



M! GAMES

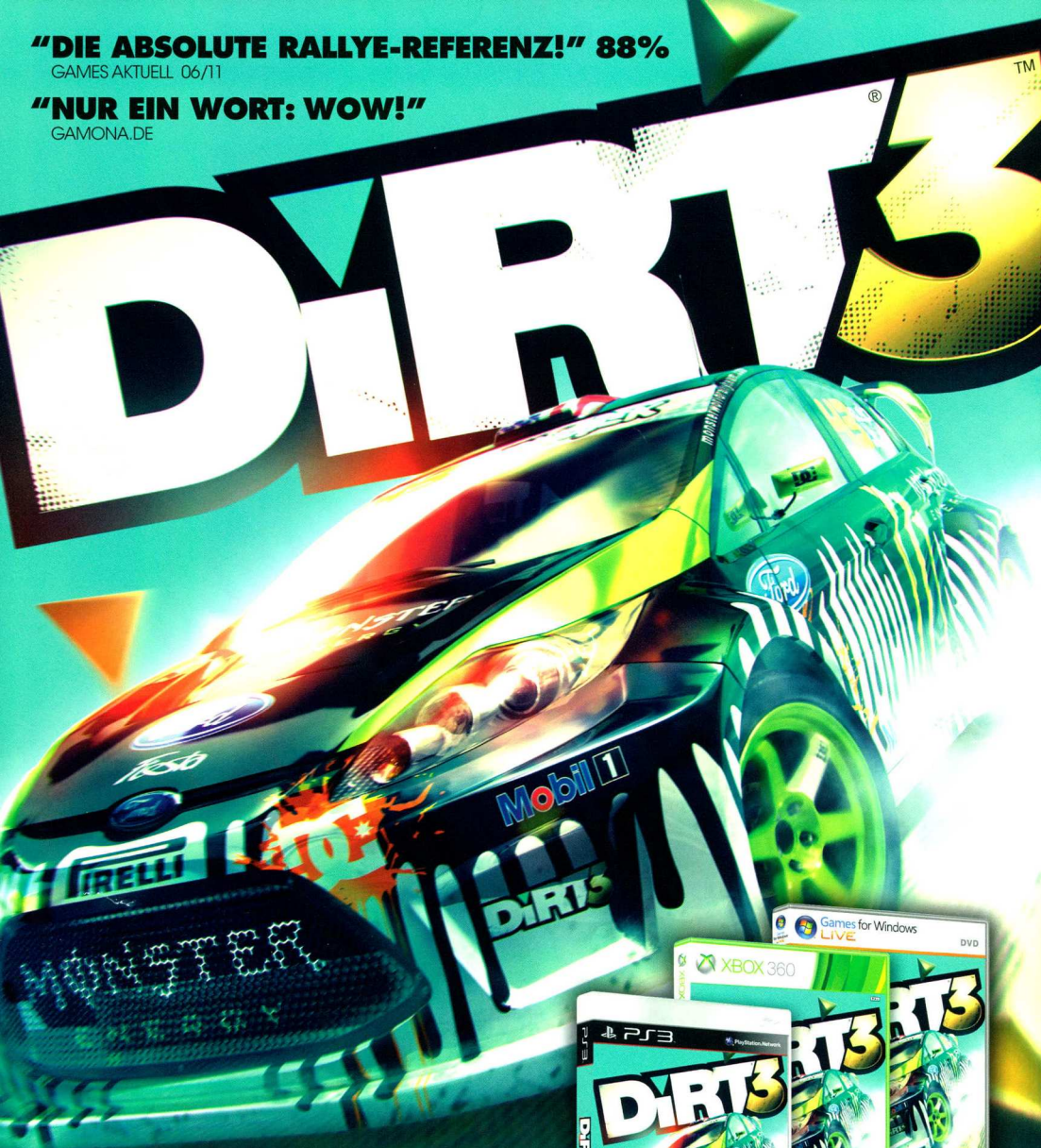
PHOTOGRAPH BY [illegible]

"DIE ABSOLUTE RALLYE-REFERENZ!" 88%

GAMES AKTUELL 06/11

"NUR EIN WORT: WOW!"

GAMONA.DE



AB JETZT IM HANDEL!



DIRT3GAME.COM



Games for Windows LIVE



XBOX 360



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 logo 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. "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



ego



codemasters

Rock Is Dead?

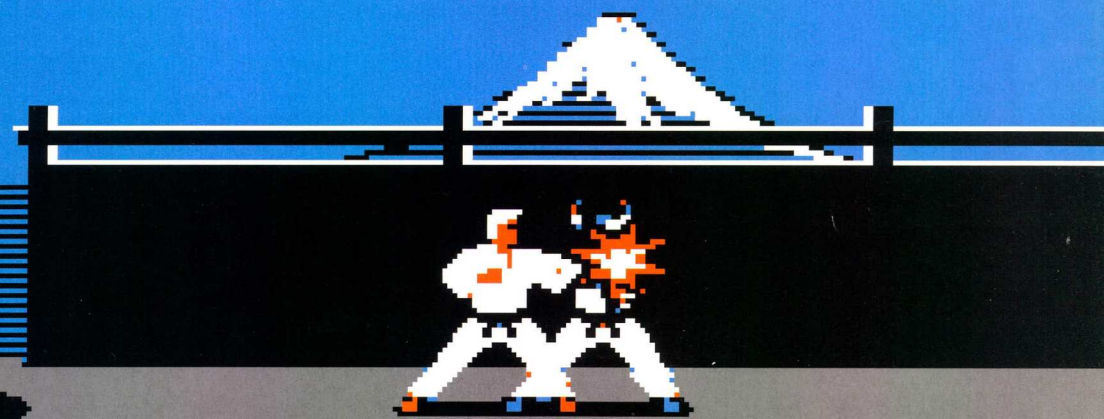
Was ist ein Rockstar? Wer die aktuelle Ausgabe durchblättert, wird unweigerlich auf diese Frage stoßen. Nicht immer so offensichtlich wie in unserem Firmenporträt der "Grand Theft Auto"-Macher (ab Seite 6). Manchmal auch weit weniger plakativ. Unter Leuten mit Rockstar-Image versteht man gemeinhin Personen, die durch unangepasstes Auftreten oder protziges Zur-Schau-Stellen teurer Statussymbole ihre Zugehörigkeit zur Gesellschaftsschicht der Reichen und Schönen markieren. Ob sie ihren Status tatsächlich durch Mitgliedschaft in einer Rock'n'Roll-Band erworben haben oder – wie im Fall der Rockstar-Firmenbosse Sam und Dan Houser – weil es ihnen gelang, Videospiele aus der uncoolen Nerdecke herauszuholen und zum Kulturphänomen zu machen, ist zweitrangig. Aber sind die Housers tatsächlich Rockstars? Schüchtern Rockstars gefeuerte Angestellte mit Gorillas im Anzug ein? Gehört zum Rockstar-Sein nicht auch eine gewisse Portion punkiger Geschäftsuntüchtigkeit und politisch motivierte Ablehnung von Großkonzernen? Beides trifft auf die Softwareschmiede Rockstar nicht zu. Aber wer beißt schon gerne die Hand, die ihn füttert? Genau diese Frage stellte Schockrocker Marilyn Manson in seiner Millennium-Hymne "Rock Is Dead", die ironischerweise im Soundtrack von Rockstar Games' "Midnight Club 3: DUB Edition" landete. Ein Jahr später, fast auf den Tag genau vor fünf Jahren, schließt das Label die Pforten seiner Wiener Niederlassung Rockstar Vienna – ganz und gar unrockig und uncool. Nachzulesen in unserem Special, exklusiv nacherzählt von einem ehemaligen Mitarbeiter.

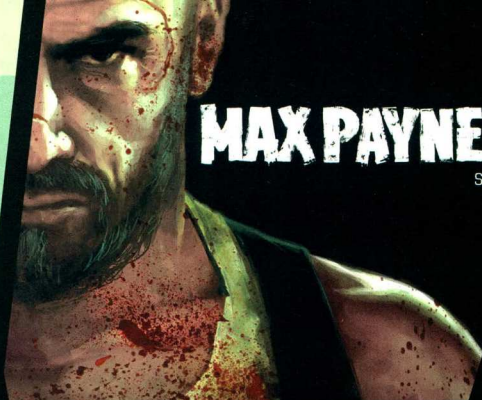
Gibt es überhaupt noch echte Rockstars im Zeitalter der digitalen Medien? Kann man den extrovertierten Techno-Rebellen George "GeoHot" Hotz als Rockstar der Hacker-Szene bezeichnen, weil er sich mit einem der größten Konzerne der Medienbranche anlegte? Die Hacker des Chaos Computer Clubs, die wir in unserem Hintergrund-Bericht zum PSN-Hack zu Wort kommen lassen (ab Seite 20), würden diese Frage wohl eher mit einer 1 als einer 0 beantworten. Schenkt man ihren Worten Glauben, wird sich die Unterhaltungsindustrie in den nächsten Jahren vom hierarchisch dirigierten Überwachungsstaat zum digitalen Woodstock der Independent-Künstler wandeln. Ohne strukturierend eingreifende Mittelsmänner kommunizieren die Rockhelden von morgen direkt mit ihren Fans, die über Spenden-Buttons freiwillig und freigiebig für Musik, Texte oder eben Spiele bezahlen. Vermutlich utopisches Wunschdenken.

In vielen Gamer-Augen mimen die großen Spielehersteller derweil den auf Gewinn getrimmten und vor Innovation zurückschreckenden BWler, während Independent-Entwickler wie 2D Boy ("World of Goo") oder Mojang AB ("Minecraft") den Rocker geben und zu Recht Star ruhm erlangen. Womit am Ende wohl doch eher Neil Young richtig liegen dürfte. 1979, in dem Jahr als mit Activision der erste Third-Party-Hersteller von unbeugsamen Atari-Mitarbeitern gegründet wurde, sang er: "Hey, hey, my, my – Rock'n'Roll will never die!"



Nur im Abo erhältlich: das stilisch-exklusive MI-Cover.
Mehr auf Seite 87.





MAX PAYNE 3

Seite 16



ROCKSTAR SPECIAL

Seite 6

L.A. NOIRE

Seite 10



EXTENDED

- 20 Aktenzeichen PSN ungeschützt
MI beleuchtet die Hintergründe des Online-Datenklaus bei Sony
- 52 Liebeserklärung: Apple II
Steve Jobs' legendärer Heimcomputer in der Retrospektive
- 56 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Kooperativer Spielmodus
- 71 Im Gespräch mit Yosuke Hayashi
Der Team-Ninja-Boss plaudert mit uns über "DoA Dimensions"
- 94 Spielvideos selbstgemacht.
So präsentiert Ihr der Welt Eure Zockerkünste



DATENKLAU BEI SONY!

Seite 20

TOP-THEMA

- 6 Die Starmacher
MI wirft einen Blick in den Backstage-Bereich von Rockstar Games und porträtiert die Väter der "GTA"-Serie.
- 10 L.A. Noire
Interaktiver Krimi? Oder "Grand Theft Auto" in den 1940er-Jahren? Der MAX-Test nimmt Rockstars Detektiv-Epos unter die Lupe.
- 16 Max Payne 3
Ein tablettensüchtiger Ex-Cop zwischen Brasilien und New York. Wir klären, wie Rockstar die Max-Fans wieder begeistern will.

NACHRICHTEN

- 26 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - PSPgo eingestellt
 - Neo-Geo auf dem Holzweg
 - Neue Spiele für alte Systeme
 - Bomben in Sega-Modulen
 - Ab InDie Zukunft: redspotgames

COMING

- | | |
|--------------------------------------|-----------|
| 34 Assassin's Creed Revelations | PS3 / 360 |
| 37 Binary Domain | PS3 / 360 |
| 33 Deus Ex: Human Revolution | PS3 / 360 |
| 38 FIFA 3D | 3DS |
| 39 Mega Man Legends 3 | 3DS |
| 36 Rage | PS3 / 360 |
| 32 Red Faction: Armageddon | PS3 / 360 |
| 38 Resident Evil: The Mercenaries 3D | 3DS |
| 35 Sonic Generations | PS3 / 360 |
| 37 Street Fighter X Tekken | PS3 / 360 |
| 32 Warhammer 40.000: Space Marine | PS3 / 360 |



58 DIRT 3



79 Outland



62 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

PREVIEWS

48 Ace Combat: Assault Horizon	PS3 / 360
40 Call of Duty: Modern Warfare 3	PS3 / 360
44 Dark Souls	PS3 / 360
42 Driver: San Francisco	PS3 / 360
48 Inversion	PS3 / 360
50 Resistance 3	PS3
49 Ridge Racer Unbounded	PS3 / 360
48 SoulCalibur V	PS3 / 360

SPIELE-TESTS

66 Brink	PS3 / 360
70 Dead or Alive Dimensions	3DS
58 DIRT 3	PS3 / 360
74 Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten	DS
64 Dungeon Siege III	PS3 / 360
10 L.A. Noire	PS3
68 Lego Pirates of the Caribbean	PS3 / 360 / Wii / PSP / 3DS
61 MX vs. ATV Alive	PS3 / 360
74 No More Heroes: Heroes' Paradise	PS3
62 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS
69 Wii Play Motion	Wii

NACHSPIEL

75 Call of Duty: Black Ops – Escalation	360
76 Dead Space 2: Speedrun-Weltrekord – Teil 2	PS3 / 360

DOWNLOAD-TESTS

80 Bangai-O HD: Missile Fury	360
82 Gatling Gears	360
81 NIN2-JUMP	360
79 Outland	PS3 / 360
83 Red Johnson's Chronicles	PS3
81 Section 8: Prejudice	360
82 Star Raiders	360
81 Trouble Witches Neo!	360
82 The Fancy Pants Adventures	PS3 / 360

IMPORT-TESTS

85 Bullet Soul	360
85 Mayhem 3D	360
86 The Legend of Heroes: Trails in the Sky	PSP

INTERAKTIV

88 Leserbrief	92 Gewinnspiele
91 DENK MIT	98 Manischer Monat

RUBRIKEN

3 Editorial	89 Impressum
87 Abonnement	98 Vorschau

CALL OF DUTY MW3



BRANDHEISS: DIE ERSTEN INFOS ZU STORY, WAFFEN UND MEHR



DIE STAR★MACHER

Seit fast 15 Jahren bereichert Rockstar Games die Videospielszene um etliche Berühmtheiten. Wir werfen einen Blick in den Backstage-Bereich der Starmacher.

Rockstar-Biografien sind oft ungewöhnlich. Die Geschichte von Rockstar Games macht da keine Ausnahme, sie beginnt nämlich bereits ein Jahr vor der eigentlichen Gründung des Labels. 1998 entschlossen sich die Brüder Sam und Dan Houser, die Videospielbranche mit einem eigenen Studio zu rocken. Der erste Teil der "Grand Theft Auto"-Serie, die man in späteren Jahren in einem Atemzug mit Rockstar nennen wird, steht aber bereits 1997 in den Läden. Bevor sie

als Rockstars die Games-Bühne betreten, arbeiten beide Housers noch in ihrer britischen Heimat bei dem Musikunternehmen BMG, das sich zu diesem Zeitpunkt auch an interaktiver Unterhaltung versucht.

Hier spielt die Musik

Die einzig bemerkenswerte Produktion des kurzlebigen BMG-Interactivelabels ist "Grand Theft Auto", ein virtuelles Räuber-und-Gendarm-Spiel der schottischen "Lemmings"-Macher DMA Design. Die Housers erkennen ein immenses Spielspaß-Potenzial in den frei zugänglichen

Pixelstädten des Spiels. Als BMG Interactive 1998 von Take 2 Interactive gekauft wird, handeln sie einen sagenhaften Deal aus. Der Hersteller sucht damals händeringend nach einer Handelsvertretung für die USA. Die Housers versprechen, den US-Vertrieb nach den Vorgaben von Take 2 zu übernehmen, wenn sie ein eigenes Take-2-Label mit dem Namen Rockstar Games nach ihrer eigenen Vorstellung aufbauen dürfen. Ein Label, das Spiele als kulturell relevante Lifestyle-Produkte betrachtet, deren Macher Stars sind und keine Nerds. Take 2 willigt ein. Nach Mitarbeit an der Missionsdisc "GTA: London, 1969" und dem Nachfolger "GTA 2" über-

nehmen Sam und Dan bei "GTA III" das kreative Serienruder und werden tatsächlich zu Rockstars. Das erste 3D-"GTA" avanciert zum bestverkauften PS2-Spiel in den USA und Europa. 2002 kauft Rockstar DMA Design und benennt es in Rockstar North um. Die Housers versammeln Kreativteams in New York und Schottland (siehe Kasten: Bad Boys), welche die Serie mit Erfolg ausbauen.

Starmacher

Weitere Studios, die in den frühen 2000ern die Rockstar-Weltkarte füllen (siehe Kasten "World of Rock"), arbeiten an neuen PS2- und Xbox-Franchises mit besonderem Flair:

15 JAHRE GRAND THEFT AUTO



1997

Grand Theft Auto

System: PSone, Game Boy Color, PC
In pixeliger Vogelperspektive dürfen erstmals die Städte Liberty City, Vice City und San Andreas unsicher gemacht werden. Inklusive überfahrbaren Hare-Krishna-Mönchen.

1999

Grand Theft Auto: London, 1969
System: PSone, PC

Grand Theft Auto: London, 1961
System: PC

Grand Theft Auto 2
System: PSone, Dreamcast, Game Boy Color, PC

BAD BOYS

Im New Yorker Hauptquartier und der Rockstar-North-Niederlassung im schottischen Edinburgh (Foto oben links) tummelt sich eine Truppe hochkreativer Videospiel-Enthusiasten. Die Brüder Sam (unten links) und Dan Houser (unten Mitte), Kinder einer erfolgreichen Schauspielerin und eines Jazzclub-Betreibers, versammeln Mitarbeiter, deren Arbeits- und Lebenseinstellung zum Rockstar-Schema passt: Wer hart arbeitet, muss auch hart feiern. So berichtet beispielsweise Illustrator Stephen Bliss (unten rechts) in Interviews von seiner exzessiven Partyvergangenheit im Japan der ausgehenden 1990er. Nachdem er 2001 zu Rockstar stößt, wird kräftig weitergefeiert. Zusammen mit Anthony Macbsin verleiht Bliss nebenbei der "GTA"-Serie und vielen anderen Rockstar-Titeln ihr unverwechselbares Gesicht (oben rechts). Weitere Charakterköpfe des Rockstar-Kernteam sind Producer Leslie Benzie, Jamie King, Gary Foreman sowie Marketingmann Terry Donovan, Sohn von Fotograf und Swinging-Sixties-Ikone Terence Donovan. Während oben genannte Bad Boys sich überwiegend um die "GTA"-Franchise kümmern, schraubt Christian Cantamessa an der kontroversen "Manhunt"-Serie.



Die Stars sind häufig böse Jungs. In "Smuggler's Run" rast Ihr als Schmuggler durch die Wüste, in "Midnight Club: Street Racing" gewinnt Ihr als Taxifahrer illegale Rennen. Gespielt wird in einer großen Welt, nicht in einzelnen Levels. Ein weiteres Merkmal der Rockstar Games: Weil sie rotzfrech auf Political Correctness pfeifen, kommt es immer wieder zu Kontroversen (siehe Kasten "Sex, Drugs & Rock 'n' Roll").

Die Gebrüder Houser machen aber nicht nur ihre Spielhelden zu Stars, sondern auch ihre Mitarbeiter. Zumindest solange der finanzielle Erfolg der "GTA"-Reihe anhält. Ein ehemaliger Mitarbeiter der Wiener Niederlassung Rockstar Vienna, der aus Verbundenheit mit seiner früheren Firma unerkannt bleiben möchte, erinnert sich: "Das war Mitte der 2000er-Jahre eine der besten Adressen in Europa. Der Ruf war irgendwie sexy, mit heutigen Firmen wie Google oder Facebook vergleichbar. Die Arbeitsbedingungen waren

traumhaft. Die dachten sich: Egal! Wir machen 500 Millionen US-Dollar Umsatz mit "GTA". Ein paar Millionenchen hier, ein paar Millionenchen da, scheißegal, wir haben's ja! Es gab gratis Red Bull und andere Getränke. Wer neu bei Rockstar war, bekam einen Gutschein für Merchandise. Man fühlte sich wie jemand, der es geschafft hat." 50 Rockstar-Vienna-Mitarbeiter, die "GTA III" und "Vice City" für die Xbox umgesetzt haben, fliegen nach Beendigung des Projektes für vier Tage auf Firmenkosten nach Tunesien. Weihnachtsfeiern finden im Schloss Schönbrunn oder einem zum Restaurant umgebauten Wohnhaus von Falco statt.

Starallüren

Gerade die Mitarbeiter von Rockstar Vienna merken allerdings auch, dass in kreativer Hinsicht längst nicht alle Teams im inneren Zirkel der Houser-Familie mitspielen dürfen. Unser Informant über seine Arbeit am nie in Deutschland veröffentlichten "Manhunt 2": "Es war ein Problem

SEX, DRUGS & ROCK 'N' ROLL

Da die Mehrzahl der Rockstar-Titel traditionell nicht zierlich bei der Darstellung von Sex, Gewalt oder Drogenkonsum sind, kommt es immer wieder zu Medienkandalen. Dabei hängt es oft vom jeweiligen Kulturkreis ab, welche Facetten eines Spiels sich zum Aufreger entwickeln. So empört man sich in den USA zwar auch über die Gewaltdarstellung der "GTA"-Serie, einen waschechten Skandal, in den sich 2005 sogar die damalige Senatorin Hillary Clinton einmischte, löst allerdings erst ein von Moddern reaktiviertes Sex-Minispiel in "GTA: San Andreas" aus. In Deutschland

schießt man sich dagegen auf die spielbare Mörder-TV-Show "Manhunt" ein. 2004 beschlagnahmt das Amtsgericht München das selbst von Rockstar-Mitarbeitern kontrovers beurteilte Schleichspiel wegen der Darstellung von Mord zum Lustgewinn.



PS2 Kibitzes Liebespiel in "San Andreas": in den USA ein Skandal.

der Firma, dass alles ferngesteuert wurde. Alles wurde per E-Mail und Telefongespräch erledigt. Da hätte ich mir insgesamt mehr Unterstützung von der Mutterfirma gewünscht. Die haben uns in Bezug auf kreatives Feedback am ausgestreckten Arm verhungern lassen. Im Prinzip war Wien ein internes Outsourcing-Studio für Rockstar North." Auch finanziell

bekommt die Erfolgsgeschichte von Rockstar Games nach der Veröffentlichung von "GTA: San Andreas" erste Dämpfer. Gerade Titel, die nicht zum Serienkanon gehören, wie das Schulhof-Drama "Bully" oder die Filmumsetzung "The Warriors", laufen vergleichsweise bescheiden. Das Geld wird knapper. In dieser Phase der Firmengeschichte >>



2001

Grand Theft Auto III

System: PS2, Xbox, PC

Mit echter 3D-Optik macht Teil 3 einen Quantensprung. Großartige Schauspieler wie Kyle MacLachlan und Joe Pantoliano sowie der Soundtrack sorgen für Kino-Flair.

2002

Grand Theft Auto: Vice City

System: PS2, Xbox, PC

2004

Grand Theft Auto: Advance

System: Game Boy Advance

Grand Theft Auto: San Andreas

System: PS2, Xbox, PC

WORLD OF ROCK



Toronto

Das erste kanadische Rockstar-Studio wird 1999 unter dem Namen Rockstar Canada gegründet. Das Team adaptiert den hierzulande eher unbekannten Thriller "The Warriors" für PS2 und Xbox. Das Prügelspiel um verfeindete Gangs in New York landet wegen drastischer Gewaltdarstellung in Deutschland auf dem Index. Später setzen die Kanadier die "GTA IV"-DLC-Sammlung "Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City" für PC und PS3 um.



London

Das Studio in der englischen Hauptstadt verstärkt seit 2005 die starke Rockstar-Präsenz in Großbritannien. Rockstar London übernimmt nach der Schließung von Rockstar Vienna deren Assets von "Manhunt 2". Sie überarbeiten das Schleichspiel und bringen es 2007 für die PS2. Zusammen mit Rockstar San Diego entwickeln sie 2008 "Midnight Club: L.A. Remix" für die PSP. Derzeit arbeitet London an einem Geheimprojekt für PS3 und Xbox 360.



North

Als DMA Design beginnt die Geschichte von Rockstar North im schottischen Edinburgh bereits 1988. Über Psychosie erscheinen in den 1990ern die Kultknobelspiele der "Lemmings"-Reihe. Nach dem Erfolg von "GTA III" wird das Studio 2002 in Rockstar North umbenannt. Auch "GTA: Vice City", "GTA: San Andreas" und "GTA IV" entstehen bei Rockstar North, deren Entwickler mit der Zentrale und den Houser-Brüdern in New York in engem Kontakt stehen.



Lincoln

Als die 1999 gegründeten Tarantula Studios noch nicht Rockstar Lincoln heißen, entwickeln sie als einziges eigenständiges Produkt die Game-Boy-Color-Version des ersten "Grand Theft Auto". Inzwischen ist die ostenglische Rockstar-Niederlassung ausschließlich für Qualitätssicherung und die Lokalisierung der Spiele aller anderen Rockstar-Häuser verantwortlich. Auch die deutschen Untertitel der aktuellen "GTA"-Episoden stammen aus Lincoln.



Vancouver

Die zweite kanadische Rockstar-Filiale wird 2002 von Barking Dog Studios in Rockstar Vancouver umbenannt. Nach dem Abschluss von "Bully" 2006, beginnt die Arbeit am dritten "Max Payne" (Preview ab Seite 16).



New York

1998 gegründet, ziehen die Housers vom Hauptquartier aus ihre Fäden über die Weltkarte. Präsident Sam kümmert sich ums Publishing. Dan hat als Hauptautor die kreative Kontrolle über sämtliche Brands.



San Diego

Ehemals unter dem Namen Angel Studios bekannt, schraubt die 2003 in Rockstar San Diego umgetaufte Softwareschmiede an den Rennspielserien "Smuggler's Run" und "Midnight Club". 2004 entsteht der Western "Red Dead Revolver". 2010 in Zusammenarbeit mit Rockstar North der erfolgreiche Nachfolger "Redemption" für aktuelle Konsolen. In San Diego wird auch die RAGE-Engine entwickelt, mit der "GTA IV" und "Red Dead Redemption" laufen.



New England

Die New-England-Niederlassung besteht schon seit 1998 unter dem Namen Mad Doc Software und wird erst 2008 in Rockstar New England umgedeutet. Ursprünglich eine reine PC-Firma, war Mad Doc vor dem Kontakt mit dem Houser-Imperium vor allem auf Missionpacks und Fortsetzungen von Echtzeit-Strategiespielen spezialisiert. Als Rockstar New England können die Amerikaner bislang die Xbox-360-Umsetzung von "Bully" vorweisen.



Vienna

Deutsche Spieler kennen das ehemalige Rockstar Vienna noch unter dem Namen neo Software ("Whale's Voyage", "Der Clou"). Seit 2003 die Rockstar-Flagge wehte, wurden Portierungen von "Max Payne" und "GTA III" gefertigt. Später arbeitete ein Team an "Manhunt 2", ein weiteres an einem Geheimprojekt, bei dem ein Prototyp der später in "GTA IV" verwendeten NaturalMotion-Animationssoftware zum Einsatz kam. Das Studio wurde 2006 geschlossen.



Japan

In Japan erscheinen Rockstar-Spiele über den Publisher Capcom. Zusammen mit diesem wird 2005 in Tokio ein Lokalisierungsstudio gegründet, das sich ausschließlich der aufwändigen Übersetzung von Rockstar-Spielen in die japanische Sprache widmet. Bislang wurden "Grand Theft Auto III", "Grand Theft Auto: Vice City", "Grand Theft Auto: San Andreas", "Grand Theft Auto IV", "The Lost and the Damned" sowie "The Ballad of Gay Tony" übersetzt.

erweisen sich die Housers als knallharte Geschäftsleute. Um die abschreckenden Quartalszahlen zu korrigieren, schließt Rockstar am 11. Mai 2006, etwa zwei Monate vor der Fertigstellung von "Manhunt 2", überraschend die Pforten der Wiener Filiale. Security-Personal hindert die Mitarbeiter daran, Daten mitzunehmen. "Es gingen vorher schon Gerüchte um. Allerdings hat es keiner ernsthaft geglaubt. Man munkelte aber während der Raucherpausen von einem speziellen Rockstar-North-Angestellten, der angeblich

alle Studios überprüfte, um sicherzustellen, dass sie brav arbeiten. Spürte ein Studio nicht, wurde es zugesperrt. Wir machten noch Witze darüber und sagten: 'Nächste Woche kommt der, dann muss alles super aussehen.' Wahrscheinlich war er letztlich wirklich da. Ich selber konnte die ganze Sache eher mit Humor nehmen, aber manche Kollegen hatten Tränen in den Augen."

Als unser Ex-Rockstar seine Kollegen das letzte Mal trifft, sitzen sie in einem Biergarten. Am Nebentisch verspielt Unrockstar Guildo Horn

ein Schnitzel. Die Rockstar-Ara im deutschsprachigen Raum ist vorbei.

Neue Horizonte

International bleibt der Mythos Rockstar trotz ambivalenter Signale aus der Führungsetage bis heute intakt. Zwar verlässt 2007 mit Terry Donovan ein alter Mitstreiter der Housers das Kernteam, dennoch gelingt es mit "Grand Theft Auto IV", die Rockstar-Erfolgsgeschichte im Zeitalter von PS3 und Xbox 360 fortzuschreiben. Gerüchte einer feindlichen Übernahme erweisen sich als

falsch. Nach wie vor erscheinen außerdem sympathische Stand-Alone-Produkte, die das Lebensgefühl der rockigen Truppe spielbar machen. So entsteht 2006 das überraschend familienfreundliche "Rockstar Games präsentiert: Tischtennis" für Xbox 360 und Wii. Die Housers sind erklärte Fans der Sportart. Eine Kooperation mit Produzentenlegende Timbaland resultiert 2009 im PSP-Teststudio "Beaterator" und verweist auf die Vergangenheit der Brüder im Musik-Business. Mit "Read Dead Redemption" gelingt es schließlich,

2005

Grand Theft Auto: Liberty City Stories
System: PS2, PSP

2006

Grand Theft Auto: Vice City Stories
System: PS2, PSP



2008

Grand Theft Auto IV
System: PS3, Xbox 360, PC
Mit HD-Auflösung und physikalisch korrekten Animationen gewinnt die Serie optische Reife. Auch inhaltlich wird überraschend politisch und hart wie nie erzählt.

Grand Theft Auto: The Lost and the Damned
System: PS3, Xbox 360, PC

AUTODIEBE

Den Houser beschrieb die Seriellteile für PS2 und Xbox einmal als Trilogie über das Lebensgefühl in den amerikanischen Metropolen. Dabei bildet "GTA III" mit Liberty City das Stadtbild des New York der frühen 2000er ab. "Vice City" widmet sich dem Lifestyle im Miami der 1980er. "San Andreas" porträtiert Teile von Kalifornien und Nevada in den 1990ern. Im HD-Zeitalter werden Look und Erzählen der Serie realistischer; die Beschäftigung mit soziokulturellen Randgruppen rückt stärker in den Mittelpunkt. Man kann diese Entwicklung auch anhand der Protagonisten nachvollziehen. Im Vergleich zum stummen, rückwirkend Claude getauften Bankräuber aus "GTA III" (oben links) gewinnen die Hauptfiguren der späteren Seriellteile an Profil. Nach "Vice City"-Mafiosi Tommy und "San Andreas"-Gangster CJ (oben Mitte) übernimmt Niko Bellic (oben rechts) im HD-Zeitalter als Migrant mit vergleichsweise ernstem, osteuropäischem Balkankrieg-Hintergrund die Hauptrolle von "GTA IV". Mit den beiden Download-Add-ons zu Teil 4 folgen der jüdische Biker Johnny Klebitz (unten links) und der dominikanisch-amerikanische Rauschschmelzer Luis Fernando Lopez (unten Mitte). Im bislang letzten Serienkapitel kickt sich Triadenspross Huang Lee (unten rechts) auf DS und PSP durch die "Chinatown Wars".



die finanziellen Horizonte des Labels über die zugebauten Skylines von Liberty City hinaus in die Weiten des Wilden Westens auszudehnen. Dank des grandiosen Western-Sandkastens schreibt Rockstar 2010 schwarze Zahlen, ohne ein neues "Grand Theft Auto" auf den Markt zu bringen. Gerade bei Großprojekten zeigt sich jedoch, dass stärker auf Geld geschaut wird als früher. Etlliche Mitarbeiter werden nach der Fertigstellung des Western-Epos entlassen und berichten von harten Arbeitsbedingungen und unbezahlten Überstunden.

Zukunftsmusik

Dass die hohe Qualität ihrer Produkte das ambivalente Gebaren der Houser-Brüder rechtfertigt, zeigen die auf den folgenden Seiten vorgestellten Spiele "L.A. Noire" und "Max Payne 3". An welchen neuen Videospieltstars Rockstar North gerade arbeitet, wird in bester Serien-tradition geheim gehalten. Neue Informationen zum 2007 vorgestellten

Spionage-Drama "Agent" stehen seit 2010 aus. Die Bestätigung eines fünften "Grand Theft Auto" lässt auf sich warten, obwohl Gerüchte durchs Netz schwirren (siehe Kasten: "GTA V"). Die Teilnahme von Rockstar Games an der E3 2011 wurde von einem Firmensprecher Mitte Mai abgesagt. Damit fehlen die Starmacher seit zwei Jahren auf der wichtigsten Videospielemesse. Die Zeit, als fette Trucks mit dem Firmenlogo in den Messehallen für Festival-Stimmung sorgten, scheint vorbei zu sein.

Wie unser Insider berichtet, steht für viele Spielemacher das rockige Firmenimperium der Housers nach wie vor ganz oben auf der Wunschliste potenzieller Arbeitgeber. "Sie haben noch immer diesen Rockstar-Nimbus in der Branche. Allerdings büßten sie durch die unschöne 'Red Dead Redemption'-Geschichte einiges von ihrem Mythos ein. Ich bin Rockstar aber noch immer wohlgesonnen. Sollten sie jemals wieder ein Studio in Wien eröffnen, bin ich der Erste, der dort antanzelt." mw

Grand Theft Auto V

System: PS3, Xbox 360, PC

Offizielle Informationen zu "Grand Theft Auto V" oder seinem Arbeitstitel "Rush" sind derzeit nicht zu bekommen. Lediglich eine Menge Gerüchte lassen auf die Entwicklung des Spiels rückschließen. Am wahrscheinlichsten erscheint uns der angebliche Rechtschreibfehler des Stuntmans Declan Mulvey. Der Spezialist für Motion-Capturing-Action wirkte bereits an "L.A. Noire" und "Max Payne 3" mit und führte auf seiner Webseite auch seine Mitarbeit an "GTA V" auf. Nach ersten Medienreaktionen behauptete Mulvey, er habe den Buchstaben vergessen und "GTA IV" schreiben wollen. Allerdings ist sein Name in den Credits des Vorgängers nicht zu finden.

Auch Comedian Gilbert Gottfried twitterte im März, er habe an Sprachaufnahmen von "GTA V" mitgewirkt. Der Tweet verschwand allerdings, als Rockstar dem Witzbold auf die Finger klopfte. Presseanfragen zum Thema wurden in typischer Firmenmanier beantwortet: Als Antwort wurde lediglich das Filmplakat von Gilberts Komödie "So ein Satensbraten" (englisch: "Problem Child") verschickt.

Dass hinter verschlossenen Türen an "GTA V" gearbeitet wird, ist wenig überraschend. Die viel interessantere Frage lautet allerdings: In welcher Stadt bzw. welchen Städten wird "GTA V" spielen? Im Juni 2010 tauchte eine Liste mit angeblichen Rollenbeschreibungen auf, in der unter anderem das Beverly-Hills-Partygirl Chad beschrieben wurde. Ein Hinweis auf Hollywood, also den fiktiven "GTA"-Staat San Andreas? Eine andere Spur legt ein unlängst auf YouTube geladener Videoclip, der Honolulu als Handlungsort angibt. Die Qualität des Clips ist aber so grob, dass das Fehlen typischer Einblendungen wie der kreisrunden Automap so augenfällig, dass wir das Filmen als frechen Fake einstufen müssen. Traurig, aber wahr: Bis Rockstar das Informations-Embargo aufhebt, werden wir nur weiter spekulieren können.

grand theft auto V

2009

Grand Theft Auto:
Chinatown Wars

System: DS, PSP

Grand Theft Auto:
The Ballad of Gay Tony

System: PS3, Xbox 360, PC



Problemkind: Gilbert Gottfried.



Schlechter Fake oder geleakter Prototyp? Die Honolulu-Sequenz.



Rechtschreibschwächling: Declan Mulvey.

L.A. Noire

PS3 Action-Adventure

16



PS3 Das Herzstück von "L.A. Noire" sind Unterhaltungen, entweder wie hier selbstablaufend oder bei Verhören. Cole Phelps ist ein aufmerksamer Zuhörer und zeigt durchaus Emotionen, bleibt als zentrale Figur der Story aber dennoch erstaunlich blass.

Bei Rockstar Games wird seit mehr als einem Jahrzehnt die Attitüde gepflegt, dass Klasse nicht in Masse existieren kann: Deshalb konzentriert sich die "GTA"-Schmiede auf wenige Titel – was angesichts der recht zahlreichen hauseigenen Entwicklungsstudios (siehe Seite 8) umso mehr erstaunt – und lässt diesen reichlich Zeit zum Reifen. Diese Strategie bescherte uns in den letzten Jahren einige Hochkaräter (so wie den kuriosen Musikbalkasten-

Seitensprung "Beaterator" für PSP), denen man höchstens eines ankreiden kann: Innovationsbollwerke oder besonders riskant waren Open-World-Epen wie "GTA IV" oder "Red Dead Redemption" nicht.

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussehen mag, ist "L.A. Noire" deshalb gleich in doppelter Hinsicht ein Wagnis: Zum einen weicht das Detektiv-Abenteuer mit seinem Fokus auf mehr Dialog und Detektivarbeit anstelle von Action

durchaus vom etablierten Erfolgsrezept ab, zum anderen wurde die Entwicklung federführend von einem unabhängigen Studio geleitet. Dem australischen Team Bondi steht zwar mit Brendan McNamara ein Veteran vor, der einschlägige Genre-Erfahrung durch "The Getaway" vorweisen kann, doch das ist lange her...

"L.A. Noire" pflegt sein ganz eigenes Flair: Denn eigentlich ist die Metropole der heimliche Star des Spiels – das Los Angeles von 1947

wurde mit viel Akribie detailverliebt in Szene gesetzt und gibt Hollywood-Glamour ebenso eine Bühne wie dreckigeren Aspekten. Eine gewichtige Rolle spielen dabei die Einwohner, mit denen Ihr zu tun bekommt: Nahezu alle Charaktere haben dunkle Punkte in ihrer Vergangenheit oder etwas zu verbergen – Ihr blickt in viele seelische Abgründe und bekommt so ein beeindruckendes



An alle Einheiten der Central Division, alle 415, eine möglicherweise psychisch gestörte Person bei Seventh und Flower.

PS3 Wenn Ihr durch die Straßen von Los Angeles fahrt, werdet Ihr auch während der Missionen immer wieder auf zufällig ablaufende Verbrechen hingewiesen, denen Ihr sofort oder auch später nachgehen könnt.



Michael Pfeilschifter

Cole Phelps, eigentlich hast Du mich ja famos unterhalten. Deinen Arbeitsalltag zu verfolgen war spannend, die einzelnen Fälle wendungsreich. Auch die ausgiebigen Fahrten ließen bei mir authentisches 40s-Feeling aufkommen. Ein paar Kleinigkeiten an Dir stören mich aber doch: So schön Dein feines Gesicht zur Geltung kommt, so aufgesetzt wirkt Dein Kopf in Kombination mit dem Körper im laufenden Spiel – Deinen Mitbürgern geht es oft genauso. Auch die Schießereien, durch die wir beide uns gekämpft haben, waren eher holprig als geschmeidig und fordernd. Gerade am Deckungssystem solltest Du noch feilen. So gut wir stellenweise miteinander auskamen, richtig warm bin ich mit Dir nicht geworden. Denn trotz der spannenden Hintergrundgeschichte bist Du von der Ausstrahlung eines John Marston weit entfernt. Nichtsdestoweniger werde ich Dich noch öfter in L.A. besuchen, um der guten Zeiten Willen.



PS3 In manchen Fällen warten zwingende Actionsequenzen auf Euch: Bei Schießereien fällt die etwas hakelige Steuerung mehr ins Gewicht, doch dank meist vorhandener Deckungsmöglichkeiten übersteht Ihr sie in der Regel ohne größere Probleme.

Bild einer Stadt gezeichnet, hinter deren Glanz sich viele Dramen abspielen. Die grafische Umsetzung ist zweischneidig: Die als wegweisend angepriesene Mimik der virtuellen Schauspieler erfüllt in der Tat die Erwartungen. Bei Unterhaltungen rückt die Kamera in der Regel nahe an die Gesichter heran und fängt dann

selbst kleinste Bewegungen wie nervöses Zucken oder wandernde Augen ein – in einer solchen Qualität konnte das noch kein Spiel bieten. Allerdings zeigt sich, dass die dafür angewandte Motion-Scan-Technik nicht bei jedermann gleichermaßen eindrucksvolle Resultate ablieft: Gerade die Hauptfigur Cole Phelps

wirkt eher emotionslos und offenbart ein Charisma-Defizit. Außerdem können andere Animationen wie etwa das Motion Capturing der Körper nicht ganz mithalten: Viele Charaktere bewegen sich etwas steif, manche flotte Sequenzen wie etwa ein Boxkampf wirken besonders künstlich. Auch dem Stadtbild merkt man die lange Entwicklungszeit an, so erspäht Ihr hin und wieder detailarme Texturen, doch unterm Strich bleibt ein deutlich positiver Gesamteindruck.

Recht & Ordnung

Ihr schlüpft in die Rolle von Cole Phelps, der als dekorierte Kriegerheld bei der Polizei antritt und sich schnell hocharbeitet: Die ersten der 21 Fälle in „L.A. Noire“ verbringt Ihr im uniformierten Streifendienst, der Euch mit den Grundkonzepten bekannt macht. Dann geht es schnell weiter zu anderen Dezernaten, in denen komplexere Aufgaben warten. Eure Ermittlungen verbringt Ihr überwiegend mit zerebralen Tätigkeiten wie Spurensuche, Beweissicherung, Zeugenbefragungen und Verhören. Ganz ohne körperliche Ertüchtigung bleibt Ihr aber nicht: Hin und



Tobias Kujawa

„L.A. Noire“ zeigt ähnlich wie „Heavy Rain“, dass man eine filmische Handlung sehr wohl interaktiv gestalten kann. Es macht Spaß, selbstständig zu kombinieren,

Gegenstände nach verräterischen Hinweisen zu untersuchen und Verdächtige in die Mangel zu nehmen. Gleichzeitig ist mir das System aber noch zu limitiert. Warum kann ich zum Beispiel den Gerichtsmediziner nur dann nach Hinweisen fragen, wenn es das Spiel vorgibt? Bei vielen Entscheidungen hätten mir Blut- und Haaranalysen außer der Reihe bei Ermittlungen geholfen. Außerdem lassen sich die drei Gesprächsmöglichkeiten 'Wahrheit', 'Lüge' und 'Zweifel' nicht immer eindeutig zuordnen. Wenn ein Angeklagter beim Verhör resigniert, mit „Sie würden mir ja doch nicht glauben“ auf einen Vorwurf reagieren, dann bewege ich ihn mit welcher Option dazu, weiterzusprechen? Für die Zukunft wünsche ich mir mehr Freiheit. Ansonsten gefällt mir diese neue Art von Adventure durch die griffligen Interaktionsmöglichkeiten nämlich besser als traditionelle 'kombinierte Kettensäge mit Benzin'-Rätsel.

wieder müsst Ihr Euch mit renitenten Zeitgenossen prügeln, flüchtige Verdächtige flotten Fußes verfolgen – oder Ihr geratet in eine Schießerei. In sämtlichen Situationen legt „L.A. Noire“ großen Wert darauf, dass Ihr nirgends stecken bleiben könnt: In Action-Abschnitten etwa ist die Steuerung zwar teils hakelig (speziell wenn Ihr bei Feuergefechten in Deckung geht), doch nach drei Fehlversuchen taucht die Option auf, den betreffenden Abschnitt einfach zu überspringen. Auch die üblichen Fahrten zu den Schauplätzen lassen sich konsequent abkürzen: Wer mag, lässt einfach den stets präsenten Partner ans Lenkrad und ist per Knopfdruck direkt am Ziel. Dann seht Ihr zwar weniger von der Stadt, schont aber zugleich den Lack Eures Wagens: Der zivile Autoverkehr in Los Angeles ist relativ dicht und von 'rechts vor links' hat hier offenbar keiner gehört, denn Rempler und leichte Crashes sind alles andere als selten.

» weiter auf Seite 14

LEBENSECHTE MIMEN IN L.A.



Besonders stolz sind die „L.A. Noire“-Macher auf die realistische Mimik ihrer virtuellen Akteure dank Motion-Scan-Technik und des betriebenen Aufwands: Im Abspann tauchen allein bei den Personen, die relevante Sprechrollen inne haben, über 330 Namen auf – die damit anfallende Datenmenge sorgt dafür, dass die Xbox-360 gleich drei DVDs füllt. Trotz oder gerade wegen der authentischen Darstellung verzichteten Team Bondi und Rockstar darauf, besonders namhafte Mimen zu engagieren, sondern setzten auf überwiegend unverbrauchte Darsteller.

So ist etwa die Cole-Phelps-Vorlage Aaron Staton zwar bei der TV-Serie „Mad Men“ dabei, aber er ist niemand, den jedermann kennt. Ein paar Gesichter zierten aber doch in den letzten Jahren häufiger unsere Mattscheiben, vier prominente Köpfe haben wir hier zum Direktvergleich herausgepickt (von oben): Brian Krause gab in der langlebigen Hexen-Soap „Charmed“ den Schutzengel, Carla Gallo irrtlicht regelmäßig bei „Bones“ durchs Labor. Greg Grunberg ergatterte Rollen u.a. in „Alias“ und „Heroes“. John Noble ist das Herzstück der Mystery-Serie „Fringe“.



PS3 Nur selten muss Cole die Fäuste sprechen lassen: Prügeleien fallen noch simpler aus als z.B. in „Mafia II“ und sind auch für Amateur-Boxer leicht zu schaffen.



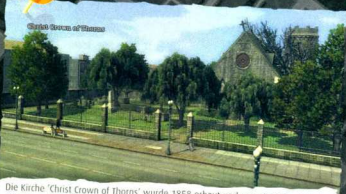
1885 eröffnete Schwester Mary Wood eine Pflegeeinrichtung mit nur neun Betten. Die kurzzeitig unter dem Namen "Los Angeles Hospital and Home for Invalids" bekannte Einrichtung wurde umbenannt, als ein guter Samariter neuen Grundbesitz und größere Unterkünfte finanzierte.



Das Mayfair wurde 1926 erbaut und seine Architektur und sein Design sind typisch für die stürmischen Vorwärtigen – Glasatzungen, Messingverkleidungen und große Scheitelfenster. Raymond Chandler wohnte kurzzeitig im Mayfair, bevor er als Schriftsteller Erfolg feierte.



Das Set der großen Mauer von Babylon wurde für D.W. Griffiths Stummfilm-Epos "Intolerance" erbaut. Über 3.000 Statisten paradierten unter acht riesigen Elefanten aus Gips an Affen und Thron vorbei. Der Film – damals die teuerste Produktion überhaupt – war ein Kassenerfolg.



Die Kirche "Christ Crown of Thorns" wurde 1858 erbaut und war ein Meisterwerk der Neugotik, verfiel jedoch, nachdem ein Sturm im September 1930 das Dach zum Einsturz gebracht hatte. Ein Buntglasfenster, das die Kreuzigung und eine weinende Jungfrau darstellt, erhebt sich über dem verlassenen Altar.

WILLKOMMEN IN LOS ANGELES

Die virtuelle Westküsten-Metropole von "L.A. Noire" entpuppt sich als weitläufiger Tummelplatz für Cole Phelps: Über 20 Quadratkilometer umfasst das erkundbare Stadtgebiet und damit deutlich mehr als vergleichbare Open-World-Titel – Liberty City ("GTA IV") kommt auf etwa 15, Empire Bay aus "Mafia II" gar nur auf 10 Quadratkilometer. Oder um eine weitere greifbare

Zahl in den Raum zu werfen: Wer sich auf eine Spritztour vom nordwestlichsten Punkt in Hollywood bis zum südöstlichsten Downtown-Zipfel macht, braucht um die zwölf Minuten Fahrzeit. Natürlich werdet Ihr im Lauf der Story bei Weitem nicht alle Lokalitäten besuchen, deshalb hat Team Bondi diverse Sammelobjekte zur Erkundungsmotivation versteckt: Neben den auf der

In-Game-Karte verzeichneten Zufallsverbrechen gilt es, 30 Sehenswürdigkeiten aufzuspüren – ein Drittel davon haben wir oben für Euch abgebildet. Besonders hartnäckige Detektive suchen schließlich 50 goldene Filmrollen, sollten dafür aber viel Zeit einplanen: Wir sind während der rund 30 Stunden Spielzeit über kein einziges Exemplar gestolpert...



Bertram Grosvenor Goodhue bezog sich beim Bau seiner hohen, tempelartigen Zentralbücherei auf das alte Ägypten. Das Gebäude ist überdacht von einer Mosaik-Pyramide. Am höchsten Punkt steht die Skulptur einer Hand mit Fackel, sie repräsentiert das "Licht des Lernens".



Die markanten gotischen Zwillingstürme des Stadtturms erheben sich über ein gewölbtes Dachfenster, das sich über etwa 15 Meter spannt. Die Glasarbeiten zeigen eine mit Pflanzen und Wildblumen überwachsene Höhle, über der Lobby hängt ein Wasserfall-Kronleuchter.



Das Bradbury wurde von Lewis L. Bradbury in Auftrag gegeben. Es ist besonders bemerkenswert wegen seines Inneren – ein viktorianischer Hof mit überlückten Korbaufzügen, Marmortreppen und geschmacklosen Eisengeländern, inspiriert von den elapsischen Schriften von Edward Bellamy.



LA's berühmtester Architekt, John Parkinson, hat diesen Ort 1910 neu entworfen und einen großen Springbrunnen, getragten von Betonengeln hinzugefügt. 1918 wurde der Park nach General John J. Pershing umbenannt und während des Zweiten Weltkriegs fanden dort Rekrutierungsmaßnahmen statt.



Die Los Angeles Cold Storage Company baute 1895 ihren ersten Eisherstellungsbetrieb. Um die wachsende Stadt mit Nahrung versorgen zu können, war es notwendig, die Waren frisch zu halten, und so wurde das sechsstöckige Lagerhaus an der 4th Street mit über 28.000 Kubikmetern an Gefrierraum errichtet.



Das Hillstreet Theatre wurde im März 1922 eröffnet. Als aus einer bedeutsamen Fusion 1928 die Radio-Keith-Orpheum Picture Company entstand, wurde es in RKO Theatre umbenannt. Es hatte fast 3.000 Sitzplätze und dort wurden sowohl Filme als auch Varieté-Shows aufgeführt.



Ulrich Steppberger

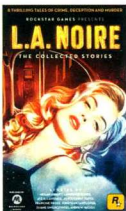
"GUT"

Ach, Team Bondi: Die Gesichter Eurer virtuellen Akteure sind wirklich toll gelungen. Und dass Ihr die möglichst vielen Leuten zeigen wollt, verstehe ich auch. Dennoch hätte ich mir gewünscht, dass "L.A. Noire" ein traditionelleres, fordernderes Spiel wäre, denn ein interaktiver Roman für jedermann. Das heißt nicht, dass der Ausflug in die 1940er-Jahre misslingen ist, ganz im Gegenteil: Die stilischiere Inszenierung macht viel her und der Ansatz, mehr auf Detektivarbeit denn auf die übliche Open-World-Action zu setzen, sorgt für ein frisches Lüftchen im sonst eher bleihaltigen Genre. Dass aber z.B. die Hinweissuche kaum mehr ist als 'Such das Detail'-Szenarien abzuklappen (was ohne die Hinweisfunktionen ziemlich ermüdend wäre), finde ich etwas enttäuschend. Auch die Verhöre entpuppen sich als spielerisch simpel gestrickt, was die feinen Animationen nicht gänzlich überbieten können. Und warum ist ausgerechnet der Protagonist so ein Langweiler? Doch trotz all dieser Mäkeleien hat mich "L.A. Noire" bis zum Ende gut unterhalten – an Rockstar-Legenden wie "Red Dead Redemption" kommt es aber nicht heran.

Ähnlich fürsorgliche Assistenz könnt Ihr bei der Detektivarbeit in Anspruch nehmen. Wenn Ihr einen Schauplatz untersucht, erklingt im Hintergrund eine unaufdringliche Melodie, die erst dann verstummt, wenn Ihr alle relevanten Hinweise entdeckt habt. Befindet Ihr Euch in der Nähe von einem, weisen zwei laute Noten darauf ebenso hin wie ein kurzes Rütteln des Joypads – dieses Hilfeduo lässt sich auf Wunsch

DAS MULTIMEDIA-Projekt "L.A. NOIRE"

Noch mehr als bei vorherigen Rockstar-Spielen gibt sich die "GTA"-Schmiede Mühe, "L.A. Noire" als allumfassendes Ereignis in Szene zu setzen, das weit über die Videospielwelt hinaus Wirkung erzielen soll. Noch am gewöhnlichsten ist dabei die Veröffentlichung des Soundtracks in zwei Varianten: In der Standardausführung erwarten Euch die streicherlastige instrumentale Untermalung des Geschehens, die in den Abbey Road Studios aufgenommen wurde, wie auch das Song-Trio, das im Verlauf des Abenteuers von Elsa Lichtmann vorgelesen wird. Dabei sorgte Rockstar für ein zusätzliches Quäntchen Authentizität, denn den Gesang übernimmt dabei Claudia Brücken – die stammt aus Deutschland und könnte älteren Semestern noch aus den 1980er-Jahren als Frontfrau von Propaganda ('Dr. Mabuse') bekannt sein. Ungewöhnlicher fällt die 'Remixed'-EP aus, auf der sechs Jazzstandards Platz finden, die von angesagten DJs neu interpretiert werden – Gegensätze ziehen sich bekanntlich an... Erhältlich sind beide Alben seit dem Spielstart u.a. auf iTunes.



Auch für literarischen Nachschub wird gesorgt, denn in "The Collected Stories" finden Krimi-Fans sechs Kurzgeschichten, in denen Charaktere aus "L.A. Noire" vom Spiel losgelöste Abenteuer bestehen, die von etablierten Autoren des Thriller-Genres zu Papier gebracht wurden. Interessanten sollten der englischen Sprache mächtig sein, denn eine deutsche Übersetzung ist nicht geplant. Auch ein eBook-Reader ist erforderlich: "The Collected Stories" haben alle wichtigen Online-Händler als Download im Programm, eine gedruckte Form wird es nicht geben.

Als Prestige-Erfolg kann Rockstar schließlich verbuchen, dass "L.A. Noire" als erstes Videospiel in die Auswahl des renommierten Tribeca Film Festivals aufgenommen und Ende April vorgeführt wurde – angesichts der cineastischen Ambitionen des Abenteuers eine passende Wahl.



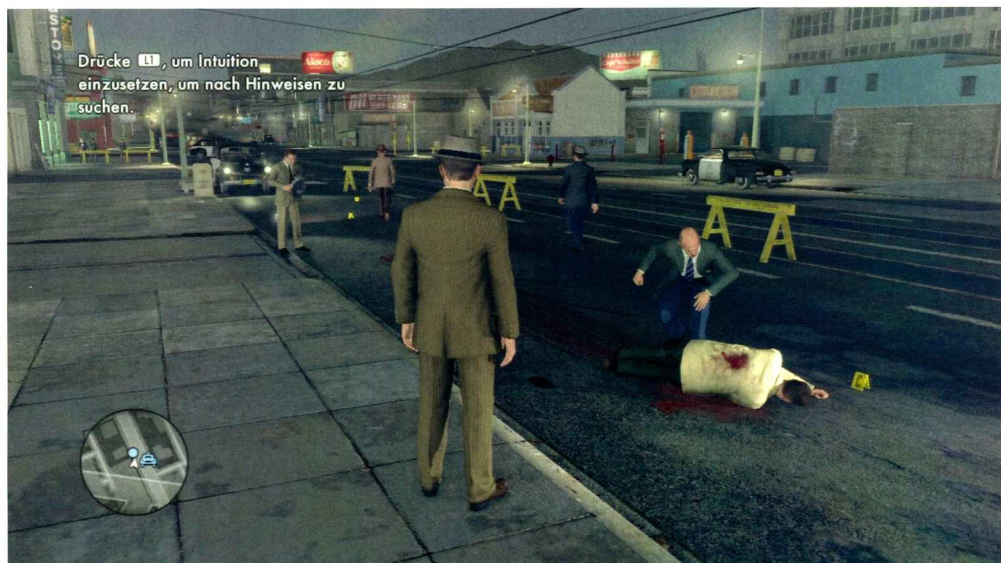
auch abstellen, spaßfördernd ist das aber nicht: Viele Objekte sind eher unauffällig in die Umgebung eingepasst und Cole muss meist genau davor stehen, um sie aufheben zu können – beharrt deshalb nicht zu stark auf der Schnüffler-Ehre und lasst Euch in diesem Punkt unter die Arme greifen. Einige Dinge lassen sich noch genauer untersuchen, andere sind irrelevant oder nur als Ambiente-Beigabe gedacht. Im Lauf der rund 20 Stunden Spielzeit befingert Ihr deshalb zahllose Sachen, was hin und wieder fade werden kann. "L.A.

Noire" ist bewusst episodisch aufgebaut und wirkt in Dosen tatsächlich besser als beim Durchspielen am Stück.

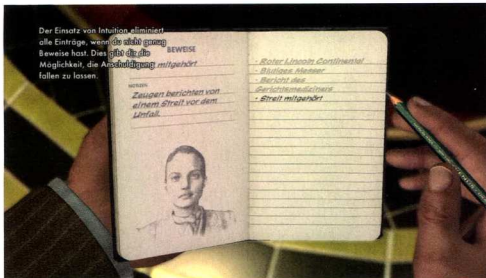
Sprich mit mir

Kronjuwel sind die zahlreichen Unterhaltungen mit anderen Charakteren, bei denen Ihr Gespür beweisen müsst. Nach jeder gestellten Frage habt Ihr drei Reaktionsmöglichkeiten auf die Antwort Eures Gegenübers – Ihr glaubt ihm, zweifelt an seiner Aussage oder bezichtigt ihn direkt

der Lüge, die Ihr dann mit einem Beweis belegen müsst. Dabei hängt vieles davon ab, wie gut Ihr die Reaktionen in den Gesichtern lesen könnt, denn wer zu oft vorbei langt, erntet Missfallen und kann nicht alle relevanten Antworten herauskitzeln. Dank gewonnener 'Intuitionspunkte' könnt Ihr begrenzt oft die Auswahlmöglichkeiten reduzieren, doch das hilft nicht jedes Mal: Die Gespräche sind sehr gut in Szene gesetzt und geschrieben, doch immer wieder fallen die Antworten so diffus aus, dass Ihr einfach raten müsst – zumal sich



PS3 An Totorten und anderen Schauplätzen muss Cole seine Spürnase beweisen: Manchmal markieren Helfer wie hier im Bild Beweise, meist hilft aber nur gewissenhaftes Absuchen im Zusammenspiel mit Ton- und Vibrationshinweisen. Wer gar nicht mehr weiter weiß, lässt sich relevante Dinge durch den Einsatz der Intuitionspunkte anzeigen.



PS3 Bei vielen Gesprächen ist Euer Spürsinn gefragt: Beschuldigt Ihr das Gegenüber z.B. wegen seines nervösen Verhaltens der Lüge (oben), solltet Ihr aus Eurem Notizbuch den passenden Beweis präsentieren (unten), um die Wahrheit herauszukitzeln.

die Unterscheidung zwischen Zweifel und Lüge ohnehin nicht klar definieren lässt. Auch hier setzt "L.A. Noire" eng gesteckte Grenzen, denn komplett versagen könnt Ihr nicht: Selbst in den wenigen Fällen, bei denen Ihr Euch am Ende zwischen zwei Verdächtigen entscheiden müsst, kommt Ihr zwingend weiter – auch wenn Ihr daneben liegt. Lediglich die abschließende Fallbewertung fällt dann schlechter aus. Durchgehend werden Eure Ermittlungen in ein vorgegebenes Korsett gesteckt, das wenig echte Freiheiten lässt: Zwar bestimmt Ihr meist die Reihenfolge, in der Ihr die Schauplätze besucht oder

welche Fragen Ihr zuerst stellt. Doch komplexeres Nachhaken ist kaum möglich und voran geht es nur, sobald Ihr Schlüsselindizien gefunden habt. Das hilft unerfahrenen Detektiven zweifelsohne weiter, Zocker-Veteranen wünschen sich etwas mehr Spielraum – "L.A. Noire" setzt eben konsequent auf das Erzählen seiner Geschichte.

Die Entpuppt sich trotz gelegentlicher Längen und eines langsamen Einstiegs als interessant, führt speziell im Mittelteil auf falsche Fährten und macht gegen Ende hin klar, dass Cole Phelps nicht der interessanteste Charakter ist. Einigen Schlüssel-



PS3 Knocheinlagen wie diese – wo gehört welches Rohrteil hin? – sind rar gesät und dann meist so einfach zu lösen, dass sie keinen bleibenden Eindruck hinterlassen.

VERBRECHEN SCHLÄFT NICHT – DANK DLC

Wie es immer mehr zur Mode für namhafte Spiele wird, lockten auch bei "L.A. Noire" diverse Verkäufer mit exklusiven Vorbesteller-Boni. Wer zu spät dran ist oder anderswo gekauft hat, muss sich aber nicht grämen, denn Rockstar wird alle Extras auch in absehbarer Zeit als Zusatzinhalte zum Download anbieten. Auf spezielle Ausrüstungsgegenstände für Cole könnte Ihr dabei getrost verzichten, denn das Abenteuer ist ohnehin einfach genug gestrickt, dass Ihr keine durchschlagskräftigeren Waffe oder mehr Munition braucht. Interessanter gestalten sich die Zusatz-Kriminalfälle: Bei "Die nackte Stadt" seid Ihr wieder im Sittenzernat tätig, "Falsche Papiere" schickt Euch zurück in die Abteilung für Verkehrsdelikte. Beide Bonusmissionen sollen nicht weniger detailreich gestaltet sein wie die Fälle auf Blu-ray bzw. DVD und entsprechend mit viel Sprachausgabe und beeindruckender Mimik der Protagonisten aufwarten. Mit dem Spannungsbogen des Hauptspiels haben sie allerdings nichts zu tun, somit verpassen Nichtkäufer keine relevanten Details.

Selbiges gilt für den in Europa bislang nicht bestätigten Fall rund um ein gestohlenen Konsulatsauto, der in den USA PS3-Detektiven vorbehalten ist – sollte er hier veröffentlicht werden, ist laut Rockstar bislang keine Konsolen-Exklusivität vorgesehen.



personen hätten wir eine ausgearbeitetere Darstellung gewünscht, doch letztlich fügt sich das Geflecht aus hin und wieder eingespielten Rückblenden und den verschiedenen Handlungssträngen zu einem standesgemäßen Finale zusammen. Nehmt deshalb "L.A. Noire" als das,

was es sein will, nämlich eine fein ausgearbeitete Kriminalstory zum Selberspielen. Trennt Euch also von der Erwartung eines ebenbürtigen "Grand Theft Auto"-Rivalen. Stattdessen bekommt Ihr ein trotz kleinerer Mängel gelungenes Gesamtwerk. us



PS3 Fast jedes Beweismittel betrachtet Cole nach dem Aufheben genauer: Manche Dinge wie Brieftaschen lassen sich dann öffnen, andere dreht und wendet Ihr in der nahen Ansicht, um weitere Spuren zu entdecken.

L.A. NOIRE

Entwickler: **Team Bondi, Australien / Rockstar**
 Hersteller: **Take 2**
 Termin: **im Handel**
 Preis: **60 Euro**

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

- » 21 Kriminalfälle in 5 Kapiteln
- » frei befahrbare Los Angeles der 40er
- » Gesichtsanimationen überzeugen mit subtiler Mimik
- » Action-Einlagen nehmen nur einen geringen Spielanteil ein
- » Beweissuche wird mithilfe von Sound- und Vibrations-Effekten erleichtert
- » Scheitern durch Überspringen etc. fast nicht möglich

SPIELSPASS

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

82

FAZIT » Atmosphärisches Verbrechenndrama mit Fokus auf Beweissuche und Verhören, dem aber der letzte Schwung fehlt.

MAX PAYNE 3

Der berühmteste Pillenfresser nach Pac-Man tritt wieder ins Rampenlicht und sorgt für schmerzende Zeigefinger.



Max Payne ist zurück. Dieser Mann hält nichts von den vorschrittsmäßigen Ermittlungen eines Cole "L.A. Noire" Phelps. 'Erst schießen, dann fragen' lautete schon 2001 das Motto des rachsüchtigen Polizisten, der sich nicht mit Spurensuche und Verhören aufhielt, sondern im schneebedeckten New York nach den Mördern seiner Familie suchte und seinen Weg mit den Leichen zahlreicher Gangster pflasterte. Die Nachricht von seiner Rückkehr sorgte 2009 für Freude und Schrecken zugleich,

denn als Rockstar erste Bilder zum Spiel veröffentlichte, schienen sich die neuen Entwickler vom gefeierten Film-Noir-Stil und dem markanten Titelhelden abgewandt zu haben. Die Artworks und Screenshots zeigten einen kahlköpfigen, stämmigen Mann Marke Bruce Willis, der so gar nichts mehr mit dem gepflegten Leder-mantelträger aus den Vorgängern zu tun hatte. Auch São Paulo als neuer und tagelanger Schauplatz stieß auf herbe Kritik, stellte es doch eine Abkehr vom nächtlichen Big Apple dar. Anscheinend haben die Leute von Rockstar Vancouver, die zusammen mit Entwicklern der hauseige-

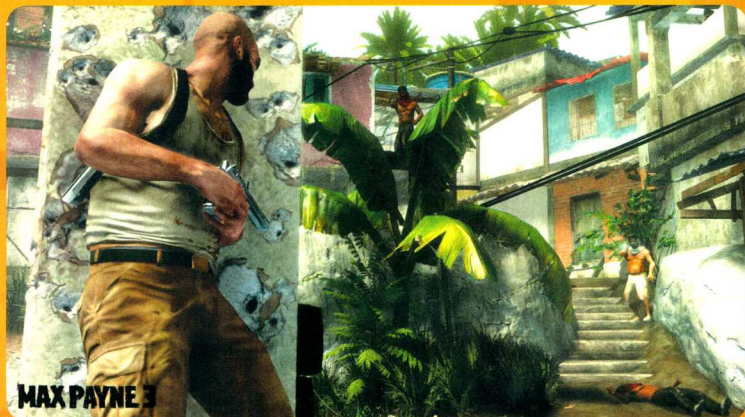
nen Studios Toronto, London und New England anstelle von Remedy an dem Projekt arbeiten, die Neuausrichtung daraufhin überdacht. Wie ihr seht, trägt der rachsüchtige Ex-Polizist nun auch wieder dichtes Haupthaar und dafür weniger Körperperfekt. Dieser Zustand ist aber nicht von Dauer, vielmehr erlebt ihr den tiefen Fall des Protagonisten live mit.

Stirb langsam

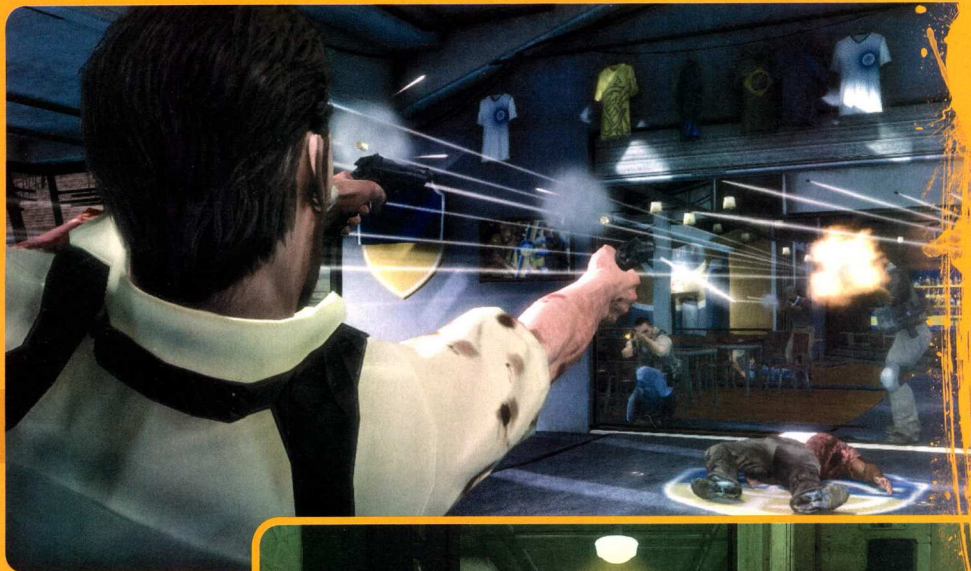
Der von Rache- und Schuldgefühlen gepeinigter Witwer hat im sonnigen Süden Krawatte und Dienstmarke gegen leichte Freizeitkleidung eingetauscht und arbeitet als privater

Sicherheitsmann für den reichen Rodrigo Branco und dessen Brüder. In einer der ersten Missionen wird Brancos Frau von der Comando-Sombre-Gang entführt und Max übernimmt zusammen mit seinem Partner Passos die Übergabe des Lösegelds, die in einem Fußballstadion stattfindet. Doch als die Entführer das Feld betreten, mischt sich eine unbekannte dritte Partei in den Handel ein und eröffnet das Feuer. Max wird am Arm getroffen und von Passos in die Sicherheit der Katakomben gezerrt. Hier übernimmt ihr in gewohnter Third-Person-Shooter-Manier das Kommando und humpelt dem Südamerikaner auf der Suche nach Arznei hinterher. Natürlich helfen auch dieses Mal wieder die berühmten Painkiller-Tabletten bei Wehwechen aller Art, und nach einer Dosis der Wundermedizin macht ihr Euch auf die Jagd nach einem der Kidnapper, der das Lösegeld an sich genommen hat.

In den zahlreichen folgenden Gefechten verbreitet sich die originale "Max Payne"-Atmosphäre, welche die Serie vor zehn Jahren über den Shooter-Einheitsbrei erhob. Ihr hechtet mit ratternden Pistolen in Zeitlupe in Deckung, während Euch die Kugeln Eurer Widersacher langsam entgegenkommen, dürft aber selbst in Echtzeit zielen. Die Verschlüsse Eurer Pistolen zucken vor und zurück, Patronenhülsen fliegen in hohem Bogen aus dem Auswurfschacht, Möbel und Glasscheiben gehen zu Bruch und die Splitter ver-



PS3 Die ersten Bilder des neuen Max in farbenfroher und vor allem heller Umgebung ließen die Kritiker auf den Plan. Der heruntergekommene Kraftprotz mit Unterhemd und Glatze ließ Fans um die Identität ihres Lieblingspolizisten fürchten.



PS3 Zeit zum Ausweichen: In der Bullet-Time seht Ihr die Kugeln Eurer Gegner samt Schweif auf Euch zufliegen.

mischen sich zusammen mit Euren fallenden Gegnern zu einem imposanten Action-Panorama Marke John Woo, in dem nur noch die typischen weißen Tauben fehlen. Diese Bullet-Time löst Ihr entweder auf Knopfdruck selbst aus oder sie setzt automatisch ein, etwa wenn Max sich durch das Fenster einer Kommentatorenkabine schwingt, um einen feindlichen Heckenschützen auszuschalten. Im Hawaiiemod ist natürlich nicht so viel Platz wie unter einem Ledermantel, deshalb führt Ihr nur noch drei Waffen gleichzeitig mit Euch, die Ihr per Auswahlrad zieht und untereinander kombiniert.

In der serientypischen Slow-Motion kommt Max' erweitertes Bewegungsrepertoire besonders gut zur Geltung. Springt Ihr gegen eine Wand oder eine Treppe hinab, federt Max seinen Aufprall dank NaturalMotions Euphoria-Technolo-



PS3 Max Payne, wie wir ihn kennen und lieben. Mit Krawatte und Mantel ballert es sich gleich viel anständiger: Zahlreiche Zeitsprünge klären die Geschehnisse auf, die zu Max' heutigem Erscheinungsbild führten.

gie, die auch in "GTA IV" und "Red Dead Redemption" zum Einsatz kam, mit natürlichen Bewegungen ab und schmiegt sich neuerdings auch an Deckung an, wenn Ihr den linken Trigger bzw. L2 drückt. Mit dem rechten Trigger lugt Ihr über

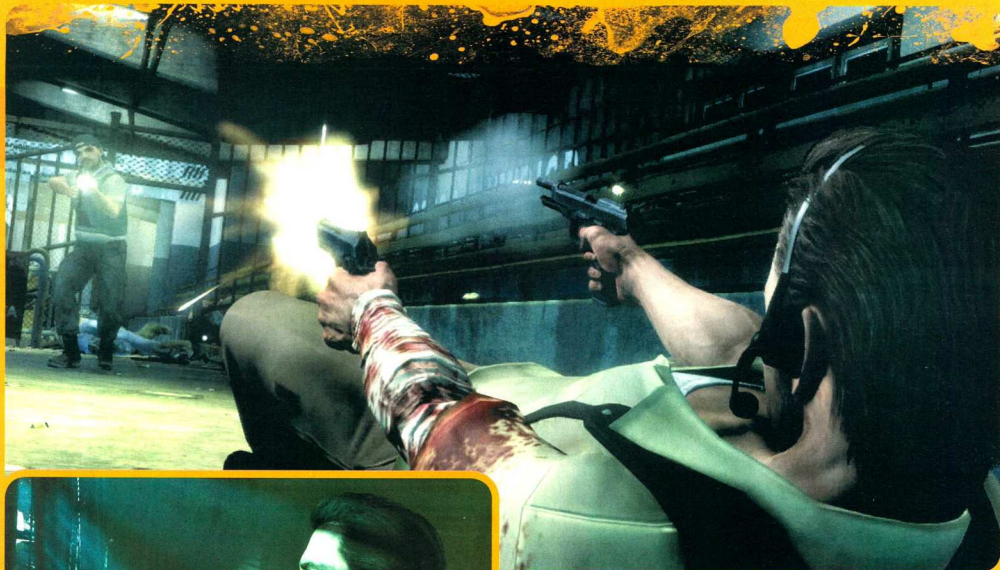
Mauern und schießt gezielt, ansonsten feuert Max auch blind auf die Widersacher, die in Gruppen recht klug agieren und sogar vor nahen Einschlägen zurückschrecken. Keine Panik, "Max Payne 3" wird trotzdem kein Deckungsschooter à la "Gears of

War" werden, offene Schusswechsel mit packenden Zeitlupenaktionen stehen weiterhin im Vordergrund. Dazu gehört natürlich auch die Bullet-Cam, die nach jeder Schießerei den Schlusspunkt markiert und den Tod des letzten Gegners >>



PS3 Den typischen Film-Noir-Stil erzielen die kanadischen Entwickler durch den Einsatz aufwendiger Schattenszenen, die eine bedrohliche Atmosphäre erzeugen und Max stets vom Hintergrund abheben. In den färbaren, zerstörten Innenräumen erinnert das Spiel mehr denn je an seine Vorgänger.





360 Max hält sich nicht damit auf, sich in Pose zu werfen, er feuert aus allen Lagen. Nach einem Hechtsprung bleibt Ihr auch gerne mal auf dem Rücken liegen.



PS3 Nachdenklich, zynisch und ohne Rücksicht auf das eigene Leben. Max' Vorgeschichte hat ihn hart und unbeugsam gemacht, seine Taten verfolgen ihn.

spektakulär in Szene setzt.

Nachdem Max und Passos den Kidnapper in einem Presseraum gefasst und verhört haben, geht es raus auf die Ränge des Stadions. Es folgt eine Scharfschützensequenz, in der Ihr wie Mona Sax in "Max Payne

2" durchs Zielfernrohr Euren Partner Passos beschützt. Hier bewundert Ihr gleichzeitig die natürlichen Bewegungen der Spielfiguren. Rockstar Vancouver hat ausgiebigen Gebrauch vom Motion-Capturing-Verfahren gemacht und der Serie

Erstmals sehen wir den grimmigen Revolverhelden auch bei Tag agieren.

von Max wurde allerdings nicht gerüttelt, diese werden weiterhin von James McCaffrey gesprochen, obwohl Rockstar bei der Ankündigung des Spiels noch andere Pläne hatte.

Sin City

auch sonst eine Auffrischung verpasst. Die Zeiten der gezeichneten Comics sind vorbei. Die Kanadier erzählen die Geschichte anders als die Finnen von Remedy anhand von animierten Collagen, die eine Brücke zwischen dem alten Stil und der aktuellen Spielgrafik schlagen sollen. An den zynischen Monologen

Mit Max' Verlegung in die 18-Millionen-Einwohner-Stadt São Paulo bringt Rockstar Vancouver mehr Abwechslung und vor allem frische Farbe ins Spiel. Die Metropole bietet durch ihre Aufteilung in extrem arme und reiche Bezirke viel Raum für optisch und atmosphärisch unterschiedliche Levels, die offener

DIE VIELEN GESICHTER DES MAX PAYNE



Max Payne als rachsüchtiger Jungspund im indizierten Erstling. Sam Lake, der Writer des Spiels, hielt seinen Kopf für ihn hin.



Im "Max Payne"-Film von 2008 schlüpft Mark Wahlberg in den Ledermantel des NYPD-Cops. Mila Kunis spielt Mona.



Die Max-Interpretation von Rockstar Vancouver erschreckte Fans durch Gletze und Schmerbauch. Ihr mimt ihn aber auch in einer gepflegten Variante, die James McCaffrey, der Stimme von Max Payne, nachempfunden ist.

Im zweiten Teil erlebt Ihr Max in gesundem und verletztem Zustand. Dieses Mal lieh im der Schauspieler Timothy Gibbs sein Gesicht. In einigen Missionen übernimmt Ihr außerdem die Rolle von Mona Sax.





360 In einer Scharfschützen-Szene nimmt Ihr ein großes Kaliber in die Hand und verteidigt Euren vorrückenden Kollegen Passos vor herannahenden Feinden. Per Knopf im Ohr haltet Ihr dabei den Kontakt.



sein sollen als die meist engen Korridore und Zimmer der Vorgänger. Erstmals sehen wir den grimmigen Revolverhelden auch bei Tag agieren. Das winterliche, in Schatten getauchte New York gehörte allerdings zu den Markenzeichen der Serie, ein Punkt, dem die Designer mit einigen schattigen und farbarbenen Levelabschnitten Rechnung tragen. Die aus "Red Dead Redemption" bekannte RAGE-Engine hilft dabei, die heruntergekommenen Favelas und die gläsernen Türme der Stadt stimmig in Szene zu setzen. Die Texturen in den bisher bekannten Screenshots lassen aber noch Raum für Verbesserungen, von der grafischen Qualität des Westerns rund um John Marston ist man noch ein Stück entfernt.

Mann unter Feuer

Die wichtigste Neuerung abseits des

neuen Designs und kleinerer Veränderungen in der Spielmechanik stellt der Mehrspieler-Modus dar, den es zum ersten Mal im "Max Payne"-Universum geben soll. Details sind noch nicht bekannt und wir zerbrechen uns noch die Köpfe, wie man die Zeitlupenfunktion des Spiels sinnvoll in so eine Spielvariante einbaut.

Wie Max überhaupt nach Brasilien kam, warum er irgendwann zum glatzköpfigen Saufkumpanen wurde und was sonst noch in den acht Jahren seit "The Fall of Max Payne" passiert ist, erklären zahlreiche Zeitsprünge. Die typischen Komplotte und Ränkespiele werden auch nicht fehlen. Ein erstes Beispiel dafür ist das Ende der Demo-Mission, in der Max und Passos mit ihrem Helikopter Richtung Hafen entkommen können, nachdem sie den Standort von Brancos Frau lokalisiert haben. Einer der

schwer bewaffneten Unbekannten nimmt sie bei der Flucht ins Visier seines Raketenwerfers, er wird aber von einem Kollegen am Schuss gehindert. Vielleicht hat ja wieder der 'Inner Circle' seine Finger im Spiel? Man darf gespannt sein, ob Max mal wieder von seiner Vergangenheit eingeholt wird.

Rockstar Vancouver wagt sich mit "Max Payne 3" auf neues Terrain und versucht gleichzeitig, die alten Fans bei der Stange zu halten. Die Frage ist, ob allein die Zeitlupen-Spielmechanik, die jetzt schon längst zum Genre-Standard gehört, heute noch für Begeisterungstürme sorgen kann. "Max Payne 3" braucht eine starke Story und Atmosphäre, um im Kampf um die Aufmerksamkeit der aktuellen Spielergeneration nicht unterzugehen. tk

System **PS3 / 360**
Entwickler **Rockstar Vancouver, Kanada**
Hersteller **Take 2**
Genre **Action**
Termin **2012**

DAS GEFÄLLT UNS

- » Mix aus altem und neuem Design
- » packend inszenierte Schlusswechsel
- » abwechslungsreiche Schauplätze
- » behutsame Anpassung an heutige Genre-Standards

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » bleibt die typische Payne-Atmosphäre erhalten?
- » wird außer Schießereien noch etwas anderes geboten?

Fazit » Rockstar Vancouver schafft die Balance zwischen alten Spielelementen und aktueller Technik. Ob im neuen Max aber genug vom alten steckt, muss sich noch zeigen.

ALS DER SCHMERZ BEGANN

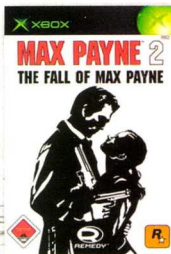
MAX PAYNE (2001, PS2 / XBOX)

Im Jahre 2001 macht sich Max Payne im indizierten ersten Teil der Reihe auf die Suche nach den Mördern seiner Familie. Ausgestattet mit nicht näher erläuterten pfeilschnellen Reflexen schießt sich der Polizist des NYPD durch Horden von Gangstern und Junkies, um einer Verschwörung rund um die Droge Valkyr auf die Spur zu kommen. Sein Weg führt ihn durch die U-Bahn-Tunnel und Hinterhöfe des winterlichen New Yorks über die Villa des Punctinello-Mafiabosses bis zum Wolkenkratzer der Asesir Corporation, welche die Droge für das US-Militär entwickelte und die Produktion auch nach Schließung des Projekts auf eigene Faust fortführt. Payne stellt die Vorgesetzte Nicole Horne, welche für den Tod seiner Frau und seines Kindes verantwortlich ist. Er wird zum Schluss festgenommen, erhält aber Schutz und eine weiße Weste von der Geheimorganisation 'Inner Circle', die von Horne angeführt wird.



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE (2003, PS2 / XBOX)

Der zweite Teil der Payne-Serie, der auch in Deutschland erschien, dreht sich um Liebe und Verrat. Max trifft bei einem Routineeinsatz auf die Killerin Mona Sax, die ihn im ersten Teil der Mafia auslieferte. Eine als Reinigungstrupp getarnte Gruppierung macht Jagd auf hochrangige Politiker und Mona wird einer der Mörder in die Schuhe geschoben. Max befreit sie und zusammen schlägt sich das Paar durch Hochhausapartements, eine Geisterbahn und einen weitläufigen Rohbau, bis sich die Geschichte langsam auflutet. Mona arbeitet für den Russen Vladimir Lenn, der den Inner Circle von innen sabotiert. Lenn erschließt Mona, weil sie sich weigert, Max zu töten. In der Villa des Inner-Circle-Mitglieds Alfred Woden kommt es schließlich zum Showdown zwischen Lenn und Max. Mona stirbt zum Schluss in seinen Armen, nur auf der höchsten Schwierigkeitsstufe überlebt sie.







Die Guy-Fawkes-Masken der Anonymous-Aktivisten sind Alan Moores Comic "V wie Vendetta" entlehnt. Das Kollektiv wurde durch seine Aktionen gegen Scientology bekannt.

jeder Sitzung neu generiert, sondern ist unveränderlich in der Hardware des Systems festgeschrieben (siehe Frage 5). Ergebnis: Die sogenannte 'Chain of Trust', ein Konzept welches ursprünglich sicherstellte, dass die PS3 nur offiziell von Sony signierte Software spielte, ist unweiderbringlich durchbrochen. Kein Firmware-Update wird daran je wieder etwas ändern.

Verlagerung des Schlachtfeldes

Aus Sicht der Hacker des Chaos Computer Clubs verlagert Sony das Schlachtfeld nun in den Gerichtssaal. Juristisch geht man gegen George Hotz, Alexander Egorenkov und einige Mitglieder von fail0verflow vor. Gegen Egorenkov wird Zivilrechtsklage beim Landgericht Hamburg eingereicht, seine Wohnung polizeilich durchsucht und seine Computer-Ausrüstung beschlagnahmt. Egorenkov nimmt seinen Technik-Blog vom Netz und ruft aktuell an selber Stelle (grafchokolo.com) zu PayPal-Spenden auf, um die Kosten seines laufenden Prozesses zu decken. Glimpflich kommt George Hotz davon, der noch Anfang des Jahres den Rootkey der PS3 auf seinem Blog veröffentlicht hatte. Er wird in Kalifornien angeklagt, kann sich Anfang April aber außergerichtlich mit dem japanischen Elektronikkonzern einigen. Hotz unterschreibt eine Unterlassungserklärung, in der er sich verpflichtet, niemals wieder ein Sony-Gerät zu hacken bzw. Informationen darüber zu verbreiten. Hotz ruft per Blog zum Boykott von Sony-Geräten auf.

Gleichzeitig solidarisieren sich die netzaffinen 'Anons', Aktivisten der Anonymous-Bewegung, mit den Hackern. Sie werfen Sony öffentlich vor, das Justizsystem zu missbrauchen, um die Gebrauchsrechte der PS3-Käufer einzuschränken. Eine Gruppe namens 'Sonyrecon' veröffentlicht persönliche Daten von Sony-Managern, meldet sie in Sex-Foren an oder bringt sie bei Geschäftspartnern in Verfall. Unter dem Motto der 'Operation Sony' werden zudem diverse Webseiten des Konzerns und das PSN per DDoS-Attacke lahmgelegt (siehe Frage 6).

Wir schreiben den 5. April 2011. Die Bühne für den größten Datenskanal in der bisherigen Geschichte der Videospiele ist bereitet. Ob Anonymous aktiv an der nun folgenden, groß angelegten Attacke auf das PSN beteiligt war oder kriminellen Datendieben als Ablenkung diente (siehe Frage 7), kann derzeit nicht zweifelsfrei festgestellt werden. Sämtliche harten Fakten über Ablauf und Folgen der PSN-Attacke haben wir in der Chronologie auf der Folgeseite zusammengetragen. *mw*

Antworten von Hackern des Chaos Computer Clubs

1. Was motivierte GeoHots ersten Hack?

Oxdeadbeef: GeoHot wollte einfach wissen, wie der Hypervisor der PS3 arbeitet. Er forschte nicht nur über die Softwareseite, indem er seine eigenen Linux-Programme im OtherOS der PS3 laufen ließ, sondern modifizierte seine Konsole auch extrem auf der Hardwareseite. Er schloss Debug-Leitungen an und untersuchte mit Logik-analysatoren, wie die Hardware genau funktioniert. Er klemmte sogar Drähte zwischen den Prozessor und die RAM-Bausteine, um zu sehen, in welcher Reihenfolge dort die Daten geschrieben werden. Damit hatte er einen sogenannten Memory-Glitch entwickelt, mit dem er den Hypervisor überlisten konnte.

2. Warum gingen GeoHot und graf_chokolo so offensiv an die Öffentlichkeit?

Oxdeadbeef: Das war damals in Sicherheitsforscherkreisen nicht ungewöhnlich. Wenn man eine wichtige Sicherheitslücke entdeckte, veröffentlichte man sie. Man nannte das Full Disclosure. Inzwischen ist Responsible Disclosure üblich, dabei gibt man dem Hersteller einen gewissen Zeitraum, ein Problem zu beheben, bis man damit an die Öffentlichkeit geht.

chairman: Wobei sich bei Sony überhaupt die Frage stellt, ob man will, dass sie etwas fixen. Im Falle der PS3 heißt es sowieso: Das Ding ist jetzt offen! Deal with it!

3. Was ist so schlimm und der Abschaltung des OtherOS?

Oxdeadbeef: Ein Hacker will immer vollständige Kontrolle über die Hardware haben, für die er Geld bezahlt. Er will das Teil abschrauben und jedes einzelne Bit der CPU setzen können, selbst, wenn sie dabei kaputtgeht.

4. Wie funktionierte der USB-jailbreak?

Oxdeadbeef: Die Idee, über USB-Sticks in Systeme einzubrechen, ist nicht neu. USB-Geräte eignen sich gut für so etwas, weil sie Hardware sind, über die Daten eingespielt werden. Damit das funktioniert, braucht man einen Treiber und der läuft auf einer sehr hohen Sicherheitsstufe mit vielen Rechten. Wenn ich einen Treiber angreifen kann, ist das immer sehr gut.

5. Was genau war der Fehler im PS3-Sicherheitskonzept?

Oxdeadbeef: Dieses Unverständnis, wie man richtige Kryptographie betreibt, zieht sich bei den großen Industriefirmen durch wie ein roter Faden. (...) Sobald in einem kryptografischen Verfahren ein symmetrischer Schlüssel vorkommt, muss ich ihn eigentlich bei jeder neuen Sitzung neu generieren. Sonys Schlüssel basierte aber auf einer unveränderlichen Zahl. Wenn Sony diese einfache Grundregel beachtet hätte, wäre die PS3 nicht so ohne Weiteres aufgemacht worden.

6. Wie lief Anonymous' PSN-Attacke ab?

chairman: Anonymous fuhr zunächst einen DDoS-Angriff auf das PSN, distanzierte sich dann aber ziemlich schnell von der Sache. Ein DDoS (Distributed Denial of Service, Anm. d. Red.) ist auch kein richtiger Hack, es ist das Online-Äquivalent eines Sitzstreiks oder Flash-mobs.

Drüpe: Als ob ein paar Leute die Müllsäcke einer ganzen Straße in den Eingang eines einzelnen Hauses stopfen. Jeder schickt eine Anfrage, bis der Server überlastet ist und zusammenbricht. So ist kein Durchkommen mehr möglich.

chairman: Nach dem DDoS-Angriff war das PSN für ein, zwei Tage down. Kurz danach kamen die Datendiebe und alle dachten, es wären dieselben gewesen.

7. Warum behauptet Sony immer noch, dass Anonymous hinter der aktuellen PSN-Attacke steckt, obwohl die Gruppe die Verantwortung schon mehrfach von sich gewiesen hat.

sva: Das ist aus Sonys Sicht die beste Strategie, denn Anonymous ist eine Gruppe, die sich gut als Sündenbock eignet. Man unterstellt den Mitgliedern als angebliche Cyberterroristen böse Absichten. Sony kann zwar nicht beweisen, dass die Angreifer wirklich Anonymous waren, die Anons können aber auch nie mit Sicherheit sagen, dass es keiner aus ihren Reihen war. So steht Aussage gegen Aussage. Ob das allerdings langfristig eine gute Idee von Sony ist, wird sich noch zeigen.



Die Chronologie der PSN-Angriffe

16.-18. April

Unbekannte verschaffen sich in diesem Zeitraum Zugang zum PlayStation Network und den Servern von Sony Online Entertainment. Sie entwenden die persönlichen Daten von 75 Millionen PSN-Kunden. Sicher gestohlen werden persönliche Informationen wie Name, E-Mail-Adresse, Geburtsdatum, Telefonnummer, Login-Daten von PSN und Qriocity sowie Online-ID. Ob auch die Kreditkarten-Informationen von 10 Millionen PSN- bzw. Qriocity-Kunden entwendet wurden, ist zunächst nicht zweifelsfrei festzustellen.

19. April

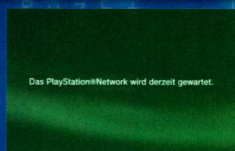
Sony entdeckt den Einbruch ins PSN, erfasst aber nach einer späteren Aussage von Pressesprecher Patrick Seybold das volle Ausmaß des Diebstahls noch nicht. Intern beginnt die Analyse, nach außen wird nichts kommuniziert. Erste Funktionen des PSN werden heruntergefahren.

Patrick Seybolds Aussagen könnt ihr im US-PlayStation-Blog nachlesen.



20. April

Sony schaltet die Services des PSN und des Qriocity-Multimedia-Dienstes komplett ab. Als Begründung werden technische Schwierigkeiten angegeben. Auch Offline-Inhalte wie bestimmte Download-Titel von Capcom und die Videostreams diverser Anbieter funktionieren nicht mehr.



Dieses Bild wird für fast einen Monat die TV-Bildschirme der PSN-Nutzer zieren.

22. April

Die Internet-Aktivisten von Anonymous, welche Anfang April das PSN mit einer DDoS-Angriffe lahmgelegt hatten, lehnen in einer offiziellen Stellungnahme die Verantwortung für den aktuellen Hack ab. Da die Gruppe dezentral organisiert ist, kann es trotzdem sein, dass einzelne Anons auf eigene Faust handelten.



"Diesmal waren wir es nicht", schreibt Anonymous und wirft Sony Inkompetenz vor.

26. April

Erst jetzt gesteht Sony offiziell, einer Cyber-Angriffe zum Opfer gefallen zu sein, schaltet das FBI ein und warnt die PSN-Nutzer. Potenzielle Straftäter hätten somit über eine Woche Zeit gehabt, mit den Daten Schanden anzurichten. Berichte über Identitätsklau und Kreditkartenbetrug im großen Stil bleiben jedoch aus. Allerdings berichten uns Nutzer des Maniac-Forums von unbefugten Abbuchungen.

1. Mai

Sony-Boss Kazuo Hirai entschuldigt sich auf einer Pressekonferenz für den Datenklau und die abgestellten Dienstleistungen. Er kündigt an, das PSN werde grundlegende Funktionen in den nächsten Tagen wieder aufnehmen und die Nutzer würden mit Gratis-Angeboten entschädigt. Zeitgleich entdeckt Sony einen Zugriff auf die Server von Sony Entertainment Online. Offenbar wurden im Zuge der PSN-Angriffe unbemerkt weitere 25 Millionen Kundendaten gestohlen. Sony schaltet die SOE-Server ab.



Kaz Hirai erlebt einen schwarzen Monat.

2. Mai

Sony informiert die Öffentlichkeit über den SOE-Datenklau. Zusätzlich zu den persönlichen Daten der SOE-Kunden wurden 12.700 europäische Kredit- bzw. Debit-Kartennummern, deren Ablaufdatum sowie Informationen zum Zahlungsverkehr von 10.700 Debit-Nutzern aus Deutschland, Österreich, Holland und Spanien entwendet. Laut Sony allerdings aus einer veralteten Datenbank von 2007. Datenschutzkritikern, dass eine Speicherung von Kreditkarten-Informationen jedweder Art unzulässig sei.

4. Mai

Kazuo Hirai beantwortet in einem Brief die Anfragen des US-Repräsentantenhauses zur Cyber-Angriffe. Darin schreibt er, dass externe Ermittler eine Datei mit dem Anonymous-Motto 'We are Legion' im PSN gefunden hätten. Außerdem spricht er Anonymous Verantwortung für die Unsicherheit des PSN zu. Die Gruppe hätte mit ihrer Angriffe Anfang April das Sony-Sicherheitspersonal abgelenkt.



5. Mai

Mitglieder von Anonymous antworten ihrerseits mit einem offenen Brief. Sie weisen einmal mehr die Verantwortung zurück und streiten ab, am Diebstahl der Kreditkarteninformationen von Privatleuten interessiert zu sein. Anonymous' Ziel sei der Kampf gegen Großkonzerne. Sony wird beschuldigt, Anonymous als Sündenbock zu missbrauchen. Anonymous versichert den PSN-Kunden, eigentlich für den Schutz ihrer Rechte und Privatsphäre einzutreten.



6. Mai

Sonys Vorsitzender Howard Stringer wendet sich in einem offenen Brief an die PSN-Nutzer und bietet jedem US-Kunden unter anderem eine Versicherung gegen Identitätsdiebstahl als Entschädigung an (siehe rechte Seite).

7.-13. Mai

Fast eine weitere Woche lang bleiben die Dienste von PSN, SOE und Qriocity noch immer offline. Bloomberg.com zitiert den japanischen Pressesprecher Shigenori Yoshida, der per Telefon mitteilt, dass Sony aktuell nicht wisse, wann das PSN wieder verfügbar sei. Man arbeite noch immer an einem verbesserten Sicherheitssystem. Der Plan, den Service bis spätestens 31. Mai wiederherzustellen, bestünde weiterhin. Sony verzeichnet Verluste an der Börse. In den USA und Kanada werden erste Sammelklagen gegen den Konzern organisiert. In Deutschland tauschen Gamestop-Shops in Promo-Aktionen gebrauchte PS3-Slims in Xbox-360-Konsolen um. Dritthändler wie Capcom beziffern den bisher entstandenen Schaden durch entgangenen Umsatz auf Milliardenbeträge. Der für Sony insgesamt entstandene Rufschaden und die materiellen Gesamtverluste sind nicht zu ermesen.



14.-16. Mai

Beginnend mit den USA gehen Chat- und Multiplayer-Funktionen des PSN wieder online. Deutsche PSN-Kunden dürfen ab dem 15. Mai die neue Firmware herunterladen, ihr Passwort ändern und endlich wieder spielen. Der PlayStation Store ist voraussichtlich noch bis zum 31. Mai geschlossen. Wie am 16. Mai bekannt wird, bleibt ausgerechnet in Japan das PSN noch komplett verarmelt. Den Behörden im Mutterland gehen die verbesserten Sicherheitsvorkehrungen, Firewalls und Verschlüsselungen nicht weit genug. Laut einer Regierungssprecherin habe Sony längst nicht alle versprochenen Maßnahmen umgesetzt.



Willkommen zurück!

Die grundlegenden Funktionen des PSN sukzessive wieder hochzufahren, ist eine Sache; das Vertrauen seiner Nutzer zurückzugewinnen, eine andere. Ob der von Sony versprochene Versicherungsschutz gegen Identitätsdiebstahl (siehe unten) auch in Deutschland angeboten wird, bleibt abzuwarten. Schon jetzt kann man aber einige Lektionen aus dem Daten-GAU lernen. Auf dieser Seite haben wir die wichtigsten

Sicherheitstipps von Sony, Kreditkartenfirmen, der M!-Redaktion und den Hackern des Chaos Computer Clubs zusammengetragen. Zumindest das Wohlwollen der Spieler dürfte Sony mit dem spendablen "Willkommen zurück"-Paket wieder halbwegs restaurieren. Sobald der PlayStation Store seine Arbeit wieder aufnimmt, haben sämtliche Kunden die Möglichkeit, zwei Spiele gratis herunterzuladen. Zur Wahl ste-

hen "LittleBigPlanet", "Super Stardust HD", "WipEout/Fury", "Ratchet & Clank: Quest for Booty" und "Hustle Kings". Nutzer mit PSP-Konten erhalten zusätzlich zwei der folgenden vier PSP-Titel: "LittleBigPlanet", "ModNation Racers", "Pursuit Fury" und "Everybody's Golf". Auch für PlayStation Home wird ein Geschenkpaket geschürt. Dessen Inhalt war bei Redaktionsschluss allerdings noch nicht bekannt.

Das sagt Sony

Offener Brief von Howard Stringer, Präsident und CEO der Sony Corporation, 6. Mai:

Liebe Freunde,
ich weiß, dass die vergangenen Tage für euch alle sehr frustrierend gewesen sind. Ich möchte euch versichern, dass alle Ressourcen dieser Firma ausgeschöpft wurden, um jedes Detail über die Art und Auswirkungen der Cyber-Angriffe, die wir alle erleben mussten, in Erfahrung zu bringen. (...)

Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es keinen bestätigten Hinweis auf einen Missbrauch von Kreditkartendaten oder sonstigen privaten Informationen, wir werden die Situation aber weiterhin genau im Auge behalten. Unsere Pläne zur Unterstützung unserer Kunden auf der ganzen Welt vor Identitätsdiebstahl werden immer konkreter. Heute wurde ein Programm begonnen, mit dem PlayStation-Network- und Qriocity-Kunden aus den USA unter anderem mittels einer Identitätsdiebstahl-Versicherungspolice über je 1 Million US-Dollar pro Nutzer geschützt werden. Entsprechende Ankündigungen für andere Regionen folgen in Kürze.

Wie bereits angekündigt, werden wir sobald PSN und Qriocity wieder online sind ein "Willkommen zurück"-Paket für unsere Kunden schnüren. Darin wird neben anderen Vorteilen eine einmonatige, kostenlose PlayStation-Plus-Mitgliedschaft für alle PSN-Nutzer sowie eine Verlängerung der Abonnements für PlayStation-Plus- und Music-Unlimited-Kunden enthalten sein, um für die verlorene Zeit zu entschädigen.

Wir als Firma – und ich persönlich – entschuldigen uns für die Unannehmlichkeiten und Sorgen, die durch die Attacke entstanden sind. Unter der Führung von Kazuo Hirai arbeiten verschiedene Teams rund um die Uhr, um den Zugang zu unseren Angeboten so schnell und so sicher wie möglich wieder anzubieten.

(...) Ich möchte ausdrücklich betonen, dass wir mit allem, was wir bieten können, für euch da sein wollen, dass wir eure Informationen besser als je zuvor schützen wollen und dass wir euch endlich wieder das geben wollen, wofür ihr euch angemeldet habt – all die Spiele und die großartige Unterhaltung, die ihr von Sony erwartet.

Howard Stringer



Das sagen Banken und Kreditkartenunternehmen



Laut einer öffentlichen Stellungnahme des Zentralen Kreditausschusses, dem zentralen Sprachorgan der deutschen Banken und Kreditkartenunternehmen, besteht derzeit kein Grund, die Kreditkarten von PSN-Kunden vorsorglich auszuhalten. Es ist nicht einmal nötig, die eigene Bank darüber zu informieren, dass man als PSN-Kunde möglicherweise Opfer eines Datendiebstahls wurde.

Wer regelmäßig seinen Kontostand überprüft und nicht autorisierte Konto-bewegungen sofort meldet, hat nichts zu befürchten. Das ZKA wörtlich: "Für etwaige Schäden aus einer möglichen Manipulation im Zusammenhang mit dem Datendiebstahl müssen die Karteninhaber nicht haften." Unberechtigte Abbuchungen können innerhalb von sechs Wochen rückgängig gemacht werden.

Das sagt die M! Games Redaktion

M! Kein Redaktionsmitglied ließ nach dem GAU seine Kreditkarte austauschen, alle überprüfen seitdem aber häufiger ihren Kontostand. Bislang ist uns nichts Verdächtiges aufgefallen. Ob die unberechtigten Abbuchungen, von denen Nutzer des Maniac-Forums berichten, tatsächlich mit dem Datendiebstahl zu tun haben, steht zudem nicht fest.

Als neues Passwort im wiederhergestellten PSN empfehlen wir nicht nur die von Sony verlangte achtstellige Kombination aus Buchstaben und Zahlen, sondern eine elfstellige Kombination, die zusätzlich noch Sonderzeichen (@%\$) enthält. Sollte das PSN wieder gehackt werden, ist das zwar egal, aber diese Art von Passwort gilt gemeinhin als sicherer. Falls ihr das nicht schon längst erledigt habt, raten wir außerdem dringend dazu, sämtliche Passwörter, die mit der im PSN angegebenen E-Mail-Adresse in Verbindung stehen, zu ändern. Wer weiterhin seine alte E-Mail-Adresse benutzt, sollte außerdem verstärkt auf personalisierte Phishing-Versuche und ähnliche Gaunereien achten, die mit den gestohlenen Daten über Spielgewohnheiten und soziale Kontakte möglich geworden sind.

Das sagen die Hacker des CCC

sva: Man kann nichts tun, um die verlorenen Daten zurückzubekommen. Man kann aber daraus lernen, dass man in Zukunft die Erlaubnis hat zu lügen, wenn irgendwo persönliche Daten eingegeben muss. Wenn mir etwas geschickt werden soll, muss ich zum Beispiel nicht meine Telefonnummer verraten.

Auch mein Geburtsdatum muss ich dazu nicht wahrheitsgemäß angeben. Wenn man seinen Namen mit unterschiedlichen Varianten schreibt, zum Beispiel mit Umlaut-Variationen, kann man somit auch zurückverfolgen, woher ein realer Spam-Brief kommt. Wenn man nicht gerade in einem Wohnblock mit 1.000 Klingeln wohnt, kann man seinen Namen sehr stark verändern, solange der Anfangsbuchstabe gleich bleibt und die Adresse stimmt.

0xdeadbeef: Ein weiterer Tipp für die Teilnehmer an Internet-Foren, Communities und anderen Gruppen, in denen man sich mit seiner E-Mail-Adresse anmeldet: Bei vielen Mail-Providern wie etwa Google Mail gibt es die Möglichkeit, nach dem eigenen Namen und vor dem

@ ein Plus zu setzen und nach dem Plus etwas zu schreiben.

So kann man viele Variationen einer E-Mail-Adresse verwenden, ohne unzählige verwalten zu müssen. Wenn ich mich bei Steam anmelde, also z.B.: HackePeter@Steam@gmail.com, dann weiß ich, wenn später eine Spam an diese Adresse kommt, wo das Leak war. Allerdings gibt es Spambots, die das Plus-Zeichen herausfiltern. Alternativ kann man auch Punkte vor das @ setzen. Am sichersten, aber auch am aufwendigsten ist es, wenn man eine eigene Domain besitzt und per Catch-All-Weiterleitung sämtliche Nachrichten an eine Zieladresse schicken lässt. Dann ist es völlig egal, was vor dem @ steht, und man denkt sich für jede Anmeldung eine neue Adresse aus.



Erschien pünktlich Anfang April: Das Buch "Die Datenfresser" wurde von zwei CCC-Mitgliedern geschrieben und liefert eine Bestandsaufnahme sowie Tipps zum Thema Datensicherheit im Netz.



»Sony handelte grob fahrlässig«

In München trafen wir vier Hacker des Chaos Computer Clubs. Sie wollten zwar unerkannt bleiben, teilten ihr Wissen über Datensicherheit, Netzpolitik und Kryptographie dafür umso freigebiger.

MI: Games: Was ist überhaupt Hacken?

Oxdeadbeef: Hacken ist der kreative Umgang mit Technik und Wissenschaft. Hacken kann auch Kunst sein. Dabei benutzt man das gehackte Objekt nicht auf die ursprünglich vorgesehene Weise. Bei den Games kennt man Machinima: Filme drehen mit Game-Engines. Das ist ein klassisches Beispiel für Hacken.

sva: Wie Wau Holland, einer der Mitbegründer des CCC, einmal formulierte: Die Oma, deren Herd kaputtgeht und die dann einfach ihre Kaffeemaschine benutzt, um Würstchen heiß zu machen, ist auch ein Hacker.

Oxdeadbeef: Manchmal fängt man auch einen Hack an, nur um etwas zu lernen.

Drüpe: In der Hacker-Szene ist das Verpeilen üblich. Man lässt sich gerne von Dingen ablenken, die man ursprünglich gar nicht erforschen wollte, kommt dann aber trotzdem zu interessanten Resultaten.

Hackt man auch, um zu zeigen, dass man es kann?

Drüpe: Anderen zu zeigen, dass man was draufhat, ist schon auch wichtig. Das ist vielleicht eher eine negative Eigenschaft.

chairman: Finde ich aber nicht Schlimm.

Und der Chaos Computer Club ist ein eingetragener Hackerverein?

Drüpe: Es gibt den Club als galaktische Vereinigung und den Verein. Beide sind aber unterschiedliche Entitäten.

Oxdeadbeef: Der Verein ist ein rechtliches Konstrukt, das man in Deutschland braucht, um nicht als illegal zu gelten. Zum Club gehört jeder, der sich dazu zählt und der akzeptiert wird.

sva: Neben dem eigentlichen CCC e.V. gibt es noch viele lokale Vereine und weitere Konstrukte. Über allem steht der Club. Wer eine Aktion macht, kann sich aussuchen, unter welchem Namen sie läuft.

chairman: Das ist alles ein ziemlicher Clusterfuck.

sva: Da kommt das Prinzip Chaos wieder durch.

Prinzip Chaos?

chairman: Prinzip Chaos bedeutet: Du setzt einen Haufen intelligenter Leute zusammen und lässt sie einfach mal machen. Jeder übernimmt den Part, den er am besten kann. Dadurch bleiben manche Dinge unerledigt, dafür haben wir aber auch keine Hierarchie. Eine Autorität oder einen Oberhacker gibt es bei uns nicht.

Versteht Ihr Euch als politische Vereinigung?

Drüpe: Der Verein ist politischer als der Club. Der Club ist eher eine amorphe Veranstaltung.

sva: Nicht unbedingt. Wir haben vor einiger Zeit die Gründungsprotokolle des Clubs gefunden. Das war für mich sehr interessant. Ich bin seit 2005 dabei und höre immer wieder, der Club sei so politisch geworden. Wenn man die Gründungsstatuten anschaut, hat er sich aber als politische Gruppe gegründet, mit konkreten Zielen, heutzutage z.B. dem Eintreten für Netzneutralität.

Wie sieht es denn mit der Verbindung zwischen dem CCC und Anonymous aus?

chairman: Eigentlich gibt es keine. Aber jeder von uns ist ein freier Mensch und kann sich mit dem beschäftigen, wozu er Lust hat. Du wirst in vielen Hackerspaces Andeutungen zur Imageboardszene finden. Wir haben hier in München zum Beispiel auch Guy-Fawkes-Masken hängen.

sva: Solche personellen Überschneidungen ziehen sich durch die ganze Szene. Das betrifft auch Leute, die im Club und gleichzeitig in der Piratenpartei sind.

chairman: All diese Gruppen haben ähnliche Themen.

Es gibt aber doch auch Kriminelle, die aus niedrigen Beweggründen hacken?

Drüpe: Das sind Cracker.
chairman: Beides ist nicht hundertprozentig abgrenzbar, aber im Grunde bedeutet Cracken: Systeme aufmachen, die vorher geschlossen waren, um sich damit einen Vorteil zu verschaffen.

Oxdeadbeef: Cracken kann auch heißen, dass ich die Sicherheitslücken in einem System oder einer Software suche. Erst einmal auch gegen den Willen des Herstellers. Allerdings sind viele dankbar dafür, wenn man sie darauf hinweist, dass sie eine Schwachstelle in ihrer Software haben.

chairman: Man kann also sagen, um mit der PS3 hacken zu können, musste man sie vorher cracken. Generell ist das Cracken aber näher an der Black-Hat-Sache dran. Black Hats öffnen Systeme aus krimineller Absicht oder zur persönlichen Bereicherung. White Hats sind eher die konstruktiven Hacker. Vereinfacht ausgedrückt.

Drüpe: Es gibt drei Hutfarben. Zwischen den Weißhüten und den Schwarzhüten bewegen sich noch die Grauhüte.
Oxdeadbeef: Ein typischer Grey-Hat-Hack wäre die Entfernung des Kopierschutzes bei einem Spiel. Ein White Hat deaktiviert ihn, weil der Schutz auf seinem System Probleme macht, oder er eine Sicherheitskopie von einem Spiel ziehen will, das er gekauft hat. Man kann mit einem Hack aber auch illegale Geschäfte treiben.

chairman: Den Hack des PSN würde ich als sehr dunkelgrau, aber noch nicht als schwarz bezeichnen, weil die Daten offen ins Netz gestellt und nicht verkauft wurden.

Ihr geht davon aus, dass die PSN-Datendiebe keine kriminellen Absichten hatten?

chairman: Wenn es Kriminelle gewesen wären, wüssten wir jetzt nichts vom PSN-Leak.

Drüpe: Für die wäre der Medienrummel gar nicht gut gewesen.

Oxdeadbeef: Die Daten wären still und heimlich an Leute verkauft worden; die dann z.B. von jedem Konto nur einen unauffälligen kleinen Betrag abgebucht hätten. Wenn man hochrechnet, wie viele Nutzer mit Kreditkarteninformationen im PSN angemeldet sind, kommt man so trotzdem auf einen mehrstelligen Millionenbetrag.

Und jetzt sind die PSN-Daten frei im Netz verfügbar?

Oxdeadbeef: Ja klar. Die sind jetzt offen. Wenn du weißt, nach welchen Begriffen du suchen musst und ein bisschen Teetspeak beherrscht, findest du sie. Die Daten werden auch absichtlich mit abgeänderten Begriffen immer wieder kopiert, damit man sie weiterhin findet, auch wenn bestimmte Suchbegriffe geblockt werden.

Drüpe: Dann sucht man nach Namen, die ein wenig anders geschrieben sind, z.B. mit einer Null statt eines Os oder einer 1 statt eines Is. Das ist nur die Variante vor der Zeit des Unicode, jetzt gibt es natürlich noch viel coolere Methoden.

Muss ich mir auch Sorgen machen, wenn ich keine Kreditkarteninformationen im PSN hinterlegt habe?

chairman: Mit deinen PSN-Daten kann man einen Haufen Sachen anstellen. Schon allein, weil deine Netzidentität mit deinem realen Namen verknüpft wurde. Das ist sehr unschön. Wer beides hat, könnte jetzt in deinem Namen Sachen bestellen – und ich meine nicht nur Pizza. Oder er setzt Abmahnur auf deine Fahrt, betreibt Rufmord und so weiter. Man findet im Netz jede Menge Anleitungen, wie man auf diese Weise das Leben von jemandem zerstören kann.

sva: Der klassische Fall von Identitätsklau: Ich bestelle zum Beispiel bei Otto ganz viel Zeug unter deinem Namen, lasse es an ein leerstehendes Haus schicken, fange die Sachen ab und du kriegst die Rechnung dafür.

Oxdeadbeef: Aus den PSN-Daten lässt sich auch ermitteln, welche Spiele wie intensiv mit wem gespielt wurden. Für Marketing-Leute ein Eldorado. Die Nutzer können sich also auch darauf einstellen, bald zielgerichtete Werbung zu bekommen. Werbefirmen lassen sich diesen Goldtopf sicher nicht entgehen.

Wie muss man sich den Hack des PSN-Netzwerks technisch vorstellen?

Oxdeadbeef: Dafür reichte es, einen Network-Sniffer, ein Analysewerkzeug, zwischen Konsole und Internet zu schalten, um den Datenverkehr auszusperrieren.

Das klingt nicht sehr schwierig...

chairman: Die Einsichten, die man durch den Hack in Sonys Sicherheitssysteme bekommt, sind eindeutig: Die haben nicht aufgepasst!

Oxdeadbeef: Die Unmenge von Daten, die Sony gesammelt hatte, war immens viel wert. Das ist so, als ob du ein fünfthundert teures Auto ohne abzusperrern in die Bronx stellst und oben noch den Schlüssel drauflegst. Die haben gar nichts verschlüsselt in diesem Netzwerk! Es war alles in Klartext. In einem Binärblob. Das ist erst einmal nur ein Haufen Kauderwelsch, dem ich nicht ansehe, ob er verschlüsselt ist oder nicht. Ich kann aber statistische Methoden anwenden, um eine Struktur darin zu erkennen, wenn ich weiß, dass die Daten in Klartext sind. Wenn der Blob mit einem asymmetrischen Verfahren verschlüsselt gewesen wäre, ganz klassisches SSL wie beim Online-Banking, wäre man nicht so einfach herangekommen.

sva: Das ist nicht nur schludrig, sondern grob fahrlässig. Ich glaube auch, dass die Banken Sony diesbezüglich noch hinterhersteigen werden.

Microsoft und Nintendo behaupten derzeit, ihre Systeme und Netzwerke seien sicher. Habt ihr da Einblicke?

DrDupe: Keinen Einblick, aber Ahnung.

Oxdeadbeef: Kein Netzwerk ist absolut sicher. Zumal nicht, wenn es auf frei programmierbaren Computern läuft. Rechner aus der Ferne dazu zu bringen, genau das zu tun, was sie sollen, und nichts anderes, ist verdammt schwer. Das hängt einerseits mit der Architektur heutiger Rechner, andererseits mit der wolkenförmigen Infrastruktur des Netzes zusammen.

DrDupe: Die Cloud zu versichern, ist wie ein Atomkraftwerk zu versichern. Es geht nicht.

chairman: Sicherheit in Einzelaspekten ist möglich. Sobald man sich das komplette System ansieht, findet man aber immer eine Lücke.

Sind Microsoft und Nintendo dann vielleicht nicht ganz so beliebte Angriffsziele?

chairman: Sie sind schon beliebte Angriffsziele, sie benehmen sich nur besser. Die Wii-Konsole wurde ja auch schon einmal gehackt. Nintendo hat sich danach nur nicht so beschissen verhalten.

Ist Sonys Verhalten gegenüber den Hackern nicht verständlich? Sie wollen sich vor Raubkopierern schützen.

Oxdeadbeef: Ich würde das aus einer anderen Perspektive beleuchten. Das Problem bei Sony ist, dass sie immer den Weg des Proprietären gehen. Das heißt, allgemeine Standards werden von ihnen immer ignoriert. Minidiscs, Memory Sticks – immer nutzen sie eine eigene spezielle Technik, die ausschließlich von Sony-Geräten genutzt werden kann. So etwas geht Hackern gegen den Strich. Sie wollen etwas, das offen dokumentiert ist und allgemein akzeptierten Standards entspricht. Dass sie in der PS3 Cell-Prozessoren verwendet haben, ein hackerfreundliches Bauteil, ist eine Ausnahme.

Aber richten Raubkopierer durch ihre Tätigkeit nicht finanziellen Schaden an?

DrDupe: Das ist die Frage. Jemand, der sich ein Spiel zieht, kauft es sich ja nicht automatisch, wenn er es nicht mehr ziehen kann.

chairman: Wir gehen allgemein davon aus, dass sich das mediale Marktmodell drastisch wandeln wird. Man kauft sich nicht mehr ein Spiel oder ein Musikalbum, sondern gibt freiwillig Geld dafür. Inwiefern in Zukunft noch Spiele wie "Crysis" herauskommen, weiß ich nicht.

DrDupe: Abwarten. Früher dachte man auch, die Analog-Kassette sei der Tod der klassischen Musikindustrie.

Also ist Raubkopieren ethisch nicht so schlimm, weil es das Problem eines veralteten Distributionssystems ist?

chairman: Das ist zu pauschalisiert. Es schmerzt die Games-Industrie ja durchaus, wenn viel raubkopiert wird. Man kann die Raubkopien zwar nicht eindeutig gekauften Spielen zuordnen, aber sie sorgen schon für entgangene Einnahmen.

Und wenn nun irgendein armer Leveldesigner, der zwei Jahre lang Pflanzen in einer Spielwelt verteilt hat, dadurch arbeitslos wird...

DrDupe: Dann stört uns das schon. Liegt aber auch daran, dass der Manager das Geld abgreift, das eigentlich dem Leveldesigner zusteht.

chairman: Das ist auch so ein kaputtes Modell: In einem solchen Konzern verdienen Leute in der Verwaltung mehr Geld als Leute, welche die Arbeit leisten. Firmen wie Sony verfolgen meiner Meinung nach einfach den falschen Ansatz. Sie verkaufen die Hardware sehr billig, deshalb müssen sie an den Spielen verdienen. Die sollten die PS3 als offenes System konzipieren, wenn es sein muss, etwas teurer verkaufen und nur über die Hardware Geld verdienen.

Was wäre denn die Moral, die wir aus der ganzen Geschichte lernen können?

DrDupe: Eine Lektion wäre wohl: Vergrault die Hacker nicht, ihr braucht sie.

Und konkreter? Werden wir bei jedem Start der PS4 unseren Fingerabdruck einscannen?

chairman: Unwahrscheinlich. Dazu müsste man in die PS4 ja erst einmal einen vollwertigen 3D-Fingerabdruck-Scanner einbauen. So etwas ist schwierig und teuer.

Oxdeadbeef: Auf der anderen Seite stecken in "Kinect" Sensoren, die früher pro Stück 6.000 Euro kosteten.

chairman: Nun gut. Abgesehen davon kann man auch Fingerabdruck-Scanner relativ leicht austricksen.

Oxdeadbeef: Fingerabdrücke sind unveränderlich. Wenn ich sie in Datenform habe, kann ich die Daten kopieren.

Aber was wäre aus Eurer Sicht ein sicheres System?

DrDupe: Es gibt kein sicheres System!

Oxdeadbeef: Erst einmal bräuchte man eine vernünftiger Methode, anderen Leuten online Geld zukommen zu lassen: Kreditkarten mit ihren Nummern funktionieren nicht. Ich spreche von einer Infrastruktur, durch die man Spiele oder andere Waren bezahlen kann, ohne dass nach der Transaktion ein Datensatz bestehen bleibt. Communitys sollten auf ihren jeweiligen Inhalt beschränkt sein und nicht von ihren Nutzern verlangen, Informationen preiszugeben, die eventuell kompromittierend sein könnten. Kreditkartennummern, Geburtsdaten, das betrifft alles den kompletten Menschen. Das ist ein Punkt, der dem CCC wichtig ist: Datensparsamkeit! Immer nur die Daten sammeln, die benötigt werden.

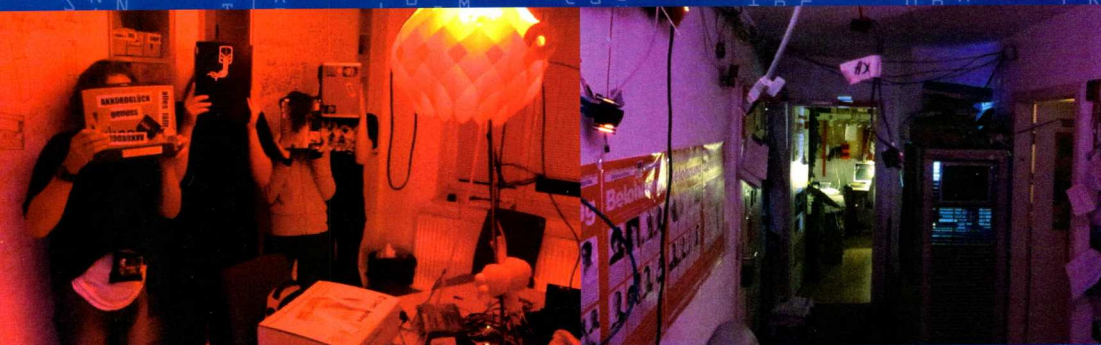
chairman: Wenn du jemandem etwas verkaufst, brauchst du eigentlich nur seine Adresse, an die kannst du die Rechnung schicken und das reicht eigentlich schon.

Was wäre für Euch der heilige Hackergral?

Oxdeadbeef: Heutzutage hat das Internet eine hierarchische Struktur und läuft baumartig über zentralisierte Knotenpunkte zusammen – die 'Cloud' des Cloud-Computing suggeriert etwas, was nicht ist. Durch diese Hierarchie wird die Kontrolle des Internets in die Hände weniger gelegt, denn alles, was sich unterhalb eines Knotenpunktes befindet, kann man von diesem einen Punkt aus kontrollieren. Fällt man den Stamm, fällt der ganze Baum. In dem Traum wäre ein dicht und amorph geknüpftes Netz, in dem es keine ausgezeichneten Routen und 'Single Points of Failure' mehr gibt.

DrDupe: Also weg von der Wolke hin zum idealen Gas.

chairman: Die wirkliche Demokratisierung des Netzes!



In der offiziellen Münchner Niederlassung des Chaos Computer Clubs trafen wir vier freundliche Hacker: Von links: DrDupe, Oxdeadbeef, sva (es gibt auch weibliche Hacker) und chairman. Alle vier sind zwischen 20 und 30 Jahre alt, drei von ihnen studieren, einer arbeitet. Die offiziell vom CCC gemietete Wohnung sieht tatsächlich so aus, wie man sich einen Hackerspace vorstellt: Bunte Lampen, Kabelwirrwarr an der Decke und abgefahrenere technische Spielereien, wie ein funktionierender 3D-Printer.

NACHRICHTEN

Geschäftszahlen aus der Industrie

WELTWEIT • Ende März endete für viele Hersteller das Geschäftsjahr 2010. Nintendo zeichnet den niedrigsten Gewinn seit sieben Jahren, während Microsoft von Januar bis März 2011 4,7 Mio. Einheiten der Xbox 360 absetzte – fast doppelt so viele wie im Vorjahreszeitraum und mehr als je zuvor.

Auf Seiten der Softwarehersteller gibt es Gewinner wie Verlierer zu vermelden: Disney Interactive verliert zum Quartalsabschluss rund 80 Mio. Euro – hauptsächlich durch die Übernahme von Playdom und gestiegene Entwicklungskosten in der Social-Media-Sparte, wo künftig die ESPN- und Marvel-Lizenzen sowie hauseigene Marken versilbert werden sollen. Electronic Arts berichtet einen Verlust von fast 200 Mio. Euro im gesamten Geschäftsjahr – das entspricht einer stattlichen Verlustminimierung um 60 Prozent zum Vorjahreszeitraum. Als stärkstes Wachstumsfeld betrachtet EA digitale Distribu-

tion – eine Sparte, die auch Activision einen beträchtlichen Teil der rund 350 Mio. Euro Gewinn im vergangenen Quartal einbrachte. Weniger erfolgreich lief es für THQ, wo trotz des "Homefront"-Erfolges Verluste zu verzeichnen sind. Square Enix knabbert an Absatzproblemen sowie am verhunzten PC-Start des Online-RPGs "Final Fantasy XIV", auch Ubisoft machte aufs komplette Geschäftsjahr gesehen Minus: Mit 52 Mio. Euro stieg der Verlust von 44 Mio. Euro im Vorjahreszeitraum nur gering, gleichzeitig wurde aber mehr Umsatz erwirtschaftet, hauptsächlich mit Titeln für Kinect und 3DS. Zuletzt hatte auch Konami im vergangenen Jahr einen sauberen Start hingelegt, dann aber stark nachgelassen. Mit rund 75



Mio. Einheiten ist immerhin jedes dritte verkaufte Konami-Spiel eines aus der "PES"-Fußballreihe, von "Metal Gear Solid"-Spielen wurden insgesamt knapp zwei Millionen abgesetzt.

Zu den Gewinnern dürfen sich drei japanische Firmen zählen: Namco-Bandai kehrt den Vorjahresverlust von knapp 260 Mio. in ein Plus von 15,5 Mio. Euro um, Capcom macht dank "Monster Hunter Portable 3" rund 66 Mio. Euro Gewinn, Sega Sammy profitiert von den Einsparungen der letzten Jahre und verzeichnet rund 360 Mio. Nettogewinn im Geschäftsjahr 2010. mh

Veteranen auf neuen Wegen

BERLIN • Game Places, Munich Gaming, Serious Games Conference – die deutsche Publisher- und Entwicklerszene gleicht manchmal einem Wanderzirkus, der zwecks Gedankenaustausch alle paar Wochen quer durch die Republik tingelt. Anfang Mai hieß die Station Berlin Alexanderplatz, wo im Berlin Congress Center die traditionelle Entwicklerkonferenz Quo Vadis im Rahmen der "Deutschen Gamestage" abgehalten wurde. Der Hauptsponsor hieß Bigpoint und die Kernthemen drehten sich um den anhaltenden Social- und Browser-Game-Hype.

Deutschlands Entwickler sind heutzutage schwer beschäftigt, Programmierer und Designer Mangelware, denn im Free-to-Play-Segment boomt's ganz ungehemmt – die Mehrheit der Vorträge, Panel-Diskussionen und Workshops beschäftigte sich entsprechend mit Online-Gaming. Vollpreis- und Videospiele kamen nur am Rande und mit düsterer Note versehen vor, so wie beim Roundtable-Gespräch mit dem Thema "Konsolen in der Krise", wo zumindest Timo Ullmann des Berliner Entwicklers Yager ("Spec Ops: The Line") die Triple-A-Fahne hochhielt.

Trotz Dominanz von Browser, Cloud und Smartphone vergaß man in Berlin aber nicht die Wurzeln der Branche: "Baphomet's Fluch"-Schöpfer Charles Cecil hielt eine Keynote (zum Thema Eigen-Publishing) und verriet, dass er endlich wieder an einem neuen Adventure arbeite und nicht nur seine alten Werke aufs iPhone portieren wolle. Sound-Koryphäe Chris Hülsbeck erzählte eine Stunde lang von seiner aufregenden Arbeit bei Rainbow Arts bzw. Factor 5 und präsentierte Hörproben von ersten Heimorgel-Kompositionen bis zu aktuellen Stücken aus "Star Trek: Infinite Space" – natürlich ein Browser-Spiel. sf



Da zahlreiche Veranstaltungen zeitgleich stattfanden, waren manche Vorträge wie hier zur Ausbildungssituation im Games-Business recht schwach besucht.

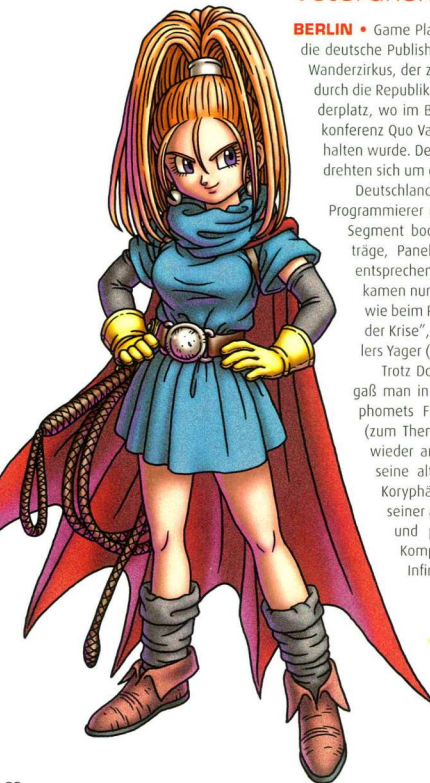
Zitat des Monats



"Wir hatten 'Crisis 1' auf einer Xbox 360 zum Laufen gebracht und wollten es für Konsolen umsetzen. Aber dann entschieden wir uns, den Fokus auf den PC zu legen, um die Engine besser darauf anpassen zu können."

Avni Yerli, Crytek-Mitgründer

DRAGON QUEST
Wandler zwischen den Welten



Alte Bits in Bochum

BOCHUM • Das Muttertags-Wochenende ist seit Jahren nicht mehr aus dem Kalender nostalgischer Spieler wegzudenken: Traditionell findet nämlich am Samstag vor dem Floristen-Feiertag die Retrobörse im Ruhrgebiet statt – diesen Mai bereits zum siebten Mal. Wieder war das Falkenheim in Bochum Veranstaltungsort, fünf Stunden drängten sich weit über 500 Besucher auf zwei Etagen des Jugendzentrums. Sommer draußen, Sauna drinnen – das Publikum schwitzte, ließ sich aber die Konsumlust nicht nehmen. Das Angebot war aber auch zu groß: Dutzende privater und professioneller Händler boten zehntausende Artikel – von Pong-Konsole bis Xbox, von Game-Boy-Modul bis Blu-ray. Schnäppchen gab's ebenso wie teure Raritäten – ob Game&Watch, Satellaview, Atari 5200 oder Creativision, das Angebot historischer Hardware war vielfältig und exquisit. Dazu kamen jede Menge Merchandise, T-Shirts, Retro-Zeitschriften, individuell angefertigte Arcade-Sticks oder die lässige virtuelle Flippermaschine "Freakin Pinball" der bayerischen Bastler Arcade@Home.

Dem ständig wachsenden Retro-Interesse wollen die Veranstalter übrigens noch in diesem Jahr gerecht werden: Für die Herbst-Ausgabe der Börse sucht man gerade größere Räumlichkeiten. *sf*

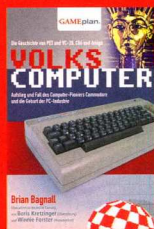


Auf jeder Retrobörse gibt es eine Sonderausstellung. Thema diesmal: "Pitfall".

Volksc Computer

GAMEplan • Brian Bagnall • 27,80 Euro

Noch vor Apple und IBM präsentierte Commodore mit dem C64 einen Personal Computer und verkaufte als erster eine Million Einheiten. Doch während Apple und IBM heute Milliarden scheffeln, stellte Commodore am 29.04.1994 seine Geschäftstätigkeit ein. Diesen einzigartigen Auf- und Abstieg zeichnet das Buch "Volksc Computer" nach. Aus Sicht der Beteiligten wird erläutert, mit welchen technischen und zeitlichen Problemen die Entwickler kämpfen mussten – und warum fast alle nach der Fertigstellung des C64 die Firma verließen. Neben faszinierenden Fakten, die selbst eingefleischten Commodore-Fans neu sein dürften, sind es die Unmengen an Zitaten, die den Leser ins Geschehen eintauchen lassen. Oft wirkt das chronologisch aufgebaute Buch (1974 bis 1994) wie ein Roman – man verschlingt Kapitel um Kapitel (24 an der Zahl). Die 350 Seiten wurden gut ins Deutsche übersetzt und um 15 Seiten an Farbbildern ergänzt, die leider nicht an der inhaltlich richtigen Stelle, sondern hinten am Stück stehen. Auch fehlen Farbfotos wichtiger Geräte aus der Pionierzeit. Generell ist die optische Aufmachung der Schwachpunkt von "Volksc Computer", vor allem in Anbetracht des Preises von 27,80 Euro. *cs*



In Bochum wurden Raritäten noch und nücher feilgeboten.

Bomben in Sega-Modulen

USA • Die Enthüllungsplattform WikiLeaks hat die Videospielwelt erreicht: Wie nun im Rahmen der Ermittlungen rund um das US-Gefangenenlager Guantanamo Bay bekannt wurde (die Informationen wurden unter anderem der New York Times zugespielt), hat die Terrororganisation Al-Qaida in der Vergangenheit Sega-Module als Tarnung für Sprengsätze zweckentfremdet.

"Der Insasse (gemeint ist Khalid Sheikh Mohammed, einer der Drahtzieher der Anschläge vom 11. September 2001, Anm. d. Red.) diskutierte über fernzündbare Sprengsätze, die 2002 während einer Razzia in Karachi gefunden wurden. Diese waren in eine schwarze Sega-Videospiel-Kassette eingebaut, um sie zu schützen und harmlos erscheinen zu lassen", steht in einem der Berichte. Zum Insassen Hassan Mohammed Ali Bin Attash heißt es: "Der Häftling gab an, dass er von Karachi nach Quetta mit drei bis fünf Sega-Modulen im Gepäck reiste, die zu Sprengsätzen umgebaut waren." Ob derart umgebaute Module je in irgendeiner Weise Verwendung bei Anschlägen fanden, ist nicht bekannt. *st*



Wandler zwischen den Welten



Neue Games für alte Systeme

WELTWEIT • Anfang Mai sind endlich erste Screenshots zum kommenden Neo-Geo- und Dreamcast-Titel "GunLord" aufgetaucht. Diese Schnappschüsse in Verbindung mit der Bezeichnung "Eurostyle Plattformen" erhärten die Vermutung, dass sich das deutsche NG:DEV Team stark am Klassiker "Turrican" orientiert. Das schickste Bild seht ihr natürlich hier in Groß und Bunt...

Derweil hat sich leider die Übersetzungsgruppe Crimson Nocturnal aufgelöst. Aufsehen erregt hatten die Hacker im Januar mit der Veröffentlichung des englischen Übersetzungspatches für das DS-Spiel "SaGa 2: Hihou Densetsu", ein Remake des GameBoy-Klassikers "Final Fantasy Legend II".

Für Atari-ner sind indes mehrere neue Spiele in Vorbereitung: Als Erstes ist "Tetris Raiden" (Arbeitstitel) für den Lynx zu nennen, ein Mix aus "Tetris" und "Space Invaders", dessen Alpha-Version im Rahmen eines 24-Stunden-Programmierwettbewerbes auf der Atari Connexion in Frankreich entstanden ist und nun öffentlich zum Download steht. Für den Jaguar stehen gleich drei neue Spiele in den Startlöchern: Das erste nennt sich "Reactris", ist ebenfalls bei der Atari Connexion entstanden und hält sich noch enger an "Tetris"; an sich nicht aufsehenerregend, aber deswegen interessant, weil es das erste Spiel für die Raubkatze ist, das in 640 x 480 läuft.

Verantwortlich für "Downfall", die aufgepeppten Jaguar-

Umsetzung des Atari-2600-Homebrews "Man goes Down" zeichnen die Leute von Reboot; das unterhaltsame Minigame steht als Gratis-Download zur Verfügung.

Das Highlight für den 64-Bitter stellt das für eine echte Modulveröffentlichung geplante "Rebooteroids" vom selben Team dar: Der "Asteroids"-Klon soll mit der Hardware angemessenen Effekten, Multiplayer-Part, aufrüstbaren Schiffen und vielen Extras aufwarten.

Mit "Jim Slim" präsentiert die deutsche C64-Entwicklergruppe Protovision einen Plattform, der sich als Jump'n'Roll bezeichnen ließe. Der Protagonist des Spiels, Jim Slim, ist ein fröhlicher Ball, der – nur mit einem Grinsen bewaffnet – 15 Welten à drei Levels durchrollen muss. Der norwegische Coder und SID-composer Glenn Rune



Wie der Vater des "SaGa 2"-Helden nehmen auch die Hacker hinter dem Übersetzungsprojekt nun ihren Hut.



"GunLord" in der frühen Alpha-Version: Dicke Obermotze wie dieser versprechen Blasen am Daumen – hoffentlich noch 2011.

Gallefoss zeichnet für die Fertigstellung des Spiels sowie die exklusiven Musikstücke verantwortlich. Gallefoss machte 2005 durch einen Plagiatsvorwurf an Musiker Timbaland ("Do It", Nelly Furtado) auch außerhalb der C64-Szene von sich reden. "Jim Slim" ist auf 5,25-Diskette zusammen mit Handbuch in einem sorgfältig gestalteten Paket zum Preis von 20 Euro direkt online zu beziehen: www.protovision-online.de/dh/bo



Timing und Geschick sind gefragt, um den "Jim Slim"-Helden innerhalb des Zeitlimits zum Ziel zu bringen.

Neo-Geo in a Nutshell

USA • Holzoptik galt schon zu Zeiten des Atari 2600 als besonders elegant – und was zu Beginn des Pixelzeitalters schick war, soll auch die Krone dieses Zeitalters definieren.

Das dachte sich wohl das Team von Analogue Interactive, das eine Echtholz-Version des Neo-Geo ankündigt, die sich am kantigen Design

der AES orientiert. Technisch handelt es sich hierbei allerdings um ein MVS-Motherboard, das neben dem soliden Nussbaumholz-Look mit zahlreichen Ausgängen wie Composite, S-Video, Component- und RGB-Video ausreichend An-

schluss an die moderne Displaywelt mitbringt. Sechs Schichten Lasur und Versiegelung sollen die edle Hülle vor Kratzern oder Schmutzflecken bewahren.

Der Vorteil der Konsolen-Version mit Arcade-Innenleben liegt in den wesentlich erschwingerlichen Modulen im Vergleich zur klassischen AES-Home-Version. Zusätzlich ermöglicht das integrierte Unibios 3.0 ein schnelles Umschalten der Regions-Einstellungen (US, JP, EU), einen Pause-Modus sowie eine virtuelle Jukebox zum Abspielen von Ingame-Musik. Wer dafür 649 US-Dollar investieren will, findet weitere Informationen unter www.analogueinteractive.com/bo



NEWS-TICKER »

+++ Rabatt: Mit den 'Nintendo Selects' erscheint eine Wii-Budget-Reihe, die einige Klassiker günstiger macht; z.B. "Wii Sports", "Wario Ware: Smooth Moves", "Mario Strikers: Charged Football" und "Animal Crossing: Let's go to the City". +++



FMX 2011: Games als Randthema

STUTTGART • Anfang Mai ging die FMX 2011 mit einem Besucherrekord zu Ende. Knapp 14.000 Besucher kamen zur wichtigsten europäischen Konferenz für Animation, Effekte und Games, um den Vorträgen von internationalen Branchenexperten aus 49 Ländern zu lauschen. Allerdings setzte sich der Trend aus dem Vorjahr fort: Neben spannenden Vorträgen zu Kinohits wie "Rango" und "Harry Potter" waren Computer- und Videospiele leider nur ein Randthema.

Das Line-up der Redner war dennoch klasse: Sebastian Schertenleib von Sony sprach über die



Vorzüge von 3D-Spielen für die PS3, Henry LaBounta, Senior Art Director von EA, zeigte die optischen Tricks bei "Need for Speed: Hot Pursuit". Und PopCaps Matthew Lee Johnston erklärte das Rezept seiner Firma: auf das Wesentliche konzentrieren, es simpel halten und niemanden verschrecken – "Wenn ein Spieler anfängt zu denken, habe ich ihn schon verloren", so Johnston. Auf die 'Game

Changers' von denen Ex-AIAS-Präsident (Academy of Interactive Arts & Sciences) Joseph Olin sprach, ging Boyd Multerer, Mitentwickler von Xbox Live Arcade, ein: "Die digitale Distribution wird alles verändern!" Nur wie das geschehen könnte, behielt er für sich. Typisch für die Games-Vorträge dieser FMX: im Kern interessant, aber letztendlich gab es zu viel Altkanntes zu hören. *am*

PSPgo eingestellt

EUROPA • Für eine Weile soll der vorproduzierte Lagerbestand noch reichen, doch wie uns Sony nun bestätigte, werden für die europäische Firmen-Niederlassung künftig keine PSPgo-Handhelds mehr gefertigt. Auch für die übrigen Regionen scheinen keine weiteren Geräte hergestellt zu werden. Sony wolle Marketing- und Entwicklungskapazitäten künftig auf das unlängst vorgestellte Nachfolger-Handheld NGP konzentrieren, die PSP-3000 soll allerdings weiterhin mit Spielen versorgt werden.

Seit ihrer Markteinführung im September 2009 lag die PSPgo wie Blei in den Regalen, ein Grund war der happige Startpreis von 250 Euro. Mangels

UMD-Laufwerk war es Besitzern einer herkömmlichen PSP zudem nicht möglich, bereits erworbene Spiele auf die PSPgo zu übertragen. Auch für Händler war das Gerät nicht sonderlich interessant, da mangels physischer Datenträger kein Folgegeschäft mit verkauften Geräten zu erzielen war.

Mittlerweile sind Restbestände des Download-only-Handhelds für rund 160 Euro erhältlich, das sich als leicht zu manipulierendes System zunehmender Beliebtheit bei Homebrew-Fans, Raubkopierern und vielleicht auch einigen Sammlern erfreut. *mh*



Sony wildert im iPad-Revier

JAPAN • Unmittelbar nach der Veröffentlichung des Xperia-Play-Smartphones kündigte Sony zwei Android-basierte Tablets mit den Namen S1 und S2 an. Beide Geräte profitieren wie schon das Xperia Play von der PlayStation Suite, für die auch Titel der ersten PlayStation-Generation angeboten werden sollen. Das größere S2 verfügt über eine Bildschirmdiagonale von 22,5 cm, als Herzstück dient ein Tegra-Prozessor von Nvidia. Das S2 ähnelt dem Nintendo DS, ist mit zwei Bildschirmen (Diagonale: 13,75 cm) ausgestattet und stellt Bilder in einer Auflösung von 1024 x 480 Pixel dar, der Touchscreen unten wird als Controller genutzt. Im Gegensatz zu Apples iPad geben die Geräte aufgrund des Betriebssystems Android 3.0 auch Flash-inhalte wieder. Beide Tablets sollen im Herbst in den Handel kommen, Preis unbekannt. *mp*



DRAGON QUEST VI Wandler zwischen den Welten



Ausgerast: Disney hat knapp 100 Mitarbeiter seines Studios Black Rock ("Split/Second") entlassen. Derweil wurde bei Eden Games ("Test Drive Unlimited 2") 51 der 80 Mitarbeiter gekündigt. +++

Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind groß im Kommen. M! stellt Euch regelmäßig einen heißen Kandidaten für den Indie-Thron vor. Diesmal den Indie-Publisher...

redspotgames

Indie einmal anders: Die Jungs von redspotgames aus München entwickeln keine Spiele, sondern haben sich auf den Vertrieb unabhängiger Produktionen konzentriert. Die Lieblingsplattform des kleinen Publishers ist Segas guter alter Dreamcast – und 2011 erscheint mit dem Shoot'em-Up "Sturmwind" eines ihrer ambitioniertesten Spiele für die Retro-Konsole.

"Das Alter einer Konsole sagt nichts über den Spielspaß aus", formuliert Max Scharl, Gründer und Geschäftsführer, das Motto seiner Firma. Der 27-jährige ist selbst ein treuer Fan der Kult-Konsole und leitete mit der Webseite Dreamcastscene eine der größten Fan-Communities weltweit.

2005 beschlossen er und ein paar Freunde die Seiten zu wechseln und gemeinsam stießen sie auf die Dreamcast-Portierung des Neo-Geo-Spiels "Last Hope", entwickelt von NG.DEV.TEAM aus Hannover. redspotgames stellte Marktanalysen auf und zu tritt flog man bis nach Hongkong, um sich mit Importhändlern zu treffen – das war neu in der Dreamcast-Szene und sehr zeitaufwändig. So dauerte es fast drei Jahre, bis "Last Hope" für Dreamcast in den Handel kam, doch dann war der Grundstein für die weitere Arbeit endlich gelegt.

Bei uns ist jeder Mädchen für alles

Seit dieser Zeit stehen Scharl und seine Mitarbeiter mit vielen Händlern in engem Kontakt, teilweise ist man sogar befreundet. Werbung macht der Indie-Publisher ähnlich wie die Großen der Branche und investiert in Online oder Print, natürlich mit deutlich geringerem Budget.

Manchmal gönnt man sich gar den Luxus von Messeständen oder Geschäftsreisen nach Asien, aber da hören die Ähnlichkeiten schon auf. Bei lediglich fünf Mitarbeitern in Voll- und Teilzeit müssen alle anpacken. "Bei uns ist jeder Mädchen für alles", so Scharl. Auf diese unkonventionelle Weise folgten weitere Spiele wie der Puzzler "Wind and Water" oder der Fun-Racer "Rush Rush Rally Racing" (M! berichtete).

"Sturmwind" entsteht jetzt bei Zwei-Mann-Team Duranik in Baden-Württemberg. Ähnlich wie bei "Last Hope" mussten Scharl & Co. Detektivarbeit leisten, denn hinter dem Spiel steckt das alte unvollendete Projekt "Native" für Ataris Handheld Lynx. Das hatte Scharl schon länger im Auge gehabt – nun soll das ehrgeizige Shoot'em-Up endlich erscheinen. 16 Levels, vollgepackt mit 2D- und 3D-Effekten, 20 riesige Endgegner und ein origineller Levelaufbau sollen die Dreamcast-Fans weltweit verzaubern. Wie immer mischt sich redspotgames nicht in das Spieldesign ein und übernimmt das finanzielle Risiko, Werbung und den Vertrieb. Noch im zweiten Quartal 2011 soll das Spiel über den hauseigenen Online-Store erhältlich sein.

Das ist aber nur eine Zwischenstufe: Scharl und sein Team werden zwar weiterhin den Dreamcast



"Sturmwind" aus Deutschland: ein klassisches Shoot'em-Up, das aus der angestaubten Hardware beachtliche Grafiken herausholt.



"Rush Rush Rally Racing": Der DC-Fun-Racer im "Micro Machines"-Stil kommt demnächst auch für Wii.

mit Spielefutter versorgen, aber sie wollen auch auf aktuellen Konsolen für frischen Wind sorgen. Vor Kurzem erschien für Xbox Live Indie Games der Weltraum-Shooter "Solar Struggle", die WiiWare-Plattform wird demnächst mit der Umsetzung von "Rush Rush Rally Racing" bedacht. Wichtiger als alles andere ist für Scharl aber, sich selbst treu zu bleiben und sich nicht für den Massenmarkt zu verbiegen – typisch Indie eben. am

»Der Dreamcast war ihrer Zeit weit voraus!«

Max Scharl, 27, ist Gründer und Geschäftsführer von redspotgames. Vor seinem Job als Publisher arbeitete er als Mediengestalter für Film und Fernsehen.

M! Games: Was macht Segas Dreamcast so besonders im Vergleich zu anderen Konsolen?

Max Scharl: Der Dreamcast war damals ein Underdog, trotz hervorragender und innovativer Technik. Ebenso hatte das Spieleportfolio der Konsole den Videogame-Markt auf den Kopf gestellt, ohne dass es der Mainstream bemerkt hat: "Jet Set Radio", "Shenmue II" und "Phantasy Star Online" waren spielerisch wie technisch innovativ und hatten enorm viel Charisma. Segas Dreamcast war seiner Zeit weit voraus. Und er besitzt heute eine der loyalsten Fangemeinden überhaupt.

Gibt es Probleme mit Sega, wenn man heute für die Dreamcast-Hardware entwickelt?

Wir wollen alles legal und 100% sicher machen – dazu nutzen wir das Open-Source-Entwicklerkit KallistiOS. Es nutzt weder unlizenzierte Codes von Sega noch von Dritten. 2008 waren wir bei Sega in Japan, dort beobachtet man unsere Arbeit. Zwar kann Sega unsere Produkte nicht offiziell bewerben oder begrüßen, aber zumindest haben wir private Sympathien von Mitarbeitern erfahren.

Welche Absatzzahlen sind für ein Dreamcast-Spiel heutzutage realistisch?

Mit guter Promotion sind die Absatzzahlen eines mittelgut verkauften Spiels auf Xbox Live, WiiWare oder PSN drin – sprich mehrere Tausend Stück. Bei schlechter PR drohen nicht mal 100 abgesetzte Einheiten.

Wo liegen Eure Hauptabsatzmärkte?

Die wichtigsten Märkte sind fast gleich groß: USA gefolgt von Frankreich, Deutschland und England. In Japan setzen wir ebenfalls viele Einheiten ab, weswegen wir die Spiele auch auf japanisch anbieten. Wir haben 2008 durch eine Geschäftsreise nach Fernost ein großes Netz an japanischen Groß- und Einzelhändlern aufgebaut.



Max Scharl, Chef von redspotgames.



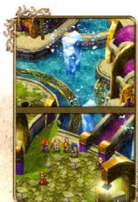
DRAGON QUEST VI

Wandler zwischen den Welten



Zwei mysteriöse Welten brauchen einen fantastischen Helden!

Ein mitreißendes Abenteuer. Fesselnde Turniere in der Arena von Schleimopolis. Herausforderungen mit Schwert und Magie. Und ein Held wie du. Nimmst du die Herausforderung an?



Sei der Held, der du immer sein wolltest. Wähle aus neun verschiedenen Klassen und aus sieben Attributen und werde so einzigartig wie die Herausforderungen, die auf dich warten.

Klasse	Attribut	Attribut	Attribut
Krieger	Kraft	Verteidigung	Lebenskraft
Magier	Magie	Verteidigung	Lebenskraft
Assassine	Kraft	Verteidigung	Lebenskraft
Paladin	Kraft	Verteidigung	Lebenskraft
Druid	Magie	Verteidigung	Lebenskraft
Samurai	Kraft	Verteidigung	Lebenskraft
Alchemist	Magie	Verteidigung	Lebenskraft
Wächter	Kraft	Verteidigung	Lebenskraft
Heiler	Magie	Verteidigung	Lebenskraft



Stürze dich ins Abenteuer und erforsche das Geheimnis, das die zwei mystischen Welten miteinander verbindet. Der Dämonenkönig Mordar wird jedoch nicht deine einzige Herausforderung sein.

www.dragonquest6.de

©2014, 2017 ARKNOX PRODUCTIONS, BIRD STUDIO, ARTISTAZZA / SQUARE ENIX. All Rights Reserved. DRAGON QUEST, HEADS OF REVENGE, and SQUARE ENIX are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group.



COMING

PS3 • 360 • Wii

SPIELE-TERMINE

JUNI

	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3 360	16.6.
	Ape Escape	Sony	Action	PS3	17.6.
	Child of Eden	Ubisoft	Action	360	16.6.
	Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	10.6.
6.44	Dungeon Siege III	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	17.6.
UPDATE	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3 360	24.6.
	Hunted: Die Schmie der Finsternis	Bethesda	Action	PS3 360	3.6.
	Infamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3	10.6.
5.32	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3 360	7.6.
	Shadows of the Damned	Electronic Arts	Action	PS3 360	23.6.
	Super Street Fighter IV: Arcade Edition	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	24.6.
	Supremacy MMA	SOS Games	Sport	PS3 360	3.6.
UPDATE	Transformers: Dark of the Moon	Activision	Action	PS3 360 Wii	24.6.

E3

7. bis 9. Juni • Los Angeles

Die wichtigste Fachmesse des Jahres steht an und unsere Redakteure Herde und Schmid sind live vor Ort. Sie versorgen Euch auf www.maniac.de unter anderem tagesaktuell mit ihren unvergesslichen Podcasts.



Red Faction: Armageddon

7. Juni • Action • PS3 / 360

Hersteller THQ riskiert keine schlechte Presse und erlaubt vor der Veröffentlichung nur begeisterte Tests – nach anderthalbmäligem Durchspielen sehen wir uns zu einem solchen außerstande. Die zehnstündige Kampagne führt durch viele Höhlenkomplexe, ab der Hälfte steigen Spannung und Abwechslung, doch repetitive Schießereien gegen springfidele Biester und dumme Marsianer dominieren. Pfiffige Waffen wie die Railgun oder eine Singularitätskanone, die Feinde in schwarze Löcher saugt, zaubern schicke Lichteffekte in die sonst triste Grafik. Die Zerstörbarkeit der Architektur beschränkt sich auf Mengenschmuck und lässt sich mit der Nanoschmiede erstmals 'reparieren' – zaubert zerbombte Stege heil und macht verborgene Wege sichtbar. Weil tonnenschwere Stahlträger am Boden abprallen, lädierte Häuser der Schwerkraft trotzen und druckvoller Sound fehlt, hapert es bei der Glaubwürdigkeit. Auch spielerisch bleiben Wünsche offen: Gegner unter Trümmern zu begraben oder per 'Magnet-Gun' herumzuschleudern, gab es schon besser. Zudem nerven nachrückende Feinde, bis alle Monstergeneratoren zerstört sind. Dörge Erzählklee und mangelnde stilistische Eigenständigkeit geben einem netten Shooter den schalen Nachgeschmack der Beliebigkeit. mh

SPIELE-TERMINE

JULI/AUGUST

	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	PS3 360 Wii	15.7.
5.33	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	26.8.
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	PS3 360 Wii	5.8.
UPDATE	The Cursed Crusade	dtp	Action-Rollenspiel	PS3 360	22.7.
	Tropico 4	Kalypso	Strategie	360	August
	UFC Personal Trainer	THQ	Sport	PS3 360 Wii	Juli
5.32	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3 360	August

Warhammer 40.000: Space Marine

August • Action • PS3 / 360

Im düsteren 41. Jahrtausend kämpft Captain Titus von den Ultramarines, ein Elitekrieger des Imperiums der Menschheit, gegen Orks und die dunklen Mächte des Chaos. Das Action-Schwergewicht aus dem Hause Relic lehnt sich stark an "Gears of War" an, verzichtet aber auf ein Deckungssystem. Stattdessen stehen blutige Nahkämpfe mit Kettenschwert und Energiehammer sowie wuchtige Schusswechsel mit Bolter und Plasmawerfer im Vordergrund. tk



gamescom

18. bis 21. August • Köln

Zum dritten Mal ist die Koelnmesse im August Schauplatz der gamescom. Anders als bei der E3 dürfen hier auch Normalsterbliche eintreten und ihre Nasen in nagelneue und noch nicht veröffentlichte Spiele stecken. Wir prognostizieren wieder lange Schlangen vor der Blizzard-Bude und dem Activision-Kino.



Pokémon Videospiel-Weltmeisterschaft 2011

2. Juli • Köln

Deutschlands Pokémon-Trainer treten am Gladbacher Wall Nummer 5 mit der schwarzen und weißen Edition gegeneinander an. Den acht Besten jeder Altersklasse winkt das Finale in San Diego.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

In einer umfangreichen Vorab-Version fühlen wir Adam Jensen auf den Zahn. Braucht das Cyber-Spektakel noch einen Tropfen Öl?

Was man nicht im Kopf hat, hat man in den Beinen. Diesen belehrenden Spruch dürften all jene schon gehört haben, die auf dem Weg in den Keller mal wieder vergessen haben, den Müll mitzunehmen. Für Adam Jensen, den bionisch verstärkten Helden aus "Deus Ex: Human Revolution", gilt die Hausfrauenweisheit im wortwörtlichen Sinne. Ihr entscheidet nämlich immer wieder im Verlauf des Spiels, welchen Körperteil des Ex-SWAT-Kommandanten Ihr mittels rarer Praxispunkte mit neuer Technik aufrüstet. Erweitert Ihr zum Beispiel Eure Hacker-Fähigkeiten, knackt Ihr fortan Computer mit höherer Sicherheitsstufe. Gleichzeitig fehlen Euch die investierten Punkte aber an anderer Stelle. Wir ärgern uns auf den Dächern des frei erkundbaren Detroit-Levelabschnitts über ein von uns verschmähtes Fallschirm-Upgrade. Das hätten wir jetzt gut gebrauchen können, um unbemerkt

in ein Bandengebiet vorzudringen. Stattdessen nehmen wir die Treppe und bahnen uns mit Waffengewalt einen Weg durch den Mob, brechen dafür aber mit einem Kraftupgrade durch speziell gekennzeichnete Wände. Dank dieser Erweiterung entdecken wir geheime Räume mit Extrakmunition und überraschen Wachen beim gemütlichen Plausch.

Abseits der neuen Missionen, die uns in eben jenes Ghetto und in eine schwer bewachte unterirdische FEMA-Basis führen, staunen wir über das lebendige nächtliche Detroit. Neonlichter erhellen die Gebäude und Fahrzeuge, während Nachtschwärmer und Obdachlose ihren Geschäften nachgehen. Jensen kann mit jedem der Nicht-Spieler-Charaktere sprechen, viele reagieren darauf, entsprechend wie Ihr Euch in den vorherigen Missionen verhalten habt. Abseits der Hauptstraßen und in der weitläufigen Kanalisation, durch die Ihr so manchen Missionsschauplatz



PS3 Ohne schwere Artillerie solltet Ihr Euch nicht in offene Gefechte begeben. Die gepanzerten Gegner gehen nur langsam zu Boden und Munition ist stets knapp.

unbemerkt erreicht, regieren Gangs und Waffendealer, von denen Ihr gegen Bares Informationen und Ausrüstung kauft. Eine Karte hilft bei der Orientierung im Großstadtschungel.

Das Szenario stimmt also nach wie vor, die Steuerung sorgte dagegen beim ausführlichen Anspielen für Ärger. Wenn Jensen auf Knopfdruck hinter Barrieren in Deckung gehen soll, klebt er oft an der falschen Wand oder weigert sich einfach, Schutz hinter den zerstörbaren Hindernissen zu suchen. Auch das Inventar-Management stößt uns sau-

er auf, da wir nicht sehen können, wie viel Platz neue Items in unserem Rucksack brauchen, bevor wir sie eingesammelt haben. Unkomfortabel gestaltet sich die Eingabe von Passwörtern in Sicherheitsschlösser und E-Mail-Accounts: Wenn Ihr in herumliegenden PDAs die passenden Codes findet, müsst Ihr sie trotzdem umständlich über eine virtuelle Tastatur eingeben, statt sie einfach automatisch einzufügen. tk

System **PS3 / 360**
Entwickler **Eidos Montreal, Kanada**
Hersteller **Square Enix**
Genre **Action-Rollenspiel**
Termin **28. August**

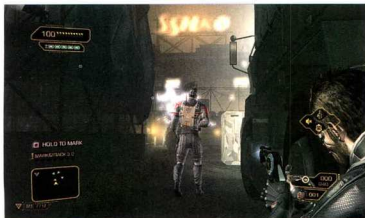
DAS GEFÄLLT UNS

- zwischen den Missionen locken große Areale zur freien Erkundung
- Grafik mit Liebe zum Detail
- tolle und nützliche Upgrades

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- hekeliges Deckungssystem
- die Charaktere wirken wachsmen und unecht
- deutschen Sprechern fehlt es an Emotion
- Steuerung bisher nicht konfigurierbar

FAZIT Das Prinzip Entscheidungsfreiheit funktioniert dank guter KI und variabler Levelpfade. Einige Design-Schnitzer sollten die Entwickler bis zum Release noch beheben.



PS3 Es geht auch ohne Blutvergießen. Wenn Ihr wollt, schickt Ihr Gegner mit Elektroschocks oder einem gezielten Faustschlag ins Land der Träume, statt ihnen den Garaus zu machen. Teilt Ihr lieber Blei in Massen aus, seid Ihr bald als Schlichter verschrien.



SPIELE-TERMINE

2011

5.10	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	14.10.
	Anarchy Reigns	Sega	Online-Action	PS3	360	
5.11	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	November
	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3	360	
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360	21.10.
	Battlefield 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360	November
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360	3. Quartal
5.10	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Ego-Shooter	PS3	360	8. November
	Call of Juarez: The Cartel	Ubisoft	Ego-Shooter	PS3	360	3. Quartal
NEU	Centipede: Infestation	Atari	Action			Wii
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3		September
5.11	Dark Souls	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PS3	360	Oktober
	Dead Island	Deep Silver	Action	PS3	360	
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360	
	Disgaea 4	NIS	Rollenspiel	PS3		
	DMC - Devil May Cry	Capcom	Action	PS3	360	
5.12	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360	1.9.
	Earth Defense Force: Insect Armageddon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360	
	F1 2011	Codemasters	Rennspiel	PS3	360	23.9.
	FIFA 12	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii
	Final Fantasy XIII-2	Square Enix	Rollenspiel	PS3	360	
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3		
	Forza Motorsport 4	Microsoft	Rennspiel		360	
	Gears of War 3	Microsoft	Action		360	20.9.
	Haut	Microsoft	Action-Adventure		360	
	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3		
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360	3. Quartal
NEU	Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	18.11.
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360	4. Quartal
	Ni no Kuni	Level-5	Action-Adventure	PS3		
	Postal III	Akella	Action-Adventure		360	
NEU	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	Sport	PS3	360	Wii
5.10	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	16.9.
	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3		
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	Action	PS3	360	4. Quartal
5.10	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3		6.9.
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3	360	
	Rise of Nightmares	Sega	Action-Adventure		360	
	Rocksmith	Ubisoft	Musik	PS3	360	
	Saints Row: The Third	THQ	Action	PS3	360	4. Quartal
	Serious Sam 3: BFE	Croteam	Ego-Shooter	PS3	360	
	Sesamstraße: Es war einmal ein Monster	Warner	Geschicklichkeit		360	
	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3	360	3. Quartal
5.10	Sonic Generations	Sega	Jump'n'Run	PS3	360	
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3		
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360	
	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PS3	360	Wii
	Steel Battalion: Heavy Armor	Capcom	Action		360	
UPDATE	The Darkness 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	7.10.
	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360	11.11.
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure		Wii	
	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3	360	
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3		
	Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3		1.11.
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter		360	
	Xenoblade Chronicles	Nintendo	Rollenspiel		Wii	
	X-Men: Destiny	Activision	Action	PS3	360	

Assassin's Creed: Revelations

November • Action-Adventure • PS3 / 360



Die dritte Episode rund um Ezio Auditore da Firenze bringt die Geschichte des italienischen Bankierssohns zum Abschluss. Ezio turnt dieses Mal in Konstantinopel über die Dächer, wo er nach Spuren von Altaïr, dem Helden des ersten "Assassin's Creed" sucht und einer wachsenden Templararmee Einhalt gebietet. Ihr schlüpft ab und zu sogar in die Rolle des Protagonisten aus Teil 1 und erlebt damit quasi eine Erinnerung in der Erinnerung, denn Desmond Miles ist natürlich auch wieder dabei. Ezio ist mittlerweile 50 und hat mit dem Hookblade ein neues Werkzeug im Gepäck. Damit spannt Ihr Seile zwischen verschiedenen Gebäuden und überwindet so zum Beispiel Flüsse viel schneller und komfortabler als früher. Statt des Adlers nutzt Ihr den Adlersinn, mit dem Ihr den Patrouillenweg von Stadtwachen vorausahnt und mit einer der neuen Bomben einen Hinterhalt legt. Das Gebäudemanagement rund um die Borgia-Türme wird erweitert, Ihr könnt Eure Stützpunkte jetzt auch wieder verlieren. In der türkischen Metropole herrscht natürlich reges Treiben, Zufallsereignisse ersetzen die klassischen Nebenmissionen. tk

Kujawa kommentiert

Wenn Helden alt werden

Videospielcharaktere befinden sich in einer glücklichen Lage: Sie altern nicht. Ryu und Ken sind immer noch so frisch wie vor ihrem ersten Kampf, die Muskeln des Duke erschaffen auch nach 14 Jahren Urlaub nicht und bei den zahlreichen "Resident Evil"-Protagonisten haben die Zombieschlachtereien und Schockmomente keinerlei Sorgenfalten oder grauen Haare hinterlassen. Andere Charaktere werden gar jünger, wie Mario in "Super Mario World 2" oder Heihachi in "Tekken Tag Tournament 2". Den Helden altern zu lassen und damit ein Ende seiner Laufbahn in Aussicht zu stellen, das trauen sich nur ganz wenige Entwickler. Populäre Charaktere möchte man nun mal nicht in Rente schicken, außerdem erscheint es auf den ersten Blick unglaublich, wenn sich grauhaarige Recken in enge Kampfanzüge quälen und mit gebeugtem Rücken in die Schlacht ziehen. Mit "Metal Gear Solid 4" wagte Hideo Kojima trotzdem diesen Schritt und siehe da, es funktioniert! Man hatte fast Mitleid mit dem Schleicher, als er sich mit einem Grummeln den Rücken rieb, sobald man längere Zeit stillstand. Nun gehen auch die Leute von Ubisoft beim neuen "Assassin's Creed" diesen Weg. Ezio ist im neuesten Teil der Geschichte 50 Jahre alt. Da sollte ein Meuchelmörder eigentlich die Beine hochlegen und seinen jüngeren Kollegen das Messer überlassen. Ezio reist stattdessen nach Istanbul und schwingt sich aufs Dach der Hagia Sophia. Meine Hochachtung! Von jugendlichen Muskelprotzen, die nicht mehr Probleme haben, als den nächsten Waffenladen zu finden, habe ich genug. Ich möchte mehr Tiefe, mehr Schwäche und mehr Entwicklung bei den Menschen sehen, die ich durch mehrere Abenteuer auf dem Bildschirm begleite. Dazu gehört irgendwann auch ein Abgang – oder der Heldentod. tk



Tokyo Game Show

15. bis 18. September • Japan

Trotz Tsunami-Katastrophe und Atom-Unfalls in Fukushima findet die Publikumsmesse auch in diesem Jahr statt. Neben zahlreichen Cosplay-Wettbewerben stand im letzten Jahr Kinect im Vordergrund.





SONIC GENERATIONS

Das beste aus beiden Welten – selten passte dieser Slogan besser zu einem Spiel: 2D-Retro-Charme trifft auf 3D-Temporäusch!

» Ach ist das schön, wenn nur zwei Wochen nach der Ankündigung eines neuen "Sonic"-Spiels durch Sega ein Mitarbeiter selbiger Firma in der MAN!AC-Redaktion auftaucht und eine spielbare Version in den Modulschacht stopft. Ups, natürlich heißt es mittlerweile M! Games und Spiele auf Module gibt es bei stationären Konsolen schon lange nicht mehr – anlässlich eines solchen Ereignisses darf man aber schon mal in Retro-Schwärmerieen verfallen. So richtig komplett ist der Flashback, als ein feister Sonic-Bub durch eine bildschöne, zweidimensionale Green-Hill-Stage igelt – begleitet von der zeitlos genialen Musik, die untrennbar mit dem Anblick von grünen Hügeln und braun karierten Felsen verbunden ist.

Doch "Sonic Generations" will im Jahr des 20. Geburtstags nicht

nur die alten Fans bedienen: Während eine liebevoll aufgehübschte Version des stacheligen 16-Bit-Pummelchens ohne Homing-Attacke durch rein zweidimensionale Levels prescht, saust ein coolerer, älterer Igel im "Sonic Adventure"- oder "Unleashed"-Stil durch 3D-Abschnitte, dasht nach links und rechts und grindet über schwindelerregende Schienen-Konstruktionen. Beide Sonics haben eigene Leveldesigns im Gepäck, nur das Thema der Welten ist jeweils gleich. Soll heißen: Wenn der alte Stachelmaxe in 2D durchs Green-Hill-Land läuft, dann gibt es auch eine 3D-Welt mit dem neuen Sonic dazu. Besuch der wiederum eine Stage, die es bislang nur in 3D gab (z.B. den Planet Wisp aus "Sonic Colours"), dann findet Ihr auch ein oldschooliges 2D-Level mit demselben Thema.



360 Merken: Fischis machen kleinem Igel Aus... und kosten lebenswichtige Ringe.

Das schafft natürlich Raum für Fan-Träume: Wir wünschen uns eine Rückkehr von Emerald Coast ("Sonic Adventure") oder Savannah Citadel ("Sonic Unleashed") – die machen sicher auch in der 2D-Variante was her.

Und wie spielt es sich? Ziemlich gut! Der 2D-Knabe folgt akkurat, läuft rascher an als in "Sonic 4" und rauschte im Testspiel nur ganz selten in unfaire Fallen. Sein Polygon-Pendant freut sich über teils sehr hübsche Levels, die vor allem dank der irren Spielgeschwindigkeit beeindruckend aussehen. Außerdem funktioniert das Überwinden tiefer Abgründe mittels Homing-Angriff-Verkettung schon jetzt gut. Raum

für Kameraprobleme wie im ersten HD-"Sonic" lassen die bisher von uns gespielten 3D-Passagen ebenfalls nicht – wir sind gespannt, ob das bei den Bosskämpfen so bleibt. Apropos Bosskampf: Dr. Eggmann ist natürlich ebenfalls an Bord und macht den Sonics das Leben schwer – die wiederum müssen versuchen, einer farblos gewordenen Welt die bunten Pigmente wiederzugeben. Ach ja: Sonic soll der einzig spielbare Charakter sein – gut so! ms



PS3 Das kann nur der große Sonic: Drückt Ihr in den Luft die X-Taste, saust Sonic magnetisch zum nächsten Feind (oder Bumper). Rechts gründet das Maskottchen durch eine Höhle unter den grünen Hügeln – das käme sicher auch in stereoskopischem 3D gut!



System PS3 / 360
Entwickler Sonic Team, Japan
Hersteller Sega
Genre Jump'n'Run
Termin 2011

WAS GEFALLT UNS:

- » sowohl in 2D als auch 3D feine Optik
- » Sound macht Retro-Fans glücklich
- » extrem schnelle 3D-Passagen
- » direkte Steuerung
- » viele Liebhabe-Stages mit an Bord

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » bisher fast nur Tempo-Passagen zu sehen
- » unverschuldete Stürze ins tödliche Nichts

FAZIT » Mission erfüllt: Unser Probestspiel hat Lust auf mehr gemacht – Tempo, Grafik und Steuerung passen schon mal. Wenn Sega die Levels und Bosskämpfe besser designt als in "Sonic 4", sind alte und neue Fans glücklich.

RAGE

Endlich selbst gespielt: M! Games ballert in der Solo-Kampagne und wundert sich über unkonventionelle Mehrspieler-Modi.

» Von unserem letzten Treffen mit id Software bringen wir eine beträchtliche Ladung frischer Informationen und Spieleindrücke mit. Die größte Überraschung: "Rage" bietet im Mehrspieler-Part keine klassischen Deathmatch-Varianten und beschränkt sich auf Fahrzeugkämpfe für bis zu sechs Online-Teilnehmer. Im sogenannten 'Combat Rally'-Modus stattet Ihr Euren Buggy mit Schusswaffen und Minen aus, ehe Ihr in mindestens fünf geplanten Umgebungen zufällig erscheinende Symbole einsammelt und Eure Konkurrenz vernichtet. Dabei kommen Feinheiten wie das Handling von Boost und Handbremse sowie das freie Zielen während waghalsiger Sprünge gelegen, mehrere Spielmodi sollen das Erlebnis abrunden.

Zwar verwundert es sehr, dass ein Traditionsentwickler wie id Software auf herkömmliche Mehrspieler-Stärken verzichtet, umso interessanter wirkt dadurch jedoch

das "Rage"-Gesamtpaket: Neben dem zentralen Story-Part und den Online-Vehikelgefechten erweitert id das Spiel mit 'Legends of the Wasteland' um einen Koop-Modus für zwei Spieler, der eine Reihe von Nebenereignissen und Hintergrundgeschichten des Hauptspiels in knapp zehn zusätzlichen Missionen thematisiert. Wahlweise online oder per Splitscreen kämpft Ihr etwa im Städtchen Wellspring gegen Banditen und entschärft deren Bomben.

Der Singleplayer-Part bildet jedoch das Herzstück des ambitionierten Ego-Shooters, mit dem zugleich die hauseigene neue id-Tech-5-Engine debütiert. Deren größte Stärke seien neben detailreicher Megatexturen satte 60 darstellbare Bilder pro Sekunde, gesteht Design Director Matt Hooper im Gespräch. Die flotte Bildrate hievt "Rage" auf Augenhöhe mit der "Call of Duty"-Reihe, sieht zugleich aber natürlicher, detailreicher und vielseitiger



PC Die gepanzerten Soldaten der Organisation "The Authority" kooperieren geschickt und schützen sich mit Energieschilden – nutzt EMP-Granaten und lässt Mutanten los!

aus. Spielerisch dominieren in bisher ausprobierten Passagen verwinkelte Korridore voller Feinde, denen wir mit pfiffigen Munitionstypen und Technik-Gadgets einheizen, größere Feinde bekämpfen wir in Arenen. Abwechslungsreich werden die Old-School-Kämpfe dank meist clever agierender Feinde – mal greifen Mutantenhorden an, mal agile "The Authority"-Soldaten mit cybernetischen Upgrades.

Neben der Haupthandlung übernimmt Ihr Aufgaben von Mitbürgern und versucht Euch in Minigames wie

dem "Guitar Hero"-artigen Spiel eines Banjos. Zudem motzt Ihr Euren Buggy durch Wettrennen auf oder verdient Bares bei der Spielshow Mutant Bash TV: In mehreren Kammern eines verrückten Kirmes-Spaßhauses weicht Ihr fieses Stachel-, Laser- und Klingengallen aus, während Ihr Gegnernellen möglichst schnell abraumt. Das macht dermaßen Laune, dass wir id sogar den Verzicht auf Deathmatch & Co. nachsehen. mh

System	PS3 / 360
Entwickler	id Software, USA
Hersteller	Bethesda
Genre	Ego-Shooter
Termin	16. September

DAS GEFÄHRT UNS

- » farnoses Art Design voller Details
- » tolle Waffen, Gimmicks und Munitionstypen
- » witzige Szenarien bei Mutant Bash TV
- » Steuerung weistgehend top, doch...

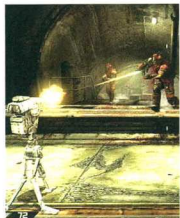
DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » ...Wingstick trifft anvisierten Punkt nicht
- » Animationen der Begleiter ungenau
- » KI-Aussetzer und Textur-Streaming
- » Trefferfeedback schwach

18/17 » Technisch hervorragender Ego-Shooter mit zahlreichen Munitionstypen, technischen Gadgets und kurzweiligen Fahrlebnissen.



PC Starke Gimmicks: Die Spinne greift Verwundete an (links) und kann klettern, um Banditen in der Deckung aufzuspüren (rechts).



PC Feine KI-Einlage: Den rechten Angreifer erledigt unser Automatikgeschütz, der Überlebende rächt, sogleich seinen Kumpele.



SPIELE-TERMINE

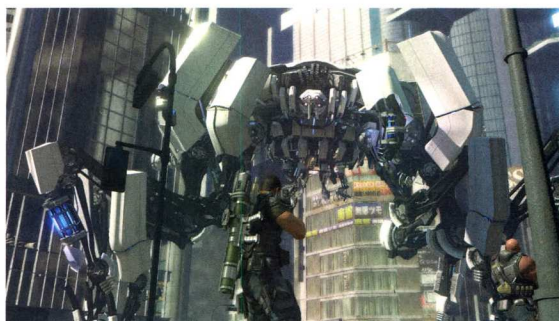
2012

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360	
	Armored Core V	Namco-Bandai	Action	PS3	360	
3.37	Binary Domain	Sega	Action	PS3	360	
	BioShock: Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360	
	Devil's Third	THQ	Action	PS3	360	
	Dragon's Dogma	Capcom	Action	PS3	360	
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3	360	
5.48	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360	10.2.
	Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS3		
NEU	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Sport		Wii	
UPDATE	Mass Effect 3	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3	360	1. Quartal
5.16	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360	
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360	
NEU	Metro: Last Light	THQ	Ego-Shooter	360		
	Ninja Gaiden III	Tecmo Koei	Action	PS3	360	
	Prey 2	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	
	Prototype 2	Activision	Action	PS3	360	
5.49	Ridge Racer Unbounded	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3	360	
	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Rollenspiel	PS3	360	
5.48	SoulCalibur V	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360	
	SSX	Electronic Arts	Sport	PS3	360	
3.37	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360	
	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360	
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3		
	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3		

Binary Domain

2012 • Action • PS3 / 360

Wenn die "Animatrix"-Filme ein Kind mit "Vanquish" zeugen würden, hieße der Spross mit Sicherheit "Binary Domain". Der Action-Titel versetzt Euch 70 Jahre in die Zukunft. Roboter nehmen uns mittlerweile die Arbeit ab, doch die künstliche Intelligenz kommt irgendwann auf dumme Ideen und lehnt sich gegen die Menschheit auf. Toshihiro Nagoshi, der zusammen mit dem "Yakuza"-Team an "Binary Domain" arbeitet, betont die Kernfrage des Spiels: Wo genau liegt der Unterschied zwischen Mensch und Maschine und was passiert, wenn man Maschinen Leben einhaucht? Erste Bilder und Trailer versprechen rasante Gefechte gegen riesige High-Tech-Bosse, ein Deckungsfeature und schnelle Rutschpartien Marke Sam Gideon. Zusätzlich schwingt Ihr Euch auf Fahrzeuge wie etwa einen Jetski. tk



Street Fighter X Tekken

2012 • Beat'em-Up • PS3 / 360

Chun-Li, Guile, Abel, Cammy, Ken und Ryu stehen Kazuya Mishima, Nina Williams, dem runden Bob, King sowie Vale-Tudo-Kämpfer Craig Marduk gegenüber – und dann passiert... nichts!? In der uns vorliegenden frühen Version gibt es nämlich weder Gegnerintelligenz noch einen Zweisspieler-Modus. So konnten wir zwar nicht testen, was das Treffen der Prügelstars spielerisch taugt, Steuerung und Special Moves haben wir aber ausprobiert. Erste Erkenntnis: Die Fokus-Attacke aus "Street Fighter IV" per mittlerem Schlag und Tritt weicht dem Einwechseln des Tag-Team-Partners. Schnell gelingen teambasierte Schlagfolgen, auch Super- und Ultra-Combos sollen sich

verknüpfen lassen. Letztere löst Ihr künftig auf zwei Arten aus: Neben der regulären Variante ladet Ihr den Move mit gedrückten gehaltenen Tasten auf – das öffnet Euch zwar für Angriffe, klappt aber auch mit leerer Special-Leiste. Während Ken auf altbekannte Moves und Kommandos setzt, spielen sich "Tekken"-Recken wie Nina spürbar anders: Startet mit ihr per Halbkreis und Tritt eine Spezial-attacke, die mit getimten Schlägen zum Juggle-Inferno ausgebaut wird. "Tekken"-Kämpfer steuert Ihr optional auch mit der serientypischen Vier-Tasten-Belegung! mh



COMING

PSP • DS • 3DS

SPIELE-TERMINE

HANDHELD

	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing 3D	Namco-Bandai	Simulation	3DS	2011
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	DS	3DS 15.7.2011
	Cave Story 3D	Nicalis	Action-Adventure	3DS	2011
NEU	Centipede: Infestation	Atari	Action	3DS	2011
	Doctor Lautrec and the Forgotten Knights	Konami	Adventure	3DS	2011
	Dream Trigger 3D	Namco-Bandai	Action	3DS	2011
	Driver: Renegade	Ubisoft	Reinspiel	3DS	2011
	DualPenSports	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	3DS	2011
	F1 2011	Codemasters	Reinspiel	DS	3DS 2011
3.38	FIFA 12 3D	Electronic Arts	Sport	3DS	2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	DS	3DS 5.8.2011
	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	Action	3DS	2011
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action	3DS	2011
NEU	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Sport	3DS	2012
	Mario Kart	Nintendo	Reinspiel	3DS	2011
3.39	Mega Man Legends 3	Capcom	Action	3DS	2011
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2011
	Naruto Shippuden 3D: The New Era	SOS Games	Action	3DS	17.6.2011
NEU	Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Reinspiel	3DS	18.11.2011
	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
NEU	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	Sport	PSP	2011
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure	3DS	2012
3.38	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Action	3DS	Juli 2011
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure	3DS	2012
	Solatorobo: Red the Hunter	Nintendo	Action-Rollenspiel	DS	1.7.2011
	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PSP DS	3DS 2011
	Sports Island 3D	Konami	Sport	3DS	Juni 2011
	Star Fox 64	Nintendo	Action	3DS	2011
	Super Mario 3DS	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2011
3.42	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	3DS	17.6.2011
	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	3DS	2011
UPDATE	Transformers: Dark of the Moon	Activision	Action	DS	3DS 24.6.
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	2011

FIFA 12 3D

2011 • Sport • 3DS

- 1 Nein, Ihr habt keinen Knick in der Optik. Der neue Streetmodus von "FIFA" verfügt über ein gewölbtes Spielfeld. Wir fühlen uns stark an die gute alte "Kickers"- und "Captain Tsubasa"-Zeit erinnert.
- 2 Die Spieler der rund 500 Mannschaften treten auf der Straße in Fünf-Mann-Teams an. Habt Ihr keine Lust auf Ronaldo, Messi und Co., erschafft Ihr Euch im Be-a-Pro-Modus einfach einen eigenen Fußballer und arbeitet Euch von der Straße bis in die Nationalmannschaft hoch.
- 3 Mit der flach über dem Spielfeld schwebenden Perspektive kommt die Weite des Platzes und der Hintergründe am besten zur Geltung. Für eine bessere Übersicht stehen sieben weitere Kameras zur Wahl. tk



Next Generation Portable

2011 • Japan

Zwei Analogsticks, ein Touchscreen auf der Rückseite und Spiele auf Speicherkarte sollen zusammen mit besserer Grafik den 3DS übertreffen.



Resident Evil: The Mercenaries 3D

Juli 2011 • Action • 3DS

Chris und Claire Redfield, Jill Valentine, Rebecca Chambers, Hunk, Jack Krauser, Albert Wesker und Barry Burton – so lautet das bislang bekannte Charakteraufgebot in Capcoms Hosentaschen-Ballerei. Wir haben auf drei Karten (Dorf aus Teil 4 sowie Container-Lager und Dorf aus Teil 5) die Waffen sprechen lassen und sind begeistert: Die Grafik mit ihren vielen Details ist klasse, der 3D-Effekt in Guckkasten-Manier wirkt stimmig und die Gefechte gehen flott über die Bühne. Letzteres liegt nicht zuletzt daran, dass Ihr mit gezückter Wumme laufen und feuern (aber nicht zielen) dürft. Ihr habt sogar die Wahl, ob das Anvisieren per Schulterblick oder Ego-Perspektive erfolgen soll. Vor jedem Einsatz wählt Ihr je drei Waffen und Skills, was die Motivation hoch hält. os



MEGA MAN LEGENDS 3

Bei dieser überraschenden 3DS-Fortsetzung gibt Capcom den Fans selbst das Steuer in die Hand!

» Eigentlich ist die Lage doch eindeutig: Trotz Zielgruppenforschung und aufdringlicher Marketing-Menschen entscheidet letzten Endes doch für gewöhnlich der Produzent oder der Director eines Spiels, was wir am Ende daddeln werden. Wie sieht die Welt aus, wer sind die Gegner, welche Sidekicks hat die Hauptfigur? Um all diese Aspekte kümmern sich talentierte Künstler. Doch Capcom dreht den Spieß um: Bei den meisten entscheidenden Aspekten von "Mega Man Legends 3" hat die Fangemeinde das letzte Wort.

Ein wenig hat sie sich das auch verdient, war doch das ständige Drängen und Nachfragen der Fans sicherlich einer der drei Gründe, dass Serien-Erfinder Keiji Inafune schließlich grünes Licht bekam, endlich die Geschichte von Mega Man Volnutt, Roll Casket und Tron Bonne zu Ende zu erzählen. Ironisch nur, dass Inafune bereits wenige Wochen nach Ankündigung der neuen Episode

Capcom verließ und eigene Firmen gründete.

Trotzdem gehen die Arbeiten voran. Bisher scheint es auf ein klassisches "Mega Man Legends" hinauszuweisen: Ihr steuert Mega Man Volnutt aus der Third-Person-Perspektive, nehmt Gegner per Lock-on-Technik ins Visier und erforscht eine große Welt. Dabei wird nicht nur geballert, Handlung und Puzzles sind großgeschrieben – nicht umsonst konnte sich beispielsweise Mega Mans sympathische Rivalin Tron Bonne einen Platz in der "Marvel vs. Capcom 3"-Riege sichern.

Wie eingangs erwähnt, sind jetzt vor allem die Fans am Drücker. Der kreative Prozess hinter dem kommenden 3D-Action-Adventure findet zu großen Teilen öffentlich im Internet statt. Die Entwickler bloggen was das Zeug hält und beziehen die Anhänger immer wieder in kreative Entscheidungen mit ein: Zuerst durften die künftigen Spieler sich für das



3DS Ohne Hut, aber mit Mut. Mega Man Volnutt zieht baren Hauptes in die Schlacht. Die weiten Landschaften eignen sich perfekt für die Tiefenwirkung des 3DS.

Design der neuen Figur Aero entscheiden, hier stellten noch Capcoms Profi-Designer ihre Vorschläge ins Netz. Vor Kurzem baten die Künstler dann um Vorschläge für neue Mecha-Vehikel für den Bonne-Clan – die Gelegenheit für kreative Fans, ihre Ideen in einem Spiel verwirklicht zu sehen.

Zugegeben, so richtig neu ist diese Herangehensweise für die "Mega Man"-Reihe nicht – schon bei manchen 8-Bit-Episoden bat Capcom um Fan-Vorschläge für witzige Boss-Gegner, neu ist hier aber das Ausmaß der

Integration, so intensiv waren Spieler noch an keiner Entwicklung beteiligt. Werft unbedingt mal einen ausführlichen Blick auf die entsprechende Webseite: Bei www.capcom-unity.com/devroom halten Euch die Macher des Spiels auf dem Laufenden und erwarten Eure Vorschläge. Und wir lauern derweil auf eine spielbare Version – denn der zweite Teil endete vor vielen, vielen Jahren mit einem üblen Cliffhanger. *tn*

System 3DS
Entwickler Capcom, Japan
Hersteller Capcom
Genre Action-Adventure
Termin 2011

DAS GEFÄLLT UNS:

- » endlich eine neue Mega-Man-Episode
- » Capcom arbeitet mit den Fans zusammen
- » das 3D-Feature passt perfekt zum Spiel
- » die Designs wirken sehr stimmig

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » ob die Entwicklung ohne Inafune klappt?
- » wenn sich die "Prototype-Variante" im eShop nicht verkauft, könnte das Projekt eingestellt werden.

FAZIT » Nach mehr als zehn Jahren führt Capcom die unterschätzte "Legends"-Reihe weiter – wir sind gespannt, wie sich der alte PSOne-Held auf dem 3DS schlägt.



※画像は全て開発中のものです。

3DS Ein Passant und ein Servbot vor einem unfertigen Hintergrund – hier werden wohl noch Animationen ausgetestet.



※画像は全て開発中のものです。

3DS Die beliebte Einkaufsstraße gefällt mit ihren kräftigen Farben und detaillierten Texturen im typischen Capcom-Stil.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

**ACHTUNG
GEHEIMNISSE!**

Nach dem Lesen
wisst Ihr, wie die
Story endet.

Brandheiß, mit einer Extraportion Geheimnissen und nur mit Vorsicht zu genießen: M! verrät Euch die Geschehnisse in der neuen Activision-Ballerei – vom Anfang bis zum bitteren Ende.

» Kurz vor Redaktionsschluss platzte die Bombe: Die renommierte Spielewebseite Kotaku veröffentlichte zahlreiche News und Bilder zu "Call of Duty: Modern Warfare 3" inklusive des gesamten Handlungsverlaufs der Einzelspieler-Kampagne. Activision wollte sich zu den Informationen nicht äußern, immerhin ließ man sich aber dazu hinreißen, vier Trailer zu veröffentlichen, die New York, Paris, London und Berlin als Schauplätze der neuen Militärballerei bestätigten.

Ohne Gewähr...

Neben der kompletten Geschichte der Solo-Kampagne, welche die Schicksale von Soap, Captain Price und Co. klärt und auf der rechten Seite dieses Previews ausführlich

behandelt wird, gab es auch Neuigkeiten zum Mehrspieler-Modus: Laut Informationen unserer US-Kollegen tobt Ihr Euch auf rund 20 Karten aus, die unter anderem in Mogadischu, Brooklyn und Paris angesiedelt sind. Damit keine Langeweile aufkommt, tretet Ihr im neuen, an das 'Horde'-Prinzip angelehnten, Survival-Modus gegen immer stärkere Feindeswellen an. Mit dabei ist auch die klassische Spezialeinheit-Variante aus dem Vorgänger.

Bevor wir uns auf das dünne Eis der Internet-Gerichteküche begeben, fassen wir noch kurz das Ende von "Modern Warfare 2" zusammen: Russland marschiert in die USA ein, nachdem der Terrorist Makarov einen Terroranschlag auf dem Moskauer Flughafen den Amerikanern in die Schuhe schob. Captain 'Soap' MacTavish und Captain Price von der Taskforce 141 kommen dem Verräter



360 Handelt es sich hier um den ersten echten Screenshot von "Modern Warfare 3"? Immerhin spielen die Kanalisationen von Paris und London eine Rolle.

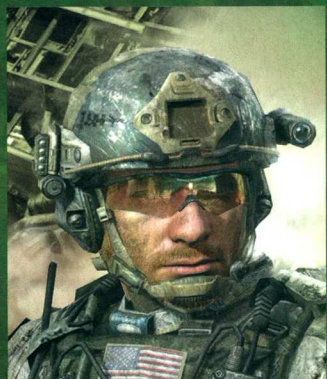
General Sheperd auf die Spur und töten ihn. Sie werden beim Finale schwer verletzt, entkommen aber zusammen mit dem russischen Informanten Nikolai per Helikopter aus Afghanistan.

...aber mit Gewehr

"Modern Warfare 3" fügt sich nahtlos an den Vorgänger an. Price, Soap und Nikolai fliegen

ins indische Dharamsala, um ihre Wunden zu lecken. Dort lauern ihnen Makarovs Leute auf und sie müssen erneut fliehen. Ihr mimt währenddessen Yuri, einen Kameraden Nikolais. Danach führt Euch die Handlung nach New York. Die Russen attackieren den Big Apple vom Hudson River aus und Ihr begeben Euch als Delta-Force-Mitglied 'Frost' unter dem Kommando von 'Sandman' in die Stadt, um einen Störsender auf der New Yorker Börse zu zerstören. Danach fliegt Ihr in einem Blackhawk zum Hafen. Euer Ziel: ein russisches U-Boot, von dem aus der Angriff koordiniert wird. Die als 'Black Tuesday' betitelte Mission dürfte für Aufregung bei den Amerikanern sorgen, ist dies doch eine Bezeichnung für den Beginn der Großen Depression 1929 und ein anderer Ausdruck für 9/11.

Ein halbes Jahr später seid Ihr an Bord des russischen Präsidentenflugzeugs als Leibwächter unter-



PS3 Sandman ist einer der neuen Helden des Spiels. Er gehört der amerikanischen Delta Force an.



PS3 Erste Bilder zeigen das Innere eines Hubschraubers, jede Menge Waffen und einen Truppentransporter, mit dem Ihr zum Einsatz fahrt.



wegs. Der Präsident ist auf dem Weg in die USA, um einen Friedensvertrag zu unterzeichnen, als die Maschine von Makarovs Leuten entführt wird. Die Tochter des Präsidenten entkommt, er selbst wird gekidnappt.

Nach dem Ausflug in luftige Höhen trifft Ihr Euch zusammen mit Yuri, Soap und Price mit einem südafrikanischen Waffenhändler in der Gegend von Sierra Leone. Dieser erzählt, dass Makarov an einer Ladung chemischer Waffen interessiert sei.

Nun geht es nach Europa. Als Soldat des britischen SAS sollt Ihr eine Lieferung von Massenvernichtungswaffen in den Londoner Docks stoppen. Es folgt eine Verfolgungsjagd durch die U-Bahn, an deren Ende einige Trucks vor Westminster explodieren und einen tödlichen Erreger freisetzen. Viele andere europäische Städte werden ebenfalls Ziel dieser Anschläge, welche den russischen Truppen Blitzangriffe ermöglichen. Price findet in dieser Phase heraus, dass die Gruppe vom Waffenhändler betrogen wurde. Er stellt ihn in Somalia und erfährt, dass sich Makarovs rechte Hand namens Volk in Paris versteckt.

Nun geht es nach Hamburg, wo Ihr einen amerikanischen Panzerschützen spielt, der sich erfolglos gegen eine übermächtige russische Tanks wehrt.

In Paris bereitet Ihr als Frost

Die Tochter des Präsidenten entkommt, er selbst wird gekidnappt.

einen Angriff auf Volks Versteck im Untergrund der französischen Hauptstadt vor. Dazu springt Ihr auch kurzzeitig in die Kanzel einer AC-130 und unterstützt die Operation mit den Bordgeschützen. Volk wird gefasst und gesteht, dass Makarov ein Treffen in einem Prager Hotel abhält. Yuri und Soap gelangen in die besetzte Stadt und bereiten einen Hinterhalt vor, dem Makarov aber entkommen kann. In einem Unterschlupf in den tschechischen Bergen findet Ihr heraus, dass sich die Tochter des russischen Präsidenten im umkämpften Berlin aufhält. In der Rolle von Frost versucht Ihr, sie zu finden, doch ohne Erfolg. Makarov entführt sie in den Krell, in dem Ihr Euch ein Gefecht mit den Terroristen liefert, aus dem der Bösewicht wiederum fliehen kann. In einem Hotel in Dubai findet die Reise schließlich ein Ende und Yuri, Price und Sandman erledigen den Topterroristen endgültig.

Den Abschluss bildet das brennende Washington D.C., in dem nach dem Abspann die Mitglieder der Taskforce 141 ihren Hut nehmen. Für hitzige Moraledebatten ist gesorgt: Audioaufnahmen deuten auf das Navy SEAL Team Six hin, das vor einigen Wochen Osama bin Laden tötete. **tk**



DIE SCHAUPLÄTZE

Dharamsala, Indien
New York, USA
Flugzeug des russischen Präsidenten
Stadt in Sierra Leone
London, England
Mogadischu, Somalia
Hamburg, Deutschland
Paris, Frankreich
Prag, Tschechische Republik
Burg in den tschechischen Bergen
Berlin, Deutschland
Kreml in Moskau, Russland
Dubai, Vereinigte Arabische Emirate
Washington D.C., USA

System **PS3 / 360**
 Entwickler **Infinity Ward / Sledgehammer, USA**
 Hersteller **Activision**
 Genre **Ego-Shooter**
 Termin **8. November**

DAS GEFALLT UNS

- » die Geschichte um Makarov endet
- » sehr viele Schauplätze, die Action und Abwechslung versprechen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » spielerische Neuerungen sind wohl erneut Mangelware
- » verwirrende Charaktergesprünge

Fazit » Wenn die Gerichte stimmen, erwartet uns im November eine furiose Actionreise durch die ganze Welt. Ob sich auch spielerisch etwas tut, darf bezweifelt werden.

DRIVER: SAN FRANCISCO

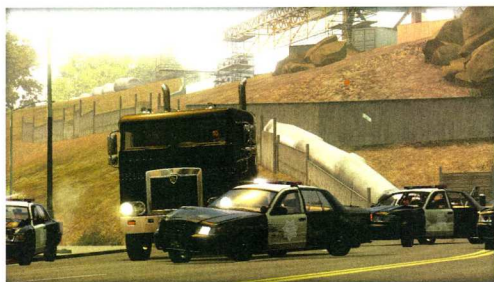
Tanner ist zurück: MI! geht auf Streife und erkundet, wie Körperwechsel in einer Action-Raserei wirklich funktionieren.

» Als Ubisoft vor knapp einem Jahr das erste neue "Driver" seit Erwerb der Marke präsentierte, rieb sich so mancher verwundert die Augen: Serienheld Tanner darf plötzlich als Seelenwanderer zwischen Fahrzeugen wechseln – das klang kurios, zudem wurde es auch schnell wieder verdächtig ruhig um "Driver: San Francisco". Ende April lud Ubisoft nun zur Reise nach London, wo wir die Raserei anspielen und Antworten auf wichtige Fragen finden konnten: Ja, die ungewohnte Körperwechsellei gibt es immer noch. Und ja, das funktioniert tatsächlich alles erstaunlich gut.

"Driver: San Francisco" bringt den altbekannten Serienstar John Tanner zurück, die Handlung setzt

Das neue "Driver" ist eine gelungene Rückkehr zur Serienfrühzeit.

drei Monate nach Ende des 2004 erschienenen dritten Teils an. Wie der ebenfalls zurückgekehrte Creative Director und "Driver"-Erfinder Martin Edmondson uns erklärt, wurde erst gar nicht versucht, die eigenständige vierte Episode "Parallel Lines" einzubinden – eine ebenso nachvollziehbare wie sinnvolle Entscheidung. Außerdem hat das Team aus einem entscheidenden "DRIV3R"-Fehler die richtige Konsequenz gezogen: Statt auf Teufel komm raus direkt mit

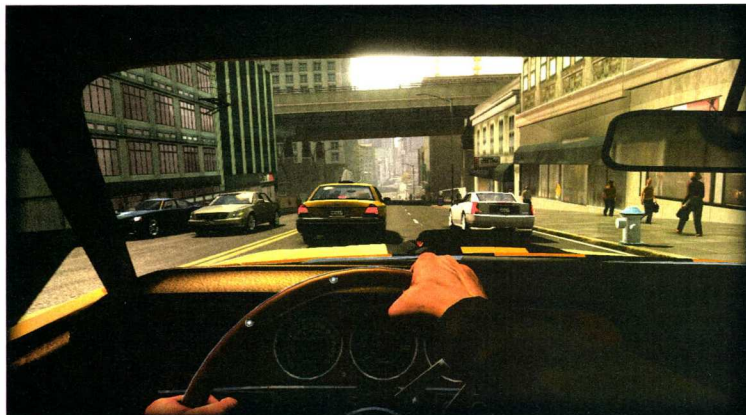


360 Ist Tanner im eigenen Körper unterwegs, steuert er seinen Dodge Challenger – übernimmt er andere Menschen, lenkt er auch mal einen dicken Brummi.

einem "GTA" rivalisieren zu wollen, konzentriert sich das neue "Driver" auf seine Kernkompetenzen – Tanner sitzt bei rasanten Verfolgungsjagden & Co. hinter dem Lenkrad, Zu-Fuß-Abschnitte kommen nicht vor.

Nach einem explosiven Auftakt – der Oberschurke Jericho entkommt auf spektakuläre Weise auf dem Weg

zu seinem Prozess – geht es schnell zur Sache und Ihr macht mit der 'Shift'-Funktion Bekanntschaft. Denn eigentlich liegt Tanner die meiste Zeit des Spiels über im Koma und erlebt die Jagd nach seinem Erzfeind in seinem Unterbewusstsein, was ihm besondere Kräfte verleiht: Er kann auf Knopfdruck den eigenen Körper verlassen und in die Rolle anderer Menschen schlüpfen beziehungsweise mit deren Vehikeln fahren. Wer die Fernsehserie "Zurück in die Vergangenheit" kennt, kann sich von der Idee ein gutes Bild machen – nur dass Tanner stets im Jetzt verweilt und Gas gibt. In der Praxis funktioniert dieses 'Shiften' einwandfrei und erlaubt inszenatorische und spielerische Freiheiten: Oft sitzen im von Euch gekaperten Vehikel Beifahrer, die sich dann wundern, wieso Ihr Euch so merkwürdig verhaltet. Außerdem landet Ihr häufig hinter dem Lenkrad von Autos, die sich deutlich anders fahren als Euer Dodge Challenger: Lieferwagen sind träger, Kleinwagen wendiger usw. Der Umstieg gelingt dabei problemlos: Auf Knopfdruck zoomt Ihr aus dem Auto heraus in eine Vogelperspektive, das Geschehen läuft in Zeitlupe



360 "Driver: San Francisco" wartet auch mit einer Cockpit-Perspektive auf, die besonders in den hügeligen Passagen der Metropole zusätzliche Dynamik ins eh schon rasante Vergnügen bringt.



»WIR HABEN "DRIV3R" NIE RICHTIG FERTIGGESTELLT«

John Tanners Schöpfer sitzt wieder hinter dem "Driver"-Lenkrad: Wir plauderten mit Creative Director Martin Edmondson über sein Comeback, Fehler der Vergangenheit und visionäre Spielelemente.

MI Games: Du hattest mit dem letzten "Driver"-Teil "Parallell Lines" ja nichts mehr zu tun – was hat Dich zur Rückkehr bewegt?

Martin Edmondson: Ursprünglich hatte ich meine alte Firma Reflections an GT Interactive verkauft, die wurden dann von Infogrames übernommen. Die benannten sich wiederum in Atari um und verkauften Reflections zusammen mit den Rechten an "Driver" schließlich an Ubisoft weiter. Dort entschied man, der Serie ein großes Comeback zu spendieren und fragte an, ob ich als Berater während der Design- und Konzeptionsphase mitarbeiten würde, um u.a. das Fahrzeughandlung zu betreuen. Ich stimmte zu, schließlich war ja meine alte Firma dabei und Ubisoft hat gezeigt, dass sie bei großen Namen wie "Assassin's Creed" mehr auf die Qualität denn die Einhaltung von Abgabezeiten achten. Diese "Wir setzen ein großes Team dran und es dauert eben so lange, wie es nötig ist"-Einstellung hat mich angesprochen und dann ging es doch ganz schnell, dass ich zum Creative Director dafür ernannt wurde.

"DRIV3R" fand bei Spielern und der Fachpresse seinerzeit ein überwiegend negatives Echo – wie bist Du damit umgegangen?

Das war nachvollziehbar, denn es stimmt schon: Wir haben das Spiel nie richtig fertiggestellt. Mit den Fahrschnitten war ich zufrieden, bei denen haben wir erreicht, was wir wollten. Die Zu-Fuß-Segmente dagegen hatten nicht die gewünschte Qualität – das passiert, wenn man die Deadlines nicht einhalten kann. Ich gebe dabei nicht dem Publisher die Schuld, dafür waren wir als Entwickler verantwortlich. Es hat ganz einfach nicht gereicht und "DRIV3R" nicht gut getan. Daraus zogen wir aber eine Lehre und konzentrieren uns jetzt gleich auf die wichtige Sache: "Driver" ist ein Fahrspiel und braucht darum eigentlich keine Rummennerei.

Wie seid Ihr auf das "Shift"-Konzept gekommen?

Die Hauptinspiration für das Shiften ist Google Earth – dort kann man ja auf der Weltkarte fast bis zu seinem Haus heranzoomen, aber es sind immer Monate alte Fotos. Wir wollen eine Art "Google Earth Live" sein, bei dem Autos herumfahren und man in jedes davon auch springen und es kontrollieren kann.

Was war zuerst da – diese Idee oder die Story?

Das Shift-Konzept entstand zuerst und wurde als Prototyp-Mechanik mit altbackener Technik ausprobiert, um zu prüfen, ob es funktioniert und Spaß machen könnte. Als wir davon überzeugt waren, ging es darum, eine vernünftige Handlung rund um die Idee aufzubauen, die nicht zu abgedreht und mit Sci-Fi-Elementen vollgestopft ist, sondern doch noch in der Realität verwurzelt ist – diese Bedingungen erfüllt Tanners Koma. Außerdem wollten wir das Shiften unbedingt so mit der Story verknüpfen, dass es nicht nur als Gimmick nebenbei existiert.

Macht Ihr Euch keine Sorgen, dass dieser übernatürliche Aspekt doch einige Spieler abstoßen könnte?

Das kann schon passieren, aber das ist einfach der Preis, den man für Innovationen zahlen muss. Wenn man etwas Neues und Einzigartiges macht, wird es immer Menschen geben, die es dann nicht mögen. Aber es ist faszinierend, wie viele von den Leuten, die "Driver: San Francisco" schon gespielt haben, ihre anfängliche "Das ist merkwürdig"-Skepsis ablegen und dann sagen, dass es im Zusammenspiel mit der Handlung Sinn ergibt und ohne großes Überlegen intuitiv damit umgehen.

"Driver: San Francisco" wird mit 60 Bildern pro Sekunde laufen, damit könnt Ihr den Detailgrad etwa eines "Assassin's Creed" wohl kaum erreichen...

Zwischen Spielen wie "Driver" und "Assassin's Creed" gibt es einen entscheidenden Unterschied: In Letzterem bewegt man sich langsam voran. Man läuft oder geht, da fallen einem Details in der Umgebung viel stärker auf – es spielt also eine viel größere Rolle, wie die Gebäude wirklich aussehen. In einem Auto ist man dagegen meistens mit hohem Tempo unterwegs. Aber ja, wenn man sich dann mal neben ein Haus stellt, wird es nicht so gut aussehen. Dennoch: Der Unterschied im Spielgefühl verglichen mit einer Darstellung mit 30 Bildern pro Sekunde ist gewaltig. Nicht viele 3D-Spiele mit offener Umgebung kriegen das hin, und gerade beim Fahren ist das deutlich zu merken.

Glaubst Du, dass die Serienhistorie von "Driver" ein Pluspunkt ist oder wäre es vielleicht besser gewesen, einen Re-Boot zu machen? Ubisoft hat sich aufgrund einer geringen Befragung dafür entschieden, eine richtige Fortsetzung zu machen. Die ergab, dass überraschend viele Spieler immer noch eine Menge von Tanners frühen Abenteuern halten und deswegen ein "Zurück zu den Anfängen"-Ansatz mit ihm vorziehen würden.

Wo wir von den Anfängen von "Driver" reden – was hast Du Dir bei dem berühmten Tiefgaragentutorial des ersten Teils gedacht? (lacht) Ach ja, die Garage... Die Inspiration dafür war eine ganz ähnliche Szene im Walter-Hill-Film "The Driver" mit Ryan O'Neal. Der muss darin eine Bande Bankräuber von seinen Fahrkünsten überzeugen und zerlegt dabei einen orangenen Mercedes in einer Tiefgarage. Das ist übrigens einer der ersten Filme, den ich als Kind mit meinen Eltern im Kino gesehen habe, das ist offensichtlich hängengeblieben. Dabei entschied ich mich beim Design für eine Sache, die eindeutig nicht richtig war: Ich zwang Spieler dazu, die Prüfung zu schaffen, bevor sie mit dem richtigen Spiel anfangen durften. Natürlich hätte ich es eher so lösen sollen, dass man die Sequenz nach mehrmaligem Scheitern hätte überspringen dürfen. So etwas passierte eben in den 1990er-Jahren, heutzutage würde das dank Fokusgruppen und Testläufen sofort erkannt und entfernt werden. Es war also eigentlich eine dumme Sache, ist aber rückblickend doch lustig: Jeder erinnert sich noch genau an diese Sache – wäre die Tiefgarage weniger knackig gewesen, dann wohl kaum.

weiter. Ihr steuert nun einen Cursor und sucht Euch das nächste Fahrzeug aus, mit einem weiteren Druck sitzt Ihr dort hinterm Lenkrad – nach kurzer Zeit habt Ihr Euch daran gewöhnt und lernt die so gewonnene Flexibilität schätzen.

Außerdem kommt "Driver: San Francisco" seine ordentliche Technik zugute: Der Detailgrad der Umgebung hält sich zwar in Grenzen, angesichts der angepeilten 60 Bilder pro Sekunde lässt sich das aber gut in Kauf nehmen. Außerdem habt Ihr bei den schnellen Fahrten ohnehin nur begrenzte Aufmerksamkeit für Sightseeing übrig. Die Boliden steuern sich griffig und Zusatzfunktionen wie eine aufladbare Rammattache sorgen für noch mehr Action. Unterm Strich ist das neue "Driver" eine gelungene Rückkehr zur Form der Serienfrüherzeit und bietet mit dem "Shift" das gewisse Extra. us

System **PS3 / 360**
Entwickler **Ubisoft Reflections, England**
Hersteller **Ubisoft**
Genre **Action**
Termin **1. September**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » San Francisco als Schauplatz noch relativ unverbraucht
- » "Shift"-Feature funktioniert einwandfrei
- » flotte Verfolgungsfahrten
- » keine Zu-Fuß-Einsätze

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Bedingungen zum Fortführen der Hauptstory könnten besser vermittelt werden
- » Grafik sieht noch ein wenig schlicht aus

FAZIT – Der Seelenwanderungs-Vollgas-Mix klingt kurios, funktioniert aber erstaunlich gut und macht Laune – wenn das Feintuning stimmt, wird die Open-World-Fitzerei zur unterhaltsamen "GTA"-Alternative.



DARK SOULS

Der Tod ist immer und überall: Im Oktober geht das muntere Bildschirmsterben endlich weiter. Wir haben uns den geistigen "Demon's Souls"-Nachfolger genauer angesehen und Produzent Kei Hirono mit Fragen gelöchert.

» Überhypter Pseudo-Kult für Joypad-Masochisten oder eine der motivierendsten RPG-Erfahrungen der Videospiel-Geschichte? An From Softwares "Demon's Souls" scheiden sich die Geister. Doch egal, ob glühender Verehrer oder verständnisloser Kostverächter – darüber, dass das eigenwillige Action-Rollenspiel eine absolute Ausnahmestellung im oftmals uniformen Software-Einerlei einnimmt, herrscht kaum ein Zweifel. Mit mehr als einer Million verkaufter Exemplare weltweit gilt "Demon's Souls" zudem als kommerziell erfolgreichstes Videospiel in der Firmengeschichte From Softwares. Ein Erfolg, den

"Dark Souls" nicht nur fortführen, sondern ausbauen möchte.

Mission Mainstream?

Dieses Mal ist Publisher Namco-Bandai von Anfang an mit an Bord, "Dark Souls" erscheint weltweit nahezu zeitgleich und neben der PS3 wird auch die Xbox 360 mit einer Umsetzung bedacht. Ob da eine Art massenmarktaugliche Verwässerung des erbarmungslosen Spielkonzepts befürchtet werden muss?

"Keine Sorge, das wird nicht passieren. Ganz im Gegenteil, 'Dark Souls' wird sogar noch schwerer", gibt Namco-Bandai-Produzent Kei Hirono Entwarnung. Der groß gewachsene Japaner steht uns

Rede und Antwort, während einer seiner Kollegen das heißersehnte Sequel zockt. Selbst Hand anlegen dürfen wir leider nicht. "Was sich ändert, sind die Möglichkeiten, die wir dem Spieler geben. Hier bietet 'Dark Souls' deutlich mehr Flexibilität, so dass auch Anfänger eine gute Chance haben, Erfolgserlebnisse zu genießen."

Schöne neue Welt

In der knapp halbstündigen Präsentation steht die Erforschung eines schummrigen Burgkomplexes namens Sen's Fortress auf dem Plan, wir begleiten einen Ritter in strahlender Rüstung. Doch bevor wir uns ins Innere des Gemäuers begeben,

macht uns Hirono auf die Umgebung aufmerksam. Wir befinden uns auf einer Aussichtsplattform mitten auf einer Bergflanke, die einen herrlichen Blick auf dunkle Wälder über und unter uns ermöglicht. Vereinzelt ragen Turmspitzen verwitterter Ruinen aus den Baumwipfeln. Und sogar die Sonne bricht hier und da durch den wolkenverhangenen Himmel. "Alle Bereiche, die man sehen kann, wird der Spieler auch erforschen können", verrät uns Produzent Hirono. "Die Welt von 'Dark Souls' ist viel größer, die Orte nahtlos miteinander verbunden." Zudem setzen die Entwickler verstärkt auf Schauplatz-varianz. Galt es im Vorgänger quasi ausschließlich, düstere und deprimierende Areale zu erforschen,

Alle Bereiche, die man sehen kann, darf der Spieler auch erforschen.



PS3 In den unterirdischen Katakomben von Sen's Festung warten allerlei garstige Gestalten. Die Monstervielfalt von "Dark Souls" fällt deutlich größer aus als bei "Demon's Souls".



360 Auf Kurs: Optisch wirkt das Fantasy-Epos schon jetzt stimmig – einzig die Licht- und Spezialeffekte vertragen noch Feintuning.



PS3 Der kolossale Brückenwächter machte selbst die Entwickler platt – dank flexibler Rücksetzpunkte geht es nach dem Bildschirmtod nicht mehr beim Levelanfang weiter.



PS3 Der gezeigte Demo-Abschnitt war gespickt mit Todesmechanismen – gut, dass sich online bis zu vier Helden gegenseitig helfen dürfen.



PS3 Trial & Error: Der Tod hinter jeder Ecke. Nur wer die Gefahren jedes Abschnitts kennt, sich optimal ausrüstet und stets vorsichtig bleibt, hat eine Überlebenschance.

sollen künftig sonnenbeschienene Orte für Abwechslung im morbiden Fantasy-Setting sorgen.

Eile mit Weile

Doch zurück zu unserem Ritter und seiner Mission Bürgerkundung. Mit gezücktem Langschwert in der rechten und Stahlschild in der linken Hand durchschreiten wir das Eingangstor. Im Inneren erwartet uns eine steinerne Halle, nur vom schummrigen Licht vereinzelter Fackeln erhellt. Behutsam schreitet

uns japanischer Vorspieler auf eine Treppe am anderen Raumbende zu. Und da passiert es: Ohne Vorwarnung springt uns der erste Feind entgegen – ein manns-hoher Echsenkrieger mit wuchtigem Reptilienkopf und scharfem Krummsäbel. Wir parieren den ersten Hieb, eine kurze Abfolge von Konterschlägen macht dem widerlichen Kaltblüter überraschend schnell den Garau. Produzent Kei Hirono ist unsere Verwunderung nicht entgangen: "Wir spielen hier

mit einem extrem hochgezüchteten Helden, damit wir während der Präsentation nicht zu häufig sterben", gesteht der gut gelaunte Japaner.

Gerade als sich der Ritter ans Erklimmen der Treppe macht, schießt ihm eine kuriose Blitzwolke entgegen. Wir weichen zurück, Sekunden später springt uns ein vierarmiges Riesenreptil entgegen, dem lange Klauen statt Klauen aus den Gliedern wachsen. Da das hässliche Biest zudem Magie beherrscht, wechselt der Vorspieler

die Taktik. Wie in "Demon's Souls" tauscht er via Digikreuz und in Echtzeit blitzschnell Schild gegen Feuergranaten. Aus sicherer Entfernung schleudert er dem schaurigen Schurken zwei der Brutzelbomben entgegen. Der Sieg ist unser!

Vorsicht Falle!

Auch der Rest der Burgexpedition gleicht einem Spießbrutenlauf der extremen Sorte. Neben zahl- und variantenreichen Gegnern (wie als Schatzkisten getarnte Dämonen mit XXL-Beißwerkzeugen oder hünenhafte Bergtrolle, die Felsbrocken werfen) sind es vor allem jede Menge Fallen, die Euch das Leben schwer machen sollen. Da gibt es Bodenplatten, die Pfeilabschussmechanismen auslösen oder hin- und herschwingende Klingenspendel, welche das Balancieren auf schmalen Stegen über gäh-nende Schluchten zu einem fies-nen Drahtseilakt machen. Als besonders tückisch erweisen sich gigan- »

AUS ERFAHRUNG GUT: DIE LIMITED EDITION



Ähnlich der genialen Black Phantom Edition von "Demon's Souls" wird es auch zu "Dark Souls" neben der Standardverkaufsfassung eine limitierte Sammlerbox geben. Diese umfasst neben dem Spiel erneut ein Lösungsbuch, eine Soundtrack-CD, ein Buch mit Artworks sowie eine DVD mit exklusivem Making-of-Material. Das Beste daran: Vorbesteller erhalten diese Sonderausführung auf beiden Konsolen zum Preis der Otto-Normal-Version. Zumindest solange der Vorrat reicht...

»ES WIRD KEINE LADEPAUSEN BEIM WELTENWECHSELN MEHR GEBEN«

MI Games im Gespräch mit Kei Hirono, dem Produzenten von "Dark Souls".

MI Games: Der Weg von "Demon's Souls" vom Underground-Hit zum weltweit erfolgreichen PS3-Spiel ist bemerkenswert. Wie erklären Sie sich diesen Erfolg?

Kei Hirono: Dieser Erfolg kam auch für uns überraschend. Es ist natürlich großartig für einen Entwickler, wenn die eigene Vision bei vielen Spielern auf Begeisterung trifft. Dafür sind wir sehr dankbar. Vollständig haben wir die Gründe für diesen Erfolg aber selbst noch nicht verstanden. Ich denke, ein wesentlicher Teil liegt begründet in der hohen Schwierigkeit in Kombination mit den vielfältigen Belohnungen, die man für erfolgreiches Spielen erhält und dem Gefühl, wirklich etwas geschafft zu haben, wenn man eine Herausforderung besteht.

Aber auch abseits der hohen Schwierigkeit bietet "Demon's Souls" ein Qualitätsniveau, das Titel aus dem Hause From Software in der Vergangenheit eher selten hatten.

"Demon's Souls" ist sicher auch das Ergebnis technischer und spielerischer Erfahrungen, die das Team bis dahin gesammelt hatte. Speziell Director Hidetaka Miyazaka hat einen großen Anteil daran, denn er konnte seine Vision des Spiels genau so

umsetzen, wie er es sich vorgestellt hatte. Wir hoffen, dass auch viele andere Entwickler bei From Software von diesem Erfolg beflügelt werden.

Es ist kaum möglich "Demon's Souls" allein aus dem Spiel heraus vollständig zu verstehen und zu erleben. Internet-Hilfe und Austausch mit anderen Spielern sind fast zwingend nötig. War dies von Anfang an so geplant?

Nein, vieles davon war nicht bewusst geplant. From Software hat ein Spiel mit hoher Schwierigkeit und viel Tiefe produziert und die Fans haben sich glücklicherweise darauf eingelassen, so dass es letztlich wunderbar geklappt hat. Dieser Aspekt ist uns auch bei der Entwicklung von "Dark Souls" sehr wichtig.

Der Schwerpunkt von "Dark Souls" scheint auf der Erforschung der Welt zu liegen.

Ja, unser Ziel ist es, eine riesige und abwechslungsreiche Welt zum Entdecken anzubieten, die dem Spieler in Kombination mit den enormen individuellen Charakter-Entwicklungsmöglichkeiten jede Menge Freiheit lässt. Alle Welten sind nahtlos miteinander verbunden, es gibt keinen verbindenden Nexus und auch Ladepausen wollen wir möglichst

komplett vermeiden.

Stattdessen gibt es jetzt Leuchtleuer, die als Basisstationen dienen. Wird man zwischen diesen hin- und herwechseln können?

Ja, die Leuchtleuer dienen als Basis und wechseln entsprechend im Laufe des Spiels. Wie genau das Reisen in "Dark Souls" funktionieren wird, darüber darf ich momentan noch nicht reden. Dazu gibt es auf der E3-Messe mehr!



Hier gut lachen: Kei Hirono arbeitet mit Hingabe am "Demon's Souls"-Nachfolger.

tische Murrenbahnen, auf denen zentnerschwere Steinkugeln alles und jeden zermalmen, der nicht mit gutem Timing der rollenden Gefahr entgeht. Für jede Menge Todesabwechslung ist also gesorgt.

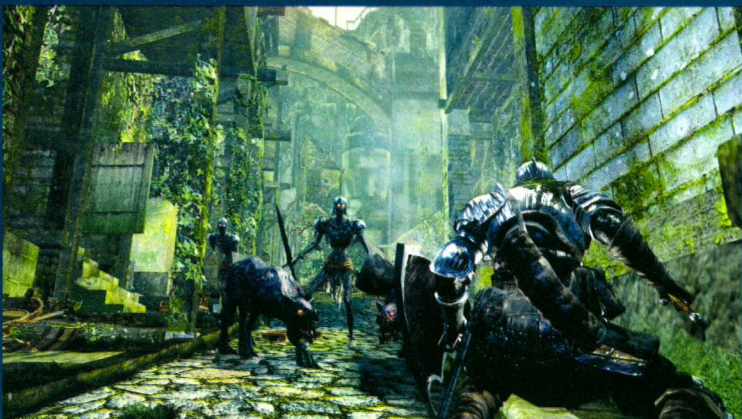
Geheimsache E3

"Dark Souls" sieht bereits jetzt ausgesprochen vielversprechend aus – zumindest wenn Ihr den Vorgänger mögt. Denn auf die meisten Fragen

nach konkreten Veränderungen, musste Produzent Hirono mit einer ungeliebten Standardfloskel antworten: "Darüber dürfen wir noch nichts sagen. Wartet bis zur E3!" Wie genau also etwa das System der Leuchtleuer funktioniert, das sowohl flexiblere Rücksetzpunkte als auch Heilung und Interaktion mit anderen Spielern ermöglichen soll, können wir Euch leider noch nicht verraten. Eine Detailverbes-

serung erspähen wir aber beim Inventarsystem: Anstatt den ganzen Bildschirm einzunehmen, ploppt das Hauptmenü nun zunächst dezent oben rechts auf dem Screen auf, bevor Ihr auf Knopfdruck in Großansicht durch die einzelnen, komplett neu designten Unterpunkte navigiert. Beim Kampf gegen den ersten Bossgegner war zudem ein neuer Zauberspruch zu sehen: Eine steinerne Haut machte

unseren wagemutigen Ritter für Sekunden unverwundbar – aber auch extrem schwerfällig und langsam. Entsprechend konnte er dem Aktfeger des gigantischen, gehörnten Bullteufels nicht entgegen, der die schmale Brücke zum nächsten Bergabschnitt bewachte. Während des Sturzes in die tödliche Tiefe richtet sich unser Blick noch einmal nach oben – hinauf zu einem weiteren Schloss auf dem Gipfel des Berges. Und all die anderen Gebiete, die wir wohl erst im Oktober erkunden werden. *cg*



360 Wirklich keine Fortsetzung? Auch wenn die Story von "Dark Souls" nichts mit dem Vorgänger zu tun haben soll, orientiert sich die finstere Seelenhatz spielerisch deutlich an "Demon's Souls" – Fans des Originals wird dies freuen.

System **PS3 / 360**
Entwickler **From Software, Japan**
Hersteller **Namco-Bandai**
Genre **Action-Rollenspiel**
Termin **Oktober**

DAS GEFALLT UNS

- » gigantische, miteinander verbundene Welten
- » mehr Schauplatzvielfalt, nicht nur düstere Areale
- » erneut einzigartiges Gegner- und Leveldesign
- » jede Menge Freiraum für individuelle Charakter-Entwicklung
- » höllische Schwierigkeit, die Fans jubeln lässt...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » ... aber Anfänger wieder abschrecken dürfte
- » Grafik teils noch recht effektiv

Fazit » Jäger der verlorenen Seelen: audiovisuell wie spielerisch einzigartiges Action-RPG, das in Sachen Zugänglichkeit erneut keine Kompromisse eingeht.

SPIELEGIPFEL UNTER PALMEN

**BANDAI
NAMCO**

Namco-Bandai lud ein – und fast alle kamen: Unter der sengenden Sonne Dubais stellte der Publisher sein Line-up für die nächsten Monate vor. M! Games war natürlich dabei!

» Eigentlich gilt die E3 als die ultimative Produktschau der Software-Industrie. Doch genau hier liegt der Hase im Pfeffer: Weil die Mega-Messe in L.A. derart vollgestopft ist mit potenziellen Spiel Spaßperlen, hegen immer mehr Hersteller die Befürchtung, die hauseigenen Highlights könnten im E3-Trubel untergehen. Die Lösung des Problems: Eine Produktschau, die sich ausschließlich um das eigene Portfolio dreht.

Mitte Mai war Namco-Bandai an der Reihe: Die japanischstämmige Publisher lud über 150 Journalisten aus aller Welt zur konkurrenzfreien Spieleparade in die arabisches Luxismetropole Dubai ein.

Masse und Klasse

Ein Blick in die Tabelle auf der folgenden Seite verrät: Namco-Bandai hat für die nächsten Monate nicht nur extrem viel, sondern auch extrem viel Gutes in der Pipeline. Vielleicht sogar das stärkste

Line-up seit Jahren. Die Japaner führen nicht nur eigene Traditionsmarken wie "Ace Combat", "Soul-Callibur" oder "Ridge Racer" (unter westlicher Federführung) weiter, sondern stärken auch die Förderung neuer Marken ("Dark Souls") und bauen die Zusammenarbeit mit unabhängigen Studios aus ("Inversion"). Die obligatorischen Comic-Umsetzungen Marke "Dragon Ball", "Naruto" und Co. lassen vielleicht manchen Zocker mit der Nase rümpfen, sind jedoch ein wichtiger Stützpfiler des Geschäfts: Denn nur wer über – zumindest in Japan – breitenwirksame Games Geld verdient, kann es an anderer Stelle (auch) in die Entwicklung kommerziell weniger sicherer, aber spielerisch vielleicht umso reizvollerer Projekte investieren.

Auffällig ist die Verteilung der Software-Unterstützung: Während PS3-, Xbox-360- und 3DS-Besitzer nicht über Unterstützung klagen können, wird der Wii geradezu



PS3 Schulterschluss: Für Codemasters' Titel wie "Bodycount" (Bild) oder "F1 2011" übernimmt Namco-Bandai in einigen Ländern den Vertrieb.

stiefmütterlich behandelt. Ob man sich bereits auf den Nachfolger der Nintendo-Konsole konzentriert?

Ein paar Worte noch in Sachen Wunsch und Wirklichkeit: Kommen- de Knaller in paradiesischer Urlaubs- umgebung zocken – klingt nach einem Traum für jeden Zocker, oder? Bleibt es auch! Denn selbst anspie- len durften wir nur die wenigsten

Titel. Auch gaben sich viele der aus aller Herren Ländern eingeflogenen Entwickler teils äußerst zugeknöpft, wenn es um harte Fakten zu ihren aktuellen Projekten ging. So gesehen ist und bleibt die E3 eben doch der Fels in der Videospiel-Brandung. Auf den nächsten Seiten lest Ihr, auf welche Highlights wir uns besonders freuen. *cg*



3DS Hüpf mal wieder: Bei "Pac-Man tilt" kontrolliert Ihr das Geschehen per Neigungssensoren.



360 Das Bild lügt: In natura sieht das neue "Earth Defense Force" (noch) deutlich hässlicher aus.



PS3 RPG-Fans frohlocken: Mit "Tales of Graces F" führen die Japaner die Fantasy-Saga weiter – nur auf PS3.

INVERSION

» Bei "Inversion" steht die Manipulation der Schwerkraft im Zentrum des Geschehens, auch wenn das Endzeitgeschmetzel auf den ersten Blick nur Third-Person-Action von der Stange bietet. Polizist David Russel wird unversehens in die Schlacht gerufen, als ein geheimnisvoller Feind seine Heimatstadt überrennt. Als dann ballert sich Russel mit MG und Gatling Gun via typischem Duck&Cover-System durch Horden blutiger Mutanten. Doch damit nicht genug: Nach und nach erbeutet Euer Held fremdartige Ausrüstungsteile, die ihm die Macht über die Schwerkraft verleihen. So schleudert der Cop etwa blaue Blasen, in denen Schwerelosigkeit herrscht und entsprechend alles schwebt. Ob Steinbrocken, Benzinfass oder hilflos zappelnder Feind – alles, was sich in diesem Gravitationsfeld befindet, dürft ihr anschließend zu Euch herziehen oder wegschleudern. Als Gegenpol lässt sich die Schwerkraft später auch künstlich erhöhen. So drückt ihr Eure Gegner nicht nur gnadenlos in die Erde, sondern reißt auch die Waggonen einer Schwebbahn zu Boden und baut Euch Deckung für feindliches Scharfschützenfeuer. cg



System **PS3 / 360**
Entwickler **Saber Interactive, USA**
Genre **Action**
Termin **Februar 2012**

SOULCALIBUR V

» "Ja, es kommt 2012." Viel mehr wollte (und durfte) Produzent Hisaharo Taga nicht über sein neuestes Projekt verraten, als er offiziell die Entwicklung von "SoulCalibur V" bekanntgab. Es folgte ein knapper Trailer der Schwertschlagerei, in dem zumindest der neue Held vorgestellt wurde. Patroklos ist der blondgelockte Sohn von Sophitia Alexandra und stellt sich 17 Jahre nach den Geschehnissen von Teil 4 seinem Schicksal. Dazu gesellen sich jede Menge neue Helden, aber auch einige alte Recken, die in der virtuellen Zwischenzeit vom Vorgänger entsprechend gealtert sind. Zudem soll "SoulCalibur V" einsteigerfreundlicher werden, ohne Serienverranen zu unterfordern. Zur E3 erwarten wir die nächste Infoladung. cg



System **PS3 / 360**
Entwickler **Project Soul, Japan**
Genre **Beat'em-Up**
Termin **2012**

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

» Vier Jahre ist es her, dass Namcos Donnergel das letzte Mal auf einer Konsole abgehoben sind. Schwangen sich bei "Ace Combat 6" nur Xbox-360-Piloten ins Cockpit, sind bei "Assault Heroes" auch PS3-Fans mit an Bord. Spielerisch gibt es den bewährten Mix aus Dog Fights und Bodenbombardements. Detailliert nachgebaute Metropolen wie Dubai oder Miami glänzen bereits mit toller Optik.

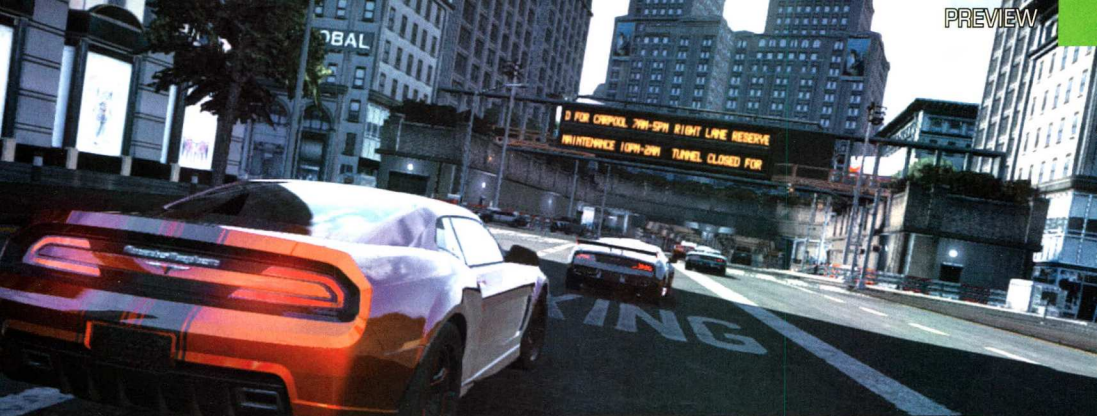
Für ein intensives Mitteldringengefühl sorgt das neue sogenannte Close-range Assault System: Ab einer gewissen Nähe schaltet ihr auf Knopfdruck in eine Art Semi-Autopilot. Nun zoomt die Kamera heran und ihr könnt eure Konzentration auf exaktes Anvisieren und Ausschalten des Gegners richten. Traditionalisten jagen Flieger wie gehabt manuell mit kunstvollen Flugmanövern und Lock-On-Raketen. cg



System **PS3 / 360**
Entwickler **Project Aces, Japan**
Genre **Action**
Termin **14. Oktober**

DAS LINE-UP VON NAMCO-BANDAI: ALLE SPIELE DER NÄCHSTEN MONATE

NAMME	ENTWICKLER	GENRE	SYSTEM	BESCHREIBUNG	TERMIN
Ace Combat: Assault Horizon	Project Aces, Japan	Flug-Action	PS3 / 360	Effektgeladenes Jet-Spektakel ohne Simulationsanspruch aber mit jeder Menge Action und coolem Nahkampf-Feature.	14. Oktober
Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Tamsoft, Japan	Angel-Simulation	3DS	Angel-Simulation, in der ihr über 40 Wettbewerbe vom Fischrischling zum Rutenmeister aufsteigt.	3. Quartal
Armored Core 5	From Software, Japan	Mech-Action	PS3 / 360	Da fliegt dir doch das Blech weg: flinke Roboter-Action mit umfangreichem Online-Anteil.	nicht bekannt
Dark Souls	From Software, Japan	Action-Rollenspiel	PS3 / 360	Knüppelhartes Fantasy-Abenteuer mit eigenwilliger Spielmechanik, offener Welt und morbider Motivation.	Oktober
Dragon Ball Game Project	Beat'em-Up	Beat'em-Up	PS3 / 360	Detailliertes Manga-Prügel auf Basis des berühmten Toriyama-Universums.	4. Quartal
Dream Trigger 3D	Art Co., Japan	Fadenkreuz-Shooter	3DS	Farbenfrohe Fadenkreuzballerei mit 50 ebenen knallbunten wie abgedrehten Levels.	Juni
Dual Pen Sports	Namco-Bandai, Japan	Sportspielsammlung	3DS	Sieben Sportarten wie Skifahren, Bogenschießen oder Fußball erfordern den Gebrauch eines Stylus in jeder Hand.	September
Earth Defense Force: Insect Armageddon	Vicious Cycle, USA	Action	PS3 / 360	Die Insekten sind zurück: Technisch hoffnungslos überalterte Science-Fiction-Ballerlei mit eigenwilligem B-Movie-Charme.	Juli
Galaga Legends DX	Namco Bandai, Japan	Shoot'em-up	PS3 / 360	Zum 30. Geburtstag: Neuauflage des Klassikers – 60 Levels locken mit überarbeitetem Spielsystem und fetziger Optik auch Neulinge ans Pad.	2011
Inversion	Saber Interactive, USA	Action	PS3 / 360	Blutige Third-Person-Action, die sich mit gewitzter Gravitationsmanipulation von der Konkurrenz absetzt.	Februar 2012
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Impact	Cyber Connect 2, Japan	Action	PSP	Wuchtige Massenschlachten gegen bis zu 100 Feinde im Cel-Shade-Look und mit motivierendem Zweispieler-Koop-Modus.	nicht bekannt
One Piece Giant Battle	Ganbarion, Japan	Beat'em-Up	DS	70 Figuren aus dem Comic-Universum hauen sich auf die Mutze, inklusive Team-Kellereien für bis zu vier Spieler.	Juli
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai, Japan	Jump'n'Run / Shoot'em-Up	3DS	Zwei Klassiker im neuen Gewand: Als Hüpfspektakel ("Pac-Man tilt") oder Fadenkreuzballerei ("Galaga 3D Impact") nutzen beide die Bewegungssensoren des 3DS.	Juli
Ridge Racer Unbounded	Bugbear, Finland	Rennspiel	PS3 / 360	Alter Name, neues Konzept: Action-Racer, der mit Umgebungszerstörung auf den Pfaden von "Split/Second" wandelt.	Februar 2012
SoulCalibur V	Project Soul, Japan	Beat'em-Up	PS3 / 360	Generationswechsel: Virtuelle 17 Jahre nach Teil 4 legt sich Sophias Sohn mit den legendären Seelenklingen an.	2012
Tales of Graces F	Namco Tales Studio, Japan	Rollenspiel	PS3	Die "Tales"-Saga kommt erstmals in Europa auch auf PS3 – inklusive Vierspieler-Modus und überarbeitetem Kampfsystem.	2012
Tales of the Abyss	Namco Tales Studio, Japan	Rollenspiel	3DS	Remake des nicht bei uns erschienenen PlayStation-2-Klassikers, das Touchscreen und 3D-Fähigkeit des Handhelds nutzt.	2011
Tekken: Blood Vengeance	Digital Frontier, Japan	CGI-Film	-	Film statt Spiel: abendfüllendes 3D-CGI-Spektakel im "Tekken"-Universum – ein Kinostart ist derzeit ungewiss.	3. Quartal



RIDGE RACER UNBOUNDED

Rempeln, crashen und zerstören: Die "Flatout"-Entwickler hauchen der einst renommierten Racing-Saga neues Leben ein.

» Mitte der 1990er traten die erste PlayStation und Namcos unkomplizierte Bleifuß-Serie gemeinsam einen glorreichen Siegeszug an, der viele Jahre währen sollte. Doch mit dem Eintritt in die PS2-Ära begann der Niedergang. Weder optisch noch spielerisch konnten die japanischen Entwickler mit der Konkurrenz mithalten. Heute steht der Name "Ridge Racer" allenfalls im Handheld-Sektor noch für hochwertigen Rennspiel-Spaß. Doch Namco-Bandai will es noch einmal wissen: Für Anfang 2012 steht die Rückkehr auf stationäre Konsolen auf dem Programm, die Finnen von Bugbear sollen's richten.

StVO? Nein, danke!

"Namco-Bandai kam auf uns zu, weil sie von unseren bisherigen Rennspielen recht angetan waren",

erinnert sich Bugbear-Produzent Joonas Laakso. Die Entscheidung der Japaner, die eher actionorientierten "Flatout"-Erfinder ins Boot zu holen, kam nicht von ungefähr: "Die Serie sollte ganz bewusst weg vom typischen 'Ridge Racer'-Stil", gibt Laakso zu verstehen. "Entsprechend ist 'Unbounded' auch weniger klassische Fortsetzung als vielmehr ein Spin-off."

Fahren, zerstören, beherrschen – so formuliert Produzent Laakso die Quintessenz von "Ridge Racer Unbounded". Schauplatz ist die fiktive Stadt Shatter Bay, ein Mix aus New York und Chicago. Hier hat eine berüchtigte Bande waghalsiger Autotarren das Sagen, die unter der Führerschaft der geheimnisvollen Kara Shindo die Straßen unsicher machen. Euer Traum als Neuling: In der Gang-Hierarchie ganz nach oben

düsen.

Mit ebenso furcht- wie skrupellosem Fahrverhalten geht es auf den urbanen Pisten folglich derbe zur Sache. Dabei ladet ihr durch Drifts und Sprünge die sogenannte Destruction-Power auf. Einmal voll, erhaltet

Ihr auf Knopfdruck nicht nur einen kurzzeitigen Tempo-Boost, auch Streckenabkürzungen werden nun markiert. Warum der kurvigen Straßenführung folgen, wenn man auch einfach durchs Einkaufszentrum brettern kann? Nach einer spektakulären Fahrt mitten durch den schicken Konsumtempel landet ihr wieder auf der Straße – vor der Konkurrenz. Es geht auch noch rowdy-



360 Der ruhige Schein trügt: Nicht der beste Fahrer, sondern der skrupelloseste Crasher hat die größten Siegchancen.

hafter: In einem Tunnel reißt ihr mit aktivierter Zerstörungskraft die Stützpfeiler ein und hofft, dass die Mitfahrer durch den nachfolgenden Trümmerregen aus der Bahn gepeffert werden. Solcherlei Streckenmanipulationen sollen dabei nicht gescriptet – sprich: immer gleich – ablaufen, sondern je nach Geschwindigkeit und Trefferzone physikalisch entsprechende Folgen haben. Wie viele Fahrer genau online antreten werden, ist noch unklar. Die Macher versprechen "mindestens so viele Teilnehmer, wie bei der Konkurrenz". cg



PS3 Neben dem story- und actionlastigen 'Crash Race'-Modus soll es in "Unbounded" auch konventionellere Rennen geben.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Bugbear, Finland**
Hersteller **Namco-Bandai**
Genre **Rennspiel**
Termin **Februar 2012**

DAS GEFÄHRT UNS:

- » rabiatier Mix aus Arcade-Racing und wuster Stadtzerstörung
- » flexible Zerstörungsfolgen statt rein gescripteter Events
- » detaillierte Schadensmodelle
- » konstante 30 Bilder pro Sekunde

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Grafik insgesamt noch unspektakulär
- » Racing-Aspekt könnte im Action-Inferno zu kurz kommen

FAZIT » "Ridge Racer" goes "Split/Second": actiongeladenes Vollgasvergnügen, das mehr auf Zerstörungstalent setzt als auf traditionelles Drift-Können.

RESISTANCE 3

Emotionale Achterbahnfahrt statt stumpfer Ballerbude, Charaktertyp statt Klischee-Soldat – M! ist beeindruckt.

» Gedankenversunken streicht Joseph Capelli über ein zerknittertes Foto seiner geliebten Frau. Es ist ein Bild aus einer besseren Zeit, als die USA noch eine Weltmacht waren und ihre Bürger nicht wie Ratten im Müll leben mussten. Doch dann kamen die Armeen der Chimera, überrannten erst Europa, dann die USA. Der Krieg endete für die Menschen in Enklaven, wo sie ohne ausreichend Nahrung, Kleidung und Wasser dahinvegetieren. Als sich M! Games auf Insomniacs Community-Day in Los Angeles das Gamepad schnappt, wird schnell klar: Das hier will keiner dieser Hurra-Patriotismus-Shooter sein. Hier seid ihr nicht der Elitesoldat, der sich erst mit fünf Kugeln im Bauch mal so langsam in Deckung begibt. In "Resistance 3" ist die Welt dem Untergang verdammt nah.

Und zwar sprichwörtlich: Als Joseph auf einem alten Kahn über

den Missouri fährt, sieht er Zahlen aus dem Wasser ragen: 21 und 5. Sie gehörten mal zu einer Anzeigetafel eines Footballstadions. Wer sich genau umsieht, entdeckt im Wasser treibend sogar noch einen Ball und in der Ferne eine massive Säule mit einem Schild: "Wrightsbury Football College". Was zur Hölle ist hier passiert? Die US-Armee hatte gegen die Chimera-Invasion keine Chance, fast alle wurden getötet, nur wenige konnten sich so wie Joseph Capelli mit ihrer Familie nach Oklahoma retten. Nur dort kann die Miliz noch standhalten. Capelli war früher Elitesoldat in der Sentinel-Einheit von Nathan Hale. Hale erkrankte am Chimera-Virus,



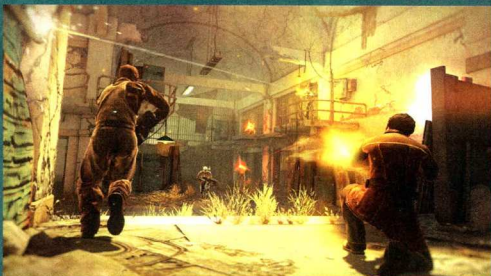
PS3 Zwar sind die Texturen hier und da verwachsen, aber das Spiel mit Licht, Rauch und Reflexionen beherrscht Insomniac wie kaum ein anderer Entwickler.

drohte zu mutieren und Capelli musste ihn umlegen. Nun tuckert er also mit einem verrosteten Kahn durch die versunkene Stadt Wrightsbury. Am Steuer steht der Mann, der verantwortlich war für das Virus: Dr. Fyodor Malikov. Der fühlt sich schuldig, will helfen und sich mit Capelli bis nach New York

durchschlagen, um das Mutterschiff der Aliens zu zerstören.

Die Straße lässt grüßen

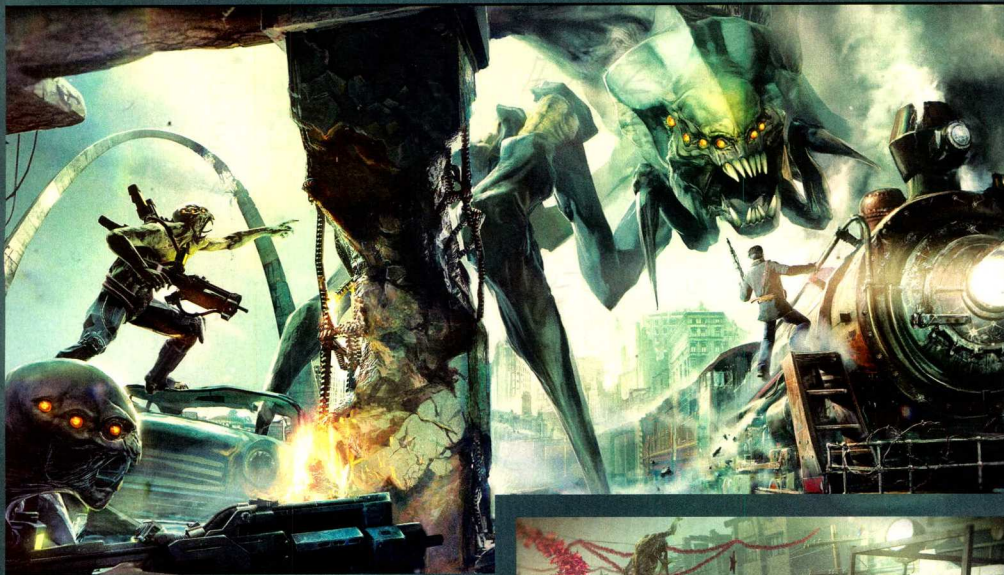
Einfach faszinierend, wie uns die Atmosphäre gefangen nimmt. Wie sich der wabernde Nebel und diese fahlen Farbtöne nach Endzeitstreifen wie "The Road" anfühlen.



PS3 Im Multiplayer-Modus geht es nach Afrika und Europa. Spannenderweise werden die Kriegshandlungen dort in Radiosendungen im Solo-Modus angesprochen.



PS3 Der unsichtbare Feind: Einige Chimera-Typen sind Hybride, die sich unsichtbar machen können – darunter Sturmtruppen und Scharfschützen.



PS3 Zu Bosskämpfen kommt es zwar hier und da, aber alleine und nur mit Rossmore-Schrotflinte bewaffnet sollten wir lieber das Heil in der Flucht suchen.

Und wie uns Entwickler Insomniac hier immer wieder Puzzleteile finden lässt, mit denen sich die Geschehnisse rekonstruieren lassen. Da hinten, in einem völlig zerstörten Parkhaus rostet ein Pickup vor sich hin, auf der Ladefläche steht ein mickriger Weihnachtsbaum, der sein Nadelkleid längst abgeworfen hat. Die Flut kam also Ende Dezember.

Auf dem Dach eines Hauses findet Joseph einen Babystrumpf, er schaut ihn lange an, denkt offenbar an seinen eigenen Sohn. Kampfszenen gibt es in dieser Mission kaum. Auch keine Schreie, kein Donnern von Maschinengewehren oder Explosionen. Die Stille spricht für sich, der Horror breitet sich im Kopf aus. Welche Dramen mögen sich hier abgespielt haben? Hat vielleicht eine Familie versucht, ihr Baby aufs Dach zu retten? Wo sonst kommt der Strumpf her?

Es sind Kleinigkeiten, die die Hilflosigkeit der USA gegen einen übermächtigen Feind offenbaren. Das zeigt sich auch an den ersten

In "Resistance 3" ist die Welt dem Untergang verdammt nah.

Bosskämpfen. Da stapfen gewaltige Mechs, die Goliaths, durchs Wasser, schicken ihre Raketen los, der alte Kahn wankt, Capelli und Malikov werden über Bord geworfen. Ihre Rettung, denn für den Kampf gegen diese gigantischen Metallmonster brauchen sie mehr als eine einfache Rossmore-Schrotflinte. Sie müssen die versprengten, demoralisierten Truppen der USA finden und zu einer Armee formen, die solange standhalten kann, bis die beiden Helden die Chimera mit dem Virus vernichtet haben.

Die nächste Mission schickt uns nach Pennsylvania auf den Mount Pleasant und zeigt einen der Nachtabschnitte. Durch dichten Nebel ist die Sicht begrenzt, alles was wir sehen, sind krank wirkende Baumreihen, die dicht gestaffelt sind und



PS3 Seht Ihr die Girlanden und den Weihnachtsstern? Dieses Städtchen wurde in der staden Zeit ausgelöscht. Das macht die Atmosphäre noch beklemmender.

sich aufgrund eines Sturms bedrohlich im Wind biegen. Erinnert an "Alan Wake".

Kurz darauf lädt ein Patrouillenschiff die neuen Sniper-Hybriden der Chimera aus. Die können sich unsichtbar machen, nur den Laserstrahl ihrer Scharfschützengewehre sehen wir. Der Nebel macht es schwer, den Feind zu lokalisieren. Nur nicht ins Geflecht der Laserstrahlen geraten! Stattdessen die Laserbahnen verfolgen, den Schützen finden und leise eliminieren. Am besten mit dem neuen Dead-Eye-Scharfschützengewehr, was dank Wärmescan-Funktion selbst Aliens hinter dickem Stahl entarrt

und durchlöchert.

Wird "Resistance 3" im Herbst abräumen? Die Tendenz zeigt nach oben, weil es einfach anders ist. Weil es zwischen all der Bombast-Action auch mal leisere Töne anschlägt. Weil es Charaktere mit eigenen Zielen zeigt statt Marionetten des Militärs. Wir schließen uns dem Widerstand an. **bk**

System **PS3 / 360**
Entwickler **Insomniac, USA**
Hersteller **Sony**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **6. September**

DAß GEFALLT UNS:

- » äußerst stimmungsvoll
- » detailverliebtes Leveldesign
- » starke Charaktere
- » Waffenrad bringt mehr Flexibilität
- » 3D-Support und Move
- » Koop-Modus für Singleplayer

DARAN MUß GEARBEITET WERDEN:

- » Grefkengine: Explosionen sind zu schwachbrüstig, Texturen nicht scharf genug
- » dem Multiplayer-Modus fehlt es an einzigartigen Ideen wie etwa dem "Zombie-Koop aus 'Call of Duty: Black Ops'"

FAZIT » Atmosphärisch wahnsinnig stark mit gruseliger Soundkulisse, exzellenten Sprechern, aber auch dicker Action. Grafisch muss Insomniac allerdings Gas geben.

DER MULTIPLAYER-MODUS: SCHNELLER, TAKTISCHER, BESSER?

Der Multiplayer-Part ist das Gegenteil der Solo-Kampagne: Statt in den USA wird in einem Bahnhof in der Türkei oder einem Gefängnis im Chad gekämpft und die Revolution der Welt gegen die Chimera ausgetragen. Hier geht es schnell und direkt zur Sache – auf recht kleinen Karten mit schmalen Gängen und maximal 16 Spielern, weil Mann-gegen-Mann-Duellen statt chaotischer Massenschlachten. Das M5A2-Sturmgewehr taugt für mittlere Distanzen, die Bullseye auf größere Entfernung und die Rossmore-Schrotflinte auf wenige Meter. Wer getroffen wird, braucht ein Heilpaket, automatisch

regenerieren ist nicht. Spaßig wird es vor allem mit den abgedrehten Alienwaffen wie dem Mutator: Dieser lässt Gegner aufquellen und platzen. Für Abschüsse gibt es Punkte, die sich in Standards wie frischer Munition, neuen Heilpaketen oder ständiger Radarüberwachung investieren lassen. Besonders kultig sind aber die strategischen Angriffe, die einen Klon von Euch erstellen, der den Feind verwirrt. Oder ein Schutzschild, das für kurze Zeit Kugeln abhält. Oder ein Teleporter, um sich direkt 10 Meter nach vorn zu beamen. Spielt sich griffig und ziemlich taktisch, lässt aber brandneue Ideen vermissen.

APPLE II

Erschienen: 1977
Startpreis: 1.300 US-Dollar (ca. 3.000 DM)
Hersteller: Apple Computer
Verkaufte Geräte: über 5 Millionen
Spiele: ca. 1000

Technik: Der Apple II vertraut zwar auf einen gewöhnlichen 6502-Prozessor mit einer Taktfrequenz von 1 MHz, aber schon die Urversion mit 4 KB RAM und einem Kassetten-Interface ist 1977 gleichermaßen revolutionär wie wegweisend. Der Computer wird nicht als Kit zum Selberlöten, sondern als Komplettgerät im beigen Plastikgehäuse verkauft. Acht Expansion-Slots sorgen für einfache Erweiterbarkeit, zum ersten Mal kommen Farben auf den Bildschirm (4, später 6 in 280 x 192 Pixel-Auflösung, sogar 16 im 40 x 46 Lo-Res-Modus). Rudimentärer Sound ist ebenso geboten wie ein 'Gameport' zum Anschluss von Paddles bzw. Joystick. Die verspielte Grundausstattung kommt nicht von ungefähr: Apple-II-Designer Steve Wozniak will den von ihm entwickelten 'Breakout'-Automaten auf den neuen Rechner portieren können. 1978 folgt ein schnelles 5¼-Zoll-Disketten-Laufwerk, das sich als Speicher-Hardware durchsetzt, 1979 der Apple II Plus mit mindestens 48 KB RAM und neuem BASIC, das von Microsoft stammt. Erst 1983 wird die Serie mit dem IIe fortgeführt, der über günstigere Bauteile und einen vollständigen ASCII-Zeichensatz verfügt. Der kompakte Apple IIc folgt ein Jahr später. Mit dem Apple IIgs bricht die Computerreihe 1986 sogar in die 16-Bit-Ära auf – mit erheblich verbesserten Grafik- und Soundfähigkeiten, aber nahezu abwärtskompatibel.

Marktbedeutung: Zusammen mit dem Commodore PET und dem TRS-80 bildet der Apple II das Mikrocomputer-Triumvirat der ausgehenden 1970er – belegt wegen seines hohen Preises aber lange den abgeschlagenen dritten Platz. Erst die Tabellenkalkulation 'VisiCalc' lässt ab 1979 als erste Killer App der Software-Geschichte den Apple-II-Absatz brummen. 1981 wird der TRS-80 eingeholt, in den Folgejahren hält der Apple II gut mit den 8-Bit-Rechnern von Atari und Commodore mit. Während gewaltige Marketing-Anstrengungen und die geschickte Platzierung des Apple II als Schul- und Ausbildungs-Computer in den USA für eine treue User-Basis sorgen, bleibt er im Rest der Welt ein Exot – trotz Veröffentlichung einer PAL- (Apple II Europius) sowie Japan-Variante. Nachdem der hochpreisige Business-Vetter Apple III Anfang der 1980er gnadenlos scheitert, bringt Apple 1983 mit dem IIe den erfolgreichsten Computer der Serie auf den Markt – erst zehn Jahre später endet die Produktion dieses Modells und damit die Apple-II-Ära.

Spiele: Faktoren wie Farbgrafik und Flexibilität machen den Apple II zum Lieblingsgerät von Hobby-Entwicklern und zur Keimzelle der amerikanischen Computerspiele-Industrie. Allerdings entstehen auf dem Apple II – trotz der Bedeutung von 'Breakout' für die Architektur des Rechners – zunächst kaum relevante Arcade- und Action-Titel. Adventures, Rollenspiele und vor allem rundenbasierte Strategie dominieren in den ersten Jahren das Angebot – der Apple II ist der neue digitale Spielplatz für D&D- und Hexfeld-Fans. Brettspiel-Veteran Avalon Hill und Software-Startup Strategic Simulations Inc. beliefern ernsthafte Kriegsspieler, Richard Garriott startet seine 'Ultima'-Karriere mit dem Vorläufer 'Akalabeth', Sir-Tech begründet die 'Wizardry'-Reihe, das erste Grafik-Adventure 'Mystery House' legt den Grundstein des späteren Abenteuer-Konzerns Sierra On-Line. Die besten Action-Spiele auf dem Apple II kommen von Broderbund, wo Pinball-Magier Bill Budge und Karate-Meister Jordan Mechner ihre ersten Hits landeten.

Sammelsurium: Bei uns ist die Apple-II-Szene so überschaubar wie das Angebot von Soft- und Hardware. Wer Spiele kaufen will, sollte deshalb in den USA ordern: Verpackte Titel beginnen bei 5 Euro, gehen aber bei historischer Relevanz (frühe 'Ultima'-Ausgaben, Adventures von Scott Adams oder ersteSSI-Titel) auch für hohe dreistellige Beträge über den Tisch. Für die Rechner kann man auch das heimische eBay bemühen: Je nach Ausstattung und Modell müssen 50 bis 200 Euro berappt werden, nur der IIgs ist richtig selten und erheblich teurer.





Der 1983 erscheinende Apple IIe besitzt standardmäßig 64 KB RAM und kann endlich auch Kleinbuchstaben darstellen.



Bereits 1978 bringt Apple eine überarbeitete PAL-Version des Erfolgsrechners nach Europa.



Der Apple II nutzt zunächst Kassetten, schon bald entwickelt Wozniak aber ein Disk-Interface zum Anschluss eines 5¼-Zoll-Laufwerks.

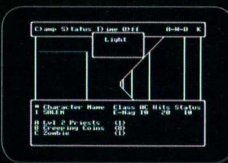
Fotos mit freundlicher Unterstützung von www.computermuseum-muenchen.de, René Meyer und Thomas Grauel.

Serien!

Spiele-Serien, die den Apple II geprägt haben.



Roberta und Ken Williams' "Mystery House" ist ein Spiele-Meilenstein und Startpunkt der "Hi-Res Adventure"-Reihe: Zwischen 1980 und 1983 erscheinen "Mission Asteroid", "Wizard and the Princess", "Cranston Manor", "Ulysses and the Golden Fleece", "Time Zone" und "The Dark Crystal" (von oben).



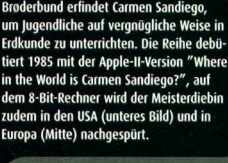
Sir-Techs "Wizardry"-Serie inspiriert die RPG-Szene der 1980er und wird auf etliche Japanrechner portiert. Zwischen 1981 und 1988 erscheinen fünf Teile für Apple II: "Proving Grounds of the Mad Overlord", "The Knight of Diamonds", "Legacy of Ulygamyn", "The Return of Werdna" und "Heart of the Maelstrom" (von oben).

Schund!

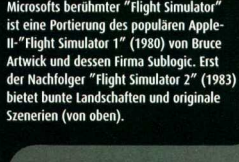
Finger weg von diesen finsternen Machwerken.

Special!

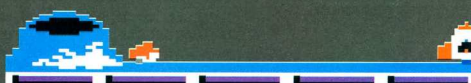
Auf dem Apple IIs entstehen eine Handvoll 16-Bit-Klassiker.



Broderbund erfindet Carmen Sandiego, um Jugendliche auf vernünftige Weise in Erdkunde zu unterrichten. Die Reihe debütiert 1985 mit der Apple-II-Version "Where in the World is Carmen Sandiego?", auf dem 8-Bit-Rechner wird der Meisterdieb zudem in den USA (untenes Bild) und in Europa (Mitte) nachgespürt.



Microsofts berühmter "Flight Simulator" ist eine Portierung des populären Apple-II-"Flight Simulator 1" (1980) von Bruce Artwick und dessen Firma Sublogic. Erst der Nachfolger "Flight Simulator 2" (1983) bietet bunte Landschaften und originale Szenarien (von oben).



Cannonball Blitz (On-Line Systems)



E.T. Comes Back (Alliance Software)



Tass Times in Tonetown (Interplay)



Zany Golf (Sandcastle)

Sammeln!

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

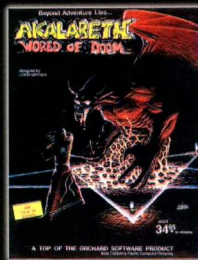


Schick, praktisch, teuer: Der Apple IIc ist ein formschöner Kompakt-Computer mit eingebautem Disketten-Laufwerk.

Der "Ultima"-Opa "Akalabeth" bringt Glanz in jede Sammlung und ein dickes Minus auf dem Konto.



Von AtariSoft gibt es über ein Dutzend hübsch verpackter und bezahlbarer Arcade-Umsetzungen für den Apple II.



Spielen!

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



David's Midnight Magic (Broderbund)



Dino Eggs (Micro Fun)



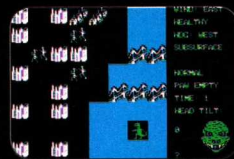
Choplifter (Broderbund)



Karateka (Broderbund)



Swashbuckler (Datamost)



Crush, Crumble and Chomp! (Automated Sim.)



Flak (Funsoft)



Bop'n Wrestle (Mindscape)



Bandits (Sirius Software)



The Oregon Trail (MECC)



The Immortal (Sandcastle)



Keef the Thief (Naughty Dog)



Autoduel (Origin)



Colonial Conquest (SSI)

W E R H A T S E R F I N D E N ?

Kooperativer Spielmodus



Lego Pirates of the Caribbean » Die Titel der Lego-Reihe machen generationsübergreifend Spaß – am meisten zu zweit.



Secret of Mana » Mit Unterstützung für bis zu drei Spieler genießt das Japan-Abenteuer bis heute einen Sonderstatus.



EA Hockey » Bereits der erste Titel der NHL-Reihe erlaubt kooperatives Teamspiel gegen den Computer.



Space Invaders » Erst in der Umsetzung für Atari 2600 kämpfen zwei Spieler gemeinsam gegen Aliens.

„Portal 2“ und „Lego Pirates of the Caribbean“ beweisen einmal mehr: Mit einem Freund an der Seite bieten Videospiele eine ganz besondere Erlebnisqualität, die weder mit einsamem Solodaddeln noch mit anonymen Online-Deathmatches zu vergleichen ist. Allerdings hält mit der Internetanbindung auch unter Kumpels neuer Komfort Einzug ins kooperative Spielen. „Portal 2“ etwa ergänzt den traditionellen Splitscreen um die zeitgemäße Alternative eines Online-Partners. Die doppelte Gerätschaft, Breitbandzugang sowie zwei Versionen des Spiels vorausgesetzt, wird eine meist bessere Bildrate sowie ein größerer Bildausschnitt geboten – in Zeiten oftmals kleinteiliger HD-Grafiken ein nicht zu verachtendes Vorteil.

Kooperative Spiele erfordern auch besondere Fürsorge auf Entwicklerseite: Bei geteiltem Bild muss die Konsole mehr Daten berechnen, was häufig in reduzierten Details, Ruckeln sowie verkleinerten Bildschirmausschnitten resultiert. Auch müssen Gegner und Leveldesign an die gesteigerte Kampfkraft der Spieler angepasst werden, gleichsam sollte die Geschichte die Anwesenheit mehrerer Helden erlauben und berücksichtigen. Es kann durchaus verwirren, wenn sich einer der Spieler bei Beginn einer Filmsequenz plötzlich ganz woanders befindet – der „Call of Duty“-Entwickler Treyarch etwa hat das mit „World at War“ gelernt und sich im Nachfolger „Black Ops“ auf Teamkämpfe gegen Computer-Zombies konzentriert – eine Variation des spätestens mit „Gears of War 2“ etablierten „Horde“-Modus.

Inhaltlich lassen sich moderne Koop-Erlebnisse somit zwei Hauptgruppen zuordnen: „Portal 2“ oder „Call of Duty“ bieten separate Levels für zwei und mehr Spieler, „Lego Pirates of the Caribbean“ oder „Resident Evil 5“ ersetzen fehlende menschliche Mitstreiter bei unverändertem Spiel Aufbau lediglich durch computergesteuerte Partner.

Zwei Spieler, ein Bildschirm

Bis zum Ende der 16-Bit-Ära dominieren jedoch aufgrund technischer Limitationen weder geteilte Bildschirme noch vernetzte Konsolen. Vielmehr teilen sich Spieler meist denselben Bildausschnitt – sei es in Ballerspielen Marke „Probotector“ (1988, NES), Sporttiteln wie „EA Hockey“ (1991, Mega Drive) oder dem Action-Rollenspiel „Secret of Mana“ (1993, SNES). Der japanische Genre-Sonderling genießt dank seines Dreispieler-Modus bis heute Kultstatus, westliche Genrevertreter mit

Koop-Part sind dagegen häufiger zu finden: Ihre Wurzeln finden sich bei Blizzards „Diablo“ (1996, PC) oder Atlus' Fünfspieleinsatz „Dungeon Explorer“ (1989, TurboGrafx), beim „Gauntlet“-Vierspieler-Automaten (1985) sowie den textbasierten MUD-Rollenspielen. Der erste kooperative Titel stammt jedoch weder vom PC noch aus der Spielhalle, wo das freundschaftliche Zusammenspiel 1979 mit der Vektor-Action „Rip-off“ debütierte, in der zwei Panzer einen Benzinvorrat vor Angreifern verteidigen.

Das erste Spiel mit Koop-Modus erscheint bereits ein Jahr früher: Der Arcade-Hit „Space Invaders“ wird 1978 für die Heimumsetzung auf Atari VCS mit einer Reihe frischer Modi erweitert, darunter eine Variante, in der sich zwei Kämpfer simultan der anrückenden Alienschar erwehren. Beide Spieler teilen sich hier den Lebensvorrat, allerdings besitzt jeder einen eigenen Punktezähler – schließlich muss ein wenig Konkurrenzdenken selbst im freundschaftlichsten Überlebenskampf erlaubt sein! mh

Kooperativspiel gegen Menschen



PS3 » Größenwahn: In „MAG“ treten bis zu 128 Spieler pro Seite im Domination'-Modus an.

Populärer als das traditionelle Zockerduo, das vom heimischen Sofa aus computergesteuerte Horden aufmischt, sind mittlerweile Online-Wettkämpfe. Dominiert in Sport-, Renn- und Prügelspielen bis heute klassische Duelle, werden Ego-Shooter spätestens seit „Counter-Strike“ (2000) primär teambasiert gespielt – die bislang größten Truppen mobilisiert das PS3-exklusive „MAG“ mit bis zu 128 Spielern pro Team, die sich auf mehrere Untergruppen verteilen.

Fordert uns heraus!

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

SPIELE-TEST

M!

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

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

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

SPIELSPASS

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

99

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

DER TESTKASTEN

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

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche 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 Testtext).

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

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland 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.

Getestet werden ausschließlich Handels-
 versionen oder freigegebene Fassungen des
 Herstellers oder Entwickler.

3D-FAKTOR



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

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



SO WERTET M!

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

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit
 anderen Games.

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

Der M!-HIT ehrt als besondere Auszeichnung
 Spiele ab 85 Punkten.

Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

OB/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure,
 Ego-Shooter, Jump'n'Run

Spielt zurzeit: The Legend of Zelda:
 Ocarina of Time 3D (3DS)

Hört zurzeit: Black Country Communion - II



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up,
 Ego-Shooter, Sportsie

Spielt zurzeit: Bangai-O HD, DiRT 3 (360)

Sieht zurzeit: M'A'S'H (DVD)

Hört zurzeit: Grendel, After the Burial



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denksiege, Jump'n'Run,
 Rennspiele, Geschicklichkeit

Spielt zurzeit: DiRT 3 (360)

Sieht zurzeit: The Losers (Blu-ray)

Hört zurzeit: Beat Blender (SomaFM)



"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter,
 Geschicklichkeit

Spielt zurzeit: Portal 2 (PS3)

Sieht zurzeit: South Park

Hört zurzeit: Samael - Lux Mundi



"LAHM"

Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele,
 Rollenspiele, Sportsie

Spielt zurzeit: L.A. Noire (PS3),
 DiRT 3 (PS3)

Hört zurzeit: das Rauschen seines PCs



"LAHM"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure,
 Rollenspiele

Spielt zurzeit: Investigativjournalist,
 Portal 2 (PS3)

Hört zurzeit: Celldweller - Switchback



"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure,
 Ego-Shooter, Rollenspiele

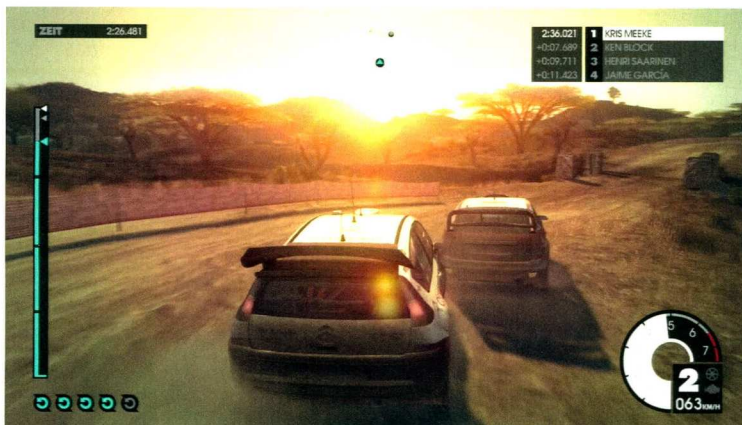
Spielt zurzeit: Yakuza 4 (PS3), Operation
 Flashpoint: Red River (PS3)

Sieht zurzeit: Toy Dolls: Our Last DVD?

Dirt 3

PS3 360 Rennspiel

6



360 Überholvorgang im kenianischen Abendrot: Bei den Rallye-Rennen fährt Ihr zwar primär gegen die Zeit, aber es kann vorkommen, dass Euch kurz zuvor gestartete Rivalen doch in die Quere kommen, weil sie zu lahm unterwegs sind.

Mit "Dirt 3" endet eine Ära im Videospiel-Rennsport: In der achten Episode geht Codemasters' Offroad-Raserei erstmals ohne "Colin McRae" im Titel an den Start. Der 2007 bei einem Helikopterabsturz ums Leben gekommene Schotte wurde im Vorgänger stilvoll verabschiedet, nun gehen die Blicke nach vorn. Dabei wurden Gimmicks in der Präsentation überraschend stark

zurückgefahren, das soll aber nicht weiter stören: Wichtig ist schließlich, was rüberkommt, sobald man im virtuellen Cockpit sitzt – und da fährt das Spiel ganz vorne mit.

Wie gehabt, erwartet Euch ein bunter Mix aus mehreren Offroad-Disziplinen, der für alle Geschmäcker etwas zu bieten hat. Dabei wurden die Traditionalisten ebenso bedacht wie Anhänger spektaku-

lärer PS-Fahrten. Der Anteil klassischer Rallye-Etappen, bei denen der Kampf gegen die Uhr im Mittelpunkt steht, fällt in "Dirt 3" wieder höher aus und bringt weitere Neuerungen mit sich. So braust Ihr diesmal mal den Anweisungen Eures Co-Piloten nicht nur bei Idealbedingungen über Steppen und durch Wälder: Nachtfahrten gehören jetzt ebenso zum Programm wie verregnete Kurse und Winter-Touren. Altgediente Rallye-Fans erfreuen sich zudem an einem Fahrzeugspektrum, das mehrere Jahrzehnte umfasst: Von den aktuellen Pro-Boliden, mit denen Sebastien Loeb um den Titel ringt, über die legendären Gruppe-B-Flitzer bis hin zu Vertretern aus den



Matthias Schmid

Glückwunsch! "Dirt 3" löst seinen Vorgänger als "Dem Schmid sein liebstes Rennspiel dieser Generation" ab. Obwohl pseudocoole Sprüche wie "Du hast es drauf –

lad' das Video bei YouTube hoch und zeig' es der Welt" (nachdem ich Ping-Pong zwischen den Banden gespielt habe) immer noch aufgesetzt wirken, finde ich "Dirt 3" noch ein Stück runder. Die Grafik ist stimmig, bisweilen sogar bildgewaltig und leistet sich, im Gegensatz zu einem "GT 5", weniger Aussetzer – über die verschneite Staumauer eines norwegischen Sees zu driften, fühlt sich toll an. Auch ich finde die Anfangslizenz etwas zu feinfühlig, mit ein wenig Übung feiern aber auch Simulationsmuffel Erfolge. Das Paket aus Offroad-Schmutz, Rad-an-Rad-Duellen auf Asphalt, schick beklebten Karossen, durchgehend stilvoller Präsentation sowie der Rückspulfunktion ist eine Wucht!

1960ern ist ein ansehnliches Sortiment vertreten. Audi Quattro, Opel Manta oder alter Mini? Gibt es alles.

Klassik und Moderne

Noch eine Spur actionreicher geht es bei den Trailblazer-Läufen zu, in denen Ihr mit mehr Tempo unterwegs seid und auf einen Beifahrer verzichten müsst. Im "Head 2 Head" duelliert Ihr Euch auf Rundkursen mit einem Rivalen, der versetzt startet; außerdem warten mit Rallycross und Landrush rabiate Wettrennen, bei denen sich bis zu acht Standard-Rallyewagen bzw. Trucks oder Buggys um den Sieg streiten. All diese Spielmodi haben sich im Ver-



360 Die eingestreuten DC-Herausforderungen sind kurz und actionreich: Hier schlagen wir die Invasion der Schaumstoffaliens zurück.



360 Donuts gehören zu den Pflichtübungen beim Gymkhana: Je enger der Radius ist, desto sauberer muss das Anbremsen gelingen.

GYMKHANA: DAS DRIFT-BALLETT

So neu ist das schwingvolle Um-die-Kurve-Schmeißen des Rallyeautos namens Gymkhana gar nicht. Schon in den 1960er-Jahren entstand diese Motorsport-Disziplin, bei der es darum geht, einen Hinderniskurs möglichst fehlerfrei und flott zu absolvieren. Auch in Deutschland werden Wettbewerbe vom AvD (Automobilclub von Deutschland) gefördert, allerdings zählt hierzuende eher Genauigkeit als Geschwindigkeit.

Populär wurde Gymkhana in der Gegenwart durch den Enthusiasmus eines Mannes: Ken Block (siehe Bild). Der Mitbegründer der Trendklamottenmarke DC suchte vor einigen Jahren eine Möglichkeit, mehr Fahrstunden in seinem Rallye-vehikel zu absolvieren – kurzerhand konstruierte er sich einfach einen Hinderniskurs zum beschwingten Driften. Weil er 'normale' Hindernisse aus Verkehrshütchen und Strohhallen zu langweilig fand, packte er spektakulärere Objekte mit in den Parcours und zog das Fahrtempo an. Zeitweilig trat er mit seinen Fahrkünsten bei Shows auf, bis sich deren Veranstalter zurückzog. Um den extra dafür aufgemotzten Boliden nicht unnütz in der Garage stehen zu lassen, verfolgte er die Idee, Videoclips mit seinen aufsehenerregenden Stunts zu produzieren und sie auf YouTube zu stellen. Dort wurden seine bislang drei Gymkhana-Episoden zu Hits, die bis heute über 30 Millionen Aufrufe erzielten.





360 Die Cockpit-Perspektive wirkt flott, schüttelt Euch aber weniger durch als die vergleichbare Ansicht in "SHIFT 2 Unleashed". Netter Gag für Xbox-360-Piloten: Auf Wunsch baumelt ihr Avatar am Rückspiegel herum.

gleich zum Vorgänger nicht großartig verändert, was auch nicht nötig ist: Dank eines Fahrverhaltens, das geschickt eine Prise Arcade-Einschlag mit fahrerischem Anspruch vereint, machen die Rennen jede Menge Laune. Fahrfehler lassen sich dabei verschmerzen: Auch diesmal dürft ihr das Geschehen jederzeit anhalten und ein Stück zurückspulen, um vor dem Malheur wieder einzusteigen – allerdings nur begrenzt oft, was unkonzentriertem Rowdy-Rasen einen Riegel vorschiebt.

Auto-Akrobaten gesucht

Ganz anders gibt sich die einzige neue Disziplin im Bunde: Beim Gymkhana (siehe Kasten links) dreht sich alles darum, Euer Fahrzeug möglichst stilvoll und spektakulär in dafür angelegten Arealen zu bewegen. Dazu zählen flotte Drifts, Sprünge



Ulrich Steppberger

Von "DIRT 3" habe ich sehr viel erwartet und Codemasters hat fast alles davon erfüllt. Die Grafik sieht noch einen Tick hübscher aus als beim Vorgänger: Gerade Regen- und Schneefall wirken sehr überzeugend und die größere Umgebungsvielfalt sorgt für weitere Pluspunkte. Anfangs fühlen sich die Vehikel etwas sensibel an, doch mit der Zeit habt ihr sie im Griff und genießt das schwungvolle Driften. Dass normale Rallye-Abschnitte wieder mehr Raum einnehmen, finde ich prima, noch überraschter bin ich aber vom Gymkhana: Normal mag ich solche Stunt-Driftereien nicht, doch dank der griffigen Kontrolle und der coolen Inszenierung wuchte ich mein Vehikel gerne durch die Arenen. Große Kritikpunkte kann ich bei "DIRT 3" also nicht finden, lediglich die Gestaltung der Karriere geriet mir einen Hauch zu nüchtern – das stört das Offroad-Vergnügen aber kaum.

über Rampen und das hemmungslose Zerbröseln von Styropor-Aufstellern ebenso wie möglichst flüssige Spins an eng abgegrenzten Stellen und klassische Donuts, mit denen ihr um allerlei Objekte herumwirbelt. Dank einer kurzen Schulung mit Ken Block habt ihr die Feinheiten schnell intus, doch um richtig hohe Punktzahlen einzufahren, ist ordentlich Übung und eine gute Kenntnis der Hindernisanordnung nötig: Nur wer sein Vehikel im Griff hat und einen Trick an den anderen reiht, hält den Multiplikator am Laufen. Besonders fantasievoll haben sich die Kurs-

designer im britischen Battersea-Park ausgetobt, wo ihr neben dem normalen Wettbewerb auch auf Erkundungstour gehen könnt: Rund 80 Miniaufgaben warten auf ihre Erfüllung und reichen vom Absolvieren besonders gewagter Sprünge über Spins an versteckten Stellen oder Donuts durch enge Röhren und um Baumaschinen herum bis zum Aufspüren von Symbolen – als Beigabe durchaus unterhaltsam und selbst für Rennsport-Puristen interessant.

Grafisch ist "DIRT 3" gegenüber dem Vorgänger kein großer Sprung, doch angesichts dessen Qualitäten



PS3 In den flinken Buggys seid ihr nur bei Rallycross-Rennen unterwegs: Die Kombination mit Sichtgitter-Innenansicht und Sauwetter ist dabei was für Könner.



360 Der Splitscreen-Modus feiert seine "DIRT"-Premiere und macht eine gute Figur: Selbst mit sechs CPU-Rivalen bleibt die Optik überwiegend ruckelfrei.

RETURN

DAS MAGAZIN FÜR DIE GENERATION 8-BIT

News, Stories, Reviews, Berichte rund um die 8-Bit Computerszene



RETURN ist das Magazin für alle 8-Bit Computer- und Konsolenfreunde. Wir bieten ihnen ein randvolles Heft mit News, Reportagen und Berichten rund um die 8-Bit Geräte von Commodore, Atari, Nintendo, Sega, Amstrad, Sinclair & Co.

Auch im neuen Jahrtausend wird für die Klassiker der „Generation 8-Bit“ programmiert, Hardware entwickelt und Spiele geschrieben. Viele Fans haben bis heute nicht ihren Spaß an diesen Computern verloren – trotz technischem Minimalismus.

Kommen sie mit uns auf eine Reise durch die Welt der Heimcomputer und Spielkonsolen der 70er und 80er und sehen sie selbst, dass 8-Bit noch lange nicht „out“ ist.

Wir berichten über neue Hard- und Software, sprechen mit den Machern von Früher und Heute und sind für sie bei den wichtigsten Veranstaltungen vor Ort.

Und wir zeigen, dass Computer mit RAM-Größen im Kilobyte-Bereich und einstelligen Megahertz-Taktfrequenzen auch heute noch ihren Reiz haben.



RETURN gibt es nicht im Handel! Bestellbar über unsere Webseite oder bei EBAY (auch mit PayPal)!

RETURN to 8-Bit!
www.return-magazin.de

RETURN Magazin auf der gamescom
2011 in Halle 8



360 Die neuen Witterungsbedingungen machen Euch das Leben nicht gerade leicht. Erst recht nicht, wenn die im Pulk vorausfahrenden Vehikel Wasser und Dreck aufwirbeln. Heftiger Schneefall wurde optisch aber besonders eindrucksvoll in Szene gesetzt.

ist das keine Schande: Die sauber modellierten Fahrzeuge nehmen bei Unfällen und Remplern Schaden, von abgefallenen Karosserieteilen bis zu kaputten Scheiben reicht das Programm. Lackspiegelungen wirken nur ganz selten pixelig, dafür gibt es abwechslungsreiche Umgebungen zu sehen: Monaco verströmt einen Hauch Küstenluxus, in Norwegen und Aspen ergänzen Winterlandschaften die Auswahl. Unterschiedliche Tageszeiten überzeugen mit schicken Beleuchtungseffekten, Schneefall und Regenschauer gab es noch in keinem anderen Rennspiel so schön zu sehen. Selbst im Splitscreen für zwei Spieler – eine weitere "DiRT"-Premi-

ere – müsst Ihr nur geringe grafische Einbußen in Kauf nehmen.

Fahren ohne Ablenkung

In der schlicht präsentierten Karriere hangelt Ihr Euch durch klar gestaltete Menüs statt wie beim Vorgänger im virtuellen Wohnwagen herumzulumeln. Zudem begleiten Euch die Off-Stimmen eines Betreuertrios, das aber überwiegend Belanglosigkeiten von sich gibt. Dafür passt die Wettbewerbsstruktur: Vier Seasons mit jeweils vier Veranstaltungen werden nach und nach angeboten, sofern Ihr durch gute Platzierungen die nötigen Punkte einfahrt. Vor jedem Lauf las-

sen sich Schwierigkeit und Fahrhilfen wie eine optionale Ideallinie beliebig konfigurieren; zudem müsst Ihr nicht alle Wettbewerbe fahren, die Euch "DiRT 3" vorsetzt. Wer keine Lust darauf hat, kann z.B. die meisten Gymkhana-Einsätze ignorieren. Für Farbtupfer sorgen spezielle Herausforderungen, bei denen Ihr z.B. parallel zu einem Bob einen Berg hinabrast, Schaumstoffaliens unter Zeitdruck überfahrt oder auf einem Teilstück einer Rallye-Etappe Drifts zeigt. Stets sammelt Ihr nebenbei Erfahrungspunkte, die Euren Level erhöhen und neue Sponsoren aufmerksam machen sowie weitere Fahrzeuge für Eure Garage freischal-

ten. Um online zu spielen oder Eure Fahrkünste per YouTube-Upload zu verewigen, müsst Ihr einen "VIP-Pass" einlösen, der dem Spiel beiliegt. Dann steht Rennen mit bis zu acht Teilnehmern nichts im Wege – auch einige exotischere Varianten wie "Katz und Maus" stehen fortan auf dem Programm.

"DiRT 3" verteidigt souverän und routiniert seine Pole Position im Offroad-Sektor: Wer sich bahnbrechende Rallye-Neuerungen erwartet hat, wird sie hier nicht finden, dafür aber ebenso schicke wie motivierende Querfeldein-Rasereien von hoher Qualität – und darauf kommt es schließlich an. us



PS3 Erstmals könnt Ihr eine Ideallinie als Fahrhilfe zuschalten. Bei den meisten Disziplinen ist sie dank Co-Piloten oder eingängiger Kursführung nicht weiter relevant, beim Lernen der rasanten Trailblazer-Strecken (gerade in der Nacht) hilft sie durchaus.

DiRT 3

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

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

- » 82 Strecken auf 8 Schauplätzen
- » 6 Wettbewerbstypen, erstmals Gymkhana
- » 49 Autos inkl. Buggys und RAID-Trucks
- » Karriere mit etwas mehr Fokus auf Rallye und weniger Schnickschnack drumherum
- » Splitscreen für 2 Spieler
- » Schnee, Regen und Nachtezappen
- » **PS3 vs. 360** Die PS3-Grafik ist ruckeliger, außerdem kommt es häufiger zu Tearing

SPIELSPASS

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

89

FAZIT » Schicke Offroad-Raserei, die sich prima steuert und spielend den Spagat zwischen Rallye-Anspruch und DiRT-Spektakel schafft.

MX vs. ATV Alive

PS3 360 Rennspiel



360 Die National-Strecken führen teilweise durch ansehnliche Umgebungen – umso ärgerlicher, dass Ihr die meisten erst nach langer Spielzeit zu Gesicht bekommt.

Mit "MX vs. ATV Alive" probiert THQ ein neues Vertriebskonzept: In der Packung erhalten Spieler zum niedrigeren Preis nur ein abgespecktes Produkt, das dann per DLC nach Gefallen erweitert werden kann. Im Prinzip ist dagegen nichts einzuwenden, doch bei der Offroad-Raserei wurde der Roststift doch eine Spur zu radikal angesetzt: Dass mehrere Fahrzeugklassen wegfallen, lässt sich verschmerzen – die beiden namensgebenden Vehikelarten sind schließlich weiterhin dabei. Auch das spartanische Streckenkontingent ginge noch in Ordnung, wäre der Zugriff darauf nicht durch unglückliche Designentscheidungen arg erschwert. Denn "MX vs. ATV

Alive" hat auch die meisten Rennmodi eliminiert, Ihr fahrt eigentlich nur noch einzelne Läufe. Dabei sammelt Ihr Erfahrungspunkte und steigt im Level, was Euch neue Fahrzeuge, Komponenten, Outfits und sogar einige 'Perks' beschert. Um aber auf den Großteil der Pisten antreten zu dürfen, müsst Ihr erst stundenlang auf einigen wenigen Kursen immer und immer wieder antreten – dieses Grinden nervt. So braucht Ihr entweder viel Geduld oder Ihr fühlt Euch zum Kauf der Freischaltoption genötigt, um das Potenzial von "Alive" ausnutzen zu können. Letzteres ist durchaus ordentlich, denn Optik und Fahrverhalten fielen ähnlich gut aus wie beim Vorgänger "Reflex". us



Ulrich Steppberger

Das Experiment ist gescheitert, THQ sollte seine Download-Strategie noch einmal überdenken: Wenn das Basispaket gerade gegenüber dem letzten "MX vs.

ATV"-Teil so radikal abgespeckt wird und dann zu allem Überflus auch ödes Levelgrinden in den Mittelpunkt rückt, leidet der Spaß und die Marke wird beschädigt. Schade, denn eigentlich sieht die Filzerei wieder gut aus, hat ein paar interessante Kurse und steuert sich ordentlich. Trotzdem: Wer Offroad unterwegs sein will, ist mit dem letztjährigen "MX vs. ATV Reflex" besser bedient.

Entwickler THQ Digital Studios Phoenix, USA
Hersteller THQ
Termin im Handel
Preis 40 Euro

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

» 12 Standard-Strecken, 4 Minikurse und
3 Freinde-Areale
» Charakterisierung nach 'Call of Duty'-Art
» keine traditionelle Karriere mehr

SPIELSPASS

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

FAZIT » Prinzipiell spaßige Offroad-Raserei, die aber in der Grundausstattung arg abgespeckt ausfällt.



360 Um das Level-Grinden einigermaßen zu beschleunigen, sind Rennen auf den Minikursen vorzuziehen, auch wenn es im Gedränge härter zur Sache geht.

MI 07-2011

SEIT ÜBER 16 JAHREN DIESZIAL FÜR VIDEOGAMES

GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY
SHOP:HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nahe BURGER KING
TEL: 0201-777225

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

BULLETSTORM (dt) (18) XB 360/PS3 69,95 Lösungsbuch erhältlich	DEAD SPACE 2 (18) differte Spc.360/PS3 69,95 Collectors Edition erhältl.	HUNTED uncult (18) X360/PS3 je 59,95 Lösungsbuch erhältlich	CRYSIS 2 uncult (18) Ld.Ed.X360/PS3 69,95 Lösungsbuch erhältlich
L.A. NOIRE uncult PS3/360 je 64,95 Lösungsbuch erhältlich	Shadow of Damned uncult (18) P3/360 ab Juni dt.Text/dt.Sprache Lösungsbuch erhältlich	FEAR 3 uncult (18) Juni XB360/PS3 Collectors Edit. Juni Lösungsbuch erhältlich	Dangoon Siege 3 XB360/PS3 ab Juni Lösungsbuch erhältlich
RED FACTION Armageddon XB360/PS3uncult (18) ab Juni Lösungsbuch erhältlich	Infamous 2 dt. Juni Collectors Edit. Juni Hero Edition Juni Lösungsbuch erhältlich	BRINK uncult (16) XB360/PS3 je 59,95 Lösungsbuch erhältlich	DUKE NUKEM uncult (18) XB360/PS3 je 64,95 Ball of Steel Edit. Juni Lösungsbuch erhältlich

Top 5: 1. indiz. 2. Crysis2 3.LA NOIRE 4.Brank 5.Killzone3

für Xb360 und Ps3		XBOX360 GAMES		PLAYSTATION3 slim	
ALPHA PROTOCOL dt.	29,95	ALPHA PROTOCOL dt.	29,95	ALPHA PROTOCOL dt.	29,95
BATMAN dt.Text/Spc.	29,95	BATMAN dt.	29,95	BATMAN dt.	29,95
BLUR dt.	39,95	BLUR dt.	39,95	BLUR dt.	39,95
Deathmiles Deluxe	39,95	Deathmiles Deluxe	39,95	Deathmiles Deluxe	39,95
Fallout New Vegas (18)	69,95	Fallout New Vegas (18)	69,95	Fallout New Vegas (18)	69,95
Fi 2010 PAL	59,95	Fi 2010 PAL	59,95	Fi 2010 PAL	59,95
FABLE 3 dt.	59,95	FABLE 3 dt.	59,95	FABLE 3 dt.	59,95
Fable 3 Collectors Edit.	79,95	Fable 3 Collectors Edit.	79,95	Fable 3 Collectors Edit.	79,95
MASS EFFECT 2 dt.	29,95	MASS EFFECT 2 dt.	29,95	MASS EFFECT 2 dt.	29,95
MAFIA 2 uncult (18)	29,95	MAFIA 2 uncult (18)	29,95	MAFIA 2 uncult (18)	29,95
Portal 2 dt.	69,95	Portal 2 dt.	69,95	Portal 2 dt.	69,95
HALO REACH uncult (18)	59,95	HALO REACH uncult (18)	59,95	HALO REACH uncult (18)	59,95
Kane & Lynch 2 (18) 39,95	39,95	Kane & Lynch 2 (18) 39,95	39,95	Kane & Lynch 2 (18) 39,95	39,95
SERIOUS SAMHD dt. (18) 29,95	29,95	SERIOUS SAMHD dt. (18) 29,95	29,95	SERIOUS SAMHD dt. (18) 29,95	29,95
FEAR 3 Collectors uncult Juni		FEAR 3 Collectors uncult Juni		FEAR 3 Collectors uncult Juni	

Dualshock 3 in blau, weiss und rot lieferbar
PLAYSTATION MOVE / Spiele und Zubehör lieferbar
NEU: Über 200 GEBRAUCHTSPIELE für Ps3 und Xb360 auf Lager
BESTELNOTLINE: 0201-777225
Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 EURO - DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 Häufiges Rückgaberecht (nur versiegelt)
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHABER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

3DS Action-Adventure

6



3DS Bilderrätsel mal anders: In welchem Gemälde hat sich der Bosonicht versteckt und wie könnt ihr ihn wohl besiegen?

» Mit einem mullmigen Gefühl tippen wir auf das "Zelda"-Logo. Der 3DS schaufelt Daten vom Modul in den Arbeitsspeicher und da ist es – das Intro von "Ocarina of Time", in dem Held Link auf seinem Pferd Epona durch die Weiten der Fantasy-Welt Hyrule galoppiert. Gut zwölf Jahre nach seinem ersten Ausritt auf dem Nintendo 64 macht er das jetzt in angesagter stereoskopischer 3D-Gratik.

Warum also das mullmige Gefühl? "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" gilt schließlich als eines der besten Videospiele, die ein Elektronenstrahl bislang auf die Mattscheibe zeichnen durfte (99 von 100 Punkten bei metacritic.com und 95% Spielspaß in MAN:AC 01/99). Genau das ist das Problem: Polygon-Games aus der Ära PSone, Saturn und N64 altern in der Regel schlechter als ihre Bitmap-Kollegen aus der 16-Bit-Zeit. Man sollte die "WipeOuts", "Panzer Dragoons" und "Conkers" in verklärter Erinnerung behalten



Michael Herde

Nie war der Kampf gegen Ganondorf schärfer anzusehen, nie die Bedienung so komfortabel wie in der 3DS-Version. Endlich kann ich die Metallstiefel im Wassertempel an- und ausziehen, ohne permanent das Menü aufrufen zu müssen! Erfreulicherweise hat Nintendo im Zuge der 3D-Frischkur auch etliche Texturen und Charaktermodelle aufpoliert, vereinzelt künden detailarme Levelarchitektur und unscharfe Flächen aber von der N64-Herkunft. Technische Spielereien wie optionales Zielen per Bewegungssensor erweisen sich als problematisch im 3D-Betrieb, spielerisch gibt es an "Ocarina of Time" auch 2011 sonst wenig zu kritisieren. Schlimpen muss ich Nintendo aber für die Schampusidee, dass man erst das reguläre Abenteuer durchspielen muss, ehe der anspruchsvolle "Master Quest"-Remix zur Wahl steht – wer das Original bereits kennt, wird unnötig gegängelt.



3DS Schiebung: In den Dungeons erwarten Euch anspruchsvolle Puzzles, die sich schon mal über mehrere Räume und Ebenen hinziehen.

und verschlossen in der Glasvitrine belassen – pixelige, wabernde sowie matschige Grobtexturen kommen auf einem 50-Zoll-Plasma gar nicht gut und ersticken aufkeimende Nostalgie im Keim.

Scharf, mit extra Textur!

Doch Langohr Link hat anno 2011 zwei Vorteile auf seiner Seite: Erstens muss er nicht in einem XXL-TV herumturnen, sondern Bösewicht Ganondorf nur im Hosentaschenformat besiegen. Zweitens verpasste Nintendo dem Abenteuer ein grafisches Facelift, das sich gewaschen hat: Zwar blieb gefühlt mehr oder



3DS Schloss und Stadt: Demals grässlich unscharf, heute knackig und detailreich.



3DS Der "neue" junge Link wirkt comichfter in Aussehen und Bewegung, dank detaillierterem Texturgewand sieht er zeitgemäßer aus. Eine Sprachausgabe fehlt weiterhin.

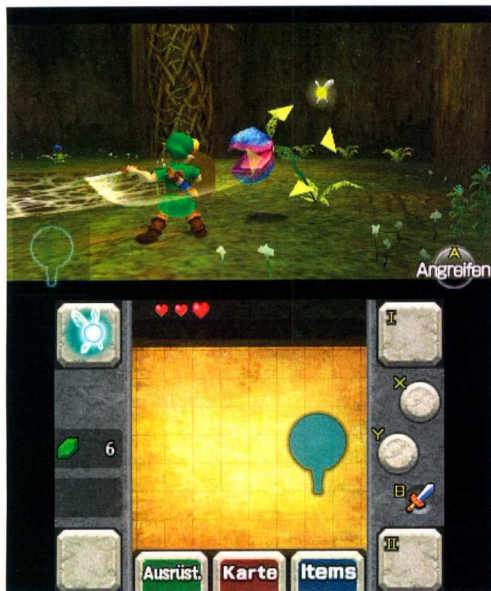
ligen Charaktere: Sie bekamen nicht nur neue Klamotten und Rüstungen mit aufwändigen Oberflächendetails verpasst, ihre Mimik ist ausgefeilter und meist bewegen sie sich auch geschmeidiger. Der junge Link zum Beispiel hopst mit frischer Animation von Plattform zu Plattform, wirkt insgesamt etwas knuffiger und weniger staksig.

Einsamer Abenteurer

"Junger Link, Ganondorf, Hyrule – halt! Ich kenne das Spiel nicht, um was geht es eigentlich?" Wer sich zu dieser seltenen Gamer-Gattung zählt, hier ein Abriss über Inhalte und Spielmechanik: Ihr schlüpft in das grüne Gewand des Elfenjungen Link und kämpft gegen den Schurken Ganondorf, der das Land Hyrule unterjochen will. Im Laufe des Abenteuers altert Euer Alter Ego um mehrere Jahre und zieht fortan als junger Erwachsener durch die Oberwelt und die Dungeons mehrerer Tempel. Das macht ihr im typischen Third-Person-Stil, die virtuelle Kamera zentriert Link in etwa in der Bildmitte. Mit der Zeit füllt sich Euer Inventar mit Waffen (Schwert, Bogen, Schleuder u.a.), Ausrüstung (z.B. Schild, Eisenstiefel, Enterhaken), Gegenständen (etwa Flaschen und die namens-



3DS Auch Links Hottehu war auf der Schönheitsfarm: Epona galoppiert besser animiert und zeigt weniger Polygonkanten.



3DS Auf die Inventar-Slots "I" und "II" (unterer Screen, rechts außen) lassen sich jetzt auch Ausrüstungsgegenstände wie die Metallstiefel legen, was Menüklicks spart.



3DS Auf der Karte unten blinken die Orte, die Ihr als Nächstes aufsuchen solltet. Die häufig benötigte Ocarina (links unten) hat nun ihren festen Platz im Hauptmenü.

gebende Ocarina) und Zaubern. Ihr lernt, ein Dutzend Melodien auf der Flöte zu spielen, um beispielsweise Euer treues Pferd Epona herbeizurufen oder gar durch die Zeit zu reisen. In den Tempelkernern fordern Schieber-, Schalter- und Ebenen-Rätsel Grips und Orientierungssinn. Herausragend dabei der clevere Einsatz Eurer Ausrüstung: Kein Werkzeug ist

zu viel, kein Puzzle an den Haaren herbeigezogen. Am Ende eines Tempels wartet ein Endboss, der selbstredend mit einer ausgeklügelten Taktik besiegt werden will. Bei all der Action unterstützen Euch diverse Kniffe: Link springt automatisch, sobald er eine Geländekante erreicht, per Knopfdruck visiert Ihr Feinde an, um um sie herumzutänzeln und im geeigneten Moment zuzuschlagen. Waffen und ausgewählte Objekte lassen sich für einen schnellen Zugriff auf Aktionstasten bzw. Touchscreen-Felder legen: Nintendo hat dabei mitgedacht und mit zusätzlichen Slots zum Beispiel das im Original nervige Metallstiefel-Aus- und wieder-Anziehen ausgemerzt. Jetzt genügt ein Fingertipp. Unhandlich (beziehungsweise unsinnig im 3D-Modus) geriet dagegen das alternative Umschauen in der Ego-Perspektive: Ihr müsst den 3DS gen Decke

bewegen, um im Spiel auch nach oben blicken zu können. Sieht doof aus und ist dabei weniger genau als per Analogscheibe.

Abseits Eurer Suche nach Artefakten könnt Ihr Euch in unzähligen Miniquests verlieren: Bringt entlaufene Hühner zurück in ihren Stall, besorgt einer Wache die gewünschte Maske oder sammelt 100 goldene Skultulas – löst Ihr die Aufgaben, erhaltet Ihr Boni wie Herzcontainer (erhöhen die Lebensenergie) oder leere Gläser, in denen sich Feen (=Wiederbelebung) bunkern lassen. Darüber hinaus herrscht in Hyrule steter Tag-/Nachtwechsel, der das Leben der Einwohner ebenso prägt wie Eure Aktionsmöglichkeiten. Unterm Strich ist die Vielfalt an Gegenständen, Aufgaben und Geheimnissen so gigantisch wie die Spielwelt – Erstspieler benötigen gut 20 Stunden, bis sie den Abspann sehen.

Meisterprüfung

Danach wartet eine besondere Herausforderung: die "Master Quest". Bei diesem Modus handelt es sich um das "Ocarina of Time"-Abenteuer mit stärkeren Gegnern, abgewandelten Rätseln und – neu in der 3DS-Fassung – gespiegelter Spielwelt. Bislang gab es die "Master Quest" in Europa nur für Vorbesteller von "The Legend of Zelda: Wind Waker" (GameCube). Weiterer 3DS-Bonus: die "Boss Challenge". Hier dürft Ihr die großen Brocken noch einmal einzeln oder in Serie verhaufen. Nicht-Profis müssen sich übrigens keine Sorgen machen: Kurze Videos geben an bestimmten Stellen Tipps, etwa zum Lösen von Puzzles. **os**



Oliver Schultes

Jeder Daddler hat seine All-Time-Favorites, mit denen er besondere Spielerlebnisse verbindet – "Ocarina of Time" zählt zu meinen. Seit Dezember 1998 schlummern diese Eindrücke sicher in der glorifizierenden "Früher waren die Spiele besser"-Ecke meines Gehirns. Und das tun sie nur, weil ich das Modul seither nicht in das N64 steckte, um einen neuen Anlauf auf meinem 50-Zoll-TV zu wagen. Denn mal ehrlich: Grafisch ist das texturarme Unscharf-Hyrule heute kaum noch zu ertragen, da kann das spielerische Gerüst noch so genial sein. Aber Nintendo hat es mit viel Hingabe geschafft, "Ocarina of Time" fit für 2011 zu machen: Die 3DS-Optik wirkt frisch, knackig, detailliert und ist nahezu ruckelfrei – das 3D-Feature wurde gelungen und nicht zu aufdringlich integriert. An den Kontrollen fehlten die Entwickler ebenfalls: Die zusätzlichen Item-Slots führen zu einem flotteren Spielerlebnis ohne unnötiges Menüklicks. Dank des modernen Äußeren kommen dann auch die inneren Werte zur Geltung: Leveldesign, Steuerung, Unterhaltungswert und Musik sind zeitlos – und dem Gros der Action-Adventure-Konkurrenz immer noch Jahre voraus!



3DS Das 3DS-Symbol rechts oben zeigt an, dass Ihr Euch per Konsolenschenkel umblenden könnt – mit aktiviertem 3D solltet Ihr dies besser per Analogscheibe tun.

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Termin	17. Juni
Preis	40 Euro

Unterstützt » 1 Spieler, Text: einstellbar

- » inkl. "Master Quest" und "Boss Challenge"
- » grafisch komplett überarbeitet
- » Vorbesteller erhalten Poster & 3DS-Tasche
- » **3DS-Faktor:** Die räumliche Wirkung reicht von dezent bis intensiv und wirkt insgesamt harmonisch – ein Plus an Erlebniswert.
- » Das Umschauen per Konsolenschenkel lässt den 3D-Effekt zusammenbrechen.

SPIELSPASS

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

93

FAZIT » All-Time Classic: Action-Adventure mit grandiosen Spielgeschehnissen, das über die Jahre nur wenig von seinem Reiz eingebüßt hat.

**WERDE ZUM
HELDEN...**



 Nach einem Ableger für
 PSP kommt die "Dungeon
 Siege"-Serie endlich auf Konsolen:
 Schauplatz des Hack'n'Slay-Rollen-
 spiels ist das zerfallene Königreich
 Ehb, in dem Räuber, Monsterhorden
 und allerlei anderes Gesindel ihr
 Unwesen treiben. Die Protoktoren
 der zehnten Legion haben es sich
 zur Aufgabe gemacht, Recht und
 Ordnung mit Waffengewalt wieder
 herzustellen – ihr Schutzheld Euch
 für Ritter, Zauberer, Entscheider
 Feuerweien. Im Laufe der Handlung
 schließen sich **Ki-Figuren** einer Trup-
 pe an, ihr dürft **a'her** auch bis zu drei
 Online-Freunde oder einen Offline-
 Freund zum Schlachtfeind laden.

liche Obmotzwe, wie Riesenspinne und Dämonenwächter aus dem Weg. Dazu nutzt ihr zwei Kampfmodi bzw. Waffensets: Der Ritter etwa kann mit Schwert und Schild taktisch kämpfen oder mit dem Zweihänder rabiat in die Menge holzen. Mit wachsender Erfahrung lernt ihr neun Fähigkeiten, die sich mit Sondereffekten individuell entwickeln lassen. So könnt ihr etwa den Schildzauber mit Schutzboni erweitern, ihm aber auch Reflektoreigenschaften verleihen. Dann wird ein Teil des Schadens auf den Angreifer zurück geworfen. In der Offensiv- nutzt ihr Sturmatac- kens, kundumschläge und Zauber- geschosse, die ihr mit Effekten wie Zeitbremse oder Energiediebstahl er- weitern dürft. Da es keine Heilitems gibt, ist zunächst der Ausbau von Regenerationstalenten ratsam – man kann lediglich von besiegten Fein- den heilende Orbs sammeln.

Dafür dürfen sich Partymitglieder aber gegenseitig wiederbeleben, was dem Teamspiel zugute kommt. Zusätzlich stattet Ihr den Charakter mit zehn passiven Talenten aus und nutzt vielfältige Ausrüstung, die Ihr vor allem in den häufigen Schatzkisten findet – in den verschiedenen Itemshops gibt es nämlich nur rudimentäre Ausrüstung. Richtig spannend werden die Kämpfe daher erst

Auge um Auge

Obwohl es laienhafte Fantasie-
land zahlreie Welten berbericht,
ist das Abenteuer recht übersicht-
lich aufgebaut: Selbst Siedlungen
bestehen nur aus einer Hauptstraße
mit wenigen Sackgassen am Rande.
Durch jeden Schauplatz führen eine
Haupt- und eine erlaudbare Neben-
quest, die sich jeweils mehrere
Aufgaben stellen – per Tastendruck
bietet ihr Wegpunkte ein, die Euch
die Richtung zum nächsten Ziel wei-
sen. Befreit Gefangene, berge Schlus-
selitems und räumt natürlich gefahr-



PS3 Bremsst die Feinde aus, wenn sie Euch überrennen: Über Sieg oder Niederlage entscheidet bei vielen Kämpfen der Einsatz der korrekten Fähigkeiten.



PS3 Pfeilt Verstärkung herbei: Feuerwesen Anjali kann einen Höhlendunk beschwören, welcher der Truppe zweitweise zusätzliche Schlagkraft verleiht.



PS3 Wenn's bergab geht, habt Ihr dank der schrägen Perspektive beste Übersicht: Aufwärts könnt Ihr dagegen nur wenige Schritte weit blicken.

nach einigen Stunden, wenn Ihr mit diversen Fähigkeiten und Kameraden experimentieren könnt. Schlüssel- und Passwörter sind selten. Bei der Handlung habt Ihr oft die Wahl zwischen Gesprächsalternativen, die sich aber nur geringfügig auf den grundlegenden Ablauf auswirken: Pompöse Handlungsszenen braucht Ihr nicht zu erwarten, zumal Eure Gesprächspartner kaum gestikulieren und Erzählungen mit pergamentartigen Animationen visualisiert werden – einzig die deutsche Synchronisation bringt etwas Dramatik in die Plaudereien. **oe**



"GUT"

Oliver Ehrle

Die Monstermetzelei kommt mir als "Neverwinter Nights 2"-Fan gerade recht, auch wenn man auf Konsolen mehr Abwechslung gewohnt ist: Was Freilauf und intellektuellen Anspruch angeht, ist "Duke Siege III" recht b. scheiden. Kämpfe lässt sich mit den Fähigkeiten prima arbeiten, speziell bei der übermütigen KI-Freunde lassen mich nicht als im Sticht Problematisch ist dagegen die Übersicht: Trotz der bis zu 4 Stufen kann man oft nur wenige Schritte weiter und vor lauter Spezialeffekten verliert man schon mal die Figur aus den Augen. Die Umgebung ist herrlich gruselig, jedoch werden Elemente im Vordergrund stellenweise zu früh oder spät transparent. Daher ist mit Popups zu rechnen.

Entwickler: **Obsidian, USA**
Hersteller: **Square-Enix**
Termin: **17. Juni**
Preis: **55 Euro**

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

- » 4 Helden kämpfen im Team, offline nur 2
- » individuell erweiterbare Talente
- » leichte Orientierung dank Wegweiser
- » stellenweise mangelte es an Übersicht
- » schwach visualisierte Handlung

SPIELSPASS

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

74

FAZIT » Wichtiger Monstermetzeleiarm mit trickreichem Kampfsystem, aber recht geradlinigem Aufbau und Übersichtsmängeln.



360 Handlung ist weitgehend Nebensache: Gelegentlich dürft Ihr ein Rätsel lösen und Plaudereien beeinflussen.

infAMOUS 2

...ODER ZUM SCHLIMMSTEN ALBTRAUM.



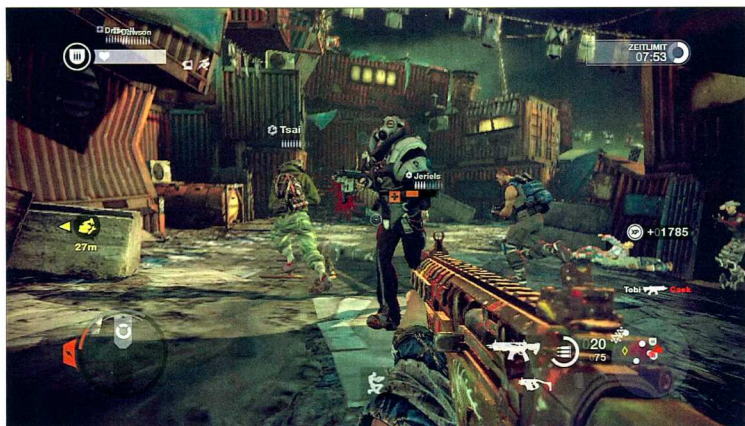
AB JUNI MUSST DU DICH ENTSCHIEDEN!



SONY
make.believe

Brink

PS3 360 Ego-Shooter 16



PS3 Die acht Karten bieten eine große optische Vielfalt. Mal befreit Ihr in einem klinisch sauberen Terminal eine Geisel, an anderer Stelle seid Ihr in den dreckigen Containerslums der Aufständischen unterwegs und eskortiert einen Roboter.

» Wer an Online-Shooter denkt, dem kommen sofort Namen wie "Call of Duty", "Battlefield" oder "Halo" in den Sinn. Etablierte Spielmarken, die seit Jahren ein fester Bestandteil des Online-Gamings sind und über eine treue Fanbasis verfügen, denen es aber an Innovationen und vor allem Humor mangelt. Das englische Entwickler-Studio Splash Damage, das sich mit "Enemy Territory: Quake Wars" einen Namen machte, bringt frischen Wind in das festgefahrene Genre und offeriert gelangweilten Internet-Pistoleros mit "Brink" eine teambasierte Ballerei mit reichlich Farbe und comic-artigen Charakteren.

Landratten unter sich

Waterworld lässt grüßen: In "Brink"

sind die Landmassen der Erde einem durch Umweltkatastrophen gestiegenen Meeresspiegel zum Opfer gefallen. Den einzigen Lebensraum für die Überlebenden bildet die Ark, ein künstliches Atoll, das kurz vor der Katastrophe mit einigen Privilegierten und Forschern an Bord in See stach und später von einer Welle panischer Flüchtlinge überrollt wurde. Knappe Ressourcen und Neid zwischen den alten und neuen Bewohnern schüren einen Konflikt, an dessen Spitze sich der Rebellenführer Chen und Mokoena, der Chef der Sicherheitstruppe, gegenüberstehen. Was die beiden im Schilde führen, erlebt Ihr in zwei Kampagnen, deren acht Karten die Schauplätze für Single- und Multiplayer-Modus sind.

Strikte Solospieler sind bei

"Brink" fehl am Platz, denn gescriptete Sequenzen und 'richtige' Levels inklusive Spannungsbogen fehlen. Stattdessen habt Ihr die Möglichkeit, offline zusammen mit Bots die verschiedenen Karten zu studieren und Euch mit den Missionszielen vertraut zu machen. Es gilt, unter Zeitdruck Türen zu sprengen, VIPs und Roboter zu begleiten, Computer zu hacken, Positionen zu verteidigen und Daten zu stehlen. Zum Üben stehen außerdem vier Trainingsaufgaben bereit, in denen Ihr die Grundlagen des Spiels erlernt und dabei Waffen und Ausrüstung freischaltet.

Wer keine Lust auf die unterdurchschnittliche KI hat, steigt einfach online in ein bestehendes Match ein. "Brink" orientiert sich dabei stark an "Team Fortress 2" aus dem Hause Valve. Die Charaktere



Tobias Kujawa

"Brink" lässt mich zwiespalten zurück. Einerseits ärgere ich mich über ausufernde Ladezeiten, Lags und sekundenlang nachladende Texturen. Andererseits zieht mich das Spiel durch seine teambasierte Spielmechanik, seine ausgefallene Optik und sein motivierendes Erfahrungspunkte-System in seinen Bann. Ich bekomme andauernd neue Kleidungsstücke, Audio-Logs oder Perks und fühle mich beständig belohnt. Und dafür muss ich nicht einmal ein besonders guter Schütze sein. Wenn ich mit meinem hünenhaften Medic Heißig Heilspritzen vertele und sterbende Kollegen rette, spiele ich auch so ganz oben in der Punkterangliste mit. Dazu gesellt sich das tolle SMART-System, mit dem ich an keinem Levelobjekt mehr hängen bleibe und meine Gegner auch auf dem Hosenboden rutschend anvisiere.

sind comichaft überzeichnet und Ihr entscheidet Euch für eine von vier Charakterklassen, die jeweils über spezielle Fähigkeiten verfügen. Der Soldat sprengt verschlossene Türen und versorgt seine Mitstreiter mit Munition, der Sanitäter belebt tote Kameraden wieder und füllt im Feuergefecht die Gesundheit seines Teams auf. Der Spion übernimmt das Aussehen gefallener Gegner und schleicht sich hinter die feindlichen Linien, während der Techniker Missionsziele repariert, Waffen verstärkt sowie Minen und Geschütztürme baut. Dazu kommen weitere generelle und klassenspezifische Fähigkeiten, die Ihr nach und nach freischaltet, sobald Ihr einen der leider nur 20 Levels aufsteigt.

Eine wirkliche Neuerung ist das SMART-Bewegungssystem, mit dem

MASKENBALL TRIFFT EGO-SHOOTER – DER CHARAKTER-EDITOR

Für das Design Eurer bis zu zehn Charaktere setzt Euch "Brink" kaum Grenzen. Von der Frisur über Tätowierungen bis zu neuen Hosen, Jacken und Shirts bietet das Spiel eine Fülle von Individualisierungen, die helfen, Euch von Euren Kontrahenten optisch abzuheben. Steigt Ihr einige Levels auf, bestimmt Ihr auch über die Körperfülle Eurer Spielfigur. Dünne Kämpfer sind schnell und schwach, dicke bewegen sich behäbig, dürfen aber schwere MGs tragen. Schade: Ihr seht Eure Kreation nur im Auswahlbildschirm und in den Intro-Videos.





Michael Feiltschifter

Mich als leidenschaftlichen "Bad Company 2"-Spieler überzeugt gerade der fokussierte Teamaspekt von "Brink". Ähnlich dem Konkurrenten aus dem

Hause EA wird gemeinschaftliches Spielen gefördert, jedoch gestaltet sich das Belohnungssystem in all seiner Vielfalt motivierender als bei "Bad Company 2". Der Grafikstil ist stimmig und bietet eine willkommene Abwechslung zu den vorherrschenden Kriegsshooter-Szenarios. Die etwas leblosen Maps lassen - ebenso wie einige lasche Waffensounds - jedoch eine Schlachtfeldatmosphäre vermissen. Insgesamt entpuppt sich "Brink" als origineller Multiplayer-Shooter, der aufgrund seiner Präsentation eine tolle Alternative zu den Genre-Platzhirschen bietet, ohne diese jedoch in spielerischer wie technischer Hinsicht ernsthaft zu gefährden.



360 Gute Idee, schlampig umgesetzt. Die Freude an den stark an "Team Fortress 2" erinnernden Charaktermodellen und der futuristischen Umgebung wird durch die matschigen und stark verzögert nachladenden Texturen (rechts) geschmälert.



PS3 Soldaten teilen gerne, vor allem Patronen. Eure Munitionsvorräte gehen während längerer Gefechte öfter zur Neige. Nachschubkisten innerhalb der Karten gibt es nicht.

Ihr spielend leicht Geländer und Kisten überwindet oder Eure Gegner mit einer gezielten Rutschattacke von den Beinen holt. Schlanke Kämpfer haben mehr Bewegungsoptionen als kräftige, halten dafür aber auch weniger aus. SMART beschleunigt das sonst eher gemächliche Spieltempo deutlich und macht richtig Spaß. Das innewohnende Potenzial wurde aber durch Karten, auf denen sich die Gefechte immer auf bestimmte offene Knotenpunkte konzentrieren, nur angekratzt. Es kommt meistens eher darauf an, in möglichst großer Mannstärke am Missionsziel zu er-

scheinen, statt einen kreativen Weg dorthin zu wählen.

Einer für alle...

Teamwork ist bei "Brink" der Schlüssel zum Erfolg. Die Missionen verlangen oft, dass eine bestimmte Klasse sekundenanlang eine Aktion ausführt, währenddessen sie sich nicht wehren kann. Also müssen andere Teammitglieder Feuerschutz geben und für Munitions- und Gesundheitsnachschub sorgen. Wer alleine loszieht, erntet zwar viele Kills, diese werden jedoch nicht einmal gesondert in der



360 Als Spion sucht Ihr nach Leichen getöteter Gegner und übernimmt deren Aussehen. Anscheinend hat Apple selbst für solche Zwecke eine App gebastelt.

Statistik vermerkt und bringen weniger Erfahrungspunkte als teamförderliche Aktionen.

Verschiedene Klassen, ein innovatives Bewegungssystem und ein erfrischender Grafikstil - eigentlich hat "Brink" alles, um die Herzen der Mehrspieler-Fans zu erwärmen. Doch viele technische Schwächen werfen die Frage auf, warum die Veröffentlichung sogar eine Woche nach vorne verlegt wurde, statt Fehler zu beiseitigen. Auf beiden Konsolen stören sehr spät nachladende Texturen das Bild, außerdem klingen die Waffen eher mickrig und man steigt viel zu schnell bis zur maximalen Levelgrenze auf, nach der es nichts Neues zu entdecken gibt. Dazu kommt eine schlampige deutsche Synchronisierung (die englische fehlt auf beiden Plattformen) mit müden Sprechern, in den Erklärungsvideos sind viele Sätze abgeschnitten.

Andererseits belohnt "Brink" endlich mal wieder den Teamgeist, statt nur einen flinken Zeigefinger zu verlangen. Spieler, die Freude an "Left 4 Dead 2" sowie "Team Fortress 2" hatten und über die technischen Unzulänglichkeiten hinwegsehen können, sollten unbedingt einen Blick riskieren. tk

ABSTÜRZE & LAGS

Während unserer Online-Testphase hatte die Xbox-360-Fassung mit zahlreichen Systemabstürzen und Lags zu kämpfen. Mühsam erarbeitete Erfahrungspunkte aus laufenden Partien sind nach dem Neustart der Konsole verloren. Mittlerweile gibt es zwei Patches, welche die Anzahl menschlicher Mitspieler von 16 auf acht reduzieren, um Lags zu verhindern. Per "Big Team"-Einstellung spielt Ihr wieder mit 16 echten Menschen. Die PS3-Version läuft seit Neustart des PlayStation Networks deutlich stabiler; Systemabstürze haben wir nicht erlebt.

Entwickler **Splash Damage, England**
Hersteller **Bethesda**
Termin **im Handel**
Preis **55 Euro**

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

- » Mischung aus On- und Offlinegefechten, Bots ersetzen automatisch fehlende Spieler
- » PS3 vs. 360: Die Sony-Fassung ist deutlich schärfer und läuft stabiler

SPIELSPASS

Singleplayer **4 von 10**
Multiplayer **9 von 10**
Grafik **7 von 10**
Sound **6 von 10**

79

Fazit » Erfreulich bunter, aber technisch schwacher Team-Shooter, der durch eine Vielzahl freischaltbarer Gimmicks motiviert.



360 Zusätzlich zu den Charakteren rüstet Ihr Euer Waffenarsenal mit zahlreichen Extras auf, die nicht nur kosmetischer Natur sind, sondern Vorteile bringen.

Lego Pirates of the Caribbean

PS3 360 Wii PSP 3DS DS Action-Adventure 6



360 Die Masken Eurer Helden sind nur Zierde, die Skelettierung der Feinde nicht: Nur im Mondlicht sind Barbossas Schergen verwundbar, ansonsten setzen sie sich nach wenigen Sekunden wieder zusammen.

Die Lego-Maschine läuft gut geölt: Wenige Wochen nach "Lego Star Wars III" stehen parallel zum Kinostart die gesammelten Abenteuer des Piratenkapitäns Jack Sparrow in den Regalen – zum spürbar geringeren Preis als die Sternenkrieger! Inhaltlich gleichen sich die "Pirates of the Caribbean"-Versionen für PS3, Xbox 360 und Wii, die Ableger für PSP und 3DS sind ebenfalls identisch. In allen Versionen spielt Ihr in gewohnter Lego-Manier Schlüsselereignisse der vier Filmvorlagen nach. Auf Handhelds fehlt erneut der äußerst vergnügliche Zweispieler-Modus per Splitscreen, dafür bieten eigene Levels, die StreetPass-Funktion des 3DS sowie Quick-Time-Event-Duelle auf beiden Systemen zusätzliche Spielanreize.

Käpt'n, Neuerung in Sicht!

Tatsächlich halten sich Neuerungen in Grenzen: Mal marschiert Ihr in Holzfässern am Meeresgrund oder taucht mit angehaltenem Atem (Davy Jones' Mannen atmen nicht!),

mal richtet Ihr Kanonen aus, um in der Ego-Perspektive wichtige Ziele abzuschießen oder in Bonusspielen Punkte zu sammeln. Sobald Ihr das erste Level gemeistert habt, spielt Ihr die vier Filmepisoden in beliebiger Reihenfolge nach, wobei auflockernde Fahr- oder Flugeneinsätze zu kurz kommen. Neben der spielerisch irrelevanten Radsequenz im Wald (Teil 2) und einer rasant inszenierten Kutschenfahrt (Teil 4) ist aber die feins gemachte Flucht von der Insel

Pelegosto (Teil 2) im Knochenkäfig zu loben.

Zusätzlich inspiziert Ihr an vorgegebenen Stellen mittels Fernrohr die Umgebung und spürt mit Jacks Kompass jede Menge optionaler, selten auch spielerischer Boni auf. Jack läuft dann allerdings langsamer und kassiert unfaire Treffer, ehe er sein Hilfsmittel in die Tasche packen kann. Dessen ungeachtet kommt diese Methode der Bonisuche solchen Spielern entgegen, die durch



360 Fette Bosskämpfe inklusive: Der riesige Kraken aus dem zweiten Film nimmt ein ganzes Level ein und ist erst am Ende zu sehen – kombiniert die Stärken Eurer Helden!



Wii Jack Sparrows Kompass weist Euch den Weg nicht nur zu Bonusobjekten, sondern auch zu lösungsrelevanten Dingen.



PSP Die Handheld-Versionen orientieren sich weitgehend an den Konsolenvorbildern, Ihr seid aber stets alleine unterwegs.



Michael Herde

Thematisch liegt mir die unverbrauchte Piratennummer mehr als die ollen Sternenkrieger, spielerisch bleiben bei Captain Jacks Abenteuern aber Wünsche offen.

"GUT"

Trotz feiner Grafiken, vielfältiger und witziger Animationen sowie jeder Menge erinnerungswürdiger Schauplätze fehlt es dem jüngsten, geradlinig angelegten Spross der Lego-Familie an frischen Ideen. Der Mix aus Kämpfen und mehrstufigen Rätseln ist gut und steckt voller Geheimnisse, bis zum Ende zerren aber ein paar Levels an meinen Nerven. Episode 1 startet tadellos, in den Teilen 2 und 3 nehmen unübersichtlich zu spielende Abschnitte wie ein verwinkelter Schiffsbauch zu. Mitunter ist mir zudem trotz hilfreicher Pfeileinblendungen nicht klar, was zu tun ist. Legotypisch wird die Handlung nur bruchstückhaft erzählt, bietet aber wieder ein paar Lacher in der Klötzcheneinheitskost!

das Abenteuer preschen möchten. Zwar sind Rätsel diesmal anspruchsvoller und halten Euch mitunter auf, durch die häufige Verschränkung mit simplen Schwertkämpfen spielen sich die Piraten dennoch rasanter als etwa die "Harry Potter"-Bände. Zielen mit Pistolen, Wurfaxten und Gewehren klappt mit etwas Übung prima, auch die Intelligenz Eures Computer-Partners gibt kaum Anlass zu Ärger – die markanten Melodien hingegen wiederholen sich schnell und nutzen sich bald ab. mh

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: Disney Interactive
Termin: im Handel
Preis: 30-50 Euro
Unterstützt: bis 2 Spieler (PS3/360/Wii)
Text: einstellbar

- » umfasst: alle 4 Kinofilme
- » 20 Levels auf Konsole, 16 auf Handhelds
- » Kompass zeigt Weg zu Schätzen
- » **3DS-Faktor:** fernes plastischer Look, teilweise liegen Objekte vor dem HUD

SPIELSPASS

		PS3/360
Singleplayer	7 von 10	77
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	
		Wii
Singleplayer	7 von 10	77
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	
		PSP
Singleplayer	7 von 10	71
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
		3DS
Singleplayer	7 von 10	72
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Routinierter wie souverän inszeniertes Lego-Sammelabenteuer, das nimmermüden Serienfans genau das gibt, was sie erwarten.

Wii Play Motion

Wii Geschicklichkeit 0



Wii Einigen Aufgaben merkt man deutlicher an, dass sie auf die feinere MotionPlus-Abfrage setzen: Beim Andocken an der Raumstation ist ein ruhiges Händchen Pflicht.

Mit der Veröffentlichung neuer Wii-Spiele hält sich Nintendo derzeit vornehm zurück, im 2. Quartal geht lediglich ein haus-eigener Titel an den Start, dessen Ambitionen überschaubar sind. "Wii Play Motion" versammelt mal wieder eine Ladung Minispiele auf der Scheibe, die alle eins gemeinsam haben: Sie funktionieren nur mit Wii MotionPlus – damit das keiner über-sieht, gibt es den Disziplinen-Mix darum anfangs auch nur im Set mit ei-ner schicken roten Wii Remote Plus.

Ihr zeigt Euer Können bei einem Dutzend Aufgaben, die mehr oder weniger feinfühlig Reaktionen erfordern. Wenn Ihr mit vorsichtigen Bewegungen im Weltall an einer Raumstation andockt, einen stetig wachsenden Turm von Speiseeis-kugeln balanciert oder Steine mög-lichst oft über das Wasser hüpfen lasst, kommt die genauere Bewe-gungsabfrage gut zur Geltung. Rusti-kalere Aufgaben wie das Hämmern aufdringlicher Maulwürfe hätten da-gegen auch ältere Remotes proble-mlos erledigt. Jede Disziplin bekam mehrere Spielvarianten verpasst, die teilweise überraschend umfangreich ausfallen und auch Solozocker solide bedienen. Mehr Spaß macht es frei-



Wii Das bewährte Konzept geht wieder auf: Wenn der eigene Mii zu skurrilen Spie-len antritt, macht es einfach mehr Spaß.

lich mit bis zu drei Mitstreitern, dann ergeben sich launige Mii-Duelle. Schmerzlich vermisst wird aber eine Art Party-Modus, so müsst Ihr nach jeder Runde manuell eine andere Disziplin aussuchen und alle Einstel-lungen wieder durchgehen – wieso Nintendo hierfür keine komfortab-lere Mechanik einsetzt, bleibt schlei-erhaft. us



Ulrich Steppberger

"Wii Play Motion" hat mich angenehm über-rascht: Unter den zwölf Aufgaben lauert kein Totalausfall (aber auch kein herausragendes positives Beispiel) und

die Minispiel-Sammlung ist spürbar charmanter inszeniert als die teils dröge Vorgänger. Der MotionPlus-Einsatz macht einige Disziplinen witziger, auch wenn der Anspruch deutlich schwankt. Dass teilweise eine Menge Levels pro Auf-gabe warten, sorgt für Motivation. Deshalb wundert es umso mehr, dass es keinerlei Turnier-Optionen gibt, der Verzicht darauf lässt "Wii Play Motion" irgendwie belie-big wirken.

Entwickler: Cat Daddy Games, USA
Hersteller: Nintendo
Termin: 24. Juni
Preis: 50 Euro (inkl. Wii Remote Plus)

Unterstützt » bis 4 Spieler, Text: einstellbar
» 12 Minispiele
» überwiegend mit mehreren Modi für Solo- und Mehrspieler-Partien
» nur mit Wii MotionPlus spielbar
» kein Turniermodus dabei

SPIELSPASS

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

65

FAZIT » Unterhaltsame Minispiel-Sammlung, die einige interessante Ideen beinhaltet, aber gegen "Wii Party" den Kürzeren zieht.

flohhaus
einfach > sicher > verkaufen

Ankaufsplattform für Medien

Flohhaus
In der Muslen 11
78054 VS-Schwenningen
Deutschland

Tel: +49 (0)7720-959947
Fax: +49 (0)7720-959949
Mail: info@flohhaus.de
Web: www.flohhaus.de

So einfach geht's:

Du brauchst schnell Geld, oder dein letztes Spiel war ein Fehlkauf? Kein Problem: **Verkauf uns deine Ware!**



1. Geh auf www.flohhaus.de

Gib den Namen oder EAN Code des Artikels, den du verkaufen möchtest, ein und ermittle den Ankaufspreis



2. Artikel einsenden

ab 20 Euro Verkaufswert übernehmen wir die Verkaufskosten mit einem kostenlosen DHL-Paketaufkleber



3. Erhalte dein Geld

Nach Erhalt und Prüfung deiner Artikel, wird das Geld blitzschnell auf dein Konto überwiesen

Ankaufbedingungen auf www.flohhaus.de

www.flohhaus.de



jetzt vorbestellen

F.E.A.R. 3
ab 49,99 €

18

www.uncut-spiele-shop.de

Dead or Alive Dimensions

3DS Beat'em-Up

12



3DS Im Partner-Modus könnt Ihr mit Tag-Attacken viel Schaden anrichten (links) – allerdings läuft diese Spielvariante derart hektisch und turbulent ab, dass das Gelingen von Team-Angriffen viel Timing-Glück verlangt. Rechts tritt Schurke Raidou das Ninja-Mädel Ayane durchs Level – in solchen Situationen kommt der 3D-Effekt sehr gut zur Geltung.

» Mehr als fünf Jahre sind seit "Dead or Alive 4", dem letzten Ableger von Tecmos Busenbalgerei, vergangen – eine ungewöhnlich lange Zeit im Vergleich zur "Tekken"-Konkurrenz aus dem Hause Namco. Viel getan hat sich in spielerischer Hinsicht dennoch nicht – und das ist als Lob zu verstehen!

Denn nach dieser langen Pause muten Tinas Wurfcombos, Eins Sprungkicks und Kasumis Unterhöschen wieder richtig frisch und unverbraucht an; gleichzeitig fühlen sich Serienkenner mit dem temporeichen Kampfsystem so wohl wie in ihrem liebsten Schlapper-Pulli. Apropos Tempo: Zum Glück hat Team Ninja, das nach dem Abschied von Charakterkopf Itagaki einer Umstrukturierung unterzogen wurde, die Spielgeschwindigkeit im Vergleich zu Episode 4 ein wenig gedrosselt. Außerdem sind Konter nun besser auszuführen – Ihr müsst jetzt wieder

nur die Höhe (und nicht mehr die Art der Attacke) voraussehen.

Stein schlägt Schere

Ohne in die Tiefen vorzudringen, die der "Virtua Fighter"-Serie vorbehalten bleiben, tischt Euch "DoA Dimensions" ein durchdachtes Kampfsystem auf: Wohl dosiertes Drücken auf Kick- und Schlag-Button mit simultaner Betätigung einer oder mehrerer Richtungstasten führt zu druckvollen, mitunter ellenlangen Angriffscombos. Zwar blocken die Figuren beim Rückwärtsschritt automatisch, einen Abwehr-Button gibt es dennoch – der verhilft Euch bei korrektem Timing zu den oben beschriebenen Kontern. Dazu gesellen sich irre viele fetzige Würfe; die Wrestling-lastige "DoA"-Fraktion reiht diese sogar zu tödlichen Combos aneinander. Wie auch die Anleitung anschaulich beschreibt, liegt dem ein Stein-Schere-Papier-Prinzip zu Grunde: Angriffe (Punch, Kick) schlagen Würfe. Würfe schlagen Konter. Konter schlagen Angriffe. Neben den üppig vertretenen, aber üblichen Verdäch-

tigen (Training, Survival, freies Spiel, Lokal-Versus und Online-Versus) warten vier Modi, die weiterer Erklärung bedürfen: Die "Arcade"-Variante ist in verschiedene Kurse aufgeteilt, die anfangs kurz und bosslos ausfallen, später aber richtig fordernd. Im "Partner"-Modus fighet Ihr zusammen mit einem KI-Kollegen gegen zwei Computerschläger – Tag-Moves und Energie-Erholung inklusive. Wegen der sehr hektischen Kämpfe und dem fehlenden Gespür der KI für das Abkutschtiming ist diese Spielart aber nur ein nettes Gimmick.

Viel besser ist die "Chronik"; Dieser ausufernde Story-Modus serviert Euch eine gefällige Mischung aus Renderfilmchen, Ingame-Sequenzen und dreidimensionalen Standbildern – garniert mit trashigen Dialogen und Fights mit fest vorgegebenen Kämpfern. Die "Chronik" orientiert sich lose an den bisherigen "DoA"-Teilen und rückt die Hauptfiguren Kasumi, Ayane, Ryu, Hayate und Helena in den Fokus – freut Euch auf sinnfreie Sprüche, Klon-Geschwister und diabolische Bösewichte.

Hinter dem Menüpunkt "Throwdown" schließlich verbergen sich Duell gegen Kontrahenten, die Eure Streetpass-Funktion an Land gezogen hat. Hier und in allen anderen Modi spielt Ihr 999 Kämpferfiguren frei, die Ihr im Foto-Modus aus allen



3DS Das Tutorial bringt Euch mehrere Story-Stunden lang immer wieder neue Kniffe bei; durch Tippen auf die Move-Leiste unten löst Ihr komplexe Attacken schnell aus (links). Rechts haut Jan Lee den dicken Bass eine Arena-Ebene tiefer – das macht Schaden.



Matthias Schmid

"SUPER"

Wow, den Reizen von Tecmos hübschem Power-Paket kann ich mich nicht verschließen. Das jetzt wieder langsamere Kampfsystem mit einer verschwenklichen Anzahl an Würfen und Kontern bietet Raum für Prügelprofis, spielt aber auch Button-klopfen in die Hände. Das Wichtigste: Die Action flutscht, dass es eine Freude ist!

Der stundenlange Chronik-Modus gibt in kurzen Tutorials Kampfkünfte preis und unterhält mit einer Mischung aus Japan-Charme und Story-Trash. Der Clou sind zig freispielfähige Kämpfer, Arenen, Kostüme und Figuren – Motivation pur! Nett ist die Option, alle Moves per Touchscreen-Druck auszulösen. Der 3D-Effekt wirkt schick und wird klug verwendet – allerdings sinkt dann die Bildrate von 60 auf 30 Frames.

Blickwinkeln (bewegt dazu den 3DS) ablichten und auf SD-Karte bannen könnt. Wer hier seine Handheld-Konsole schüttelt, der verliert zwar den schicken 3D-Effekt aus den Augen, wird dafür aber von wogender Weiblichkeit verwöhnt. ms

Entwickler: Team Ninja, Japan
Hersteller: Tecmo
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

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

- » 25 Charaktere (von Beginn an nur 8)
- » 1 Stage im "Metroid"-Oster M'-Look
- » aufwändiger Chronik-Modus mit viel Story
- » 999 Kämpfer-Figuren zum Sammeln
- » mit Stick oder Digikreuz spielbar
- » **3DS-Faktor:** Unaufdringlicher, aber feiner Tiefeneffekt, der gekonnt eingesetzt wird. In 2D butterweiche 60 Bilder; in 3D nur 30.

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Traumhaft flottes Prügelspiel mit ausladendem Story-Modus, vielen freispielfähigen Gimmicks und schönen 3D-Effekten.



»Wir müssen uns erst wieder einen Platz in der Beat'em-Up-Welt erkämpfen«

Kurz vor unserer Test-Session mit "Dead or Alive Dimensions" jetteten wir nach London und baten Team-Ninja-Chef und "DoA"-Produzent Yosuke Hayashi zum Gespräch.

MI Games: "DoA Dimensions" wirkt wie ein Tribut an die Vergangenheit der Serie. Aber wie sieht es mit der Zukunft aus?
Yosuke Hayashi: Ich würde "DoA Dimensions" schon fast als Neustart der Serie bezeichnen. Inzwischen ist es fast sechs Jahre her, seit die letzte reguläre Episode der Reihe erschien – daher war es mir wichtig, noch einmal zu den Wurzeln zurückzugehen. Unser erklärtes Ziel ist es, die Leute, die bisher noch nie "DoA" gespielt haben, für die Serie zu gewinnen. Gleichzeitig ist das Spiel aber auch ein Testballon: Wenn es in den Läden steht, werden wir gespannt das Feedback der Spieler erwarten – daran wird sich dann das Schicksal der Reihe entscheiden.

Bei Spielhallen-Kloppern wird nach der Veröffentlichung ständig an der Balance geschraubt. Ist so etwas auf dem 3DS (mittels Online-Patch) auch angedacht?
Wir haben hier sehr umfangreiche Tests durchgeführt und viel Feedback von Spielern aller Talentstufen gesammelt. Mit diesen Informationen balancierten wir das Spiel lange und ausführlich aus. Daran haben wir mit Herzblut gearbeitet. Aber es ist natürlich so: Bei jeder Entwicklung ist das Balancing der Faktor, mit dem man eine Ewigkeit zubringen könnte. Aber wir sind mit dem Ergebnis sehr zufrieden, daher stehen nachträgliche Veränderungen für uns nicht mehr zur Debatte.

Wie viele Kostüme können wir erwarten?
Die Anzahl der Kostüme variiert von Figur zu Figur. Wir haben anfangs zwei bis vier Kostüme pro Charakter. Das werden aber mehr werden: Durch das Spotpass-Feature werden wir weitere Kostüme verteilen. Wir versprechen, dass wir mindestens einen Monat lang nach dem Start jeden Tag ein neues Outfit veröffentlichen.

Ließe sich das beliebig fortführen? Wenn in einem Jahr ein neues "Ninja Gaiden" kommt, könnte ein Kostüm für Ryu Hayabusa in Umlauf gebracht werden...

Rein technisch gesehen, müsste das möglich sein. Allerdings ist es mir wichtiger, den Spielern jetzt regelmäßig neue Erfahrungen zu bieten und bald mit der Arbeit an neuen Projekten beginnen zu können. Daher stehen solche Dinge auf meiner Prioritätenliste nicht weit oben. Wir warten aber ab, wie die Spotpass-Kostüme bei den Spielern ankommen und treffen ausgehend davon solche Entscheidungen.

Momentan sind Crossover-Prüger wieder schwer in Mode. Habt ihr da auch Pläne?
Ich kenne die Leute hinter "Virtua Fighter", "Tekken" oder "Street Fighter" gut. Aber: Bevor wir an irgendwelche Crossover denken, ist es uns wichtig, den Neustart der Reihe auf dem 3DS gut über die Bühne zu bringen. Wir müssen uns nach der langen Pause erst wieder einen guten Platz in der Beat'em-Up-Welt erkämpfen, danach denken wir über Crossover nach.

Wie wichtig ist Ihnen bei der Entwicklung die Nähe zum echten Kampfsport?

Für jede Figur und jeden Kampfstil im Spiel luden wir echte Kämpfer ein und ließen uns das alles vorführen – zur Inspiration und natürlich auch für die Motion-Capturing-Aufnahmen. Davon ausgehend arbeitet das Team an den tatsächlichen Figuren im Spiel und passt die Manöver so an, dass sie für den Spieler effektiv einzusetzen sind und sich gut anfühlen. Spielspaß ist uns wichtiger als Realismus.

Wie viel von der Hardware-Power des 3DS nutzt ihr aktuell?

Nach meinem jetzigen Kenntnisstand würde ich sagen, dass der 3DS eine Hardware ist, die viel Luft nach oben hat. Aber das soll nicht heißen, dass wir schlampig gearbeitet und das ganze Potenzial ungenutzt gelassen hätten. Wir haben eine gute Grundlage geschaffen, auf der wir in Zukunft aufbauen, um die Spieler mit

wirklich verblüffenden Grafiken zu überraschen.

Wie ist die Arbeit mit dem 3DS?

Als Nintendo uns die Hardware zum ersten Mal gezeigt hat, war uns klar: 3D ist toll, aber es ist nicht alles! Wer möchte schon ein 3D-Game mit langweiligem Spielablauf? Ihr schaut ja auch keinen miesen Film, nur weil er in 3D ist. Deswegen war unser primäres Ziel, ein Spiel zu entwickeln, das auch ohne 3D unterhält, aber durch den 3D-Effekt noch etwas schöner und spaßiger wird. Wir wollten jedoch keine Tech-Demo, die sich allein auf diesen Effekt verlässt. Das Beat'em-Up-Genre verlangt vom Spieler viel Aufmerksamkeit, er muss den Bildschirm immer exakt im Auge behalten – und das könnte bei einem starken 3D-Effekt bald anstrengend sein. Daher nutzen wir die Möglichkeiten vor allem bei Schlüsselszenen. Beispielsweise, wenn eine Figur nach einem spektakulären Manöver in einen anderen Teil der Kampfarena fällt oder in den Zwischensequenzen. Beim Kämpfen selbst haben wir den Effekt eher subtil gehalten. Nach einiger Zeit gewöhnt sich der Spieler an 3D-Effekte – dadurch, dass wir die Intensität variieren, hoffen wir, ihn immer wieder zu überraschen.

Wie sehen Sie die Zielgruppe von "Dead or Alive". Gibt es für Sie Grenzen in puncto Sex oder könnte "DoA" demnächst in eine schmutzlichere Richtung abdriften?
Bei der "Dead or Alive"-Reihe liegt der Fokus schon auf weiblichen Kämpfern. Ich gebe auch offen zu, dass wir das Spiel direkt für die Zielgruppe entwickelt haben, die diese weiblichen Figuren und ihre Formen schätzt. Die Grenzen sind natürlich von Spiel zu Spiel verschieden und liegen bei "Ninja Gaiden" anders als bei "DoA". Außerdem liegen uns die Figuren am Herzen, wir wollen sie nicht in... sagen wir mal, zweifelhafte Situationen bringen.

Seit Itagakis Abgang der Oberninja: Yosuke Hayashi.

Wie hängen "Ninja Gaiden" und "DoA" eigentlich zusammen?

Wir lieben unsere Charaktere und tun unser Möglichstes, sie einem breiten Publikum vorzustellen – daher kommen sie in verschiedenen Spielen vor. Ich würde "Ninja Gaiden" und "DoA" als zwei parallele Welten ansehen: Die Reihen spielen nicht in der gleichen Welt, dafür gibt es zu viele zeitliche und inhaltliche Inkonsistenzen – darüber sollte man besser nicht zu sehr nachdenken. Es ist eher ein wenig so wie mit der "Zelda"-Serie – da kommen auch immer die gleichen Figuren vor, aber die Spiele hängen nicht zusammen.

Stichwort Samus Aran: Erst wurde sie angeteasert, dann hieß es, sie sei keine spielbare Figur...

Wir wollten eine "Metroid"-Stage im Spiel haben – das war naheliegend, nachdem wir an "Other M" gearbeitet haben. Zugeben, der Trailer den wir damals zeigten, war irreführend. Aber wie ich bereits gesagt habe – "DoA Dimensions" ist in erster Linie ein Tribut an die Vergangenheit der Reihe und Samus hatte davon nur abgelenkt.

Das Interview führte Thomas Nickel.





Child of Eden

In Child of Eden findet sich der Spieler inmitten eines Kampfes um das "Project Lumi" wieder. Mit "Project Lumi" soll eine menschliche Persönlichkeit innerhalb von Eden, dem künstlichen Kollektivgedächtnis der Menschheit, reproduziert werden.

- ab 12 Jahre • für PlayStation 3 und Xbox 360 • ab 16.06. erhältlich

YSP18/YSAT49



Nintendo-3DS-Spiel

The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D

Ein Wiedersehen mit Link, einem der größten Helden der Videospieldgeschichte – nun in 3D!

- Freigegeben ab 6 Jahre • ab 17.06. erhältlich

YSDN11



Nintendo-3DS-Spiel

Dead or Alive: Dimensions

Der Kampfsport steht im Mittelpunkt der beeindruckenden 3D-Welten, in denen 25 Kämpfer gegeneinander antreten.

- Freigegeben ab 12 Jahre

YSAH82



Nintendo-3DS-Spiel

SpongeBob: Verflucht und zugemalt

In der Kunstgalerie von SpongeBob warten viele Nanospiele. Auch eigene Bilder können u.a. mit Stempeln erstellt werden.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung

YSPH48

Nintendo



Spielkonsole

Nintendo Mario Kart Wii Pack

- 729 MHz IBM Broadway-Prozessor
- ATI Hollywood GPU • DVD-Laufwerk
- WLAN, 2x Eingabegerät, 2x USB-A
- Spiele: Mario Sports, Mario Kart und Wii Wheel

GIWA20

Nintendo



Wii-Spiel

Nintendo Wii Play: Motion

Zwölf lustige Minispiele reizen die Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung Plus voll aus!

- Freigegeben ab 6 Jahre • ab 24.06. erhältlich
- inkl. Wii-Fernbedienung

YSPH47

Nintendo



Nintendo-3DS-Spiel

Sports Island 3D

Bis zu vier Spieler beweisen ihr Können in zehn Wettbewerben, die für die 3D Fähigkeiten des 3DS entwickelt wurden.

- ohne Altersbeschränkung • ab 09.06. erhältlich

YSPH64



Handheld-Spielekonsole

Nintendo 3DS

- Spiele in 3D – überall und ohne spezielle Brille
- 9-cm-3D-Display plus 7,8-cm-Touchscreen-LCD
- WLAN • SD-Card-Steckplatz • DS-Slot
- in Cosmos Black oder Aqua Blue

GIWA40/41



Nintendo-3DS-Spiel

Cubic Ninja

Rette in der Rolle von CCM, einem tapferen kleinen Ninja mit ausgeprägt quadratischer Form und einem Drachen als Gefährten, befreist Du die Welt Eo vor den namenlosen Bösen.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung

YSAH54



PC-Spiel

Spellforce 2 – Faith in Destiny

Mit einer Gruppe unterschiedlichster Helden und einem Drachen als Gefährten, befreist Du die Welt Eo vor den namenlosen Bösen.

- Freigegeben ab 12 Jahre

YSDN29



54,90

DUNGEON SIEGE III 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, Xbox 360 und PC

YSOXB / YSOTB / YSOCA

DiRT 3



für PS3 und Xbox:

54,90



für PC:

41,99

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, Xbox 360 und PC

YSR16 / YSRXZ

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



329,-

SPIELEKONSOLE

Xbox 360 S inkl. Kinect

- 3.200 MHz Cell-Prozessor und RSX-GPU
- 512 MB RAM • 250-GB-Festplatte
- RJ-45, 4x Eingabegerät, 3x USB-A
- inkl. Controller, Kinect und Kinect Adventures

OXVMS



99,90

LENKRAD

Mad Catz Wireless Racing Wheel für Xbox 360

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

OXZAD4



294,-

SPIELEKONSOLE

Sony PlayStation 3

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

OTV53

THRUSTMASTER



419,-

LENKRAD

Thrustmaster T500RS

- Lenkeinschlag einstellbar bis 1.080°
- Force Feedback mit Industriemotor • 12 Button
- Lenkdruckschaltung • 3er-Pedalsatz
- Bremspedal mit einstellbarem Widerstand

NLZ780

ALTERNATE

Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten



DS Rollenspiel 6

» Na also, es geht doch – als wir den US-Import von "Dragon Quest VI" im 04/11 testeten, war ein Europa-Start noch nicht abzusehen. Nintendo nahm sich ein Herz und veröffentlicht den Rollenspiel-Oldie jetzt doch in einer liebevoll lokalisierten Fassung auch hierzulande. Wenn das mal nicht mit dem überraschenden Erfolg von Teil 9 zusammenhängt...



Thomas Nickel

Dragon Quest VI macht es deutlich: Ein gutes Rollenspiel braucht keine kinoreife Inszenierung, üppige Rendersequenzen und künstlich aufgeblasene

Kampfsysteme. Die Neuauflage des SNES-Klassikers von 1995 setzt auf bekannte Spielelemente, verändert diese aber so geschickt mit einer sympathischen Handlung und Ohrwurm-Melodien, dass sich das Spiel zu keinem Zeitpunkt altbacken oder überholt anfühlt. "Dragon Quest" zeigt dem Großteil der überkandelten HD-Rollenspiele da draußen, wo der RPG-Hammer wirklich hängt.

Auf den ersten Blick wirkt das sechste "Dragon Quest" wie ein gewöhnliches Japan-Rollenspiel: Euer Held mit blauem Stachelschopf nimmt sich vor, Obermütz Murdaw unschädlich zu machen, reist dafür zwischen zwei Welten hin und her und liest unterwegs eine Handvoll motivierter Mitstreiter auf. Doch

nach zehn bis zwölf Stunden passier Unerwartetes: Auf einmal steht ihr Murdaw tatsächlich gegenüber und macht ihm in einem dramatischen Kampf den Garau. Sollte es das schon gewesen sein? Natürlich nicht, jetzt beginnt das Abenteuer erst richtig: Der örtliche König schickt Euch auf eine Reise der Selbstfindung, bei der Ihr selbst bestimmt, wo es weiter geht. Bald öffnet sich die Welt und Ihr erlebt jede Menge kleiner Story-Fetzen. Die sind lustig, tragisch oder ergreifend und stets richtig gut geschrieben. Auch das Klassen-System kommt erst später ins Spiel: Nehmt einen Job an und erlernt nützliche Skills, die Ihr auch

mitnimmt, wenn Ihr Euch später einer neuen Profession widmet.

Monster greifen zwar nach dem Zufallsprinzip an, doch dank eines flotten Kampfsystems stört das kein Stück: Während ein "Final Fantasy" noch mit langen Kameraschwenks die Gegnerfraktion ins Bild rückt, hat der "Dragon Quest"-Kämpfer seine Widersacher längst erledigt und streicht grinsend Geld und Erfahrungspunkte ein. **tn**



DS Wie immer steht Ihr Euren Gegnern beim Kampf frontal gegenüber.



DS Euer Trupp treibt sich auch mal in finsternen Wäldern herum.

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

Unterstützt: » 1 Spieler, Text: einstellbar

- » Umsetzung des SNES-Klassikers von 1995
- » erforscht 2 riesige Welten
- » stimmungsvolle Lokalisierung
- » motivierendes Klassensystem

SPIELSPASS

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

86

FAZIT » Zeitloser Rollenspiel-Klassiker, der heute noch genauso überzeugt und motiviert wie vor 16 Jahren.

No More Heroes: Heroes' Paradise

PS3 Action 15

» MI-Test zum Ersten, zum Zweiten, zum Dritten... Nein, sogar schon zum Vierten – denn so oft haben wir das erste "No More Heroes" bereits besprochen. Nach der japanischen Wii-Fassung, der PAL-Wii-Version und dem Japan-PS3-Port ist jetzt endlich die europäische PS3-Umsetzung erschienen.

Und siehe da: Zum ersten Mal hüllen auch uns PAL-Killer rote Blutwolken ein, wenn Held Travis Touch-

down die gleichförmigen Gegnerscharen köpft oder der Länge nach in zwei Hälften säbelt.

Das Grundprinzip des schon Ende 2007 erstveröffentlichten Slashers ist noch genauso einfallsreich wie schrullig: Um die Spitzenposition der Killer-Welttrangkliste zu erklimmen, düst Travis auf seinem Monster-Motorrad durch die frei befahrbare (aber schwach texturierte) Stadt Santa Destroy und erspielt in merkwürdigen bis spaßigen Minispielen Kohle – denn nur mit genügend

Asche im Portemonnaie schaltet Ihr neue Killer-Missionen frei. Umrahmt von markigen Sprüchen, anzüglichen Dialogen, einem feinen Soundtrack und allerlei herzigen Retro-Anspielungen ist "No More Heroes" in seinem Kern ein derber Metzelspaß. Das simple Kampfsystem funktioniert gut, das Gegnerdesign ist Grasshopper-typisch großartig und die Finisher per Move-Gesten sind das i-Tüpfelchen auf den temporeichen Kämpfen. Zwar könnt Ihr die Mörderrmar auch per Pad bestreiten, im

Gegensatz zu vielen anderen Titeln bringt die Bewegungssteuerung hier aber einen Zugewinn. Deshalb (und wegen der roten Blutfontänen) ist die PAL-Version der fernöstlichen PS3-Fassung vorzuziehen.

Trotz der auf PS3 schicken Glanzoptik zieht auch dieses Update des Erstlings gegen den Wii-Nachfolger "Desperate Struggle" den Kürzeren – dafür wirkt die offene Spielwelt zu leblos. Auch sind die Minigames in Teil 2 weit charmanter. **ms**



Matthias Schmid

Ein Wrestling-Fan und Japan-Okata, der ein Laser-Katana schwingt, eindeutig zweideutige Bemerkungen und Bewegungen sowie herrlich ulkige Bosse – auch der

optisch hübschere PS3-Port besitzt alle Eigenschaften, die schon das Wii-Original zu einem Liebhaber-Spiel machten. Fans des eigentümlichen Grasshopper-Stils (der aus jeder Pore von "No More Heroes" trieft) sehen über grafische Unzulänglichkeiten, das halbherzige Open-World-Konzept oder so manchen Kamera-Aussetzer hinweg. "No More Heroes" ist nicht so gewagt und avantgardistisch wie "Killer 7", aber gerade wegen seiner Figuren und Bosse ein kleines, ungeschliffenes Juwel.



PS3 Den zweiten Boss töten wir auf dem Baseball-Platz. Auf der Schwierigkeitsstufe 'äuß' wehrt Travis bei gehaltenen Lock-on-Taste Schläge und Kugeln automatisch ab.

Entwickler: Grasshopper / AO Interact, Japan
Hersteller: Konami
Termin: im Handel
Preis: 50 Euro

Unterstützt: » 1 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » flottes Hack'n'Slay mit coolen Endgegnern
- » Bosskämpfe via Menü erneut absolvierbar
- » sehr häufiges Timing
- » garniert mit reichlich rotem Blut
- » erscheint in Deutschland ungeschliffen

SPIELSPASS

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

76

FAZIT » Ein bemerkenswerter Actiontitel: immer noch so fehlerbehaftet und liebenswert wie auf Wii – aber blutiger und hübscher.

Call of Duty: Black Ops – Escalation

Robert 'Freddy Krueger' Englund, Sarah Michelle 'Buffy' Gellar, Danny 'Machete' Trejo und Horror-Meister George A. Romero in einem Spiel. Was braucht man mehr? Vier normale Mehrspieler-Maps natürlich...

Entwickler: Treyarch, USA
 Hersteller: Activision
 System: 360
 Preis: 15 Euro
 Hauptspiel: 86% (Test in M! 01/11)

Das Prozedere ist bekannt: Activision wirft ein Kartenpaket für den Verkaufshit "Call of Duty" auf den Markt. Das ist wieder richtig teuer (15 Euro für 5 Karten) und kommt erst einmal exklusiv für die Xbox 360 – PS3-Online-Daddler hatten die letzten Wochen aber eh andere Probleme...

Die zweite "Black Ops"-Erweiterung "Escalation" bietet wie "First Strike" vier Karten für die typischen Multiplayer-Modi sowie eine Map für

die Zombie-Variante – und weil letzterer Spielmodus in Deutschland bekanntlich blutärmer ist, funktioniert der über den deutschen Marktplatz erhältliche DLC wiederum nur mit deutschen "Black Ops"-Versionen.

Leider ist diesmal keine kleine, kochende Kampfarena wie "Firing Range" oder "Nuketown" dabei – sondern vier mittlere bis große Karten, die sich auch gut für Spielarten abseits von Team Deathmatch eignen.

Die Map "Convoy" spielt an einer

zerstörten Brücke und bietet etliche Hinterhalte, "Hotel" ist optisch abwechslungsreich (Kasino, Pool, Sauna) und verfügt über zwei zum Sniperrduell einladende zentrale Fensterbereiche. "Stockpile" erinnert an "WMD" oder "Discovery" und tischt Euch viele verwinkelte Räume mit noch mehr Eingängen auf – hier seid Ihr nirgends sicher. Am besten finden wir den sowjetischen "Zoo" mit der taktisch reizvollen Monorail-Bahn und vielen Höhenunterschieden.

Bleibt die neue Zombie-Karte "Call of the Dead": Vor eisiger Kulisse samt Leuchtturm und Schiffsdeck kämpft Ihr gegen Zombiehorden ums Überleben und erkaufte Euch den Zugang zu neuen Bereichen des Levels. Der Clou: Die vier Spieler steuern die Polygon-Abbilder der Hollywood-Großen Gellar, Trejo, Englund sowie Romero und werden obendrein von Horror-Guru Romero gejagt. *ms*



360 Highlight: Die Mehrspieler-Karte Zoo ist das ansehnlichste neue Schlachtfeld – und zugleich das spabigste.



360 Untoter mit Brille: Überzombie Romero attackiert im Laufschnitt und mit Elektro-Waffe – lockt ihn ins Eiswasser!



Matthias Schmid

Obwohl die fünf Maps teils sehr ansehnlich modelliert sind und das hohe Niveau des Hauptspiels halten können, hatte ich mir für 15 Euro mehr Abwechslung und Ideen erhofft: Die neuen beweglichen Elemente Aufzug und Tor sind lahm, zudem hat Treyarch diesmal auf eine kleine Karte verzichtet. Das Zombie-Level "Call of the Dead" überzeugt spielerisch, die Einbindung der Film- und Horrorgroßen wirkt aber aufgesetzt.

M! Games sucht!

Volontär/in

Sie spielen seit Jahren auf verschiedenen Konsolen und Handhelds, sind von neuen Technologien und Entwicklungen begeistert. Außerdem können Sie Abitur oder Mittlere Reife vorweisen und sind mit der deutschen Sprache freundschaftlich verbunden. Sie möchten nicht nur die neuesten Hits spielen, sondern sich auch journalistisch weiterbilden und zum/r Redakteur/in reifen.

Wir bieten ein unbürokratisches, aber professionelles Umfeld, das Ihre Talente fördert und ein umfassendes Verlagswissen vermittelt. Bei guter persönlicher Entwicklung ist ein rascher Aufstieg möglich. Ein angenehmes Betriebsklima und eine leistungsgerechte Bezahlung sind selbstverständlich.

Redakteur/in

Sie haben bereits journalistische Erfahrung und optimalerweise in einer Redaktion gearbeitet. Außerdem interessieren Sie sich für Unterhaltungselektronik im Allgemeinen und Videospiele im Speziellen. Sie sind in der Lage, neben Spieltests und Previews auch Schwerpunkte und Grundlagenartikel zu schreiben, angemessen mit der Industrie zu kommunizieren und pflegen eine liebevolle Beziehung zur deutschen Sprache.

Wir bieten ein unbürokratisches, aber professionelles Umfeld, ein angenehmes Betriebsklima und eine leistungsgerechte Bezahlung.

Bewerbungen als bitte nur in schriftlicher Form per Post. Jeder Bewerbung sollten eine Arbeitsprobe (zum Beispiel Spielertest oder Link auf Homepage), ein Lebenslauf, ein Lichtbild und alle relevanten Zeugnisse (in Kopie, keine Originale) beiliegen. Auch wäre ein Anschreiben mit Beweggründen, warum Sie bei uns arbeiten möchten, sinnvoll. Wenn Sie eine konkrete Gehaltsvorstellung haben, zögern Sie nicht, uns diese mitzuteilen.

Die Unterlagen schicken Sie bitte an:

Cybermedia Verlag GmbH
 Personalabteilung
 Wallbergstr. 10
 86415 Mering

**ACHTUNG
GEHEIMNISSE!**

Erst spielen,
dann lesen!

Dead Space 2

Speedrun-Weltrekord

TEIL 2
Feintuning

Auf lange Planung folgt... erst einmal Pause? Speedrun-Profi Robert 'Sunblade' Brandt zeigt sich im Interview überraschend siegessicher.

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

» M! Games: Wie lautet Deine aktuelle Bestzeit?
Robert Brandt: Bisher habe ich nur einen Durchlauf gewagt, damit ich erkennen kann, wo ich derzeit stehe. Nach einigen Fehlern und sogar Toden bin ich bei 2:40:33 gelandet – für den ersten, wirklich lockeren Versuch bin ich ganz zufrieden. Mein Inventar war zu dem Zeitpunkt noch nicht ausgereift und Munition sowie Medi-Packs fehlten mir während des Runs ebenfalls. Da geht noch einiges.

Wie ist der Stand des Trainings?

Ich muss gestehen, dass ich das Game jetzt einen Monat lang nicht angerührt habe, um mich ein wenig davon zu erholen. Ich möchte frisch und ausgeruht sein, nicht fertig und angekotzt vom Training. Wenn man keine Lust hat zu spielen, sollte man sich nicht dazu zwingen, so mache ich persönlich keine Fortschritte. Außerdem hat mich "Super Street Fighter IV" noch in seinem Bann, da ich für die Neutrons Hardcore Gamer Community Ende Mai beim Fight Club NRW / Road to EVO 2011 antreten werde. Sobald es zeitlich enger wird, werde ich die letzten Vorbereitungen abschließen. Ich fühle mich schon sehr sicher und habe das Größte überstanden.

Später behaupten, Speedrunner hätten zu viel Zeit. Wie viele Stunden hast Du bisher in "Dead Space 2" investiert? Das kann ich gar nicht genau beantworten, aber ich schätze meine Vorbereitungszeit auf etwa zehn Stunden. Diese wird sich in den nächsten

Monaten wahrscheinlich noch drastisch erhöhen. Man muss aber nicht zwangsläufig viel spielen, die Erfahrung macht einiges aus.

Was bedeutet ein Rekord für Dich?

Ganz platt gesagt: Erfolg. Meine Community, die Gaming-Elite, hat mich diesbezüglich ziemlich geprägt. Außerdem möchte ich im Electronic Sports ein wenig mehr erreichen und jeder noch so kleine Erfolg hilft mir dabei.

Was macht gerade "Dead Space 2" für Dich so interessant für einen Speedrun? Ist es die Ähnlichkeit zu "Metroid Prime" und "Resident Evil 4" – Deinen bisherigen Speedrun-Titeln?

Zwischen diesen drei Spielen gibt es Parallelen, ja. Die Faktoren Spielspaß und Tauglichkeit für einen Speedrun kommen bei den Spielen für mich zusammen. "Resident Evil 4" und "Metroid Prime" habe ich damals verschlungen und dadurch, dass ich diese Spiele nach einer gewissen Zeit super beherrscht habe, wollte ich mehr daraus machen. Genau das ist bei "Dead Space 2" der Fall, wobei ich mit einem neuen Spiel an den Start gehen wollte. Damals war es so, dass ich vorhandene Strategien einfach nur schneller ausgeführt habe, doch jetzt habe ich die Möglichkeit, Strategien für ein neues Spiel zu entwickeln und anzuwenden.

Du sagtest letzten Monat, ein Spiel vollständig zu beherrschen, sei Dir sehr wichtig. Was bedeuten Dir Achievements und Trophäen?

Ich muss zugeben, dass diese Erfolge das Spielverhalten eines Spielers schon ziemlich verändern. Mir selbst geht es dabei ums Prinzip. Darum, dass ich in Spielen, die ich aktiv spiele, alle Erfolge freigeschaltet habe – solange nicht nahezu Unmögliches abverlangt wird. Wie sieht das denn sonst aus? Ich kann mir schon das Gelächter vorstellen, wenn ich bei Euch in der Redaktion sitze und die Zuschauer sagen: "Haha, wie schlecht: Sunblade hat nur 950 Gamerscore in 'Dead Space 2' und der nennt

Bug-Dokumentation: Gesprengte Levelgrenzen konnte Robert noch nicht reproduzieren.

Name » Robert 'Sunblade' Brandt

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".

sich Experte?" Außerdem erhält man des Öfteren Zugang zu mehr Content, wenn man mehr oder sogar alle Achievements freigeschaltet hat, was bei "Dead Space 2" aber nur indirekt der Fall war.

Im letzten Monat hast Du uns Dein Inventar vorgestellt. Stehst Du immer noch zu der Auswahl?

Mein erstes Inventar habe ich während meines ersten Versuchs einem Praxistest unterzogen, wobei sich einige Dinge als suboptimal erwiesen haben, so dass ich mir nochmals Gedanken gemacht habe, wie man das Ganze optimieren kann. Ich habe leichte Änderungen vorgenommen, um weitere Sekunden einsparen zu können. Möglicherweise werde ich noch ein paar Anpassungen vornehmen, sollte ich neue Strategien oder nützliche Glitches finden.

Welcher Spielabschnitt stellt für Dich derzeit die größte Herausforderung dar?

Die Augenstichmaschine und der Part in Kapitel 8, bei dem ich in einer aktiven Anlage stecke, wo gerade der Verarbeitungsprozess läuft, machen mich noch etwas unruhig. Das sind die wesentlichen Sudden-Death-Stellen im Spiel: Wenn ich da nicht absolut konzentriert bin, verliere ich wichtige Minuten.



ROBERTS NEUES INVENTAR

Es gibt Veränderungen in Roberts Ausrüstung: Auf der Suche nach der flottesten Vorgehensweise verzichtet unser Speedrun-Profi auf die Hacker-Laserkanone und erklärt, weshalb er stattdessen ein Impulsgewehr aus dem Supernova-DLC einpackt.

NEU

IMPULSGEWEHR (BEWEGLICHKEIT)

Nachladen -5% / Tempo +5%

Das Mitführen mehrerer Waffen beeinflusst das Spieltempo nicht. Das

Impulsgewehr im frei gewordenen Waffenlot des Inventars ist hilfreich in Situationen, in denen Objekte oder Gegner zu treffen sind, die mit einem einzigen präzisen, schnellen Schuss erledigt werden können. Da keine weitere Munition für das Impulsgewehr erforderlich ist, bringt die Wumme keine Nachteile mit sich, wenngleich die DLC-Version kein Muss darstellt.

ANZUG: HACKER-ANZUG

Beim Kurzschließen von Anlagen sind nur zwei der regulären drei Schritte nötig. So spart Robert jeweils zwei bis drei Sekunden. Größere Zeitersparnis bringt die Tatsache, dass Robert fürs Hacken keine Nekromorphs töten muss. Bei einem dritten Schritt steigt das Risiko drastisch, durch vorheriges Gegnertöten oder einen Treffer während des Hackens Zeit zu verlieren. Das Panzerungsplus von 15 Prozent und die Inventarplätze werden durch das Akquirieren stärkerer Suits wie des Erweiterten Anzugs (Elite) um weitere 10 Prozent gesteigert.

HANDKANONE



Die stärkste Waffe und Belohnung für den Abschluss des Hardcore-Modus ist unverzichtbar für den Speedrun. Sie trennt mit einem Treffer alle Gliedmaßen eines Nekromorphs ab und erledigt den Endboss innerhalb nur einer Angriffsphase und belastet das Inventar nicht mit Munition.

EARTHGOV DETONATOR



Schaden +10% / Tempo +5%
Mithilfe der Xbox-360-Tipps in MI Games 04/11 gelang es Robert, die modifizierten Waffen aus dem Schweizer XBL-Marktplatz zu laden.

Der Vorteil der Earthgov-Version ist minimal: Robert nutzt ihn bei gescripteten Ereignissen und platziert Minen an den Stellen, wo Gegner innerhalb einer Kampfsequenz auftauchen.

UBLE ENERGIEKANONE



Schaden +10% / Tempo +5%
Die Waffe kommt nur selten zum Einsatz, bietet Robert aber einen Vorteil, den die bevorzugte Handkanone nicht bieten kann: Flächenschaden. Mit nur einem Schuss lassen sich so mehrere Nekromorphs ausschalten, statt mit der Handkanone quer durch den Raum zu ballern. Gegenüber der normalen Energiekanone bietet die DLC-Version einen Vorteil von 10 Prozent mehr Schaden und einer verbesserten Schussgeschwindigkeit von 5 Prozent.

PLASMACUTTER (BEWEGLICHKEIT)



Nachladen -5% / Tempo +5%
Im ersten Kapitel steht neben der Kinese, welche sich hier als sehr nützlich erweist, nur diese Waffe zur Verfügung. Nach Aufnahme des Anzugs wird das Inventar des letzten Spieldurchlaufes zurückgesetzt. Diese Version des Plasmacutters lädt fünf Prozent schneller und schießt auch fünf Prozent schneller als das Original.

UNBRAUCHBAR

HACKER-LASERKANONE



Diese Waffe hat sich als unbrauchbar erwiesen. Ehe Robert den Hardcore-Modus abgeschlossen hatte und die Stärke der Handkanone noch nicht ahnen konnte, liebäugelte er mit der Hacker-Laserkanone. Robert wählt stattdessen das Impulsgewehr, das ihm in zwei Kapiteln ein paar Sekunden erspart.

GLOSSAR

Out-Of-Bound-Glitches

Programmierfehler, die Speedrunner oft gelegen kommen. Sie sind mitunter Auslöser von 'Sequence Breaking'. 'Out Of Bound Glitches' erlauben das Verlassen der Spielwelt, um so Teile des Spiels zu überspringen.

Single-Segment-Speedrun

Vom Intro bis zum Abspann wird ohne Unterbrechungen gespielt. In der Regel sind solche Speedruns langsamer als Multi-Segment-Speedruns, die abschnittsweise gespielt werden und die Möglichkeit der Fehlerkorrektur bieten.

Sudden Death

Wer sich in bestimmten Situationen im Spiel einen einzigen Fehler leistet, stirbt sofort und startet beim letzten Checkpoint neu, was gravierenden Zeitverlust für Speedrunner nach sich zieht.

Es gibt viele Szenen, die dem Zufall unterworfen sind? Ich habe den Eindruck, dass sich der Zufall im Spiel ziemlich Grenzen hält. Das macht vieles für mich besser planbar. Resident Evil 4 "ist das genaue Gegenteil. Dort hilft das Gelingen dabei, den Zufallsfaktor etwas zu beeinflussen oder besser managen zu können. So kann ich einschätzen, ob ich die effizienteste Strategie nutzen kann, ohne Risiken zu laufen. Andernfalls muss ich bei einem Single-Segment-Speedrun einen Mittelweg finden beziehungsweise prüfen, ob meine Kompromiss-Strategie den Zeitverlust bei einem Fehlschlag der optimalen Strategie aufwiegt.

Wie hast auch mit Bugs im Spiel experimentiert. Irgendeine hilfreichen Erkenntnisse?

Jetzt konnte ich noch keine guten Out-Of-Bound-Glitches ausfindig machen, da sich diese wohl nicht reproduzieren lassen. In Kapitel 4 hatte ich Kontakt mit einem Glitch (nm. d. Red.; siehe linkes Bild), aber wie dieser ausgelöst wurde, ist mir bis heute unbekannt. Ich bin dran...

Wie gehst Du vor, wenn Du auf einen Bug stößt?

Das ist ganz wichtig, dass ich mich an meine Vorgehensweise erinnere. Es kann ja nicht sein, dass das Ganze nur einmal

funktioniert. Um zu testen, ob sich das Geschehen rekonstruieren lässt, nehme ich das Ganze auf und probiere so lange, bis ich einen nutzbaren Weg gefunden habe.

Erzähl uns von Deinem bislang größten Erfolgserlebnis in "Dead Space 2"!

Mein größtes Erfolgserlebnis ist wohl derzeit der Weltrekord in Kapitel 1 (00:15:32). Nicht, weil es der Rekord ist, sondern weil sich die Jungs aus dem Speed Demos Archive lange bemüht haben, die Bestzeit herauszukitzeln und ich war nach einer halben Stunde Spielzeit im ersten Kapitel schon 30 Sekunden schneller als der aktuelle Weltrekord-Halter. Das hat mich ziemlich zum Schmunzeln gebracht, Erfahrung zählt sich eben aus. Das Optimum in Kapitel 1 ist damit aber noch längst nicht erreicht.

Dein schlimmster Wutanfall?

In "Dead Space 2" halten sich solche Kurzschnells in Grenzen, es gibt kaum Grund dazu. Bei "Resident Evil 4" ist das anders: Wenn ich dort in Kapitel 1-3 gegen Del Lago kämpfe und er mitten im Kampf taucht, was ungünstigsterweise rein zufällig ist, muss ich neu starten und werde auf Kapitel 1-2 zurückgesetzt. Wenn das 30- oder 40-mal am Tag passiert,

bin ich natürlich angekotzt.

Wie gehst Du mit Beobachtern beim Spielen um?

An sich habe ich die Erfahrung, gut unter Druck spielen zu können. Aber bei Spielen, bei denen ich weniger erfahren bin, ist das anders. Vor nicht all zu langer Zeit habe ich ein "Super Street Fighter IV"-Turniermatch über einen Beamer ausgetragen – das war ein ganz anderes Gefühl als einen Speedrun in "Resident Evil 4" oder "Dead Space 2" zu machen. Bei meinem letzten Weltrekordversuch in Fürth konnte ich seelenruhig spielen.

Wie trainierst Du bis zum Endspurt im September?

Ich werde mir keinen Stress machen und warte erst mal auf "Super Street Fighter IV: Arcade Edition" und "Red Faction: Armageddon". Nachdem ich mich dort ausgetobt habe und keine weiteren interessanten Spiele auf dem Plan stehen, werde ich mich wieder an "Dead Space 2" machen. Ich habe mir auch vor Kurzem einen DVD-Rekorder angeschafft und werde dementsprechend Inhalte hochladen.

Als Training werde ich das Spiel wohl mehrmals täglich durchspielen, um Routine zu entwickeln. So kann ich Strategien und Inventar optimieren – auf den Schuss genau!



Sequence



360 Aufmerksamkeit ist Pflicht: Nur wer alle drei Spielfelder auf einmal im Blick behält, hat gegen härtere Gegner eine Siechance.

XBOX 360 Seit "Puzzle Quest" gab es einige Versuche, die Mischung aus Rollenspiel-Abenteuer und Kno- bei ähnlich gelungen zu gestalten, doch nicht einmal der offizielle Nachfolger konnte dem Erstling das Wasser reichen. Umso erfreulicher ist es, dass der Indie-Entwickler Iridium Studios mit einer ähnlichen, aber doch ganz anderen Mixtur erstaunlich nahe heran- kommt: "Sequence" setzt nämlich nicht auf einen "Bejeweled"-Klon bei den Kämpfen, sondern lässt Euch nach Musikspieltat herabschrollende Pfeile drücken oder per Tanzmatte nachhüpfen – und das gleich in drei Spielfeldern parallel! Was sich furchtbar kompliziert anhört, ist zwar kom- plex, aber zugleich motivierend und dank ordentlichen Tutorials schnell kapiert. Dazu gesellt sich eine hübsche Präsentation mit guter (eng- lischer) Sprachausgabe, die so manchen Live-Arcade-Rivalen um Längen schlägt. Lediglich der auf die nötigsten Menüs reduzierte Abenteuer-Teil könnte mehr Ausschmückung vertragen, ansonsten ist "Sequence" eine rundum gelungene Mischung. **us**

Entwickler: Iridium Studios, USA
Preis: 3 Euro
Spielspaß: 7

Sega setzt auf Retro-Girl-Power

SPIELE • Besonders nachvollziehbar waren Segas "Vintage Collection"-Download-Veröffentlichungen bislang nicht, gab es doch bis auf die prominente Ausnahme "Gunstar Heroes" alle Titel im Rahmen der diskursierten "Sega Mega Drive Ultimate Collection" auf PS3 und Xbox 360 viel billiger. Interessanter dagegen der jüngst angekündigte dritte Schwung mit sechs weiteren Oldies: Kronjuwel ist dabei das erstmals für den Westen lokalisierte "Monster World IV" (Mega Drive, siehe Bild), der letzte Teil der "Wonder Boy"-Serie, bei dem allerdings ein Mädel die Hauptrolle übernimmt. Dazu gesellen sich "Wonder Boy in Monster Land" und "Super Hang-On" (Arcade), "Alex Kidd in Miracle World" (Master System) sowie "Revenge of Shinobi" und "Monster Boy in Monster World" (Mega Drive). Allerdings braucht Ihr Geduld: Des Sextetts soll erst Ende 2011 bis Anfang 2012 auf der PS3 auftauchen – und von Xbox-360-Fassungen ist bislang noch gar keine Rede. **us**



Twin Blades



PSP Mit dieser Nonne ist nicht zu spaßen: Zombies werden von ihr mit Wumme oder Sense endgültig ins Jenseits geschickt.

Für Schwester Angelika ist Gottes Arbeit nervenaufreibender als das ständige Zitieren des Rosenkranzes: Im Namen des Herrn zieht die wehrhafte Nonne nämlich aus, um aufdringlichen Zombiehorden den Garaus zu machen. Ihr marschiert durch seitlich scrollende Levels und entsorgt die beißwütigen Untoten mit Sensenschwung oder Wumme. Ballern kostet zwar Energie, doch durch reges Metzeln füllt Ihr die Lebensleiste wieder auf. Tiefründig oder schwierig fällt das Massenmetzeln nicht aus, diverse Aufrüstoptionen und vereinzelte, taktisch fordernde Bosskämpfe sorgen für Auflockerung. Für langes Spielen am Stück ist "Twin Blades" trotz der ausgesprochen schicken, Anime-inspirierten Grafik nicht gerade geeignet. Für eine Runde schwungvollen Schlachtens zwischendurch taugt es aber auf jeden Fall. **us**

PS3 PSP miniS TIPP

Entwickler: Bulkybox, USA
Hersteller: Sanuk Games
Preis: 3 Euro
Spielspaß: 6

"Guardian Heroes" kehrt zurück

SPIELE • Es wurde aber auch Zeit, der erste Sega-Saturn-Titel steht vor seinem Comeback auf PS3 und Xbox 360. Dabei entschied sich der Igel-Konzern vor prominente Kandidaten wie etwa "Nights", sondern zauberte einen Titel der Kult-Entwickler Treasure hervor: "Guardian Heroes" erreichte zwar keine berauschenden Verkaufszahlen und kam im damaligen MANIAC-Test nur auf 64%, doch einige Gamer halten große Stücke auf die von "Golden Axe"-inspirierte 2D-Klopperi. Schließlich wartet sie mit interessanten Ideen auf, so wurde u.a. der Rollenspielaspekt mit dem Gewinn von Erfahrungspunkten großgeschrieben und es gab je nach Entscheidung der Spieler mehrere Enden zu entdecken. Im Herbst ist es soweit, und keine Sorge – die im Bild zu erkennende, gruselige Grafik-Schönheitskur lässt sich zugunsten der Original-Pixeloptik abstellen. **us**



ONLINE-TICKER »

+++ **Los geht's:** Das lang erwartete 3DS-Systemupdate inklusive eShop-Angebot wird pünktlich zur E3 am 7. Juni erhältlich sein – welche Download-Klassiker parat stehen, verrät Nintendo aber noch nicht. +++ **Ballern statt knobeln:** "Hybrid", der Download-Shooter der "Scribbleaus"-Macher 5th Cell, verschiebt sich auf 2012. +++

SPIELSPASS

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

1-10

Outland

PS3 360 Action-Adventure



360 Die imposanten Bosse sehen beeindruckend aus und sind mit Vorsicht zu genießen, denn im Kampf fehlen Checkpoints.

Das finnische Studio Housemarque braut nach zwei gelungenen, aber inhaltlich nicht bahnbrechenden Twinstick-Shootern ("Super Stardust HD" und "Dead Nation", beide PS3-exklusiv) aus vielen wohlklingenden Zutaten ein neues Spielrezept. Die beiden Haupteinflüsse von "Outland" sind unverkennbar das "Metroidvania"-Konzept und die Farbspiellogik von "Ikaruga" – eine kuriose, aber effektive Mixtur.

Dazu kommt die sehenswerte Inszenierung: Euer namenloser Held rennt, springt und kämpft in weitläufigen 2D-Welten, die mit einer stimmungsvollen Ästhetik aufwarten. Plattformen und Charaktere erscheinen wie Scherenschnitte vor mit vielen feinen Details und Ebenen versehenen Hintergründen, bei denen in jeder Welt ein Farbton dominiert. Zusammen mit dem butterweichen Scrolling und sphärischen Klängen ergibt sich eine träumerische Atmosphäre, die auf ihre Art einem "Limbo" in nichts nachsteht. Dass die nur rudimentär vorhandene Rahmenhandlung vernachlässigbar geriet, sei angesichts der restlichen Opulenz verziehen. Von Beginn an sprintet Ihr schwungvoll und mit hohem Tempo durch die Umgebung,



360 Die Mischung aus Scherenschnitt-Look und stimmungsvollen Hintergründen geht wunderbar auf.



360 Farbige Projektile, Stachelboden und andere Gefahren: "Outland" fordert schnell Euer ganzes Können.



360 "Ikaruga" lässt grüßen: Wenn sich magische Schüsse von beiden Arten mischen, müsst Ihr mit viel Fingerspitzengefühl und Timing Eure Farbe wechseln.

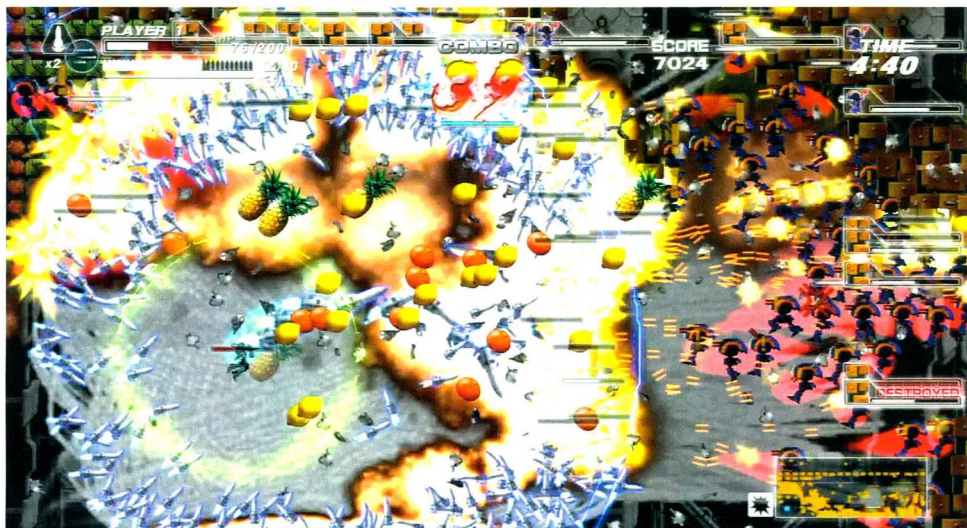
erreicht mit Wandsprüngen höhere Ebenen und haut vereinzelt auftauchenden Monstern mit einem Stock auf die Schattenrücke. Das alles geschieht dank eingängiger und direkter Steuerung wunderbar flüssig und wäre schon genug für ein feines Abenteuer – doch dann packt "Outland" noch einen Kniff aus.

Denn Ihr erwerbt bei der Erkundungstour nicht nur 'normale' weitere Fähigkeiten wie Stampsprünge oder härtere Schläge, sondern taucht Euren Helden in 'Licht' und 'Dunkelheit'. Dadurch schimmert er blau oder rot und der "Ikaruga"-Gedanke kommt ins Spiel. Bald stoßt Ihr auf Elemente, die Ihr nur mit der passenden Polarisierung überwinden könnt: Rote Plattformen materialisieren erst, wenn Ihr ebenso erleuchtet seid, bunten Feinden könnt Ihr nur etwas anhaben, wenn Ihr die andere Färbung annimmt. Außerdem spucken allerlei Maschinen Geschosssalven aus, die Euch je nach Kolorierung Lebensenergie kosten oder harmlos an Euch verpuffen. Ab der dritten von fünf Welten zieht die Schwierigkeit ordentlich an und es werden in vielen kniffligen Situationen akrobatische Sprungeinlagen und flinke Farbwechsel verlangt. Dank kluger Checkpoint-Verteilung halten sich frustige Wegwiederholungen in Grenzen, nur bei den imposanten Bossen müsst Ihr beim Ableben stets von vorne beginnen. Neben dem mehrstündigen Solo-Abenteuer könnt Ihr alle Abschnitte auch mit einem Partner angehen, allerdings ebenso wie die speziellen Koop-Herausforderungen nur online. "Outland" ist eine feine Mischung aus Eyecandy und spielerischer Herausforderung, die sich dank des kleinen Preises auf jeden Fall lohnt. us

SPIELSPASS	
Entwickler: Housemarque, Finnland	9
Hersteller: Ubisoft	
Preis: 10 Euro	

Bangai-O HD: Missile Fury

360 Shoot'em-Up 42



360 Ein 2D-Action-Orgasmus: Ist Euer Roboter von Feinden umzingelt, kann Euch die brachiale Konter-Attacke das Leben retten – viel Timing vorausgesetzt.

» Zuerst explodiert der Bildschirm. Dann explodiert meine Netzhaut. Und schließlich explodiert mein Gehirn. Während 1.000 Raketen in alle Himmelsrichtungen schwirren, Myriaden von Früchten und Schüssen auf meinen Roboter regnen und mein Gehirn verdampft, ist plötzlich viel Platz – Platz für Glücksgefühle, wie sie nur ein Videospiel-Unterhaltungsprodukt made in Japan erzeugen kann. Ob es die pure Lust am Zerstören ist oder der unglaubliche Projektil-, Feind- und Item-Overkill auf dem Bildschirm? Oder die Verschmelzung von einmaligem Spielprinzip, intelligentem Leveldesign und knackigen Soundeffekten, die erst nach einer Einarbeitungszeit von circa 15 Minuten – dann aber so richtig! – zündet?

"Bangai-O HD: Missile Fury" lotet Eure Grenzen aus: Bereits in Level 1 (nach dem Tutorial) zerbröckelt Eure Spielfigur in Sekundenbruchteilen, wenn Ihr nicht sofort richtig reagiert. Rückzug, ausweichen, kurz die Situation überlegen, dann die Kräfte sammeln und losschlagen, dass die Funken aus dem HD-Bildschirm fliegen. Und das Beste daran: Ist "Bangai-O" zu schwer, bist Du zu weich! Entwickler Treasure duldet keine Fehler – denn Treasure macht keine Fehler! Erneut hat das Team hinter Meilensteinen wie

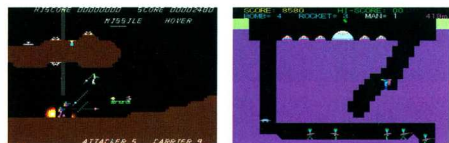


360 Kein normales Ballerspiel: Hier bringen wir Fußballer zum Hüpfen, um die Robo-Armee zurückzudrängen.

EIN KURZE GESCHICHTE ÜBER "BANGAI-O"

1999 veröffentlichte Treasure in Japan eine kleine Stückzahl des einfallsreichen N64-Shooters "Bakuretsu Muteki Bangai-O" (Cover rechts), doch erst die leicht veränderte Dreamcast-Umsetzung "Bangai-O" schaffte es im Jahr 2000 nach Europa. 2008 belebte Treasure die Marke wieder – mit dem fein abgestimmten DS-Ableger "Bangai-O Spirits" (81% Spielspaß in der MII).

2003 sprach Treasure-Mitgründer Mitsuru Yaiman Yaida – bekannt durch "Super Castlevania 4", "Super Probotector" (damals noch bei Konami), "Gunstar Heroes" und "Astro Boy: Omega Factor" – in einem Internet-Interview über die Entstehung von "Bangai-O". Demnach sei das Spiel zunächst als Remake eines Sharp-X1-Titels gedacht gewesen. Leider wurde der Name des besagten Spiels durch Sternchen ersetzt – was eifrige "Bangai-O"-Fans dazu veranlasste, die magere Softwarepalette des japanischen Heimcomputers nach potenziellen Vorgängern zu durchforsten. Zum Vorschein kam zunächst Enix' feines Action-Geschicklichkeitsspiel "Kagrinaki Tataka!", das mit zerstörten Levels damals für Staunen sorgte. Doch dann kristallisierte sich "Hover Attack" als wahrscheinlicher Vorfahre von "Bangai-O" heraus – der in alle Richtungen schwebende und schießende Jetpack-Soldat passt einfach zu gut!



X1 Heimcomputer-Action von 1983: "Hover Attack" und "Kagrinaki Tataka!".

zurammen) oder friert sie ein – nur wer darauf achtet, dass nahe Feinde und Projektile die Power Eurer Konter drastisch erhöhen, die Mini-Map im Blick hat und die akkurate Steuerung beherrscht, hat eine Chance. Abgesehen vom mitunter nervigen Zeitlimit, den Slowdowns bei MAX-Angriffen und den fast nie vorhandenen Online-Spielen (für Xbox-Live-Koop-Action) haben wir nichts zu meckern – der Umfang ist groß (über 100 Levels), die Abwechslung gigantisch, das Freischalten neuer Levels fair und die Motivation stets hoch. ms

SPIELSPASS

Entwickler: Treasure, Japan
Hersteller: 03 Publisher
Preis: 10 Euro

9

Section 8: Prejudice

360 PS3 Ego-Shooter 16



360 "Section 8: Prejudice" kann seine Unreal-Engine-Herkunft kaum verbergen – aber viele Spieler schätzen diesen Look ja auch.

Der Download-Nachfolger des mittelpreichtigen Vollpreis-Ego-Shooters "Section 8" (68% in M! 12/09) setzt ungewohnte Schwerpunkte: Wo Ihr in anderen Ballereien nach dem Ableben einfach irgendwo auf der Mehrspieler-Karte wieder auftaucht, legt Ihr hier einen Sprung aus dem Orbit in die heiße Zone hin. Das sieht spektakulär aus, fühlt sich gut an und gibt Euch eine gewisse Freiheit beim Wiedereinstieg – vor allem notorischen Campern macht diese clevere Mechanik das Leben schön schwer.

"Prejudice" setzt vor allem auf ausgeklügelte Multiplayer-Matches, bietet aber auch Futter für Solisten: Mit etwa sechs Stunden Spielzeit muss sich die Solo-Kampagne nicht vor Vollpreisspielen wie "Black Ops" verstecken und dank Unreal Engine sieht das Spiel sehr ordentlich, wenn auch in Sachen Design wenig originell aus. Spielerisch gefallen in den Multiplayer-Runden vor allem die dynamischen Aufgabenstellungen: Immer



360 Die spektakulären Sprünge aus dem Orbit sind das auffälligste Element des gelungenen Ego-Shooters.

wieder bekommt Ihr kurzfristig Spezialaufträge, wenn Ihr bestimmte Punkte auf der Karte einnehmt. Mal geht es um eine Eskorte, mal sollt Ihr Daten sammeln. Die Belohnung dafür sind Siegpunkte – das Team, das zuerst 1.000 Zähler angehäuft hat, fährt den Sieg ein. Genauso verdient Ihr Anforderungspunkte, für die Ihr zum Beispiel während einer Mission Geschütztürme oder Depots kaufen könnt.

Im Gegensatz zum durchwachsenen Erstling haben sich die Entwickler also diesmal ordentlich ins Zeug gelegt – Ihr bekommt für weniger Geld das bessere Spiel! Daher ist diese Download-Ballerei ohne Bedenken zu empfehlen – es muss ja nicht immer "Call of Duty" und "Battlefield" sein. *tn*

SPIELSPASS
Entwickler: TimeGate St., USA
Hersteller: TimeGate Studios
Preis: 15 Euro

8

Trouble Witches Neo!

360 Shoot'em-Up 12



360 Unzählige Sprites und knallige Farben – alles, was Shooter-Fans mit Japan-Fablie so richtig Spaß macht.

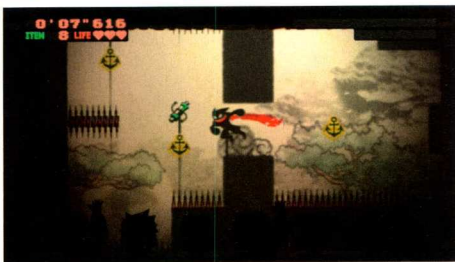
Zuerst ballerten sich die knuffigen Anime-Hexen durch ein von Fans entwickeltes PC-Spiel, dann brachte sie SNK in japanische Spielhallen, jetzt treiben sie sich auf der Xbox 360 herum: "Trouble Witches Neo!" ist ein knallig bunter, horizontal scrollender Shooter mit starkem Bullet-Hell-Einschlag. Um Euren Score in die zu Höhe treiben, nutzt Ihr magische Kraftfelder: Die verlangsamen jeden Schuss in Eurer Nähe. Erledigt Ihr dann die Gegner, verwandeln sich die Geschosse in Münzen – eine durchdachte Spielidee, die aber durch dezent einfallslose Gegnerformationen nicht ausgereizt wird. Dafür passt der Umfang und viele spielbare Figuren sorgen für Motivation. Spaß machen die Hexen allemal, mit den großen Cave-Knallern können sie nicht ganz mithalten. *tn*

SPIELSPASS
Entwickler: Studio SiestA, Japan
Hersteller: SNK Playmore
Preis: 10 Euro

7

NIN2-JUMP

360 Jump'n'Run 12



360 Der betont, schlichte Puppentheater-Stil ist sicherlich Geschmackssache, davon sollten sich nervenstarke Hüpfen jedoch nicht abschrecken lassen.

Die japanische Kultschmiede Cave ist eigentlich für ihre ausgefallenen Bullet-Hell-Shoot'em-Ups bekannt, beglückt hier aber auch mal Anhänger eines anderen Genres: In "NIN2-JUMP" hüpfen hier mit einer Ninja-Silhouette vor einem schemenhaften Publikum durch grafisch simple Umgebungen und sammelt Schriftrollen. Anfangs könnt Ihr nur springen, später kommen ein an "Bionic Commando" erinnernder Greifarm und kurzzeitig aktivierbare Magie hinzu, mit der Ihr Feinde eliminiert. Die ersten Abschnitte sind trügerisch simpel, aber schon bald tauchen richtig diese Fallen-Passagen auf. Da Euch stets ein unverwundbarer Geist verfolgt und die Steuerung etwas schwammig ist, haben nur Profis mit Nerven aus Stahl eine Chance, das Ende zu sehen. *us*

SPIELSPASS
Entwickler: Cave, Japan
Hersteller: Cave
Preis: 5 Euro

5

The Fancy Pants Adventures

PS3 360 Jump'n'Run 6

» Mit "The Fancy Pants Adventures" schafft es einmal mehr ein PC-Geheimtipp auf die Konsolen. 2006 als Flash-Game gestartet, hat sich nun mit EA ein großer Hersteller des Jump'n'Runs aus der Feder von Brad Borne angenommen und bringt es auf die Konsolen. Ob das nicht in die Hose gehen muss? Auf den ersten Blick besticht der Titel durch seinen unkonventionellen Stil: Held und Spielwelt wirken, als seien sie dem Zeichenblock eines Schulkindes entsprungen. Die Story fällt dagegen in die Kategorie "witzig präsentiert, aber belanglos": In den Hosen des Strichmännchens Pants-Mann begibt ihr Euch auf eine elf Levels umfassende Rettungsaktion, um Eure Schwester aus den Händen fieser Piraten zu befreien.

Der Spielablauf erinnert anfangs stark an Segas "Sonic the Hedgehog": Lauft und hüpf in einem Affentempo durch liebevoll und abwechslungsreich animierte Levels und sammelt kleine Kringlein. Recht schnell stellt ihr allerdings fest, dass der Pants-Mann nicht mit dem Tempo des blauen Igels mithalten kann: Denn sein größter Feind sind nicht etwa die Piraten, sondern das über weite Strecken frustrierende Leveldesign. Weil die Welten nahezu ausnahmslos auf vertikale Erkundung ausgelegt sind, kommt es häufig vor, dass ihr durch einen kleinen Fehler abstürzt und den halben Abschnitt noch einmal spielen müsst. Auch die Steuerung will selbst nach einiger Zeit nicht richtig von der Hand gehen. In den späteren Levels wiegt dieses Problem umso mehr, da ihr dann auf punktgenaue Sprünge ange-



360 Die "Fancy-Pants"-Welt gefällt mit launiger Strichoptik und liebevoller Übersetzung, doch teils unfaires Leveldesign und auch mal unfair verteilte Checkpoints zehren an Euren Nerven.

wiesen seid. Dass Euch zudem im späteren Spielverlauf ein Schwert in die Hand gegeben wird, wirkt deplatziert und bremst den Spielfluss unnötig. Immerhin stimmen Umfang und Langzeitmotivation: Neben der Story, die bis zu vier Spieler zugleich angehen können, gibt es allerlei Bonuswelten zu entdecken; fleißige Sammler finden über 140 Objekte wie Hosen oder Hüte. st

SPIELSPASS

Entwickler: Over the Top, USA
Hersteller: Electronic Arts
Preis: 10 Euro

5

Gatling Gears

360 PS3 Action 12



360 "Gatling Gears" spielt in der gleichen Welt wie das Strategiespiel "Greed Corp" – Vorkenntnisse daraus sind aber nicht notwendig.

» Twinstick-Shooter gibt es im Download-Angebot reichlich, deshalb brauchen Neuzugänge schon etwas Besonderes. "Gatling Gears" hat das teilweise, denn die Grafik ist wirklich sehenswert: Ihr stapft mit einem kleinen Mech durch eine Welt, die mit viel natürlicher Umgebung und leichten Steampunk-Einflüssen einen eigenen Charme besitzt, der durch viele kleine, liebevoll gemachte Animationen verstärkt wird. Daraus entwickeln sich aber auch einige Problemchen: Die Kamera trödeln immer wieder etwas hinterher und im detailverliebten Chaos fällt es z.B. gelegentlich schwer, Fußsoldaten von Schüssen zu unterscheiden. Letztlich steckt in "Gatling Gears" genug Substanz jenseits des Stils, um eine ordentliche Ballerei abzugeben, viel mehr aber auch nicht. us

SPIELSPASS

Entwickler: Vanguard Ent., NL
Hersteller: Electronic Arts
Preis: 10 Euro

6

Star Raiders

360 Action 12



360 Ihr könnt Euer Schiff in drei Gestalten verwandeln – "Panzer Dragoon Orta" auf den alten Xbox lässt grüßen.

» Atari verliert keine Zeit, frühere VCS-Millionenseller neu zu verpacken und dem heutigen Publikum zu kredenzen – selbst wenn die Updates bis auf den Namen mit den Originalen kaum etwas zu tun haben. Heute das bei "Yar's Revenge" noch halbwegs hin, geht der Plan beim Weltraum-Actionspiel "Star Raiders" leider nicht auf: Aus der simplen Ballerei in Cockpit-Sicht wurde ein missionsbasierter Weltraum-Shooter mit groß angelegter, aber letzten Endes doch arg dünner Geschichte. Zudem enttäuscht die Neuauflage mit schwachem Art-Design, arg winziger Schrift und einfalllosen Aufträgen – meist läuft es darauf hinaus, einfach alles abzuschießen. Schade, dass hier nicht mehr Feinarbeit in das Projekt geflossen ist, so ist das Sci-Fi-Geballerei überflüssig. tn

SPIELSPASS

Entwickler: Incinerator G., USA
Hersteller: Atari
Preis: 10 Euro

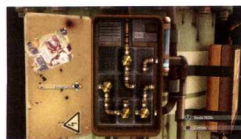
4

Red Johnson's Chronicles

PS3 Adventure 12

Als namensgebender Red Johnson macht Ihr Euch daran, einen rätselhaften Mordfall in der Stadt Metropolis aufzuklären. Dazu besucht Ihr mittels Karte Schauplätze, an denen Ihr in Point'n'Click-Manier mit Umgebungen und Personen interagiert, um Beweismittel aufzuspüren und Fragen zu stellen. Diese untersucht Ihr im eigenen Detektivbüro am Analysten und fördert so weitere storyrelevante Informationen zu Tage. Bei Gesprächen stehen vorgefertigte Antworten und Fragen bereit, hier ist sorgfältiges Kombinieren gefragt.

In einigen Schlüsselszenen kommt es zu "Heavy Rain"-artigen, etwas hakeligen Quick-Time-Events, die bei Versagen wiederholt werden müssen. Gleiches blüht Euch bei Dialogen, solltet Ihr Euch für eine falsche Antwort entscheiden. Regelmäßig stoßt Ihr auf Rätsleinlagen, die durchweg ansprechend präsentiert werden und sich als teils ordentliche Knippspiele entpuppen.



PS3 Immer wieder trifft Ihr auf Rätsel, die teilweise ganz schön knackig sind.

Grafisch zündet "Red Johnson's Chronicles" mit seinen meist recht statisch wirkenden Schauplätzen kein Effektfeuerwerk, ist aber durchaus stimmungsvoll inszeniert. Der Look pendelt gekonnt zwischen dem aktueller US-



PS3 Reds Streifzüge seht Ihr stets durch seine Augen. Ganz klassisch klappt Ihr bildschirmgroße Szenen ab und betrachtet mithilfe des Cursors interessante Objekte und Personen.

Comics und den entsprechenden französischen Pendants. Adventure- und Rätselfreunde machen beim Kauf also nichts falsch, zumal mit mehr als sechs Stunden Spielzeit auch der Umfang des französischen Abenteuers passt. mp

SPIELSPASS
 Entwickler: **Lexis N., Frankreich**
 Hersteller: **Lexis Numerique**
 Preis: **10 Euro**

7

Neue Download-Spiele vom 16.4. bis zum 13.5.

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Battle: Los Angeles	Konami	-	Gut aussehender, aber ziemlich fader und vor allem kurzer Ego-Shooter (Test in MI 05/11).	10 €	5
Red Johnson's Chronicles	Lexis Numerique	-	Schick gemachtes, traditionelles Point'n'Click-Adventure mit kniffligen Rätseln (Test auf Seite 83).	10 €	7
Sonic the Hedgehog 2	Sega	Mega Drive	Bunte und rasante 2D-Hüpferei aus einer Zeit, als der Igel noch in Hochform war (Test in MANVAC 09/07).	5 €	7
The Fancy Pants Adventures	Electronic Arts	-	Charmant inszeniertes Jump'n'Run mit viel Umfang, aber auch einigen frustigen Elementen (Test auf Seite 82).	10 €	5

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bangai-O: Missile Fury HD	D3 Publisher	-	Furiöse Mischung aus Geschicklichkeitstest und Shoot'em-Up. Knallhart, aber motivierend (Test auf Seite 80).	10 €	9
Getling Gears	Electronic Arts	-	Schlucker Twinstick-Shooter im Steampunk-Look mit Hang zur Unübersichtlichkeit (Test auf Seite 82).	15 €	6
Moon Diver	Square Enix	-	Kniffliger und etwas chaotischer "Strider"-Nachahre für vier Spieler (Test in MI 06/11).	15 €	7
NIN2-JUMP	Cave	-	Knackiges Jump'n'Run mit eigenwilliger Optik, das für nervenstarke Zocker gedacht ist (Test auf Seite 81).	5 €	5
Outland	Ubisoft	-	Toll in Szene gesetzter "Metroidvania"-Vertreter mit intelligent genutzten "Ikaruga"-Elementen (Test auf Seite 79).	10 €	9
Section 8: Prejudice	TimeGate Studios	-	Flotter Ego-Shooter mit Schwerpunkt auf Multiplayer und einigen guten Einfällen (Test auf Seite 81).	15 €	8
Star Raiders	Atari	-	Einfallslose Weltraumballerei, die mit dem Retro-Original kaum Gemeinsamkeiten hat (Test auf Seite 82).	10 €	4
The Fancy Pants Adventures	Electronic Arts	-	Sympathische Hüpferei, die unter frustrierendem Leveldesign und hakeliger Steuerung leidet (Test auf Seite 82).	10 €	5
Trouble Witches Neo	SNK Playmore	-	Horizontal-Shoot'em-Up mit knallunterer Optik in bester Japan-Tradition (Test auf Seite 81).	10 €	7

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Super Adventure Island	Hudson	SNES	Netter, jedoch recht kurzer "Wonder Boy"-Beinahe-Klon mit hübscher Pixel-Optik.	9 €	6
The Ignition Factor	Jaleco	SNES	Originelle Feuerwehr-Aktion mit gut gemachten Levels und interessanten Extras.	9 €	7
Ubongo	Konner Ent.	-	Mäßige Verfälschung des Brettspiels, das zum drögen Mix aus "Tetris" und "Tangram"-Legerei mutiert.	9 €	4
Wo ist Walter? Wilde Abenteuer	Ludia	-	Die abschließende dritte Episode des Wimmelbild-Suchspiels ist so nett und harmlos wie die Vorgänger.	5 €	5

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
GO Series: Tower of Deus	Gamebridge	-	Gelungenes "Prince of Persia"-artiges Hüpf-Abenteuer mit Levels im Häppchenformat.	2 €	7
Lernmifol Grundschrift Englisch	Tivola	-	Die 2. und 3. Klasse setzen das etwas schlichte, aber solide Sprachtraining konsequent fort.	je 5 €	5
Ice Hockey Slovakia 2011	Cypronia	-	Ordnentliches Tisch-Eishockey, dem schwere Gegner und komplizierte Kontrollen zu schaffen machen.	2 €	4
Ikibago	Neko Ent.	-	Nett gemachte, aber vom Umfang her arg knappe Variation des gängigen "Match 3"-Knobelschemas.	5 €	6
Pflanzen gegen Zombies	PopCap Games	DS	Abgespeckte und optisch schwächere, aber trotzdem tolle Fassung des Tower-Defense-Hits (siehe MI 11/10).	8 €	8
Remote Racers	Qubic Games	-	Mäßiger Spaßreiser mit unspektakulärer Optik, zickiger Kamera und ungenauer Steuerung.	5 €	3
Valet Parking 1989	Zordix	-	Nicht besonders spannende Einpark-Simulation, die aber durch ihren 80er-Look deutlich an Charme gewinnt.	5 €	6
Zoonies - Escape from Makatu	kiloo	-	Basstet einem laufenden Löwen vor den Füßen den Weg zusammen - witzig und unterhaltsam.	5 €	7

IMPORT



Interessantes Prügel-Quartett aus Japan

SPIELE • Wenn das kein Grund zur Freude ist: In den kommenden Monaten erscheinen vier 2D-Beat'em-Ups, die Ihr bislang wohl nicht auf dem Radar hattet. Zwar sind drei der Schlägereien bislang nur für die Spielhalle bestätigt (eine für die Xbox 360), aber schließlich haben es auch "Blaz-Blue" oder "Battle Fantasia" auf die HD-Heimkonsolen geschafft (sogar auf eine regionscodefreie!)

Wir starten mit "Chaos Code", das soll nun endlich im August in der Spielhalle aufschlagen, und zwar auf Segas RingWide-Hardware. Was wir bislang vom Spiel gesehen haben, sieht ebenso flott wie witzig aus – der kämpferische Koch Bravo Peperoncino zum Beispiel schwenkt Gegner in einem riesigen Wok und steckt sie anschließend in einen Dampfgarer. "AquaPazza" von Examu ("Arcana Heart")



kommt ebenfalls in "AquaPazza" (Arcade) könnt Ihr Support-Charaktere für Spezialattacken in den Ring rufen.



"Shin Koihime Musou" (Arcade) brachte im Mai die Location Tests hinter sich und erscheint im Juli.



"Chaos Code" (Arcade) erinnert dank der lebhaften Hintergründe an "KoF".

kommt ebenfalls

im Sommer in die Arcades (auf Taitos Type X2) und schickt 'bekannte' Figuren aus Visual Novels wie "To Heart", "Tears to Tiara" und "Utawarerumono" in den Ring.

Noch freier sind "Shin Koihime Musou" (Arcade) und "Golden Fantasia X" (Xbox 360). Ersteres ist ein Mädels-only-Titel mit ziemlich schicken Hintergründen und Charakterprites, letzteres ein von Alchemist vom PC auf Xbox 360 umgesetzt, defektgeladener Doujin-Klopfer. **ms**



Wo sind die Kämpfer? "Golden Fantasia X" (360) sieht schon im Standbild sehr unübersichtlich aus.



P...I...E...G...A...D...S...C...H...U

SPIELE • Ende April erschien in Japan die DS-Software "Battle & Get! Pokémon Typing DS". Zum Preis von knapp 50 Euro erhaltet Ihr nicht nur ein Programm zum Erlernen des Zehn-Finger-Systems, sondern auch noch eine schnieke Bluetooth-Tastatur. Das 'Spiel' führt Euch auf festen Bahnen durch eine bunte Pokémon-Welt – Ihr müsst die Namen der auftauchenden Monster tippen; kleine Actionsszenen bewältigt Ihr durch Druck auf Sondertasten! **ms**



So macht Tippen lernen Spaß – leider wohl nie auf deutschen Konsolen.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAY-ASIA.COM**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Akai Katana Shin	Cave	360	70 €	Japan	im Handel
BlazBlue Continuum Shift II	Arc System	PSP/3DS	40 €	USA	31. Mai
Earth Seeker	Crafts & Mei	Wii	60 €	Japan	23. Juni
Gloria Union	Atlus	PSP	55 €	Japan	23. Juni
No More Heroes: Red Zone	Grasshopper	PS3	40 €	Japan	21. Juni
Pandora's Tower: Until I...	Ganbarion	Wii	60 €	Japan	im Handel
Phantom Breaker	Spb	360	65 €	Japan	2. Juni
Record of Agarest War Zero	Compile	PS3/360	55 €	USA	14. Juni
Ryu ga Gotoku: Of the End	Sega	PS3	70 €	Japan	9. Juni
Tales of the Abyss	Namco	3DS	55 €	Japan	30. Juni

Zeigt Eure Liebe für Portal 2

MERCHANDISE • Mittlerweile hat fast die gesamte MI-Redaktion "Portal 2" durchgezockt. Einhellige Meinung: ein charmant-geniales Stück Videospieldesign. Wenn Ihr tief in Euren von "Gears of War" und "Call of Duty" vernarbten Herzen auch so fühlt, gibt Euch Valves Online-Store jetzt die Möglichkeit, Eure Gefühle für den Knobelschooter mit der Welt zu teilen. Auf deutsch: Dort könnt Ihr Fanshirts kaufen! Für zivile Preise ab 20 US-Dollar (knapp 15 Euro) bietet die digitale Kleiderbude allerhand schicke Klamotten an – vom dezenten Tanktop bis hin zum Shirt für Geschützturm-Liebhaber: store.valvesoftware.com.ms



IMPORT-TICKER »

+++ Neue Unterhosen gefällig? Atlus verwöhnt US-Gamer mit einer ausgefallenen Deluxe Edition zum grotesk-knuppelhaften Action-Puzzler "Catherine". In der "Love is Over"-Box (Preis noch unbekannt) stecken eine Soundtrack-CD mit elf Liedern, ein 36-seitiges Artbook, ein T-Shirt, ein Kopfkissenbezug, eine Pizzaschachtel sowie ein Paar Boxershorts, wie sie Held Vincent im Spiel trägt. Das sexy Paket kommt im Juli und wird aufgrund seiner Limitierung vermutlich nur betuchten Vorbestellern in die Hände fallen. +++

Mayhem 3D

360 Rennspiel 

Das Drama fängt schon mit dem Titel an – gehört das "3D" nun dazu oder nicht? Packung, Anleitung und Spiel selbst wissen es nicht, beide Varianten tauchen immer wieder auf. Ähnlich planlos stellen wir uns die Entwicklung von "Mayhem 3D" vor: Es wurden einfach ein paar mehr oder weniger interessante Ideen zusammengewürfelt, auf dass per Zufall ein genießbares Endergebnis herauskomme.

So erwartet Euch eine ziemlich ein-fallslose Neuauflage des "Demolition Derby"-Konzepts: Tuckert durch Arenen und über einige Strecken mit Kreuzungen und anderen Unfall-schwerpunkten. Mal geht es darum, alle anderen Teilnehmer fahrfähig zu rammen, mal sollt ihr sie in eine Grube schieben oder auch traditionell das Rennen gewinnen. Originell ist das nicht, aber in vollendeter Form kann Rüpelrasen Spaß machen.

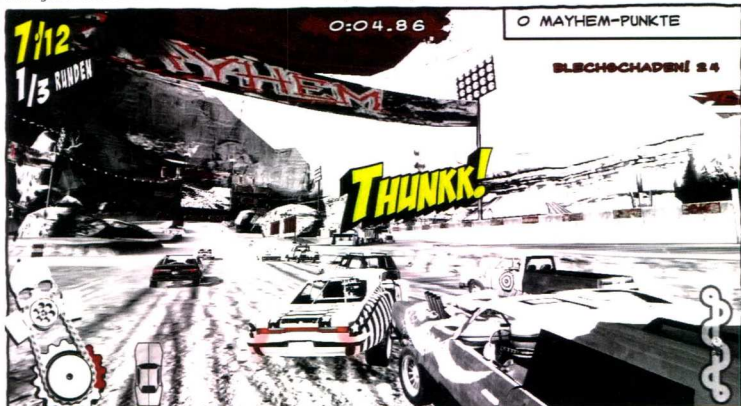
Die vermisst Ihr bei "Mayhem 3D" jedoch, denn die steife Steuerung und unsinnige 'Features' wie der zwangsweise Blick nach hinten, so-bald Ihr den Rückwärtsgang einlegt, sorgen für nervige Momente und stören den Spielfluss.

Halbwegs überzeugt dagegen die Optik, die sich sklavisch der "Sin City"- und "MadWorld"-Logik verschrieben hat: Weiße Flächen und schwarze Konturen bestimmen das

Bild, akzentuiert von roten und gelben Farbtupfern z.B. bei Rücklichtern oder comarigat eingelebten Soundeffekt-Worten. Das wirkt anfangs schick, doch seht Ihr Euch schnell daran satt. Das Pseudo-3D hilft nicht weiter: Dafür liegen Rot-Grün-Brillen aus Pappe mit in der Packung, entsprechend wirkungslos bleibt der Effekt.

Als Download-Spiel hätte "Mayhem 3D" eine Existenzberechtigung als Kuriosität für zwischendurch, aber in der vorliegenden Form lohnt sich die Suche nach dem Code-Free-Import nur für Sammler. us

Testmuster von Play-Asia - www.play-asia.com



360 Bei den Entwicklern stehen Frank Miller und Atsushi Inaba wohl hoch im Kurs – schließlich sieht ihre Rüpelraserei fast so aus wie deren Filme und Comics bzw. indizierten Wii-Metzelzeilen.

Entwickler: Leftfield Productions, USA
Hersteller: Evolved Games
D-Termin: nicht geplant

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

» stillvoller Schwarz-Weiß-Look
» klassische 3D-Farbfalterbrillen dabei
» vermeidet erfolgreich jeglichen Tiefgang

SPIELSPASS

Singleplayer 4 von 10
Multiplayer 5 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

46

FAZIT » Drüger "Destruction Derby"-Verschnitt mit schicker "Sin City"-Optik – das sieht cool aus, ist aber auch fast schon alles.

Bullet Soul

360 Shoot'em-Up 

Shooter-Fans kennen Entwickler Spb vor allem wegen der kompetenten Xbox-360-Umsetzung der Cave-Knallerei "Ketsui" – jetzt legt das japanische Studio mit "Bullet Soul" seine eigene Interpretation des Bullet-Hell-Subgenres vor.

Und die namensgebenden Kugeln sind dann auch das zentrale Element des Vertikalscrollers. Von der ersten

Sekunde an spucken die Feinde Projektil-Ströme aus, die sich vor allem in den Levels vier und fünf zu wahren Kugelflutten erweitern und in hypnotischen Formationen über den Bildschirm mäandern. Vom un-menschlich schweren Kugel-Overkill des vor zwei Monaten getesteten "Pink Sweets" ist "Bullet Soul" aber stets ein Stück entfernt – Grund dafür

ist vor allem ein spielmechanischer Kniff: Habt Ihr einen Feind zerlegt, verpuffen auch seine Schüsse, übrig bleiben lediglich deren grauen Seelen – zu sehen unten auf dem rechten Bild. Leider versäumt es das Spiel, diese grauen Partikel mit dem Score-System zu verweben, auf-sammeln könnt Ihr sie nicht. So kleben High-Score-Jäger möglichst nah am oberen Bildrand, denn wer die feindlichen Raumer rasch wegputzt, freut sich über eine flott ansteigende Comboleiste und demzufolge höhere Punktzahlen.

Zwar lässt Euch Spb die fünf Levels des etwa 30-minütigen Kugeltanzes einzeln anwählen, die Positionen von Bildausschnitt, Comboleiste und Punkteanzeigen bestimmen sowie Replays der Weltbesten herunterladen, darüber hinaus ist aber nichts geboten – weitere Modi, Revisionen oder Freischaltgalerien sind nicht vorhanden. Auf der offiziellen Webseite wurde immerhin der erste DLC angekündigt (Zusatz-Charakter, -Levels und -Modus).

Freundlicherweise hat "Bullet Soul" keinen Regionalcode, zudem wurde die Erstauflage inklusive einer Soundtrack-CD ausgeliefert.

Das größte Plus des Spiels ist auch sein Manko: Es ist so flott, eingängig und leichtgewichtig, dass Einsteiger eine simple Ballerparty feiern, Profis aber den Anspruch und Wiederspielwert vermissen. Detail am Rande: In den ersten 30 Minuten staubt Ihr locker 350 Gamerscore-Punkte ab. ms

Testmuster von Play-Asia - www.play-asia.com

Entwickler: Spb, Japan
Hersteller: Spb
D-Termin: nicht geplant

Unterstützt: bis 2 Spieler, Text: englisch

» 3 Raumschiffe, 5 Levels
» Klasse Steuerung, unendlich Continues
» kein Regionalcode, läuft auf jeder Xbox 360

SPIELSPASS

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

62

FAZIT » Unkomplizierte Japan-Ballerlei mit flotter Steuerung und vielen bunten Kugeln, der allerdings der Feinschnitt fehlt.



360 Links: Der vierte Boss schießt blaue Kugel-Mauern, die nur einen schmalen Durchlass haben. Rechts: Gefährliche Ila Kugeln könnt Ihr in harmlose graue verwandeln.

The Legend of Heroes: Trails in the Sky

PSP Rollenspiel 



PSP Spezialattacken sind mächtig, benötigen aber eine gewisse Aufladezeit – achtet beim Einsatz auf das Timing, damit der Gegner Euch nicht zuvor kommt.



PSP Der Grafik-Engine sieht man ihr Alter an: Auch auf der PSP haben wir schon detailliertere Figuren und schöner modellierte Szenarien gesehen.

Im Westen ist der kleine, aber feine Entwickler Falcom vor allem für die "Ys"-Serie bekannt – deren PSP-Versionen sind mittlerweile sogar im deutschen PSN zu haben. Doch in Japan hat die RPG-Reihe "The Legend of Heroes" dem rothaarigen Adol ein wenig den Rang abgelaufen. Mit der PC-Konvertierung "Trails in the Sky" ist nun der erste Teil der neuen Trilogie in den USA für PSP erschienen – eine europäische Download-Veröffentlichung ist bereits angekündigt, die schmutzige Sammler-Edition bleibt uns dagegen vorbehalten.

Auf den ersten Blick scheint an "The Legend of Heroes: Trails in the Sky" nichts Besonderes zu sein – es ist ein durch und durch klassisches RPG mit Charakteren im Anime-Stil, rundenbasierten Kämpfen (denen Ihr zum Glück auch ausweichen könnt) und einem typischen Quest-System. Doch habt Ihr die ersten paar Stunden hinter Euch, wird deut-



PSP Der rote Punkt über den Werten zeigt: Die Special-Leiste ist aufgeladen – die nächste große Attacke steht damit bereit.



PSP Dank tollen Texten macht es einfach Spaß, den Gesprächen der Protagonisten zu folgen.

lich, warum "The Legend of Heroes" in Japan so beliebt ist. Anstatt wie viele Konkurrenten das RPG-Rad noch einmal komplett neu erfinden zu wollen, um mit konfus-verklausulierten Spielsystemen inhaltliche Ideenlosigkeit zu kaschieren, setzt Falcom auf bewährte Technik und Spielmechaniken sowie ein überzeugendes Story-Konstrukt. Die Protagonisten von "The Legend of Heroes" entwickeln im Verlauf der Handlung ein beeindruckendes Maß an Persönlichkeit und lassen sich nicht so einfach in übliche Klischees einordnen: Wo Titel wie die "Kingdom Hearts"-Reihe die Fans mit austauschbaren, langhaarigen Helden in schwarzen Ledermänteln zu lo-

cken versucht, punktet "The Legend of Heroes" mit runden Figuren, die Euch immer wieder überraschen und schon nach kurzer Zeit ans Herz wachsen. Seit den beiden "Lunar"-Episoden sah man keine so sympathische Party mehr.

Charme mit Standard

So ist es auch nicht so schlimm, dass die visuelle Seite eher unspektakulär ausfällt: Das Spiel läuft mit der gleichen Technik wie "Ys: The Ark of Napishtim". Das Alter merkt man ihr heute durchaus an und im Gegensatz zu den stets wegweisenden "Ys"-Titeln ist auch die Musik zwar passend, aber eher zweckmäßig ausgefallen. Das Kampfsystem ist schnell verstanden und doch angenehm taktisch: Ähnlich wie bei Game Arts' "Grandia" zeigt eine Leiste am linken Bildschirmrand, wann welche Figur an der Reihe ist. Ihr könnt aber mit den passenden Vorgehensweisen

die Aktionsleiste beeinflussen und Euch mit ein wenig Taktik wertvolle Vorteile sichern. Da Ihr Eure Figuren nicht nur angreifen, sondern auch über das Kampffeld laufen lassen dürft, ist es z.B. durchaus möglich, einfach schnell außer Reichweite zu fliehen, wenn der Gegner ein magisches Donnerwetter ablässt.

Eindeutiger Star des Spiels ist aber das exzellente Skript: Die englischen Texte sind hervorragend geschrieben und nerven zu keinem Moment mit lieblosen Standard-Formulierungen oder gekünstelt wirkenden Übersetzungen. Die Dialoge der Passanten passen sich immer wieder dem Geschehen an und die Persönlichkeit der Hauptfiguren schimmert durch jeden Satz hindurch – genau so stellen wir uns eine gelungene Lokalisierung vor. *tn*



PSP Anfangs ist Heldin Estelle eher grob-burschikos, im Laufe des Abenteuers macht sie eine glaubwürdige Entwicklung durch.

DAS VORGÄNGER-TRIO: ALLER GUTEN DINGE SIND VIER?

Eifrigem Importeuren könnte der Name "The Legend of Heroes" durchaus bekannt vorkommen: In den frühen Tagen der PSP erschienen die drei Episoden "A Tear of Vermillion", "Prophecy of the Moonlight Witch" und "Song of the Ocean" in den USA. Die waren allerdings nicht von Falcom selbst, sondern von Microvision produziert und von Bandai bzw. Namco-Bandai mehr schlecht als recht lokalisiert: Dank einer ausgesprochenen faden Übersetzung kam der Charme der Titel kaum zum Tragen und brachte der Serie den etwas unverdienten Ruf eines Langweiler-RPGs ein. Unser Tipp: Auch wenn Ihr damals von "The Legend of Heroes" enttäuscht wart, gebt dem Neustart der Reihe eine Chance – Ihr werdet angenehm überrascht sein.



Entwickler: Falcom, Japan
 Hersteller: Xseed Games
 D-Termin: nicht bekannt
 Unterstützt: 1 Spieler, Text: englisch
 » exzellent geschriebene Texte
 » intelligentes Kampfsystem
 » auch als hübsche Special Edition erhältlich

SPIELSPASS
 Singleplayer: 8 von 10
 Multiplayer: -
 Grafik: 6 von 10
 Sound: 6 von 10
82

FAZIT » Spielerisch keine Neuerung des Rollenspiel-Rads, aber mit sympathischen Figuren und tollen Texten veredelltes Abenteuer.

SPECIAL EDITION MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45



Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur
im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:



15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR 46 EURO



FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS



JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Dieser Abschnitt passt genau in einen Fensterbriefumschlag.

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

**Zahlungsweise
bitte ankreuzen:**

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

INTERAKTIV

M! Games zu brutal

➤ Schon seit geraumer Zeit stören mich die martialischen Cover der M!-Hefte – aber mit Ausgabe 05/11 ist für mich endgültig die Grenze des Zumutbaren überschritten. Ich überlege mir ernsthaft, das Abonnement zu kündigen, da es mir mittlerweile hochgradig unangenehm ist, das Heft überhaupt bei uns im Haus so liegen zu lassen, dass es mein neunjähriger Sohn entdecken kann. Er muss solch furchtbare Bilder nun wirklich nicht sehen.

Auch ich selbst möchte kein Heft lesen, auf dessen Cover regelmäßig Blut, Tod und Angst regieren. Dass im Heft selbst häufig die bluttriefenden Titel ausführlich im vorderen Teil zu finden sind, finde ich ebenfalls bedenklich – offenbar eine Frage der Zielgruppe. So kommt es wohl auch, dass Millionenseller wie "Donkey Kong Country Returns" deutlich weiter hinten abgefrühstückt werden, wenn auch ausführlich.

Meine Familie und ich gehören eher zur Mario/Zelda/Pikmin/Spyro/Donkey-Kong-Klientel. Ich schätze die M! Games wegen der umfassenden und konsolenübergreifenden Berichterstattung. Aber

die Cover-Gestaltung empfinde ich für ein Magazin, das sich an Spieler aller Genres wenden will, als regelrecht ekelhaft.

Ich bin wahrlich kein Moralapostel. Auch ich habe "GoldenEye" gespielt und habe weitere Ego-Shooter im Regal, ebenso "Metroid Prime" und andere Titel, in denen reichlich geballert wird. Darum geht es mir nicht. Aber die Ästhetik der Hefte beschränkt sich auf dem Cover mittlerweile nahezu ausschließlich auf den Bereich Horror, dunkle Fantasy, Gewalt und Krieg. Das finde ich absolut unangemessen; letztlich leistet es denjenigen Vorschub, die das Hobby Videospiele auf genau diese Art von Programmen reduzieren (wollen).

Soweit ich weiß, sind diese speziellen Cover, über die ich mich ärgere, sogar eine Art Bonus für Abonnenten. Wenn dem so ist, dann möchte ich ab sofort die Hefte mit dem regulären Kiosk-Cover. Sollte das nicht möglich sein, werde ich mir ernsthaft die Kündigung überlegen, da ich mich nicht Monat für Monat ärgern will – auch wenn mir die Berichterstattung der Redaktion mit Sicherheit fehlen würde.

Michael Stamp

Aufgrund Deines Leserbriefes ha-

ben wir noch einmal die letzten zwölf Ausgaben hervorgekramt. Am Mario-Atompilz, dem Jubiläumscover, den Anime-Figuren unseres Fantasy-Schwerpunktes sowie der Großaufnahme des Duke können wir nichts Blutrünstiges finden, auch den Raiden der Abo-Ausgabe halten wir für comichaft überzogen. Über den gesichtslosen Soldaten auf dem "Call of Duty"-Cover lässt sich streiten, "Splatterhouse"-Rick sieht zwar wild aus, greift sich aber lediglich das Logo der M! Games. Auch auf der Collage rund um die E3 sowie dem "Killzone 3"-Propagandaplakat finden wir ebenso wenig Grausiges wie auf dem Cover mit "LittleBigPlanet 2". Auch die etwas ramponierte Lara Croft halten wir nicht für blutrünstig. Einen trinkenden und rauchenden "Deus Ex"-Helden kann man wiederum für problematisch halten, ebenso das "Dead Island"-Motiv. Den aktuellen Dragonborn-Krieger aus "Skyrim" finden wir düster, aber nicht brutal.

Langer Rede, kurzer Sinn: Wir glauben, dass Dir Deine selektive Wahrnehmung einen Streich spielt! Bei Licht betrachtet, ist unsere Covergestaltung nämlich vielseitiger als behauptet, auch bei Inhalten bemühen wir uns um Abwechslung – sofern der Markt diese auch in ausrei-

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

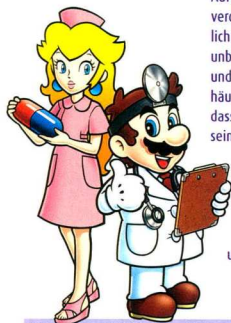
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

chendem Maße hergibt. Dass dabei immer wieder grober Horror und Gewalt Themen sind, liegt an unserer erwachsenen Leserschaft und nicht zuletzt daran, dass solche Spiele derzeit gefragt sind.

PSN-Hack versäumt?

➤ Ich lese Euer Heft sehr gerne, in der Ausgabe 06/11 vermisste ich jedoch Infos zum Angriff auf das PlayStation Network und den dadurch bedingten Ausfall des Dienstes. Dieses Thema beschäftigt die Videospielszene ja nun wirklich sehr stark und wurde sogar von großen deutschen Zeitungen und auch der Tagesschau aufgegriffen. Ich hätte daher schon erwartet, dass ihr als Fachmagazin dazu etwas bringt und die Geschehnisse und Folgen einmal übersichtlich

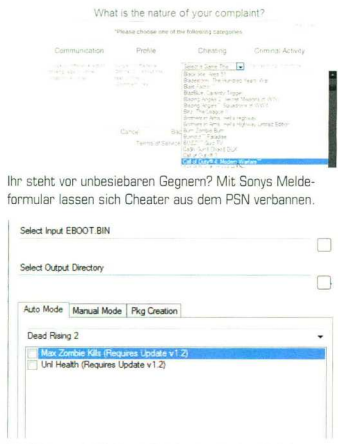
Frag Dr. M!



Auf PSP haben es mir Cheater bereits verdorben, online zu spielen. Schließlich macht es keinen Spaß, gegen unbesiegbare Gegner anzutreten – und das passiert bei manchen Titeln häufiger. Aber jetzt habe ich gelesen, dass es auch auf der PS3 möglich sein soll, beim Spielen zu mögeln: Könnt ihr verraten, ob dies wirklich der Fall ist und wie das vor sich geht? Kann man dagegen etwas unternehmen, sich schützen oder ist man den unfairen Spielern auf Gedeih und Verderb ausgeliefert?

Markus Kluger

Es gibt bereits einen Cheat-Stick für die USB-Schnittstelle sowie kostenlose Heimentwicklertools, womit PS3-Fans beim Spielen mögeln können – damit lassen sich je nach Titel z.B. unbegrenzt Energie, Munition oder alle Levels freischalten. Diese Methoden funktionieren jedoch nur auf Konsolen mit modifizierter Firmware: Solange es Sony gelingt, entsprechende Konsolen aus dem PSN zu verbannen, bist Du vor Cheatern sicher. Allerdings haben Technikfreaker in den letzten Monaten immer wieder Tricks ausgeheckt, mit denen sich Sonys Sicherheitschecks umgehen lassen – nach der Wiedereröffnung des PSN wird es Mögeln hoffentlich nicht mehr gelingen, Spieler zu stören. Andernfalls kannst Du Cheater auch melden (via unten stehendem Link), dazu musst Du Dir nur den Nick des Spielers merken und in Sonys Online-Formular eintragen.



Die Software "PS3 Cheat Enabler" modifiziert Spieldaten auf der Festplatte, um Mogelfunktionen zu aktivieren.

darstellt und aufarbeitet. Es ist meiner Ansicht nach ein journalistisches Versäumnis, diesen sehr substanziellen Fall nicht zu thematisieren!

Martin Buchholz

Der PSN-Hack ereignete sich nach Redaktionsschluss der M! 06/11 – daher ist in der Ausgabe auch kein entsprechender Artikel zu finden.

Aber: Auf maniac.de findest Du mehrere Artikel mit allen Fakten zum Thema PSN-Hack und seinen Folgen. In der aktuellen Ausgabe der M! gibt es die volle Analysepackung der Ereignisse ab Seite 20.

M! gegen den Rest der Welt

► Standet Ihr als Tester schon mal vor folgendem Problem: Obwohl ein Spiel in Eurem Genre beheimatet ist, Euch das Szenario gefällt und (ganz wichtig) alle Welt um Euch herum das Spiel überragend bewertet, findet Ihr es einfach nur schlecht. Ich selbst finde "Fallout 3" oder die "Metal Gear Solid"-Serie auch "nur" gut und beispielsweise

"BioShock" unterirdisch.

Wenn ja, was tut Ihr dann? Macht Ihr eine Kompromisswertung, die Ihr natürlich nie zugeben würdet? Bittet Ihr jemand anderen, das Spiel zu testen, weil Eure Wertung eine zu große Diskrepanz zu den anderen Magazinen und Internetseiten hätte?

timmmych, via maniac.de

Die Frage nach einer nicht zugegebenen Kompromisswertung an sich ist natürlich absurd – welche Antwort könnten wir Dir darauf geben?

Tatsächlich gab es schon Fälle, wie Du sie beschreibst. Als "Lost Planet 2" auf Michaels Schreibtisch lag, fand er es als Solospieler demmaßen schlecht, dass er es an "Monster Hunter"- und Squad-Shooter-Fan Oliver Ehrle abgab – weil der den wichtigen Mehrspieler-Aspekt schlicht besser beurteilen konnte.

Für uns ist dabei Diskrepanz zur Konkurrenz kein Maßstab: Wertungen kann man nicht mit Formeln errechnen und wir vertreten unsere eigene Meinung und Sicht der Dinge.

Hilfe bei Bildproblem

► Ich konsultierte Euch bzgl. eines technischen Phänomens, welches mir bei meiner PS3 der ersten Generation seit Längerem negativ auffällt. Bei Spielen wie "The Darkness", "Lost: Via Domus", den beiden "Uncharted" und "Resident Evil 5" werden in manchen dunkleren Spielschnitten die schattigen Flächen nicht richtig schwarz, sondern bläulich dargestellt. Andere schwarze Flächen wie bei Außenszenarien, Bildschirmmenüs oder den schwarzen Streifen während Cutscenes werden immer korrekt tiefschwarz dargestellt.

Dieses Blau-Phänomen tritt jedoch nicht in jedem dunklen Szenario auf, sondern nur ab und zu. Dabei aber nie sporadisch, sondern immer an den betreffenden Stellen – auch nach einem Neustart der Konsole. Wenn mich nicht alles täuscht, tritt es auch nur dann auf, wenn ein neuer Spielschnitt geladen wurde. War die vorangegangene Szene noch richtig dunkelschwarz, so ist die nächste dann dunkel-blau – beispielsweise in "Resident Evil 5" immer zu Anfang des Kapitels 6-2.

Der Sony-Support hatte mich damals an den Hersteller meines Fernsehers verwiesen, der mir wiederum auch nicht helfen konnte.

An meinen TV-Einstellungen wird es nicht liegen, denn ich habe alle Spezialeffekte und "Bildverbesserer" abgeschaltet sowie et-

liche Einstellungsmöglichkeiten von Helligkeit, Kontrast und Farbe durchprobiert. Mit anderen Konsolen wird das Schwarz übrigens nie bläulich. Ein Hinweis noch: Je höher ich die Helligkeit am TV einstelle, desto heller wird auch das Blau bei mir. In den Stellen mit normalem Schwarz bleiben sie hingegen auch bei einer sehr hohen Helligkeitseinstellung schwarz.

Ich benutze einen älteren Plasmabildschirm von Pioneer (2004, noch HD ready) und die PS3 läuft über ein relativ teures HDMI-Kabel, ich spiele meist in 720p. Bei den erweiterten Anzeigeeinstellungen der PS3 habe ich schon etliche Kombinationen durchprobiert, leider ohne Erfolg. Mit dem beiliegenden Euro-AV-Kabel ändert sich im Übrigen auch nichts. Vielleicht habt Ihr noch den ein oder anderen Tipp für mich?

Matthias

Zunächst empfehlen wir Dir, Deine PS3 verschwende an einem anderen Fernseher anzuschließen, auch eine andere PS3 an Deinem Fernseher könnte interessante Erkenntnisse liefern – so lässt sich einschränken, ob die Konsole oder der TV das Phänomen verursacht.

Zudem haben wir zusammen mit

den Kollegen unseres Heimkino-Schwestermagazins *audiovision* über Deine Frage diskutiert. Florian Friedrich, Leiter des Testlabors, wagt eine mögliche Ferndiagnose und vermutet einen Detailfehler bei den Bildeinstellungen – Stichwort: Ultraschwarz. Wenn der TV dabei ins Clipping kommt, könnte es blau werden. Spiele nutzen den vollen Wertebereich von 0-255 und könnten sich daher anders verhalten als Filme. Florian rät, das AV-Universaltestbild auszuprobieren, denn das nutzt ebenfalls den vollen Wertebereich.

Darüber hinaus richten wir Deine Frage wie gewünscht an unsere Leser: Wer hat ähnliche Schwierigkeiten mit der Schwarzdarstellung und kann Matthias helfen?

Alte M!-Hefte gesucht

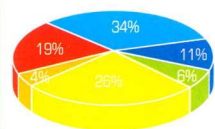
► Mit Freude habe ich gesehen, dass in der Ausgabe (05/11) meine Anfrage in der Rubrik Leserbriefe gedruckt war. Nun ist mir klar, dass ich zwei Ausgaben der M! Games verpasst habe! Das geht gar nicht... Ich habe sonst jede Ausgabe und werde auch zukünftig jede weitere kaufen. Jeweils am Ersterscheinungstag wandere ich zum örtlichen Zeitschriftenhändler und

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.

Deine Gedanken zum Hacker-Angriff auf das PlayStation Network?

- A** Ich habe primär Angst vor Missbrauch meiner Daten.
- B** Ich besitze keine Kreditkarte, Passwörter sind geändert – was soll schon passieren?
- C** Panikmache, weiter nichts.
- D** Haha, Sony, haha. Ich spiele weiter Xbox 360 oder Wii.
- E** Digi-Shopping ist mir egal, ich will nur online spielen können!
- F** Sony tut mir leid, diese schlimmen Hacker!



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), vi&P
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steyberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Thomas Nickel (tn), Max Wildgruber (mw), Stefan Stockmann (st), Stephan Freundorfer (sf), Thomas Stuchlik (ts), Benjamin Kratsch (bk), Christoph Steinecke (cs), Colin Gabel (cg), Andreas Müller (am), Daniel Horvath (dh), Boris Kretzinger (bo)

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 87

NACHBESTELLUNG

nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Rockstar

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, vi&P
Telefon (0 82 33) 74 01-72
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2011

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck-Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung 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 Meising
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

Zockerbude des Monats

Bodo Morgenstern liebt Musik – egal, ob in spielerischer Form oder als Zuhörer, weshalb er sich mit edlem Hi-Fi-Zubehör einen Platz in der Zockerbude des Monats sichert.

Der 35-jährige aus Schleswig Holstein begann seine Zockerkarriere als kleiner Bub mit dem Atari 2600 und verliebte sich prompt in das Spiel "Bobby geht nach Hause". Es folgten C16, C64 und Amiga 500, ehe er auf Nintendo-Konsolen umstieg. Mit der Playstation verlor er der "Resident Evil"-Serie, bis heute kauft Bodo jedes System mit einem Ableger der Reihe.

Beim zweiten Teil versuchte er sich gar als Speedrunner – mit rund 90 Minuten für beide Handlungsstränge eine famose Leistung. Daneben frönt Bodo seiner Leidenschaft für Musik. Ein AV-Receiver Marke Onkyo TX-SR578 liefert feinen 7.1-Klang an die Lautsprecher von Monacor und T+A, für die der gelernte Zimmerer eigens mit Kirsche furnierte Gehäuse bauen ließ.



Nicht nur auf die Soundanlage ist Metalfan Bodo stolz, auch seine beiden Daddeltöchter erfüllen den Papa mit Freude.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?

Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

besorge mir die aktuelle Ausgabe voller Vorfreude!

Natürlich möchte ich die verpassten Ausgaben 12/08 und 01/09 nachbestellen, da ich mir bereits einen Ordner mit der Aufschrift "Videogames History" gemacht habe, worin ich die jeweiligen Liebeserklärungen feinsäuberlich und chronologisch einordne. Eine meiner Lieblingskonsolen, das Mega Drive, fehlte aber noch, auch die PC-Engine darf in diesem Ordner nicht fehlen!

Zu meinem Entsetzen sah ich auf der oft besuchten Internetseite www.maniac.de, dass nur innerhalb Deutschlands nachbestellt werden kann. Insofern bin ich nun in einer Sackgasse angelangt, denn auch meine Kollegen haben diese Ausgaben nicht.

Kann ich diese beiden Ausgaben nachbestellen? Der Betrag spielt keine Rolle, hohe Portokosten übernehme ich. Ich muss diese bei-

den M! Games haben, es geht nicht anders!

Tobias Grolimund

Gerne sind wir Dir bei der Komplettierung Deiner Sammlung behilflich. Zur Bearbeitung von Auslandsbestellungen genügt die Kontaktaufnahme per E-Mail an bossfight@maniac.de.

Solid Snake für PSP?

► In der neuen Ausgabe der *Moblie Gamer* habe ich gelesen, dass es das Spiel "Metal Gear Solid" auch als Download für die PSP geben soll. Leider konnte ich diesen noch nicht finden! Ist es noch nicht veröffentlicht oder kommt es nicht im deutschen Store?

Mirko Nollet

Bis zum Druckschluss dieser Ausgabe konnten wir leider nicht selbst im PlayStation Store nachsehen.

Hersteller Konami bestätigte jedoch, dass das Spiel bereits im November 2009 erschienen sei und anfangs 9,99 Euro gekostet habe.

3D mit Polfilterbrillen

► Ich habe eine Frage bezüglich der Nutzung von 3D-Inhalten in PlayStation-Spielen beziehungsweise 3D-Blu-rays. Ich plane demnächst auf einen 3D-Fernseher von LG umzurüsten, ich möchte das Modell LG 47LD950. Da dieses aber keine Shutterbrillen, sondern Polarisationsbrillen nutzt, frage ich mich, ob die PlayStation 3 bei Filmen und Spielen das Bild auch in 3D umrechnet oder ob das System nur mit der Shutter-Technik funktioniert.

Arne Teppich

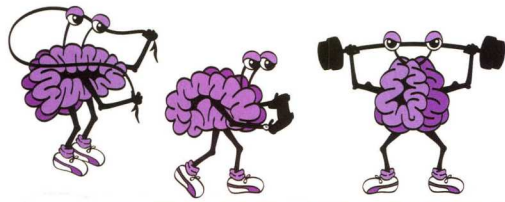
Bei Filmen funktioniert 3D via PS3 auch mit Polfiltertechnik, allerdings nur mit halbiertem Auflösungsgrad. Das

liegt nicht an der PS3, sondern am verwendeten Polfiltersystem. Bei Spielen sollte es genauso funktionieren. Einen ausführlichen Vergleich derzeitiger 3D-Techniken findest Du in der aktuellen Ausgabe unseres Schwesterzeitungsmagazins *audiovision*.

ERRATA

Errata: Der Test zu "Shin Megami Tensei" steht nicht wie im Inhaltsverzeichnis angegeben auf Seite 55, sondern auf Seite 59. Beim kurzfristigen Umlayout ging dann glatt eine Bildunterschrift verloren.

Errata: Chaos im Doppelpack: Im Artikel über Guerrilla Games verunstaltet ein Buchstaben-dreher Cliff Bleszinskis Nachnamen, auch die Hausnummer der Firmenzentrale ist falsch, korrekt wäre Herengracht 410 und somit auch ein anderes Gebäude.



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!



Barney's Hide & Seek • Mega Drive • 1993



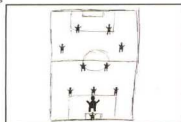
Auflösung

von Ausgabe 06/11

Dem Schmid sein Rätsel

Schau genau!

Markierte Klagen



1. GOD OF WAR
2. HALO 3
3. FINAL FANTASY VIII
4. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
5. SOUL BLADE
6. DEVIL MAY CRY

Lösung: Libero Grande



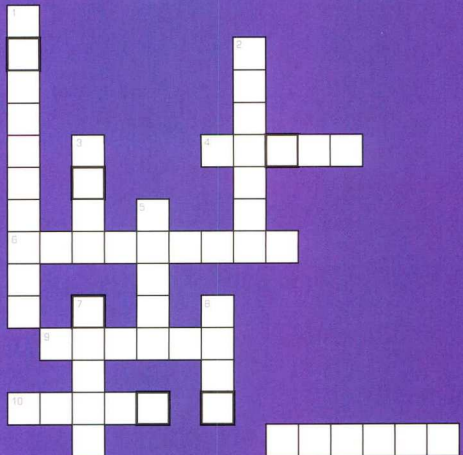
Welcher Spielmacher ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Entwicklers bzw. Herstellers.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 21. Juni eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsyste mit an.

Kreuzworträtsel

Mithilfe dieser MI Games sollte Euch die korrekte Beantwortung der zehn Fragen leicht fallen. Setzt anschließend aus den Buchstaben der gerahmten Felder den gesuchten Untertitel eines Spiels zusammen.



1. Untertitel des neuesten "Red Faction"-Ablegers
2. Rockstar goes 40's
3. Spielt die Töne links, hoch, rechts, links, hoch, rechts" und ein Pferd erscheint
4. Effektive Verknüpfung von Backpfeifen
5. Rauchenden Stealth-Opa
6. Seine metallischen Testikel kann man jetzt kaufen
7. Dieser blaue Blitz vereint Generationen
8. Von Cyber-Räubern gebeutelt
9. Horror-Regisseur und id-Urgestein
10. Erfindet das neue Wort "Mingleplayer"

HELD ODER UNHOLD?

Sony PlayStation setzt Euch unter Strom:

1x limitierte "inFAMOUS 2" Hero-Edition inklusive Spiel, Rucksack, Cole-Figur, Comic und Soundtrack

2x "inFAMOUS 2"

Beantwortet diese Frage:

An welche reale Stadt
ist New Marais,
der Schauplatz von
"inFAMOUS 2", angelehnt?

A: New Orleans
B: New York
C: New Amsterdam

Stichwort: Stromladung



NICHTS FÜR LANDRATTEN

Zusammen mit Bethesda schicken wir Euch auf eine actiongeladene Kreuzfahrt.

1x "Brink"-PS3-Paket, bestehend aus Spiel, T-Shirt, Kapuzenpulli, Kappe, Trinkflasche, Halstuch und Parcours-DVD

1x "Brink"-Xbox-360-Paket, bestehend aus Spiel, T-Shirt, Kapuzenpulli, Kappe, Trinkflasche, Halstuch und Parcours-DVD

Dafür solltet Ihr die Antwort auf folgende Frage wissen:

Wie bezeichnete der Creative
Director Richard Ham das Spiel-
prinzip von "Brink" in MI 05/11?

A: Real-Time-Shooter
B: Mingleplayer
C: Massively Multiplayer Onslaught

Stichwort: Wasserschaden



KEIN APRILSCHERZ!

Der Duke kommt wirklich und Take 2 stattet Euch mit allem aus, was Ihr zum Feiern benötigt:

1x "Duke Nukem Forever" (PS3) + Kochschürze + Kondome + Handschuhe + sprechender Bierkühler

1x "Duke Nukem Forever" (360) + Kochschürze + Kondome + Handschuhe + sprechender Bierkühler

Dafür wollen wir aber wissen:

Was wollen die angreifen-
den Aliens in den "Duke"-
Spielen traditionell stehlen?

A: Unser Bier
B: Unsere Frauen
C: Unser Geld

Stichwort: King

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.



Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 5. Juli 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**

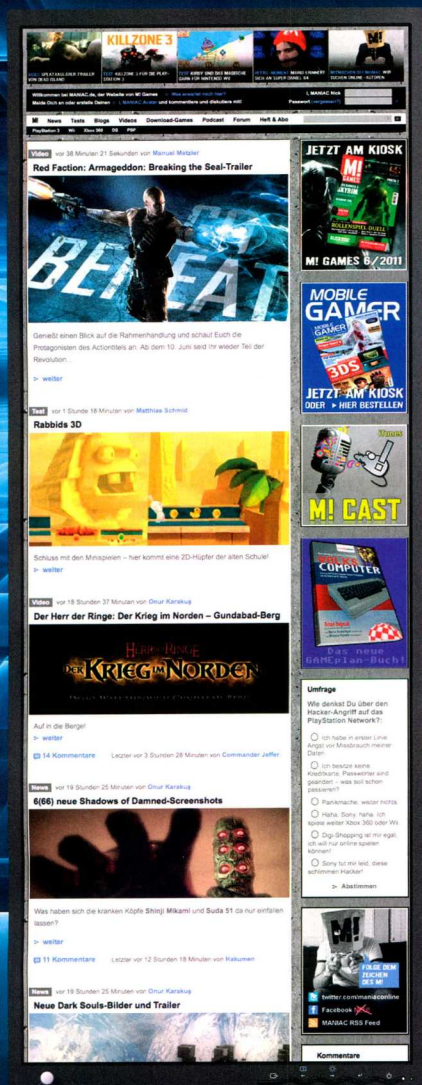
Außerdem nur bei maniac.de:

- » **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**



Spielvideos selbstgemacht

Let's Play, Machinima, Speedruns – Spielvideos auf YouTube erfreuen sich großer Beliebtheit. M! erklärt Euch Schritt für Schritt, wie Ihr eigene Bewegtbilder ins Netz bringt.

 Wer hat sich nicht schon öfter gewünscht, anderen Zockern die eigenen Bildschirmfolge, virtuelle Stunts oder persönliche Spieleindrücke vorzuführen? Dank Internet und YouTube etablierten sich in den

letzten Jahren zahlreiche Formen und sogar Subkulturen verschiedenartiger Spielvideos im Netz. Der Weg zum selbsterstellten Videospiel-Film ist gar nicht so kompliziert, wenn Ihr einige Dinge beachtet. Wir zeigen Euch die entscheidenden

Schritte zum eigenen Video im Web: welche Hardware Ihr braucht, welche Plattformen funktionieren, wie Ihr aufnehmt, wie Ihr schneidet, Kommentare aufzeichnet und wie das Ganze optimal auf YouTube landet. ts

1 WAS BRAUCHE ICH?

Um ein Spielvideo in High Definition aufzunehmen, braucht es neben der Konsole auch die richtige Hardware. Auf jeden Fall benötigt Ihr einen halbwegs aktuellen PC. Wir empfehlen einen Rechner ab einer 2,4 GHz getakteten Doppel- oder Vier-Kern-CPU sowie mindestens 4 GB RAM – dazu eine Grafikkarte mit 1 GB Grafikspeicher. Besonders wichtig ist eine große wie schnelle Festplatte, denn HD-Aufnahmen fressen viel Speicherplatz und müssen flugs verarbeitet werden.

Deswegen sollte die Harddisk über die interne SATA-

Schnittstelle im PC laufen – externe Platten über USB 2.0 sind häufig zu langsam beim Speichern. Oft genügt die bereits verbaute Standardfestplatte – hier helfen jedoch nur Testaufnahmen, ob diese ausreicht. Je nach gewünschter Aufnahmequelle braucht Ihr weitere Ausstattung:

» **Konsolenspiele auf PS3, Xbox 360 und Wii:** Hier benötigt Ihr einen Videograbber, der High-Definition-Auflösungen (1080p, 1080i, 720p) beherrscht. In der Tabelle unten findet Ihr dazu drei Testgeräte.

» **Klassische Spiele auf Retrokonsolen:** Hier reicht normalerweise ein günstiger Videograbber für SD-Auf-

nahmen (480i, 576i). Achtet auf die Anschlussmöglichkeiten: Neben Composite-Signalen (FBAS) sollte auch S-Video unterstützt werden. Die in der Tabelle vorgestellten Geräte eignen sich ebenso für SD-Auflösungen.

» **PC-Titel und Spiele über Emulator:** Hier braucht es keine zusätzlichen Geräte, sondern nur eine entsprechende Software zur Aufnahme wie etwa FRAPS, Camstudio oder Hypercam. Teilweise bieten die Emulatoren selbst die Möglichkeit zur Aufnahme.

» **Handheldspiele:** Der Nintendo DS bietet leider keine direkte Möglichkeit zur Aufnahme. Die PSP dagegen schon (siehe Kasten: Videos vom Handheld).



Ein Allround-PC wie der Medion Akoya A500 reicht aus.

DIE VIDEO-HARDWARE

Name	HAUPPAUGE HD PVR
Anschluss	USB
Auflösungen	bis 1080i, PAL, NTSC
Eingang	Komponente, Composite, S-Video
Ausgang	Komponente
Besonderheiten	externes Gerät
Preis	200 Euro
Internetadresse	www.hauppage.de



BLACKMAGIC INTENSITY PRO*
PCI Express
bis 1080p, PAL, NTSC
HDMI
HDMI
mitgelieferter Kabeladapter für Anschluss von Komponente und Composite
160 Euro
www.blackmagic-design.com



AVERMEDIA AVerTV CAPTUREHD
PCI Express
bis 1080i, PAL, NTSC
HDMI
HDMI
mitgelieferter Kabeladapter für Anschluss von Komponente, Composite und S-Video
100 Euro
www.avermedia.de

*Die Intensity Pro ist auch als externes Gerät Intensity Shuttle mit USB 3.0 und zusätzlichen Komponenten-Eingängen erhältlich

2 DER ANSCHLUSS

Bei den Geräten von Blackmagic und AVerMedia benötigt Ihr einen freien PCI-Express-Slot (1x), um die Steckkarten zu installieren. Das Hauptauge-Kästchen dagegen ist portabel und funktioniert per USB 2.0. Wegen des HDCP-Kopierschutzes bei HDMI seid Ihr bei der Aufnahme auf das Komponentensignal beschränkt. Für schicke HD-Aufnahmen im Web reicht bereits 720p aus, was zudem Systemanforderungen und Bandbreite schont. Bei Wii gehen sowieso nicht mehr als 480p.



Dank mitgelieferter Kabelpeitsche bei Blackmagic und AVerMedia habt Ihr viele Anschlussmöglichkeiten.

Nach dem korrekten Anschluss (siehe Bilder) startet Ihr die Konsole sowie die mitgelieferte Grabber-Software und schaltet diese auf Komponenteneingang. Alle drei Grabber-Geräte besitzen nicht nur einen Videoeingang, sondern auch einen Ausgang. Damit schleift Ihr das



Das Hauptauge-Gerät besitzt an der Rückseite den Komponentensignaleingang, darüber den Ausgang.

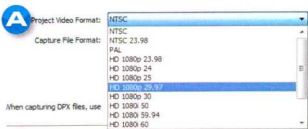
Bildsignal direkt zu Eurem Fernseher oder einem externen Monitor durch. Das ist auch ratsam: Zwar könnt Ihr das Bild auf dem PC-Monitor direkt kontrollieren, allerdings ergibt sich je nach PC-Konfiguration oft eine nervige Verzögerung beim Aufnehmen.



Mit der mitgelieferten Software (hier AVerMedia) greift Ihr das eingehende Signal ab.

3 DIE AUFNAHME

Die den Grabbern mitgelieferten Softwarelösungen (AVerMedia, Blackmagic, TotalMedia Extreme) eignen sich allesamt zur Rohaufnahme von Videos. Stellt in den Optionen eine möglichst hohe Bitrate für die Aufnahme ein. Beim Blackmagic-Gerät dürfen Videos sogar unkomprimiert mitgeschnitten werden – dazu ist aber eine äußerst schnelle Festplattenkonfiguration erforderlich. Niedrige Bitraten sind dagegen bei älteren Rechnern nützlich, um die Datenflut bei der Aufnahme zu bewältigen. Wollt Ihr dagegen Emulator- oder PC-Titel aufnehmen, greift Ihr zu einer eigenen Software, die im Hintergrund läuft. Hier nehmen wir stellvertretend das weit verbreitete FRAPS, das es sogar kostenlos gibt. Nach dem Start nehmt Ihr per F-Taste Screenshots und Videos auf – die Gratis-Version beschränkt Bewegtbildaufnahmen jedoch auf 30 Sekunden, weshalb die Vollversion für 37 US-Dollar ein Muss ist.



Unpraktisch: Bei der Blackmagic-Software muss genau angegeben werden, welche Auflösung am Signaleingang anliegt.

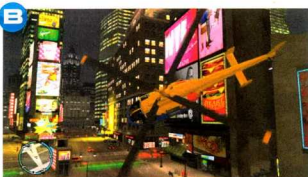


Die übersichtliche Hauptauge-Software 'TotalMedia Extreme' besitzt Voreinstellungen für die HD-Konsolen. Ändern müsst Ihr nur die Bitrate.

DER SPIELABLAUF



Außerst beliebt bei Speedrunnern sind klassische 2D-Titel wie "Super Mario" – aber auch aufwändige Rollenspiele, bei denen man per Bug in Minuten zum Endgegner rasen kann.



Stuntvideos gelingen besonders bei Open-World-Titeln wie "GTA IV" dank zuschaltbarer Kinokamera.

Plant vor der Aufnahme, was genau mitgeschnitten werden soll: Bei Speedruns geht es in der Regel von Levelbeginn an los, während Stuntvideos einige Spielvorbereitung benötigen – spektakuläre Crashes oder bestimmte Kniffe gelingen oft nicht beim ersten Mal. Wollt Ihr dagegen ein Let's-Play, Walkthrough- oder ein Tipps-Video erstellen, ist es sinnvoll, das Spielgeschehen beim Aufnehmen direkt zu kommentieren. Schaut Euch dazu Schritt 5 an.

Wenige Spiele erlauben auch den direkten Mitschnitt der laufenden Bildschirm-Aktion. Videoaufnahmen sind beispielsweise in "Halo 3" und "Call of Duty: Black Ops" möglich, allerdings fehlt hier die Exportfunktion. In der PS3-Fassung von "Just Cause 2" darf man aufgezeichnete Videos direkt auf YouTube hochladen, aber nur in mäßiger Qualität.

MACHINIMA

Eine völlig andere Herangehensweise haben Machinima-Filmchen. Bei diesen Videos wird eine Geschichte mittels Spiele-Engine erzählt. Hier bieten sich Titel mit offener Welt ("Just Cause", "Fallout 3") ebenso an wie Ego-Shooter ("Black Ops", "Halo 3"). Vor diesen Spielkulissen lassen sich interessante wie witzige Handlungen erzählen. Inspiration erhält Ihr von erfolgreichen Machinima-Regisseuren auf www.youtube.com/machinima. Plant vorher mit einem Drehbuch oder Storyboard die nötigen Einstellungen und Perspektiven. Beim Mitschnitt ergeben sich viele Möglichkeiten: Nehmt den Spielverlauf etwa direkt auf oder nutzt die eingebaute Replay-Funktion des Spiels. Deutlich flexibler sind aber Mehrspieler-Online-Mode: Hier könnt Ihr virtuelle Schauspieler engagieren, während Ihr das Geschehen als Kameramann filmt. Lustige Situationen ergeben sich auch beim Interagieren mit der Gegner-KI und der Spielphysik. Der Witz bei Machinima-Filmen steht und fällt mit dem Schnitt (Schritt 4): Auch mit passendem Szenenwechsel gelingt Euch ein Action-Film in "GTA" oder eine Liebesgeschichte in "Oblivion". Ebenso interessant ist die Kombination aus Spielszenen, Zwischensequenzen und zusätzlichen Sprachaufnahmen (siehe Schritt 5). Spielt beim Schnitt mit der Abfolge und Länge der einzelnen Szenen herum, bis Eure Film-Sequenz harmoniert.



"A Day in the Life of a Turret" ist ein preisgekröntes Machinima, das aus dem Leben der Geschütze in "Portal" erzählt.

4 DER SCHNITT

Eure frisch aufgenommenen Dateien importiert Ihr in Euer Videoschnittprogramm. Nutzt entweder den in Windows enthaltenen "Windows Movie Maker" (ab Windows 7 nur noch als kostenloser Download über Windows Live) oder greift zu effektiveren, aber kostenpflichtigen Lösungen wie Magix Video oder Adobe Premiere bzw. Premiere Elements. Oft ist ein Schnitt bei Speedruns, Walkthroughs oder Let's

Play unerwünscht. Um Langeweile zu vermeiden, solltet Ihr dennoch langwierige Menüklickereien und Ladezeiten besser herauschnippeln. Bei einem Review ist der Schnitt deutlich wichtiger: Deckt die interessantesten Spielaspekte ab und versucht Euch in möglichst knapper Videodauer, denn sobald sich die Zuschauer langweilen, klicken sie weg.

Habt Ihr Probleme mit einem nicht kom-

patiblen Videoformat, greift Ihr zu einem Video-Converter, die es wie Sand am Meer gibt. Wir empfehlen Euch den kostenlosen "Any Video Converter", der sich auf zahlreiche Formate (wie AVI, WMV, MPG, MP4, MKV, SWF oder M4A) versteht.



In Schnittprogrammen wie Premiere könnt Ihr Eure Filme mit der Zeit-
leiste (unten) schneiden und mit einer Kommentarspur versehen.

NÜTZLICHE SOFTWARE

Software	geeignet für	Preis	Bezugsquelle
Adobe Premiere / Premiere Elements	professionellen Videoschnitt	ab 100 Euro	www.adobe.de/premiere
Any Video Converter	Konvertierung zahlreicher Videoformate	gratis	www.any-video-converter.com/download-freeware/
Camstudio	Video- und Audio-Aufnahme	gratis	www.camstudio.org
FRAPS	Video- und Audio-Aufnahme	gratis / 37 Dollar	www.fraps.com
Hypercam	Video- und Audio-Aufnahme	gratis	www.hyperionics.com
Magix Video Deluxe	günstigen Videoschnitt	70 Euro	www.magix.de
Windows Movie Maker	rudimentären Videoschnitt	gratis	explore.live.com

5 DER KOMMENTAR

Um Eure Errungenschaften zu kommentieren, habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder nehmt Ihr Eure Sprachbeiträge direkt beim Spielen auf oder Ihr redet auf die fertige Videoaufnahme. So oder so braucht es ein handelsübliches Headset oder Mikrofon, das per USB oder Audioeingang am PC Anschluss findet. Bei Kommentaren, die im Nachhinein eingesprochen werden, funktioniert das mit Adobe Premiere (im Soundmixer)

ebenso wie im Windows Movie Maker (über das Mikrofon-Symbol). Dabei kommt es auf die Sprechtechnik an: Redet deutlich und langsam. Kommentiert das, was auf dem Bildschirm passiert, und erklärt, warum Ihr so spielt, wie Ihr spielt. Je witziger, natürlicher und informativer der Kommentar, desto höher die

Klickraten auf YouTube! Vermeidet Dialekte und sprecht in korrektem Deutsch. Nach der Sprachaufnahme pegelt Ihr den Ton ein: Justiert die Lautstärke der Sprache und des Originaltons, so dass beides verständlich ist.



Die Kombination mit FRAPS ermöglicht die simultane Video- und Sprachaufnahme. Setzt hier die Häkchen für "Record Win sound" und "Record external input".



In Premiere nutzt Ihr für Sprachaufnahmen den Audiomixer: Aktiviert die Aufnahme-buttons (1) und (2) für einen Audiokanal. Dann startet Ihr die Aufnahme bei (3).

GLOSSAR

LET'S PLAY » Unter Let's Play (kurz LP) versteht man eine in den letzten Jahren äußerst populär gewordene Video-Form: Hier werden Spieleindrücke zusammen mit eigenem Kommentar aufgenommen. Die beliebten YouTube-Schnipsel sind gleichzeitig Spielhilfe und Kaufberatung.

MACHINIMA » Machinima steht für Spielfilme in virtuellen Spielumgebungen, die eine Geschichte erzählen. Dazu nehmt Ihr mit der virtuellen Kamera bestimmte Situationen auf, um diese witzig, dramatisch oder

spannend zu inszenieren.

REVIEW » In einem Review wird ein Spiel vorgestellt und beurteilt. Strukturierte Reviews unterteilen sich in mehrere Bereiche wie etwa Spielablauf, Grafik, Story oder Spielwelt. Ein gesprochener Kommentar vermittelt darüber hinaus zusätzliche Eindrücke, die bewegte Bilder nicht liefern können.

SPEEDRUN » In einem Speedrun versuchen Daddler, ein Spiel in Rekordzeit durchzuzocken. Dazu ist eine exzessive Kenntnis des betreffenden Titels notwendig.

Das Nutzen von Bugs im Spielablauf, versteckten Abkürzungen oder Sprungkombinationen verkürzt dabei oft die Spielzeit drastisch, womit sich so manches Mammut-Spiel in Minuten durchspielen lässt.

WALKTHROUGH » In Video-Form wird hier ein Titel Schritt für Schritt durchgespielt. Der Sprecher kommentiert dabei das Bildschirmgeschehen. Die meist sehr langen Walkthroughs teilen sich auf YouTube wegen der Laufzeitbeschränkung in viele einzelne Kapitel auf.

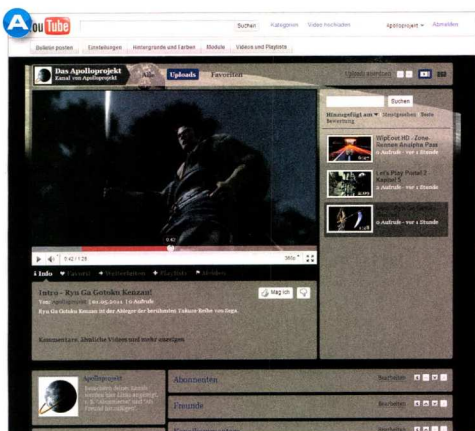
6 DAS VERÖFFENTLICHEN

Wenn das Video fertig geschnitten und vertont ist, geht es ans Exportieren: Lasst Euer Video am besten als MP4 mit H264-Codec in Originalauflösung herausschreiben – so erhaltet Ihr eine möglichst kleine Datei mit hoher Qualität. Achtet darauf, dass YouTube bei neuen Accounts nur Videos von höchstens 10 Minuten Länge akzeptiert. Gerade bei langen Walkthroughs übersteigt Ihr dieses Maximum schnell. Stückerl deshalb Euer

Video mit dem Schnittprogramm Eurer Wahl in kleinere Häppchen.

Nun benötigt Ihr ein YouTube-Konto. Nach der kostenlosen Registrierung legt Ihr den eigenen Video-Kanal an und gestaltet die Optik. Dann geht es ans Hochladen des Videos. Dateien von einigen 100 MB Größe benötigen je nach Internetverbindung bis zu mehrere Stunden für den Upload. Gut, dass Ihr währenddessen

bereits den Status des Videos (privat, nicht gelistet, öffentlich), die Beschreibung sowie die Tags (Suchbegriffe) eingeben dürft. Nach dem Hochladen generiert YouTube automatisch verschiedene Auflösungen des Videos, was zudem einige Zeit beansprucht. Zuletzt liefert Euch YouTube eine URL-Adresse für das Video zum Verlinken sowie den HTML-Code zum direkten Einbetten des Videos auf anderen Webseiten.



Der eigene YouTube-Kanal darf optisch an den eigenen Geschmack angepasst werden. Hier habt Ihr Überblick über Abonnenten, Freunde und Kommentare.



Der Upload von Videos kann einige Zeit beanspruchen. Vergesst nicht, treffende Tags (Schlagwörter) einzugeben, damit Ihr in der Suche auch gefunden werdet.



Wie die Konsolen könnt Ihr auch die PSP per Komponentenkabel anstöpseln. Die aufgenommenen Spiele besitzen allerdings einen unschönen schwarzen Rahmen.

VIDEOS VOM HANDHELD

Videoaufnahmen klappen mit Konsolen recht gut, doch wie sieht es mit PSP und DS aus? Glück habt Ihr mit der PSP ab der zweiten Generation (PSP-2000 und folgende Geräte). Diese besitzt nämlich einen Komponenten-Videoausgang – zusätzlich benötigt Ihr ein Adapterkabel, das es oft günstig im Ausverkauf gibt (links). Nach dem Anstöpseln geht Ihr in die Einstellungen unter 'verbundenes Display', um das Bild extern über das Komponenten-Signal zu leiten. Spiele geben nur eine Auflösung von 480 x 272 Pixel aus, was unschöne schwarze Ränder rund um das Bild verursacht (links). Deshalb solltet Ihr in Eurem Schnittprogramm oder Videoconverter das Bild großziehen oder die Ränder beschneiden.

Bei Nintendos DS wird es schwieriger: Der fehlende Videoausgang erlaubt keine direkte Aufnahme des Bildsignals. Ihr könnt höchstens die Bildschirme direkt abfilmen. Dazu empfiehlt sich ein Stativ und eine Fixierung für den DS, damit das Bild ruhig bleibt. Beim 3DS müsst Ihr zudem den 3D-Effekt ausschalten.



WEM GEHÖRT'S?

Die Rechtesituation bei Spielvideos ist undurchsichtig, denn eigentlich ist der Inhalt der Videos (Spielwelt, Charaktere, Geschichte etc.) geistiges Eigentum des Herstellers. Allerdings ist uns kein Fall bekannt, wo ein Publisher das Löschen eines Spielvideos einforderte – solange es nicht kommerziell verwertet wird. Dann ist nämlich eine entsprechende Lizenz vom Hersteller nötig. Anders sieht es bei Musik aus: YouTube hat sich bisher nicht mit der deutschen Verwertungsgesellschaft GEMA einigen können, was bedeutet, dass Videos mit GEMA-gemeldeter Musik (und damit die meisten bekannten Songs) auf YouTube gesperrt werden. Deswegen solltet Ihr die Musik besser abschalten, wenn im Spiel bekannte Interpreten zu hören sind – auch wenn die Stücke nur im Hintergrund dudeln.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Kilometergeld für Praktikant Michael

Neu angekommen in der M! Games-Redaktion ist Praktikant Michael. Der Metal-Musik-Möger und Actionspiel-Fan aus dem bayerischen Cham wurde schneller als ihm lieb sein konnte von Ulrich als Chef-Pilot (alias Fahrsklave) zur Erstellung der Straßenkarte für den Test von "L.A. Noire" eingespannt. Dies erwies sich als echte Herausforderung, da uns keinerlei Angaben zu den Aufenthaltsorten der 30 im Spiel versteckten Sehenswürdigkeiten zur Verfügung standen. Stundenlanges Abgrasen des virtuellen L.A. war die Folge – immer in der Hoffnung, endlich einen Blick auf eine der verbleibenden Sehenswürdigkeiten zu erhaschen. Des Weiteren wurden "Brink" und das Download-Adventure "Red Johnson Chronicles" von Michael unter die Lupe genommen. Kurz vor Redaktionsschluss durfte er schon wieder hinterm Lenkrad – irgendjemand musste ja für Ulrich die schweren "DIRT 3"-Rennen schaffen...



Der DS vom Bussi-Bär

Matthias machte große Augen, als er in der Kinderabteilung eines Zeitschriften-Krämers einen knallgelben DS Lite erblickte. Zähneknirschend bleichte er gut 3 Euro für die aktuelle Bussi-Bär-Ausgabe und hielt wenig später stolz die sonnige Klapp-Konsole in Händen. Der obere Bildschirm zeigt ein Bussi-Bär-Wackelbild, auf dem unteren kann man malen (und wieder löschen, malen und wieder löschen...). Der Clou des Plastik-Schrotts: Der grüne Stylus passt sogar in den originalen DS Lite.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

1951 ertönt im Gary-Cooper-Film "Distant Drums" (in Deutschland: "Die Teufelsbrigade") ein markanter Schrei, als ein Mann von einem Alligator gebissen wird. Zwei Jahre später hält im Warner-Bros.-Western "Charge at Feather River" (bei uns: "Der brennende Pfeil") derselbe Schrei aus den Boxen, wenn die Figur Wilhelm von einem Pfeil ins Bein getroffen wird. Der markante Schrei erhält den Namen "Wilhelm Scream" und wird seitdem von unzähligen Sound-Designern als Scherz in allerlei Filmen verwendet. Am häufigsten Jones'-Streifen. Den "Wilhelm Scream" gibt es aber auch in der Spielwelt – z.B. könnt Ihr ihn in "Red Dead Redemption", "Assassin's Creed: Brotherhood", "Metal Gear Solid 4", "Catherine" oder "Bionic Commando Rearmed" hören.



Super Porno Mario

Unser langjähriger Leser Pierre aus Chemnitz hat mal wieder geschrieben – der Grund war diesmal ein versautes DVD-Cover, das er "im Netz gefunden hat". Da dann hoffen wir, dass Du Dir hinterher wenigstens die Hände gewaschen hast, Pierre...

Doch zurück zum Fundstück selbst: Schon das Cover der "Super Mario"-Porno-Parodie mutet wie der Photoshop-Crashkurs eines Hobby-Layouters an, der dilettantisch aufgedruckte Werbeslogans "Ballbusting and Cockbiting" schließlich lässt erahnen, dass das 30-minütige "Opus" der Darsteller Coco Velvett und Eric Jover kaum mehr ist als ein Amateur-Bumfilmchen mit billigem Mario-Cosplay.

Als Dankeschön für diesen Fund erfüllen wir noch Pierres Wunsch, etwas über seinen Laden Power Games zu schreiben: Der kauft und verkauft allerlei (Retro-)Spiele, befindet sich am Lessingplatz 7 in Chemnitz und sieht auf den Bildern schon mal duftig aus.



VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **08/2011** erscheint am Freitag, den **24. Juni**



- » **Neue Konsolen: Wii 2 und PSP 2**
- » **Gears of War 3, Forza Motorsport 4**
- » **Super Mario 3D, Zelda: Skyward Sword**
- » **GTA V, Tomb Raider & MGS: Rising**
- » **Modern Warfare 3, BioShock: Infinite**

Außerdem » Tests zu Shadows of the Damned, inFamous 2, Alice, Duke Nukem Forever, F.E.A.R. 3, Hunted, Resident Evil: The Mercenaries





Bestseller zum Toppreis



F.E.A.R.

AB 24. JUNI 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", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

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)