

M GAMES



CHANGE IS COMING

A promotional poster for the video game Deus Ex: Human Revolution. The central figure is Adam Jensen, a man with a beard and sunglasses, wearing a high-tech, black and gold cybernetic suit. He is holding a large, futuristic weapon across his chest. The background is dark with a bright, glowing yellow light source behind him, creating a silhouette effect. Numerous small, golden, geometric shapes (triangles and polygons) are floating in the air around him. The title "DEUS EX" is written in large, bold, golden letters, and "HUMAN REVOLUTION™" is written in smaller, white letters below it.

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

www.deusex.com

SQUARE ENIX

EIDOS
MONTREAL

Deus Ex: Human Revolution © Square Enix, Ltd. 2011. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Deus Ex: Human Revolution, Deus Ex, the Deus Ex logo, Eidos, the Eidos logo, Eidos Montreal and the Eidos Montreal logo are trademarks of Square Enix Ltd.

Um jeden Preis?

Die E3-Pressekonferenzen der Konsolenhersteller sind mediale Großereignisse: Sie werden live im Internet übertragen, TV-Stationen berichten zur besten (Nachrichten-)Sendezeit, Online-Redakteure aktualisieren sekundlich Webseiten und Print-Magazine wie die M! werkeln rund um die Uhr an umfangreichen Messe-Specials, um ihren Lesern den Durchblick im Informations-Dschungel zu geben. Aus der ursprünglichen Garagen-Bastelei ist in 40 Jahren eine professionell strukturierte Games-Industrie geworden, die in puncto Marketing nichts mehr dem Zufall überlassen kann. Die Spiel-Vorführungen auf der E3 müssen flutschen, die Millionen Gamer wollen – so scheint es – eine perfekte Show sehen. Das lässt den Druck auf die großen Drei anschwellen und führt mitunter zu abstrusen Blüten.

So erhält dieses Jahr Microsoft die goldene Präsentations-Himbeere: Im Kinect-Block der Konferenz hampelten leidlich talentierte Schauspieler, sichtlich überforderte Kinder sowie 'Familien' zu vorab choreografierten Spielvideos und freuten sich dauergrinsend – schließlich lautete die Regieanweisung "Das macht alles tierischst viel Spaß!" Das Ganze wirkte im besten Fall unfreiwillig komisch, meist tendierte es aber in Richtung Fremdschämen. Nur Ulknudel Tim "Monkey Island" Schafer leitete süffisant die Präsentation seines "Sesamstraße"-Spiels ein: "Und jetzt lässt die Fake-Familie wieder von der Leine!"

Liebe Entscheider bei Microsoft: Verzichtet nächstes Jahr auf so einen Nonsens und stellt richtige Spieler auf die Bühne, die live daddeln. Und selbst wenn dann die ein oder andere Vorführung etwas weniger poliert abläuft – das wirkt immer noch sympathischer als dieses aufgesetzte Schauspiel! Und wenn ihr schon beim Entscheiden seid: Wir freuen uns mit Euch, dass sich Kinect über 10 Millionen Mal verkauft hat und bei Fitness-, Tanz- und Partyspielen eine außerordentlich gute Figur macht. Aber vergesst das Vorhaben, Kinect-Steuerung um jeden Preis auch in jedes Spiel integrieren zu wollen. Ob Gestenkontrolle im Waffen-Editor von "Ghost Recon: Future Soldier", das Kommandieren von Party-Mitgliedern in "Mass Effect 3" durch Sprachbefehle oder die Degradierung eines Rollenspiels zu einem Abenteuer Light mit Railshooter-Einschlag ("Fable: The Journey") – das hat nichts mit der Optimierung eines Spielerlebnisses zu tun, geschweige denn mit einer Bereicherung. Sogar der Vorreiter der Bewegungskontrolle – Nintendo – schlägt mit seiner nächsten Heimkonsole Wii U eine andere Richtung ein und gesteht: Wir haben die Gamer vernachlässigt. Werte Damen und Herren von Microsoft: Macht nicht den gleichen Fehler!



Nur im Abo erhältlich: das
stylistisch-exklusive M!-Cover.
Mehr auf Seite B1.



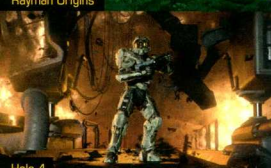
MESSE-SPECIAL

42 SEITEN • 60 SPIELE



E3 2011

- | | | | |
|----|---|-----------------------------|--|
| 6 | Impressionen von der Messe | | |
| | Pompös, kurios, babatistisch – das war L.A. dieses Jahr | | |
| 10 | E3-Analyse: Besuch aus der Zukunft | | |
| | Gewinner & Verlierer, Trends & Tratsch | | |
| 12 | Wii U | | |
| | Was taugt Nintendos neue Heimkonsole? | | |
| 16 | PlayStation Vita | | |
| | Mi legt Hand an Sonys High-Tech-Handheld | | |
| 33 | Aliens: Colonial Marines | PS3 / 360 / Wii U | |
| 26 | Assassin's Creed: Revelations | PS3 / 360 | |
| 23 | Batman: Arkham City | PS3 / 360 / Wii U | |
| 36 | Battlefield 3 | PS3 / 360 | |
| 18 | BioShock Infinite | PS3 / 360 | |
| 28 | Call of Duty: Modern Warfare 3 | PS3 / 360 | |
| 43 | Dance Central 2 | 360 | |
| 23 | Darksiders II | PS3 / 360 / Wii U | |
| 17 | Dragon's Crown | PSV | |
| 27 | Fable: The Journey | 360 | |
| 38 | Far Cry 3 | PS3 / 360 | |
| 46 | FIFA 12 | PS3 / 360 / Wii / PSP / 3DS | |
| 25 | Final Fantasy XIII-2 | PS3 / 360 | |
| 44 | Forza Motorsport 4 | 360 | |
| 32 | Gears of War 3 | 360 | |
| 47 | God of War Origins Collection | PS3 | |
| 17 | Gravity | PSV | |
| 47 | Halo: Combat Evolved Anniversary | 360 | |
| 37 | Halo 4 | 360 | |
| 34 | Hitman: Absolution | PS3 / 360 | |
| 47 | Ico & Shadow of the Colossus Collection | PS3 | |
| 21 | Kid Icarus: Uprising | 3DS | |
| 43 | Kirby Wii | Wii | |
| 17 | LittleBigPlanet | PSV | |
| 17 | Little Deviants | PSV | |
| 21 | Luigi's Mansion 2 | 3DS | |
| 46 | Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012 | Wii / 3DS | |
| 45 | Mario Kart | 3DS | |
| 24 | Mass Effect 3 | PS3 / 360 | |
| 47 | Metal Gear Solid HD Collection | PS3 / 360 | |
| 31 | Metro: Last Light | PS3 / 360 | |
| 17 | ModNation Racers | PSV | |
| 45 | Need for Speed: The Run | PS3 / 360 / Wii / 3DS | |
| 33 | Ninja Gaiden 3 | PS3 / 360 / Wii U | |
| 46 | Pro Evolution Soccer 2012 | PS3 / 360 / Wii / PSP | |
| 30 | Prototype 2 | PS3 / 360 | |
| 42 | Rayman Origins | PS3 / 360 | |
| 17 | Reality Fighters | PSV | |
| 21 | Resident Evil: Revelations | 3DS | |
| 17 | Ruin | PSV | |
| 31 | Saints Row: The Third | PS3 / 360 | |
| 47 | Silent Hill HD Collection | PS3 | |
| 17 | Sound Shapes | PSV | |
| 46 | SSX | PS3 / 360 | |
| 37 | Star Fox 64 3D | 3DS | |
| 39 | Street Fighter X Tekken | PS3 / 360 / PSV | |
| 40 | Super Mario | 3DS | |
| 39 | Tekken Wii U | Wii U | |
| 39 | Tekken 3D | 3DS | |
| 39 | Tekken Hybrid | PS3 | |
| 39 | Tekken Tag Tournament 2 | PS3 / 360 | |
| 23 | The Elder Scrolls V: Skyrim | PS3 / 360 | |
| 25 | The Legend of Zelda: Skyward Sword | Wii | |
| 27 | The Witcher 2: Assassins of Kings | 360 | |
| 20 | Tomb Raider | PS3 / 360 | |
| 16 | Uncharted: Golden Abyss | PSV | |
| 22 | Uncharted 3: Drake's Deception | PS3 | |
| 17 | WipEout 2048 | PSV | |
| 37 | XCOM | PS3 / 360 | |
| 47 | Zone of the Enders HD Collection | PS3 / 360 | |

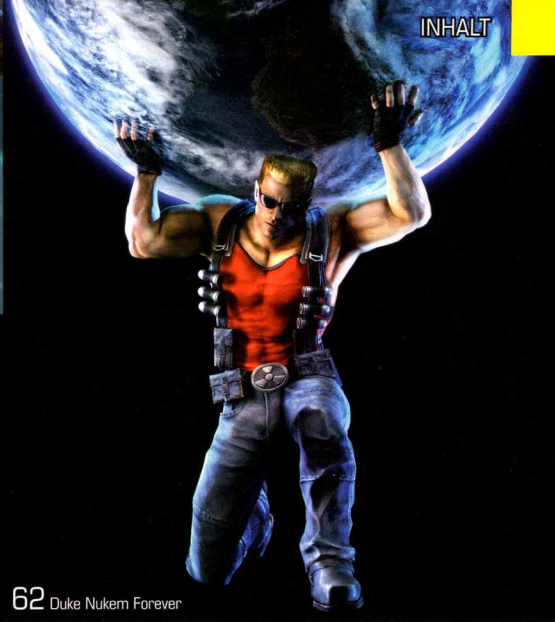




40 Super Mario



70 F.E.A.R. 3



62 Duke Nukem Forever

NACHRICHTEN

52 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & Co.

- Kinderpornografie in 3DS-Spiel?
- Downloadspiele-Sammlungen für die Xbox 360
- Echte Gitarre: Die Squier Stratocaster für "Rock Band 3" im Test
- Sammler-Freunde: Sex & Gewalt

COMING

- | | |
|-------------------------------|-----------|
| 57 NeverDead | PS3 / 360 |
| 58 Risen 2: Dark Waters | 360 |
| 59 Solatorobo: Red the Hunter | DS |

SPIELE-TESTS

- | | |
|--|-----------|
| 66 Alice: Madness Returns | PS3 / 360 |
| 78 Child of Eden | 360 |
| 62 Duke Nukem Forever | PS3 / 360 |
| 70 F.E.A.R. 3 | PS3 / 360 |
| 74 Hunted: Die Schmiede der Finsternis | PS3 / 360 |
| 72 inFamous 2 | PS3 |
| 65 Red Faction: Armageddon | PS3 / 360 |
| 75 Resident Evil: The Mercenaries 3D | 3DS |
| 68 Shadows of the Damned | PS3 / 360 |
| 82 Super Street Fighter IV: Arcade Edition | PS3 / 360 |
| 80 White Knight Chronicles II | PS3 |
| 82 White Knight Chronicles: Origins | PSP |

NACHSPIEL

- | | |
|---------------------------------------|-----------|
| 83 Fallout: New Vegas – Honest Hearts | PS3 / 360 |
|---------------------------------------|-----------|

DOWNLOAD-TESTS

- | | |
|---|-----|
| 88 3D Classics Excitebike | 3DS |
| 86 Armageddon Riders | PS3 |
| 85 Dungeons & Dragons: Daggersdale | 360 |
| 86 FAST Racing League | Wii |
| 87 Hoard | PS3 |
| 87 Mighty Milky Way | DSi |
| 85 Nelson Tethers: Puzzle Agent | PS3 |
| 85 Sega Rally Online Arcade | 360 |
| 88 Super Mario Land | 3DS |
| 88 The Legend of Zelda: Link's Awakening DX | 3DS |
| 86 Under Siege | PS3 |

IMPORT-TESTS

- | | |
|--------------------------------|-----|
| 91 BlazBlue Continuum Shift II | PSP |
| 91 Eschatos | 360 |

INTERAKTIV

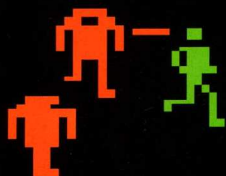
- | | |
|-----------------|--------------------|
| 92 Leserbrief | 95 DENK MIT |
| 94 Gewinnspiele | 98 Manischer Monat |

RUBRIKEN

- | | |
|---------------|--------------|
| 3 Editorial | 93 Impressum |
| 81 Abonnement | 98 Vorschau |

EXTENDED

- | | |
|---|--|
| 48 Liebeserklärung: Commodore VC 20 | |
| Der C64-Vorgänger in der Retrospektive | |
| 60 Wer hat's erfunden? | |
| Diesmal: Optionaler Vehikeleinsatz | |
| 79 Im Gespräch mit: Tetsuya Mizuguchi | |
| MI philosophiert mit dem "Child of Eden"-Schöpfer | |
| 88 Nintendo eShop | |
| Das kann das 3DS-Download-Portal | |
| 96 The Making of Berzerk | |
| So entstand der Automaten-Klassiker mit Evil Otto | |





E3 2011

Land of the Babes

Pompöse Messestände, dicke Knarren, leckere Mädels und jede Menge Kuriositäten vom Videospiel-Event des Jahres.



MESSE-RUNDGANG

Link segelt auf einem riesigen Vogel über Nintendos stets gut gefülltem Messestand (01), Sony präsentiert PS3- und PS-Vita-Games auf zwei Etagen (02), Sega lässt den Stand von grimmigen "Binary Domain"-Robotern bewachen (03) und Capcom pflastert den Außenbereich der Messe mit Werbung zu "Street Fighter X Tekken" und "Asura's Wrath" (04). In den beiden Haupthallen der Messe ist immer gut was los (05), auch wenn Namcos "Ace Combat: Assault Horizon" eine Bruchlandung hinlegt (06). Schon vor der Öffnung der E3-Hallen hielten Nintendo (07), Microsoft (08) und Sony (09) ihre Pressekonferenzen (die Ihr auf maniac.de verfolgt habt) – die erstahlten in Rot, Grün und Blau. THQ hatte mal wieder imposante "Warhammer"-Kriegsmaschinerie am Stand (10) und Matthias legte Hand ans neue "Ninja Gaiden" (11). Der größte Andrang herrschte am Dienstagmittag fünf Minuten vor Messestart (12).



INHALT

Messesplitter	S. 6
Messe-Analyse	S. 10
Wii U	S. 12
PlayStation Vita	S. 16

ABENTEUER

BioShock Infinite	S. 18
Tomb Raider	S. 20
Resident Evil: Revelations	S. 21
Kid Icarus: Uprising	S. 21
Luigi's Mansion 2	S. 21
Uncharted 3: Drake's Deception	S. 22
Batman: Arkham City	S. 23
Darksiders II	S. 23
The Elder Scrolls V: Skyrim	S. 23
Mass Effect 3	S. 24
The Legend of Zelda: Skyward Sword	S. 25
Final Fantasy XIII-2	S. 25
Assassin's Creed: Revelations	S. 26
The Witcher 2: Assassins of Kings	S. 27
Fable: The Journey	S. 27

ACTION

Call of Duty: Modern Warfare 3	S. 28
Prototype 2	S. 30
Saints Row: The Third	S. 31
Metro: Last Light	S. 31
Gears of War 3	S. 32
Ninja Gaiden 3	S. 33
Aliens: Colonial Marines	S. 33
Hitmen: Absolution	S. 34
Battlefield 3	S. 36
XCOM	S. 37
Halo 4	S. 37
Star Fox 64 3D	S. 37
Far Cry 3	S. 38
Tekken-Rundumschlag	S. 39

GESCHICKLICHKEIT

Super Mario	S. 40
Rayman Origins	S. 42
Kirby Wii	S. 43
Dance Central 2	S. 43

RENNSPIELE

Forza Motorsport 4	S. 44
Need for Speed: The Run	S. 45
Mario Kart	S. 45

SPORT

Pro Evolution Soccer 2012	S. 46
FIFA 12	S. 46
Sonic & Mario bei den OS: London	S. 46
SSX	S. 46

RETRO IN HO

Halo Anniversary, Ico & Shadow of the Colossus, Silent Hill, Metal Gear Solid, Zone of the Enders, God of War	S. 47
---	-------

MESSE-BABES

Wir haben THQs üppige Messe-Miezen (13) sowie hübsche "Inversion"-Girls getroffen (14) und bei der "Forza"-Party nicht nur scharfe Autos geknipst (15). Fantasy-Braut (16) und süße Soldatin (17) bewarben uns unbekannte PC-Spiele, die toll gestylte Harley Quinn (18) posierte für "Gotham City Impostors". Weiter ging es mit den "Saint's Row 3"-Girls (19), die gratis Autos wuschen und einer hübschen Blondine mit Fellmonster (20). Michael ließ sich von Nurse Betty verarzten, nachdem er gegen eine hübsche Ubisoft-Dame (22) beim "Rayman Origins"-Zocken verlor. Matthias erhielt vom "We're on it"-Mädel (23) ein Nintendo-Magazin, schnappte sich ein vollbusiges Energy-Drink-Girl (24) und traf die "Techno Kitten Adventure"-Miezen (25). Schließlich lächelten uns Nintendo-Mädels (26) und "SSX"-Girls (27) nett an, bevor wir bei Nyko rote Perücken (28) und einem PC-Tanzspiel diese asiatische Schönheit (29) erblickten.

MESSE-TRENDS

- » Action, Action, Action – selbst RPGs werden uns oft als Ballerspiel präsentiert
- » Sex sells? Nicht zwangsweise – aber heiße, knapp bekleidete Models locken auf jeden Fall viele Besucher an den Stand
- » Totale Vernetzung ist angesagt – egal, ob TV auf der Konsole, Social-Communitys in Spielen oder Cross-Plattform-Online-Zocken
- » 3D-Gaming ist präsent, wird aber weniger aggressiv beworben als 2010



5 FRAGEN ZUR E3

2 Wann bringen Sony und Microsoft ihre neuen Konsolen?

Frühestens in zwei bis drei Jahren! Aktuell wetten wir beide HD-Konsolen mit immer neuen Features, Diensten und Partnerschaften um den Titel des umfassendsten Entertainment-Systems. Zudem laufen Kinect und Move gut und werden zukünftig von noch mehr Spielen genutzt.

5 FRAGEN ZUR E3

1 Welche Heimkonsole hat die stärksten Exklusiv-Titel?

Der Trend der großen Marken zu Multiplattform-Veröffentlichungen hält an. So ist die Liste der Exklusiv-Hits kürzer als in der Vergangenheit: Xbox 360 mit 'Gears 3' plus 'Forza 4' und die PS3 mit 'Uncharted 3' sowie 'Resistance 3' sind fast gleich auf, dafür hat Sony die cooleren HD-Neuauflagen: 'Der Wolf an der Wand', 'Zelda: Skyward Sword', 'Kirby Wii' und 'Mario & Sonic: London' seien letzten guten Sommer.

As you just experienced with the new Call of Duty, the world's greatest storytellers are redefining our industry.



What is the official name of the suit that turns Mario into a stone statue?

- A. Fire Suit
- B. Tanooki Suit
- C. Frog Suit
- D. Propeller suit



KURIOSES AM RANDE

Unweit der Messe zierte eine gigantische "Skyrim"-Werbung (30) das Figueras-Hotel, auf der Messe nahm die "Binary Domain"-Soldatin eine Gruppe vollbusiger NOS-Girls in Geiselhaft (31). Microsofts Don Matrick sorgte mit dieser Nonsens-Aussage (32) für Lacher – natürlich vom Teleprompter abgelesen. Anderorts sollte ein Holo-Schirm PC-Gamern eine neue 3D-Erfahrung beschreiben (33) – auch Super Mario zockte am PC (34). Das neue "Harvest Moon" fuhr im Pferdegesspann vor (35), Big N versüßte die Wartezeit vor der Pressekonferenz mit Retro-Fragen (36) und für das Probespiel des Zombie-Urlaubs auf "Dead Island" erhielten wir diesen Zimmerschlüssel (37). Gegenüber der Messe wurde ganz 'stillecht' ein Casting für die Sport-gucken-und-Frauen-anglotzen-Restaurantkette "Hooters" abgehalten (38). Auf Microsofts PK schmunzelten wir über "Ghost Recon"-Ballereien via Kinect (39), danach kuschelte Matthias mit den "Rage"-Mutanten (40) und traf einen Pac-Mann im gelben Anzug (41).



TOPS & FLOPS

- + massig hochkarätige Fortsetzungen
- + zwei neue Konsolen erstmals spielbar
- + weniger selbstzweckhafte Gewalt
- + Hüpfspiele wieder höher im Kurs
- + Babe-Overkill am THQ-Stand
- wenig japanische Spiele
- Remakes statt neuer Ideen
- Fokus liegt zu sehr auf Action
- kaum überraschende Neuanmeldungen
- ...und wo war "The Last Guardian"?



5 FRAGEN ZUR E3

3 Stößt Nintendo mit Wii U eine neue Spielspaß-Dimension auf?

Nach dem Mega-Erfolg des Wii ist es logisch, dass Big N seine nächste Konsole erneut über ein frisches Controller-Konzept verkaufen möchte. Das Potenzial und die technischen Möglichkeiten sind immens, jetzt müssen die Spielermacher zeigen, was ihnen dazu einfallt.



5 FRAGEN ZUR E3

4 Welches Handheld macht das Rennen – 3DS oder PS Vita?

Nach hat der 3DS das weit stärkere Software-Line-up, technisch stiehlt die PSV der Nintendo-Konsole – vom 3D-Effekt abgesehen – aber die Schau. Zudem hat Sony mit 250 Euro einen erfreulich konkurrenzfähigen Preis genannt.



MEHR KURIOSES AM RANDE

"Uncharted 3" war noch vor "Mass Effect 3" das Spiel mit den meisten Awards der US-Online-Gazetten (42), der Duke schaffte es immerhin auf eine Kaugummipackung (43). Die "Cooking Mama" (44) lachte uns an, die Herren vom PC-Shooter "Payday: The Heist" (45) nicht. Später wunderten wir uns über die "Mache 80 Liegestütze in 2 Minuten für ein 'CoD: Black Ops'-Spiel"-Aktion einer prolligen Pro-Army-Organisation (46); viel sympathischer war uns Miyamotos kindliche Freude beim "Zelda"-Konzert (47). Michael wärmte sich schon im Flieger mit einer Partie "Street Fighter II" (48) auf. In der Retro-Ecke stießen wir u.a. auf dieses kuriose "Yars' Revenge"-Insektenspray (49), am Stand von Square Enix auf einen künstlichen Arm des "Deus Ex 3"-Helden (50). Bei Sony konnten sich Jung und Alt mit Firmenmaskottchen ablichten lassen (51) und Ubisoft zeigte auf seiner Konferenz, wie man sich ein "Assassin's Creed" aus dem Jahr 1986 vorgestellt hätte (52). Nachdem Matthias den Griff einer Cyber-Soldatin (53) entkam, wusch er sich seinen Kinect-Controller (54), packte das fachfremdeste E3-Geschenk 2011 ein (55) und floh im Gumpert-Supersportwagen (56).



5 FRAGEN ZUR E3

6 Wann kopiert Sony das Wii-U-Konzept?

Wir rechnen schon zur E3 2012 mit einer PS3-PSV-Netzwerk, die dem Wii-U-Prinzip sehr nahekommt.



Die große Messe-Analyse: Wie viel Zeit bleibt Eurer Konsole noch? Welche Auswirkung haben Wii U und PS Vita?

E3 2011

46.800 Besucher notierte die E3 dieses Jahr und liegt damit knapp über dem Vorjahresergebnis von 45.600. Neben Sonys rechenstärker PS Vita waren wir besonders gespannt auf Nintendos Wii-Nachfolger, der Konsole, die seit 2006 unser Hobby umgекrem-pelt hat. Apokopos umkrempele: Nach der E3 2006 hatte der Messebetreiber angekündigl, die Produktschau in kleinerem Rahmen abhalten zu wollen – zu kostspielig seien die Standbauten für Aussteller geworden, auch aufreizende Standhochhäuser sollten gestrichen werden. Davon war 2011 nichts mehr zu spüren: Zurück die kolossalen Bauten und auch knapp bekleidete Damen schienen allgegenwärtig. Hat die Industrie die Finanzkrisis überwunden und sitzt das Geld wieder locker oder sind lediglich die Standgebühren gesunken? Das Wichtigste im Messesegel sind jedoch die Spiele sowie Entwicklungen innerhalb der Industrie. Weil diese mit Vollpreisspielen, Download- und Handyspielen aller Couleur extrem breit aufgestellt ist, wandelte sich auch die E3: Zunehmend setzten Hersteller wie Activision, Konami oder Bethesda Tage, teils Wochen vorher auf eigene Presseveranstaltungen, um zu verhindern, dass ihre Produkte untergingen. Dadurch büßte die Veranstaltung einiges an Überraschungsschakter ein, da wirkliche Neuankündigungen Mangelware waren. Dennoch mauserten sich die E3 und insbesondere die Pressekonferenzen der drei Konsolenhersteller zu medialen Großereignissen, über die nicht nur in Nachrichtenendenungen berichtet wurde, sondern die per Live-Stream in nie da gewesenem Ausmaß via Internet übertragen wurden. Traditionell sind es dann auch die Veranstaltungen der großen Drei, die einen Gradmesser für die Zukunft Eures Hobbys darstellen. Und was diesmal gezeigt wurde, lässt tief blicken.

Stagnation durch Bewegung

Microsoft forcierte wie im Vorjahr die kontrollierte Bewegungssteuerung Kinect, die seit Markteinführung im November 2010 zwar Rekordverkäufe zahlen zu vermeiden hatte, eingefülltesten Gamern aber bislang keine komplexen Spiele bot. Neben peinlich asynchronem Gehampel zu vorgefertigten Spielszenen von Kindern und Tanzspielen kündigte Ubisoft-Chef Yves Guillevot an, dass künftige Spiele der "Tom Clancy"-Marke allesamt Kinect unterstützen werden. Doch wollen wir wirklich Waffen-editoren in "Ghost Recon: Future Soldier" mittels Sprache und





Besuch aus der Zukunft

Handbewegungen bedienen? Möchten wir unsere Erfolge in anspruchsvollen Taktik-Shootern auf Zielhilfen stützen? Und überdies: Welcher Rollenspieler hat ernsthaft Lust, seiner Konsole Dialogoptionen in "Mass Effect 3" vorzulesen?

Es scheint gar so, als habe Microsoft ein mächtiges Stück Hardware erfunden, mit dem man nun aber nichts Vernünftiges anzustellen weiß. So erklärt sich dann auch "Fun Labs": Die Gratis-Anwendung ist ein Werkzeug, das die Tradition zahlreicher Kinect-Hacks aufgreift. Bastelnden Tüftler bislang im stillen Kämmerlein Anwendungen für die Peripherie, sollen sie nun ihre pfiffigen Ideen der ganzen Xbox-360-Welt präsentieren – und so zeigen, was in Kinect steckt. Überzeugende Konzepte professioneller Entwickler stehen noch immer aus, obwohl Peter Molyneux mit "Fable: The Journey" ein Kinect-exklusives Abenteuer entwickelt.

Die zweite Säule der Microsoft-Veranstaltung stärkt die Xbox 360 als Multimedia-Zentrale im Wohnzimmer. Als neuer Partner ist die Video-Plattform YouTube an Bord – ein Dienst, der in aktuellen TV-Geräten bereits implementiert ist, auch für PS3 existiert längst eine eigene Benutzeroberfläche des Anbieters. Die Suchmaschine "Bing" hingegen erleichtert künftig das Aufspüren von Medien auf der Festplatte, die Kooperation mit der Martial-Arts-Marke UFC wird wie andere Angebote hingegen nicht in Deutschland verfügbar sein. Auch ist ungewiss, ob durch die Zusammenarbeit mit dem britischen Sky TV auch der deutsche Bezahlsender Sky einen neuen Vertriebsweg erschließen wird. Unterm Strich fehlen Microsoft überzeugende Innovationen. Das Ende der Fahnenstange scheint erreicht und es bleibt fraglich, ob das Gezeigte das Konsolenerlebnis nicht vielmehr verkompliziert.

Fortschritt durch Verknüpfung

Ähnliches gilt auch für Sony. Weniger aggressiv als 2010 war 3D-Gaming präsent, obschon es viele Neuerscheinungen unterstützten. Auch Move-Steuerung wird zunehmend implementiert, etwa in "Resistance 3".

Allerdings konnte uns weder Basketball-Star Kobe Bryant beim Probieren der Konsole

plexen Simulation "NBA 2K12" überzeugen, noch "BioShock Infinite"-Director Ken Levine, der Move in einer fragwürdig gekünstelten Rede über den Klee lobte.

Wie Microsoft präsentierte Sony einige Dienste, welche die PS3 ebenfalls zur führenden Plattform für Vernetzung und multimediale Anwendungen machen soll. Die Zahl starker Exklusivtitel bleibt hingegen auch hier überschaubar und japanische Highlights wie "Final Fantasy XIII-2" waren lediglich auf der Pressekonferenz spielbar, schienen aber nicht erwünschenswert.

Spannend wird es für Sony im Herbst, wenn die PlayStation Vita zum Kampfpreis von 250 Euro in den Handel kommt und in direkte Konkurrenz zu Nintendos 3DS tritt – beide Handhelds erfahren Unterstützung etlicher Hersteller und beide deuten interessante Möglichkeiten der Konnektivität mit PS3 bzw. Wii U an.

Schlechte Zeiten für Next-Gen

Was bedeutet all das für den Spieler? Spätestens zum Jahresende gehören DS und Wii zum alten Eisen. Zwar erscheint noch eine stattliche Zahl an Spielen, dabei handelt es sich aber überwiegend um Lizenztitel tendenziell mäßiger Qualität. Wie Shigeru Miyamoto im Rahmen eines Entwickler-Roundtables bestätigte, soll die vor Weihnachten erscheinende "Zelda"-Episode "Skyward Sword" eine der letzten großen Eigenentwicklungen für die sich noch gut verkaufende Wii-Konsole sein. Die Positionierung von Xbox 360 und PlayStation 3 legt hingegen den Schluss nahe, dass in den nächsten zwei bis drei Jahren nicht mit Nachfolgern zu rechnen ist. Beide Systeme verkaufen sich prächtig und bedienen eine breite Spielerbasis. Die aktuell in Nordamerika führende Xbox 360 soll bis 2012 gar zur führenden Konsole weltweit avancieren, wie Don Mattrick, Unterhaltungsbusiness-Chef bei Microsoft, vollmundig verkündete. Auch dürften mit Erscheinen von Wii U zunehmend strahlende Dritthersteller großes Interesse daran haben, ihre Titel für drei ebenbürtige Plattformen zu entwickeln. Angesichts horrender Entwicklungskosten gilt es, Gewinne zu maximieren, wie id-Gründer John Carmack in einem Interview andeutete. An stärkerer Hardware dürfte so bald also kein Bedarf bestehen, da die Entwicklungskosten weiter in die Höhe treibt. Nintendo kommt mit Wii U also zum rechten Zeitpunkt. Im HD-Zeitalter angekommen, bietet zwar die Konsole keine technische

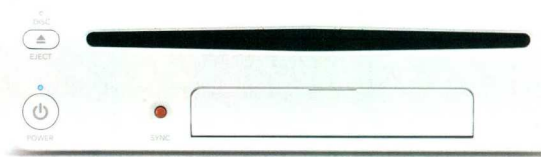
Revolution, der vorgestellte Controller verknüpft aber alte Stärken mit neuen Möglichkeiten. Es ist noch immer ein Novum, die Grenzen des Bildschirms zu durchbrechen und Spielwelten in den Wohnraum zu verlagern, die per Controller-Display frei erkundet werden können. Sollte es auch einer breiten Schar an Drittherstellern gelingen, dem Konzept innovative Spielideen zu entlocken, steht Nintendo eine rosige Zukunft bevor. Die Zeichen stehen günstig, denn selten zuvor hat Big N Publishern so sehr den Bauch gepinselt. Statt haus eigener Entwicklungen wurden Multiplattform-Titel etwa von THQ gezeigt – peinlicherweise stammten die Szenen von Konkurrenzkonsolen. Das gab Reggie Fils-Aime, Präsident von Nintendo of America, immerhin unverblümt zu, was der europäische Sony-Chef Andrew House wiederum geschmeichelt zur Kenntnis nahm. Auch EA-Chef John Riccitiello kündigte bei Nintendo eine breit gefächerte Produktpalette an, neben Ubisoft dürften bald auch weitere Anbieter zusätzlich zu Xbox 360 und PS3 für Wii U entwickeln.

Ob dabei allerdings die Vielfalt gewahrt bleibt, ist ungewiss. Viele amerikanische Hersteller legten 2011 den Fokus zumindest ihrer Präsentationen auf tosende Action, Krieg und Vernichtung, verspielte Japan-Games waren dieses Jahr rar – ob das Auswirkungen der noch immer gravierenden Probleme nach der Atomkatastrophe in Fukushima und damit einhergehenden Stromsparmaßnahmen des Landes sind oder der Dominanz der Xbox 360 in den USA geschuldet ist, lässt sich nicht zweifelsfrei beantworten. Fest steht jedoch, dass neben kleinen, innovativen Entwicklerteams zunehmend auch größere Firmen wie Monolith ("F.E.A.R.") oder Avalanche ("Just Cause") auf den lukrativen Download-Markt drängen. Denn neben den gehäuften Ankündigungen von HD-Remakes alter Spiele stabilisiert sich auch dieser Trend: Es werden immer mehr Spiele heruntergeladen.

mh



Wii U



Komischer Name, vielversprechendes Konzept – wir präsentieren die ersten Spieleindrücke und alle Fakten zu Nintendos neuer Konsole.

Mit der Wii-Konsole hat Nintendo das Medium Videospiel unzähligen Menschen nähergebracht, die sich vorher entweder nicht dafür interessiert oder durch Berührungängste abgehalten wurden. Wii erzielte zwar famose Absatzzahlen, doch der japanische Traditionshersteller hat einen entscheidenden Fehler begangen und viele Hardcore-Gamer vergrault, die Nintendo seit Konsolengenerationen die Treue gehalten hatten.

Das gestand auch Unternehmenspräsident Satoru Iwata auf der diesjährigen E3 und gelobte für 2012 Besserung. Nintendo wolle eine Plattform schaffen, die "Spiele für uns alle, aber auch speziell für Dich" bieten werde. Folgerichtig vereint der Name der neuen Konsole die Begriffe "Wir" und "Du" – Wii U.

So, wie das Fortführen des etablierten Markennamens "Wii" als richtig zu bewerten ist, ist auch die Hardware und primär der zugehörige Controller eine konsequente Weiterentwicklung der bisherigen Ausrichtung Nintendos. Full-HD-Grafiken sind 2012 selbstverständlich, die Steuerungseinheit vereint bis auf ein 3D-Display alles, was bei Nintendo in den letzten Jahren zum Einsatz kam: Im angenehme

lichten, ergonomischen Gehäuse mit glatter Ober- und leicht rauer Unterseite schlummern Kamera, Mikrofon, Beschleunigungs- und Lesensensoren sowie eine stattliche Anzahl an Buttons und Schultertasten – Letztere fühlen sich überraschend nicht analog an. Zwei Analogpads wie beim 3DS und ein digitales Steuercross mit präzisen Druckpunkten umrahmen den Touchscreen mit knapp 16 Zentimetern Diagonale, der wie iPad und Konsorten auch hochkant genutzt werden kann. Die Auflösung des Screens beläuft sich Brancheninsidern zufolge auf 854 x 480 Pixel, womit sie zwar geringer als bei iPhone 4 und PS Vita ausfiele, die 132 Pixel pro Zoll des iPads würden jedoch mit einem Wert von 158 geschlagen.

Doch nicht Zahlenspielererei steht derzeit im Fokus, schließlich gibt Nintendo selbst keine Hardwaredaten zu Chip und Grafikpower heraus. Spekulation und Widersprüche öffnet das Tür und Tor. So mutmaßt id-Gründer John Carmack, dass mit Wii U, Xbox 360 und PS3 drei gleichwertige Konsolen erhältlich sein werden, "Tekken"-Mastermind Katsuhiro Harada behauptet hingegen wie Ubisoft, dass Hardware-Details von Nintendo-Ingenieuren

noch nicht final bestimmt seien. Nintendo gab sich restriktiv und rückte den Controller so sehr in den Vordergrund, dass mancher Messebesucher gar nicht verstand, dass es um eine neue Konsole geht, die lediglich einen innovativen Controller besitzt. Davon soll nach Shigeru Miyamoto nur einer pro Konsole zum Einsatz kommen, da mehrere die Hardware überlasten würden – bei lokalen Mehrspieler-Partien wird herkömmliche Wii-Peripherie verwendet.

Neben Spielen steht eine Reihe von Anwendungen an, etwa komfortables Internetsurfen mit vergrößerten Ausschnitten auf dem Display, Videotelefonie oder aber Zeichnen mittels Stylus – der Wii-U-Controller erinnert also nicht nur optisch frappierend an THQs uDraw-Zeichentablet. *mh*



TECHNISCHE DATEN

Videoausgabe	1080p, 1080i, 720p, 480p, 480i per HDMI, Komponente, S-Video, Composite
Audioausgabe	6 Kanal PCM linear (HDMI), AV-Multi Out
CPU	Multikernprozessor mit IBM-Power-Technologie auf 45-nm-Ebene inkl. eDRAM
GPU	Spezialanfertigung basierend auf AMD-Radeon-Technologie
Schnittstellen	4x USB 2.0, 1x SD-Karte, Sensorbar
Speicher	interner Flashspeicher, SD-Speicherkartenslot, USB-Festplatte extern
Datenträger	Spezial-Discformat mit 12 cm Durchmesser und rund 25 GB Kapazität, Wii-Discs
Kompatibilität Software	Wii U, Wii
Kompatibilität Peripherie	4x Wii Remote (Plus), Nunchuk, Classic Controller (Pro), Balance Board
Controller-Abmessungen	26,7 cm x 17,3 cm x 4,6 cm
Displaygröße	15,8 cm Diagonale bei 16:9-Bildformat
Controller-Sensoren	Beschleunigungsmesser, Gyroskop
Controller-Ausstattung	Rumble, Kamera, Mikrofon, Sensor-Streifen, Stereolautsprecher, Stylus-Touchpen





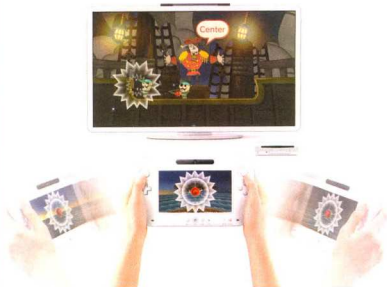
Battle Mii

Zwei Wii-Remote-Spieler teilen sich den TV-Bildschirm, ein Dritter steuert ein Raumschiff per Wii-U-Controller. Der Pilot jagt die beiden Remote-Spieler auf einer Karte und navigiert hierfür mittels beider Analogsticks frei im Raum, während er durch Schwenken des Controllers zielt. Jeder Spieler trägt nur eine beschränkte Anzahl an Treffern, Boni wie Schutzschilde oder Schnellfeuer variieren den Spielverlauf. Die Demo veranschaulicht eindrucksvoll, wie präzises Zielen im 3D-Raum intuitiv funktioniert und wie man Ego-Shooter auf Wii U steuert.



Shield Pose

Im vorgegebenen Rhythmus werden aus allen Raumrichtungen (also auch neben dem Fernseher) anfliegende Pfeile per Controller abgefangen und seitlich abgeschüttelt. Das funktioniert einwandfrei, sieht aber beschneuert aus und klappert nur im Stehen vernünftig.



U TECHNIK-DEMOS

Mit interaktiven Demos veranschaulichte Nintendo das Konzept der Wii U – richtige Spiele waren leider nicht zu sehen.

New Super Mario Bros. Mii

Sieht aus wie die Wii-Hüpferei und spielt sich dank des exzellenten Wii-U-Steuerscheiters ebenso präzise: Diese Jump'n'Run-Demo kombiniert Mii-Gesichter mit Mario-Klamotten und demonstriert, wie das Geschehen verzögerungsfrei simultan auf TV und Controller-Display zu sehen ist – auf Letzterem wirkte die Grafik schärfer.



Chase Mii

Das Fangen-Spiel für fünf Teilnehmer zeigt vier Häscher mit Wii-Remote auf dem TV und einen Flüchtenden mit Wii-U-Controller. Der Flüchtling sieht auf einer Karte, wo die Jäger sind, die wiederum nur eine Abstandsanzeige zur Zielperson erhalten und sich daher absprechen müssen. Ein großartiger, spannender Spaß inklusive Unverwundbarkeitsstern, der den Gejagten beschleunigt.



Zelda HD

Wie der japanische Garten ermöglicht auch Links Kampf mit einer Spinne Spielereien mit getauschten Bildinhalten sowie Tag- und Nachtwechseln. Zwar sah noch kein "Zelda"-Spiel dermaßen detailliert aus, vergleichbare Grafiken sollten aber auch auf PS3 und Xbox 360 möglich sein, zumal wir uns stellenweise bessere Kantenglättung gewünscht hätten.



Japanischer Garten



Die Technikdemo zeigt einen Vogel, der durch einen typisch japanischen Garten fliegt. Dabei gibt es neben der Kirschblüte auch eine feine Wasseroberfläche, deren Wellen von Fischen gebrochen werden, sowie permanent wechselnde Licht- und Wetterbedingungen zu bestaunen. Im Detail betrachtet fallen jedoch unscharfe Mip-Mapping-Stufen im Bildhintergrund ebenso auf wie vereinzelt polygonarme Modelle. Auf Knopfdruck lassen sich die unterschiedlichen Blickwinkel von TV und Controller ohne Verzögerung tauschen. Eine verlässliche Aussage über die Grafikmöglichkeiten der Wii U lässt diese Demo schlussendlich nicht zu.

Abwärtskompatibilität

Neben neuen HD-Titeln spielt Wii U auch herkömmliche Wii-Games. Allerdings werden diese grafisch nicht hochskaliert und sehen somit nicht besser aus als auf herkömmlichen Wii-Konsolen. Neben der alten Software wird auch sämtliche Nintendo-zertifizierte Peripherie unterstützt, darunter das Balance Board, die beiden Classic-Controller-Modelle und selbstverständlich auch Nunchuks sowie Remotes – egal, ob mit oder ohne MotionPlus.



Kommende Nintendo-Highlights

Im Vordergrund stand die Präsentation des Controller-Konzeptes, weshalb Nintendo keine eigenen Spiele ankündigte, lediglich einige Dritthersteller stellten einige Titel in Aussicht. Im Rahmen eines exklusiven Entwickler-Roundtables konnte sich Shigeru Miyamoto dann aber nicht zurückhalten und plauderte aus, dass das seit längerer Zeit in Entwicklung befindliche neue "Pikmin" nicht mehr für Wii, sondern Wii U erscheinen werde – und zwar zeitnah! Auch ein "Smash Bros." kommt, dessen Entwicklung hat jedoch noch nicht einmal begonnen.



NINTENDOS CONTROLLER-VISION

Was kann das Touchscreen-Pad und wie steht das MI-Team zum neuen Konsolenkonzept?

Ungeklärte Fragen

Zu vielen Aspekten der neuen Konsole schwieg sich Nintendo auf der E3 aus. Diese Fragen brennen uns unter den Nägeln:

- Wie groß ist die Reichweite des Controllers? Der Weg von Wohn- zu Schlafzimmer und Garten muss schon drin sein!
- Welche Online-Funktionalitäten wird Wii U ohne den Freundescode bieten? Wir wollen tolle Freundesverwaltung, komfortables Matchmaking und stabile Netcodes!
- Wird es eine Virtual Console geben? Sind auch GameCube-Spiele möglich und müssen wir bereits erworbene Spiele erneut kaufen? Das wäre Abzocke!
- Wo ist die Kamera an der Unterseite des Controllers für 'Augmented Reality'-Anwendungen? Verschenkt Nintendo hier etwa eine große Chance?
- Werden doch mehrere Wii-U-Controller unterstützt? Bleibt Nintendo bei seinem 'Nein', ist Streit in Familien mit mehreren Kindern vorprogrammiert, auch Splitscreen-Partien mit Freunden fielen dann unausgewogen aus!



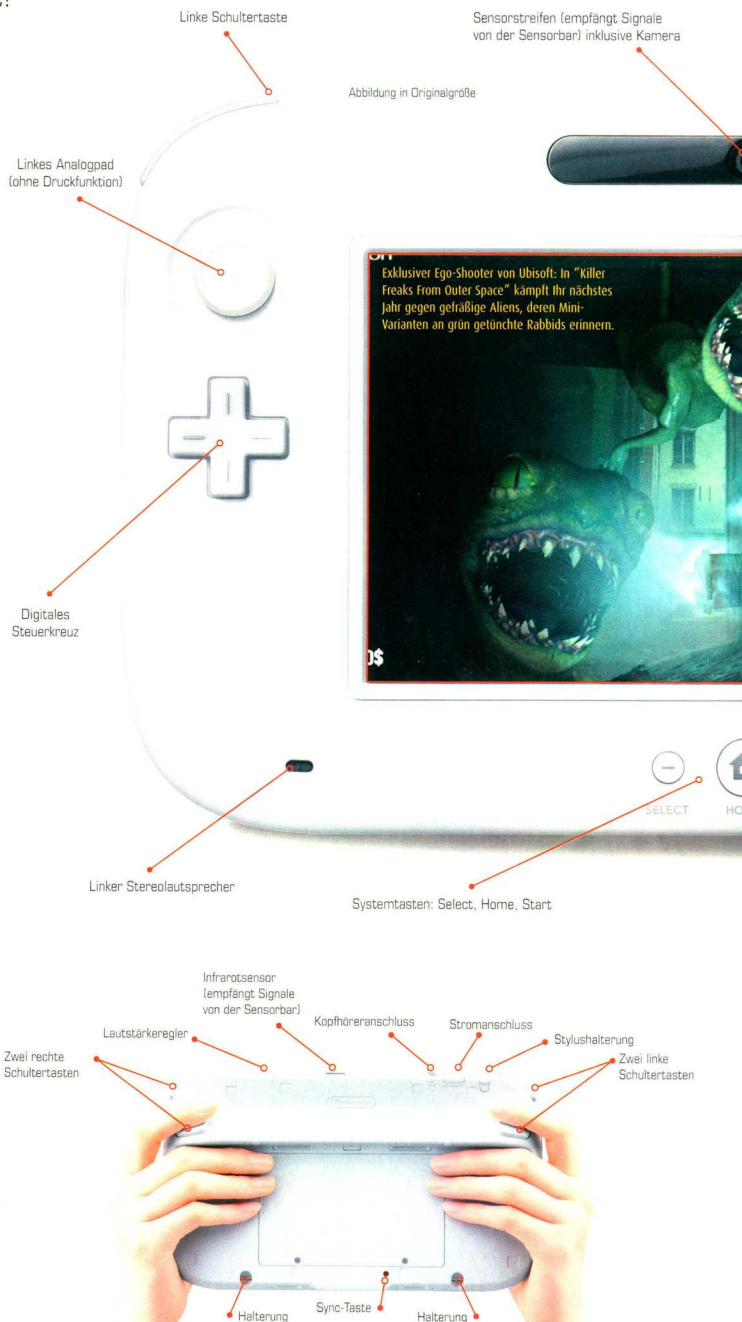
Tobias Kujawa

Sicherlich bietet Nintendos neuer Streich viele Möglichkeiten für Entwickler, um neue Impulse zu setzen und alte Konzepte mit frischen Ideen aufzupeppen. Exklusivtitel werden Kamera und Touchscreen bestimmt sinnvoll einbinden, da vertraue ich den Japanern. Als Spieler, der Marios und Links Charme bisher widersteht, frage ich mich aber, was mich dazu bewegen soll, für Multiplattformtitel eine neue Konsole zu kaufen, denn PlayStation 3 und Xbox 360 bieten wohl die gleiche Grafikqualität und gewohnte Kontrollen. Activision, EA und Co. wussten auch mit Wii nicht wirklich etwas anzufangen und die Fuchtelsteuerung wurde oft notgedrungen und planlos eingebaut. Das gleiche Schicksal prophezeie ich auch Wii U. Nur für Inventar- oder Karteneinblendungen brauche ich keinen neuen Staubfänger unter meinem Fernseher.



Ulrich Steppberger

Grundsätzlich bin ich kein Fan von Bewegungssteuerung, daher hoffe ich, dass durch den großen Wii-U-Controller Hampeln und Schüttelblödsinn nur selten auftreten werden. Mit dem Touchscreen lassen sich zweifellos kluge Sachen machen, wobei man dann wohl mehr darauf als auf den HD-Schirm schauen dürfte. Für Stirnrunzeln sorgt, dass Nintendo selbst noch keinen einzigen Titel zeigen wollte (oder konnte) – Technik-Demos sind nicht mehr als 'nett' und das angekündigte 'Smash Bros.' ist noch gar nicht in Entwicklung. 'Pikmin' wird sicherlich nicht verkehrt, aber noch habe ich nicht genügend gesehen für grenzenlosen Optimismus: Gerade bei Dritthersteller-Spielen bin ich skeptisch und glaube eher, dass sie – wie Tobias mutmaßt – mit Gimmicks versehen werden, statt den Spielspaß zu steigern.





Michael Herde

Eine Überraschung ist das Konzept nicht, vielmehr führt Wii U Nintendos Ausrichtung konsequent fort. Eine Zukunftsprognose fällt mir dennoch schwer: Selbst wenn das Gerät nächstes Jahr das stärkste am Markt sein sollte, werden Dritthersteller kaum sämtliche Vorzüge ausreizen und den entscheidenden grafischen wie spielerischen Mehrwert bieten. Schwach finde ich die beiden Analogscheiben ohne Buttonfunktion statt regulärer Sticks und das Fehlen analoger Schultertriggern – somit fehlen ein paar Funktionen gegenüber der Konkurrenz. Splitscreen-Spiele kann ich wohl mangels zweiten Wii-U-Controllers abschreiben, auch die beiden Grafikdemos haben mich nicht überzeugt – war es fehlende Kantenglättung oder waren nur die Fernseher mies? Ich weiß es nicht. Dafür weiß ich, dass Tech-Demos wie "Battle Mii" oder "Chase Mii" mehr Spaß gemacht haben und spannender waren, als viele Spiele auf der ganzen Messe. Nintendo wird also wie bisher Spielspaßkracher aus dem Hut zaubern und darauf freue ich mich sehr, denn die neuen Einsatzmöglichkeiten des Controllers beflügeln meine Fantasie.



Matthias Schmid

Wenn ich meine Lieblingstitel für Wii Revue passieren lasse, sind das Hüpfspiele, die ohne Bewegungssteuerung ebenso funktioniert hätten, und Partygames für vier Remote-Schwinger. Und das heißt? Zum einen traue ich es den Herstellern (auch Nintendo) nicht zu, kluge Konzepte für den neuartigen Controller zu entwickeln, die mich als Gamer glücklich machen – weil das eben schon auf Wii nicht geklappt hat. Zum anderen wird es für Mehrspieler-Titel schwer, das Touchscreen-Pad klug zu nutzen, wenn nur eines an der Konsole angestoppt ist. Was also bleibt für mich? Ein "Assassin's Creed 3", das auf Wii U hoffentlich so stark aussieht wie auf Xbox 360 oder PS3 und bei dem die Karte zusätzlich auf dem Controller-Display zu sehen ist? Dafür kaufe ich mir aber keine neue Konsole! Zudem wundert mich, dass der Screen (im Gegensatz zur PS Vita) nicht multi-touchfähig ist und wegen fehlender Rückseiten-Kamera Augmented-Reality-Gimmicks ausschließt. In diesen beiden Punkten könnte Big N aber noch nachbessern! Warum ich mich trotzdem auf Wii U freue: Wegen Mario, Kirby, Donkey Kong, Yoshi & Co.!



Oliver Schultes

Nintendo macht mit Wii U alles richtig: 1. Der Veröffentlichungszeitpunkt konnte mit (wohl der ersten Jahreshälfte) 2012 nicht besser gewählt sein. PS3 und Xbox 360 werden bis 2014 keinen Nachfolger erhalten – Wii U ist technisch also einen Tick voraus. Außerdem hat Nintendo die volle Unterstützung der Dritthersteller, denn die können ihre Multimillionen-Dollar-Entwicklungen dann bequem auf drei nahezu gleich starken Plattformen vermarkten – es muss nicht mit viel Aufwand eine Umsetzung oder gar ein völlig neuer Titel programmiert werden. 2. Nintendo versucht nicht wie Sony oder Microsoft eine Multimedia-Wunderkiste mit fragwürdigen Features wie Film-Download-Portal und Sprachsteuerung an den Mann zu bringen, sondern liefert mit dem Touchscreen-Controller einen Quell für abgelebte Spielideen (Auswahl siehe Kasten links) – das ist es doch, was mich als Gamer letztlich interessiert! Mit dem Display-Pad sprengt Big N die Grenzen des TVs und holt die virtuelle Welt ins gesamte Wohnzimmer. Jede Wette, dass Sony diese Idee mit PS3 und PS Vita kopieren... ah... ebenfalls einfallen wird...

So wollen wir mit Wii U spielen

Die Möglichkeiten des neuen Controllers regen die Fantasie der MI-Redakteure an:

- Als piepender Motion-Tracker in "Aliens: Colonial Marines" und Wii-Remote-Steuerung inklusive Zapper-Peripherie ist Gänsehaut vorprogrammiert.
- In Horrortiteln wie "Project Zero" wollen wir auf dem Controllerbildschirm Geister suchen und damit Fotos schießen.
- Wir möchten eigene Charaktere und sogar Levels zeichnen wie in "Der magische Stift" für Wii und DS.
- Der Touchpen macht Point'n'Click-Adventures so präzise und komfortabel wie mittels Mauszeiger.
- Dieses "Zelda"-Rätsel wollen wir sehen: Der Spieler wird vom Fernseher aus mit Feuerbällen beschossen, die per Wii-U-Controller zu reflektieren sind –

allerdings nicht zurück zum TV, sondern an ein Ziel im Wohnzimmer, das der Spieler per Bewegungssensor aufspüren muss. Immerhin erlaubt der Controller eine Erweiterung der Spielwelt über die Grenzen des TV-Gerätes hinaus!

- In Hack'n'Slay-Spielen wollen wir wie bei "Metal Gear Solid: Rising" per Stylus frei bestimmen, in welchem Schnittwinkel wir Gegner mit dem Schwert zerhacken.
- Actionspiele sollten Temperaturscanner, Nachtsichtgeräte, Ferngläser und ähnliche Sichtmodi auf den Bildschirm des Controllers legen. Hält der Spieler diesen vor den Bildschirm, werden die besonderen Elemente angezeigt.
- Möbel-Schlagereien inklusive Rumble in "WWE 13".



PS VITA

Wir haben Sonys Next-Generation-Portable samt erstem Software-Schwung in Los Angeles gespielt.



Obgleich, Internet sei Dank, schon jedermann Bescheid wusste, hatte sich Kaz Hirai den finalen Namen des PSP-Nachfolgers bis zum Ende der E3-Konferenz aufgespart: Sonys zweiter Versuch, Nintendo im Handheld-Bereich Konkurrenz zu machen, hört auf den Namen PlayStation Vita.

Deren feine technische Details haben wir Euch in Ausgabe 04/11 erläutert, das High-Tech-Spielzeug jetzt endlich selbst in Händen zu halten, war aber doch ein prickelnder Moment. Der brillante, berührungsempfindliche OLED-Bildschirm mit knapp 19 cm Diagonale rückt die Bombengrafik eines "Uncharted: Golden Abyss" ins rechte Licht.

In puncto gefühlter Wertigkeit muss sich die leichte PS Vita zwar knapp der ersten PSP-Baureihe geschlagen geben, rangiert aber vor der klapprigeren PSP-3000. Dass Sony statt auf energiehungrige UMDs nun auf Spiele-Speicherkarten setzt, ist klug, auch der mobile Breitband-Internetzugang 3G, die beiden Kameras und die Sixaxis-Bewegungssteuerung bieten Raum für technische Spielereien. Ob die neue Benutzeroberfläche LiveArea komfortabler ist als die Cross Media Bar, muss

sich im Langzeittest zeigen, auch die Akkulaufzeit unter Vollbelastung ist noch nicht abzusehen.

Interessant sind auch der neue Gruppenchat 'Party', der GPS-basierte Freunde-Finder bzw. -Anzeiger 'near' und der 'Cross Play'-Ansatz: Letzterer macht Spielstände von PS-Vita- und PS3-Titeln kompatibel oder unterstützt Online-Duelle zwischen beiden Plattformen. Weil die Kombi aus PS3 und PS Vita zudem alle Hardware-Voraussetzungen mitbringt, die Wii U auszeichnen, wäre es denkbar, dass die PS Vita nicht nur das bislang stärkste Handheld, sondern auch der entscheidende Faktor beim Kampf um den Heimkonsolen-Thron ist.

Die PlayStation Vita erscheint noch dieses Jahr – wohl im Vorweihnachtsgeschäft – zu einem vernünftigen Preis: Die Basis-Ausführung kostet 250 Euro, für die 3G-Variante werden 300 Euro fällig.

In puncto Regionscode stimmt uns eine Aussage von Michael Denny, Vizepräsident der Sony Worldwide Studios Europe, zuversichtlich – seinem Wissen zufolge, hat die PS Vita keinen Regionscode.

Und jetzt freut Euch auf den Software-Rundumschlag – mit den spannendsten PS-Vita-Games. *ms*



Matthias Schmid

Ich bin dreifach gespannt: Erstens liebere ich hochkarätigen, stylischen und freikiegn PS-Vita-Titeln wie "Uncharted", "Sound Shapes" und "Gravity" entgegen, die neue grafische Handheld-Standards

setzen und u.a. dank zweier Analogsticks noch mehr Eingabemöglichkeiten bieten. Zu Letzteren gehört auch die edle Rückseite, wo statt einer Klappe für UMDs ein Multitouch-Pad sitzt; auf dessen Einsatzmöglichkeiten komme ich bei den einzelnen Spielen zurück. Aufgrund der angenehmen ruckartigen Auflagemulden für Eure Mittelfinger liegt die PS Vita besser in der Hand als die PSP; auch die Analogsticks bieten mehr Komfort als die alte Scheibe, genießen aber sehr klein. Zweitens bin ich neugierig (und skeptisch), ob die Spielermacher die vielfältigen technischen Voraussetzungen (GPS, Sixaxis, zwei Kameras, zwei Touchoberflächen) nutzen, um neuartige, spielspaßfördernde Konzepte zu entwickeln. Drittens erwarte ich mit Spannung, ob sich die PS Vita in puncto Verkaufszahlen gegen den 3DS behaupten kann – schließlich war auch die PSP dem 3DS in Sachen Grafik überlegen. Als 3D-Skeptiker glaube ich jedoch, dass die 3D-Fähigkeit des 3DS ein weniger starker Exklusiv-Bonus ist als es seinerzeit das neuartige Touchscreen-Konzept war. Ach ja: Der PS-Vita-Preis ist mit 250 Euro erfreulich moderat!

Uncharted: Golden Abyss

Entschuldigung, aber meine Fresse sieht das geil aus! Der von Sony Bend ("Resistance Retribution") entwickelte, erste Handheld-Ableger der "Uncharted"-Serie ist das grafische Aushängeschild für Sonys Taschengespieler – denn die gefällige Mischung aus viel Klettern und Ballern sowie ein wenig Rätseln reicht in puncto Detailgrad, Texturqualität und Animationen beinahe an seine bildschönen großen Brüder heran. Während die Steuerung in den Actionszenen vom Vorhandensein des zweiten Analogsticks massiv profitiert, lassen Euch Geschicklichkeitseinlagen und Denkaufgaben die Wahl zwischen typischen Buttonkommandos und den neuen Eingabemöglichkeiten. Bei Letzteren neigt Ihr die PS Vita (damit Drake bei Sprungpassagen seinen Arm zum nächsten Ankerpunkt ausstreckt) und tippt auf Lianen oder Felsvorsprünge bzw. wischt gleich über mehrere Punkte (zum Klettern). Außerdem löst Ihr kleine Drehpuzzles via Touch-Eingabe, rubbelt gefundene Karten frei oder führt Stealth-Kills per Bildschirm-Berührung aus.



Die spielbare E3-Demo führte uns über viele Dschungel-Kletterpassagen zu einer überwucherten Tempelruine.

LittleBigPlanet

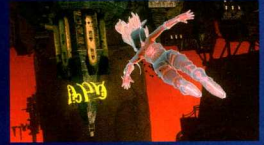
Sony hat die schwedischen Tarsier Studios ("Rag Doll Kung Fu") und das englische Indie-Team Double Eleven mit einer neuen "LBP"-Episode beauftragt. Und die sah auf der E3 vielversprechend aus: Zum einen verspricht die Grafik den typischen Charme, zum anderen sind die Touchscreens klug eingebunden – z.B. zum Aktivieren von Schaltern oder dem Spannen eines Katapults. Natürlich profitiert auch der Editor vom Berührungsempfindlichen Screen. Zu guter Letzt werden auch die Neigungssensoren und Kameras ins Spiel integriert.



Auch die neuen Entwickler liefern einen Schwung vorgefertigter Levels, zudem wollen sie viele, auf PS3 erstellte User-Levels kompatibel machen.

Gravity

Das Sony-Team, das für "Siren" bekannt ist, steuert einen der abgehebensten PSV-Titel bei: Im Action-Adventure "Gravity" überwindet Ihr die Erdanziehungskraft und springt durch eine stylische 3D-Welt.

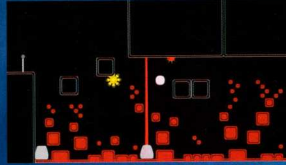


Reality Fighters

Dank zweier Kameras vorn und hinten ist die PS Vita perfekt für Augmented-Reality-Spielereien. "Reality Fighters" ist zwar "nur" ein Klopfer ohne Tiefgang, dafür könnt Ihr Euer Gesicht einscannen und in beeindruckend flüssiger Darstellung mit Eurem Hampelmann vor Kulissen aus der Realwelt kämpfen.

Sound Shapes

Unter den anspielbaren PSV-Titeln hat uns "Sound Shapes" am positivsten überrascht: Quesity Games, Macher der bezaubernden PS3-Twinstick-Ballerei "Everyday Shooter", haben eine beeindruckende Fusion aus Jump'n'Roll und Musik-Programm in der Pipeline. Ihr kugelt und hüpfst nicht nur durch stilischer minimalistischer präsentierte 2D-Levels, die im Spiel enthalten sind, sondern baut auch Eure eigenen. Via Touchscreen und vielfältigem Editor entwerft Ihr teils gigantisch große Stages, die – weil jedes Objekt und jeder Feind seinen eigenen Klang hat – beim Spielen zu einem eigenen Musikstück erwachsen.



Die gelbe Kullerkugel ist die Spielfigur; sie klebt an allen Oberflächen und darf nichts Rotes berühren.

Little Deviants

Die per se wenig liebenswerte Minispiel-Sammlung zieht ihre Daseinsberechtigung aus der Nutzung der neuen Eingabemöglichkeiten: Mal lenkt Ihr einen Knuddelkopf per Neigung durch 2D-Levels, mal rollt Ihr im "Monkey Ball"-Stil durch 3D-Welten, indem Ihr per rückwärtigem Touchpad Hügel in die Landschaft drückt. Die unten abgebildete, pliffige 'Hau den Maulwurf'-Variation nutzt das hintere Touchpad ebenfalls, erfordert aber lange Finger oder ständiges Umgreifen.



ModNation Racers

Trotz mäßigem PS3-Debut hält Sony an seiner Funracer-Marke fest. Der PSV-Ableger soll den Streckenbau dank Touchscreen noch einfacher machen. Cool: Ihr dürft auch die auf PS3 gebauten Strecken befahren.



WipEout 2048

Weil das Grundgerüst der erfolgreichen Future-Racer-Marke passt, erweitert Sony vor allem die Optionsvielfalt: Ihr könnt wahlweise per Neigungssteuerung lenken, Waffen mit Stimmkommandos abfeuern und per Rückseiten-Touchpad Gas geben. Exklusive Lieder und Remixes klassischer "WipEout"-Tracks sorgen für die Soundkulisse, wenn Ihr mit frischen Vehikeln auf zehn neuen Strecken um den Sieg rast.



Sony kündigte "WipEout 2048" nur für PS Vita an – die Option, auch gegen PS3-Spieler antreten zu können, besagt aber etwas anderes.

Dragon's Crown

Da kann eigentlich nichts schiefgehen: Die "Muramasa"-Macher Vanillaware verzaubern Euch mit einer Hommage an "Golden Axe" & Co.: Zieht mit einer von sechs Charakterklassen durch prächtige, handgemalte Dungeons, sackt Schätze ein und bringt das Böse zu Fall. Der spirituelle Nachfolger zum nur in Japan erschienenen Saturn-Titel "Princess Crown" kommt für PS3 und PS Vita – aber erst 2012.



Der typische Stil des Studios ist auch in "Dragon's Crown" prägend. Außerdem dabei: coole Ritter und vollbusige Weiber.

Ruin

Unser kurzes Probespiel sagt: Diese "Baldur's Gate: Dark Alliance"-Variation mit 08/15-Design und träger Steuerung braucht keiner. Reizvoll klingt nur die Option, dass PS-Vita-Spielstände auch auf der PS3 nutzbar sind.



BIOSHOCK INFINITE

Mechanischer Riesenvogel, fliegende Stadt, Himmelsachterbahnen und ein geheimnisvolles Mädchen – alles Zutaten eines faszinierenden und begeisternden Action-Abenteuers.

» Je mehr wir von "BioShock Infinite" sehen, desto faszinierender wird der Titel: Eine Fortsetzung, die unverkennbar die größten Tugenden des Originals beibehält, aber trotzdem so frisch und ideenreich wirkt wie eine komplett neue Kreation? Das kann doch nicht sein! Oder doch?

Schon der Szenario-Wechsel bewirkt Wunder: Die fliegende Himmelsstadt Columbia sieht durch das großartige Design im Stil des frühen 20. Jahrhunderts fantastisch aus, zumal die Technik das Geschehen beeindruckend sauber auf den Bildschirm zaubert. Zudem nutzen die Entwickler die neuen Freiheiten des Schauplatzes konsequent aus: Statt Euch in geschlossene Räume wie

beim Unterwasser-Erstling zu hetzen, geht es quer durch die schwelbende Welt, Höhenunterschiede kommen bestens zur Geltung. Schließlich gehören die 'Sky-Lines' als zentrales Element zu Columbia: Damit ist ein weitläufiges Schienensystem gemeint, das sich wie eine Freiluft-Achterbahn durch die Stadt zieht – in das klinkt Ihr Euch mit dem 'Skyhook' (zugleich Eure Nahkampfwaffe) ein. Weil Euch längst nicht jeder freundlich gesinnt ist, werdet Ihr bei diesen rasanten Fahrten auch in Kämpfe verwickelt: Die sind flott, fordernd und dynamisch, Ever Geschick ist gefragt. Denn Ihr müsst nicht nur die Feinde treffen, sondern auch mal bei hohem Tempo mit gewagten Sprüngen die Spur wechseln, um nicht ins Verderben zu rasen.



360 Booker deWitts Beziehung zu Elisabeth steht im Mittelpunkt des Abenteuers.

Ihr seid diesmal nicht ein Außenstehender, der eher zufällig in den Schlamassel gerät, sondern mitten drin im Geschehen: Booker deWitt erreicht den Ort des Geschehens nicht erst,

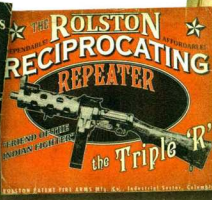
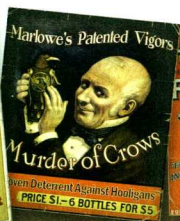
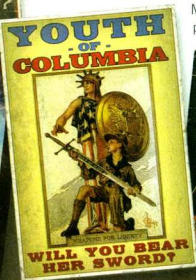
als die großen Konflikte bereits ausgefochten sind – vielmehr seid Ihr die Lunte, die das Pulverfass Columbia zündet. Denn obwohl sich die Vox-Populi-Arbeiterschaft

und die konservativen Gründerväter ohnehin nicht ausstehen können, bricht das Chaos erst aus, als Ihr das schwarzhaarige Mädchen Elisabeth aus der Gefangenschaft befreit. Wieso sie überhaupt eingesperrt war und weshalb Ihr zu ihrer Rettung losgeschickt wurdet, darüber schweigt sich Irrational Games noch aus. Klar ist aber, dass Elisabeth bzw. Eure Beziehung zu ihr im Mittelpunkt der "Infinite"-Story stehen werden. Umso erfreulicher, dass die

PROPAGANDA PUR

Wie beim ersten "BioShock" setzt Irrational Games auf Liebe zum Detail: Nicht nur Charaktere und Umgebung der Himmelsstadt werden im Stil der 1910er-Jahre gehalten, auch Promotion-Gimmicks behalten diesen Ton bei. In den letzten Monaten tauchte prompt hin und

wieder "Propaganda-Material" aus Columbia im Internet auf, die dort erhältliche Produkte anpreisen oder mit drastischen Sprüchen politische Stimmung machen sollen. Die Poster sind selbst ohne Kenntnisse des Spiels sehenswert.





PS3 Teamwork ist Trumpf: Ihr haltet die Angreifer in Schach und Elizabeth zieht von links einen Container durch einen Riss im Raum, damit er sie aus dem Weg räumt.

junge Frau sich bislang als interessanter und keineswegs schwacher Charakter entpuppt: Ihr müsst sie nicht ständig beschützen, sie agiert auch eigenständig aktiv an Eurer Seite. Das hat besondere Bedeutung, denn Elizabeth besitzt einzigartige übernatürliche Kräfte: Sie kann die Umgebung manipulieren und Risse in der Realität nutzen. Durch diese holt sie Unterstützung ebenso herbei wie Geschütze und Gegenstände. In einem besonderen Moment bei unserer Präsentation landen wir sogar in einer Welt hinter dem Riss, die mysteriöserweise der Zukunft zu entsprechen scheint – woher sollte sonst ein Kino mit Werbung für "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" kommen? Der "Infinite"-Schurke verkörpert die richtige Mischung aus extrovertiert und geheimnisvoll: Was steckt hinter dem mechanischen Riesenvogel Songbird, der als Elizabeths Gefängnis

Elizabeth ist alles andere als ein schwacher Charakter.

niswächter diene und Euch jetzt unerbittlich verfolgt? Wieso will sie auf keinen Fall zurück in seine Fänge geraten, obwohl sie unübersehbar eine Beziehung zu dem Wesen aufgebaut hat?

Booker mag auf die Komplexität der Ereignisse nicht vorbereitet gewesen sein, aber er ist alles andere als wehrlos: In alter "BioShock"-Manier agiert Ihr in der Ego-Perspektive, benutzt Schusswaffen und setzt übernatürliche Kräfte ein. Aus den Plasmiden wurden bei "Infinite" die Vigor-Fähigkeiten, mit denen Ihr magische Attacken vom Stapel lasst – auch die Tonika sind wieder mit im Spiel.



360 Doppelte Wucht wirkt besser: Wenn Ihr Gegner mit Euren Vigor-Kräften und zusätzlich einer klassischen Wumme attackiert, haben sie nichts mehr zu lachen.

Irrational Games setzt wie in den Vorgängern auf das Prinzip, Euch jede Menge Werkzeuge und Möglichkeiten an die Hand zu geben und dann auf Columbia loszulassen. Den Einblicken nach zu urteilen, die uns bislang vergönnt waren, geht dieser Plan auf: Vom grandiosen Schauplatz über die interessanten Charaktere und das vielschichtige Kampfsystem bis hin zur rasanten

Sky-Line-Nutzung und der Liebe zum Detail scheint bei "BioShock Infinite" alles zu stimmen. Ob das Abenteuer unsere immer höher steigenden Erwartungen tatsächlich erfüllen kann, werden wir erst 2012 wissen – doch nachdem Ken Levine's Team schon beim Erstling erfolgreich alle Register gezogen hat, sind wir optimistisch. us

MEHR SPIEL FÜR SONY?

Im ewigen Ringen um exklusive Extras zwischen Sony und Microsoft haben die Japaner bei "BioShock Infinite" die Nase vorn: Das Spiel erscheint auch für die Xbox 360, doch der PS3-Fassung wird Irrational Games' Meisterwerk "BioShock" beiliegen – das hat dann zwar bereits einige Jahre auf dem Buckel, ist aber immer noch ein exquisites Stück Software-Geschichte. Außerdem können Sony-Abenteurer bei "Infinite" exklusiv mit Bewegungssteuerung hantieren: Während der E3-Presskonferenz betrat ein sicht-

lich bedröppelter Ken Levine die Bühne und entschuldigte sich für von ihm getätigte abschätzige Äußerungen über Move – inzwischen habe er erkannt, dass es sich auch für sein Epos wunderbar eigne. Zyniker könnten freilich vermuten, dass ein Sack Geldscheine bei diesem Stimmungsumschwung eine Rolle gespielt haben dürfte, aber wer will denn gleich Böses denken... Ach ja: Die PlayStation Vita bekommt auch irgendwann ein eigenes "BioShock", doch mehr wurde darüber nicht gesagt.



System **PS3 / 360**
Entwickler **Irrational Games, USA**
Hersteller **Take 2**
Genre **Action-Adventure**
Termin **2012**

DAS GEFALLT UNS:

- » toller neuer Schauplatz
- » Grafik bereits jetzt beeindruckend
- » alte "BioShock"-Stärken werden gelingen neu interpretiert
- » Skyhook-Bahnen bringen viel Dynamik
- » Elizabeth ist ein interessanter Charakter

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » kann die Spannung über die gesamte Spielzeit gehalten werden?

HAUT » Der Wechsel vom Unterwasser-Szenario zur Himmelstadt ist gelungen: Die Verquickung von etablierten Ideen mit neuen Einfällen, schicker Optik und jeder Menge Dynamik verspricht ein großartiges Spielerlebnis.

TOMB RAIDER

Schluss mit der Superheldinnen-Attitüde: Lara Crofts Neubeginn als Abenteuer-Frischling wird packend.

» Crystal Dynamics hat sich ein großes Ziel gesetzt – die weibliche Videospiel-Ikone schlechthin neu zu erfinden. Dazu macht sich der Entwickler einen einfachen, aber effektiven Kniff zu Nutze: Das nächste "Tomb Raider" geht zurück zur Anfangszeit der Helden, in der sie noch unerfahren und damit wieder offen für neue Erlebnisse ist. So geht Lara Croft mit zarten 21 Lenzen auf ihre erste Forschungstour, die unvermittelt dramatisch wird, als ein gewaltiger Sturm ihr Schiff zerstört und sie auf einer unbekannten Insel strandet.

Auf der E3 konnten wir ihre ersten Schritte in dieser Situation verfolgen, die von Beginn an den neuen An-

Crystal Dynamics will die Videospiel-Ikone schlicht neu erfinden.

satz illustrieren. In einer düsteren Höhle findet sich die junge Lara in der Defensive wieder: Statt grazil über Vorsprünge zu hüpfen und Feinde mit links wegzuballern, hat sie keine Waffen dabei und muss bei der Flucht aufpassen, dass sie nicht Opfer der Elemente und geheimnisvoller Verfolger wird. Weil sie gleich zu Beginn eine tiefe Wunde in der Hüfte erleidet, fällt ihr das Rennen schwer und wir fühlen mit: Die Ka-



360 In der Wolfshöhle macht Lara eine gruselige Entdeckung: Die verbleibenden Einwohner gehen nicht gerade zimperlich mit unerwünschten Besuchern um.

mera ist dabei oft in ihrer Nähe, klug inszenierte Perspektivenwechsel und wackelige Aufnahmen machen das Geschehen noch intensiver. Immer wieder tauchen Quick-Time-Events auf, wenn Lara etwa nach ihr greifende Feinde abschüttelt. In einem ruhigeren Moment muss sie die Umgebung manipulieren, um den Weg freizusprennen. Dabei kommt ihr per Knopfdruck der "Überlebensinstinkt" zugute, der relevante Objekte hervorhebt.

Lange bleibt die Heldin nicht so hilflos: Bei der Präsentation machen wir einen Zeitsprung und laufen nun durch ein Bergdorf, in dem Lara Material sucht, um den nach einem Kampf gegen Wölfe verwundeten Schiffskapitän zu versorgen. Dabei hat sie bereits einen Bogen dabei, doch welche sonstigen Waffen uns erwarten und wie das Kampfsystem verwaltet wird, mag uns noch niemand verraten. In der verlassenem Ortschaft können verschiedene Wege eingeschlagen werden, was uns an Situationen im Cel-Shading-"Prince of Persia" von 2008 erinnert. Ein ausgewachsenes Open-World-Spiel will "Tomb Raider" dabei gar nicht sein, Euch aber im Rahmen

360 Vergebene Hoffnung: Dieses Schiff ist nicht mehr sonderlich seetüchtig.

einer packenden Story Erkundungsfreirheiten lassen.

Viel mehr lernen wir in der Kürze der Zeit nicht, doch das Gesehene macht uns schon jetzt eine Menge Lust auf das Survival-Adventure: Der spielerische Ansatz ist vielversprechend und hebt sich in der Tat klar von der alten Serienkost ab. Auch die Technik samt toll animierter Lara sowie düster-schönen Umgebungen überzeugt. Und da Entwickler Crystal Dynamics noch mehr als ein Jahr Zeit zur Fertigstellung hat, erwarten wir Großes. us

System **PS3 / 360**
Entwickler **Crystal Dynamics, USA**
Hersteller **Square Enix**
Genre **Action-Adventure**
Termin **2012**

DAS DEFAULT UND

- » neuer Ansatz hebt sich klar von den bisherigen Lara-Abenteuern ab
- » sehr schicke Grafik voller Details
- » stimmungsvolle Inszenierung
- » wirkt insgesamt frischer und spannender

DARAN MISS GEARBEITET WERDEN

- » Kampfsystem ist noch völlig unklar
- » Mischung aus Erkundung und Lineartat muss passen

FAZIT » Der Schritt zurück zu Lara Croft gut: Die tolle Präsentation und der Reiz des Neuen machen Lust darauf, die Ikone durch ein spannendes Abenteuer zu begleiten.



360 In einem verlassenen Dorf sucht Lara nach Verbandsmaterial, um im Basislager die Wunden ihres verletzten Schiffskapitäns zu versorgen.



Resident Evil: Revelations

3DS Action-Adventure



3DS "Resident Evil"-Veteranin Jill Valentine übernimmt in "Revelations" die Hauptrolle und zerlegt allerlei gruselige Gestalten auf hoher See.

» Rundum versorgt: Capcom verwöhnt 3DS-Besitzer nicht nur mit "Resident Evil: The Mercenaries 3D" im Juli, sondern 2012 auch mit einer komplett neuen Episode ihrer Horror-Reihe. In "Revelations" kehrt Jill Valentine auf den portablen 3D-Schirm zurück. Mithilfe ihres neuen Partners Parker Luciani macht sich die Heldin aus Teil 3 auf die Suche nach dem verschollenen Chris Redfield. Das Abenteuer beginnt auf einem scheinbar verlassenem Kreuzfahrtschiff. In der Schulter-Perspektive untersucht Jill Räume, Gegenstände und Lokalitäten. Erste anspielbare Sequenzen erinnern atmosphärisch und optisch an das Herrenhaus aus dem ersten Teil. Das ist auch Absicht: Die Entwickler wollen wieder zurück zum klassischen Survival Horror. So kommen neben altbewährten Heilkräutern auch altmodische Rätsel ins Spiel, um Türen zu öffnen oder an begehrte Boni zu gelangen. Puzzles löst Ihr diesmal jedoch intuitiv per Touchscreen.



3DS Serienneuling Parker Luciani hantiert gern mit dicken Wummen und erinnert (gewollt?) an den dusseligen Barry Burton.

Mit selbigem wechselt Ihr auch die Waffe. Denn hinter jeder Ecke lauern fies designte Monster: Die Mutanten durchbrechen auch Türen oder krabbeln an der Decke. Spielerisch hält sich Capcom an "Resident Evil 5": Mittels Quick-Time-Events holt Ihr zu effektiven Nahkampftackten aus, ballern dürft Ihr wahlweise auch aus der Ego-Sicht. Zu den spielerischen Neuerungen zählen zudem Unterwassersequenzen – im kalten Nass schwimmt Ihr durch den leckgeschlagenen Teil des Schiffs. Mutierte Krokodile bekämpft Ihr beispielsweise mit schalldruckerzeugenden Pulsgranaten. Neben untoten Feinden begegneten wir auch den schlagkräftigen Sicherheitsleuten von Umbrella. ts

Entwickler **Capcom, Japan**
Hersteller **Capcom**
Termin **2012**

FAZIT » Neu und doch alt: "Revelations" garniert klassischen Horror mit stereoskopischem 3D und frischen Spielelementen.

Luigi's Mansion 2

3DS Action-Adventure



3DS Das Licht von Luigis Taschenlampe sorgt für ansehnliche Schatteneffekte – auch im Kleinformat kommt damit angemessen schaurige Atmosphäre auf.

» Über zehn Jahre musste Luigi darauf warten, wieder aus dem übermächtigen Schatten seines berühmten Bruders treten zu dürfen: In der Fortsetzung des GameCube-Starttitels schleicht Ihr wieder durch eine Reihe düsterer Gemäuer, um aufmüßige Geister per Staubsauger einzufangen. Diesmal müssen die widerspenstigen Bettlaken erst per Stroboskop-Effekt betäubt werden, bevor Ihr sie aufsaugen könnt. Außerdem sollen mehr Gernertypen Luigi einen Schrecken einjagen und so für erhöhten Puzzle-Gehalt sowie Abwechslung sorgen. Auch dank der atmosphärischen 3D-Optik läuft uns schon jetzt ein wohliger Schauer über den Rücken. us

Entwickler **Next Level Games, Kanada**
Hersteller **Nintendo**
Termin **2012**

FAZIT » Aufgepeppte Fortsetzung der sympathischen Geisterjagd mit mehr Umfang und Abwechslung bei Gegnern sowie Puzzles.

Kid Icarus: Uprising

3DS Action-Adventure



3DS (Flatter-)Mann gegen Monster: Auch bombastische Luftgefechte gehören zum Abenteuer von "Kid Icarus".

» Ein exakter Termin steht zwar immer noch aus, dafür gab es auf der E3 weitere Features und Szenen des actionbetonten Abenteuers von den "Super Smash Bros."-Machern zu sehen: So benutzt der überraschend gesprächige Flattermann Pit neue kräftige Waffen wie einen Riesenhammer und legt sich bei einem beeindruckenden Luftkampf mit einem dreiköpfigen Drachen an. Neu ist ein Mehrspieler-Modus, bei dem sich zwei Dreier-Teams beharken.

Außerdem wird die Augmented-Reality-Funktion des 3DS unterstützt: Per individueller Karten lässt Ihr Pit & Co. auf Eurem Wohnzimmermatt gegeneinander antreten. tn

Entwickler **Sora, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Termin **2011**

FAZIT » Schicke Grafik, Mehrspieler-Matches und Augmented Reality – das luftige Abenteuer hat Potenzial zum 3DS-Vorzeigtitel.

UNCHARTED 3

Im dritten Abenteuer packt Herr Drake die 3D-Brille ein und reist mit ihr um die Welt.

» Vom Debüt zum zweiten Teil legte die "Uncharted"-Reihe inszenatorisch einen gewaltigen Qualitätsprung hin, der Teil 2 zum rundum polierten Abenteuer machte. Für "Drake's Deception" wird derzeit weiter an spektakulären Schauplätzen gefeilt und die Kluft zwischen selbstablaufenden Videosequenzen und Spielabschnitten soll endgültig geschlossen werden. Tatsächlich zweifeln wir während einer Präsentation – selbstverständlich in 3D – mehrmals, was von beidem wir gerade sehen. Eine Sequenz zeigt Held Nathan Drake auf einem Schiff, das im Wellengang behäbig schwankt. Nathan gleicht Bewegungen des Untergrundes mit subtilen Animationen aus, während er einen Weg in den Ballsaal sucht. Kronleuchter schwanken, als er zwei Wachen leise ausschaltet. Wieder draußen, staunen wir über Wasseranimationen und nicht minder beeindruckende

Brauner Teint und Bartschatten – Nathans Reisen hinterlassen Spuren.

Lichteffekte. Im Lagerbereich des Schiffes angekommen, wird Nathan von seinen Widersachern gestellt. Mit einer Granate vom Gürtel ihres Anführers reißt Nathan ein Loch in den Schiffsrumpf und stiftet Verwirrung. Wasser schießt ins Innere, während er auf seine Häsher feuert und dem steigenden Wasserspiegel zu enttrinnen versucht. Beeindruckend inszeniert, bietet die Szene spielerisch aber nichts Neues.

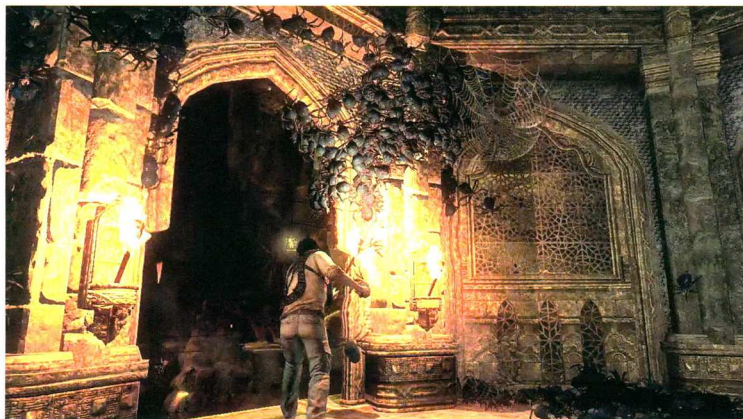
Auch der zweite Abschnitt ist innovationsarm, wenngleich Nathan erstmals Flaschen und Ähnliches aufnimmt, wirft und im Kampf verwendet, auch Takedowns im Sprung sind nun möglich. Zusammen mit Repor-



PS3 Welche Fracht hier wohl verladen wird? Nathan wittert seine große Chance.

terfreundin Elena inspiziert Nathan einen Flughafen, wo eine geheime Fracht verladen wird. Im Vergleich zur ersten Szene überrascht Nathan mit braunem Teint und Bartschatten – offensichtlich hinterlässt häufiges Reisen auch bei Nathan Spuren. Angesichts der drohenden Gefahr schickt er Elena weg – als er anschließend entdeckt wird und zu Fuß dem

startenden Flugzeug nachgeht, ist sie jedoch mit einem Jeep zur Stelle. Auf der Motorhaube balancierend dringt er über einen der Reifen ins Innere ein. Dort zerrt ihn ein hochgewachsener Hüne sogleich aus dem Lüftungsschacht und versucht, ihn über die geöffnete Ladeluke aus dem Flugzeug zu werfen. Der folgende Faustkampf verwischt erneut die Grenzen zwischen Cutscene und Spiel. Technisch nicht minder ambitioniert sind der Einsatz von Feuer, einstürzenden Bauten und Sand – sogar in Rätseln sollen die rechenintensiven Körnchen eingesetzt werden! mh



PS3 Feuer ist neben Sand nur eines der neuen Design- und Spielelemente, die zeigen sollen, was in der PS3 steckt.

System **PS3**
Entwickler **Naughty Dog, USA**
Hersteller **Sony**
Genre **Action**
Termin **1. November**

DAS GEFÄLLT UNS

- » erneut fantastische Grafik
- » Inszenierung wirkt sehr rund, Übergänge zwischen Spiel und Videoszenen nahtlos
- » Spielmechanik aus einem Guss

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » hier und da torkelt Nathan wie betrunken
- » im Vorgänger wurde Nathan lächerlich oft geschunden und verletzt

FAKT » Enorm poliertes Abenteuer in "Indiana Jones"-Manier, in dem erneut geschossen, geklettert und gerätselt wird – erstmals auch in stereoskopischem 3D.



Batman: Arkham City

PS3 360 Wii U Action-Adventure



360 Verführerisch und akrobatisch: Catwomans Kampf- und Schleineinsätze sollen rund zehn Prozent des Spiels ausmachen.

» Nach dem Überraschungserfolg von "Batman: Arkham Asylum" bekam Entwickler Rocksteady satte zwei Jahre Zeit, um den Nachfolger zur bisher besten Comic-Umsetzung noch besser zu machen. Dass Batman mit neuen Fähigkeiten geschmeidiger und schneller durch die größere Spielwelt von Arkham City turnt, haben wir berichtet. Auch wissen regelmäßige M-Leser, dass Bürgermeister Quincy Sharp einen Stadtteil Gothams zum Gefängnis umbauen ließ. Neu ist hingegen, dass neben Joker, Poison Ivy, Riddler und Two-Face auch der Pinguin Batman das Leben schwer machen wird. Unser Highlight der E3-Präsentation ist aber weder die Schurkenriege noch die famose Grafik – sondern die spielbare Catwoman. An Orten, die durch putzige Kätzchen markiert sind, gönnt Ihr Batman eine Pause und wechselt zum scharfen Katzenweib. Das macht schon durch verführerische Animationen nervös, heizt Feindvölk mit der Peitsche aber zusätzlich ein. Die Lederschlange dient neben Kämpfen wie



360 Batman überwindet am Seil schnell große Distanzen und nimmt noch einen Anhalter mit, der von Riddlers Rätseln anscheinend genug hat.

schon Batmans Greifhaken zum Schwingen und Klettern für schnelle Ortswechsel. Catwoman kraxelt an Decken, um aus dem Hinterhalt mit Wurf-bolas und Sprungattacken anzugreifen. Die "Free Flow"-Kampfmechanik verknüpft Angriffe mit simplen Kontern und wuchtigen Takedowns zu langen Combos. Doch nicht immer ist Kampf Trumpf: In einer Mission muss Catwoman drei Schlüsselkarten mopsen, ohne entdeckt zu werden. Praktisch: Wo Batman im Detektivmodus Waffen aufspürt, erkennt Catwoman entwendbare Objekte schneller. Ist dennoch eine Wache im Weg, wird sie lautlos von der Decke aus betäubt. Schnell bemerken das die anderen Aufpässer und beginnen ihre Suche – das Katz-und-Maus-Spiel in einem der Highlights dieses Jahres hat begonnen. *mh*

Entwickler **Rocksteady, England**
Hersteller **Warner**
Termin **22. Oktober**

FAZIT » Größer, schöner und mehr drin: "Arkham City" hat das Zeug, eines der besten Spiele des Jahres zu werden.

Darksiders II

PS3 360 Wii U Action-Adventure



PS3 Tod ist leichter gepanzert und damit agiler als sein Bruder Krieg. Sein Abenteuer spielt zur gleichen Zeit wie die Geschehnisse des Vorgängers.

» Während sich der apokalyptische Reiter Krieg in "Darksiders" für die verführte Apokalypse und die Auslöschung der Menschheit verantworten muss, macht sich sein Bruder Tod im Nachfolger auf, die Menschheit wieder zu erwecken und damit die Ehre Kriegs zu retten. Der Schnitter schwingt im Kampf zwei Sensen, die sich innerhalb der Combos zu einer großen Doppelklinge umwandeln lassen. Blocken kann der Sensenmann im Gegensatz zu seinem schwerfälligen Kollegen nicht, Ausweichen ist angesagt. Im Spiel bereist Ihr nicht die Erde, sondern die Unterwelt, die um ein vielfaches größer und fantasievoller sein soll als die Örtlichkeiten des Erstlings. *tk*

Entwickler **Vigil Games, USA**
Hersteller **THQ**
Termin **2012**

FAZIT » Neuer Held, neue Waffen, neue Welt. "Darksiders II" bringt viel frischen Inhalt, bleibt aber beim coolen, alten Design.

The Elder Scrolls V: Skyrim

PS3 360 Rollenspiel



PS3 Ruhig, Brauner! Als schnellere Reiseoption sind endlich die Pferde bestätigt. Ob es auch andere Reittiere geben wird, ist noch unklar.

» Erstmals sahen wir einen nordischen Helden auf dem Rücken eines stämmigen Kaltbluts galoppieren – ein erhebender Anblick für alle Rollenspieler, die prinzipiell auf die Schnellreise-Funktion verzichten. Ein weiteres Geheimnis wurde gelüftet: Euer Held saugt nach einem siegreichen Drachenkampf die Seele der Himmelsechse auf, um damit seine magischen Fähigkeiten zu verbessern. Auch von den sogenannten "Shouts", speziellen magischen Machtwörtern in Drachensprache, war mehr zu sehen als die bekannten Luftzauber. So ließen wir z.B. dank hochstufigem Elektrobüchler buchstäblich ein Donnerwetter über den Köpfen unserer Gegner entstehen. *mw*

Entwickler **Bethesda Game Studios, USA**
Hersteller **Bethesda**
Termin **11. November**

FAZIT » Wenn Bethesda nicht noch bei Rahmenhandlung und Bugdichte patzt, stehen uns drachenstarke Weihnachten ins Haus!

MASS EFFECT 3

Dramatik im letzten Akt: Shepard kämpft an allen Fronten und darf sogar schwul werden.

» Die E3-Präsentation vom letzten Akt der Weltraumoper stand ganz im Zeichen des galaktischen Krieges. Wir wurden Zeuge von Shepards dramatischer Flucht von der Erde, auf der gigantische Reaper-Aliens erbarmungslos wüten. Der Commander geht auf seine letzte Mission, um Hilfe zu holen. Ähnlich wie in "Dragon Age: Origins" klappert er dazu die Heimatwelten diverser Rassen ab, hilft diesen bei ihren persönlichen Problemen und schwört sie auf den gemeinsamen Kampf gegen die uralten Mordmaschinen ein. Serienproduzent Casey Hudson wurde dabei nicht müde zu betonen, wie stark das Kampfsystem im Vergleich zu "Mass Effect 2" verbessert wurde. Shepard bewegt sich wie in "Splinter Cell: Conviction" von Deckung zu Deckung, nutzt Höhenunterschiede und bläst Widersachern biotische Ladungen und Brandmunition in neuer gra-

Shepard und sein zweiköpfiges Team haben deutlich aufgerüstet!

fischer Brillanz um die Ohren. Falls sie Ohren haben, denn was wir an neuen Feindfiguren vorgeführt bekommen, erinnert mitunter deutlich ans "Dead Space"-Gruselkabinett. Die neuen Husk-Drohnen der Reaper scheinen wie aus sämtlichen galaktischen Rassen zusammengestückt und schockieren mit verzerrten Fratzen und platzenden Eitersäcken.

Gut, dass Shepard und seine zwei aktiven Kameraden ebenfalls aufgerüstet haben. So teilt der Weltenretter in jeder Charakterklasse mit einer neuen Nahkampftacke aus und schraubt allerlei Verbesserungen an seine Schießbrügel. Deren Schadenswerte sind diesmal wieder in



360 Feuer frei! Per Brandmunition abgefackelte Feinde fuchteln mit den Armen und nennen als makabere lebende Fackeln umher.

einer ordentlichen Statistik ablesbar. Cooles Detail: Dialogsequenzen und taktische Kampfbefehle dürfen auf der Xbox-360-Version nun auch per Kinect-Stimmbefehl kontrolliert werden. Mit einem zackigen "Liara, Deckung!" oder "Garrus, Angriff!" macht Ihr Euren Mitstreitern verbal Beine. Von der Rollenspielfront gibt

es dagegen kaum Neues zu berichten. Dass Ihr alte Spieldaten importieren dürft und die bekannten Charakterklassen mit erweitertem Fähigkeitenbaum erhalten bleiben, wussten wir schon. Von den neuen homosexuellen Romantikoptionen, die Hudson in einem Interview vor der E3 erwähnte, war nichts zu sehen. Hoffen wir, dass BioWare über die Verbesserung von Action und Optik nicht die eigentlichen Serien-tugenden vergisst: packende Story, toller Spielkosmos und ethisch fordernde Entscheidungen! mw



PSS Gleich shepard's! Überlebt der Commander das Raketenduell, darf er später selbst ins Cockpit des Mechs schlüpfen.

System **PSS / 360**
Entwickler **BioWare, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Genre **Action-Rollenspiel**
Termin **8. März 2012**

WAS GEFALLT UNS:

- » überarbeitete Optik
- » dynamischere Kämpfe
- » modifizierbare Waffen
- » dramatische Rahmenhandlung
- » Kinect-Stimmbefehle

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » hoffentlich keine weiteren Einsparungen am Rollenspiel-Anteil

FAZIT » Was die Action angeht, machen wir uns keine Sorgen um Shepards letzte Schlacht. Die Qualität der Rollenspiel-Elemente lässt sich derzeit schlicht nicht beurteilen.



The Legend of Zelda: Skyward Sword

Wii Action-Adventure



Wii Wo ist Epona? In "Skyward Sword" navigiert Ihr Link auf dem Rücken eines Vogels durch die Lüfte und flüchtet vor Eurem Häscher.

» Dass bei "Zelda" Schwerter eine tragende Rolle spielen, ist nicht ungewöhnlich. In "Skyward Sword" sind Klingen aber so besonders, dass es sich Serienproduzent Eiji Aonuma nicht nehmen ließ, uns einige Spielszenen persönlich zu erläutern. So haust in Links titelgebender Klinge der Geist Phi, der beim Aufspüren von Gegenständen hilft. Nähert sich Link wichtigen Objekten, piept das Schwert schneller, auf der Suche nach Schlüsselstücken weist ihm zudem ein Pfeil die Richtung. Außerdem lernen wir, dass Links Ausdauer beim Spurten beschränkt ist und er sich sogar an Kanten hochziehen kann, die höher liegen als er groß ist.

Danach besuchen wir mit Aonuma einen anderen Abschnitt von Hyrule: Die Sirenenwelt ist ein Waldstück, in dem wir schon letztes Jahr die flexible MotionPlus-Schwertsteuerung ausprobiert haben. Hier meistert Link Herausforderungen, um das legendäre Master Schwert zu schmieden. Aonuma erklärt, dass in "Skyward Sword" auch die Wege zu klassischen



Wii Mittels MotionPlus-Sensor verteilt: Link so präzise Hiebe wie nie zuvor – doch nicht immer hat der Zipfelmützenheld sein Schwert dabei!

Dungeons wie Kerker aufgebaut sein werden, zudem werdet Ihr ähnlich zur DS-Episode "Phantom Hourglass" in besuchte Bereiche mit neuen Fähigkeiten zurückkehren – eine verbesserte Karte hilft bei der Orientierung. Eine weitere Neuerung erleben wir, als Link sein Schwert in den Boden rammt und das Tor zu einer anderen Dimension öffnet. In der düsteren Parallelwelt sucht er Objekte, die von Wächtern geschützt werden. Entdecken sie ihn, greifen sie an. Schnappen sie Link, landet er am Beginn des Dungeons. Greift sich Link indes eines der Objekte, werden die Wächter kurzzeitig inaktiv – nur eine von vielen spannenden Neuerungen, mit denen Aonuma die Wii-Ara mit einem würdigen Abenteuer beenden will, die mit "Twilight Princess" spektakulär begann. *mh*

Entwickler **Nintendo, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Termin **4. Quartal**

FAZIT » "Skyward Sword" verknüpft klassische Serienstärken mit neuen Konzepten und einer flexiblen Wii-MotionPlus-Steuerung.

Final Fantasy XIII-2

PS3 **360** Rollenspiel



PS3 Noel Kreiss rettet Serah am Anfang des Spiels vor Monstern. Beide brechen auf, um Lightning zu suchen.

» "Final Fantasy XIII-2" ist anzusehen, dass Square Enix durchaus gewillt ist, die Kritik am Vorgänger konstruktiv umzusetzen. Gegner in Reichweite erscheinen nun mit der sogenannten Mog-Uhr über dem Kopf. Leuchtet sie beim Erstschatz grün, geht Ihr mit hoher Kampfgeschwindigkeit ins anschließende Gefecht. Bei gelber Farbe gibt es keine Modifikation und rot indiziert einen Geschwindigkeits-Malus. Frische Rundenkämpfer scharen sich um Protagonistin Lightning, die neuerdings in barocker High-Fantasy-Gewandung umherstöckelt. Ihr zur Seite stehen Doppelschwertkämpfer Noel und Lightnings kleine Schwester Serah. Erstmals dürft Ihr auch Monster zähmen und mit in die Schlacht führen. In der Demo sahen wir den würzigen Chilischoten-Kumpel Flanbanero. Ladet Ihr im Kampf den 'Feral Link'-Balken auf, vollführen Eure bestialischen Begleiter vernichtende Superattacken. Für mehr Bumms sorgen zudem die 'Cinematic Actions'.



PS3 Gekämpft wird immer noch im CBS-System des Vorgängers inklusive Paradigmen-Wechsel, allerdings bereichert um etliche coole Features.

So heißen schicke Quick-Time-Events, die bei korrekter Ausführung eine fett choreographierte Welt der Schmerzen für Eure Feinde öffnen. Einen Vorgeschmack darauf bekamen wir während eines Bosskampfes, bei dem Lightning vom Rücken eines Pferdes aus Flugbiest Chaos-Bahamut attackierte. Von der Spielwelt, die nur teilweise im bekannten Gran Pulse angesiedelt ist, waren ansonsten noch die Bresha-Ruinen und Bodhum sowie eine witzige Kristallwelt zu sehen, in der offenbar Rätsel gelöst werden. Überhaupt verspricht Square Enix Rollenspiel-Traditionalisten wieder mehr optionale Elemente für Entdecker. Die Rückkehr von offenen Arealen und NPCs klingt wie Musik in unseren Ohren. *mw*

Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Termin **1. Quartal 2012**

FAZIT » Lightnings Rückkehr sieht erwartungsgemäß fantastisch aus und überzeugt auch spielmechanisch. Nun muss die Story passen.

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Ezio wandelt auf den Spuren Altairs und macht den Orient unsicher.

» Dass nach der 2 nicht immer automatisch die 3 kommt, bewies Ubisoft letztes Jahr mit "Assassin's Creed: Brotherhood", in dem der Meuchelmörder Ezio Auditore da Firenze in Rom zum Assassinen-Anführer heranreifte. "Assassin's Creed: Revelations" schließt nun die Geschichte um den Italiener ab, erst danach folgt das offizielle "Assassin's Creed III", dann mit komplett neuen Charakteren. Die Entwicklung des Killers steht wieder mehr im Vordergrund. Ezio ist mittlerweile 50 Jahre alt und fragt sich, was es mit den übernatürlichen Begegnungen mit Minerva auf sich hat.

In "Revelations" kehrt Ezio Italien den Rücken und bricht nach Konstantinopel auf, um Informationen über seinen Vorfahren Altair, den Helden des ersten Teils zu sammeln. Er wird neben Desmond und Ezio sogar spielbar sein! Im Laufe des Spiels besucht Ihr außerdem Masyaf, Rhodos

Die Entwicklung des Killers steht wieder mehr im Vordergrund.

und eine unterirdische Anlage in Kappadokien. Das im Vergleich zu Rom etwas kleinere Konstantinopel besteht aus den Stadtteilen Konstantin, Beyazid, Imperial und Galata, die sich grafisch stark voneinander unterscheiden sollen.

Doch "Assassin's Creed: Revelations" hat noch mehr im Gepäck als nur neue Schauplätze. Ihr konstruiert nun verschiedene Bomben und stellt damit Fallen oder sprengt spezielle Gebäude. Zur Fortbewegung spannt der alternde Assassine nun Seile zwischen Häusern und Ufern und rutscht mit einem Haken an ihnen entlang. Die Entwickler betonten im Interview mit uns, dass Ezio nun nicht mehr die



PS3 Auf zu neuen Ufern: Den alternden Ezio verspricht es nach Konstantinopel.

Kampfmaschine aus "Brotherhood" ist und deswegen Schleichpassagen im Vordergrund stehen. Angesichts einer Demo-Mission, in der Ezio zuerst einen Leuchtturm sprengte und danach mit einem stationären Flammenwerfer eine ganze Schiffsflotte einäscherte, zweifeln wir aber an dieser Aussage.

Dem guten Mehrspieler-Debut von "Brotherhood" verpassen die Entwickler neue Modi. Wir spielten eine Variante, in der sich zwei Teams gegenüberstehen. Das eine Team hält sich versteckt und kassiert dafür regelmäßig Punkte, das andere muss die Spieler aufdecken und zur Strecke bringen. In der Realität funktionierte das Ganze aber noch nicht gut. Wir stellten uns einfach zusammen mit unseren Teammitgliedern zu ein paar NPCs und gewannen die Runde haushoch, ohne einen einzigen Knopf zu berühren. tk



PS3 Bomben spielen in "Assassin's Creed: Revelations" eine wichtige Rolle. Die explosiven Kugeln fertigt Ihr selbst an.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller **Ubisoft**
Genre **Action-Adventure**
Termin **15. November**

DAS GEFÄHRT UNS

- » neue Schauplätze
- » Bomben und Seilzüge bringen frischen Wind in Eure Taktiken
- » es gibt ein Wiedersehen mit Altair
- » neue Mehrspieler-Variante...

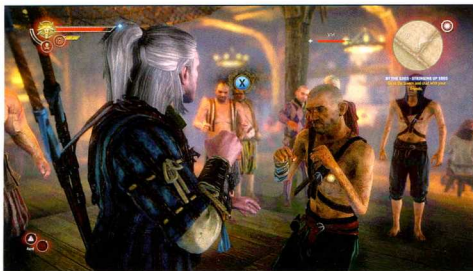
DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » ... die noch zu unausgewogen ist
- » Ezio ist als Assassine zu brachial

FAZIT » "Assassin's Creed: Revelations" bringt die Story um Ezio zum Abschluss. Für einen im wahrsten Sinne des Wortes bombigen Abgang hat der Assassine einige neue Tricks auf Lager.

The Witcher 2: Assassins of Kings

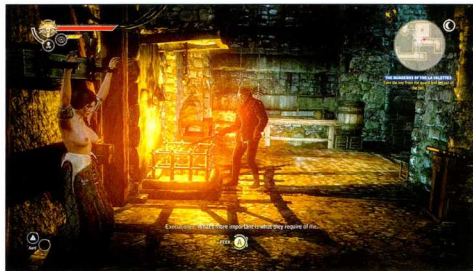
360 Rollenspiel



360 PC-Gamer stöhnen über den großen Hardware-Hunger des Spiels. Konsoleros haben diese Sorgen nicht und bekommen trotzdem ordentliche Optik serviert.

2007 sorgte das Rollenspiel "The Witcher" des bis dahin unbekannten polnischen Studios CD Projekt Red für Aufsehen in der PC-Gemeinde. Eine große Spielwelt, innovative Kämpfe, verschiedene Enden und jede Menge kurzweiliger Abenteuer mit dem weiblichen Geschlecht brachten dem Spiel Bestnoten in der Fachpresse ein. Auch der Nachfolger "Assassins of Kings", der Mitte Mai erschien, kam wieder sehr gut an und schaffte auf metacritic.com einen Durchschnittswert von 88 Prozent. Die verzweigte Story mit mehreren Anfängen und Enden, das taktische Kampfsystem mit zwei Schwertern für unterschiedliche Gegner und die Tiefe der Charaktere überzeugten die Kritiker.

Warum ihr Euch das erzählen? Weil CD Projekt nach endlosen Gerüchten auf der E3 endlich verkündete, dass der Hexer noch in diesem Jahr auch die Xbox 360 unsicher macht. Microsoft-jünger bekommen zusammen mit dem Spiel alle bis dahin erschienenen DLCs, zudem wurden Tutorial



360 Ein hervorstechendes Merkmal der Abenteuer des Geralt von Riva sind Horden barbusiger Frauen und reichlich Techtelmechtel.

und Lernkurve überarbeitet. Das Game wird wie die PC-Variante auch in der Standardbox mit vielen Extras ausgeliefert. Welche das sind, wissen wir noch nicht. PC-Spieler bekamen eine goldene Münze, ein versiegeltes Pamphlet, ein Lösungsbuch, eine Making-of-DVD, den Soundtrack, eine Karte und Pappfiguren kostenlos dazu. Eine schöne Abwechslung zu den Werbeheften, die uns die Hersteller sonst unterjubeln. Einen Nachteil gibt es jedoch: Für den PC wird es auch in Zukunft alle weiteren DLCs gratis geben. Ob das auf der Xbox 360 auch der Fall sein wird, hängt nach Aussage der Entwickler von Microsoft ab. Eine Version für die PS3 ist nicht ausgeschlossen, bisher aber nicht geplant. Künftige Titel des Studios werden für alle Plattformen entwickelt. tk

Entwickler **CD Projekt Red, Polen**
Hersteller **Namco-Bandai**
Termin **2011**

18/11 - Konsolen-Rollenspieler erwartet ein echter Leckerbissen. Schwerter, Frauen und eine große Welt – der Hexer kann kommen!

Fable: The Journey

360 Action-Adventure



360 Hoch auf dem "Fable"-Wagen sitzt ich beim Sensor vorn: "The Journey" bietet idyllische Fahrten mit kauligen Fahrgästen auf der Kinect-Kutsche.

Irgendwie schon wieder typisch Peter Molyneux. Was als erste Demo von "Fable: The Journey" auf der Microsoft-Presskonferenz gezeigt wurde, sah aus wie ein magiebasierter Railshooter im "Fable"-Universum. Als wir mit dem Meister selbst sprachen, erklärte er die gezeigten Szenen als nicht repräsentativ und versicherte, dass man die Spielwelt zu Fuß oder vor allem per Kutsche frei und ohne einschränkende Gleise erkunden könne. Was die Schergen vom Microsoft-PR-Team dann offenbar doch richtig rübergebracht haben, ist die Tatsache, dass der Titel ausschließlich per Kinect steuerbar ist. Ihr verkörpert einen neuen Helden, der aus der Ego-Perspektive ins sparsam texturierte, aber atmosphärische Albion blickt und seine Magie zum Guten oder zum Bösen verwendet. So ladet ihr Euren Manapool auf, indem ihr die Spielumgebung anzapft. Ob ihr dabei zum Beispiel putzigen Hündchen den letzten Lebensfunken aussaugt oder sie



360 Fetter Hobbit voraus! Der Grafikstil mancher Spielmonster erinnert uns an Codemasters' "Overlord".

nur einschlafen lässt, bleibt Eurer Moral überlassen. Gezaubert wird über simple Gesten (Kreisen, Deuten) mit ein oder zwei Händen, die laut Molyneux ganz fabelhaft im Sitzen auszuführen sind. Auch Spracherkennung spielt eine Rolle, wenn ihr zum Beispiel Euer Karrenross antreibt oder mit Tieren und Passanten interagiert. Angeblich wird Kinect dabei die Emotion erkennen, die in Eurer Stimme mitschwingt. Die Bewegung in der offenen Spielwelt erfolgt per Gesten und Lehnen des Oberkörpers. Wer das zu albern findet, darf zumindest sein Pferd und seine Kutsche mit klassisch analogen Kontrollen führen. Was Handlung und Setting angeht, hüllt sich der Löwenkopf noch in Schweigen. mw

Entwickler **Lionhead Studios, England**
Hersteller **Microsoft**
Termin **2. Quartal 2012**

18/11 - Richtig vorstellen können wir uns unter Peter's Kutschfahrt noch wenig – aber abwarten, er hat auch "Magic Carpet" erfunden!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Die volle Info-Packung: Zwei komplette Story-Level, Details zum Koop-Modus und alles zu Activisions neuem Online-Service "CoD: Elite".

» 'Mutlos' ist leider das treffendste Adjektiv, um die "Modern Warfare 3"-Vorstellung, der wir beiwohnen durften, zu beschreiben. Anstatt mit einem Augenzwinkern auf den massiven Info-Leak der letzten Wochen einzugehen oder die bisher bekannten Details zu dementieren, spulten die Vertreter der beiden Entwicklerstudios eine 08/15-Präsentation ab. Der beiden Entwicklerstudios? Richtig. "Modern Warfare 3" wird vom Serien-Veteran Infinity Ward ("CoD 2", "Modern Warfare", "MW 2") und dem neu gegründeten

Team Sledgehammer Games gemeinsam entwickelt; letzteres Studio existiert erst seit 2009 und wurde von führenden Mitarbeiter des EA-Studios Visceral Games ("Dead Space") ins Leben gerufen. Nun standen Robert Bowling, seit Jahren Sprachrohr von Infinity Ward, und Glen Schofield, Chef von Sledgehammer, auf der großen Bühne und es fiel ihnen nichts anderes ein, als nach einem kurzen Trailer, der die Storys von "MW 1&2" Revue passieren ließ, ein "entire new level" der "Call of Duty"-Action heraufzubeschwören. Außerdem werde der



360 Börsenkrieg: Mehr Bildschirme gibt es nur in der MI-Redaktion.

kooperative 'Spec Ops'-Spielmodus zurückkehren – und zwar "in a big way". Das war's auch schon mit Infos. Es folgten drei live vorgestellte Levels der Kampagne von "Modern Warfare 3" – teils sehr imposant, teils nur ordentlich. Wir haben

unsere Eindrücke und Erkenntnisse für Euch zusammengefasst.

Los geht's mit einem Delta-Team im von den Russen besetzten New York: Die Mission führt unseren Trupp durch umkämpfte Hochhausschluchten – im Nu hüllt

CALL OF DUTY: ELITE – ONLINE-GAMING GOES FACEBOOK

Schon länger war bekannt: Das neu gegründete Activision Studio BeachHead arbeitet an "Call of Duty: Elite". Aber was sollte das sein? Ein weiterer Ego-Shooter, ein MMO, eine Tierpflege-Simulation? Alles falsch! "Call of Duty: Elite" ist kein eigenes Spiel, sondern ein Online-Service, eine Internet-Gemeinschaft, eine Art Facebook und YouTube für "Call of Duty"-Spieler. Nach den positiven Reaktionen auf die Community-Features und Statistiken von "Black Ops" schnürt Euch Activision jetzt ein Rundum-Paket. Das setzt auf die vier Standpfeiler "Career", "Connect", "Compete" und "Improve". Zu Deutscher: Karriere, Verbinden, Wettbewerb und Verbessern.

Unter dem Punkt "Career" schaut Ihr Statistiken und Bestleistungen nach, baut Tags noch komfortabler; analysiert Heat-Karten (zeigen an, wo es besonders abgeht) und vergleicht Eure Daten mit anderen Spielern: Einfach den Online-Namen des gewünschten "Gegners" eintippen, auf "Track" drücken und schon geht der Penisvergleich... pardon... die Zahlenspielerlei los.

Unter "Connect" schließt Ihr Euch mit anderen Gamern zu Gruppen zusammen, die die gleichen Interessen haben – z. B. Fußball, Krimis oder was auch immer; das funktioniert per simplem Tag-System. Ihr könnt Freunde adden und Euren Kommentar zu allem Möglichen abgeben, zum Beispiel zum User-

Generated-Content, den Eure Kumpels per YouTube-Einbindung hochgeladen haben. Video-Listen mit den meisten Klicks oder "Likes" runden diesen Punkt ab.

Weiter geht es mit "Compete": Hier handelt es sich um wechselnde Wettbewerbe. Dazu gibt es sogar eine Art Programm, wie Ihr das von einer Fernsehzeitschrift kennt. Beispielsweise werden Screenshot-Gewinnspiele oder sogenannte "Operations" angeboten, die z. B. eine bestimmte Kitzzahl in einem Spielmodus erfordern. Erspielen könnt Ihr Online-Badges und Sachpreise. Unter "Improve" schließlich verbirgt sich eine Funktion für alle, die Ihr Online-Spiel verbessern wollen: Ihr lest Statistiken, die Euch zeigen, wo und mit welcher Waffe Ihr gut oder mies seid oder ellenlange Anleitungen mit Tipps für alle Wummen, Perks, Killstreaks, Aufsätze etc. Ebenfalls eingebunden sind Hilfsvideos von Leuten, die es richtig drauf haben.

Außerdem verspricht BeachHead reichlich Clan-Unterstützung und eine Rund-um-die-Uhr-Kundenbetreuung. Der "Call of Duty: Elite"-Service wird auf den beiden HD-Konsolen, dem PC, im WWW und auf mobilen Endgeräten verfügbar sein. Und er ist nicht gratis – zumindest nicht die Premium-Mitgliedschaft. Einen Preis nannte Activision bislang nicht, dafür gab es die hohle Phrase "es wird günstiger sein als jeder vergleichbare

Social-Gaming-Service".

Natürlich können alle "Call of Duty"-Spieler kostenlos in die Vorzüge von "Elite" hineinschnuppern, welche Funktionen dann den Premium-Mitgliedern vorbehalten bleiben, wurde noch nicht gesagt. Das Online-Spielen per se ist aber nach wie vor gratis! Premium-Mitglieder erhalten zudem alle künftigen Map-Packs ohne weitere Kosten, das versicherte Activision. Der Service wird vermutlich zusammen mit "MW 3" eingeführt, ist aber auch mit älteren Teilen der Reihe wie etwa "Black Ops" kompatibel.



PC: Im Elite-Hauptquartier studiert Ihr Eure letzten Matches und analysiert z. B. die Heat-Karten.



360 Nach dem ruhigen Tauchgang (oben) folgt die packende Flucht (rechts), die...

Ein neues Kapitel Ego-Shooter-Geschichte wird nicht aufgeschlagen.

uns die gewohnt-geniale "CoD"-Soundhöhle ein, das setzt Adrenalin frei. Die Spielfigur kämpft sich Seite an Seite mit CPU-Kumpanen im Schatten eines Panzers vor. Hier entdecken wir die ersten Waffen-Neuerungen: Unser Soldat führt ein modernes MG mit Rotpunktvisier und auf Knopfdruck klappt er ein zusätzliches Zoom-Visier hoch – diese Kombination von zwei Zielhilfen erleichtert Abschüsse auf große Distanz und ist neu im "CoD"-Universum. Später sammeln wir den Hightech-Granatwerfer XM25 samt Zoom-Funktion auf, ein weiterer Novize im Arsenal.

Wieder ein Grafikbrett?

Der sehr ansehnlichen Optik merkt man die betagte Engine zwar an (etliche Matschtexturen), doch das Feuerwerk der Detonationen und die schick arrangierten Heli ist Krieg und deshalb liegt Schutt herum"-Objekte in Kombination mit den stark verbesserten Glanz- und Spiegeleffekten (an metallischen Ausrüstungsteilen oder auf nassem Asphalt) muss sich auch 2011 vor kaum einem Spiel verstecken. Nach aufreibenden Straßenkämpfen flüchtet Held Frost unter Raketenbeschuss in ein marodes Gebäude –

ein durch die Häuserfront gekrachter Helikopter, der nun wackelig zwischen zwei Etagen hängt, sorgt für Atmosphäre, als wir darunter durchspringen. Dann kommt die neue 9-Bang-Granate zum Einsatz: Die Verbesserung der bisherigen Blendgranate macht einen ganzen Raum voller Gegner kampfunfähig und zu einem leichten Opfer des Delta-Teams. Nach einem weiteren Kurztripp über Straßen und Plätze – "MW 3" lässt Euch zum Glück wieder mehr Freiräume als "Black Ops" – kämpft sich die Einheit durch die New Yorker Börse. Das Interieur des amerikanischen Wirtschaftszentrums ist verschwenderisch modelliert (Bild links) und das Gefecht erinnert in puncto Intensität an die geniale Schlacht im TV-Sender aus dem ersten "Modern Warfare". Danach macht "MW 3" auf "Crisis 2": Es geht hinaus auf die Dächer, einen Blick auf den Wolkenkratzer-Dschungel gibt es gratis. Nach der Sprengung eines russischen Sendemastens kulminiert die temporeiche, gefällige Mission in einer Heli-Verfolgung: Frost nimmt am Bord-MG Platz und erlebt den Rest des "Black Friday"-Einsatzes als fett inszenierte Railshooter-Sequenz inklusive Beinahe-Absturz.



360 ...an das Intro von "Lost Planet 2" erinnert – die "CoD"-Soldaten fahren Boot, begleitet von einem Explosionsstakato.

Der zweite Demolevel beamt uns nach England – in Anlehnung an die Londoner U-Bahn (die wir gleich sehen werden) heißt der Einsatz 'Mind the Gap'. Die Mission beginnt wie der Prypiat-Schleichelevel aus "MW 1" oder die Schneebasis-Infiltration aus "MW 2". Im Team werden Gegner mit gezielten Schüssen erledigt. Du links, ich rechts. Zack, peng, tot. Wir bemerken einige saftige Bluteffekte, dann zieht das Tempo an, die Zahl der Scripts nimmt zu, Laservisier durchschneiden die Luft und Explosivfässer laden zu Abschüssen ein – abseits genretypischer Gefechte an den Docks (teils mit Heli-Unterstützung) wird aber nichts Frisches geboten. Die London-Mission endet in einer dramatischen U-Bahn-Verfolgungsjagd (der Feind im Zug, wir im Truck hinterher). Doch auch hier verkommt das Finale zum Railshooter-Abschnitt, bei dem es egal scheint, ob wir die Feinde im Zug überhaupt treffen – das Ende, ein infernales Unfall-Krachbumm, ist abzusehen.

Mission 3 startet atmosphärisch: Als Taucher schwimmen wir aus einem überfluteten Tunnel (kleines Bild oben) ins New Yorker Hafenbecken. Flugs wird ein russisches



360 Spielerisch wie immer simpel, aber lautig: Rail-Shooting am Bord-MG.

U-Boot versenkt und ein zweites gestürzt: Einigen simplen Gefechten in den engen U-Boot-Innereien folgt die Sturmung des Kommandoraums – in cooler 'Breach and Clear'-Zeitlupe manier wie man das aus "MW 2" kennt. Es folgt das inszenatorische Highlight unseres "MW 3"-Vorgeschmacks: Eine Flucht im Schlauchboot, die uns durch ein markerschütterndes Kriegskonzert führt – vorbei an auftauchenden Unterseebooten, unter Explosionen erztitternden Schlachtschiffen und zerstörten Flugzeugträgern.

Enttäuscht hat uns der Einblick in "MW 3" nicht, schließlich legt die Serie grafisch wieder zu und lässt Euch mehr Freiraum. Ein neues Kapitel Ego-Shooter-Geschichte (wie es "MW 1" getan hat) wird aber nicht aufgeschlagen – wenn die gezeigten Szenen repräsentativ für die gesamte Kampagne sind. *ms*

KOOP-GAUDI: DER 'SPEC OPS'-MODUS IST ZURÜCK

Aus dem 'Spec Ops'-Modus von "MW 2" soll nun ein vollständiges drittes Serien-Standbein werden. Teil des Konzepts sind die kniffligen Missionen, die erneut an den Schauplätzen der Kampagne spielen. Den zweiten Aspekt stellt die neue Spielart 'Survival' dar: Hier kämpft Ihr auf den Multiplayer-Maps mit immer stärkeren Gegnerwellen, 'Horde' und 'Firefight' aus "Gears" bzw. "Halo" lassen grüßen. Wir haben einen Testlauf absolviert und kamen bis Welle 11: Anfangs putzten wir die Soldaten locker weg, später machten uns Helis, Hundestafeln und die Juggernaut-Einheiten samt Riot-Schild das Leben schwer; zwischen den Runden kauften wir Waffen, Auto-Geschütze und Delta-Team-Support. Wichtig: Die verdienten Erfahrungspunkte dienen nur zum Aufleveln in diesem Modus.



360 Schon manche Mission des "MW2"-Spec Ops-Modus erforderte das taktisch kluge Platzieren von Geschützen.

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

DAS GEFÄLLT UNS

- » grafisch einen Tick schöner als "MW 2"
- » wieder größere Schlachtfelder
- » gezeigter New-York-Level macht Lust

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » gezeigter London-Level mittelmäßig
- » wo sind die Neuerungen?
- » "CoD Elite" kostet für Mitglieder extra

FAZIT » "MW 3" fährt eine fett inszenierte Kampagne auf und führt mit "Elite" einen kostenpflichtigen Online-Service ein – eine Weiterentwicklung fehlt jedoch.

PROTOTYPE 2

Ein Gewalt-Porno mit Tentakel-Action, der nicht aus Japan stammt und nicht nach Deutschland kommt.

Man merkt Ken Rosman, Studiochef von Radical Entertainment, an, dass er stolz ist auf seine anno 2009 geschaffene Marke "Prototype" – zwei Millionen Spieler haben zur ultrabrutalen Superhelden-Vision der freiheitsliebenden Kanadier gegriffen und so die Entwicklung des zweiten Teils gesichert. Aber Ken und sein Team sind sich auch der Tatsache bewusst, dass aus dem Nichts auf den Spieler einprägsame Raketen, unfaire Massenschlachten und die mittelprächtige Grafik nicht unbemerkt geblieben, und natürlich wollen sie – welch Überraschung – beim zweiten Mal alles besser machen.

In grafischer Hinsicht bedeutet Teil 2 einen Schritt nach vorne: Zwar ist das vielgestaltige New York von "Prototype 2" keine Schönheit wie die "Assassin's Creed"-Metropolen, doch zaubert die neue Engine einen ansehnlichen Abenteuerspielplatz mit schickeren Texturen und Effekten auf den Bildschirm. Zudem krepeln die Macher das grafische Konzept um: Anstatt wie in Teil 1 drei verschiedene Versionen der gesamten Spielwelt zu erschaffen und diese dynamisch an die Action anzupassen, ist das neue New York Zero in drei Rechenpower-schonende Zonen aufgeteilt. Die sehen angenehm unter-

Pflanzt menschlichen Gegnern die Bio-Bombe ein, damit sie platzen!

schiedlich aus und differieren auch in puncto NPCs – während hüben infizierte Mutanten das Stadtbild prägen, richten drüben die paramilitärischen Blackwatch-Einheiten blutige Massaker unter der Zivilbevölkerung an.

Allem Anschein nach wird "Prototype 2" wie schon sein Vorgänger nicht in Deutschland erscheinen – geschwulstübersäten Mutanten die Arme abzureißen, wäre vielleicht noch in Ordnung. Harmlose Zivilisten platzen zu lassen oder von Wolkenkratzen zu werfen, ist dann aber zu viel des 'Guten'. Schnitte sind unserer Meinung nach ausgeschlossen, weil die explizite Gewaltdarstellung eng mit dem Kampfsystem und dem 'Alles ist erlaubt'-Konzept verwoben ist. Das passt auch zur Aussage von Design Director Matt Armstrong: "Prototype 2" ist seiner Meinung nach eine Allmachtsfantasie für gestresste Zocker, die am Feierabend die Sau rauslassen wollen – deshalb soll der neue Held James Heller noch mächtiger und härter im Neh-



360 Rambo und Superman in einer Person: Euer Held kann einem Panzer das Bordgeschütz abreißen, in die Luft springen und ihn damit in die Luft jagen. Nicht uncool!

men sein als Alex Mercer in Teil 1. Das muss er auch, schließlich sieht er im alten Helden den Verantwortlichen für den Tod seiner Familie und will mit ihm abrechnen. Nachdem Mercer selbst seinen Nachfolger mit dem alles verschlingenden Virus infiziert hat, verfügt dieser über dieselben vernichtenden Fähigkeiten (Fliegen, Gestalt-Wandeln, Supermoves wie Stacheln aus dem Boden), kann aber natürlich noch ein bisschen mehr: Heller pflückt ein Geschütz von einem Panzer und zerlegt ihn in die Einzelteile, verschießt fleischfarbene Virusranken (die zwischen den Gebäuden kleben bleiben) und pflanzt menschlichen Gegnern eine 'Bio Bomb' ein, damit sie platzen.

Nebenaufträge holt sich Heller, indem er die Kommunikationswagen der allgegenwärtigen Blackwatch-Einheiten hackt – im Gegensatz zum Erstling fügen sich die Sidequests aber jetzt ins Storygefüge ein und bringen Licht ins Virus-Dunkel, statt Euch nur Anzahl x eines Gegnertyps töten zu lassen. Neue eklige Feinde (denen ihr taktisch Gliedmaßen abhackt), ein Quick-Time-Ausweich-Move während der Fights und zahlreiche, beliebig ausbaubare 'Perks', die jedes "Prototype 2"-Erlebnis einzigartig machen sollen, runden das Open-World-Actionspiel ab. *ms*

System **PS3 / 360**
Entwickler **Radical Entertainment, Kanada**
Hersteller **Activision**
Genre **Action**
Termin **2012**

Das gefällt uns:

- » völlig übertriebene Stunt-Action
- » Mutationen geben Macht
- » Fliegen, Tarnen & Metzeln – alles drin
- » Stadt sieht schicker aus

Daran muss gearbeitet werden:

- » Held keine Identifikationsfigur
- » Monsterdesign belanglos

1807 » Konsequenz statt Mutig: Die Mutanten-Metzellei lernt aus den Fehlern des Vorgängers, verleiht Euch noch mehr Macht und legt grafisch eine Schippe drauf.



360 Kommt ein Monster zum Arzt und sagt: 'Hein Doktor, Hein Doktor, ich hab' da so komische rote Geschwüre am ganzen Körper.' Kein Problem für Amputations-Spezialist James Heller – der löst das Problem sogar ohne Betäubung...



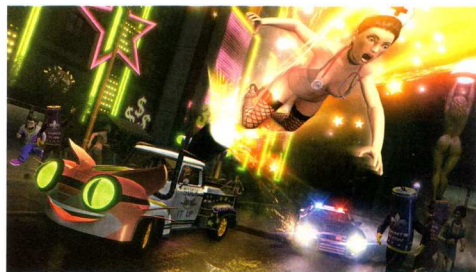
Saints Row: The Third

PS3 360 Action



360 Knallige Farben machen noch keinen Stil: In Bewegung sieht „Saints Row“ nicht beeindruckend aus, nicht zuletzt der Koop-Modus könnte das aber kompensieren.

» Schluss mit halbgarer Gangsterallüren Marke „GTA“: „Saints Row: The Third“ bietet schrille Open-World-Action, die ihresgleichen sucht und keinesfalls ungeschnitten in Deutschland erscheinen wird. Zwar gibt es auch in der neuen Metropole Steelport Verbrechersyndikate, Haupt- und Nebenmissionen, Fahrzeuge und Aktionsmöglichkeiten abseits des eigentlichen Spielverlaufs. Was diesbezüglich auf der E3 gezeigt wurde, spottet jeder Beschreibung. Sämtliche Passantinnen haben üppige Kugelbrüste, Obdachlose werden mit Dildos verprügelt, mittels Riesenhandschuh des konfigurierbaren Helden platzen Fußgänger wie Luftballons, per Luftschlag zerlegt ihr Mexikanergangs in Wrestlingmasken – im Sekundentakt erleben wir haarsträubende Gewalteszenen, die so überzeichnet sind, dass wir uns das Lachen nicht verkneipen können. Als eines von zahlreichen Fortbewegungsmitteln lenkt ihr einen Kleinbus mit Flammenwerfer durch Zivilisten, ein anderes verschießt Fußgänger per Kanone. Selbst ein Senkrechtstarter-



360 Dickbusige Krankenschwestern in halterlosen Netzstrümpfen mit Kanonen durch die Gegend schießen? Wollten wir alle das nicht schon immer tun?

Flugzeug inklusive Mikrowellenlaser wird geboten. Neben allerlei sinnfreiem Schabernack präsentierten uns die Entwickler auch ihre Vorstellung einer Raubüberfall-Mission: Mit Johnny-Gat-Bobbleheads verkleidet dringen wir in eine Bank ein und bedrohen die ältere Dame am Schalter. Die greift synchron mit ihren Kollegen zu fetten Wummen und eröffnet das Feuer, woraufhin der wohl bekloppteste Banküberfall der Videospielesgeschichte entbrennt! Doch das fragwürdige Vergnügen hat auch ein paar Haken. Die Bildrate holt, Architektur und Texturen sind detailarm und die Entwickler bei Volition beweisen nach „Red Faction: Armageddon“ (Test auf Seite 65) erneut, dass sie kein Gespür für Stil haben: Das Spiel ist hässlich, wirkt aber verdammt spaßig! mh

Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Termin: 4. Quartal

FAZIT » Verrückt-brutaler Open-World-Bildzirk ohne eigenen Stil und mit schwacher Technik, der eine Menge Spaß verspricht.

Metro: Last Light

PS3 360 Wii U Ego-Shooter



PC Rechter Arm nach oben: Die Faschisten in der Moskauer Metro lauschen einer Kundgebung, während sich Artyom und sein Kamerad durch die Massen schlängeln.

» Als Überlebender einer nuklearen Katastrophe, die Moskau unbewohnbar machte, stellte sich der junge Artyom in „Metro 2033“ in der U-Bahn-Anlage der Stadt rivalisierenden Bewohnerfraktionen und einer übersinnlichen Macht. Spielerisch durchwachsen begeisterte der Titel mit beklemmenden Szenarien und spannenden Stealth-Passagen, woran „Metro: Last Light“ anknüpft. Das basiert zwar überraschend nicht auf dem Roman-Nachfolger „Metro 2034“, die Handlung ist dennoch in diesem Jahr angesiedelt. Auf der E3 wurde nur die PC-Fassung gezeigt, die mit edlem Lichtspiel und feinen Texturen protzte, die auf Konsolen nicht möglich sein dürften. Diesmal gilt es, einen Bürgerkrieg der verschiedenen Gruppierungen zu verhindern, die um eine mächtige Waffe ringen. Zusammen mit einem Kameraden infiltriert Artyom eine Siedlung der Faschistenfraktion „Reich“, wo sie einer bedrückenden Kundgebung beiwohnen, ehe



PC In Gefechten wie hier im Bild protzt die Grafikingine mit blitzendem Mundungsfeuerstakato, feinen Rauchschwaden und jeder Menge Details.

die mächtige Grafikingine in einer halsbrecherischen Flucht und während einer Schienenpassage ihre Muskeln spielen lässt. Was davon Spielszenen und was gescriptete Abschnitte waren, ist im Getümmel kaum zu unterscheiden. Fest steht für uns jedoch: „Metro: Last Light“ wirkt in vielerlei Hinsicht runder als der Vorgänger. Schleichpassagen gewinnen an Tiefe durch taktisches Heraus-schrauben oder Zerschießen von Glühbirnen, die Kämpfe wirken nicht zuletzt durch zerstörbare Umgebungen dynamischer. Selbst der Kampf gegen neue Mutanten ist spielerisch interessanter als beim Vorgänger. Ob der angekündigte Mehrspieler-Modus jedoch zum Erlebnis beiträgt, muss sich erst noch zeigen. mh

Entwickler: 4A Games, Ukraine
Hersteller: THQ
Termin: 2012

FAZIT » Bedrückender Mix aus Überlebenskampf und gescripteter Ego-Action, der spielerisch runder wirkt als der Vorgänger.



GEARS OF WAR 3

Mehr Blutfetzen, mehr Macho-Sprüche und mehr dicke Wummen – das ist Action-Spaß!

» Marcus und seine Crew sind bei der Anspielsession mal wieder auf der Frühstückskarte eines Boss-Monsters gelandet. Der Leviathan, ein gigantisches Fisch aus den Tiefen des Meeres, nagt schon gemächlich an den Knochen amerikanischer Marines und droht, das Kriegsschiff der Eliteeinheit zu zerstören. Deshalb schnappen wir uns im Koop-Modus je einen Silverback-Mechananz und heizen der Fischgräte ein. Die Geräte sind neu, genauso wie die Vulcan-Kanone: eine mächtige Gatling mit unendlich Schuss, sofern der Koop-Partner den Ladeschützen mimt. Generell wirken die Elemente gut aufeinander abgestimmt, schließlich kann der Helfer selbst nicht feuern, muss also entsprechend von seinem Partner geschützt werden. Richtig Spaß macht auch die 'One-Shot': Das monströse Scharfschützengewehr lädt zwar ewig lange nach, die Kugel durchschlägt dafür aber auch

Der Cleaver zersägt gerne mal eine komplette Gegnerwelle.

gleich zwei Locust-Köpfe auf einmal – und man hat trotzdem noch genug Power, um dem dritten Schergen den Schild aus der Hand zu schleßen. Aber all die Waffengewalt nützt nichts, der Leviathan grinst sich nur eins und beißt sich fröhlich weiter durch die Bugwand. Schon bald ist nicht mehr viel übrig vom Schiff, der Kahn wackelt hin und her, es wird immer schwerer, Deckung zu finden. Da hat Kamerad Dom die zündende Idee: C4. Der Plastiksprengstoff sorgt zumindest für eine derart starke Druckwelle, dass sich das Urzeitbiest in die Tiefe zurückzieht. Kein epischer Sieg, aber wir haben überlebt.

Ums Überleben geht es auch im 'Horde'-Modus. Hier greifen alle 30



360 Und nicht die Defensive vergessen: Im 'Horde'-Modus stellen wir Abwehrhilfsmittel wie Selbstschussanlagen und Geschütze auf.

Sekunden neue Wellen blutgieriger Locusts an. Da ist es natürlich sinnvoll, sich einzugeln, insbesondere auf der Karte 'Hotel'. Die Lobby ist perfekt geeignet, um sie mit automatischen Selbstschussanlagen, Minen, Munitionskisten und Barrikaden zu schützen. Aber: Alles kostet Geld. Es gibt ein neues Währungssystem, das selbst auf Kleinigkeiten wie Wiederbelebung, Reparatur oder das Aufsammeln frischer Ballermänner Rechnungen ausstellt. Geld verdient wird über das Abschachten von Locusts, Retten von Teammit-

gliedern oder das geschickte Verteidigen der Basis, so dass der Feind die Barrikaden nicht stürmen kann. Spannend: Je mehr wir diesen Modus spielen, desto mehr Boni werden freigeschaltet, darunter cooles Zubehör wie der Silverback-Mech. Oder der 'Cleaver', ein gigantisches Schwert, was zwar etwas umständlich in der Handhabung ist (man braucht ewig zum Ausholen), dafür aber auch gerne mal eine komplette Gegnerwelle zersägt. Maximal gilt es, 50 Runden zu bestehen. Nach jeder zehnten wartet ein Boss wie kampfstärke, aber wenig helle Boomers, riesige Brumaks oder kreischende Berserker. Cool: Die Biester tauchen zufällig auf, das erfordert schnelles taktisches Umdenken. bk



360 Gleiches Recht für alle: In Teil 3 dürfen jetzt auch weibliche Gears-Mitglieder Feinde verstümmeln.

System **360**
Entwickler **Epic Games, USA**
Hersteller **Microsoft**
Genre **Action**
Termin **20. September**

WAS BEFALLT UNS:

- » Kampagne noch bombastischer
- » Koop-Elemente greifen prima ineinander
- » Horde-Modus wirkt frisch und bringt mehr Reiz durch die Möglichkeit, sich zu verschansen
- » wunderbar satter Surround-Sound

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » ein wirklich innovativer Mehrspieler-Modus fehlt weiterhin

FAKT: Gewohnt brachiale Ballerkost von Epic: Marcus Fenix' dritter Kampfeinsatz sieht noch ein Stück imposanter aus und erfüllt die Erwartungen, ohne weiter zu überraschen.



Aliens: Colonial Marines

PS3 360 Wii U Ego-Shooter



360 Aliens krabbeln blitzschnell an Wänden und Decken und greifen in Scharen an. Getötete Exemplare hinterlassen grüne Säure, die Euch verletzen kann.

Bereits 2008 angekündigt, blieb es lange still um "Colonial Marines" – immerhin war man bei Gearbox zwischenzeitlich mit "Borderlands" und "Duke Nukem Forever" (Test auf Seite 62) ausgelastet. 2012 kehren wir endlich in die Welt der Xenomorphs zurück, erkunden erneut die U.S.S. Sulaco und besuchen die Kolonie Hadley's Hope auf LV-426 – immerhin schließt das Spiel direkt an den Rettungsversuch im zweiten Film an. Voller Stolz stellte Gearbox-Gründer und -Präsident Randy Pitchford die ersten Szenen des Ego-Shooters vor, der auch für Wii U erscheint – wir wollen den Controller als kultig piependen Bewegungsmelder sehen, den wir in der Xbox-360-Version bereits erspähnten. Die Demo beginnt in der Kolonie, die Spuren der Alieninvasion zeigt. Regen tropft in den Ruinen, Funken sprühen, Lichter flackern und der Motion Tracker kündigt nervös den ersten Angriff der Doppelkiefer-Monster an. Die Soldaten feuern aus allen Rohren und zerlegen die Säurespritzer, doch die Übermacht ist zu groß.



360 Diese Szene haben wir doch schon einmal gesehen: Eigentlich hat Ripley die Königin bereits getötet – woher diese zweite Riesenbestie kommt, ist also fraglich.

Bei Schnappangriffen wittern wir noch eine Chance für den Wii-U-Controller (als Schild benutzen): Platzierbare Geschütze, die kultige Pulse Rifle sowie einen Koop-Modus, bei dem bis zu vier Spieler jederzeit ein- und aussteigen, dürfte es aber in allen Versionen geben, ebenso einen neuen Alien-Typ. Der gepanzerte Crusher erinnert an einen tobenden Bullen. Ungewiss bleibt nach der Präsentation, ob wir den gelben Frachttroter aus dem "Aliens"-Finale steuern werden und was wir mit der angreifenden Alien Queen anstellen. Neben schwachen Texturen missfällt der Levelaufbau: Raum um Raum bekämpft Ihr Alien-Horden. Das wird schnell langweilig, sollten die Entwickler auf Spannungsmomente verzichten. Doch dafür scheint Randy ein zu großer Alien-Fan zu sein. *mh*

Entwickler: Gearbox, USA
Hersteller: Sega
Termin: 2012

FAZIT » Koop-Shooter, der hoffentlich mehr als Räume voller Aliens und permanentes Gemetzel bietet – aber immerhin sind es Aliens!

Ninja Gaiden 3

PS3 360 Wii U Action



PS3 Im cool geschnitzten Trailer oder wie hier im Standbild ist das Gemetzel ultrabrutal, während des Spiels erkennt Ihr aufgrund des irren Tempos aber nur wenig.

Manches Mal ist die Spieleauswahl auf den Konferenzen der großen Drei seltsam: Sony erwähnte "Ninja Gaiden 3" auf seiner Veranstaltung mit keinem Wort, doch bei der anschließenden Anspiel-Session keine zehn Minuten später lachte uns plötzlich eine ausführliche Demo zu Ryu Hayabusas drittem 3D-Hack'n'Slay an. Wir fragten uns: Ist ein "Ninja Gaiden 3", dessen Xbox- bzw. Xbox-360-Vorgänger von Microsoft immer mit viel Tamtam beworben wurden, auf einmal nicht mehr gut genug?

Doch beim Probespiel wurden wir den Eindruck nicht los, dass sich Tecmos Slasher-Serie so langsam aus der ersten Reihe der Actionspiele verabschiedet – zu unfertig, grafisch altbacken und in puncto KI belanglos wirkte der Titel. Dass "Ninja Gaiden 3" dennoch ein spielerisch ausgefeilter Metzler werden kann, der Fans der Serie glücklich macht, wollen wir gar nicht in Frage stellen. Doch unserem Ersteindruck zufolge, kann das



PS3 Am Ende unseres 20-minütigen Probezocks trafen wir auf diese Stahlspinne – hackt Ihr zuerst die Beine zu Klump und greift dann den offenen Kern an.

Gesamtpaket vor allem in Sachen Präsentation nicht mehr mit "God of War" oder "Bayonetta" Schritt halten. Die blutigen, aber nie überbordend brutalen Kämpfe gegen ständig respannende Söldner waren temporäre wie immer, doch Ryu setzt nun vermehrt auf Quick-Time-Events, um seine Feinde niederzustrecken. Ebenfalls an Bord: Schleichen durch den Nebel samt Stealth-Kills sowie eine kurze und hakelige Klettereinlage. Neu ist ein eleganter Rutschmove, mit dem Ihr unter Raketen oder blitzenden Klingen hinwegtaucht. "Ninja Gaiden 3" wird übrigens auch für Wii U erscheinen. Obendrein verspricht Tecmo kooperative und kompetitive Mehrspieler-Modi für bis zu acht Säbelschwinger. *ms*

Entwickler: Team Ninja, Japan
Hersteller: Tecmo
Termin: 2012

FAZIT » Temporeiches, klasse steuerbares Hack'n'Slay, das in puncto visueller Wucht und Präsentation den Genregrößen hinterhinkt.

HITMAN: ABSOLUTION

Nach fünf Jahren kehrt Agent 47 zurück und diesmal zittert die Fangemeinde mit seinen Opfern: Ist das noch ein echtes "Hitman"?

» Mit "Hitman: Absolution" schlägt IO das erste Kapitel des Mörderdramas unter der Regie von Square Enix auf und läutet die Ära mit diversen Neuerungen ein. Einige werden das Wohlwollen der treuen Fangemeinde auf eine harte Probe stellen.

Silent my Ass(assin)

Augenfälliges Merkmal der E3-Präsentation ist die technische Potenz von IOs neuer Glacier-2-Engine. Sie zeigt ein verregnetes Chicago, in dem Agent 47 seine Morde begeht. Diesmal, so IO, hat er ein persönliches Motiv (siehe Kasten). Die neue Engine ist kein Grafikwunder, zeigt aber deutliche

Verbesserungen zur Optik des letzten Serienteils "Blood Money" und läuft erstmals auch auf PS3.

Eine altherwürdige Bibliothek in einer Gewitternacht erscheint als stimmungsvoller erster Schauplatz. Blitze erhellen Buchrücken, die Gesichter suchender Polizisten und schließlich das leicht knitrige Antlitz eines gealterten 47. Diesmal wird er gejagt. Der neue alte Agent ist zwar immer noch kein akrobatischer Sam Fisher, bewegt sich aber neuerdings elegant von Deckung zu Deckung. Mit kraftvollen Bewegungen huscht er durch die Schatten, hängt sich an eine Balustrade oder presst sich an Mauervorsprünge. Ein weiteres



360 Gimme Dope, Joanel In einer ranzigen Kifferhöhle zeigt die neue Glacier-2-Engine, was sie mit psychoaktivem Dunst, Kerzenlicht und siffigen Tapeten anstellen kann.

Novum, das die langen Warte- und Beobachtungsphasen der früheren Spiele überflüssig macht, ist das Instinkt-System. Es zeigt euch die Marschrouten von 47s Opfern als Leuchtschlangen an. Das erinnert an den Detektiv-Modus aus "Batman: Arkham Asylum" und befähigt 47 dazu, einen multiplen Mord an

mehreren Cops hintereinander zu planen. Dabei zeigt sich, dass der neue Agent nun nicht mehr um jeden Preis Aufmerksamkeit vermeiden will. Den ersten Bullen lenkt 47 noch mit einem manipulierten Sicherungskasten ab und erdrosselt ihn mit einem gefundenen Kabelstück. Dann wird er ungleich

WER DUSCHT DENN DA?



Der Tod und das Mädchen: Den grandios geschnittenen Trailer zu "Hitman: Absolution" könnt ihr Euch in voller HD-Renderpracht auf maniac.de ansehen.

Im Trailer zu "Hitman: Absolution" sehen wir eine rothaarige Dame in bester "Psycho"-Manier unter die Dusche steigen, während 47 draußen seinen neuen Hochgeschwindigkeitskampfstil an armen Wachleuten demonstriert. Am Schluss betritt der Killer das Badezimmer der Unbekannten, deren Gesicht durchgehend

unsichtbar bleibt. Als sie ihn sieht, spricht sie nur eine Zahl aus: "47". Die Szene legt nahe, dass es sich bei dem reinlichen Rotschopf um Diana Burnwood handelt, 47s geheimnisvolle Auftraggeberin und Agenturchefin aus den frühen Serienteilen. Mit ihr soll der Agent laut IO in "Absolution" eine intimere Beziehung führen. Ob

es sich dabei um eine Romanze handelt oder Diana 47 hintergeht und er sie nun hasst, ist derzeit unklar. Auch über 47s neuen Gegenspieler ist bis auf seinen Namen Blake Dexter nichts bekannt. IO Interactive orakelt lediglich über eine schockierende Schlusszene, welche für Fans eine eiskalte Dusche darstellen soll.



PS3 Grandios trübe Stimmung über den Dächern Chicagos. Sämtliche Schauplätze des Spiels liegen laut IO in den Vereinigten Staaten.

rabiater, erschlägt den nächsten mit einer Büste, besorgt sich eine Pistole und nutzt schließlich gar einen armen Tropf als menschlichen Schutzschild gegen acht weitere Polizisten. Während seiner Flucht aus der Bibliothek legt der Mann im Anzug noch ein Dutzend weiterer Häscher um und begräbt einige unter einem krachend herabstürzenden Kronleuchter. Ein gemächliches Schleichspiel ist das nicht mehr. IO verspricht aber, weiterhin mehrere Lösungswege anzubieten und den Komfort des Instinkt-Modus auf höheren Schwierigkeitsstufen herunterzuschrauben. Zeit,

Agent 47 huscht diesmal dynamisch von Deckung zu Deckung.

das hübsche nächtliche Chicago zu bewundern, haben wir indes nicht, denn ein Hubschrauber hetzt 47 übers Dach. Während der Kahlkopf in Zeitlupe ins Nachbargebäude springt, fragen wir uns, ob es IO mit der neuen Action-Orientierung nicht übertrieben hat.

Guter Stoff

Was dann folgt, ist aber bester "Hitman"-Stoff von altem Schrot und Korn. Verkleidet als Polizist betritt 47 eine von Kerzen erleuchtete Kifferhöhle. Während draußen die suchenden Polizisten näherkommen, beginnt ein Hippie mit herrlich durchgezogener Optik sein Glas



360 Das neue dynamische Deckungssystem lässt 47 klug mit der Umgebung interagieren. Von dieser Position aus kann er direkt hinter das Schränkchen hechten.

im Klo runterzuspülen. Ein anderer protestiert nur lallend, als 47 seine Bong aufnimmt und am Schädel eines hereinstürmenden Polizisten zerbricht. Schwarzen Humor aus feinstem IO-Anbau. Weitere Beispiele dafür liefert die Demo während 47s Flucht aus dem Wohnkomplex. Bullig schlägt er den Kragen seiner Uniform hoch. Eine unauffällige Geste auf Knopfdruck, die je nach Kostüm anders ausfällt. Ein vermeintlicher Kollege belabert ihn mit großartig geschriebenen Copsprüchen. Als seine ansprechend

animierte Miene sichtlich misstrauisch wird, greifen wir kontextsensitiv in eine Donut-Box. Eine echt authentische Ordnungshüter-Geste! Endlich lassen die Ordnungshüter 47 ziehen. Während die Kamera zurückfährt, taucht er in einer wuselnden Menschenmenge unter, die an das Mardi-Gras-Festival aus "Hitman: Blood Money" erinnert, allerdings um Faktor 100 potenziert. Irgendwann 2012 wird der Mann mit der roten Krawatte wieder auftauchen und den Fans dann hoffentlich Absolution erteilen. *mww*



PS3 Nach wie vor zentrales Spielelement: Die Tarnung mit erbeuteten Klamotten. Neuerdings kommt jedes Kostüm mit passenden, unauffälligen Gesten.

System **PS3 / 360**
Entwickler **IO Interactive, Dänemark**
Hersteller **Square Enix**
Genre **Action**
Termin **2012**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » lebendige Gesichter dank neuer Engine
- » dynamisches Deckungssystem
- » schwarzhumorige Inszenierung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » schnelle Action sollte nicht die ruhigeren Spielpassagen überbieten
- » manche Animationen noch hässlich

FAZIT - Wenn "Absolution" nicht die schnelle Mörder-Action auf Kosten der subtilen Passagen überbietet, könnte Agent 47 nach fünf Jahren die aktuellen Schleich-Konkurrenten Fisher und Wayne liquidieren.



BATTLEFIELD 3

Wir probieren den Mehrspieler-Modus und verraten, ob die Grafik wirklich so gut ist.

PC Typisch "Battlefield": Ab und an rollt ihr mit einem Panzer ins Gefecht.

Seit der erste Trailer von "Battlefield 3" aufgetaucht ist, staunen Spieler auf der ganzen Welt über die unglaublich realistische Grafik, die feinen Rauch- und Feuer-effekte und die natürlichen Animationen der Soldaten. In Los Angeles sind wir am PC in den Mehrspieler-Modus eingetaucht und haben uns durch Paris und die Metro geballert.

Unser erstes Fazit: Das Spiel sieht gut aus, aber doch nicht so spektakulär, wie erwartet. Vielleicht lag es aber auch nur an den Testrechnern oder der unfertigen Version des Spiels. Unsere Kinnlade blieb jedenfalls oben, als wir uns durch einen Park, einige Straßen und schließlich die U-Bahn-Schächte der französischen Hauptstadt bewegten. Was auf jeden Fall reichlich Atmosphäre bringt, ist die Frostbyte-2-Engine. Die sorgt dafür, dass Häuserwände unter Beschuss krachend in sich zusammenfallen, der Putz von den Wänden

Das Spiel sieht gut aus, aber doch nicht so spektakulär, wie erwartet.

bröckelt und Trümmer durch die Luft fliegen.

Wir spielen den Rush-Modus, der Kennern von "Bad Company 2" bereits bekannt ist. Die Angreifer versuchen, Relaisstationen der Verteidiger zu sprengen und sich so durch mehrere Kartenabschnitte vorzuarbeiten. Die Verteidiger müssen dies verhindern. Zur Auswahl stehen mit Assault, Engineer, Recon und Support vier Kämpferklassen. Den klassischen Sanitäter aus "Bad Company 2" gibt es nicht mehr, Medikits führen jetzt Assault-Spieler mit sich. Die neue Support-Klasse verfügt über ein leichtes MG mit Dreifuß, welcher sich beim Hinlegen automatisch



PC Die Frostbyte-2-Engine in Aktion: Viele Gebäude und Objekte gehen unter Beschuss mit spektakulären Rauch- und Partikeleffekten zu Bruch.

ausklappt und für mehr Genauigkeit sorgt. Auf der großen Karte "Operation Metro" nerven die etwas weit weg liegenden Spawnpunkte, von denen man ohne Fahrzeug unterm Hintern manchmal gute 30 Sekunden rennen muss, um wieder ins Geschehen einzugreifen. Wir starben sowieso recht schnell, ungewöhnlich

für die Shooter-Reihe. Das mag aber auch an der ungewohnten WASD-Steuerung gelegen haben. Dafür entschädigte später die namensgebende Metro mit vielen verschachtelten Gängen, die sich perfekt für Flankenmanöver eignen.

Spieler, die nicht unbedingt gegen echte Menschen antreten möchten, dürfen sich übrigens freuen. Die Einzelspieler-Kampagne von "Battlefield 3" enthält neben den normalen Missionen nicht nur spannende Panzerschlachten, sie wird auch kooperativ spielbar sein. tk



PC "Battlefield"-Spieler machen genau wie ihre "Call of Duty"-Kollegen in diesem Jahr einen martialischen Ausflug nach Paris.

System **PS3 / XBOX**
Entwickler **DICE, Schweden**
Hersteller **Electronic Arts**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **27. Oktober**

DAS GEFALLT UNS:

- » erstmals eine Einzelspieler-Kampagne in einem klassischen "Battlefield"
- » Story ist im Koop-Modus spielbar
- » Teamspieler werden belohnt
- » beeindruckende grafische Effekte

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » sieht insgesamt nicht ganz so gut aus, wie die Trailer vermuten lassen

FAZIT » Der Kampf um die Militär-Shooter-Krone beginnt: Mit zerstörbarer Umgebung, guter Grafik und tiefem Mehrspieler-Modus ist "Battlefield 3" gut gerüstet.

XCOM

PS3 360 Ego-Shooter



360 Gestatten, XCOM. Wir sind keine Bürohengste, sondern jagen Aliens und nutzen ihre Technologie.

» Gefühle 1.000-mal haben wir schon Aliens vermöbelt. Aber selten hat es so viel Spaß gemacht wie im neuen Taktik-Shooter "XCOM". Einfach weil es kaum etwas Cooleres gibt, als bei Unterzahl mal eben ein riesiges Raumschiff aus der Hosentasche zu zaubern. Das haben wir vorhin den Außerirdischen abgeluchst, schließlich sind die XCOM eine Spezialinheit ähnlich wie die "Men in Black". Ihre Feinde? Komische würfelartige Wesen, die sich blitzschnell in jeden Menschen verwandeln können. Sie wollen den Wissenschaftler Dr. Weir gefangen nehmen und für ihre Forschung nutzen, aber Weir ist auch für das Pentagon von unschätzbarem Wert. Ergo wird Agent Carters Team auf eine Rettungsmission geschickt, die sich ganz schön taktisch anfühlt. Denn zu Beginn entscheiden wir uns für drei Spezialisten, die je zwei Spezialfähigkeiten mitbringen – also z.B. entweder gut Bomben basteln können oder als Sniper alles treffen. Als Commander können wir außerdem über ein Ringmenü aus verschiedenen



360 Im Herzen ein Taktik-Shooter: Nur wer die Spezialfähigkeiten der Teammitglieder clever nutzt sowie Flankenangriffe und Sperrfeuer befiehlt, gewinnt.

Technologie-Zaubern wählen: 'Stören' lässt den Energiegenerator der Aliens kurz ausfallen – denn ohne Energie auch kein Schutzschild. Ferner kann er das Feuer auf einen Truppenteil lenken und mit dem anderen über die Flanke angreifen. Oder Aliens bewegungsunfähig machen.

Richtig spannend wird es aber erst, als die Außerirdischen ihren 'Ring des Todes' abfeuern – eine riesige, kreisrunde Laser-Geschützstellung. Denn wir haben die Wahl: Wollen wir das Ding sicherheitshalber zerstören oder lieber ein Risiko eingehen und versuchen, es im Miniaturformat einzufangen? Dann könnten wir die Waffe von unseren Wissenschaftlern erforschen lassen und schlussendlich selbst mal eben einen 'Ring des Todes' aus der Hose springen lassen... bkk

Entwickler **2K Marin, USA**
 Hersteller **Take 2**
 Termin **2. März 2012**

FAZIT » Spannender Mix aus Rollenspiel und Taktik-Shooter Marke "Fallout", nur technisch hinkt's noch arg hinterher.

Halo 4

360 Ego-Shooter



360 Wieder vereint: Zumindest im Trailer bilden der Master Chief und Cortana erneut ein vertrautes Gespann. Nähere Details lassen aber auf sich warten.

» Er ist zurück: John-117, besser bekannt als Master Chief, wird Ende nächsten Jahres seinen epischen Kampf wieder aufnehmen. Mehr als einen kurzen Rendertrailer gab es bislang jedoch nicht zu sehen. Zum ersten Mal in der Seriengeschichte zeichnet nicht mehr Bungie, sondern 343 Industries für die Entwicklung verantwortlich. Ersten Angaben zufolge, soll sich der Teil 4 durch eine Kombination von einigen neuen Spielansätzen und mehreren kleinen Detailverbesserungen auszeichnen und als Auftakt einer weiteren Trilogie dienen. Ob mehr als nur heiße Luft hinter den PR-Phrasen stecken wird, lässt sich derweil noch nicht mit Bestimmtheit sagen. mp

Entwickler **343 Industries, USA**
 Hersteller **Microsoft**
 Termin **4. Quartal 2012**

FAZIT » Neuer Entwickler, neue Ideen? Wir freuen uns jedenfalls auf den Master Chief und die angekündigte neue Trilogie.

Star Fox 64 3D

3DS Action



3DS Im Kampfmodus lässt Euch die Kamerafunktion des 3DS an den Gefühlsausbrüchen Eurer Mitspieler teilhaben.

» Nintendo holt mit "Star Fox 64 3D" Fox McCloud zurück ins Cockpit. Wer auf ein völlig neues Abenteuer des verwegenen Welt-raumflotten hoffte, hat allerdings Pech: Wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich beim 3DS-Einsatz um eine mit 3D-Effekten aufpolierte Variante des N64-Moduls, das in Europa unter dem Titel "Lylat Wars" zu haben war. Neben der Kampagne locken ein N64-Modus und Kämpfe mit bis zu drei Rivalen, die man dank Kamera stets zu Gesicht kriegt. Gelenkt wird auf Wunsch auch mit Bewegungssteuerung, was sich – "Super Monkey Ball" hat's bewiesen – mit einem aktivierten 3D-Modus aber nicht verträgt. mp

Entwickler **Nintendo, Japan**
 Hersteller **Nintendo**
 Termin **3. Quartal**

FAZIT » Die interessante Steuerung, neue Spielmodi und ansprechende 3D-Effekte lassen nicht nur Fans von "Lylat Wars" aufhorchen.

FAR CRY 3

Wahnsinnsurlaub mal anders: "Far Cry" kehrt zurück auf eine Insel – diesmal voller Irreer!

Die Ankündigung eines neuen "Far Cry"-Spiels stimmt uns gleichsam erfreut wie besorgt. Für Freude sorgt das Wissen, dass die weitläufigen Welten bisheriger Episoden – sei es in Afrika oder tropischen Gefilden – eine angenehme Abwechslung zum vorherrschenden linearen Kriegsallday darstellen. Doch "Far Cry 2" zeigte, wie gute Ideen und große Ambitionen durch kleine Nickigkeiten einen faden Beigeschmack bekommen können: Repetitive Fahrwege und Wegpunkt-Gefechte, Waffen, die meist fernab der Basis kaputtgingen sowie Gegner, die den Spieler noch aus absurden Entfernungen erspähten, beeinträchtigten die sich je nach Spielweise entwickelnde Geschichte und den Grafikflash des Schwarzen Kontinents. Entsprechend skeptisch wohnten wir der Präsentation von "Far Cry 3" bei, das erneut auf einer Tropeninsel angesiedelt ist. Nicht minder skeptisch

Blick nach vorn, statt mit der Nase auf der Karte zu kleben!

tisch setzten wir uns anschließend mit dem Produzenten Dan Hay an einen Tisch, um über die Fehler des Vorgängers und anstehende Verbesserungen zu diskutieren. Und siehe da: Dan räumt einige Bedenken aus.

So gibt es nur noch einen Helden, der stets Initiator von Kämpfen sein soll – also keine ungewollten Gefechte mehr! Auch einen vielseitigen Fuhrpark verspricht Dan und betont, dass wir diesmal den Blick nach vorn richten, statt mit der Nase auf der Karte zu kleben. Waffen lassen sich an individuelle Bedürfnisse zwar anpassen, gehen aber nicht mehr kaputt. Bei der Frage nach den Basen mit wiederkehrenden Gegnern



300 Die Definition von Wahnsinn sei, immer wieder das Gleiche zu tun, meint Fiesling Vaas. Was zeichnet dann einen Wahnsinns-Shooter aus? Monotonie?

weicht Dan aus und deutet nur an, dass man den Ansatz verändern wolle. Klartext spricht der Produzent hingegen bei der Frage nach dem neuen Schlitter-Move. Der diene weniger zum Nahkampf als vielmehr zum schnellen Aufsuchen sicherer Deckung, aus der unser Held blind feuern darf. Aus dem Vorgänger

übernommen werden der Tag-Nacht-Zyklus und das Konzept mehrerer Interessensfraktionen auf der Insel. Dabei stehen weniger politische Ränkespiele im Vordergrund als vielmehr der blanke Überlebenswahnsinn: Protagonist Jason Brody muss ansehen, wie seine Freunde von den Schergen des irren Vaas erschossen werden, der ihn anschließend gefesselt ins Wasser wirft, um ihm beim Sterben zu beobachten – was der Inselaufenthalt mit Jasons Verstand anstellen wird, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. mh



300 Anschleichen soll besser funktionieren als im Vorgänger; Waffen lassen sich zudem anpassen, gehen aber nicht mehr kaputt.



300 Wird die KI dem Ruf der Serie gerecht? Links bremsst der Angreifer ab, sobald er uns sieht. Ach ja: Vehikel gibt es auch wieder.



System **PS3 / 360**
Entwickler **Ubisoft, Kanada**
Hersteller **Ubisoft**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **2012**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » kein linearer Spielablauf im Kriegsszenario
- » Gesichter besser als im Vorgänger
- » Entwickler kennen Schwächen von Teil 2

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » keine grafische Weiterentwicklung zum Vorgänger zu erkennen
- » Schusswechsel unspektakulär inszeniert
- » warum ist Urlauber Jason ein guter Kämpfer?

FAZIT: Farbenfrohes Inselabenteuer mit frei erkundbarer Landschaft, das die konzeptionellen Schwächen des Vorgängers ausbügeln soll.

TEKKEN

Paff, knuff, watsch: Unser Rundumschlag hat neue Infos zu allen "Tekken"-Spielen der nächsten Monate und Jahre.

» Weil sich aktuell sechs "Tekken"-Titel – darunter drei E3-Neuankündigungen – in Entwicklung befinden, haben wir uns auf der Messe mit dem langjährigen "Tekken"-Chef Katsuhiro Harada und seinem Übersetzer und Game Designer Michael Murray getroffen.

Zuerst konnten wir einen ersten Blick auf "Tekken 3D" für den 3DS werfen. Die selbstlaufende Tech-Demo zeigt die prachtvollen Muskelpakete bzw. Kurven von Kazuya, Heihachi, Asuka und Lili. Grafisch stellten Charaktermodelle und Hintergründe "Dead or Alive Dimensions" locker in den Schatten. Die für die Serie charakteristischen 60 Bilder pro Sekunde angesichts des 3D-Effekts und der gezeigten Grafikqualität aufrechterhalten, sei laut Harada zwar sehr schwer, aber ein unbedingtes Muss.

Weniger optisch eindrucksvoll ist das HD-Update des beliebten "Tekken Tag Tournament" – Modelle und Texturen wirken auch in hoher Auflösung nicht mehr zeitgemäß. Dafür freut uns die Ankündigung, dass der Klopfer zusammen mit dem aufwändigen CGI-Streifen "Tekken: Blood Vengeance" noch dieses Jahr auf einer Blu-ray veröffentlicht wird – der Ergebnis heißt "Tekken Hybrid" und kommt exklusiv für die PS3.

Weiter geht es mit den Duellen gegen Ryu, Ken & Co.: Das bei Capcom in Arbeit befindliche "Street Fighter X Tekken" machte beim Probespiel Laune, wirkt aber weniger tief-

Tekken: Blood Vengeance



PS3 Warum so nachdenklich, Frau Williams? Freuen Sie sich doch mit uns, dass der Renderstreifen in Spielfilmlänge "Tekken: Blood Vengeance" auf die PS3 kommt. Rechts sieht Ihr das verschnittene Duell Kuma vs. Jun Kazama in "Tekken Tag Tournament HD".

Tekken Tag Tournament 2



Arcade Der jetzt jüngere Heihachi tritt gegen Powerpaket Feng Wei an. Der Name der adretten Novizin rechts ist noch geheim.

gründig als "Super Street Fighter IV". PS3-Besitzer erhalten übrigens exklusiv den "Infamous"-Helden Cole als spielbaren Charakter. Harada war darauf bedacht zu betonen, dass beide Entwickler bei beiden Crossover-Titeln völlige kreative Freiheit in puncto Kampfsystem haben. "Tekken Tag Tournament 2" kommt diesen Herbst in die Spielhalle, technisch machten wir keine nennenswerten Fortschritte gegenüber Teil 6 aus. Dafür freut uns das Versprechen Haradas, sämtliche "Tekken 6"-Figuren spielbar zu ma-

chen, das Tag-System zu erweitern und natürlich die Tatsache, dass der Klopfer auch für Konsole kommt.

Die große "Tekken"-News ist aber "Tekken Wii U". Obwohl das Beat'em-Up noch mau aussieht, erfüllte uns Harada mit Zuversicht: Der Controller-Screen kann z.B. im Trai-

ning für die Anzeige von Schadenswerten, Buttonfolgen & Co. genutzt werden. Außerdem darf ein zweiter Spieler den Controller-Schirm für ein eigenes Match nutzen – unabhängig von der Action auf dem TV. Zudem wird es editierbare Stages geben, in die ihr Hindernisse hineinmalt. ms

Tekken Tag Tournament HD



Tekken Tag Tournament 2



Kommende "Tekken"-Titel 2011-2013

Titel	System	D-Termin	Einschätzung
Street Fighter X Tekken	PS3 360 PSV	2012	Rasante, von Capcom entwickelte 2D-Tag-Schlagerei mit Kämpfern beider Marken.
Tekken 3D	3DS	2012	Technisch eindrucksvolles Beat'em-Up – wird wohl das erste "Tekken" für ein Nintendo-Gerät.
Tekken Hybrid	PS3	2011	Interessante Kombi aus Renderfilm und HD-Remake eines PS2-Spiels – auf einer Blu-ray.
Tekken Tag Tournament 2	PS3 360	nicht bekannt	Nicht sehr hübscher, aber routinierter Nachfolger zum beliebten Tag Beat'em-Up.
Tekken X Street Fighter	PS3 360	2013	Von Namco entwickelte Crossover-Klopfer, zu dem noch nichts weiter bekannt ist.
Tekken Wii U (Arbeitstitel)	Wii U	nicht bekannt	Technisch derzeit noch biedere Prügler mit coolen Ideen für den Touch-Controller.



Wii U Im ersten "Tekken" für eine Nintendo-Heimkonsole trainiert Ihr dank Controller-Screen noch effektiver oder malt dem Verlierer lustige Kringel auf seine Spielfigur.





SUPER MARIO

Wir wissen (fast) alles über Marios neues Jump'n'Run – und natürlich weihen wir Euch ein...

» Muss ein neuer "Mario"-Titel stets eine einschneidende, beinahe revolutionäre Variation des Jump'n'Run-Prinzips bieten oder genügt es, bekannte Elemente auf neue, herausfordernde Weise miteinander zu vermengen? Diese Frage habe ich mir während und nach meinem E3-Probespiel mit "Super Mario" – so der Arbeitstitel des 3DS-Ablegers – mehrfach gestellt. Zu einem endgültigen Ergebnis bin ich noch nicht gekommen, doch überwiegt derzeit die nüchterne Erkenntnis, dass die 3DS-Premiere außer des optischen Gimmicks "3D-Effekt" wohl keine Umwälzung der Hüpfspiel-Verhältnisse mit sich bringen wird. Nach dem Sprung ins Polygonzeitalter ("Super Mario 64"), der Einbindung von Wasser ("Super

Mario Sunshine"), dem mutigen Schritt über die Kante ("Super Mario Galaxy") und der großartigen Integration eines Vierspieler-Konzepts ("New Super Mario Bros. Wii") will mir partout kein Feature des neuen "Mario"-Abenteuers einfallen, das sich hervorzuheben lohnt.

Natürlich habe aber auch ich gegrint, als sich der Klempner auf Nintendos E3-Konferenz erstmals seit 1988 (die "All-Stars"-Episoden nicht mitgerechnet) wieder in den aus "Super Mario Bros. 3" bekannten Waschbär verwandelte – doch die Rückkehr eines kultigen Items macht noch keinen Hüpfspiel-Knaller aus.

Wenig später durfte ich selbst zum 3DS greifen und die Klempner durch vier Levels steuern, zudem zeigte uns Mario-Papa Miyamoto



305 Tempo, Tempo – die grünen Felder klappen nach wenigen Sekunden wieder weg!

beim abendlichen Pressegespräch weitere, noch nie gesehene Abschnitte des 3DS-Debüts. Grafisch erwartet Euch ein blitzsauberes Polygon-Abenteuer, das die 3D-Fähigkeit

des Bildschirms für vielfältige Gimmicks einsetzt: Die altbekannten, todbringenden Stachelsäulen schießen nun auch auf den Betrachter zu, Blumen spucken klebrigen Saft an

GROSSE VIELFALT AUF KLEINER KONSOLE: SUPER MARIO KOMMT WEIT HERUM...



Gleich in seinem ersten 3DS-Ausflug geht der pummelige Schnauzbart auf große Reise durch ein Best-of der beliebtesten "Super Mario"-Abschnitte: Ihr besucht ein Kanonenschiff, balanciert auf Seilen zwischen eisigen Plattformen, wandert durch eine Lavawelt in der Draufsicht und springt über abstrakte, sich drehende Würfelkonstruktionen. Des Weiteren scheucht Euch Nintendo über riesige Klaviertastaturen und Zahnräder. Und natürlich geht Mario auch auf Tauchgang.





305 Mario macht auf "Tekken"-Kämpfer: Zuerst blickt er dem Waschbär-Gumba tapfer ins scheußliche Antlitz. Als der mit einer Schwanz-Drehtack auf ihn losgeht, hüpft Mario drüber hinweg, landet auf soften Pfoten und kegelt die Bestie seinerseits mit einem 360-Grad-Wirbelangriff ins Jenseits.



305 Kugelwillys sausen dank 3D-Effekt besonders eindrucksvoll in Euer Blickfeld.



305 Der I-Block im Hintergrund schickt Mario zu seinem Pendant auf dieser Plattform.

die virtuelle Mattscheibe, Fische springen zappelnd in Eure Richtung und Münzen sind schon mal optisch geschickt hinter einer Reihe Blöcke versteckt. Die einmal mehr sehr präzise Steuerung lässt Euch den Italiener punktgenau über verzwickte Blockformationen lenken, doch das Spieltempo ist niedriger als in den "Galaxy"-Ausflügen. Zudem haben wir den Richtungswechsel-Salto-Hüpfer sowie den Dreifach-Supersprung vermisst; Stampfattacken, Rollen, Ducken, Wandsprung und Items wie die Feuerblume sind dagegen an Bord.

Pilze & Waschbären

Anders als in den letzten 3D-Ausflügen (mit seinen drei Lebensenergie-Feldern) wird Mario beim Feindkontakt zum Mini-Klempner, ein Pilz-Gedicht bewirkt selbstverständlich das Gegenteil. Sammelt Mario z.B. das Blatt-Item auf, wird es nicht sofort "eingenommen", sondern wandert auf den Touchscreen. Dort könnt ihr das Gimmick dann aktivieren und Mario ins knuffige Waschbär-Outfit stecken. Mit diesem trudelt Ihr ein wenig durch die Luft oder streckt kleine Feinde per Schwanz-Roundhouse-Angriff nieder (siehe Bildreihe oben). Die Waschbäritis greift auch auf Marios Lieblingsfeinde über – wir schmunzeln über knuffige Gumbas mit Waschbär-Schwänzen, die wie Tanoombas (aus dem GBA-

RPG "Mario & Luigi: Superstar Saga") ohne Pelzohren aussehen. In puncto Leveldesign wechseln sich 2D-Areale fließend mit 3D-Passagen ab – Letztere dominierten jedoch die bisher spielbaren Stages. Der Aufbau der 3D-Welten ist traditioneller und weniger schwindelerregend als in den beiden "Galaxy"-Spielen, aber nicht minder abwechslungsreich: Wir spurteten über grüne Wiesen, türmten durchs Schloss und überwandten Wasserfälle überspannende Holzbrücken – weitere Szenarien findet ihr im Kasten auf der linken Seite.

Sogar eine Top-Down-Hommage an "Zelda" samt bildschirmweisem Scrolling, dem Anzünden von Fackeln sowie typischer "Zelda"-Soundeffekte bekamen wir zu Gesicht. Während ein simpler Bosskampf (Bild unten) mit wenigen Wandsprung-plus-Stamper-Aktionen unerfreulich leicht ausfiel, stellten uns tückische Klapp-Felder, die nur einige Sekunden Halt bieten, vor größere Probleme – hier rettet der Waschbär-Anzug gerade unerfahrenen Spieler gerne mal das Leben;



305 Nicht jeder Gumba ist ein Feind – hier wird Mario von Papp-Silhouetten abgeleitet.

fair verteilte Checkpunkte gab es in unseren vier gespielten Levels aber ebenfalls. Die in mehreren Abschnitten sammelbaren Uhren fügten der am oberen Bildrand tickenden Uhr neue Sekunden hinzu – wir können uns aber beim besten Willen nicht vorstellen, dass ein ständiges Zeitlimit Marios nerviger Begleiter wird. Das überraschendste Element waren zwei neue Arten Ausruferzeichen-Kisten, die Mario als Teleporter dienen: Während uns manche – wie die

klassische Röhre – in kleine Bonusräume führten, beamten uns andere quer durchs Level an auf herkömmlichem Wege unerreichbare Stellen.

So hat unser "Super Mario"-Probespiel die Vorfreude auf das fertige Game zwar mächtig geschürt (dank klasse Steuerung, schöner 3D-Grafik, vielfältiger Umgebungen und natürlich des Waschbär-Anzugs), der erhoffte "Wow, was haben die sich nur wieder einfallen lassen"-Effekt blieb aber aus. **ms**



305 Keine Angst! Drei simple Sprünge auf die Rube machen den Kahlkopf-Koopa kalt.

System **305**
Entwickler Nintendo, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Jump'n'Run
Termin 4. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS:

- » der Waschbär kehrt zurück
- » viele klassische Settings
- » gelungene Technik und Klasse Steuerung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » keine zündende neue Idee
- » in der Demo hatte Mario weder den Salto- noch den Dreifach-Sprung drauf!

FAZIT » Extrem routinierter Handheld-Ableger der besten Jump'n'Run-Serie der Welt. Aus technischer Sicht profitiert die bunte Optik vom 3D-Effekt, spielerisch hätten wir uns aber mehr Innovation erhofft.

Erstmals seit 23 Jahren schlüpft Mario wieder ins Waschbär-Kostüm!



RAYMAN ORIGINS

Vierspieler-Jump'n'Run mit grandioser HD-Comicgrafik:
Frankreichs Hüpfstar macht mehr Spaß als jemals zuvor!

» Dumm gelaufen: Rayman, viele Jahre lang Ubisofts Maskottchen, hat einmal seine Hasenkumpels zur Party mitgebracht und schon war der Gute abgemeldet. Lustige Rabbids hier, ordinäre Rabbids da – wer brauchte da noch den Hüpfopa? Gefühlte zehn immer beliebiger werdende "Rabbids"-Spiele später erwacht der Franzose aus seinem Kälteschlaf – doch von eingerosteten Gelenken keine Spur! "Rayman Origins" gehörte schon nach der lustigen Demonstration auf Ubisofts Konferenz zu unseren E3-Favoriten – dieser Eindruck hat sich beim Probespiel und im Gespräch mit Erfinder Michel Ancel erhärtet.

Was erwartet Euch? Ein 2D-Jump'n'Run mit zauberhafter HD-Grafik, die im Standbild toll aussieht

Die Animationen sind so überdreht, wie Ihr es aus Cartoons kennt.

und uns in Bewegung den Atem raubt – quasi das "Kirby und das magische Garn" dieser Messe. Dementsprechend groß waren unsere Hoffnungen, als wir zum Xbox-360-Controller griffen – jetzt können wir das fertige Spiel kaum mehr erwarten.

Bevor wir Euch den Mehrspieler-Modus erklären, ein Überblick über Raymans Fähigkeiten: Der Held kann sich an Wänden festhalten und wie Mario davon abstoßen, gleitet dank seines Helikopter-Haars über Abgründe, beherrscht eine Stampfattacke und einen Sprungroll-Angriff,



360 Rayman segelt übers Waldmeister-Meer – per Helikopter-Haar-Antrieb.

taucht durch den Ozean, rutscht auf Wasserbahnen, schwingt an Lianen. Für besonders rasante Passagen drückt Ihr auf den Turboknopf und wenn Euch ein sich lasziv am Allerwertesten kratzender Gegner begeg-

net, dann klatscht Ihr ihm eine!

Die Animationen sind so herrlich überdreht, wie Ihr das aus Cartoons gewohnt seid – egal ob Rayman zum Spurt ansetzt, mit den Armen rudert oder eins auf die Rübe bekommt.



360 Zu viert brennt das Spiel ein Animationsfeuerwerk ab: Ihr steuert Rayman, Globob und zwei zaubernde Kienlinge. Und weil hier noch Platz ist, verraten wir Euch, dass "Beyond Good & Evil 2" laut Ancel noch in Entwicklung und auf gutem Wege ist.



360 Teamwork: Ihr könnt die Arme ausstrecken, um an hoch gelegene Sammel-Items zu kommen.



360 Rayman, Globlox & Co. müssen gegen scheußlich-schöne Riesengegner ran.

Für den Vierspieler-Modus orientiert sich der Titel an "New Super Mario Bros. Wii", doch Ancel denkt noch einen Schritt weiter: Weil es unter den bis zu vier Spieler-Figuren standardmäßig keine Kollisionsabfrage gibt, sind Kämpfe um schmale Plattformen nicht nötig. Allerdings könnt ihr Euren Mitspielern eine Ohrfeige verpassen oder die Arme zum Himmel recken, damit sich ein zweiter Charakter darauf stellen kann (siehe Bild links unten). Geht einer hops, schwebt er in einer Blase durchs Level und die Mitspieler können ihn durch Abklatschen zurückholen – nur wenn alle Spieler sterben, verliert die Gruppe ein Leben.

Einsam oder gemeinsam

Weil Ubisoft als Zielgruppe jeden Zocker im Visier hat, entschied sich Ancel für ein komfortables Ein- und Ausstiegskonzept: Zwar können sich jederzeit bis zu drei Kumpels einklinken, aufgrund des eben ausgeführten Lebens-Konzeptes nehmen sie Euch aber keine Leben weg. So kann auch der konzentrierte Hardcore-Gamer seinen kleinen Bruder für zehn Minuten mitspielen lassen, ohne sich den Spielstand zu ruinieren. In puncto Schwierigkeit vergleicht Ancel das "Rayman Origins"-Erlebnis mit Skifahren oder Snowboarden: Die normale Piste kommt jeder herunter, aber wer es drauf hat, darf sich auch daneben an der Buckelpiste versuchen oder einen Abstecher in den Wald wagen.

System **PS3 / 360 / Wii**
 Entwickler **Ubisoft**
 Hersteller **Ubisoft**
 Genre **Jump'n'Run**
 Termin **4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS

- » viele Geheimnisse in den Levels
- » Art-Design und Grafik sind grandios
- » fordernder Hüftspaß und Slapstick-Vierspielergaudi in einem
- » urkomische Animationen

DARAN MUSS BEARBEITET WERDEN:

- » Online-Mehrspieler nicht angedacht

FAZIT » "Rayman Origins" hat das Zeug zum Superhit – denn der gliederlose Held bringt wundervolle Grafik, knackige Kontrollen, irre Kumpels, kreative Leveldesign-Bags und einen durchdachten Vierspieler-Modus mit.



360 Großartige Idee: Hüpf über "Tetris"-förmige Eisblöcke, die in der Lava versinken.

Kirby Wii

Wii **Jump'n'Run**



Wii Kirby darf sich noch einmal als Multitalent austoben: Beim zweiten und wohl letzten Wii-Ausflug werden wieder Feinde geschluckt und Fähigkeiten gemopst.

» Warum Nintendo seinen niedlichen Helden auf der E3-Messe nicht aggressiver ins Licht rückte, wissen wir nicht. Aber Fans von Kirby dürfen sich dieses Jahr auf eine doppelte Dosis freuen: Im September geht auf dem DS die "Mass Attack" los, bei der ihr eine Klonhorde des rosa Marshmallows per Stylus durch die Gegend scheucht. Auf der Wii-Konsole wartet dann zum Jahresende ein zweites Abenteuer, das bislang nur einen Arbeitstitel trägt und sehr traditionell ausfällt: Nach dem "Magischen Garn"-Ausflug hüpf der Star wieder ganz klassisch durch seitlich scrollende Welten und frisst Gegner, um ihre Kräfte zu übernehmen. Fein dabei: Bis zu vier Freunde können gleichzeitig beim Abenteuer ran. *us*

Entwickler **HAL Laboratory, Japan**
 Hersteller **Nintendo**
 Termin **2011**

FAZIT » Klassisch und knuffig: Der rosa Wiedlich-Hüpfer darf zum Wii-Abschied in traditioneller Jump'n'Run-Art ran.

Dance Central 2

360 **Musik**

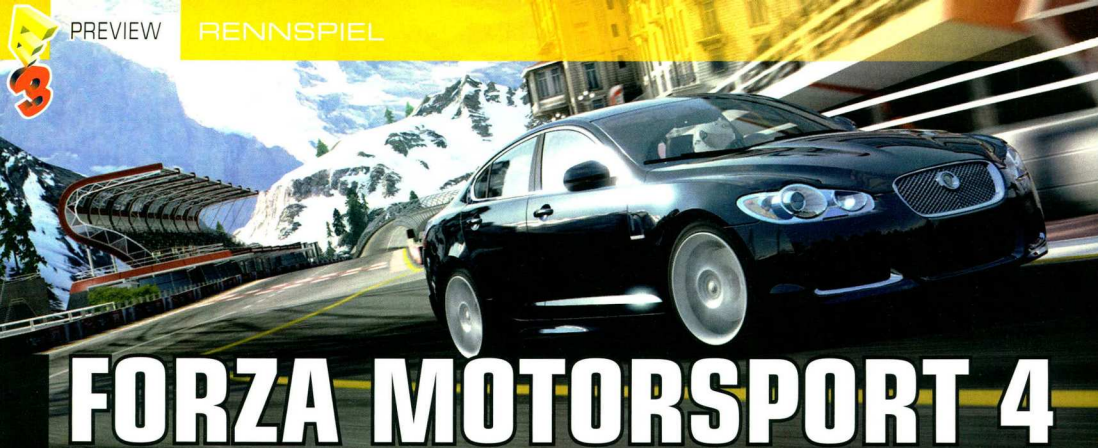


360 Mehr drin, mehr dran: "Dance Central 2" ändert nichts am erfolgreichen Grundrezept, sondern bietet nur sinnvolle Ergänzungen.

» Musikspiele mit Plastikinstrumenten mögen derzeit vollkommen out sein, aber zum Glück hat Genregeistig Harmonix noch ein zweites Standbein. "Dance Central" war der beste Titel im Kinect-Startprogramm und verkaufte sich entsprechend gut. Die Fortsetzung macht genau das, was Fans sich wünschen: Neben über 40 neuen Songs (die alten können importiert werden), frischen Umgebungen und Charakteren wird das eingebaut, was dem Erstling abging. Solisten bekommen eine ausgewachsene Kampagne spendiert, außerdem darf nun zu zweit gleichzeitig getanzt werden. Fehlen nur noch Online-Modi – die gibt es dann wohl in Teil 3... *us*

Entwickler **Harmonix, USA**
 Hersteller **Microsoft**
 Termin **2011**

FAZIT » Hochkarätiges Tanzspektakel für Kinect, bei dem jetzt (fast) alles hinzukommt, was beim ersten Teil noch fehlte.



FORZA MOTORSPORT 4

Die Rennsport-Sim will zur PS-Wollmilchsau werden – und ist auf gutem Weg dahin.

» Wer mit Dan Greenawalt, Mastermind der "Forza"-Spiele, plaudert, wird schnell klar: Der Mann liebt Autos und möchte seine Begeisterung dafür mit jedem teilen – und mit "Forza Motorsport 4" könnte ihm sein Meisterstück gelingen. So ist der neu enthaltene 'Autovista'-Modus eine beeindruckende Liebeserklärung an die Autowelt. In dieser virtuellen Sportwagenhalle könnt Ihr Fahrzeuge bewundern, unter die Motorhaube schauen, das Cockpit inspizieren und noch viel mehr – Kinect-Besitzer marschieren per Bewegungssteuerung um die Boliden herum. Der Detailgrad der Ausstellungsstücke übertrifft alles, was Ihr bislang auf einer Konsole gesehen habt und begeistert vollends. Nicht jedes Vehikel bekommt diese Sonderbehandlung, zudem gehen auf den Rennstrecken etwas schlichtere Modelle an den Start. Wobei 'schlicht' eigentlich der

Der 'Autovista'-Modus ist eine Liebeserklärung an die Autowelt.

falsche Begriff ist: Nach einer Testfahrt auf einem sehenswerten neuen Kurs in den verschneiten Schweizer Alpen sind wir der Meinung, dass sich die Boliden im normalen Rennbetrieb qualitativ mit den Premium-Vehikeln von "Gran Turismo 5" durchaus messen können.

Damit gibt sich Turn 10 nicht zufrieden: Jedes im Spiel enthaltene Fahrzeug bekommt eine Cockpit-Perspektive, die mehr Dynamik vermittelt als das in dieser Hinsicht recht zahme "Forza Motorsport 3". Mit Kinect könnt Ihr zwar auf Wunsch lenken, doch für ernsthafte Rennfahrer sind Pad oder Lenkrad natürlich vorzuziehen. Subtiler und wirkungs-



360 Wer von heißen Flitzern nicht genug kriegen kann, bewundert im 'Autovista'-Modus sensationell detailreiche Fahrzeugmodelle und kommt ihnen per Kinect noch näher:

voller ist der Einsatz des Sensors für Head Tracking: Durch Drehen des Kopfes schaut Ihr Euch im Cockpit um, was an die Helmkamera von "SHIFT 2 Unleashed" erinnert. Noch stört eine Verzögerung, doch sollte die behoben werden, ist es eine feine Beigabe.

Mehr Informationen über Auto- und Kurssortiment lassen sich Dan Greenawalt & Co. noch nicht entlocken, dafür geben sie allerlei andere Ergänzungen preis: In der Karriere

wird es neben dem auf Dauer monotonen Rennkalender von Teil 3 eine abwechslungsreicher inszenierte Welt-Tour geben, zudem kommen weitere Rennvarianten wie Überholherausforderungen hinzu. Loblich: "Forza"-Veteranen dürfen ihren alten Spielstand samt Lackierungen übernehmen. Auch online erwarten uns Verbesserungen, angefangen von Rennen mit bis zu 16 Teilnehmern über virtuelle Autoclubs und einem Autolog-artigen Rivalen-System. Hoffen wir also, dass Turn 10 bis Oktober alle seine ambitionierten Vorhaben verwirklichen kann – dann ist ein erfolgreicher Angriff auf die Pole Position von "Gran Turismo 5" durchaus realistisch. us



360 Jedes Vehikel bekommt sein eigenes Cockpit, außerdem verspricht Turn 10 diesmal mehr Dynamik in dieser Perspektive.

System	360
Entwickler	Turn 10, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Rennspiel
Termin	11. Oktober

DAS GEFÄLLT UNS

- » Grafik sieht schon jetzt sehr gut aus
- » Fahrzeugmodelle bei 'Autovista' fantastisch
- » Cockpit-Ansicht wirkt dynamischer
- » alternativer Karriere-Modus integriert
- » Online-Funktionen interessant erweitert
- » Kinect-Einbindung erfreulich unaufdringlich

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Kurssortiment wird hoffentlich größer

FAKT! » Werden die angelegten Detail-Verbesserungen verwirklicht und das Rennerlebnis wie versprochen noch intensiver, muss sich "Gran Turismo 5" verdammt warm anziehen.



Need for Speed: The Run

PS3 360 Wii 3DS Rennspiel



PS3 Was macht ein Quick-Time-Event in einer Raserei? Bestenfalls sorgt es für eine witzige Auflockerung, aber allzu viel Raum nehmen diese Einlagen nicht ein.

Beim nächsten "Need for Speed" setzt Electronic Arts wieder auf Spektakel: "The Run" soll quasi ein Hollywood-Blockbuster auf Rädern werden. Mit dieser ambitionierten Aufgabe wurde Entwickler Black Box betraut, was bei Fans für Skepsis sorgte, schließlich wurde deren letzter Versuch "Undercover" von nicht gerade unbedeutenden Problemen vor allem auf der technischen Seite geplagt. Hier kann zumindest teilweise Entwarnung gegeben werden, denn als Basis dient die Frostbite-2-Engine von den "Battlefield 3"-Machern DICE. Die stehen bekanntlich für gehobene Programmierkunst, deshalb dürfte damit selbst Black Box ein flüssiges Rennspiel auf die Beine stellen – was es bisher zu sehen gab, sah jedenfalls bereits ansprechend aus.

Apropos Rennen, das hat bei "The Run" eine doppelte Bedeutung: So nimmt Ihr als Jack Rourke (der aufwändig mit der Technologie u.a. aus James Camerons "Avatar" virtualisiert wurde) an einer Wettfahrt quer



PS3 Dank Frostbite-2-Engine wird "The Run" hoffentlich das erste "Need for Speed" von Black Box ohne die sonst üblichen Bildrateneinbrüche.

durch die USA von San Francisco bis New York teil. Dabei geht es gewohnt flott zur Sache. Und weil sich diese Zeitgenossen einmischen, bleiben gefährliche Momente samt Explosionen und Krawall nicht aus. Erstmals in der Seriengeschichte hat das zur Folge, dass Ihr hin und wieder Euer Vehikel verlasst. In der E3-Vorführung muss sich Jack z.B. nach einem Crash ein neues Fahrzeug suchen und spurtet los, bis er Polizisten ihren Dienstwagen abluchst – diese Sequenzen werden offenbar per Quick-Time-Event absolviert.

Das wirkt befremdlich, doch Black Box beruhigt: Maximal zehn Prozent der Zeit verbringt Ihr außerhalb eines Autos. Neugierig auf mehr hat uns das Gezeigte auf jeden Fall gemacht. us

Entwickler EA Black Box, Kanada
Hersteller Electronic Arts
Termin 15. November

FAZIT Moderne Technik und neuer Ansatz: Die Raserei mit Zu-Fuß-Abschnitten quer durch die USA wird auf jeden Fall interessant.

Mario Kart

3DS Rennspiel



3DS "Pilotwings" meets "Mario Kart": Mit dem Gleitschirm fliegt Ihr bei großen Sprüngen durch die Luft und nutzt Abkürzungen.

Motoren brummen, Bananenschalen fliegen und grüne, rote und blaue Schildkrötenpanzer sorgen für jede Menge Ärger. Das wahrscheinlich beliebteste Party-Rennspiel gibt sein Debüt auf Nintendos 3D-Handheld. "Mario Kart" erweitert die erfolgreiche Marke um neue Extras wie Gleitflügel und Schiffsschrauben für Euer Kart. Damit sind auch schwindelerregende Höhen und die Tiefen des Meeres für spannende Rennrunden offen, die Ihr mit bis zu acht Spielern lokal oder online austragt.

Eure Karts modifiziert Ihr jetzt mit einem In-Game-Editor und wenn Ihr wollt, fahrt Ihr mit Eurem Mii statt mit einem der Charaktere aus dem Pilzkönigreich. Die Schraubereien in Eurer Garage haben nicht nur kosmetische Auswirkungen: Mit breiten Reifen seid Ihr in unwegsamem Gelände schneller unterwegs, während schmale Räder bei Stadtkursen Vorteile haben. Apropos Kurse: Neue Strecken gibt es freilich auch, unter ande-



3DS Da machen die Fische große Augen: Unter Wasser hilft Euch ein Propeller, auf Kurs zu bleiben. Atemluft scheint hier kein Problem zu sein.

rem macht Ihr jetzt das aus "Pilotwings Resort" und "Wii Sports Resort" bekannte Wuhu Island und den Dschungel aus "Donkey Kong Country Returns" unsicher. Spot- und Streetpass-Funktionen gehören dabei zum guten Ton.

Schon letztes Jahr konnten wir auf der gamescom eine frühe "Mario Kart"-Demo anschauen, daher wissen wir, dass der 3D-Effekt durch die klar definierten Streckenobjekte und die nicht zu schnelle Geschwindigkeit der Flitzer hier sehr gut funktioniert. Für Rennspiel-Fans ein Grund mehr, sich Nintendos tragbares Kleinod etwas genauer anzuschauen. Mario-Jünger schlagen sowieso zu. tk

Entwickler Nintendo, Japan
Hersteller Nintendo
Termin 4. Quartal

FAZIT "Mario Kart" sorgte bisher auf jeder Konsole für Spaß, die 3DS-Fassung ist mit neuen Extras und Strecken keine Ausnahme.

Pro Evolution Soccer 2012

PS3 360 Wii PSP Sport



PS3 Der Schweiß glänzt und die Zornesadern pulsieren. An der Grafikschräube wurde wie jedes Jahr leicht gedreht. Es gibt aber auch echte Neuerungen.

Der Nachfolger von "PES 2011" wird in puncto Spielablauf deutlich verbessert. Die Athleten bleiben nun bei Angriffen nicht mehr aus unerfindlichen Gründen stehen, sondern laufen mit, bieten sich an und lenken Verteidiger durch Sprints auf eine falsche Fährte. In der Defensive positionieren sich Eure Athleten jetzt in sinnvollerer Linien und sind für bestimmte Zonen innerhalb der Verteidigung verantwortlich. Mit dem rechten Stick wechselt ihr in der Verteidigung direkt zum gewünschten Spieler, statt Euch durchzuklicken. Die Schiris lassen den Ball öfter laufen und geben nachträglich Karten. Bei Freistoßen positioniert Ihr Eure Mitspieler frei im Raum und das unerwartliche Elfmetersystem wurde verändert. tk

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Termin: 2011

FAZIT • Sinnvolle Neuerungen sorgen für ein frustrierendes Spielgefühl und noch mehr Kontrolle über das Geschehen auf dem Rasen.

FIFA 12

PS3 360 Wii PSP 3DS Sport



PS3 Zweikämpfe haben jetzt realistischere Auswirkungen. Spieler stolpern, straucheln und fallen abhängig davon, wie sie getroffen wurden.

Zweikämpfe spielen im Fußball eine zentrale Rolle, bestanden aber bisher bei Videospielen immer aus festen Animationen. Die Player-Impact-Engine von "FIFA 12" lässt die Spieler nun realistischer um Bälle kämpfen, ein dickes Atmosphärenplus. Dazu gesellen sich Verfeinerungen in Sachen Dribbling, Verteidigung und ein neuer Karriere-Modus. Aber auch abseits des Platzes gibt es mit dem kostenlosen EA Sports Football Club ein neues Feature. Ab jetzt zählen Eure Online-Matches für eine übergreifende Clubtabelle, Ihr spielt also zusammen mit anderen Fans um das Wohl Eures Vereins. Dazu kommen Herausforderungen und ein Erfahrungspunkte-System. tk

Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2011

FAZIT • Davon kann sich Activision eine Scheibe abschneiden: Die kostenlose Football-Club-Funktion bietet jede Menge Online-Features.

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012

Wii 3DS Sport



3DS Wenn Igel und Klemperer sich beharken, dann natürlich im streng sportlichen Sinn – in London stehen auch Judo-Kämpfe auf dem Programm.

Nintendo-Sportler haben es besser: Während PS3- und Xbox-360-Athleten bis nächstes Jahr auf ihre Olympiaspiele warten müssen, geht es auf Wii und 3DS schon im Winter los. Und charmanter wird der Trip sicher auch, denn in "London 2012" stehen erneut die Maskottchen von Nintendo und Sega gemeinsam am Start. In etwa 50 Disziplinen – überwiegend traditionell, aber auch in "Traum"-Varianten werden Medaillen verteilt. Natürlich dürfen wir uns auf eine Reihe neuer Sportarten freuen, so warten u.a. Reiten, Badminton, Gehen, Judo, Rhythmische Sportgymnastik oder der Schwebelkanon auf ihr Debüt – also macht Euch schon mal warm... us

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
Termin: November

FAZIT • Frische Disziplinen, altbewährte Stars, kunterbunte Optik und ein Party-Modus – da kann eigentlich nichts schiefgehen.

SSX

PS3 360 Sport



PS3 Weg mit Fantasielandkursen, ab in die echte Natur: Bei "SSX" düst Ihr durch neun originalgetreu nachgebaute Gebirge.

Nach dem leidlich prickelnden "SSX Blur" für Wii lag die flotte Snowboard-Serie auf Halde, jetzt wird ein reizvoller Neustart gewagt: Eng begrenzte Kurse sind Vergangenheit, Ihr brettet über weitläufige Hänge rund um den Erdball, die auf NASA-Satellitendaten basieren. Neben flotten Rennen steht ein Tricksystem im Mittelpunkt, das sich wieder mehr an den Serienanfänger orientiert, auch liebgewonnene Charaktere wie Elise kehren zurück. Spannend klingen die "Deadly Descent" – quasi Bossduelle, bei denen die Natur z.B. in Form einer Lawine Euer Gegner sein wird. Wenn dazu noch die Optik passt, dann freuen wir uns auf den Winter. us

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: Januar 2012

FAZIT • Die Trick-Legenden der Serien-Frühzeit, freie Umgebungen und feine Neuerungen wie Lawinen – das wird ein Boarderspaß!

Retro in HD

Aus Alt mach Neu.
In der nächsten Zeit
erwartet uns eine
wahre Flut aufge-
brezelter Klassiker.

Ico & Shadow of the Colossus Collection

PS3 Action-Adventure



Am 30. September ist es endlich soweit, dann erscheinen die beiden Klassiker "Ico" und "Shadow of the Colossus" auf einer Blu-ray in HD-Optik. Zusätzlich spendiert Sony der Sammlung Trophäen und einen 3D-Modus. Ein Muss für PlayStation-Zocker.



Halo: Combat Evolved Anniversary

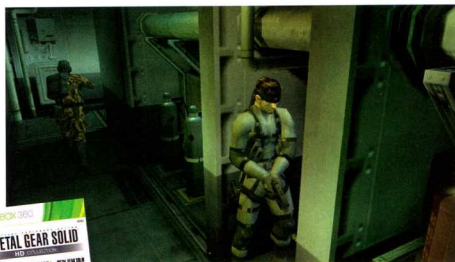
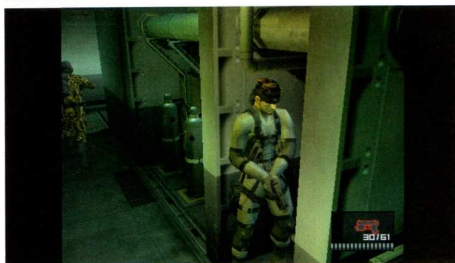
360 Ego-Shooter



"Halo"-Fans merken sich den 15. November von: Neben einem Koop-Modus, In-Game-Hinweisen auf "Halo 4" und sieben Mehrspieler-Maps bietet das Remake von "Halo" völlig neue Grafik. Zum Original-Look schaltet Ihr per Knopfdruck um.

Metal Gear Solid HD Collection

PS3 360 Action-Adventure



Im November erscheinen "Sons of Liberty – Substance", "Snake Eater – Substance" und "Peace Walker" als Sammlung. Ein Downloadcode für die PSP-Version von "Peace Walker" liegt bei, Spielstände tauscht Ihr zwischen PSP und PS3 frei aus.

God of War Origins Collection

PS3 Action



Im September spielt Ihr Kratos' PSP-Ausflüge "Chains of Olympus" und "Ghost of Sparta" hochskaliert auf der PlayStation 3.

Zone of the Enders HD Collection

PS3 360 Action

2012 klettert Ihr endlich wieder in Euren Jehuty-Mech und ballert für das Wohl der Menschheit auf allerlei Gegner: "Zone of the Enders" von 2001 erhielt in MANIAC 04/01 eine Wertung von 83 Prozent, der ebenfalls enthaltene Nachfolger "Zone of the Enders: The 2nd Runner" bekam 2003 sogar einen Prozentpunkt mehr.



Silent Hill HD Collection

PS3 Action-Adventure

Ende des Jahres gruselt Ihr Euch wieder durch den zweiten und dritten Teil von "Silent Hill". Fraglich ist, ob die originalen Synchronsprecher dabei sind. Guy Dhi, Stimme und Motion-Capturing-Modell von James Sunderland, fordert dafür Honorar von Konami.

COMMODORE VC 20

Erschienen:	1981
Startpreis:	300 US-Dollar (USA), 1.000 DM (Deutschland)
Hersteller:	Commodore Business Machines
Verkaufte Geräte:	ca. 2,5 Millionen
Spiele:	ca. 600

Technik: Commodores erster Heimcomputer ist ein Kind vieler Väter und mancher Zufälle, Aussehen und Ausstattung reflektieren dennoch perfekt die Vision des Firmen-Patriarchen Jack Tramiel von einem billigen, flexiblen und einsteigerfreundlichen Massengerät. Die 6502-CPU des hauseigenen Chipherstellers MOS Technology tat schon einige Jahre vorher im Bürocomputer PET ihren Dienst; serienmäßige 5 KB RAM (ganze 3,5 KB vom User verwendbar) kosten zwar nicht viel, konfrontieren Entwickler und Anwender aber mit stetigem Speichermangel – zusätzliche RAM-Cartridges sind das beliebteste Zubehör der VC-20-Gemeinde. Dafür besteht Tramiel auf einer hochwertigen Tastatur, die den Rechner aus der jungen Heimcomputer-Konkurrenz ebenso hervorsteicht lässt wie das abgerundete weiße Plastikgehäuse, das von Commodore Japan entworfen wird – der legendäre 'Brotkasten'. Modulschacht, Datensetten-Anschluss und 9-Pin-Joystick-Port beglücken die Spieler, Schnittstellen für PEI-Peripherie, Disk-Laufwerk und Modem ernsthaftige Anwender, die allerdings von der grobschlächtigen Anzeige ausgebremst werden: Der namensgebende, bereits 1977 entwickelte VIC-Chip kann im Textmodus zwar gleichzeitig 8 von insgesamt 16 Farben, dafür aber nur 22 Spalten darstellen.

Marktbedeutung: Tramiels Plan vom 'Computer für die Masse' geht voll auf – in wenig mehr als einem Jahr setzt Commodore 1 Million VC 20 ab. Kein Heimrechner erreichte bis dato diese magische Grenze, nicht einmal der seit 1977 erhältliche Apple II. Während die bereits Ende 1980 gestartete Japan-Variante VIC-1001 bald von einheimischen Rechnern verdrängt wird, erfreut sich der VC-20 in den USA und Europa von 1981 bis 1983 riesiger Popularität und bereitet das Feld für die Heimcomputerrevolution der 1980er. In Deutschland wird der Rechner gar 'Volkscomputer' getauft – um eine ordinäre Aussprache zu verhindern, hatte man zuvor das Kürzel VIC (für Video Interface Computer) in VC geändert. Zum Erfolg trägt nicht nur eine Werbekampagne mit William 'Captain Kirk' Shatner bei, sondern auch der Vertrieb des VC 20 über Kaufhäuser, Spielzeugläden und Supermärkte. Der Höhenflug endet allerdings so schnell wie er begonnen hat: Der C64 heerbt schon bald seinen Vorgänger, bereits Ende 1984 endet die Produktion des VC 20.

Spiele: Ein Grund für den schnellen Erfolg des VC 20 ist die sofortige und kontinuierliche Versorgung des Computers mit Spielen. In Japan lässt Commodore HAL Laboratory an Umsetzungen beliebter Arcade-Titel werkeln und auch in den USA werden von firmeninternen Teams etliche Automaten abgekupfert – gewöhnlich ohne Erlaubnis und mit entsprechenden gerichtlichen Folgen. Andere Spiele werden von Commodore lizenziert, hervorragend umgesetzt und in gewaltigen Stückzahlen verkauft: Text-Adventures von Scott Adams sind dabei ebenso populär wie die Bally-Midway-Ballereien 'Gorf' und 'Omega Race'. Während in den USA von zahlreichen Drittherstellern wie Broderbund, Epyx oder Sierra On-Line vornehmlich Module veröffentlicht werden, publizieren Europäer ihre Spiele auf Kassette. Mit Mastertronic oder Ullamasoft ist England das Epizentrum der VC-20-Spieleentwicklung, in Deutschland macht sich die Aachener Kingsoft GmbH bei angehenden Commodore-Fans einen Namen.

Sammelsurium: Der große Vorteil am VC 20 ist das überschaubare Sammelgebiet – ein Modell (so man sein Augenmerk nicht auf NTSC ausweitete), ein paar Erweiterungen und Peripheriegeräte sowie einige Hundert Spiele lassen sich vergleichsweise einfach fokussieren. Zudem ist der verpackte Rechner mit 20 bis 30 Euro günstig zu haben, lose Module und Kassetten gibt es oft für wenige Euro. Wer auf Vollständigkeit und Lückenlosigkeit sammelt, darf allerdings ordentlich Zeit und Geld investieren und muss auch in England und den USA auf Shopping-Tour gehen.





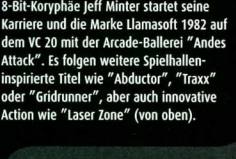
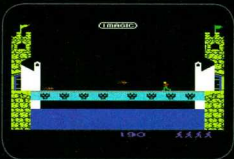
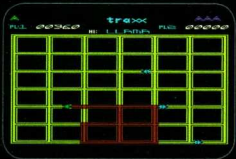
In den USA und England verpasst Commodore dem VC 20 das Image des "freundlichen Computers". Bei uns wird er zum VolksComputer.



Die Datasette erlaubt die Verwendung günstiger Audio-Kassetten und ist aufwärtskompatibel. In England bleibt sie auch auf C64 der Massenspeicher Nr. 1.

Serien!

Spiele-Serien, die den VC 20 geprägt haben.



Die meisten Spielmodul-Macher der frühen 1980er haben den VC 20 im Visier – ob Parker, AtariSoft, Tigervision oder Imagic, die mit "Demon Attack", "Atlantis" und "Dragonfire" drei ihrer populärsten Titel hervorragend für den Commodore-Rechner umsetzen (von oben).

Auch Sega versorgt VC-20-Fans mit Umsetzungen hauseigener Arcade-Automaten – mit wechselnder Qualität. Während "Congo Bongo" nett aussieht, aber sich furchtbar spielt, sind "Star Trek: S.O.S." und "Buck Rogers: Planet of Zoom" gelungen (von oben).

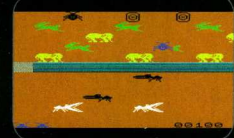
Der japanische Entwickler HAL Laboratory kront beliebte Arcade-Spiele und bringt sie als "Jupiter Lander", "Road Race", "Star Battle" oder "Jelly Monsters" (programmiert vom heutigen Nintendo-Chef Satoru Iwata) auf VC 20. Publisher ist – ebenso wie bei originaleren Kreationen wie "Money Wars" oder "Poker" – Commodore (von oben).

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Spike's Peak (Xonox)



Menagerie (Commodore)

Special!

Kingsoft ist der wichtigste deutsche Hersteller für VC-20-Titel.



Bongo



Grand Master



Fire Galaxy

Sammeln!

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



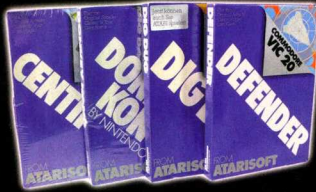
Die silbernen Commodore-Boxen mit VC-20-Spielen auf Kassette oder Modul machen sich außerordentlich gut im Sammlerregal.



"Ultima: Escape from Mount Drash": entwickelt ohne Richard Garriotts Wissen, VC-20-exklusiv und selbst lose unglaublich selten und teuer.



Spectravideo machte sich vor allem auf dem Atari VCS einen Namen. Diese beiden Module gab es allerdings nur für den VC 20.



Von AtariSoft kamen insgesamt zwölf Module für den VC 20: Die Hälfte von ihnen in diesen übergroßen Schachteln (19 x 26 cm).



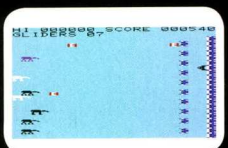
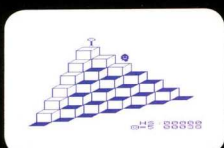
Die legendären Xonox Double-Enders-Module kamen auch für den VC 20 – allerdings sind alle vier nur noch schwer zu finden.



Meteoroids (Cascade)



Sea Hunt (Creative)



Max

Battlefield

Spielen!

10 Spiele für den VC 20, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Jetpac (Ultimate)



Outworld (Tensor)



Sword of Fargoal (Epyx)



Predator (HES)



Omega Race (Commodore)



Choplifter (Creative Software)



Sidewinder (Ironix)



Gorf (Commodore)



Serpentine (Creative Software)



Pole Position (Atarisoft)

NACHRICHTEN

Kinderpornografie in 3DS-Spiel?

SCHWEDEN • Wenn vorausseilender Gehorsam und strikte Gesetze zusammentreffen, bedeutet das schon mal, dass ein Spiel nicht in die Läden kommt – doch was "Dead or Alive Dimensions" in Skandinavien widerfahren ist, lässt sogar kummergewohnte deutsche Zocker den Kopf schütteln. Denn bei unseren nordischen Nachbarn wird die flotte 3DS-Klopperi nicht verkauft, weil der dortige Vertrieb Angst hat, dass es gegen schwedische Kinderpornografie-Gesetze verstoßen könnte. Abweichend von Deutschland werden dort sämtliche Darstellungen von Minderjährigen in vermeintlich erotischen Posen – egal ob es sich um echte Kinder oder z.B.

Polygonfiguren handelt – als strafwürdiger Verstoß gewertet. Nun sind von der "Dead or Alive"-Truppe Kasumi, Ayana und Kokoro laut Datenbildschirm noch keine 18 Jahre, ihre Statuen im Fotomodus können aber so arrangiert werden, dass manch leicht anregende Perspektive dabei herauskommt. Eigentlich wollte ein Internet-User diesen Sachverhalt nur dazu nutzen, um auf die Absurdität einer zu strengen Auslegung des Gesetzes hinzuweisen und informierte die schwedische Polizei. Die gab daraufhin sogar an, dass sie vollbusige Mädels mit (knapper) Unterwäsche

noch nicht für pornografisch halten würde. Das reichte dennoch aus, den Vertrieb so nervös zu machen, dass die Veröffentlichung kurzerhand abgeblasen wurde. *us*



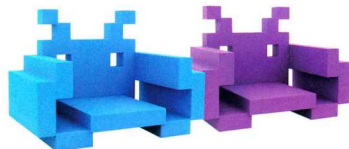
Kultige Sitzgelegenheit

ENGLAND • Retrospielfans wie Designfetischisten bekommen vom britischen Kollektiv Dorothy etwas ganz Besonderes spendiert: einen Sessel im "Space Invaders"-Gewand. Das aus Schaumstoff gefertigte Schmuckstück ist in verschiedenen Farben unter wearedorothy.com/art/space-invader-chair/ zu begutachten.

Aufgrund seiner Ergonomie soll die Sitzgelegenheit den Ansprüchen von Jung

und Alt gleichermaßen genügen. Einziger Wermutstropfen: Es handelt sich bei den stylischen Einrichtungsgegenständen noch um Prototypen.

Wann und ob es die farbenfrohen Wohnungsaccessoires zur Marktreife schaffen, ist bis dato ebenso unbekannt wie der Preis. *mp*



Sammler-Freuden: Sex & Gewalt

USA/ENGLAND • Ende September erscheint "Gears of War 3" außerhalb Deutschlands. Fans sichern sich die Limited Edition mit Flagge und Medaille für 80 US-Dollar oder die Epic Edition mit Statue und Artbook für 150 US-Dollar; bei gamestop.com gibt es gegen Aufpreis eine Retro-Lancer-Nachbildung dazu; für 399 US-Dollar lockt das limitierte Hardware-Bundle (Bild links). Friedliche Naturen greifen zur Suggoi Oppai Fan Edition von "Arcana Heart 3" – mit 3D-Mousepad (unten und rechts). *tk*



NEWS-TICKER »

+++ **Fliegender Wechsel:** Takahashi Meijin, langjährige Firmen-Ikone von Hudson und legendärer Buttondrücker-Rekordhalter (16 Feuerkommandos in einer Sekunde!) hat seinen alten Arbeitgeber verlassen und ist jetzt für den japanischen Internet-Videoispielshow-Anbieter ChaCha TV tätig. +++ **Ausgerast:** Sony hat die Veröffentlichung von "MotorStorm: Apocalypse" in Japan endgültig abgesagt. +++ **Ganz schön ausgefuchst:**

Neue Downloadspiele-Sammlungen für die Xbox 360

DEUTSCHLAND • Kennt Ihr das Dilemma? Woche um Woche tauchen neue interessante Spiele für kleines Geld auf, aber nur als digitale Downloads – wie soll man die ins Regal stellen? Und wer kein Internet hat, schaut sowieso in die Röhre. Nur vereinzelt hatten Hersteller in den vergangenen Jahren ein Einsehen und veröffentlichten ein paar leidlich interessante Sammlungen. Erst in den letzten Monaten scheint ein Umdenken einzusetzen: Immerhin ein halbes Dutzend DVDs mit Downloadkost wollen bei Xbox-360-Besitzern landen. Dabei zählt Segas "Dreamcast Collection" genau genommen nur halb: Denn von den vier auf der Scheibe enthaltenen Titeln sind mit "Space Channel 5 Part 2" und "Sega Bass Fishing" zwei (noch) nicht via Download erhältlich. So oder so ist die Sammlung eher ein Fall für Enthusiasten, denn zum einen wirkt die Auswahl arg willkürlich und nicht zwingend qualitätsorientiert, zum anderen fiel die HD-Überarbeitung eher ernüchternd aus.

Vom Internet auf die DVD

Konsequent sind "Alien Breed Trilogy" und "Serious Sam HD", sie fassen einfach alle online verfügbaren Teile der namensgebenden Serien zusammen. Das Weltraum-Actiontrio von Team17 mit isometrischer 3D-Optik und sichtlich von "Dead Space"-inspirierten Szenarien ist zwar nicht sonderlich abwechslungsreich, für häppchenweise Ausflüge aber nicht verkehrt. Selbiges gilt für Croateams herrlich sinnfreies Ego-Shooter-Duo: Beim ersten Sam wurde auf eine Story konsequent verzichtet, dafür tauchen skurrile Gegner en masse auf.

Die Casual-Profis von PopCap haben ihre Zwischendurch-Kost gleich auf zwei Veröffentlichungen verteilt, die beide nach dem gleichen Schema arbeiten: Einem Spitzentitel wird ein Trio an älteren und/oder weniger spannenden Spielen hinzugefügt. In den "PopCap Hits!" ist der launige Pachinko-Ableger "Peggle" die Perle, gefolgt vom Juwelentausch-Evergreen "Bejeweled 2". Das stärkere Programm bieten die "PopCap Hits! Vol. 2": Der Tower-Defense-Kracher "Pflanzen gegen Zombies" gehört in jede Sammlung, solange ihr keine massive Strategie-Allergie habt.

"Heavy Weapon" wartet mit einer gelungenen Abwandlung des Twinstick-Shooter-Konzepts auf und der Ballspuck-Knobler "Zuma" ist ein wahrer Dauerbrenner – "Feeding Frenzy 2" dagegen mittelmäßiges Füllmaterial. Ohne jedes Wenn und Aber empfehlenswert ist Microsofts "Xbox Live Arcade Dreierpack", denn darauf findet Ihr mit das Beste, was der Online-Marktplatz hergibt. "Trials HD" ist ein süchtig machender Geschicklichkeitstest, bei dem Ihr einen Motocrossfahrer flott und fehlerfrei durch knifflige Hinderniskurse navigiert. "Limbo" schickt Euch in stimmungsvoller Schwarz-Weiß-Optik auf eine kurze, aber mitreißende 2D-Reise mit kniffligen Rätseln und Hüpfpassagen. "Splosion Man" ist eine knackige Reaktionshüpferei mit viel Witz, die zwar nicht so grandios ausfällt wie die beiden Kollegen, aber dennoch spielsenswert ist. us

wert ist Microsofts

"Xbox Live Arcade Dreierpack", denn darauf findet Ihr mit das Beste, was der Online-Marktplatz hergibt. "Trials HD" ist ein süchtig machender Geschicklichkeitstest, bei dem Ihr einen Motocrossfahrer flott und fehlerfrei durch knifflige Hinderniskurse navigiert. "Limbo" schickt Euch in stimmungsvoller Schwarz-Weiß-Optik auf eine kurze, aber mitreißende 2D-Reise mit kniffligen Rätseln und Hüpfpassagen. "Splosion Man" ist eine knackige Reaktionshüpferei mit viel Witz, die zwar nicht so grandios ausfällt wie die beiden Kollegen, aber dennoch spielsenswert ist. us

Das halbe Download-Dutzend

SPIELESAMMLUNG	HERSTELLER	ENTHALTENE TITEL (SPIELPASS von 10)	PREIS
Alien Breed Trilogy	Mastertronic	Alien Breed: Evolution (6), Alien Breed 2: Assault (6), Alien Breed 3: Descend (6)	40 Euro
Dreamcast Collection	Sega	Crazy Taxi (5), Sega Bass Fishing (4), Sonic Adventure (7), Space Channel 5 Part 2 (6)	40 Euro
PopCap Hits!	PopCap	AstroPop (8), Bejeweled 2 (7), Feeding Frenzy (5), Peggle (8)	40 Euro
PopCap Hits! Vol. 2	PopCap	Feeding Frenzy 2 (5), Heavy Weapon (8), Pflanzen gegen Zombies (9), Zuma (9)	40 Euro
Serious Sam HD	Mastertronic	Serious Sam: The First Encounter (6), Serious Sam: The Second Encounter (6)	30 Euro
Xbox Live Arcade Dreierpack	Microsoft	Limbo (9), Splosion Man (7), Trials HD (9)	30 Euro



360 Der Casual-Kracher "Pflanzen gegen Zombies" war bislang nur online erhältlich – "PopCap Hits! Vol. 2" behebt diesen Missstand.



MEGA MINIS

An der Sony-Front schauen PS3-Besitzer in die Röhre, PSP-Zocker werden immerhin mit einem Kuriositäten-Trio beglückt: Drei "Mega minis"-UMDs für günstige 10 Euro sind inzwischen erhältlich und enthalten jeweils vier der Häppchen-Titel aus dem PlayStation Network sowie einen Gutschein zum Download eines fünften. Besonders logisch ist das nicht: Schließlich ist doch genau das Ziel eines solchen Kaufs, die Spiele ohne Internetnutzung verfügbar zu haben. Außerdem wären die meisten enthaltenen minis eigentlich auch auf der PS3 lauffähig, nur lassen sich die natürlich nicht von der UMD kopieren. Trotzdem: Zum Hineinschnuppern ist das Angebot durchaus okay.

Kojima Productions werkelt derzeit an der Technik für ihre kommenden Spiele – die "Fox Engine" ist als plattformübergreifendes System konzipiert, aber ob sie für ein neues "Metal Gear Solid" gedacht ist, wurde nicht verraten. +++ **Lenkrad-Ersatz:** Microsoft veröffentlicht im Herbst für ca. 50 Euro den Wireless Speed Wheel-Controller für die Xbox 360 – ein kurioses, U-förmiges Konstrukt, das durch die Kombination von normalem Joypad-Button und Bewegungssteuerung ein Lenkrad simulieren soll... +++

Mit Powerchords zum High Score

EUROPA • Aus bezuglosen Klötzchen wird nachvollziehbare Tabulatur; aus Knöpfen werden echte Saiten: Mit der "Fender Squier Stratocaster Guitar & Controller" getauften E-Gitarre schlägt Fenders Submarke Squier eine Brücke zwischen Partyspaß und Lernsoftware, denn Sensoren in den Bundstäbchen (Foto rechts unten) vermitteln Harmonix' Musikspiel "Rock Band 3", wo Eure Finger liegen. Ein spezieller Hex-Tonabnehmer registriert derweil die Schwingung der abgedämpften Saiten. Das ermöglicht eine genaue Auswertung, selbst bei komplexen Akkorden auf unsauber gestimmter Gitarre. Im Gegensatz zur Mustang MIDI-Gitarre von Mad Catz verfügt die Squier Strat zudem über 22 Bünde – die Mustang hat nur 17.

Die erste Führe der begehrten Gitarren ging längst über die Ladentische europäischer Instrumentenfachhändler. Harmonix sichert jedoch Nachschub zu. Offenbar hatten die "Rock Band"-Macher nicht mit so einer Nachfrage gerechnet, schließlich geht es um eine Anfängerkampfe mit kleinen Macken für 230 Euro. Saitenweise unterteilte Bundstäbchen mögen der präzisen Sensorik dienen, am Verstärker fühlt sich das Saitenziehen jedoch seltsam an. Kunststoff am Griffbrett klingt ebenfalls nicht nach Edelinstrument. Trotz ihres erfreulich satten Brat-Klangs via Amp werden Profis bei diesem Einsteigermodell die Nase rümpfen. Anfänger und Fortgeschrittene haben dennoch ihren Spaß und gewinnen dank der "Rock Band 3"-Tutorials eine Menge Gitarrenpraxis. Fürs Gitarrenlernen sei dennoch ein ergänzendes Lehrbuch angeraten, denn es stehen nicht alle Spieltechniken auf dem Lehrplan. Immerhin motivieren High-Score-Listen und wöchentlicher Download-Nachschub zum Üben. Optional auch gleichzeitig an Verstärker und Konsole inklusive Bandplayback. Spaßiger kann Akkordpauken kaum werden (siehe Testvideo auf maniac.de).

Das Stratocaster-Sondermodell funktioniert mit Xbox 360, PS3 und Wii. Ein separat erhältlicher Mad Catz MIDI Pro Adapter für 40 Euro übernimmt die Übersetzung der Eingabedaten. Rock on! db



Zitat des Monats



"Einer der Hauptgründe, warum es heute die Kluft zwischen Casual und Core Gamer gibt, ist, dass wir es versäumt haben, Wii mit HD-Grafik auszustatten."

Shigeru Miyamoto, Mario-Papa, Design-Legende und Entwicklungs-Chef bei Nintendo

Praktisch & sicher

DEUTSCHLAND • Distributor NBG bietet eine TV-Halterung an, welche für die Montage von Kinect und PlayStation-Eye-Kamera entwickelt wurde. Mit wenigen Handgriffen findet das Zubehör seinen Platz an Bildschirmen mit einer Dicke von 12 bis 110 mm. Beide Geräte werden auf einer Art Kopfplatte verankert, mitgelieferte Schrauben machen ein Abrutschen beinahe unmöglich. In von uns durchgeführten Tests verrichtete das Gerät einwandfrei seinen Dienst, alle verbauten Materialien erscheinen stabil und wertig. Der Preis beläuft sich etwa auf 15 Euro.

Wer sich auf der Suche nach Zubehör befindet, welches seine PS3 mit einer speziellen Ladung fixiert, über eine Controller-Ladestation verfügt und gleichzeitig dezent den typischen Kabelsalat verdeckt, wird

mit dem TwistDock für PS3 fündig. Der um 180 Grad drehbare Sockel bietet PS3-Modellen der alten und neuen Generation Platz. Einmal auf dem stabilen Sockel angebracht, sitzt die Konsole dort zuverlässig und sicher. Alle Teile wirken fest und hochwertig, Ausfallerscheinungen gab es keine. Zusätzlich lässt sich das Gerät mit dem TwistDock Cable Set und dem TwistDock USB-Hub erweitern. Das Kabel-Set besteht aus einem HDMI- und einem Stromkabel mit jeweils zweieinhalb Metern Länge, der USB-Hub bietet vier weitere USB-Anschlüsse. Preislich bewegt sich das Dock bei 52 Euro, das Kabel-Set schlägt mit etwa 20, der USB-Hub mit 21 Euro zu Buche. mp

Nützliche Helfer im alltäglichen Konsolen-Handling: links und in der Mitte das TwistDock für PS3, rechts der Kamerahalter für Kinect und PSEye.



Ab InDie Zukunft

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

Cipher Prime

Ballern, killen, Welten retten – alles unwichtig für die drei Jungs von Cipher Prime. Will Stallwood, Dain Saint und Kerry Gilbert machen Spiele zum Entspannen. Die Geschicklichkeitsspiele "Auditorium", "Fractal" und aktuell "Pulse" sind allesamt Kopfnüsse mit eingeschaltetem Zen-Mode. Chillen: ja. Stress: nein, danke! Stallwood fasst es zusammen: "Es ist so einfach, im Leben zu versagen. Sollte ein Spiel dann grausam zu mir sein?"

Der Einstieg ins Business war purer Zufall. Ursprünglich wurde Cipher Prime nämlich als "interaktives Studio" in Philadelphia gegründet. Was das genau bedeuten würde, wusste das Team wohl selbst nicht genau, denn sehr schnell entstand 2008 "Auditorium" als Flash-Demo. Darin mussten die Spieler Lichtstrahlen in Containern sammeln, und so simpel der abstrakte Mix aus Farben und Musik auch klingen mag – das Ding wurde ein Hit. In den USA erschien es sogar für PSP und PS3 als Download. Die positiven Reaktionen ließen den Entschluss reifen, ganz auf Game Design umzusatteln. Cipher Prime war mitten drin in der Welt der Ambient Games wie "Flower" & Co.: spielen ohne zu stressen.

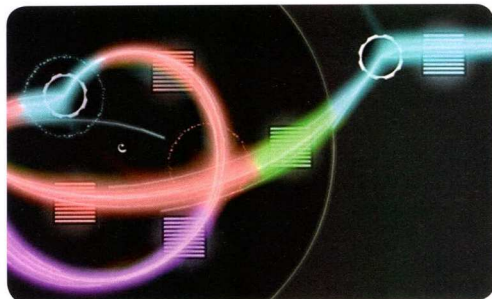
Turn up your sound

"Unsere größte Inspiration ist, zu sehen, wie 100-Mann-Studios zu viel Zeit mit der Entwick-

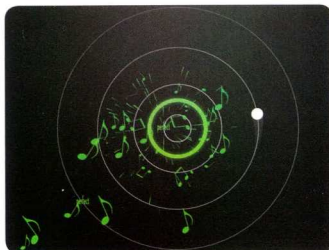
lung teuer und großer Spiele vergeuden", meint Stallwood et was ironisch. Statt einer aufwändigen Story konzentrieren er und seine Kollegen sich lieber auf ein simples Spielprinzip, das leicht zu lernen ist und niemanden überfordert. Deshalb gibt es in den Spielen auch kein Tutorial, die Steuerung ist intuitiv und einzelne Levels tragen Namen wie "Hajimemashite", der japanischen Begrüßungsformel. Ein weiteres Markenzeichen: die selbstkomponierte Musik. Sphärische Synthieklänge oder dezentes Klavierspiel machen aus den kleinen Casual Games Soundtracks für die Seele. Nicht ohne Grund heißt es auf der Webseite: "Turn up your sound!"

Dieses Erfolgsrezept muss aber nicht immer aufgehen. Das zweite Spiel "Fractal" war zwar alles andere als ein Flop, aber die Spieler konnten mit dem Mix aus "Lumines" und "Hexic" weitaus weniger anfangen. Sieben Hexagon-Teilchen aneinanderzureihen und sie explorieren zu lassen, war für die Fans vielleicht etwas "brutal".

Deshalb kehrten Stallwood und Saint für ihr erstes iPad-Spiel "Pulse" zurück zu ihren Wurzeln. Die Idee ist simpel: Noten im richtigen Rhythmus berühren. Im Prinzip also nichts anderes als "Guitar Hero", doch die Entwickler nutzen die Multi-touch-Funktionen der Hardware voll aus. Es gibt



Erst probieren, dann kaufen. "Auditorium" und "Fractal" können im Webbrowser angetestet werden.



Erfolg im App Store: Der eigenwillige Look und die Musik von "Pulse" passen perfekt zum iPad.



Ein normaler Arbeitstag bei Cipher Prime. Kerry Gilbert, Dain Saint und Will Stallwood (v. l. n. r.) beim Brainstorming.

Ambient Games: locker bleiben und genießen!

Die Spiele von Cipher Prime zählen zu den sogenannten Ambient Games. Der Begriff ist allerdings schwer zu übersetzen und lässt sich besser beschreiben: Statt stressiger High-Score-Jagd wollen sich die Daddler lieber entspannen. Weitere typische Merkmale: klein, günstig und nur per Download erhältlich.

Der wohl bekannteste Genre-Vertreter ist "Flower". In dem ex-



Für "Osmos" gab es auf dem Independent Games Festival 2009 den Vision Award.



Echtzeitstrategie ohne Menüballast: "Eufhoria" erscheint demnächst im PlayStation Network.

klusiven Spiel für die PS3 steuert der Spieler den Wind, der ein Blatt durch die Landschaft trägt. Dabei bringt er Blumen zum Wachsen, bis irgendwann die "böse" Technik der Idylle ein Ende setzt. "Flower" von thatgamecompany erlebt man eher, als dass man es spielt. Zu Recht wurde es mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet.

In "Osmos" von Hemisphere Games schrumpft der Spieler zum Einzeller und schluckt Mikroorganismen, um größer zu werden. Wenn die Zelle erwischt wird, heißt es "Game Over". Das Ganze spielt sich ähnlich wie der erste Abschnitt von "Spore", sieht aber besser aus und hört sich besser an. Für PC und iOS.

"Eufhoria" von Rudolf Kremers und Alex May ist ein unkompliziertes Echtzeitstrategiespiel ohne kryptische Menüs oder Tech-Trees. Inspiriert von Büchern wie "Der kleine Prinz" besiedeln die Spieler ganze Universen und erwecken Pflanzen oder Tiere zum Leben. Ein schräg minimalistischer Geheimtipp, bisher nur für den PC, aber bald auch für PSN.

COMING

PS3 • 360 • Wii • Wii U

SPIELE-TERMINE

3. QUARTAL

	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3 360	August
UPDATE	Call of Juarez: The Cartel	Ubisoft	Ego-Shooter	PS3 360	21.7.
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	PS3 360 Wii	15.7.
5.78	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	September
	Dead Island	Deep Silver	Action	PS3 360	8.9.
	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	26.8.
	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3 360	1.9.
NEU	Dynasty Warriors Gundam 3	Tecmo Koei	Action	PS3 360	1.7.
	F1 2011	Codemasters	Rennspiel	PS3 360	23.9.
5.32	Gears of War 3	Microsoft	Action	360	20.9.
5.47	God of War Origins Collection	Sony	Action	PS3	September
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	PS3 360 Wii	5.8.
	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2	Electronic Arts	Action	PS3 360 Wii	Juli
5.47	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3	30.9.
NEU	NHL 12	Electronic Arts	Sport	PS3 360	8.9.
	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	9.9.
UPDATE	Supremacy MMA	SOS Games	Sport	PS3 360	23.9.
	The Cursed Crusade	dtp	Action-Rollenspiel	PS3 360	22.7.
	Tropico 4	Kalypso	Strategie	360	August
	UFC Personal Trainer	THQ	Sport	PS3 360 Wii	1.7.
UPDATE	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3 360	6.9.

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.



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.



Extras gefällig? Diese Special Editions kommen nach Deutschland

SPIEL	TERMIN	VERSION	BONUS	WFO	PREIS
Deus Ex: Human Revolution	26.8.	Limited Edition	DLC, Artbook, Soundtrack, Making-of-DVD	überall	ca. 70 Euro
Deus Ex: Human Revolution	26.8.	Collector's Edition	DLC, Artbook, Soundtrack, Making-of-DVD, Actionfigur	Amazon	ca. 100 Euro
Driver: San Francisco	1.9.	Collector's Edition	DLC, Comic, Straßenkarte, Auto Modell	überall	ca. 80 Euro
Resistance 3	9.9.	Special Edition	Steelbook, DLC, Vinyl-Design	k.A.	k.A.
Resistance 3	9.9.	Survivor Edition	Steelbook, DLC, Vinyl-Designs, Tasche, Flachmann, Kartenspiel, Poster, Spielzeugsoldaten, Tagebuch	k.A.	k.A.
Warhammer 40.000: Space Marine	6.9.	Collector's Edition	Artbook, Soundtrack, Sammelkarten, Sigillum Sanctum	Media Markt	k.A.



SPIELE-TERMINE

2011

	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	14.10.
	Anarchy Reigns	Sega	Online-Action	PS3	360	
5.26	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	15.11.
5.23	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360	21.10.
5.16	Battlefield 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360	27.10.
NEU	Blackwater	SOS Games	Ego-Shooter	360		
5.28	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Ego-Shooter	PS3	360	8.11.
	Centipede: Infestation	Atari	Action		Wii	
	Dark Souls	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PS3	360	Oktober
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360	
NEU	Disney Universe	Disney	Action-Adventure	PS3	360	Wii
	Earth Defense Force: Insect Armageddon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360	
5.16	FIFA 12	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3		
5.14	Forza Motorsport 4	Microsoft	Rennspiel	360		11.10.
	Halo: Combat Evolved Anniversary	Microsoft	Ego-Shooter	360		15.11.
	Haunt	Microsoft	Action-Adventure	360		
NEU	Just Dance 3	Ubisoft	Musikspiel	PS3	360	Wii
	Kinect Sports: Season 2	Microsoft	Sport	360		
5.13	Kirby Wii	Nintendo	Jump'n'Run		Wii	
NEU	Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii
NEU	Mario Party 9	Nintendo	Spielerammlung		Wii	
5.16	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Sport		Wii	November
5.17	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	Action	PS3	360	November
NEU	NBA 2K12	Take 2	Sport	PS3	360	4.10.
5.15	Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	Wii
5.17	NeverDead	Konami	Action	PS3	360	4. Quartal
5.16	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	Sport	PS3	360	Wii
	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3		
NEU	Rabbids Alive and Kicking	Ubisoft	Geschicklichkeit	360		November
UPDATE	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	7.10.
5.12	Rayman Origins	Ubisoft	Jump'n'Run	PS3	360	Wii
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	Action	PS3	360	4. Quartal
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3	360	
	Rise of Nightmares	Sega	Action-Adventure	360		
	Rocksmith	Ubisoft	Musikspiel	PS3	360	
5.31	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		
5.17	Silent Hill HD Collection	Konami	Action-Adventure	PS3		
	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3	360	
NEU	Skylanders Spyro's Adventures	Activision	Action	PS3	360	Wii
	Sonic Generations	Sega	Jump'n'Run	PS3	360	
	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PS3	360	Wii
	Splinter Cell Trilogy HD	Ubisoft	Action	PS3		
	Steel Battalion: Heavy Armor	Capcom	Action	360		
5.19	Tekken Hybrid	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3		November
	The Darkness 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	7.10.
5.23	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360	11.11.
5.25	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure		Wii	
5.27	The Witcher 2: Assassins of Kings	Namco-Bandai	Rollenspiel	360		
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3		
5.22	Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3		1.11.
NEU	WWE 12	THQ	Sport	PS3	360	Wii
	Xenoblade Chronicles	Nintendo	Rollenspiel		Wii	
	X-Men: Destiny	Activision	Action	PS3	360	
NEU	Your Shape: Fitness 2	Ubisoft	Sport	360		November

Kujawa kommentiert



Vermisstenanzeige

Was war das wieder für eine turbulente E3-Woche. Spiele, Trailer und Versprechungen der Hersteller gaben sich mit den neuen Konsolen PlayStation Vita und Wii U die Klinke in die Hand. Zwischen all den Hochkarätern und Software-Gurken, die wir später wirklich in Händen halten werden, gibt es aber bei jeder Messe auch Titel, die mit großem Brimborium angekündigt werden und dann klammheimlich wieder verschwinden. "Agent" von Rockstar und "Sorcery" von Sony sind gute Beispiele dafür. Ersteres wurde vor zwei Jahren auf der Sony-Pressekonferenz stolz als Exklusivtitel angepriesen – mehr als ein Logo bekamen wir jedoch nicht zu sehen und daran hat sich bis heute nichts geändert. "Sorcery" vermittelte im letzten Jahr die Vorzüge des damals neuen Move-Controllers, von dem Spiel fehlt trotz echter Spielszenen und Packshots seitdem jede Spur. Nintendo macht es genau umgekehrt. Was der Branchenriese in Los Angeles ankündigt, erscheint in der Regel auch, sogar angenehmerweise meistens noch im gleichen Jahr. Dafür versteckten die Japaner bei der diesjährigen E3 viele Neuheiten in Logo-Collagen. Von "Kirby Wii" erfuhren zum Beispiel nur Zuschauer mit gutem Auge und viel Geduld, denn der Schriftzug des Spiels tauchte nur am Ende der Pressekonferenz im Verbund mit vielen weiteren Titeln kurz auf. Halt, eine Vermisstenanzeige müssen wir auch bei Nintendo aufgeben: Wo bleibt denn der geplante Vitality Sensor für Wii? Damit sollte der Puls beim Spielen überwacht werden, eine interessante, aber von vielen belächelte Erweiterung für Fitness- und Horrorspiele. Im Wii U ist solch eine Funktion nicht eingebaut, ein schlechtes Zeichen für die Zusatzhardware. Zumindest für "Agent" wünschen wir uns aber eine Auferstehung von den Toten. tk

NeverDead

4. Quartal • Action • PS3 / 360

Der Dämonenjäger Bryce Boltzman hat gegenüber seinen Genrekollegen einen entscheidenden Vorteil: Er kann nicht sterben. Seine hübsche Begleiterin Arcadia allerdings schon, deswegen steht ihr Schutz im Mittelpunkt von "NeverDead". Dafür reißt ihr Euch im wahrsten Sinne des Wortes Arme und Beine aus. Auch mit abgetrennten Gliedmaßen dürft ihr noch feuern, jede Hand verfügt über ein separates Fadenkreuz und einen eigenen Schussknopf. Rätselaufgaben verlangen oft den Einsatz bestimmter Körperteile, ihr erreicht zum Beispiel höhere Ebenen, wenn ihr Euren Kopf werft. tk



BlizzCon

21. bis 22. Oktober • USA

Die Gerüchte um eine Konsolenversion von "Diablo III", das von PC-Spielern mit feuchten Händen erwartet wird, verdichten sich. Jetzt schaut sich Blizzard nach einem Entwickler für Konsolenspiele mit dem Spezialgebiet PlayStation 3 um. Wofür sie den wohl brauchen...? Vielleicht gibt es in Anaheim ja eine Überraschung!



SPIELE-TERMINE

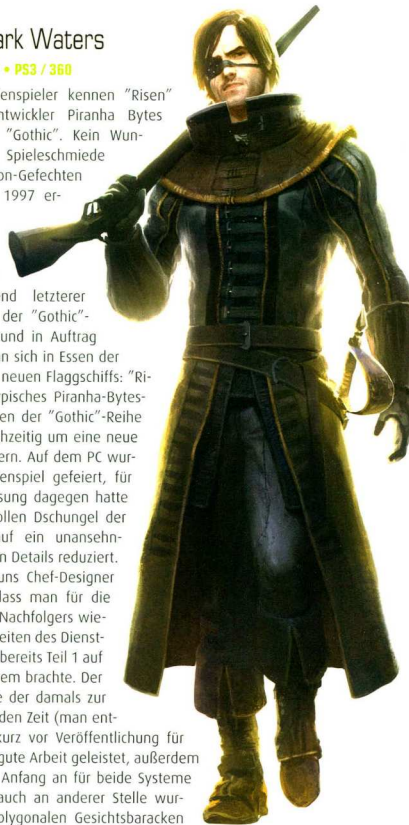
2012

5.11	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3 360	Wii U
	Armored Core V	Namco-Bandai	Action	PS3 360	
	Assura's Wrath	Capcom	Action	PS3 360	
5.13	Batman: Arkham City	Warner	Action		Wii U
	Binary Domain	Sega	Action	PS3 360	
5.18	Bioshock Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	
NEU	Birds of Steel	Konami	Simulation	PS3 360	
NEU	Blades of Time	Konami	Action	PS3 360	
5.43	Dance Central 2	Microsoft	Musikspiel	360	
5.23	Darksiders II	THQ	Action-Adventure	PS3 360	Wii U
	Devil's Third	THQ	Action	PS3 360	
	DMC: Devil May Cry	Capcom	Action	PS3 360	
	Dragon's Dogma	Capcom	Action	PS3 360	
5.24	Fable: The Journey	Microsoft	Action	360	
5.38	Far Cry 3	Ubisoft	Ego-Shooter	PS3 360	Wii U
5.25	Final Fantasy XIII-2	Square Enix	Rollenspiel	PS3 360	
	Final Fantasy Versus XIII	Square Enix	Rollenspiel	PS3	
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3 360	
5.37	Halo 4	Microsoft	Ego-Shooter	360	
5.14	Hitman: Absolution	Square Enix	Action	PS3 360	
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3 360	10.2.
NEU	Killer Freaks from Outer Space	Ubisoft	Ego-Shooter		Wii U
NEU	Kinect Star Wars	Microsoft	Action	360	
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 360	
	Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS3	
NEU	Lego City Stories	Nintendo	Action		Wii U
NEU	London 2012 - Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele	Sega	Sport	PS3 360	2012
5.24	Mass Effect 3	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3 360	6.3.
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3 360	
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3 360	
5.31	Metro: Last Light	THQ	Ego-Shooter	PS3 360	
5.33	Ninja Gaiden 3	Tecmo Koei	Action	PS3 360	Wii U
NEU	OverStrike	Electronic Arts	Action	PS3 360	
NEU	Pikmin 3	Nintendo	Geschicklichkeit		Wii U
	Postal III	Akella	Action-Adventure	360	
	Prey 2	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	
5.38	Prototype 2	Activision	Action	PS3 360	
	Ridge Racer Unbounded	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3 360	
5.58	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Rollenspiel	PS3 360	
NEU	Ryse	Microsoft	Action	360	
NEU	Sly Cooper: Thieves in Time	Sony	Jump'n'Run	PS3	
NEU	Smash Bros.	Nintendo	Beat'em-Up		Wii U
	Sniper Ghost Warrior 2	City Interactive	Ego-Shooter	PS3 360	
	Soul Calibur V	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3 360	
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3 360	
5.48	SSX	Electronic Arts	Sport	PS3 360	Januar
	Starhawk	Sony	Action	PS3	
NEU	Star Trek	Paramount	Action	PS3 360	
	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	
5.26	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3 360	
NEU	Top Gun: Hard Lock	SQS Games	Action	PS3 360	
NEU	UFC Undisputed 3	THQ	Sport	PS3 360	Januar
5.37	XCOM	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	März
	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3	
5.47	Zone of the Enders HD Collection	Konami	Action	PS3 360	

Risen 2: Dark Waters

2012 • Rollenspiel • PS3 / 360

Deutsche PC-Rollenspieler kennen "Risen" vom Essener Entwickler Piranha Bytes als das bessere "Gothic". Kein Wunder, denn die Spieleschmiede hat die von Action-Gefechten geprägte Marke 1997 erfunden, dann aber an ihren damaligen Publisher JoWood verloren. Während letzterer den vierten Teil der "Gothic"-Serie bei Spellbound in Auftrag gab, widmete man sich in Essen der Entstehung eines neuen Flaggschiffs: "Risen" sollte als typisches Piranha-Bytes-Spiel alle Tugenden der "Gothic"-Reihe bieten, aber gleichzeitig um eine neue Spielwelt bereichern. Auf dem PC wurde das Insel-Rollenspiel gefeiert, für die Xbox-360-Fassung dagegen hatte man die prachtvollen Dschungel der Fantasy-Karibik auf ein unansehnliches Minimum an Details reduziert. Trotzdem verrät uns Chef-Designer Björn Pankratz, dass man für die Xbox-Version des Nachfolgers wieder auf die Fähigkeiten des Dienstleisters setzte, der bereits Teil 1 auf das Microsoft-System brachte. Der habe in der Kürze der damals zur Verfügung stehenden Zeit (man entschied sich erst kurz vor Veröffentlichung für eine Umsetzung) gute Arbeit geleistet, außerdem würde Teil 2 von Anfang an für beide Systeme entstehen. Aber auch an anderer Stelle wurde gefeilt: Die polygonalen Gesichtsbaracken des Vorgängers sind zeitgemäß modellierten 3D-Personalfiguren gewichen, die Mixtur aus klassischer Fantasy und karibischem Ambiente wurde aufpoliert. Das neue "Risen" läuft als vollwertiges Piraten-RPG aus, verbrauchte Hafenspelunken, einäugige Seebären, Säbelraseln, Papageien und Kanonendonner auf hoher See inklusive. "Risen"-typisch müsst ihr Euch schon früh für die Aufnahme in eine Fraktion entscheiden: Zu den bekannten Inquisitoren gesellen sich die erwähnten Spezialisten für Kaperfahrt und Schiffe versenken sowie einige noch geheime Gruppierungen. Wie beim ersten "Risen" setzen die Entwickler auf einen frei erkundbaren Rollenspielplatz, der diesmal nicht nur eine einsame Insel, sondern gleich ein ganzes Archipel umfasst. Das bereist ihr Piraten-gerecht mit Eurer Fregatte und erleichtert es um den einen oder anderen Schatz. "Risen 2" setzt die Geschichte der von ihren Göttern verlassenem Welt fort: Grund genug für Euer Alter Ego, nach einem Mittel zu forschen, mit dem sich die tobenden Titanen in ihre Schranken weisen lassen. *rb*



Wii U

2012 • Japan

Alle Informationen zu Nintendos neuestem Geniestreich bekommt ihr ab Seite 12.



COMING

PSP • PSV • DS • 3DS

SPIELE-TERMINE			HANDHELD	
NEU	Ace Combat 3D	Namco-Bandai Action	3DS	2012
	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing 3D	Namco-Bandai Simulation	3DS	2011
	Animal Crossing	Nintendo Simulation	3DS	2011
	Captain America: Super Soldier	Sega Action	DS 3DS	15.7.2011
	Cave Story 3D	Nicalis Action-Adventure	3DS	2011
	Centipede: Infestation	Atari Action	3DS	2011
	Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter	Konami Adventure	3DS	2011
	Dream Trigger 3D	Namco-Bandai Action	3DS	2011
	Driver: Renegade	Ubisoft Rennspiel	3DS	2011
	DualPenSports	Namco-Bandai Geschicklichkeit	3DS	3.9.2011
	F1 2011	Codemasters Rennspiel	DS 3DS	2011
	FIFA 12 3D	Electronic Arts Sport	3DS	2011
	Final Fantasy: Type-0	Square Enix Rollenspiel	PSP	2011
NEU	Frogger 3D	Konami Geschicklichkeit	3DS	2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Action-Adventure	DS 3DS	5.8.2011
	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2	Electronic Arts Action	DS	Juli 2011
NEU	Heroes of Ruin	Square Enix Action	3DS	2012
	James Bond's Hollywood Crimes	Ubisoft Action	3DS	2011
5.21	Kid Icarus: Uprising	Nintendo Action	3DS	2011
NEU	Lego City Stories	Nintendo Action	3DS	2012
NEU	Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Action	PSP DS	3DS
5.21	Luigi's Mansion 2	Nintendo Action	3DS	2011
5.18	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega Sport	3DS	November 2011
5.12	Mario Kart	Nintendo Rennspiel	3DS	2011
	Mega Man Legends 3	Capcom Action	3DS	2011
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami Action-Adventure	3DS	2011
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft Geschicklichkeit	PSV	3DS
5.15	Need for Speed: The Run	Electronic Arts Rennspiel	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
5.16	Pro Evolution Soccer 2012	Konami Sport	PSP	2011
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo Adventure	3DS	2012
	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom Action	3DS	1.7.2011
5.21	Resident Evil: Revelations	Capcom Action-Adventure	3DS	2012
NEU	Ruin	Sony Action	PSV	2012
NEU	Shinobi	Sega Action	3DS	September 2011
NEU	Silent Hill: Book of Memories	Konami Action-Adventure	PSV	2012
	Skylanders Spyro's Adventure	Activision Action	3DS	2011
5.19	Solatorobo: Red the Hunter	Nintendo Action-Adventure	DS	1.7.2011
NEU	Sonic Generations	Sega Jump'n'Run	3DS	November 2011
	Spider-Man: Edge of Time	Activision Action	PSP DS	3DS
5.17	Star Fox 64 3D	Nintendo Action	3DS	September 2011
NEU	Street Fighter X Tekken	Capcom Beat'em-Up	PSV	2012
5.18	Super Mario	Nintendo Jump'n'Run	3DS	2011
NEU	Super Stardust Delta	Sony Action	PSV	2012
5.19	Tekken 3D	Namco-Bandai Beat'em-Up	3DS	2012
	Thor: Das Videospiel	Sega Action-Adventure	3DS	2011
NEU	Uncharted: Golden Abyss	Sony Action-Adventure	PSV	2012
	Valkyria Chronicles 3	Sega Strategie	PSP	2011
NEU	Virtu Tennis 4	Sega Sport	PSV	2012
NEU	Winter Sports 2012 - Feel the Spirit	dtp Sport	3DS	2011
NEU	WipeOut 2048	Sony Rennspiel	PSV	2012
NEU	Zoo Resort	Ubisoft Simulation	3DS	September 2011

PlayStation Vita

2011 • Japan

Ab Seite 16 erfahrt Ihr alles über Sonys PSV.



Solatorobo: Red the Hunter

1. Juli • Action-Adventure • DS

Rückblende: Im Jahre 1998 erschien in Japan ein sympathisches, kleines Action-Adventure namens "Tail Concerto" für die PSone. Nischen-Spezialist Atlus erkannte das Potenzial des Titels und brachte ihn im folgenden Jahr in die USA – große Wellen schlug das knuffige Spiel um Hundeheld Waffle dort zwar keine, konnte aber mit jeder Menge Charme Sympathien gewinnen. Wer "Tail Concerto" damals spielte, der hat es bis heute in guter Erinnerung. Trotzdem ist es überraschend, dass sich Entwickler Cyber Connect 2 mehr als zehn Jahre später an ein Sequel wagt: Zwar steht das DS-Spiel "Solatorobo" komplett auf eigenen Füßen, dabei kann und will das Spiel seine Verwandtschaft zum PSone-Abenteurer aber zu keinem Zeitpunkt leugnen.

Auf den fliegenden Inseln der Shepherd-Republic leben Hunde- und Katzenwesen einträchtig miteinander. In dieser Welt schlüpft ihr in das Fell von Red Savarin, einem jungen Hundemenschen, der sich gemeinsam mit seiner jüngeren Schwester Chococat Gelato seinen Lebensunterhalt als Hunter verdient. Bei einer Mission mit seinem praktischen Mech DAHAK in das Luftschiff Hindenburg entdeckt Red ein geheimnisvolles Medaillon und trifft auf Katzendame Elh Melizée. Für die drei beginnt ein Abenteuer, das sie in alle Winkel von Reds fliegender Welt führt. Die Designs von "Solatorobo" gefallen und die Handlungs-Prämisse lässt ordentlich Abenteuer-Stimmung aufkommen – wir können von Glück sagen, dass Nintendo den DS auch kurz vor dessen Rentenalter noch mit solchen Perlen aus Japan versorgt! *tn*



WER HAT'S ERFUNDEN?

Optionaler Vehikeleinsatz

2011



F.E.A.R. 3 » Wie schon im Vorgänger dürft Ihr während Mech-Passagen nach Belieben ein- und aussteigen.

2007



Lost Planet » Den Kampf gegen Akriden und Schneepiraten führt Ihr zu Fuß und mithilfe 'Vital Suit' getaufter Mechs.

1990



Super Mario World » Mit Yoshi gewinnt Mario nicht nur einen neuen Freund, er erhält auch ein nützliches "Fahrzeug".

1982



Front Line » Nach dem Einsteigen in den blauen Panzer werden die Kämpfe spürbar leichter.

Diesen Monat befördern Euch mindestens drei Spiele ans Steuer von Fahrzeugen und andersartigen Fortbewegungsmitteln, obwohl keiner der Titel ein Rennspiel ist. "Red Faction: Armageddon", "Duke Nukem Forever" und "F.E.A.R. 3" sind waschechte Actiontitel, beinhalten aber auch Vehikeleinsätze. Während diese beim Duke zwingend absolviert werden müssen, dürft Ihr bei "Red Faction: Armageddon" und "F.E.A.R. 3" die mech- und panzerähnlichen Gebilde auch verlassen und zu Fuß weiterspielen – welche Games bieten so etwas noch, haben wir uns daher gefragt. Und woher kommt die Idee, dem Spieler zusätzliche optionale Spielmöglichkeiten anzubieten, deren Nutzung zwar gravierende Vorteile bringt, aber nicht vorgeschrieben ist? Der erste Gedanke fällt auf die "Grand Theft Auto"-Reihe, wobei dort missionsabhängig auch verbindliche Fahreinsätze enthalten sind, ebenso verhält es sich mit "Halo": Aussteigen ist erlaubt, hilft aber nicht immer weiter.

Auch Mehrspieler-Modi haben übrigens längst den Reiz von Fahrzeugen erkannt – seit knapp zehn Jahren setzt die "Battlefield"-Reihe auf Vehikelschlachten, "Battlefield 3" wird da keine Ausnahme machen.

Sonderbare Vehikel

Anders verhält es sich etwa mit Links treuem Ross Epona oder Marios Kumpel Yoshi. Beide sind im spielerischen Sinne Fahrzeuge und erleichtern den Spielablauf, sei es durch die Möglichkeit, einen zusätzlichen Treffer einzustecken oder aber, um schneller große Distanzen zurückzulegen. Diesen frustschonenden Nutzen haben beispielsweise auch Titel wie "Darksiders" oder "Assassin's Creed" erkannt und stellen dem Spieler Rösser zur Seite, Vergleichbares gibt es zuhauf. Doch noch ein weiterer Nutzen verbirgt sich hinter optionalen (wie auch vorgeschriebenen) Vehikeleinsätzen: Meist gehen mit Pferden, Autos und Konsorten eine veränderte Steuerung sowie andersartige Spielmechaniken und Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung einher. Ezio Auditore darf etwa in "Assassin's Creed: Brotherhood" erstmals auch vom Rücken des Pferdes aus kämpfen, schon in "Shadow of the Colossus" jagt Held Wanda mit Agros Unterstützung manch titelgebendem Riesen nach und spannt seinen Bogen in vollem Galopp.

Mechanische Fortbewegungsmittel machen den Spieler häufig nicht nur schneller und steuern sich anders als der Protagonist zu Fuß, sie machen

den Spieler auch stärker. Dabei ist es egal, ob man in der "GTA"-Reihe mit Autos Passanten und Gauer überfährt oder in "Metal Slug" mit gesteigerter Kampfkraft Widersachern begegnet.

Diesen besonderen Nutzwert finden wir denn auch schon im ersten Videospiel, das optionale Vehikeleinsätze bietet. Bereits 1982 in der Spielhalle und zwei Jahre später in der Umsetzung für ColecoVision setzt Hersteller Taito im vertikal angelegten Ballerspiel "Front Line" auf Panzer an vorgegebenen Stellen, die der Spieler nach Belieben im Kampf gegen feindliche Kettenfahrzeuge nutzen kann. Geht der fahrbare Untersatz in der Hitze des Gefechts jedoch kaputt, ist der Spieler gezwungen, das zu tun, was er die meiste Zeit im Spiel macht: Er geht zu Fuß und erwehrt sich fortan unter verschärfen Bedingungen der feindlichen Übermacht. Wer jedoch geschickt den Angreifern ausweicht, stellt fest, dass die Entwickler schon Anfang der 1980er verschiedene Panzertypen ins Spiel integrierten – manch einer schießt schnelle Salven, andere feuern dicke Einzelprojekte. *mh*

Verbindliche Vehikelmissionen



360 » In "Call of Duty 4" fliegt Ihr auf festem Pfad über einer Siedlung und tötet kaum erkennbare Menschen.

Neben dem optionalen Einsatz von Fahrzeugen setzen seit "Halo" zahlreiche Actionspiele, darunter vorrangig Ego-Shooter, auf verbindliche Vehikelmissionen, also solche, die im Rahmen eines Levels gespielt werden müssen. In "Battlefield: Bad Company" etwa hockt der Spieler am Geschütz eines Panzers, in "Call of Duty 4" schießt er vom AC-130 Gunship aus auf Fußvolk und selbst das aktuelle "Kilzone 3" kommt nicht ohne Jet-pack- und Landungsschiff-Szenarien aus.

Fordert uns heraus!

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

SPIELE-TEST

M!

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

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

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

SPIELSPASS

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

99

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

DER TESTKASTEN

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

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

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

SO TESTET M!

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



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

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

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

3D-FAKTOR



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

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



SO WERTET M!

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

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

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

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

Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht.

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

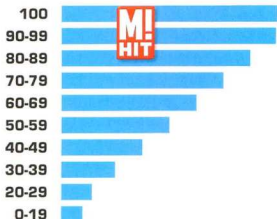
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

Ob/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele



DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)
 Hört zurzeit: Taking Back Sunday

"SUPER"



Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
 Spielt zurzeit: Limbo, Techno Kitten Adventure (360), Journey (PS3)
 Sieht zurzeit: Hangover 2 (Kino)

"SUPER"



Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: DoA Dimensions (3DS)
 Sieht zurzeit: The Warrior's Way (Blu-ray)
 Hört zurzeit: TRON Legacy: Reconfigured

"GUT"



Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Chase Mii (Wii U)
 Sieht zurzeit: American Beauties
 Hört zurzeit: Florence & The Machine

"GEHT SO"



Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sportspiele
 Spielt zurzeit: Darkriders (PS3), The Witcher 2 (PC)
 Sieht zurzeit: Machete

"LAHM"



Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Super Mario Land (GB)
 Sieht zurzeit: LaBrassBanda – live auf Schloss Scherneck

"LAHM"



Oliver Ehrle

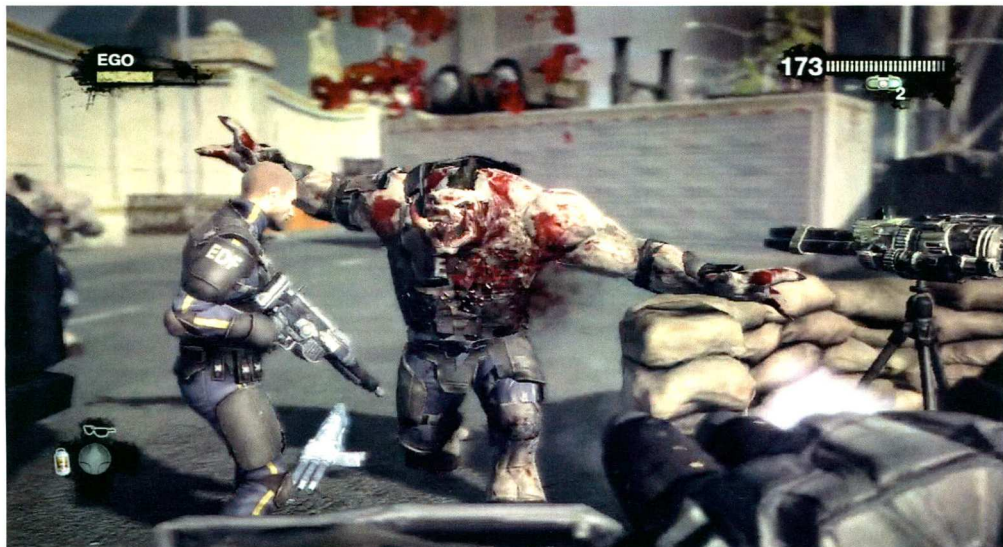
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: E.E.A.R. 3 (PS3 & 360)
 Hört zurzeit: 1200 Micrograms – Live in Brazil

"MÜLL"

Duke Nukem Forever

PS3 360 Ego-Shooter

18



360 Ab und an begleiten Euch derb fluchende Kämpfer der Earth Defense Force, die aber nur als Kanonenfutter in den brutalen Gefechten dienen oder selbst mutieren.

» Halleluja! "Duke Nukem Forever" ist wirklich angekommen und rotiert im Konsolenlaufwerk. Selten war das Interesse an einem neuen Spiel in der Redaktion und in der Spielergemeinde so groß wie beim Comeback des sonnenbebrillten Muskelprotzes mit den coolen Sprüchen. Dabei dürften jüngere Zocker den blonden Recken nur aus verklärten Erzählungen kennen, denn seit dem indizierten Vorgänger von "Duke Nukem Forever", der 1996 erschien und damit in eine Zeit fiel, als die deutsche Fußball-

Nationalmannschaft ihren bis heute letzten Titel holte, machte der Duke fast nur negative Schlagzeilen. Zahlreiche Trailer, Engine-Wechsel, das Aus von 3D-Realms und schließlich die Rettung durch Gearbox – "Duke Nukem Forever" hat eine lange und bewegte Entwicklungsgeschichte hinter sich. Haben sich der Aufwand und das Festhalten am Projekt gelohnt? Was bleibt vom Duke, wenn man die Nostalgie-Brille abnimmt und ihn an heutigen Shooter-Größen wie "Call of Duty", "Killzone", "Halo" und Co. misst?

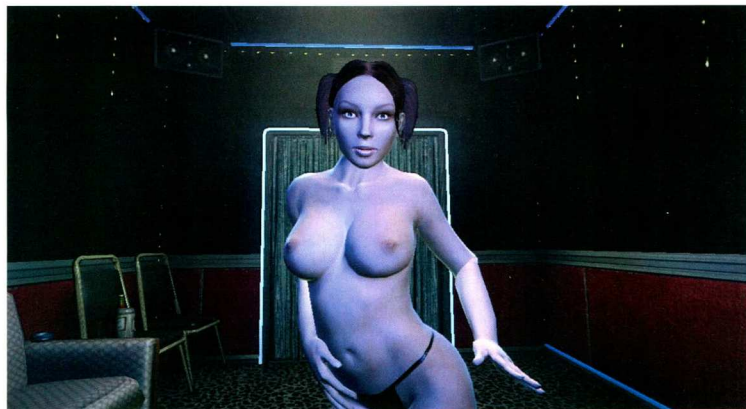
Mit Muskelkraft...

In erster Linie handelt es sich bei "Duke Nukem Forever" um einen knallharten Ego-Shooter der alten Schule. Deckungsoptionen, konfigurierbare Waffen, kommandierbare KI-Kollegen und spektakuläre Zwischensequenzen sucht Ihr hier vergeblich. Stattdessen ballert Ihr Euch mit einem klassischen Waffenarsenal durch Polizistenschweine, schwebende Riesenhirne mit Tentakeln, eklige Käfer und Ratten. Ratten? In der Tat, denn in einigen

Levels schrumpft Ihr auf Daumengröße, bekommt eine Piepsstimme und müsst Euch mit den gefräßigen Bestien auseinandersetzen, statt sie einfach mit einem gezielten Fußtritt plattzumachen.

Egal ob groß oder klein, Eure Gegner sind nicht gerade intelligent, sondern agieren nach festen Angriffsschemata. Dasselbe gilt für die großen Bossmonster, die Euch den ein oder anderen Frustmoment bescheren und Kennern des Vorgängers bekannt vorkommen dürften.

Um in den hektischen Schießbe-



PS3 So lässt es sich leben. Der Duke genießt eine Privatvorstellung in seinem Strip-Clubb. Die Mädels ziehen oben herum blank und sparen nicht mit doppeldeutigen Sprüchen. Immerhin verlangt diese Dame aber vor der Show noch ein Kondom.



Tobias Kujawa

"Duke Nukem Forever" ist der Trashfilm unter den Ego-Shootern. Das Mikro hängt ins Bild, die Kamera wackelt und die Schauspieler haben ihren Text vergessen.

Und trotzdem verpasst man etwas, wenn man den Actionhelden aufgrund seiner Altersflecken links liegen lässt. Das Spiel bietet nämlich endlich mal wieder eine lange und vor allem abwechslungsreiche Kampagne, bei der ich nicht einfach von Checkpoint zu Checkpoint renne und meine KI-Kameraden die Arbeit erledigen. Stattdessen gibt es anspruchsvolle Shooter-Passagen, Rätsel, jede Menge Schauplätze und etliche Liter roten Saft. Nur für den bemühten Auf-die-Fresse-Humor bin ich anscheinend schon zu alt. Als Kenner des indizierten Vorgängers fühle ich mich in diesem B-Movie wohl, Hochglanz-Shooter-Fans rümpfen dagegen aus nachvollziehbaren Gründen die Nase.



360 Vielfaltiger geht es kaum. Mal tretet Ihr in einem Stadion gegen die Alien-Queen an, mal donnert Ihr über einen Highway oder kämpft zwischen Senfgläsern.

reien am Leben zu bleiben, hat der Duke einige unkonventionelle Extras im Gepäck. Bier macht Euch resister gegen feindliche Attacken, Steroide verleihen Euch für kurze Zeit Superkräfte. Allerdings seid Ihr dann auf Nahkampfattacken beschränkt. Mit dem Holoduke führt Ihr Eure Feinde in die Irre und Eure Spezialsonnenbrille lässt Euch im Dunkeln sehen. Eure Schießereien reichen von der beliebten Schrotflinte über das Ripper-MG bis zum doppelten Devastator-Raketenwerfer und durchschlagenden Rohrbomben. Exotischere Meinungsverstärker findet Ihr in Form des Gefrierstrahlers und der Schruppkanone, die Gegner auf Schuhgröße eindampft.

...und Hirnschmalz

"Duke Nukem Forever" hat allerdings mehr zu bieten als nur tumben Ballereien. Oft löst Ihr kleine Rätsel

und interagiert mit der Umgebung, um weiterzukommen. Gleich zu Beginn des Spiels sucht Ihr drei Energiezellen, um ein großes Abwehrgeschütz mit Strom zu versorgen. Die ersten beiden sind schnell entdeckt, die dritte erfordert ein wenig Geschick, denn sie befindet sich in einem Raum, den Ihr nicht betreten könnt. Abhilfe schafft ein ferngesteuerter Spielzeugwagen, mit dem Ihr per Fernbedienung einen Parcours meistert und das Objekt Eurer Begierde schließlich in einen Schacht in der Wand schiebt. An anderer Stelle bringt Ihr einen Container zum Kippen, indem Ihr ihn auf einer Seite mit schweren Fässern füllt. Danach dient er als Rampe, um höhere Gebiete zu erreichen. Schade, dass die Sprungsteuerung schwammig ist, der Duke sich wie ein lebloser Klotz steuert und man öfter mal danebenhopst, das zehrt an den Nerven. Wenn die Rätsel- und

Shooterpassagen nicht ausreichen, der freut sich auf einige Fahr- und Geschützabschnitte.

In anderer Hinsicht gibt es ebenfalls eine Menge Hirnschmalz zu sehen: Aliens erleichtert Ihr mit Schrotflinte und Raketenwerfer um Gliedmaßen und Köpfe, auch Leichen sind vor Splatterfans nicht sicher und können vollständig zerlegt werden. Die gelegentlich möglichen Exekutionen sind dagegen fast harmlos, hier schickt Ihr kniende Feinde nur mit Faust- oder Fußgewalt über den Jordan. So weit, so gut. Verwunderung machte sich aber in der Redaktion breit, als wir auch gefangene barbusige Frauen in den schleimigen Alienhöhlen in ihre blutigen Einzelteile zerlegten. Das ist sogar spielerisch sinnvoll, denn die Damen dienen als Brutstätte für kleine Alienkefer, die sich an die Oberfläche fressen, wenn Ihr nicht aufpasst – Ellen Ripley lässt grüßen. Normale Verbündete lassen

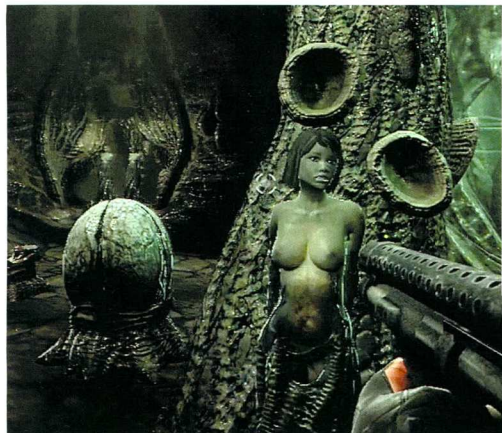
sich dagegen von unserer Feuerkraft nicht beeindrucken.

Tabus bricht das Spiel also bei uns in Sachen Gewalt, in Amerika rund um das Thema Sex. So viele knapp bekleidete Frauen, schlüpfrige Sprüche und Zweideutigkeiten haben wir selten in einem Spiel abseits von "Leisure Suit Larry" gesehen. Die Gags laufen sich allerdings schnell tot. Wenn man einmal durch eine Tür geht, die an den menschlichen Schließmuskel erinnert, mag das witzig sein. Wenn sich das Prozedere zehnmal wiederholt, nicht mehr. Abseits der infantilen Witze erkennt man überall die Liebe zum Detail, welche dem Spiel höchstwahrscheinlich zum langjährigen Stolperstein wurde: Im Vorratsraum des Duke-Burger-Restaurants sind die Dosen mit lustigen Beschreibungen beschriftet, das Duke-Museum zeigt Screenshots aus den alten Spielen und wenn Ihr wollt, betrinkt Ihr Euch

EGO-ISTEN LEBEN GESÜNDER – SO ERWEITERT IHR EURE ENERGIELEISTE

Über Actionhelden, die durch Kugeln und Schläge körperlich verletzt werden, kann der Duke nur müde lächeln. Treffer seiner Gegner machen ihm physisch nichts aus, sie kratzen allerdings an seinem Ego. Um dieses zu steigern, verleiht Ihr Gewichte, gewinnt am einarmigen Banditen (rechtes Bild), holt den High Score beim Flippern (Mitte) oder spielt Hau-das-Alien (links). Alles, was in irgendeiner Weise männlich oder cool ist, wird mit mehr Ego belohnt. Rennt Ihr also einfach nur stur durch die Levels, macht Ihr Euch das Leben zunehmend schwerer. Die Ersatz-Lebensenergie lädt sich in Deckung übrigens automatisch wieder auf, ein Zugeständnis an heutige Shooter-Konventionen.





360 Während Ihr über den "Halo"-Gag noch grinst, bleibt Euch bei den gefangenen Frauen das Lachen im Hals stecken.



Michael Pfeilschifter



Während meiner gesamten Begegnung mit dem Duke beschäftigte mich eine Frage: Rechtfertigt der Kultstatus einer Videospielefigur den Kauf eines technisch

wie spielerisch veralteten Vollprestitels? Damit muss sich jeder auseinandersetzen, der sich "Duke Nukem Forever" zulegen möchte. Die Grafik ist texturarm, grobschlächtig und ruckelt an manchen Stellen doch extrem. Die Steuerung zeigt sich gerade bei Sprungpassagen nicht von ihrer besten Seite. Auch in Sachen Sound präsentiert sich der King eher unspektakulär. Der infantile Macho-Humor lässt mich heute bestenfalls hin und wieder schmunzeln. Dennoch kommt mir kein aktueller Shooter in den Sinn, der in Sachen Abwechslungsreichtum und Spieldauer mit dem Duke mithalten kann. Wäre mir "Duke Nukem Forever" als Downloadtitel zum günstigen Preis begegnet, so wären wir längst beste Kumpels. So wird die innige Männerfreundschaft aber leider verjagt.

Shooter für Fans, Nostalgiker und alle, die für eine kreative und lange Solokampagne über große technische Mängel hinwegsehen können. Wer den typischen Duke-Humor in zeitgemäßem Gewand erleben will, spielt "Bulletstorm". tk

in Eurer eigenen Bar oder spielt eine Partie Air Hockey.

Altersschwäche

Optisch präsentiert sich "Duke Nukem Forever" in desolatem Zustand. Man merkt dem Spiel an allen Ecken und Enden an, dass viele Levels schon vor vielen Jahren fertig waren. Die Schauplätze sind durchsetzt von groben Texturen und eckigen Objekten, Schatten gibt es nur ab und zu. Umso verwunderlicher, dass das Spiel auf beiden Systemen ruckelt, zahlreiche Clipping-Fehler auftreten und in hektischen Szenen das Bild zerreiht. Manchmal laden Texturen sehr spät oder gar nicht nach und man spielt in einer grauen, verwachsenen Welt, bis der nächste Levelabschnitt beginnt. Das passiert vor allem dann, wenn ihr nach einem der (schon auf normaler Schwierigkeitsstufe) zahlreichen Bildschirmmode am letzten Check-

point startet – nach verdammt langer Ladezeit wohlgeremert. Die Schwierigkeit könnt ihr übrigens während der Kampagne nicht ändern. Einen Ausweg bietet hier die Möglichkeit, schon durchgespielte Levels im Menü zu wählen und von dort neu zu starten. Hier entscheidet ihr nämlich erneut, auf welcher Schwierigkeitsstufe ihr spielt. Die deutschen Sprecher rund um Manfred Lehmann, der normalerweise Bruce Willis seine Stimme leiht, machen einen ordentlichen Job, kommen aber nicht einmal ansatzweise an die Qualität der englischen Kollegen um Jon St. John und Co. heran. Wie gut, dass ihr auch in der deutschen Fassung den Originalen aktivieren dürft. Die Waffen klingen voll, die untermalende Musik hält sich die meiste Zeit aber arg im Hintergrund.

Im Mehrspieler-Modus tretet ihr auf zehn Karten gegen bis zu sieben Gegner in den klassischen Varianten Deathmatch, Team-Deathmatch,

King of the Hill und Capture the Flag an. Allerdings sammelt ihr keine Flaggen, sondern Frauen. Unterschiedliche Charaktermodelle gibt es nicht, lediglich die Shirtfarbe des Dukes verrät die Teamzugehörigkeit. Hier habt ihr auch Zugriff auf das traditionelle Jetpack, das es in der Solokampagne nicht gibt. Angeblich befinden sich schon drei DLCs für den Online-Part in Entwicklung, den ersten erhalten Vorbesteller gratis. Die Kämpfe sind kurzweilig und schnell, allerdings scheint die Grafik hier noch einmal eine Stufe detailärmer zu werden. Durch gewonnene Erfahrungspunkte und Herausforderungen schaltet ihr Extras wie Hüte und Brillen frei oder richtet Dukes Bude mit neuen Gegenständen ein. Das leichtbekleidete Zimmermädchen fehlt hier natürlich nicht.

"Duke Nukem Forever" ist am Ende das geworden, was viele erwartet haben. Ein technisch hoffnungslos veralteter Old-School-



360 Das nennt man wohl klassische Rollenverteilung: Frauen ersetzen in "Duke Nukem Forever" die klassischen Flaggen des 'Capture the Flag'-Modus. Falls sich das Objekt Eurer Begierde widersetzt, gebt ihr ihm einen Klaps auf den Po.

DUKE NUKEM FOREVER

Entwickler: Gearbox, USA
Hersteller: Take 2
Termin im Handel: ca. 30 Euro

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

- » poole Sprüche und jede Menge sexuelle Anspielungen, eben typisch Duke
- » Schusswechsel wie in den 1990ern: seitwärts ausweichen und ballern
- » viel Abwechslung zwischen den Kämpfen mit Rätseln und Fahrpassagen
- » spät nachladende und fehlende Texturen
- » detailarme und karge Umgebungen
- » sehr lange Ladezeiten
- » viele Extras nach dem Ende der rund zehnstündigen Solo-Kampagne

SPIELSPASS

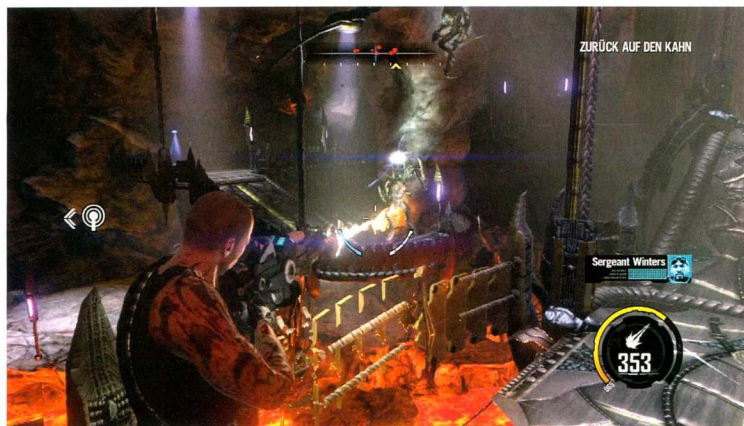
Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

73

Fazit: Old-School-Ego-Shooter mit technischen Mängeln, die durch derben Humor und viel Abwechslung aufgewogen werden.

Red Faction: Armageddon

PS3 360 Action 16



PS3 Je mehr Waffen, desto spaßiger wird "Red Faction: Armageddon" – trotz laihnen Gegnerdesigns und repetitiver Kämpfe.

Der vierte Teil der "Red Faction"-Saga wendet sich vom Open-World-Konzept des Vorgängers ab und bietet eine geradlinige Kampagne, die Euch die meiste Zeit unter die Oberfläche des Mars führt. Zunächst sabotiert Antagonist Adam Hale einen Terraformer der Kolonisten und vertreibt die Überlebenden von der Oberfläche. Wenig später verursacht unser Held Darius Mason die nächste Katastrophe: Er befreit irrtümlich zahllose Marsbestien aus dem Planeteninneren.

Gegen diese kämpft Ihr etwa zehn Stunden lang in meist finsternen Höhlenkomplexen rund um die schlicht 'bastion' getaufte Asylstadt im Untergrund. Erneut setzt Volition auf die hauseigene Geo-Mod-Gravikengine, die erlaubt, die Umgebung mit Waffengewalt zu demolieren, um neue Wege zu ebnen oder Feinde mit Trümmern zu erschlagen. Das Ausmaß der Zerstörung beschränkt sich diesmal weitgehend auf menschengemachte Architektur, Gesteinsformationen lassen sich nur sporadisch manipulieren. Als spielerische Neuerungen führt "Armageddon" die Nanoschmiede sowie das Magnet-



PS3 Im Kampf geht allerlei zu Bruch: Mit der Nanoschmiede macht Ihr Wege wieder heil, erneuert Maschinen oder regeneriert Gebäude, um sie nochmals zu sprengen.

gewehr ein. Auf Knopfdruck lassen sich so etwa missionsrelevante Generatoren reparieren oder rampo- nierte Brücken über Lava wiederherstellen – ein nützliches Gegenstück zur Zerstörung, die Euch den Weg durchs Spiel verbauen könnte.

Anziehendes Arsenal

Das Magnetgewehr hingegen erlaubt Spielereien mit Anziehungskräften: Markiert zwei Punkte an Felsspitzen, Metallobjekten oder Feinden und seht zu, wie einer den anderen an-

zieht (Bild links unten). Schleudert so Monster gegen die Decke oder erschlagt sie mit umherfliegenden Trümmern – leider verwirrt die Spielphysik, wenn etwa tonnenschwere Stahlträger vom Boden gewichtslos abprallen.

Neben diesen frischen Spielzeugen findet Ihr in Masons Gepäck einen Vorschlaghammer, mit dem Ihr Euch notfalls Euren Weg durch Gebäude und Feinde bahnt, sollte Euch die Munition für Plasmawummern, Minen- und Raketenwerfer sowie die Gravitationskanone ausgehen.



PS3 Magnetgewehr: Der erste Punkt markiert das Objekt, das der zweite anziehen soll – vernichtet so Feinde oder Gebäude!



360 Vehikelmisionen wie diese Fluganlage lockern das Baller-einerlei auf, bieten spielerisch aber nichts Besonderes.



Michael Herde

Ich hatte mit "Armageddon" erst im "New Game +"-Modus richtig Spaß, weil das Spiel an sich vieles falsch macht: Statt cleverer Physikpuzzles mit Magnetgewehr und

Geo-Mod-Zerstörung dominieren hektische Kämpfe gegen hässliche Aliens in einer Geschichte, die vor Klischees und peinlich-zotigen Onelinern trieft. Der Held ist ein profilloser wie hitzköpfiger Dummkopf aus der Jason-Statham-Klonfabrik und das Missionsdesign beschränkt sich auf die Formel "fote/sammle/zerstöre/repariere drei hiervon". Endlos gegenproduzierende Nester sind auch nicht gerade toll und neue Waffen werden ohne Kontext irgendwann verfügbar. Nehme ich dann eine auf und wechsele anschließend doch zur alten, ist der angesammelte Munitionsvorrat weg und auf das Standardminimum reduziert. Erst im letzten Drittel nehmen Variation und Spiel Spaß dank der Waffen und Vehikeleinsätze Fahrt auf, gelungen finde ich auch die Animationen in den Zwischensequenzen. Die Hintergrundmusik des Spiels ist jedoch an Belanglosigkeit kaum zu toppen, den Waffen fehlt der nötige Druck und bei der Physik hapert's an Glaubwürdigkeit.

Letztere produziert schwarze Löcher, saugt Monster ein und explodiert zum Abschluss unter schicken Lichteffekten.

Weniger ansprechend fallen Gegner und Umgebungen aus, was neben mangelndem Designespir auch der Zerstörbarkeit geschuldet sein dürfte. Hektische Springer aus endlos gebärenden Nestern sowie Aliens, die sich tarnen, fette Brocken und dumme KI-Marssoldner machen "Armageddon" zwar hektisch, aber auch tauglich für hirnlosen Ballerspaß. Als Boni erwarten Euch eine Handvoll Levels zur Punktejagd sowie ein Modus für vier Freunde gegen KI-Wellen und das "New Game +", wo Ihr mit aufgelevelten Waffen nochmals ran dürft. *m/h*

Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Termin: im Handel
Preis: 65 Euro

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

- » inklusive New Game +, Ruin- und Koop-Modus für 4 Spieler
- » menschengemachte Architektur zerstörbar
- » Fahr-, Flug- und Mechpassagen enthalten
- » Bonuswaffe: Einhorn kurz Regenbögen

SPIELSPASS

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

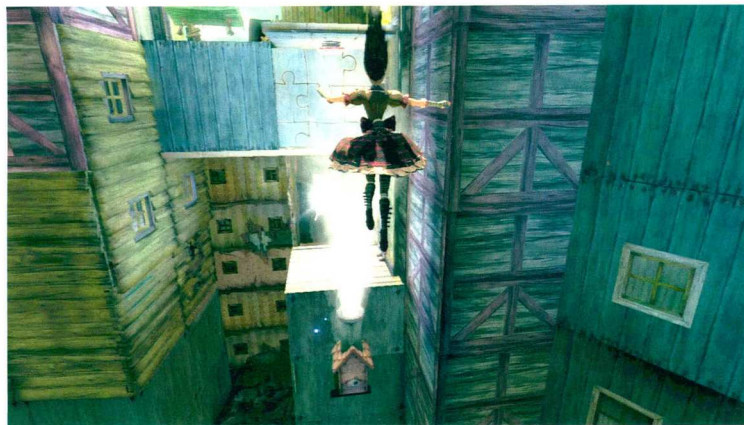
67

FAZIT » Audiovisuell durchwachsene Dauerballerei mit Top-Waffen, die kein Erzählklichee auslöst und spielerisch erst spät überzeugt.

Alice: Madness Returns

PS3 360 Action-Adventure

16



360 Im Mittelpunkt des Spiels stehen einschlafende Hüpfpassagen, die selten Variation erfahren. Meist springt Alice per Doppelsprung von einer Plattform zur nächsten, dazwischen finden sich immer wieder Dampfdüsen, die die Heldin in die Höhe schleudern.

» "Alice: Madness Returns" ist wie der Vorgänger "American McGee's Alice" eine morbide Interpretation des "Alice im Wunderland"-Romans von 1865. Behandelt die Vorlage des Schriftstellers und Mathematikers Lewis Carroll auf kluge wie lustige Weise Logik und Erwachsenwerden, so machen der ehemalige "Quake"-Leveldesigner American McGee und sein Spicy-Horse-Team daraus die Geschichte eines Mädchens, das sich nach der Entlassung aus einer Nervenheilanstalt von Schuldgefüh-

len geplagt in Wahnvorstellungen flüchtet. Während zwischen den fünf Spielkapiteln ein Psychiater im viktorianischen London ihr Seelenheil zu retten sucht, ergründet Alice in den Welten von Hutmacher, Walross und Zimmermann, der rauchenden Raupe sowie in den Ruinen des Herzköniginnenpalastes und einem Puppenhaus, wer tatsächlich hinter dem Wohnungsbrand steckt, der ihre Eltern das Leben kostete. Zugleich ist Alices "Wunderland" von der Auslöschung durch einen fliegenden Zug bedroht, der mehr einer gotischen Kathedrale denn einem Reiseumittel gleicht.

Die große Stärke des Spiels ist neben der Geschichte zweifelsohne ein

Grafikstil, der an Tim Burtons schräge Ästhetik ebenso erinnert wie an Henry Selicks düstere Alice-Interpretation "Coraline" oder Guillermo del Toros Bildgewalt in "Pans Labyrinth". Wie McGee im MI-Interview gestand, steht für ihn der visuelle Gehalt im Vordergrund, gefolgt von der Geschichte und zuletzt der Spielmechanik. Nach Abschluss des rund 15-stündigen Abenteuers können wir das nur unterschreiben.

Kein Gespür für Spielspaß

Im Kern handelt es sich dabei um ein Hüpfspiel, das wie zahllose Filmumsetzungen eine Reihe von Spielelementen ohne Gespür für Varia-



"GEHT SO"

Michael Pfeilschifter

Wenn mich jemand nach einem aktuellen Titel fragen würde, auf den der Spruch "style over substance" zutrifft, dann wäre "Alice: Madness Returns" meine Ant-

wort. Dabei strotzt das Spiel nur so vor Potenzial. Der Ansatz, eine düstere Interpretation des Alice-Kosmos in einem abgefahrenen Action-Adventure umzusetzen, weiß durchaus zu gefallen. Die Spielwelt ist durch die Bank mit schrilligen, bizarren, teils sogar verstörenden Figuren bevölkert, über deren Geschichte und Beweggründe ich gerne mehr erfahren würde. Dies wird mir jedoch verweigert. Auch die ordentliche Synchronisation lässt "Alice: Madness Returns" nicht aus dem unteren Gemedurchschnitt herausragen. Ständig beschleicht einen das Gefühl, dass - abgesehen vom teils grandiosen Stil - das wohl wichtigste Spielelement vergessen wurde: der Spielspaß.

tion und Timing in einen Topf wirft. So beherrscht Alice nicht nur einen Doppelsprung, sondern hopst gleich viermal. Dadurch gewährleisten die Entwickler, dass ihre Heldin auf jeden Fall die nächste Plattform oder eine der inflationären Dampfdüsen erreicht, die Alice in die Höhe schießen. Weite Abgründe überwindet sie per Gleitsprung, daneben finden sich oft unsichtbare Plattformen, die Alice nur im geschrumpften Zustand sieht. Per Druck auf die Schultertaste entdeckt sie Hinweise und Pfade, die zu Sammelobjekten wie Erinnerungsschnipseln oder Flaschen führen. Die nützen nur Achievementjägern, sind sonst aber wertlos. Mit dabei sind auch Bumper, die Alice zu höher ge-



Michael Herde

American McGees bezaubernd verschrobene Vorstellung des Wunderlandes fällt in die seltene Kategorie von Games, die auf Bildern besser aussehen als in

Bewegung. Als Spiel ist es nämlich dermaßen langweilig, dass es nur der famose Stil ins Mittelmaß retten kann. Die talentlosen Levelgestalter können bestenfalls einen Schnupperkurs in Gamedesign an der Abendschule besucht haben, denn für jeden halbwegs versierten Daddler besteht wegen formelhaft wiederkehrender Doppelsprungpassagen akute Einschlafgefahr. Unerfahrene Spieler wiederum, die sich von Story oder Optik locken lassen, kapitulieren bei Kämpfen angesichts der verwirrenden Kamera, einer im späteren Verlauf zu großen Gegnerzahl und der schwachen Steuerung. Manch fragwürdige Platzierungen von Checkpoints vor Ladebildschirmen, eine Geschichte mit viel Leerlauf, Texturen auf N64-Niveau sowie oft fade Musik machen meinen Grafikflash kaputt. Lediglich das flottere, mitreißend inszenierte vierte Kapitel mit der Herzkönigin wird dem Stilkracher gerecht.



360 Die Zielaufschaltung hilft im Kampf gegen skurrile Feinde.



360 Wahnsinnige Protagonistin trifft auf irres Charakterdesign.



PS3 Vor dem Ableben wird Alice kurzzeitig unverwundbar.



360 Schrumpfen macht unsichtbare Plattformen sichtbar.



360 Eine der hässlichsten Stellen im Spiel: Schwache Texturen verzieren simple Levelarchitektur, lediglich Alice sticht positiv hervor. Vor allem die beeindruckend animierten Haare suchen derzeit genüßergreifend ihresgleichen.



360 Eine der schönsten Stellen im Spiel: Wütende Zombiekarten, stimmungsvolle Umgebungsdetails und eines von vielen Alice-Kleidern machen das Kapitel der Herzkönigin zum Hingucken.

legen Ebenen schleudern, sowie Blütenkelche, in denen ihre Gesundheit qualend langsam regeneriert.

Ergänzend zu Doppelsprungpassagen, vereinzelten Rutschpartien und anderen Minispielen bekämpft Alice Bewohner des Wunderlandes. Das Gegnerspektrum reicht von schwarzen Würmern über bizarre Blobs zu Boden und in der Luft, grünen Kobolden und Riesenpuppen bis zu grimmigen Spielkarten und 'Eye-pot' getauften Teekesseln mit rotem Auge. Mit der Zeit gesellen sich zum anfänglichen Messer eine Pfeffermühle (= Gatling Gun), ein Teekessel (= Granatwerfer) sowie ein Steckenpferd (= Vorschlaghammer), die sich durch gesammelte Zähne verbessern lassen. Zwar wurde eine Zielaufschaltung integriert, die Kameraführung erschwert dennoch die Orientierung und das Kampfsystem ist äußerst beschränkt: Nur eine Angriffscombo für Messer und Pferd gibt es, während der kein Richtungswechsel erlaubt ist, um umstehende Angreifer zu attackieren; lediglich ein Dash rettet Alice das Leben.

Einen Hauch von Taktik erfährt das Spiel immerhin durch das weiße Kaninchen, das hier zur Zappelbombe wird. Diese lenkt nicht nur Gegner ab, sie ist auch bei zeitbasierten Rätseln wichtig. Auf bestimmten Platten abgesetzt, aktiviert sie bewegliche Plattformen oder weitere Schalter, die Alice erreichen muss, ehe das cholerische Kaninchen explodiert. *mh*

Entwickler: **Spicy Horse, China**
Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **im Handel**
Preis: **65 Euro**

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

- » enthält Download-Code für PC-Vorgänger "American McGee's Alice" von 2000 in HD
- » DLC-Kostume mit speziellen Fähigkeiten geplant, enthaltene Kleider haben keine
- » 2D-Levels und Minispiele enthalten

SPIELSPASS

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

53

FAZIT » Langweiliger Spielbau, fiese Designmängel und altbackene Technik torpedieren den Reiz des farnen Grafikstils.

Kinect & Move TV-Halterung



Wird ganz einfach oben auf jeden Flatscreen TV positioniert. Somit hat man sofort die richtige Höhe, die für die Bewegungserfassung der Kamera erforderlich ist. In jede Richtung exakt justierbar.

Ab sofort im Handel erhältlich!



Plattform:
Xbox 360



Plattform:
PS3

Im Exklusiv-Vertrieb von:

NBG
MULTIMEDIA

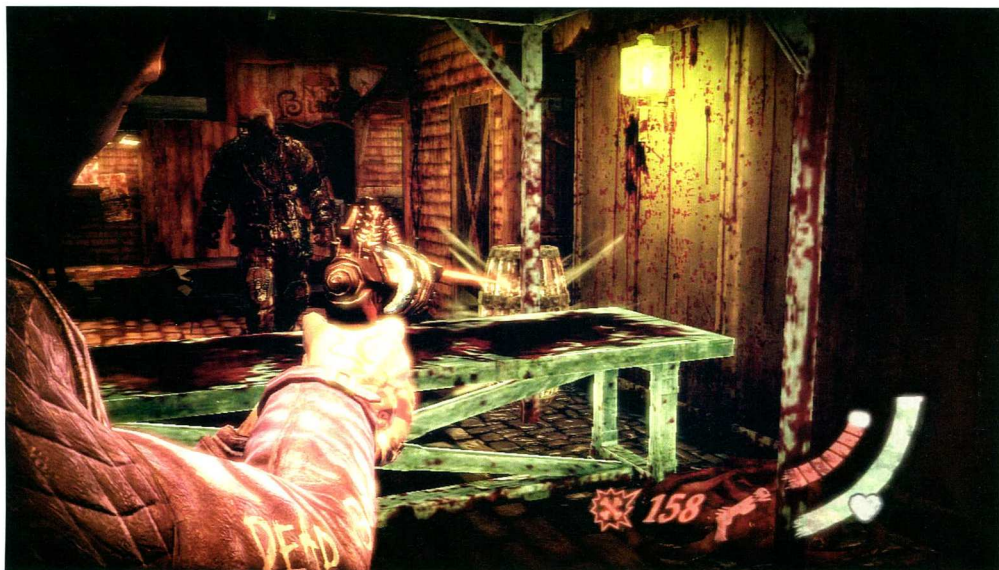
D3MON is a registered trademark of PB PROJECTS NV (member of the FRIS Holding) T der Stratenweg 37 - 2520 Oostegem - Belgium

www.nbg-online.de

Shadows of the Damned

PS3 360 Action

18



360 Im Kampf auf einem blutigen Hollenmarkt wird Garcia von einem Zwischenboss verfolgt. Springt behände über Holztriesen und feuert auf Fässer voller Licht – die Explosion wirft den Widersacher um und macht ihn verwundbar. Spaßig: Spätere Bosse fuzzen und pinkeln Finsternis oder konfrontieren Euch in einer 2D-Shoot-em-Up-Passage.



PS3 Schlagstock-Johnson lässt sich aufladen und tötet Standard-Dämonen mit einem Hieb.



360 Länderte Kriechdämonen erledigt Garcia mit groben Stampfern, danach sackt er Diamanten ein.



PS3 Vereinzelt werden Kopftreffer mit einer stylischen Kamerafahrt belohnt, die sonst keine Auswirkung hat.

» Kooperationen namhafter Entwicklergrößen sind grundsätzlich selten und wenn es sich dabei um Suda51, Shinji Mikami und Akira Yamaoka handelt, werden vor allem japanophile Horrorfans hellhörig. Die Geschichte von "Shadows of the Damned" ist dabei schnell erzählt: Oberteufel Fleming raubt Paula, Garcia Hotspurs Geliebte. Der mexikanische Dämonenjäger macht seinem Namen alle Ehre und erweist sich als schießfreudiger Heißsporn, der seiner Gespielin in die Holle folgt, um sie zu retten. Begleitet wird er dabei von Ex-Dämon und Multifunktionsstab Johnson, der sich ganz nach Belieben in Schlagstock, Fackel, Pistole, MG oder Schrotflinte verwandelt, auch als Granatwerfer verdingt sich der knochenige Knüppel. Suda-typisch muss ein skurriler Twist her und so spuckt der in britischem Akzent sprechende Johnson nicht

etwa Blei, sondern Zähne und Schädel auf Angreifer, auch zahlreiche sexuelle Anzüglichkeiten lässt der wandlungsfähige Totenkopf am Stiel vom Stapel.

Humor unter der Gürtellinie

Damit nicht genug, denn auch Flemings Schloss gleicht einem glücklichen Phallus, Checkpoints hingegen markiert "One-eyed William", angeblich ein entfernter ukrainischer Verwandter Johnsons. Der flüchtet bei Garcias Anblick panisch und lässt dampfende Kotwürstchen zurück – die Liste schlüpfriger Elemente ist lang und manch Dämonenportal erinnert arg an weibliches Schoßgestrauch oder gar das Tor zum braunen Salon.

Doch hinter der obszön-schriillen Fassade steckt ein spielerisch eher konventionelles Gerüst, das am

ehesten als flottere Version von "Resident Evil 4" zu beschreiben ist. Ihr begleitet Garcia aus der Schulterperspektive, beim präzisen Zielen darf sich Euer Held jedoch frei bewegen. Auf Knopfdruck macht Garcia kehrt, die Schultertaste lässt ihn sprinten. Weshalb unser Dämonenschlächter jedoch nur kurze Zeit flitzt, obwohl es keine Ausdaueranzeige gibt und er sich nicht einmal erholen muss, ist nicht nachvollziehbar und macht Passagen, in denen er von einer dämonischen Version Paulas gejaagt wird, unnötig hektisch – zumal ihr bei Kontakt sofort sterbt! Ebenfalls seltsam ist ein vermeintlicher Bug, der uns nur in der Xbox-360-Version aufgefallen ist: Vereinzelt feuerte Garcia los, als wir nach einer 180-Grad-Wende mit dem linken Trigger in den Zielmodus wechselten, ohne abzudrücken.

Dessen ungeachtet entfalten die



Michael Pfeilschifter

"Shadows of the Damned" entpuppt sich als interaktiver Grindhouse-Film: optisch eher grob und unspektakulär, das Ganze verpackt in absurd überzeichnete

Gewaltspitzen. Das Spielprinzip gestaltet sich altbacken und zum Teil arg hakelig. Dennoch verfügen Hotspurs Abenteuer über einen gewissen Charme. Verstreute Hommagen an Kultfilme der 1980er-Jahre sorgen für wohlige Erinnerungen. Spätestens wenn ich mich mit Garcia in eine scheinbar verwaiste Waldhütte fluchte, welche in Anlehnung an einen Raimi'schen Klassiker vom Bösen heim-gesucht wird, sind der öde Plot und die technischen Schwächen vergessen und ich realisiere, was mir an "Shadows of the Damned" so gut gefällt. Ähnlich dem Grindhouse-Kino hat der Titel nur eines im Sinn: kurzweilig zu unterhalten. Und dies gelingt über die gesamte Spieldauer fast durchgängig.



PS3 Wenn Dämonen-Paula Jagd auf Garcia macht, hilft nur die Flucht. Lediglich mit dem Lichtschuss könnt Ihr sie kurzzeitig bremsen, sonst sterbt Ihr bei Kontakt sofort.



PS3 Regelt die Empfindlichkeit der Steuerung etwas herunter und punktgenaue Treffer der Extremitäten sind kaum mehr problematisch.

Kämpfe gegen die ansprechend modellierte Dämonenbande, deren Angriffsmuster und Schwachpunkte individuelle Taktiken erfordern, ihre ganze Faszination ohnehin erst nach einiger Eingewöhnung. Anfangs erweist sich die Zielabfrage nämlich als recht penibel, vor allem mit Shotgun-Johnson sind überraschend präzise Treffer erforderlich. Einfacher werdet Ihr daher der flotten Brut Her, wenn Ihr den Lichtschuss nutzt. Im Kampf gegen die Wesen der Finsternis lähmt Ihr Widersacher für

einen Augenblick, was etwa das Abtrennen von Gliedmaßen erleichtert. Am Boden kriechend stellen sie Euch zwar noch immer nach, beherzte Stampfgriffe lösen das Problem und bringen mehr Diamanten ein als normale Kills. Diese investiert Ihr bei Halbdämon und Händler Christopher neben Munition in Sake, Tequila oder Absinth, die bei Bedarf Gesundheit in unterschiedlichem Maße wiederherstellen. Die Verwaltung der Spirituosen geriet jedoch zu kompliziert: Per Tastendruck trinkt Garcia das zuletzt



PS3 Die roten Kringle sind nur aus der energiezehrenden Finsternis zu erkennen – im Rahmen einer Vielzahl meist simpler Rätselaufgaben müsst Ihr also Opfer bringen.

gewählte Feuerwasser, die überflüssige Auswahl vorab erfolgt per Aktionstaste und Steuerkreuz.

Besser durchdacht ist die Dynamik der Kämpfe, die – entsprechende Waffenupgrades vorausgesetzt – eine Reihe von Überlegungen erfordert: welchen Gegner via Lichtschuss bremsen, welchem die Beine abschießen? Blau gefärbte Biester sind von Finsternis überzogen und müssen erst verwundbar gemacht werden, andere sind gepanzert und müssen mit haftenden Lichtminen entkleidet werden. Wieder andere tragen Blutcontainer mit sich und bieten nur kurze Zeitfenster für Angriffe, ein Typ sorgt gar für sofortiges Ableben, wenn Ihr das funkelige Quick-Time-Event vermasselt.

Rund zehn Stunden dauert Garcias Road Trip durch Sudas Höllenvision. Die Umgebungen bleiben dabei mit Dörfern und Gewölben eher unspektakulär, pfiffig wird "Shadows of the Damned" primär durch die erwähnte Finsternis. Diese überzieht oftmals das aktuelle Gebiet. Dann nimmt Garcias Energie ab und Feinde sind unverwundbar, bis Ihr einen Ziegenkopf aufspürt und abschießt.



Michael Herde

"GUT"

Als Yamaoka-Fan war ich primär gespannt auf die Musik. Das Ergebnis passt nicht immer zum Geschehen, trägt aber deutlich seine Handschrift. Spielerisch man-

gelt es aber an Feinschnitt: Fiese Unreal-Engine-Texturauflader sowie fehlende Animationen lassen das Spiel hektisch und unfertig wirken. Abrupt erscheinende Ladebildschirme, von denen mir einer das emotionale Ende versaut hat, bestärken diesen Eindruck ebenso wie teils ungeschickt gesetzte Checkpoints und nicht abbrechbare Cutscenes. Der Genital-Humor ist mir meist zu platt, dennoch hatte ich mit Garcia "Fucking" Hotspurs Rettung seiner geliebten Pauline... pardon, Paula... dank taktisch fordernder Kämpfe viel Spaß, wenngleich die Story platt zwischen Mario und "Dante's Inferno" dahindümpelt und man dem Spiel den Suda-EA-Kompromiss anmerkt. Somit ist's ein Liebhaberspiel, das sich mit knalligen Farben wie ein hektisches "Resident Evil 4" auf Magic Mushrooms spielt. Fehlt nur ein 'New Game ++'-Modus, der mich mit aufgemotzten Wummern der Dämonenbrut den Allerwertesten aufreißen lässt.

Häufig wird diese Mechanik auch in Rätseln eingebunden, wenn Ihr etwa Punkte aufspüren müsst, die nur aus der Finsternis heraus zu sehen sind. Minispiele wie Dämonenbowling und ulkige 2D-Levels, die das Spielprinzip beeindruckend wiedergeben, lockern das Spiel auf. mh

GIPFELTREFFEN DER KREATIVEN



Goichi Suda
Creative Director



Shinji Mikami
Creative Producer



Akira Yamaoka
Sound Director



Massimo Guanini
Game Director

"Shadows of the Damned" ist nicht nur EAs erste Kooperation mit einem japanischen Entwickler, sondern auch das erste Mal, dass Grasshopper-Gründer Goichi Suda ("No More Heroes"), Shinji Mikami ("Resident Evil"-Serie) und Akira Yamaoka ("Silent Hill"-Serie) an einem gemeinsamen Projekt arbeiten. Zuvor verketteten Suda und Mikami an "Killer 7", Yamaoka komponierte bereits Stücke für Sudas "No More Heroes 2". Das neue Projekt weist seit Beginn 2007 eine bewegte Geschichte auf, standen zunächst doch Nahkämpfe ohne Schusswaffen im Vordergrund, eine Liebesgeschichte war nicht vorgesehen. Der Kurswechsel erfolgte, als EA Medienberichten zufolge eine weniger komplexe Handlung forderte, als sie Suda vorschwebte. Das Ergebnis vereint dennoch die Handschriften der drei Japaner, die unter der Regie des italienischen Grasshoppers Massimo Guanini zu einem "psychologischen Punk-Action-Thriller" mit "plattem B-Movie-Humor" führten, wie dieser es nennt. Die raue Punk-Attitüde quillt denn auch aus jeder Pore, nicht zuletzt durch den Gastauftakt der 1976 gegründeten britischen Punk-Vorreiter "The Damned", die nicht nur Titel und Spiellogo beeinflussen, sondern auch eine Komposition Yamaokas im Abspann trällern.

Entwickler: **Grasshopper Manufacture, Japan**
Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **im Handel**
Preis: **65 Euro**

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

» schräge 2D-Levels und Minispiele
» kein 'New Game ++'-Modus enthalten
» **PS3 vs. 360:** Die Testversion für Xbox 360 enthält einen Bug, grafisch wirkt die PS3-Version duster und weniger grell

SPIELPASS

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

77

FAZIT » Genitaler und grellunter Action-Spaß mit rasanten Shootouts, der jedoch technisch einen unfertigen Eindruck macht.

F.E.A.R. 3

PS3 360 Ego-Shooter

18



PS3 Fettel fährt in die Körper der Gegner und besiegt sie mit ihren eigenen Waffen.

» "F.E.A.R." bedeutet nicht nur Angst, sondern ist auch das Akronym der Spezialeinheit 'First Encounter Assault Recon'. Diese befasst sich mit paranormalen Phänomenen, die Gruselmädchen Alma Wade und ein Forschungslabor in Fairport umgeben: In den ersten beiden Episoden lüftete Held Point Man das Geheimnis um perverse Experimente, mit denen der Konzern Armacham Supersoldaten züchtete. Dabei machte er auch Bekanntschaft mit seinem kannibalischen Bruder Paxton Fettel, der mit psychischen Kräften ausgestattet wurde. Beim Kampf mit Armachams Retortenarmee geht schließlich die komplette Stadt in Flammen auf, sowohl die Schurken als auch der Geist von Alma können sich retten – doch jetzt schließen sich die Brüder zusammen, um dem Spuk

SCHNITTBERICHT

Für den deutschen Markt wurde "F.E.A.R. 3" deutlich entschärft: Splatterfans müssen auf Blut und abgetrennte Gliedmaßen verzichten. Außerdem entfernte man den berühmten Ragdoll-Algorithmus, mit dem das Bewegungsverhalten von unbelebten Körpern simuliert wird. Besiegte Gegner verschwinden hien- zulaufe nach wenigen Sekunden.



PS3 Die Mutanten lauern in allen Winkeln und erheben sich oft überraschend bei Annäherung: In der schummigen Beleuchtung werfen sie riesige Schatten an die Wände, die Euch einen mächtigen Schrecken einjagen können.

ein Ende zu bereiten: Mittels Koop-Modus kehren sie gemeinsam nach Fairport zurück, um sich einem letzten Gefecht zu stellen.

Doppelt hält besser

In acht umfangreichen Levels richtet Ihr unter Sturmtruppen und Mutanten ein Gemetzel an: Frontmann der Handlung bleibt weiterhin Point Man, erst nach Abschluss eines Abschnitts darf man diesen auch mit Fettel spielen. So gleicht das Abenteuer in den ersten Schritten dem Vorgänger und entwickelt erst später neue Facetten: Ihr stürmt mit SMG, Uzi, Sturmge- wehr und Sniper Rifle unheimliche Gemäuer, nutzt jede Deckung und zückt im Zwielicht die Taschenlampe. Für besonders knifflige Situationen wie den Kampf gegen stämmige Mechs hält Point Man zudem Flash- bang-, Elektroschock- und Splitter- granaten bereit. Natürlich dürft Ihr auch die Zeitulpenfunktion nutzen, um überraschende Sturmangriffe zu

starten. Das klappt sogar im Koop-Modus, denn die Superkräfte wirken auf beide Spieler. Dabei sammelt Ihr Erfahrungspunkte, welche die beiden Charaktere zur Entwicklung benötigen: Dann werden neue Munitionslots, zusätzliche Psi-Energie und Spezial-Nahkampfmanöver verfügbar. Zusätzlich saugt Ihr die Seelen einiger Feinde, sucht versteckte Alma-Puppen und nutzt diverse Herausforderungen (siehe Kasten rechts), um die Helden schneller in höhere Levels zu befördern.

Im Gegensatz zu Point Man verzichtet Fettel auf eigenes Kriegsgerät und setzt auf seine Psi-Fähigkeiten: Er schleudert Energiegeschosse und fängt Gegner mit einem Fesselstrahl, um sich anschließend ihrer Körper zu bemächtigen. Dann könnt Ihr sie für kurze Zeit lenken und ihre vielfältigen Waffen sowie Spezialan- griffe nutzen. Bei Mutanten sind das vor allem Nahkampfpattacken und diverse Hieb- und Stichwaffen, mit Soldaten ballert Ihr deren Magazine

leer. Weil der Körperklau auch über größere Distanz funktioniert, kann Fettel so entlegene Positionen erreichen bzw. sich blitzschnell unter die feindlichen Reihen mischen. Damit ergibt sich im Zusammenspiel mit Schütze Point Man eine Vielzahl an möglichen Taktiken, mit denen Ihr selbst übermächtige Feindesscharen in die Flucht schlägt. Diese agieren übrigens ganz schön frech und nutzen jede Eurer Ladezeiten, um Euch zu flankieren oder die Deckung zu wechseln. Selbst wenn Ihr einen Feind hinter einer kleinen Kiste fest- genagelt habt, linst er abwechselnd rechts, links und über die Oberkante der Kiste: Berechenbar bleiben nur die Mutanten.

Noch mehr Spuk?

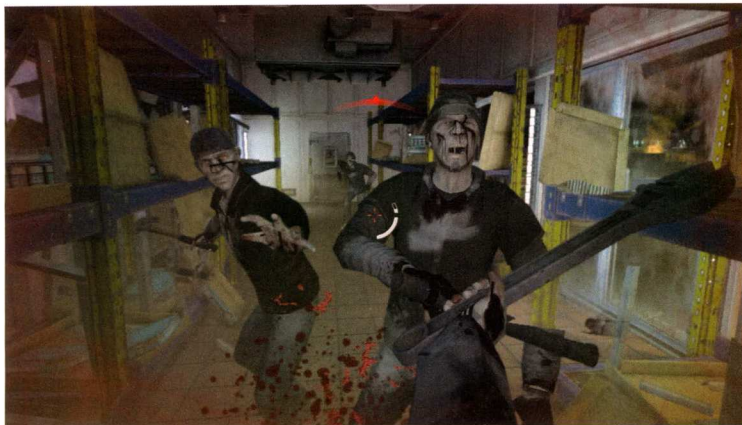
Nachdem die Vorgänger das Mysterium um Alma weitgehend gelü- tet haben, ist der Angstfaktor deut- lich gesunken: Schließlich weiß der "F.E.A.R."-Veteran, dass er die regel-



360 Die Soldaten schleudern Granaten sehr präzise, beim Wurf sind sie aber ungeschützt: Im Zeitulpen-Modus tretet Ihr die Flucht nach vorn an.



PS3 Duell der Kampfanzüge: Mechs dienen als Zwischenbosse, dürfen aber später auch selbst gesteuert werden – mit ihren Granaten zerstört Ihr Wände.



PS3 Eine riesen Keilerei: Mutanten nutzen diverse Nahkampfaffen wie Eisenrohr, Messer, Schraubenschlüssel und Hammer: Nur wenn Ihr in die Körper der Feinde wechselt, könnt Ihr sie aufsammeln und anschließend verwenden.

mäßig erscheinenden Poltergeister und Dimensionssprünge nicht fürchten muss – Kenner laufen an so manchem Gruselmonster unbeindruckt vorbei. Die Handlung konzentriert sich auf das Zusammenspiel der Brüder und deren Beziehung zu Mutter Alma, dazu steuerte Drehbuchautor Steve Niles ("30 Days of Night") seine Erfahrung mit Horrorplots bei. Für die Filmszenen stand Hollywood-Legende John Carpenter beratend zur Seite. Zusätzliche Schockmomente gibt es jede Menge, von denen jetzt einige zufällig auftreten und deshalb auch bei wiederholtem Besuch der Levels für Unbehagen sorgen: Da bewegen sich Gegenstände wie von Geisterhand, kreisende Hub-schrauber werfen ihre Schatten auf Schlachtfeld und wage Gestalten huschen an Fenstern im Hintergrund vorbei – war das etwa ein Gensoldat? Andere Schocks bereitet Ihr Euch selbst, denn die Entwickler haben einige Lichtspielereien eingebaut: Da

erschreckt Euch schon mal der eigene Schatten, der von einer geschickt platzierten Lampe riesengroß an die Wand geworfen wird! An anderer Stelle packt Euch dagegen der pure Ekel, denn manche Mutanten haben es sich mit okkulten Blutschmierereien, gruseliger Kerzenbeleuchtung und effektiv verteilten Körperteilen wohllich eingerichtet. Vor lauter überraschendem Blitzgewitter, eingeblendeten Psychoeffekten und schummrigen Dimensionsverschiebungen kommt die Action allerdings auch mal ins Ruckeln, bei brenzligen Feuergefechten passiert das zum Glück eher selten. In den Freiluftarenalen wirkt die Umgebungsgrafik dagegen teils grobschlächtig, da hätte man sich etwas mehr Mühe geben können. Ebenso passt die Sprachausgabe nicht immer zu den Lippenbewegungen der Protagonisten und die Kommunikation der Soldaten untereinander gelegentlich nicht zum aktuellen Spielgeschehen. **ae**



"GUT"

Oliver Ehrle

Beim dritten Besuch im Almayersum ist der Schrecken nicht mehr ganz so groß, zumal man auf altbekannte Gegner und Zwischenszenen trifft. Einige Schocker kennt Ihr eben schon aus den Vorgängern, zumal sie nur atmosphärischer Natur sind und nicht das Leben des Helden bedrohen – ob gefährlich oder nur Show, sieht der Kenner leider oft auf den ersten Blick. Ich habe mir etwas mehr Zusammenspiel von Traum und Realität gewünscht, mit diesem Gewöhnungsfaktor hätte man auch spielen können. Dank der vielseitigen Psi-Fähigkeiten von Fettel lassen sich dem Abenteuer aber doch neue Seiten abgewinnen: Es macht Spaß, die Talente der Feinde auszuprobieren und mit dem treickreichen Körperwechsel auch mal hinter den Rücken der Gegnerscheren zu huschen – damit lässt sich prima arbeiten, vor allem im Koop-Modus! Die Herausforderungen sind ein guter Einfall, die Aufgabensetzungen geraten aber zu allgemein und wiederholen sich zu oft: Ein paar Level-spezifische Aufgaben oder Suchspiele hätten nicht geschadet, um den Mutantenjäger auch ein wenig intellektuell zu fordern. Schließlich sind die Levels erneut recht linear angelegt.

Entwickler: Day 1 Studios, USA
Hersteller: Warner Binteractive
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro

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

- » okkult angehauchter Koop-Schocker
- » schlüpft in die Körper der Feinde
- » entwickelbares Heldensup
- » PS3 vs. 360: Auf der Sony-Konsole sind uns etwas mehr Grafikknacker aufgefallen

SPIELSPASS

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

78

FAZIT » Grausige Horrorschlacht für Teampartner mit tollen Schockmomenten und einfallreichen Retortensoldaten.

STELLT EUCH DEN HERAUSFORDERUNGEN!

Wer die Kapazitäten seines Charakters zügig ergründen möchte, kommt an den Herausforderungen nicht vorbei. Diese erscheinen in zufälliger Reihenfolge und lassen sich per Knopfdruck in einer eingeblendeten Liste (rechts) kontrollieren: Ihr müsst sie nicht der Reihe nach bewältigen, sondern dürft sie parallel bearbeiten. Je nach Figur gilt es, eine bestimmte Anzahl vorgegebener Manöver auszuführen oder eine gewisse Zeit im Körper von Feinden bzw. im Zeitlupen-Modus zu verbringen. Als Belohnung kassiert Ihr reichlich Erfahrungspunkte, welche eine flotte Entwicklung der Helden garantieren. Obwohl die Schwierigkeit selbst im Rekrutenmodus deftig ist, können so auch Einsteiger das Abenteuer meistern: Spielerische Schwächen lassen sich mit der Extrajagd kompensieren.

	SWEET SCIENCE [10/15] Tote 15 Gegner mit einem beliebigen Nahkampfangriff.	3500
	AUCH DU, BRUTUS? [1/3] Tote 3 Gegner mit einem Spezial-Nahkampfangriff	2000
	KOPF-JÄGER [8/25] 25 Kopfschüsse	2500
	DER STANDARD [7/25] 25 Briggs-SMG-Ab-schüsse	3000

360 Sammel: Bonuserfahrung für Nahkampf, Kopfschüsse und den Einsatz spezieller Waffen und Talente.

RETURN to 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.



Das **RETURN** Magazin können Sie nicht im Handel kaufen. Es ist nur über unsere Webseite oder über EBAY erhältlich!

Bestellen Sie jetzt Ihre Ausgabe:

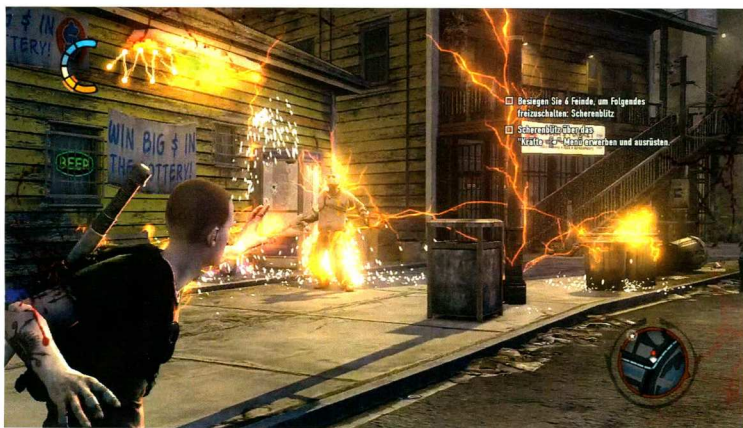
www.return-magazin.de

RETURN
DAS MAGAZIN FÜR DIE GENERATION 8-BIT

RETURN Magazin auf der
gamescom
2011 in Halle 8

inFamous 2

PS3 Action 16



PS3 Die menschliche Batterie sorgt in New Marais für elektrisierende Stimmung. Als Bösewicht brutzelt Ihr Gegner zwischen metallischen Gegenständen. Dank schöner Funken- und Feuereffekte sehen selbst Standardgefechte spektakulär aus.

» Cole McGrath ist eigentlich ein lausiger Superheld für ein Open-World-Spiel. Er kann keine Fahrzeuge steuern, Wasser ist sein Todfeind und er nutzt bis auf eine umgebaute Motorradgabel keine Waffen. Dafür schießt er aber immerhin Blitze aus seinen Händen, zieht Strom aus allen möglichen Geräten, gleitet durch die Luft und macht mit seinen Kletterfähigkeiten selbst Meistermörder Ezio Konkur-

renz. In "inFamous 2" verspricht es den Kurier auf der Flucht vor der Bestie, seiner persönlichen Nemesis, nach New Marais. Anders als Empire City besteht die ungefähr gleich große und überraschend bunte Stadt nicht nur aus Straßenschluchten und Industriekomplexen. Auch ein Sumpfgebiet und einen überschwemmten Stadtteil, der an New Orleans erinnert, erkundet Ihr im Laufe des 15- bis 20-stündigen

Abenteuers. Ob Ihr zum weißen Ritter oder zum düsteren Tyrannen aufsteigt, bleibt wie bisher Euch überlassen. Schadet Ihr den normalen Bürgern und geht Ihr eigensinnig mit Euren Kräften um, färben sich Coles Blitze rot und er wird böse. Das ist vor allem in den Gebieten ohne Strom praktisch, denn als Egoist dürft Ihr ungestraft wehlosen Gegnern ihre Lebensenergie entziehen. Noblere Naturen retten und heilen ihre Mitmenschen, bekommen dafür andere Fähigkeiten und werden auf der Straße bejubelt. Selbstverständlich seht Ihr abhängig von Eurer Gesinnung auch ein anderes Ende, doppeltes Durchspielen lohnt sich also.

Neue Besen kehren gut

Cole beginnt sein neues Abenteuer mit fast allen Superkräften, die Ihr aus dem Vorgänger kennt. Zusätzlich hebt er nun per Telekinese Autos, entfacht Wirbelstürme und erweitert



Tobias Kujawa

Obwohl Cole für mich ein belangloser und nichtssagender Charakter bleibt, hat mich "inFamous 2" voll überzeugt und begeistert. Es gibt einfach immer

etwas zu tun, ich komme selten von einer zur anderen Hauptmission, ohne nicht doch noch zwischendurch den ein oder anderen Nebenauftrag zu erledigen. New Marais fesselt mich durch seine unterschiedlichen Gebiete und Herausforderungen deutlich länger an den Bildschirm als Empire City. Und aufgrund des stimmigen Gesamtbildes kann ich über die grafischen Detailschwächen großzügig hinwegsehen. Der komplexe Level-Editor tut sein Übriges, um mich auch nach zweimaligem Durchspielen noch weiter mit Inhalten zu versorgen. Einziger Kritikpunkt: Das Feature bedarf dringend eines kompetenten Tutorials. Bitte mit einem kostenlosen DLC nachreichen!



PS3 Neue Kräfte, neue Verbündete, neuer Nahkampf (Bilder oben, links, rechts). Auch Kenner des Vorgängers werden immer wieder überrascht und langweilen sich nicht, selbst wenn sie Coles erstes Abenteuer in- und auswendig kennen. Wirklich neue Ideen gibt es aber nicht. Der Elektromann kann zum Beispiel noch immer nicht Auto fahren.



PS3 Dieses nette Kerlchen kommt aus dem Sumpf und bereitet Euch mehrere Male Kopfschmerzen. Und es ist nicht einmal der größte Gegner im Spiel...

zivilen Opfer in Kauf nimmt, ist Kuo darauf bedacht, möglichst wenigen Menschen zu schaden.

Als Bösewicht stellt sich Euch der Demagoge Bertrand mit seiner Miliz in den Weg, welche die Stadt kontrolliert. Später gesellen sich diese Monster aus dem Sumpf und Supersoldaten mit Eiskräften dazu. Die Kämpfe sind fordernd, bereits auf der normalen Schwierigkeitsstufe müsst Ihr gezielt Schwachstellen attackieren und auf herumstehende Stromquellen achten, sonst beißt Ihr ins Gras.

To-Do-Liste

Abseits der Hauptmissionen, in denen Ihr Raketentransporter eskortiert, Euch auf einem Schiff in den

Sumpf wagt, Monster per Scheinwerfer brutzelt und ein schwer bewachtes Fort stürmt, erwarten Euch Massen an Nebenaufgaben und sammelbarer Objekte. Abhängig davon, ob Ihr Gutes oder Böses tun wollt, vertrimmt Ihr Straßenmusiker, entschärft Bomben, lauert Polizisten auf und sucht versteckte Pakete. Als Belohnung winken Karma- und Erfahrungspunkte, welche neue Fähigkeiten freischalten. Um diese letztlich auch nutzen zu können, erfüllt Ihr bestimmte Bedingungen. Mal müsst Ihr fünf Gegner per Kopfschuss ausschalten, mal drei Feinde mit einer einzigen Granate erwischen. Das Upgrade-System gestaltet sich somit etwas kompliziert und langatmig, zwingt Euch aber auch zu unterschiedlichen Vorgehensweisen.

Um Eure Stromkapazität zu erweitern, sammelt Ihr die überall in der Stadt verteilten Explosionsscherben. Audiologists, die Ihr bekommt, wenn Ihr bestimmte Tauben vom Himmel holt, beleuchten die Hintergrundgeschichte. Ein Knackpunkt in Teil 1 waren die Kanalisationsmissionen, die Euch immer wieder durch einen ermüdenden Parcours schickten, um den Strom in neuen Stadtgebieten zu aktivieren. "Infamous 2" verzichtet auf diese Passagen. Stattdessen feuert Ihr nun Raketen aus purem Strom in der Verfolgeransicht auf stillgelegte Generatoren. Habt Ihr getroffen, begeben Ihr Euch selbst dorthin und verteidigt die Maschine, während Ihr sie aufladet.

Coles zweites Abenteuer muss sich weder spielerisch noch grafisch

hinter "Assassin's Creed" und Co. verstecken. Das farbenfrohe und abwechslungsreiche New Marais pulsiert vor Leben und gibt das Bild einer realen Großstadt überzeugend wieder. Überhaupt fällt der sehr saubere Grafikstil ins Auge. Man merkt, dass "Infamous 2" speziell für eine Plattform entwickelt wurde. Gelegentliche Ruckler, unschöne Schattenkanten und die detaillierten Passanten stören aber den Gesamteindruck ein wenig. Übrigens müsst Ihr nicht an Euren Ohren zweifeln, Coles Stimme hat sich sowohl in der englischen als auch in der deutschen Fassung verändert. Die Sprecher fallen aber insgesamt nicht durch besonders gute Leistungen auf. Die gute Hintergrundmusik dreht nur sporadisch auf. tk

SUPERHELDEN SCHLAFEN NICHT – DER LEVEL-EDITOR

Wenn Ihr nach den zahlreichen Story- und Nebenmissionen immer noch nicht genug von "Infamous 2" habt, sorgt Ihr mit dem Level-Editor selbst für Nachschub. Hier platziert Ihr Objekte, Gegner und Passanten frei in der Spielwelt, legt Missionsziele, Verhaltensweisen und Laufrouen fest und stellt Euer Werk der Community zur Verfügung. Über verschiedene Parameter regelt Ihr, welche Missionen von anderen Nutzern in Euren eigenen

Spielstand erscheinen. Der Editor birgt viel Potenzial, verlangt allerdings eine Menge Einarbeitungszeit, ein Tutorial fehlt. Immerhin hat Entwickler Sucker Punch selbst einige Missionen erstellt, die Ihr analysieren und verändern dürft. Für kreative Spieler, die auch bei "LittleBigPlanet 2" gern basteln, dürfte die hohe Einstiegschürde zu überwinden sein, alle anderen genießen einfach kostenlosen Nachschub.



Entwickler **Sucker Punch, USA**
Hersteller **Sony**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**
Unterstützt **1 Spieler, Text: einstellbar**

Sprache: einstellbar, **Text:** einstellbar
» tolle Grafik, nur köstliche Schatten und einige Ruckler stören
» Speicherstände des ersten Teils beeinflussen auf Wunsch Coles Startattribute
» neue Nahkampfoptionen mit dem Amp
» New Marais bietet mehr Abwechslung als Empire City und ist farbenfroher
» komplexer Level-Editor

SPIELSPASS

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

PS3
86

FAZIT » Abwechslungsreiches Open-World-Abenteuer mit schöner Grafik und Moral-system, das zum zweiten Durchgang einlädt.

Hunted: Die Schmiede der Finsternis

PS3 360 Action 19



360 Violett oder grün leuchtende Waffen bringen zauberhaften Zusatzbums ins Schermützels, bis ihnen die magische Ladung ausgeht. 16-mal darf E'lara noch glänzen, dann wird es Zeit für einen neuen Flitzbogen. Auch Caddocs Schild sah schon besser aus.

» Caddoc und E'lara sind hoffnungslos klischeehaft, aber sympathisch und damit das Beste an diesem Versuch eines fantastischen Actionspiels für Kumpels (siehe Kasten). Der muskelbepackte Glatzpeer und die vollbusige Elfe ziehen durch ein Fantasyland, dessen Trashfaktor sie mit ständigem Dummgelauber erträglich machen. Auf der Suche nach unermesslichen Schätzen nehmen sie es mit Tittendämonen, Skeletten und Pseudo-Orks auf. Dabei entpuppt sich Caddoc als nervöser Arachnophobiker und E'lara als goldgeile Söldnerseele. Witzig.

Gar nicht mal so gut...

...ist dagegen die stümperhafte Umsetzung der spielerischen Mixtur aus 'Gears of War' und einer Prise

"Diablo". Eigentlich müsste "Hunted" mit diesen Zutaten eine Menge Spaß machen. Als Caddoc gebt ihr an vorderster Front den Mann fürs Grobe, blockt gegnerische Schläge mit einem zunehmend porösen Schild und teilt mächtige Hiebe aus. Wählt ihr E'lara, huscht ihr von Deckung zu Deckung und zielt mit dem Langbogen auf Köpfe, Beine und andere ungeschützte Gliedmaßen. Ein Inventar gibt es nicht. Erbeutete Waffen oder Schilde werden bei Bedarf vor Ort getauscht. Mit gesammelten Kristallspittern verbessert ihr je drei magische Kampffähigkeiten und ebenso viele Zaubersprüche pro Charakter. Diese lassen sich im Kampf kombinieren. So friert E'laras arktischer Pfeil Gegner ein, so dass Caddoc sie zerschlagen kann. Dessen Wirbelwind hebt Feinde in die Luft, wo sie leichte Beute für den Pfeil der Elfe abgeben. Die an sich linearen Levelschlächte bieten immer wieder die Minirätsel, die den Zugang zu verborgenen Grüften voller Schätze



PS3 Kleines Rätsel am Rande: Zündet E'lara ihren Pfeil im Feuer an, kann sie damit die Ampel einer Statue entzünden und es öffnet sich eine Schatzkammer.

öffnen. Das hier gefundene Gold legt ihr im Level-Editor namens 'Crucible' an, wo ihr neue Szenarien für Euch und Eure Freunde baut.

Dieses robuste Konzept haut Entwickler inXile mit ausgesprochenen Anfängerfehlern kaputt. Gespeichert wird automatisch an viel zu selten gesetzten Kontrollpunkten. Charakterwechsel und -verbesserung darf nur an bestimmten, ebenso selten



Max Wildgruber

"Ich weiß nicht, ob wir so schlecht sind oder das Spiel." Mein Koop-Kumpel Martin bringt es nach unserem dritten vergeblichen Anlauf auf ein unverschämtes gut

bewachtes Burgtor auf den Punkt: "Hunted" ist so mit Fehlern gespickt, dass der eigentlich anspruchsvolle Spielablauf immer wieder zum hakeligen Glücksspiel verkommt. Wieso liegen Partnerheilung und Waffentausch auf derselben Taste, so dass ich ihm keine Tränke zuwerfen kann, wenn ich auf einer Waffe stehe? Wieso brechen feindliche Combos durch eindeutig erhobene Schilde? Wieso reagieren Feinde auf meine Pfeile manchmal sofort und ignorieren sie später? Und warum gängelt man uns mit Speicherpunkten, die mehr als eine Wegstunde voneinander entfernt liegen? Verstehe ich nicht und spiele lieber den alten, aber makellosen Koop-Modus von "Resident Evil 5".

Plätzen vorgenommen werden. Bugs im Verhalten von Freund und Feind sorgen für Frust. Mal heilt Euch Euer Kumpel nicht, mal steht ein Gegner nur noch sabbernd in der Gegend herum. Im Koop-Modus nerven die plötzlich verschwundene Taste für die Schnellheilung und nicht abbrechbare Spezialattacken. mw

KOOPERATIV

Für das Spiel mit Menschen bietet die Xbox-360-Fassung eine überregionale Matchmaking-Funktion, auf der PS3 gibt es nur innerdeutsche Verkümpelung. Am geteilten Bildschirm schmälern Grafikleinbußen und Übersichtsprobleme die Gaudi.



360 Ein menschlicher Mitspieler hat wenigstens keine KI-Aussetzer.



360 Der Boss des ersten Kapitels prahlt mit Spinnenfortsätzen und Marilyn-Manson-Gedächtnisstelen. Feuerfest ist er gottlob aber nicht.

Entwickler inXile Entertainment, USA
Hersteller Bethesda
Termin im Handel
Preis 60 Euro

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

- » 6 Kapitel Fantasy-Action
- » für 2 Spieler ausgelegt
- » gute deutsche Sprecher
- » jede Menge Bugs
- » Crucible-Level-Editor

SPIELSPASS

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

62

FAZIT » Prinzipiell spaßiges Fantasy-Abenteuer, das zu zweit am meisten Spaß macht, aber an Schlampelei und blödem Design leidet.

Resident Evil: The Mercenaries 3D

3DS Action 18


3DS Bringt Gegner mit gezielten Schüssen aus dem Gleichgewicht und verpasst ihnen dann einen saftigen Nahkampf-Move – das bringt wertvolle Sekunden.

Wer zu "Mercenaries 3D" greift und ein großes, gruseliges "Resident Evil" mit viel Handlung und Schock-Momenten erwartet, wird sich wundern: Das erste Untoten-Abenteuer auf dem 3DS versteht sich als flotter Arcade-Spaß mit Fokus auf Punkte-zahlen und Koop-Modi mit lokaler oder Wi-Fi-Verbindung. Will man das Ganze negativ sehen, sind die "Mercenaries" eigentlich kaum mehr als eine Reste-Verwurstung – aber so einfach macht man es sich bei Capcom dann doch nicht.

Acht gegen die Meute

Nach und nach stehen die Altstars Chris und Claire Redfield, Jill Valentine, Albert Wesker, Barry Burton, Jack Krauser, Rebecca Chambers und Hunk zur Verfügung – mit denen startet Ihr alleine oder gemeinsam mit einem Freund eine der vielen, meist recht kurzen Missionen. Unter Zeitdruck erledigt Ihr Gegner aller Art: Mal bekommt Ihr es mit klassischen

Zombie-Horden zu tun, dann tritt Euch nur ein dicker Boss gegenüber. Dabei geht es um möglichst effizientes Vorgehen, Schnelligkeit und Combos: Wer seine Widersacher mit Nahkampf-Attacken erledigt, freut sich über Zeit-Boni.

Eine nennenswerte Handlung gibt es nicht, lediglich kurze Briefings vor dem Start einer Mission weisen Euch ein. Die Szenarien wurden den "Mercenaries"-Modi aus "Resident Evil 4" und "Resident Evil 5" entnommen, teilweise allerdings leicht beschnitten – toll sehen sie trotzdem aus. Es ist beeindruckend, wie überzeugend Capcom die komplexen Polygonbauten der Heimkonsolen-Vorbilder auf den kleinen 3DS über-



3DS Im Mehrspieler-Modus ist Kooperation Pflicht – da gehört es natürlich zum guten Ton, den Mitspieler auch zu heilen.

tragen hat. Auch wenn sich jede Menge Gegner im Bild tummeln, wird die Action nicht langsamer.

In Sachen Steuerung und Optionen geben sich die 3D-Söldner angenehm offen und komfortabel. Ihr habt die Wahl aus zahlreichen Kontroll-Schemata vom typischen "Resident Evil"-Layout bis zur klassischen Ego-Shooter-Steuerung. Zudem lässt sich die Farbe Eures Ziellasers verändern und sogar einstellen, dass Ihr während des Laufens schießen und nachladen dürft – sehr praktisch!

Auch die Charaktere sind modifizierbar: Ihr schaltet nicht nur neue Figuren und Kostüme frei, Ihr könnt auch die Grundbewaffnung

modifizieren und Helden ergatterte Skills zuordnen. So macht Ihr Euch z.B. das Leben leichter, wenn Ihr das Heilungspotenzial verbessert oder Euch besonders gegen Instant-Kill-Manöver wappnet. Gleichzeitig hält gerade die Jagd nach neuen Medaillen und Skills ordentlich bei der Stange. *tn*


Thomas Nickel

Anfangs macht sich ein flaves Gefühl in der Magengegend breit: Die Missionen sind kurz, die Ziele simpel und die Gegner Kanonenfutter. Aber habt Ihr ein paar

Missionen hinter Euch, werden die Herausforderungen komplexer, Ihr bekommt neue Figuren und die Feinde leisten mehr Gegenwehr. Meist ist das Zeitlimit Euer größter Feind und sorgt immer mal wieder für Frust. Ihr ballert Euch souverän durch, scheitert aber am Ende doch, weil die Uhr abgelaufen ist – für mich fühlt sich das eher willkürlich an. Stört Euch das nicht, dann dürft Ihr Euch über ansehnliche Umgebungen, Figuren und Waffen sowie launige Koop-Missionen freuen – ein paar mehr Szenarien hätten dem Spiel aber nicht geschadet.

HORROR-BONUS

Nicht nur für Resident-Fans hat Capcom einen tollen Bonus auf das Modul gepackt: Unter "Extras" dürft Ihr eine kurze, aber interessante Demo der kommenden "Revelations"-Episode spielen. Jill Valentine erforscht dabei das Innere eines Schiffs und bekommt es mit (nach modernen Serienstandards) wenigen, aber dafür bedrohlichen Mutationen zu tun. Die Steuerung entspricht weitgehend den aktuellen Episoden; Spieltempo und Atmosphäre erinnern eher an die früheren, unheimlicheren Teile.



3DS Während oben die Untoten-Action tobt, betrachtet Ihr auf dem unteren Screen die Karte und wählt Eure aktuelle Waffe.

Entwickler: **Capcom, Japan**
 Hersteller: **Capcom / Nintendo**
 Termin: **1. Juli**
 Preis: **45 Euro**

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

» verwendet Szenarien aus Teil 4 und 5
 » teils sehr strenge Zeitlimits
 » mit "Resident Evil: Revelations"-Demo
 » **3DS-Faktor:** Da Capcom auf Bildschirm-Schwenkereien verzichtet, bleibt der 3D-Effekt stets erhalten. Die Tiefenwirkung ist angenehm und gefällt vor allem beim Einsatz der Scharfschützen-Gewehre.

SPIELSPASS

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

77

FAZIT » Kein vollwertiges "Resi", aber eine flotte Schießbude für zwischendurch, die zeigt, was der 3DS technisch kann.



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

YSPK19/YSAT49



Air Conflicts: Secret Wars

Mit der Flugsimulation bewegen sich Anfänger und Geübte dank verschiedener Modi durch Szenarien beider Weltkriege.

- ab 12 Jahre • für PS3 oder Xbox • ab 17.06.

YSTR21/YSR29



DiRT 3

Auf ihrem Weg an die Weltspitze kämpfen sich die Spieler in DiRT 3 rund um den Globus durch Schlamm, Schotter und Staub.

- über 50 Rallye-Wagen • ab 6 Jahre

YSTR16/YSR32

Nintendo



Nintendo 3DS

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

QVW4041



Das Geheimnis von Dragonville

Man begleitet in diesem Knobel-Adventure die charismatische May auf der Suche nach ihrem verschwundenen Bruder.

- ohne • für Nintendo DS

YSPV43



Super Street Fighter 4 Arcade Edition

Die Arcade Edition mit neuen Charakteren und einem verbesserten Gameplay.

- ab 12 Jahre • für PS3 oder Xbox • ab 24.06.

YSP34/YS401



Kung Fu Panda 2

Panda Po beschützt als Drachenkrieger das Tal des Friedens – bis sich eines Tages ein Unheil bringender Gegner ankündigt

- ab 6 Jahre • für PS3 oder Xbox

YSP16/YSF08

Nintendo



Nintendo Mario Kart Wii Pack

- 729 MHz IBM Broadway-Prozessor
- ATI Hollywood GPU • DVD-Laufwerk
- WLAN, 2x Eingabegerät, 2x USB-A
- Spiele: Wii Sports, Mario Kart und Wii Wheel

QVW702



Mad Catz Wireless Racing Wheel für Xbox 360

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

QXZ404

XBOX 360



Microsoft Control Pad Wired

- 14 Tasten • zwei analoge Sticks
- ausgezeichnetes ergonomisches Design
- für Xbox 360 und PC • USB

QXZM08

XBOX 360



Microsoft Xbox 360 4 GB inkl. Kinect

- 3.200 MHz CPU • 500 MHz GPU • 512 MB RAM
- 4-GB-Speicher • 5x USB, WLAN, LAN
- inkl. Kinect, Spiele „Kinect Adventures“ und „Kinect Joyride“

QXW303



für PC: **49,99** für PS3 und Xbox: **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

YSDX26 / YSDT18 / YSDC3A



The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D

Freuen Sie sich auf ein Wiedersehen mit Link, einem der größten Helden in der Geschichte des Videospiele. Mit fantastischen Grafiken, 3D-Bildern und einer intuitiven Steuerung sowie mit frischen Herausforderungen wird das Abenteuer alte wie neue Fans in seinen Bann ziehen

- Freigegeben ab 6 Jahre • für Nintendo 3DS • ab 17.06 erhältlich

YSDN11

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

sharkoon



44,99

Sharkoon X-Tatic SP

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

KHFS38

PS3
PlayStation 3



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 und „Little Big Planet 2“

GTFS38

PS3
PlayStation 3



41,99

Sony PS3 DualShock 3 Controller

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

GTZ509

Logitech



249,90

Logitech G27 Racing Wheel

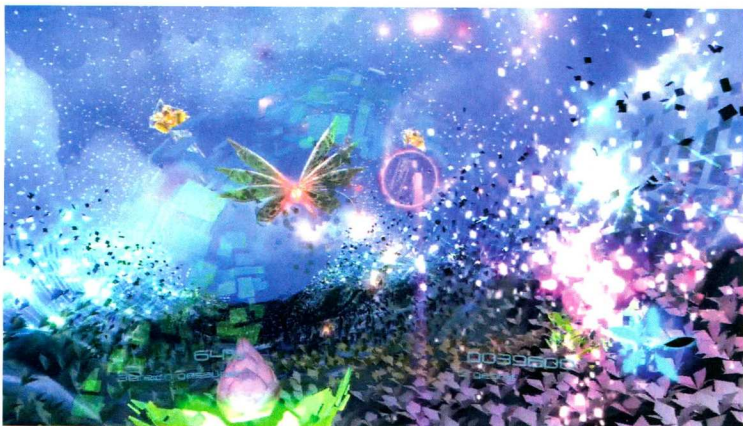
- 900° drehbar • 16 Buttons • inkl. 3 Pedale
- Vibration-Feedback • Gangschaltung mit 6 Vorwärtsgängen und Rückwärtsgang
- geeignet für PC, PlayStation 2 und 3

NJ23.58

ALTERNATE

Child of Eden

360 PS3 Action 6



360 Hin und wieder mischt "Child of Eden" eine Portion Naturalismus hinzu: Zwar blitzt, wabert und wirbelt auch dann allerhand durch die Umgebung, doch als solche erkennbare Pflanzen geben der abstrakten Umgebung etwas Erdung.

» Tetsuya Mizuguchi stellte Fans auf eine lange Geduldsprobe: Widmete sich der kreative Japaner doch die vergangenen Jahre lieber diversen Knoblern wie "Lumines" und "Meteos" oder vergeudete seine Zeit als Berater der drögen Massenschnitzerei "Ninety-Nine Nights", statt seine stylischen Frühwerke zeitgenössisch fortzusetzen. Während Weltraum-Tanzmaus Ulala weiterhin nur als Gaststar bei Sega-Titeln auftaucht, ist jetzt der spirituelle Nachfolger des immer noch heiß geliebten Synästhesie-Shooters "Rez" erhältlich – zumindest für die Xbox 360, Sony-Fans müssen sich noch bis September gedulden.

Wer auf der Microsoft-Konsole in bunte und fantasievolle in Szene gesetzte Welten abtauchen will, kann das auf zweierlei Art: Als erstes Spiel lässt sich "Child of Eden" sowohl mit normalem Controller als auch via Kinect vollwertig steuern. Besonders komplex zu handhaben



360 Prägnante Szenarien wie diese Zahnradlandschaft setzen seltene ruhigere Momente.



360 Fleißige Reisende schalten Grafikfilter frei: "Trip" kehrt die Farbgebung um und lässt die Levels in neuem Licht erscheinen.

ist das Konzept ja auch nicht: Ganz wie bei "Rez" fliegt Ihr auf vorgegebenen Bahnen durch die psychedisch angehauchten Welten und ballert per Zielkreuz auf Feindformationen. Diesmal erlebt Ihr den virtuellen Drogentrip jedoch aus der Ego-Perspektive und müsst hin und wieder die Waffe wechseln: Bei bestimmten Gegnern und auf Euch zusendenden Schüssen sind die nach "Panzer Dragoon"-Art aufschaltbaren Standard-Raketen machtslos, dann

hilft nur der alternative, lila Dauerfeuer-Laser. Mit dem Joypad steuert Ihr Euer Zielkreuz genauer und auch der Munitionswechsel klappt besser, doch die gestenreiche Kinect-Kontrolle funktioniert durchaus gut – mit ihr fühlt Ihr Euch intensiver ins Geschehen eingebunden, allerdings ermüden Eure Arme sehr schnell.

Farb-Rausch

"Child of Eden" wirkt mit seinen liebevoll gestalteten Welten, die thematisch ein Spektrum von Technologie bis Natur abdecken, optisch angemessen bombastisch und eindrucksvoll. Beim von Mizuguchis Musikprojekt Genki Rockets beigeordneten, poppigen Soundtrack hätten wir uns eine Prise mehr Abwechslung gewünscht. Spielerisch hält sich die Faszination in Grenzen, und einige Designentscheidungen wollen uns nicht einleuchten: Dass alle fünf Levels zusammen nicht mal 90 Minuten dauern, verwundert "Rez"-Kenner kaum – dass Euch ein umständliches Freischaltsystem aber dazu nötigt, die frühen Abschnitte



"GUT"

Ulrich Steppberger

Was habe ich mich auf einen würdigen Erben von "Rez" gefreut – wieso ziehe ich also keine "Super!-Miene? Weil "Child of Eden" eigentlich nichts besser

macht als der inoffizielle Vorgänger und einige Sachen eine Spur schwächer geraten. Das stilvolle Design gefällt durchaus, doch spielerisch macht die Ballerei einen etwas beliebigen Eindruck. Gerade die Feindformationen wirken nicht mehr so durchdacht, die lila Alternativschüsse bringen Hektik ins Geschehen und die Endbosse lassen mich irgendwie kalt. Das arg penible Punktesystem und die lästige Freischalterei hätten ebenso nicht sein müssen. "Child of Eden" ist offensichtlich als Erlebnis-Erfahrung ausgelegt und wird diesem Aspekt auch gerecht – da wirken solche Zugeständnisse an "klassische" Videospieldesignkonventionen eher störend als spaßfördernd.

mehrfach am Stück zu absolvieren, ist nervig. An hohe Punktzahlen kommt zudem nur, wer stur den (im dichten Klangteppich teils schwer wahrnehmbaren) Musikkhythmus einhält und sehr konzentriert spielt – das steht dem unbeschwerten Sich-berauschen-Lassen im Weg. Wer sich daran nicht stört, entdeckt auf Dauer allerlei nette Boni wie eine zusätzliche "Herausforderungs"-Welt und hübsche Grafikfilter. us



360 Endgegner weichen erst nach langem Beschuss, haben aber wie dieses abstrakte Konstrukt in der Regel keine erkennbare Persönlichkeit.

Entwickler: Q Entertainment, Japan
Hersteller: Ubisoft
Termin: im Handel
Preis: 50 Euro

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

- » 5 Levels plus simplere Bonuswelt
- » Steuerung wahlweise mit Pad oder Kinect
- » Wechsel zwischen 2 Schusstypen
- » freischalbare Grafikfilter und Soundeffekte

SPIELSPASS

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

74

FAZIT » Im Kern schlichte Zielkreuzballerei, die auf Farbrausch und Reizüberflutung setzt und damit durchaus Erfolg hat.

»Ich kümmere mich nicht um Schubladen«



Wir trafen uns mit Design-Ikone und Q-Entertainment-Boss Tetsuya Mizuguchi und plauderten nicht nur über sein neuestes Baby "Child of Eden" (Test linke Seite).

MI Games: Können Sie sich vorstellen, ein Spiel ohne Sound zu machen?

Tetsuya Mizuguchi: Nein, das kann ich mir nicht vorstellen. Klar, man könnte ein Spiel machen, aber die Emotion... Ein Spiel besteht aus zwei Elementen: Spaß plus X. Wenn es nur um den Spaß ginge, dann bräuchten wir keine technologische Evolution. Wir könnten für alle Zeiten 8-Bit-Titel spielen. Aber wir brauchen nicht nur Spaß, sondern auch ein gutes Feeling bzw. überhaupt ein Gefühl. Natürlich könnten wir ein Spiel ohne Sound machen, aber das wäre halt nur 'spielen'. Für mich wäre das wie ein Hamburger ohne Fleisch in der Mitte. Klar kannst du das Brot essen, aber da ist keine Harmonie, kein 'plus X'.

Die grafische Fortentwicklung gegenüber "Rez" ist bei "Child of Eden" offensichtlich. Aber wie ist das beim Sound? Hat der sich in puncto Technik und Spielmechanik weiterentwickelt?

Ja, auf jeden Fall. Die Akustik ist sehr viel organischer, Soundeffekte und Musik passen sich stark an deine Spielweise an. Wenn du ein sehr guter Spieler bist, mit einem guten Rhythmusgefühl, dann wirkt sich das erheblich auf die akustischen und visuellen Effekte aus. Wir haben auch wesentlich mehr Songs ins Spiel

gepackt, um eine stärkere emotionale Wirkung zu erzielen. "Rez" spielte nur mit minimalen Techno- und Trance-Elementen. Nach "Rez" hatte ich mir vorgenommen: Wenn ich irgendwann die Möglichkeit bekomme, ein ähnliches Spielerlebnis erschaffen zu dürfen, dann sollte es viel organischer und emotionaler sein.

Sie waren ja auch am Design 'normaler' Spiele wie "Sega Rally" oder "Ninety-Nine Nights" beteiligt. Ziehen Sie die Arbeit an abstrakten Spielen vor?

Auf dieser sehr kreativen Reise brauchen wir manchmal auch das Normale. Aber das Abstrakte wird heute ja auch zu einer Realität. Vor zehn Jahren bei "Rez", da hatten wir einfache Linien und ein paar Farben. Aber nun haben wir Technologien wie High-Definition-TVs und 5.1-Surround-Sound, womit wir viele Dinge anstellen können. Und dann haben wir auch noch eine Technologie wie Kinect. Technologie hat auf Spieldesigner einen riesigen, übermächtigen Einfluss, das Spiel bleibt nie auf der Stelle stehen, es ändert sich ständig, entwickelt sich immer weiter. Und das ist eine tolle, einzigartige Eigenschaft dieser Industrie. Das Videospiel ist wie ein Schwamm, der alles in sich aufsaugt.

Sie haben eine Story in dieses sehr abstrakte Spiel integriert. Gibt es eine tiefere Botschaft, die Sie den Leuten über "Child of Eden" mitteilen wollen?

Ja. Aber es ist wirklich schwer, in das Spiel eine Botschaft zu packen. Ich will die Botschaft und die Story nicht zu stark forcieren, aber es gibt sie. Jedes Mal und

bei jedem Projekt beginne ich den Schaffensprozess und das Konzept mit der Frage "Wie kann ich über den Spielvorgang eine Art Botschaft transportieren?" Jedenfalls nicht, indem ich Film- und Spielsequenzen aneinanderreihe, denn da ist keine Chemie drin. Ich will eine Chemie erschaffen – das war bei diesem Projekt für mich und meine Leute eine große Herausforderung. Und so habe ich zunächst einmal ein 40-seitiges Gedicht geschrieben, das sich mit Themen befasst wie "Was ist 'Child of Eden', wer ist Lumi, welche Gefühle hat man, wenn man dieses Spiel spielt?" Dann habe ich das Gedicht an meine Leute weitergereicht. Die Grafiker, Programmierer, alle lasen es und jeder hat seine Fantasie spielen lassen. Das war wirklich eine Freude, das ist die Chemie. Eine Produktion ist eine Art kreative Reise mit deinen Leuten. Am Beginn dieser Reise war ich ständig furchtbar frustriert, denn ich fühlte eine große Distanz zu ihnen. Aber wir kamen uns näher und näher – Versuch und Irrtum, machen, spielen, ja, nein. Zum Ende der Produktion wurden unsere Gedanken zu einer Einheit, und dabei hatte ich fast nie ein Wort sagen müssen. So haben wir zwei Jahre verbracht, mit einem Projekt, das wirklich Freude machte. Manchmal brauchen wir so etwas einfach.

Vom Start weg war "Child of Eden" auf Kinect fokussiert. Sind Sie immer noch glücklich mit dieser Steuerungsmethode?

Ja, sehr sogar, denn ich bin stets glücklich, neue Technologie nutzen zu können. Es ist immer sehr aufregend, so eine neue Technologie in ein Erlebnis zu verwandeln, in

Spaß, gute Gefühle. Das ist so etwas wie eine Katharsis für Spieldesigner.

Wie unterschiedlich ist die Spielerfahrung mit Kinect?

Es ist etwas komplett anderes, wenn man mit Kinect und nicht mit dem Pad spielt. Mit Kinect fühlst du dich wie ein Dirigent. Du schüttelst deine Hände und lässt dadurch Sound und Grafik entstehen. Es ist wie Magie.

Ist es nicht halberzig, Kinect trotzdem nur optional für "Child of Eden" zu machen?

Ist es, aber wir haben es getan. Wir haben allerdings die richtige Balance geschaffen, und das nahm viel Zeit in Anspruch. Wir haben sehr viel getestet, probiert und über den Haufen geworfen. Zum Beispiel den Waffenwechsel durch Handeklatschen – das war für manche Situationen zu hektisch. Also entschieden wir uns, das herauszunehmen. Aber in manchen Situationen vermissen wir das Handeklatschen wieder, also haben wir es einfach als optionale Steuerungsmethode wieder eingebaut.

"Rez" war ein Core Game, Kinect ist eine Casual-Hardware. Welche Zielgruppe visieren Sie mit "Child of Eden" an?

Beide. Ich kümmere mich nicht um Schubladen. Manche Kritiker sagen "Oh, das ist ein Spiel für Gelegenheitsspieler" und "Oh, das ist ein Spiel für Experten", aber mir ist das egal. Wenn ein Spiel Spaß macht und ein neues Erlebnis bietet, dann finden alle Menschen Zugang zu diesem Produkt.

Das Gespräch führte Stephan Freundorfer.

Weist den Weg mit ungewöhnlichem Design: Tetsuya Mizuguchi.

White Knight Chronicles II

PS3 Rollenspiel 12



PS3 Der verwunschene Wald von Faria stellt eines der wenigen neuen Spielareale dar. Wie gehabt, tummeln sich auch große Gegner in den recht weitläufigen Umgebungen. Diesen schwächlichen Treant erledigt Leonard aber auch in Normalgröße.

» Mit "White Knight Chronicles" debütierte der weiße RPG-Riese vor eineinhalb Jahren mit viel Potenzial und noch mehr Verbesserungsbedarf (Test in Ausgabe 04/10). Das an Online-RPGs angelehnte Kampfsystem erwies sich als vielseitig, aber lahmarschig. Held Leonard, der sich im Kampf zum turmhohen Incurruptus aufblasen konnte, blieb charakterlich hohl. Euer selbsterstellter Avatar tobte sich in spaßigen Online-Quests aus, wurde von der klischeehaften Handlung des Hauptspiels aber ignoriert.

Bei der Fortsetzung will Level-5 alte Fehler vermeiden: Verkürzte Wartezeiten für Kampfkaktionen, neu balancierte Waffenstärke und Fähigkeiten sowie ein gehobener taktischer Anspruch lauten die neuen Tugenden. Generös packte man zudem den ersten Serienteil mit aktualisierter Spielmechanik auf die Blu-ray. Trotzdem lässt das Gesamtergebnis zu wünschen übrig.

Armer Ritter

Ihr startet entweder komplett von vorne oder mit einem neuen Avatar auf Level 35 am Startpunkt des Sequels. Wer das Originalspiel durch hat, darf alternativ seine alte Party importieren (wird auf Level 35 zurückgesetzt). Für Novizen verwirrend, geht die Rahmenhandlung um Bösewicht Grazel im Feenkönigreich Faria weiter. Die zarte Prinzessin Mi und ihr düsterer Leibwächter Scardyne stoßen zur bekannten Heldenbrutle um Ritter Leonard. Exotische Buntglastürme und überwucherte Baumriesen verströmen fantastische

Atmosphäre. Nach zwei bis drei Stunden folgt Ernüchterung: Spätestens im ersten Bosskampf wird klar, dass der Schlüssel zum Sieg noch immer im korrekten Einsatz der beiden automatisch agierenden KI-Kameraden besteht. Deren Anleitung per gehaltener Schulteraste und Digikreuz ist nach wie vor umständlich, ebenso wie die Auswahl Eurer Kampfkaktionen über vier frei belegbare Befehlsleisten. Coole neue Fähigkeiten wie Leonards Zweihandkampftechnik können den weißen Recken nicht von seinem Fluch befreien: Ihr müsst zu lange schwächliche Standardattacken austeilen, bis ihr die mindestens sieben Aktions-Chips für die Verwandlung in die Incurruptus-Form beisammen habt.

Zwar erhalten später auch Bogen-schützin Yulia und Euer Avatar ihre eigenen Incurrupti, das ändert aber nichts am langweiligen Kampfsystem. Dass ihr zwischen den wenigen neuen Schauplätzen recht viel Zeit in altbekannten Arealen zubringt und



PS3 Normale Schwerter schwingt Leonard neuerdings auch in doppelter Ausführung. Dynamischer werden die Kämpfe dadurch aber auch nicht.

die Bosskämpfe im letzten Drittel des Spiels lächerlich hohe Erfahrungsstufen verlangen, trägt nicht zum Spielgenuss bei. Eine bittere Erkenntnis, denn der weiße Spielspaß-Zwerg bäumt sich immer mal wieder zum Teilzeit-Riesen auf. Massig Rüstzeug für Party und Incurrupti, große Vielfalt in der Charakterentwicklung, aufgeblähte Online-Quests für inzwischen acht Avatare und tolle

Max Wildgruber
Level-5 muss sich so langsam vorkommen wie beim Kampf gegen Windmühlen. Schon wieder hat man aus vielen an sich prächtigen Einzelteilen einen Ritter von trauriger Gestalt zusammengeschrubt. Trotz etlicher Detailverbesserungen und fairem Gesamtumfang kritisiere ich bei "White Knight Chronicles II" dasselbe Grundproblem wie beim Vorgänger: Während ich im Online-Modus gut mit dem Stop-and-Go-Rhythmus des Kampfsystems klarkomme, langweilt mich der volllaute Kreis im Hauptspiel zu Tode. Auch die höhere Schwierigkeit ändert nichts. MMO-Kampfsysteme sind eben für Gruppen mit echten menschlichen Mitspielern gedacht. Die KI-Pappkameraden tragen hier nicht. Schade um die immer noch coole Resiniertheide, manch hübschen Winkel der Spielwelt und den hervorragenden Soundtrack.



PS3 Visiert ein Gegner Leonard in seinem Incurruptus an, beendet ein Druck auf die Dreieckstaste die Aufladephase feindlicher Spezialattacken.

Entwickler	Level-5, Japan
Hersteller	Sony
Termin	im Handel
Preis	60 Euro
Unterstützt » bis 8 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar	
» überarbeitetes Kampfsystem	
» enthält Teil 1	
» 1 neue Stadt, 5 neue Dungeons	
» neue Online-Quests für bis zu 8 Spieler	
» neue Bauteile für Online-Stadt: Georama	

SPIELSPASS

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

64

FAZIT » Umfangreiches Japan-Rollenspiel mit guten Ansätzen, aber kramrigem Kampfsystem und schwacher Story.

**TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45**



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.

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, MI Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

82034 Deisenhofen

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufsgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Super Street Fighter IV Arcade Edition

PS3 360 Beat'em-Up 12



PS3 Neuling Yang ähnelt Yun spielerisch so, wie Ken seinem Freund Ryu. Dessen böse Variante erinnert nicht zuletzt wegen eines Teleport-Moves an Finsterling Akuma.

Die dritte Iteration von "Street Fighter IV" bietet vier zusätzliche Kämpfer: Die spielerisch ähnlichen Yun und Yang kennen wir aus "Street Fighter III", Evil Ryu entstammt der "Alpha-Red" und Oni ist eine brutale Version von Akuma. Die beiden letztgenannten entdecken ihr zudem auch als geheime Bosse im Arcade-Modus.

Auf spielerischer Ebene wurden zahlreiche Details verändert: Reichweiten, die Dauer von Angriffs- und Erholungsphasen sowie neu bestimmte Schadenswerte sollen die Spielbalance optimieren. Tendenziell wirken Fußball-Kämpfer nun eine Nuance schwächer als bisher, durch das geänderte Move-Timing funktionieren manche Angriffscombos nicht mehr und weichen neuen Verknüpfungsmöglichkeiten. Wen das überfordert, der wechselt zum Standard-Balancing oder spickt im neuen Elite-Kanal, wo Replays von Topspielern zu sehen sind. Zudem teilt ihr Replays nun mit Freunden und verpasst Endloskampf-Lobbys Namen. Neue Herausforderungen gibt es nicht, frische Achievements schon. *mh*

DOWNLOAD

Seit 7. Juni sind drei Downloads für das reguläre "Super Street Fighter IV" verfügbar. Der erste ist ein gewöhnliches kostenloses Programm-update und bildet lediglich die Grundlage für die beiden anderen Downloads. Die zweite Datei ist ein kostenloses Update-Kit für diejenigen, die den kostenpflichtigen "Arcade Edition"-DLC nicht kaufen möchten. Warum also trotzdem herunterladen? Ganz einfach: Nur so ist Streammaking mit Spielern der "AE"-Version gewährleistet, im Zuschauermodus sind dann auch die vier neuen Charaktere sichtbar, wahl- und spielbar sind sie jedoch nicht. Sie werden wie die neuen Features des Replay-Kanals erst mit dem dritten, kostenpflichtigen Download verfügbar.

Ebenfalls wichtig: Im Optionsmenü findet sich ein Punkt, über den ihr zu den Originaleneinstellungen von "SSF IV" wechseln könnt. Kampf- und Spielerpunkte aus "SSF IV" bleiben zudem erhalten und werden durch separate Punkte für die "AE"-Version ergänzt. Je nach gewähltem Modus kommen dann die jeweiligen Punkte zum Zuge.



Michael Herde

Es gibt zwar keine frischen Stages zu den neuen Kämpfern, dafür liegt der Disc-Version das Original-"SSF IV" quasi bei, denn man zwischen dem

Balancing beider Varianten wählen. Was die Veränderungen taugen, lässt sich fundiert erst in den kommenden Monaten sagen. Relevant ist das "Arcade"-Update ohnehin nur für Turnier- und Profispiel, wer nur mit Kumpels auf dem Sofa zockt und einen der beiden Vorgänger besitzt, braucht es nicht. Am unkomfortablen Online-Matchmaking wurde nichts geändert und die Sprache der Kämpfer lässt sich nicht mehr charakterweise anpassen.

Entwickler: **Capcom, Japan**
Hersteller: **Capcom**
Termin: **im Handel**
Preis: **30 Euro, DLC: 1200 MSP / 15 Euro**

Unterstützt: **bis 2 Spieler**,
Sprache: **einstellbar**, Text: **einstellbar**
» 4 neue Kämpfer: Yun, Yang, Oni, Evil Ryu
» als vollwertige Disc-Version und als Download-Add-on für "SSF IV" erhältlich
» optional Balancing von "SSF IV" einstellbar
» erweiterte Replay-Kanäle

SPIELSPASS

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

92

FAZIT » Nur für Profis relevantes Update bzw. Add-on mit neuem Balancing, vier frischen Kämpfern und zusätzlichen Replay-Modi.

White Knight Chronicles: Origins

PSP Rollenspiel 12



PSP Die grauslichen Trolle gab es bereits auf PS3. Auf PSP sind sie noch hässlicher: Was nicht an der Gesichtsbaracke liegt, sondern an den schrottigen Texturen.

"White Knight Chronicles: Origins" verückt das auf der PSP erprobte "Monster Hunter"-Erfolgsrezept mit der abgespeckten Rollenspielmechanik der "White Knight"-Hauptserie für PS3. Von einem Zug aus brecht ihr mit Eurem selbstgestalteten Avatar und drei KI-Kameraden zu Aufträgen Marke "Töte genug von irgendwas" auf. Aus gesammelten Gegenständen entsteht neues Rüstzeug. Gegner und erlernbare Fähigkeiten sind von den "großen" Ritterspielen bekannt, obwohl die Handlung von "Origins" angeblich 10.000 Jahre früher, zur Zeit

der Dogma-Kriege angesiedelt ist. Davon merkt ihr allerdings nicht viel, denn das Verhältnis von Standard- und Storymissionen lautet 10:1. Großer Unterschied: Wenn sie genug normale Gegner getötet haben, verwandeln sich Eure vier Kämpfer statt in "Incorrupt" in normal große, aber supermächtige "Optimus"-Krieger. Wer genügend Kohle gesammelt hat, darf neue Wagnisse fürs Zug-Boardquartier kaufen. Ad-hoc-Quests für vier Spieler und die Möglichkeit, gesammelte Gegenstände nach "White Knight Chronicles II" zu exportieren, runden das Traversier ab. *mw*



PSP "Großmutter, warum hast du so große Füße?" Damit ich sie besser ins Bild halten kann! Die Kamera zeigt mich nämlich nur komplett, wenn ich in die Knie gebe."



Max Wildgruber

Als Gratis-Dreingabe für "White Knight Chronicles II" hatte ich mir diesen lieblosen Blechhaufen noch eingehen lassen, aber nicht als erstgenanntes Kaufprodukt.

Die erste Handvoll Missionen flutsch noch halbwegs unterhaltsam, wenn ihr dem Kampfsystem der Originalspiele etwas abgewinnen könnt. Dann wird aus "Origins" schnell Oh-GAHNS! Als besonders frech empfinde ich die stümperhaften zerschießenden Texte. Wenn schon questbasierter Ablauf mit dünner Alibi-Story aus dem Papierkorb von Level-5, dann wenigstens korrekt. Es heißt 'die' Quest, nicht 'der' Quest und... ach, ich geb' auf!

Entwickler: **Matrix Software, Japan**
Hersteller: **Sony**
Termin: **14. Juni**
Preis: **30 Euro**

Unterstützt: **bis 4 Spieler (lokal)**,
Text: **deutsch**

» abgespecktes Kampfsystem der PS3-Teile
» missionsbasierter Ablauf
» Optimus-Verwandlung statt Incorrupt
» Avatar aus "VKC II" importierbar, Kundenspeicher-Daten exportierbar

SPIELSPASS

Singleplayer: **4 von 10**
Multiplayer: **5 von 10**
Grafik: **3 von 10**
Sound: **6 von 10**

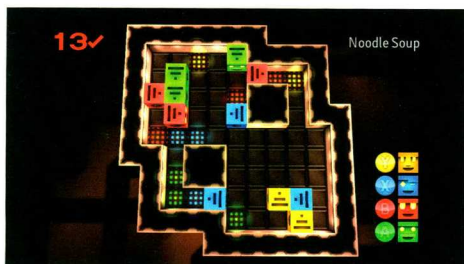
47

FAZIT » Schnell langweilige und technisch lieblose Missionssammlung nach dem Vorbild der Ritterspiele für PS3.

DOWNLOAD



UpBot Goes Up



360 Knallbunt und knallhart: Je mehr Bots sich auf dem Spielfeld tummeln, desto heißer laufen Eure Gehirnwindungen.

XBOX 360
INDIEGAMES

Das Konzept dieses Knoblers klingt trügerisch simpel: Klötze in vier Farben liegen in einem Spielfeld und bewegen sich je nach Kolorierung auf Knopfdruck in eine fixe Richtung – ihr sollt sie einfach zu den Ausgangspunkten bringen. Das gestaltet sich schnell ziemlich anspruchsvoll, ohne genaues, vorausschauendes Planen der Route landet ihr schnell in Sackgassen. Zwar können Fehler stets zurückgenommen werden, trotzdem sollten leicht zu frustrierende Spieler besser Abstand halten. Sucht ihr dagegen eine echte Denksport-Herausforderung, die zudem mit kräftigen Farben und gutem Sound schick präsentiert wird, seid ihr hier richtig. us

Entwickler: **IshiSoft, USA**
Preis: **3 Euro**

7
Spiespass

BloodRayne setzt auf 2D-Blut



360 Der rothaarige Leder-Vamp macht auch im Anime-Look eine sexy Figur – dass zudem reichlich Lebenssaft fließt, stört Fans sicher nicht.

SPIELE • Obwohl die letzten virtuellen Auftritte in der Vor-HD-Ära stattfanden (und in Deutschland ohnehin zwecks Jugendschutz jeglichen Biss vermissen ließen) und der Charakter seitdem in Uwe-Boll-Verfilmungen geschändet wurde, hat die Blutsaugerin Rayne immer noch erstaunlich viel Star-Potenzial. Im Sommer darf sie das endlich in einem Spiel für PS3 und Xbox 360 zur Schau stellen, dessen erste Eindrücke sehr vielversprechend ausfallen: "BloodRayne: Betrayal" entpuppt sich als rassiges Sidescroll-Hack'n'Slay mit "Castlevania"-Einflüssen im fein gezeichneten Anime-Look – natürlich fließt dank Schusswaffen und scharfen Klingen auch stillet jede Menge Blut. Als Entwickler sind mit WayForward (u.a. "Contra 4", "Shantae") erfahrene Burschen am Werk, die bislang fast nur Hits abliefern – hoffentlich trifft das auch bei "Betrayal" zu. us

Renegade Ops – die "Just Cause"-Macher laden zum Download-Rabatz



SPIELE • Die schwedischen Chaos-Spezialisten Avalanche schicken ihren "Just Cause"-Helden Rico Rodriguez in eine Verschnaufpause und lassen gemeinsam mit Sega ein neues Söldner-Quartett auf die Downloadspiele-Welt los. In "Renegade Ops" wird das Geschehen aus der Vogelperspektive dargestellt, während ihr mit kleinen Vehikeln durch die Gegend flitzt und per klassischer Twiststick-Steuerung die Umgebung zerlegt sowie jede Menge Feindvolk ins Jenseits schickt. Spielerisch erinnert das u.a. an "Assault Heroes" oder "Gatling Gears", ist aber flotter und vor allem spürbar destruktiver inszeniert.



360 Auch in der Luft geht es rund: Euer Söldner kapert gelegentlich einen Hubschrauber.

Wir drehen eine Testrunde im Dschungel und sind angetan: Pflanzenwelt, Gebäude und Fahrzeuge wurden liebevoll und mit vielen Details in Szene gesetzt, bei der herzhaften Ballerei geht dauernd etwas zu Bruch und es herrscht jede Menge Action. Je nach gewähltem Söldner habt ihr andere Zusatzwaffen zur Verfügung, außerdem sorgen Vehikel wie ein Hubschrauber für Abwechslung. Kooperative Verwüstung online oder im Splitscreen gibt es natürlich auch. "Renegade Ops" erscheint noch dieses Jahr für PS3 und Xbox 360 – wir freuen uns auf die krachige Ballerei. us



360 Wo geballert wird, sind große Explosionen keine Seltenheit: Nur weil die Kamera weiter weg ist als bei "Just Cause", geht es nicht weniger krachig zur Sache.

ONLINE-TICKER »

+++ **Klassiker-Comeback**: Das Saturn-Sammlerstück "Radiant Silvergun" geht noch dieses Jahr auf der Xbox 360 an den Start – Preis: ca. 15 Euro. +++ **Flattermann geht fremd**: Batman und Co. werden von Monolith (u.a. "F.E.A.R.") gerade für den Einsatz in einem teambasierten Ego-Shooter fit gemacht – "Gotham City Impostors" kommt für PS3 und Xbox 360. +++

SPIELSPASS

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

1-10

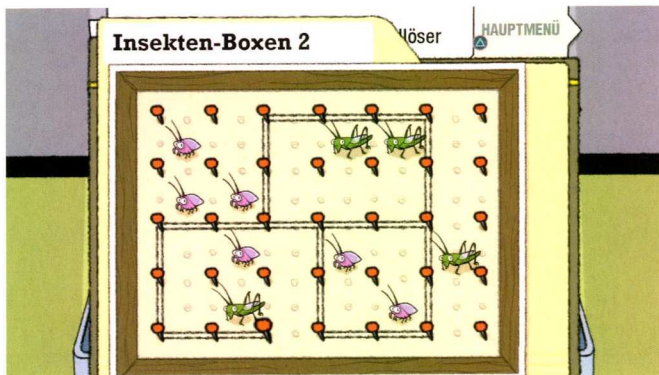
Nelson Tethers: Puzzle Agent

PS3 Denken



» Nach den "Blue Toad Murder Files" erwartet PS3-Denker der nächste Versuch, ein Knobel-Abenteuer im Stil von "Professor Layton" erfolgreich auf Heimkonsolen zu verpflanzen. "Nelson Tethers: Puzzle Agent" basiert auf den Comic-Schöpfungen von Graham Annable: Die mit groben Bleistiftstrichen skizzierten und mit schlichten Animationen ausgestatteten Charaktere sind alles andere als HD-optimiert, haben aber jede Menge Charme, der von der launigen (englischen) Sprachausgabe gestützt wird.

Die sonst auf Point'n'Click-artige Adventures fixierten Entwickler Telltale Games wagen sich auf ungewöhnlicheres Terrain und meistern diesen Ausflug weitgehend erfolgreich: Die Mischung aus simpler Umgebungserkundung und Kopfnüssen aller Art passt. FBI-Rätselmann Nelson Tethers muss nach Minnesota reisen, um in einem kleinen Kaff die örtliche Radiergummifabrik wieder in Gang zu bringen. Dabei stößt er auf 37 Denksportaufgaben wie Logikrätsel, optische Täuschungen, Schiebepuzzles, Wegfindungsprobleme und mehr. Die Grubeleien erweisen sich als teils ziemlich knifflig, am meisten kämpft Ihr jedoch mit der Steuerung: "Puzzle Agent" entstand ursprünglich für PC

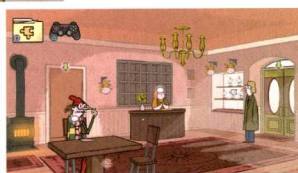


PS3 Teilt die Kiste durch Grenzstriche so auf, dass die Insekten immer eine bestimmte Fläche erhalten – das ist eine der Aufgaben, die Ihr mehrfach mit wachsender Komplexität absolviert.

und iPhone und war deshalb für Maus bzw. Touchscreen optimiert. Statt aber eine naheliegende Kontrollvariante mit einer Art virtuellem Mauszeiger zu wählen, verwendet Telltale ein hakeliges System, bei dem Ihr meist grundlos erst irgendwelche Knöpfe festhalten müsst und Euch damit herumärgert, dass das Durchschalten von Objekten mit dem Steuerkreuz partout nicht dort hinführt, wo Ihr wollt. Das ist ausgesprochen lästig und nervt insbesondere bei Aufgaben, in denen Ihr Gegenstände zusammenfügen sollt – die einzelnen Teile haften dafür magnetisch aneinander, sobald sie nur in Reichweite kommen. Dieses Handhabungs-Handicap kostet "Puzzle Agent" eine höhere Spielspaß-Wertung, sollte Euch aber nicht zu sehr abschrecken: Wer damit leben kann, bekommt ein gewitztes Knobel-Abenteuer, das ein paar Stunden lang prima unterhält.



PS3 Vorteil Holzblöcke, um Nelsons Skibob so umzuleiten, dass er auf dem Weg zum Ziel alle Ampeln passiert.



PS3 In den Szenarien agiert Ihr durch Symbolauswahl mit Menschen und Gegenständen.

SPIELSPASS

Entwickler: Telltale Games, USA
Hersteller: Telltale Games
Preis: 10 Euro

7

Sega Rally Online Arcade

360 PS3 Rennspiel



» Achtung, jetzt wird es etwas kompliziert: "Sega Rally Online Arcade" ist mehr oder weniger eine Umsetzung von "Sega Rally 3" (dem Automaten), die zeitgleich mit "Sega Rally" (dem PS3/360-Spiel) entwickelt wurde. Entsprechend sieht die Offroad-Raserei dem Konsolentitel sehr ähnlich (und immer noch gut aus), hat aber ein deutlich acedagiertes Fahrverhalten sowie nur fünf Strecken, von denen Ihr drei schon kennt. Das ist immer noch ganz spaßig, aber es fehlt doch spürbar an Umfang und auch Anspruch. us



360 Comeback nach über 15 Jahren: Die 'Desert'-Strecke stammt aus dem ersten Teil.

SPIELSPASS

Entwickler: Sumo Digital, UK
Hersteller: Sega
Preis: 10 Euro

6

Dungeons & Dragons: Daggerdale

360 PS3 Action-Rollenspiel



» Der jüngste Versuch, das Regelwerk des altertümlichen Pen&Paper-Rollenspiels in ein zünftiges virtuelles Korsett zu packen, ist nur mäßig erfolgreich: "Daggerdale" entpuppt sich als eifallslose Dungeonzhatz mit zähen Kämpfen, fader Präsentation und schlampiger Technik, vor allem ständiges Tearing geht auf die Nerven. Immerhin könnt Ihr zu viert auf die Pirsch gehen, doch wer die Wahl hat, gibt lieber etwas mehr Geld für z.B. "Dungeon Siege III" aus oder zieht solo im deutlich besseren "Torlight" los. us



360 Gegner und ihre verlorenen Waffen werden mit viel Kleintext beschrieben.

SPIELSPASS

Entwickler: Bedlam Games, USA
Hersteller: Atari
Preis: 15 Euro

5

FAST Racing League

Wii Rennspiel 6

Der kleine Münchner Entwickler Shin'en ("Art of Balance", "Nanostray") beweist, dass auch auf Wii noch richtig gute Download-Spiele erscheinen: "FAST" ist eine raffinierte Zukunfts-Raserei und erweist sich als flotte Mischung aus "F-Zero" und "WipOut", garniert mit einem Schuss "Ikaruga". Die Präsentation erinnert an die Sony-Reihe: Schnittrige Gleiter, fernöstliche Schriftzeichen und ein treibender Soundtrack sorgen für die richtige Atmosphäre. Dafür orientiert sich die Steuerung eher an Nintendos Flitzer: Eure Fahrzeuge fühlen sich weniger massig an als die "WipOut"-Gleiter und steuern sich extrem flüssig über die Strecken. Bremsmanöver sind nicht vorgesehen und dankenswerterweise wird auch auf Waffen verzichtet – bei "FAST" entscheidet Euer fahrerisches Können und nicht das Glück bei der Waffenzuteilung über Sieg und Niederlage.

Dafür ist die Polarität Eures Gleiters ein wichtiger Faktor: Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen Schwarz und Weiß und nutzt dann entsprechende Beschleunigungsstreifen und Sprungfelder. Fahrt Ihr dagegen als schwarzer Gleiter über einen weißen Streifen, werdet Ihr empfindlich ausgebremst und die clever agierenden Gegner ziehen geschlossen an Euch vorbei. Knifflig wird das Rennen durch Euer begrenztes Energiepotenzial: Maximal zehn Einheiten könnt Ihr bunkern – ein Polaritätswechsel kostet



Wii Die Strecken werden mit manch geschickt gesetztem Looping veredelt – hier lohnt es sich, einen Turbo einzusetzen, um die Gegner abzuholen.

eine davon, ein Turbo-Einsatz gleich fünf. Mit ebenso flotter wie schicker Optik, exzellenter Spielbarkeit und einer ordentlichen Strecken-Auswahl überzeugt "FAST" fast auf der ganzen Linie. Jährzornige Naturen seien allerdings gewarnt: Die Computergegner kennen keine Gnade. Erst wenn Ihr die Strecken intus habt, dürft Ihr Euch Hoffnung auf gute Platzierungen machen. *tn*

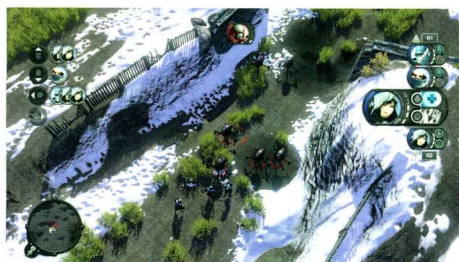
SPIELSPASS

Entwickler: Shin'en, Deutschland
Hersteller: Shin'en
Preis: 10 Euro

8

Under Siege

PS3 Strategie 12



PS3 Das Interface wurde gut an die Pad-Steuerung der PS3 angepasst, die Landschaften und Einheiten sind hübsch detailliert.

Hinter dem nichtssagenden Namen verbirgt sich ein überraschend kompetentes Echtzeit-Strategiespiel, das zwar auf den Basis-Bau verzichtet, Euch dafür aber Truppen individuell zusammenstellen lässt: Ritter agieren als Verteidiger, Schützen können heulen... jede Fantasy-Einheit hat individuelle Stärken und Schwächen, der Schlüssel zum Sieg ist die richtige Mischung. Auch mit einer ausbalancierten Truppe habt Ihr es oft nicht gerade leicht: "Under Siege" ist zwar durch die scheinbar reduzierte Komplexität einsteigerfreundlich, fordert aber schon nach kurzer Zeit – ohne durchdachte Planung geben Euch die Gegner ordentlich was auf die Nuss. Neben der umfangreichen Kampagne erwartet Euch ein gelungener Level-Editor. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Seed Studios, USA
Hersteller: Seed Studios
Preis: 15 Euro

7

Armageddon Riders

PS3 Action 16



PS3 Als ob es kein Morgen mehr gäbe: "Armageddon Riders" lässt den roten Lebenssaft in Massen über das Bild schwappen.

Was für ein herrlich haarsträubender Plot: Weil Ihr zufällig während der Apokalypse an einem geschützten Ort wart, blieb Euch die Zombiefizierung erspart – nun brettet Ihr mit aufgemotzten Öfen durch die Pampa und fahrt untote Horden über den Haufen. Spielerisch erinnert das vor allem an das alte "Carnageddon", gepaart mit einer Prise Highspeed-Action Marke "Burnout". Heizt durch eine relativ offene Welt, fahrt missionsbasierte Rennen, zermatscht ordentlich Untote und möbelt regelmäßig Eure Karre auf. Grafisch ist "Armageddon Riders" in Ordnung, die Spielbarkeit passt ebenfalls und an Umfang wurde nicht gespart. Eine amüsante PS-Schlacht mit Zombies, genau richtig zum Ausspannen nach einem langen, frustigen Tag im Großstadtverkehr. *tn*

SPIELSPASS

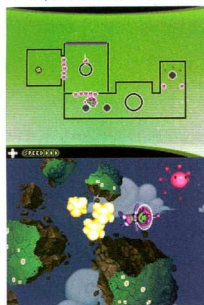
Entwickler: Targem Games, USA
Hersteller: Targem Games
Preis: 10 Euro

7

Mighty Milky Way

DSi Geschicklichkeit 0

WayForward verteidigt souverän seinen Ruf als bester DSiWare-Entwickler. Nach "Shantae: Risky's Revenge" zeigen die Pixelkünstler mit "Mighty Milky Way", dass sie nach wie vor auch ein gutes Händchen für kleinere, ungewöhnlichere Titel haben. Um einen Level abzuschließen, müsst Ihr das Space-Mädel Luna möglichst schnell zum nächsten schwarzen Loch schaffen. Einfach ist das nicht: Denn Luna läuft eigenständig um bunte Planeten herum. Tippt Ihr diese an, beginnen sie zu pulsieren und Luna hebt ab, um im besten Fall dem nächsten Planeten entgegenzuschweben. Tut sie das nicht, ist noch nicht aller Tage Abend: Per Stylus könnt Ihr neue Himmelskörper positionieren – aber nur, solange Luna noch Weltraumbonbons besitzt. Auch wenn sich das etwas seltsam liest, überzeugt "Mighty Milky Way" spielerisch voll und ganz: Die Levels sind clever aufgebaut, die Steuerung fühlt sich gut an und die Präsentation ist unheimlich knuffig. *tn*



DSi Oben seht Ihr die Karte, unten hebt Luna ab.

SPIELSPASS

Entwickler: WayForward, USA
Hersteller: WayForward
Preis: 8 Euro

8

Hoard

PS3 PSP Action 6

B e i "Hoard"

versetzt Ihr als Drache ein beachtliches Fantasy-Ländle in Angst und Schrecken, indem Ihr Schlösser und Dörfer röstet, um einen möglichst großen Schatz anzuhäufen. Jede Zerstörungsaktion bringt Euch Münzen ein, die Ihr in bester Drachenmanier zurück zu Eurem Hort tragt. Die Moneten entscheiden nicht nur über Sieg oder Niederlage, sie dienen auch als Erfahrungspunkte, mit denen Ihr Eure Attribute aufwertet. Alleine ist "Hoard" trotz etwas simpler Grafik interessant, aber erst im Mehrspieler-Modus blüht das Spiel richtig auf: Wenn Ihr gegen drei andere Drachen spielt, gewinnt nach zehn Minuten der mit den meisten Schätzen. Das erlaubt angenehm abwechslungsreiches Vorgehen: Röstet Ihr lieber Eure Umgebung und zwingt die Bauern, Euch regelmäßige Tribüt zu zahlen? Oder lauert ihr den Konkurrenten auf und macht ihnen das Leben schwer? *tn*



PS3 Der Brettspiel-Look von "Hoard" ist einfach, aber übersichtlich und hat seinen Charme.

SPIELSPASS

Entwickler: Big Sandwich G., USA
Hersteller: Big Sandwich Games
Preis: 10 / 8 Euro

7

Neue Download-Spiele vom 14.5. bis zum 3.6.

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Armageddon Riders	Targem Games	–	Kurzweilig inszenierte Endzeit-Raserei mit Rennen und Zombie-Zermatscherei (Test auf Seite 86).	10 €	7
Final Fantasy VI *	Square Enix	PSone	Das SNES-Original ist ein Meisterwerk, doch die miese PAL-Anpassung und lange Ladezeiten nerven.	10 €	8
Hoard	Big Sandwich	–	Nett gemachter Fantasy-Rabatz, bei dem Ihr als fieser Drache für Randalie sorgt (Test auf Seite 87).	10 €	7
Outland	Ubisoft	–	Toller "Metroidvania"-Ableger mit "Ikaruga"-Anleihen und sehenswerter Optik (Test in MI 07/11).	10 €	9
Nelson Tethers: Puzzle Agent	Telltale Games	–	Gewitzter "Professor Layton"-Verschnitt mit Cartoon-Optik und teils arg zickiger Steuerung (Test auf Seite 85).	10 €	7
Parasite Eve II *	Square Enix	PSone	Nicht so stark wie Teil 1, aber immer noch gutes und ansprechend präsentiertes Survival-Horror-Rollenspiel.	7 €	7
Space Ace	Digital Leisure	Arcade	Originalgetreue Portierung des Laser-Disc-Klids. Heißt also: sieht toll aus, spielerisch eine Nullnummer.	10 €	3
Streets of Rage 2	Sega	Mega Drive	Genretypisch nicht origineller, aber feiner Sidescroll-Prüger mit hörenswertem Soundtrack.	5 €	8
Under Siege	Seed Studios	–	Gelungenes Echtzeit-Strategiespiel: leicht zu begreifen, schwer zu meistern (Test auf Seite 86).	15 €	7
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Dungeons & Dragons: Daggerdale	Atari	–	Mittelmäßiges Action-Rollenspiel, das zwar Koop-Touren erlaubt, aber sonst kaum Vorzüge hat (Test auf Seite 85).	15 €	5
Sega Rally Online Arcade	Sega	–	Schick anzusehende und unkomplizierte Offroad-Raserei, aber mit arg wenig Umfang (Test auf Seite 85).	10 €	6
Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Chrono Trigger	Square Enix	SNES	Mit Chrono, Marle und Co. auf genialer Zeitreise – das nahezu perfekte 16-Bit-RPG ist ein Muss.	9 €	10
FAST Racing League	Shiren	–	Rasanter und grafisch sehr ansehnlicher "WipOut"-Nachfahre mit "Ikaruga"-Elementen (Test auf Seite 86).	10 €	8
Yard Sale Hidden Treasures: Sunnys	Konami	–	Solides "Hidden Object"-Suchabenteuer, das mit Minispielen das Geschehen auflockert.	5 €	6
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Guitar Hero Begins	PQube	–	Ordentliche Kolosseums-Kämpfe gekoppelt mit viel Charaktertuning, aber wenig Story und Abwechslung.	30 €	6
Guilty Gear XX Accent Core Plus	PQube	–	Flottes 2D-Beat-em-Up mit schicker Optik und durchdachtem Kampfsystem von den "BlazBlue"-Machern.	30 €	7
Hoard	Big Sandwich	–	Spaßige Zerstörungstouren als geldgieriges Schuppentier – auch mobil unterhaltsam.	8 €	7
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
GO Series: Picodon	Gamebridge	–	Absolviert retroartige "Bard's Tale"-Dungeons und löst dadurch ein Bildermädel – schräg, aber spaßig.	5 €	7
Lernerfolg Grundschule Englisch	Trivola	–	Mit der 4. Klasse wird die spielerische Sprachschule ordentlich, aber zum Glück endlich abgeschlossen.	5 €	5
Mighty Milky Way	WayForward	–	Charmanter Geschicklichkeitstest, bei dem Ihr ein Mädel über Planeten hüpfen lasst (Test auf Seite 87).	8 €	8
My Little Restaurant	QuibicGames	–	Flottes Zeit-Management-Spiel, das ebenso dreist wie kompetent bei "Diner Dash" abkupfert.	5 €	6
Puzzle Rocks	Cinemax	–	Etwas komplizierter, aber interessanter Knobler, bei dem zwei Schiebeaufgaben parallel bearbeitet werden.	5 €	6

* läuft auch auf PSP

Nintendo eShop – das 3DS-Download-Portal

» Eigentlich hätte der 3DS zum Start im März schon Webbrowser und Online-Store bieten sollen, doch kurz vor dem Hardware-Start machte Nintendo einen Rückzieher: Die Shop-Funktion sei noch nicht soweit, man wolle an den Feinheiten feilen und werde ihn dann Ende Mai nachreichen. Letzten Endes wurde es Anfang Juni – aber immerhin, es ist geschafft: Sobald Ihr das aktuelle Firmware-Update über das Menü geladen habt, verschwindet ganz links das 3D-Demofilmchen aus Eurem Menü und das eShop-Logo nimmt seinen Platz ein.

Und was lange währt, wird endlich... naja, ganz okay. Nach all den Beteuerungen, man habe aus den Fehlern und Problemen des eher zweckmäßigen Wii-Shop-Kanals und des fast schon indiskutabel unpraktischen DSiWare-Shops gelernt, wirkt der eShop etwas ernüchtert. In Sachen Layout und Aufbau werden unangenehme Erinnerungen an den wurstigen DSi-Vorgänger wach, doch das täuscht: Die Navigation im eShop geht schneller vonstatten und man findet sich dank kluger Unterteilungen und Suchfunktion besser zurecht. Mängel gibt es aber trotzdem: Mehr Filterkriterien wären willkommen, einfaches Stöbern in einer Kompletliste ist ebenfalls nicht möglich – das nervt vor allem beim gewaltig großen DSiWare-Angebot mit über 300 Titeln. Und bricht mal ein Download ab, werdet Ihr aufgefordert, den 3DS am besten neu zu starten.

Retro-Häppchen und noch mehr

Zu kaufen gibt es bis auf wenige, relativ irrelevante Ausnahmen, das komplette DSiWare-Angebot. Wichtiger sind aber 3DS-Entwicklungen, eine Virtual Console (die langsam, aber sicher mit Titeln aus den Bibliotheken von Game Boy, Game Boy Color, Game Gear und PC-Engine



3DS Der "Pokédex 3D" funktioniert ähnlich wie der Puzzle-tausch: Trefft Ihr andere Sammler, tauscht Ihr automatisch Monster in Euren Datenbanken aus.

gefüllt werden soll) sowie die hübsch aufgemöbelten 3D-Classics: Der erste Titel ist "3D Classics Excitebike", der bis zum 7. Juli verschenkt wird. Auch der "Pokédex 3D" ist jetzt gratis zu haben. Ein netter Zug!

Neben den in der Randspalte rechts vorgestellten Spielen sind zum Start der simple, aber doch irgendwie charmante Breakout-Klon "Alleyway" und das amüsante "Tennis" für den Game Boy erhältlich. Wenn Ihr diese Zeilen lest, sollten bereits einige weitere Titel ihren Weg in den eShop gefunden haben. Eine Chance hat Nintendo leider direkt verpasst: Zwar gibt es Demo-Videos zu erhältlichen Spielen, nicht aber den spannenden Neuvorstellungen der E3 – die blieben Besitzern von US-Geräten vorbehalten. Dabei wäre das doch eine tolle Gelegenheit gewesen, die Fans sowohl vom neuen eShop als auch den kommenden Spielen zu überzeugen!

Eher seltsam ist die neue Währung: Nintendo schafft die Punkte ab (alte Points-Codes lassen sich entsprechend nicht einlösen) und lässt Euch jetzt in klassischen Euro bezahlen. Dabei müsst Ihr genauso wie vorher zunächst ein Guthaben aufladen, das Ihr dann nach und nach verbraucht. Momentan ist dies nur per Kreditkarte möglich, ab Juli sollen dann auch Punktekarten in den Geschäften erhältlich sein.

Neben dem eShop hat Nintendo einen Webbrowser integriert. Der funktioniert zwar akzeptabel, aber wer moderne Smartphones gewohnt ist, der wird hier wenig Ansprechendes finden. Doch einen Vorteil hat der Browser: Ihr könnt jederzeit Euer Spiel pausieren, um kurz ins Internet zu gehen und etwa auf einschlägigen Tipps-Seiten etwas nachzuschlagen – da hat jemand mitgedacht. *tn*

3D Classics Excitebike

Rennspiel



The Legend of Zelda: Link's Awakening DX

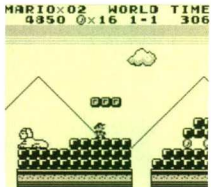
Action-Adventure



"Zelda" ist mit 6 Euro der bislang teuerste Titel im eShop, aber jeden Cent wert: Das Farb-Update von Links grandiosem Game-Boy-Abenteuer überzeugt spielerisch auf ganzer Linie und ist bis heute eine der frischesten und originalsten "Zelda"-Episoden überhaupt. Diesen Kracher können wir gar nicht genug loben und empfehlen.

Super Mario Land

Jump'n'Run



Nach heutigen Maßstäben ist Marios erster Game-Boy-Ausflug sehr kurz, macht aber immer noch Spaß und ist seine 4 Euro wert: Statt Miyamoto-san schwang der große Gunpei Yokoi das Entwicklerszepter und überrascht mit explodierenden Schildkröten, rennenden Osterinsel-Köpfen und automatisch scrollenden Shooter-Levels.



3DS Haltet Ihr beim Start eines Game-Boy-Titels Start und Select gedrückt, bekommt Ihr ein kleineres, aber knackscharfes Bild mit hübschem 3D-Rahmen.



3DS Im eShop findet Ihr Game-Boy-Klassiker, Videos, DSiWare-Spiele und mehr. Wichtig ist auch eine kleine Anwendung, mit der Ihr Spiele von Eurem DSi oder DSi XL auf den 3DS übertragen könnt – allerdings geht das nur in die eine Richtung.

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**

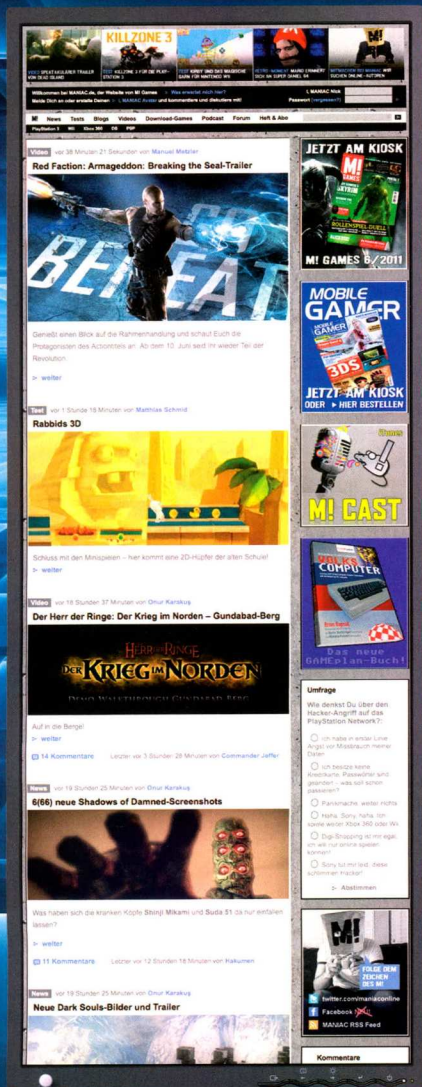
Außerdem nur bei maniac.de:

- » **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**

IMPORT

(K)ein Film zu "Catherine"

FILM • Dass in Japan populäre Videospiel-Mädels gerne in den Mittelpunkt lüsterner Mangas und auch Filme gestellt werden, ist keine Seltenheit – doch in Sachen "Catherine" hoffen untrübbliche Filmemacher, beim US-Start des Spiels Ende Juli auch im Westen ein paar Mäuse zu machen. "Another Take on Catherine" von einem Studio namens Happy Chicken Pink (die einzige Erotikfilm-Schmiede in Japan, die von Ausländern geleitet wird) mit dem "Gravure Idol" CoCo hat natürlich mit Atlas' ungewöhnlichem Abenteuer nicht wirklich etwas zu tun, wird aber zeitgleich auf Blu-ray und DVD erscheinen. Wer trotzdem neugierig ist, kann den Streifen u.a. bei amazon.com vorbestellen. **us**



Zombies, Alkohol und Energie

MERCHANDISE • Seit Mitte Juni schickt Sega seine "Yakuza"-Truppe nicht wie bislang in ein Ganoven-Epos, sondern hetzt ihnen bei "Of the End" eine Horde Untoter auf den Hals. Mit einer anderen liebgewonnenen Gewohnheit bricht der Hersteller dagegen nicht: Wie bei einigen der Vorgänger können japanische Genießer einen dazugehörigen Likör (oben) erwerben, der wieder bei Seifuku Shuzo gebrannt wurde. Wer es trendiger mag, der greift dagegen zum "Energy Dragon"-Aufputzgeschöff (unten). **us**



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Angel Love Online	Sony	PS3	35 €	Japan	14. Juli
Camping Mama + Papa	Majesco	DS	40 €	Japan	14. Juli
Earth Defense Force: Insect A.	D3 Publisher	PS3/360	35 €	Japan	7. Juli
Inazuma Eleven Strikers	Level-5	Wii	50 €	Japan	16. Juli
Monster Hunter Port. 3rd HD	Capcom	PS3	40 €	Japan	28. Juli
No More Heroes: Red Zone Ed.	Mervelous	PS3	35 €	Japan	21. Juli
Puyo Puyo!!	Sega	DS	40 €	Japan	14. Juli
Queen's Gate: Spiral Chaos	Namco-Bandai	PSP	50 €	Japan	28. Juli
Starfox 64 3D	Nintendo	3DS	40 €	Japan	14. Juli
Tekno no Tatsujin Portable DX	Namco-Bandai	PSP	40 €	Japan	14. Juli

IMPORT-TICKER

+++ **Comeback in Sicht?** Sega-Legende und "Shenmue"-Mastermind Yu Suzuki ist jetzt als Berater für den Entwickler Premium Agency tätig, der derzeit u.a. an einem Prügelspiel für Kinect arbeitet – ob Suzuki direkt daran beteiligt ist, will aber niemand bestätigen. +++ **Luxusgut für "Dragon Quest"-Fanatiker:** Zum 25. Geburtstag der RPG-Serie verkauft Square Enix auf Bestellung gefertigte, einem Spielobjekt des ersten Teils nachempfundene Piraten-Schatztruhen samt Plüsch-Silme für schlappe 3.000 Euro. +++

Angriffe der Bebebusen auf dem 3DS

SPIEL • Marvelous Entertainment packt kurzerhand jede Menge Klischees in ein Modul, auf dass damit die lüsterne Zockerwelt gelockt wird: "Senran Kagura" nennt sich das für den 22. September geplante 3D-Epos, in dem eine Horde heliumbrüstiger Mädels nach althergebrachter Sidescrollprügler-Manier durch die Gegend zieht und Feinde verdrischt.

Hervorstechendstes

sind die Proportionen der Protagonistinnen, die nicht nur in den Dimensionen stark an "DOA Xtreme 2" erinnern, sondern auch ähnlich animiert werden. Bei zahlreichen Zwischenszenen und Kamerazooms, wenn eine Heldin durch Feindtreffer immer mehr ihrer Klamotten einbüßt, wogen die weiblichen Rundungen wie hyperaktive Wasserbälle. **us**

Merkmal



Phoenix Wright kommt ins Kino

FILM • Der sympathischste Rechtsanwalt der Videospielwelt erschließt sich ein neues Aufgabengebiet: Capcom lässt derzeit die "Ace Attorney"-Serie verfilmen. Mit dabei sind die beiden Stars Phoenix Wright und sein Staatsanwalt-Rivale Miles Edgeworth, ebenso seine Assistentin Maya Fey. Überraschung ist dabei die Wahl des Regisseurs, denn Takashi Miike ist vor allem durch Filme wie "Ichi the Killer" bekannt geworden, die mit exzessiver Gewalt und sexuellen Perversionen aufwarten. Im Frühjahr 2012 soll der Film in Japan starten, den Sprung zu uns wird er wohl ebenso wenig schaffen wie "Ace Attorney Investigations 2". Die jüngste Videospiel-Episode der Reihe rund um Miles Edgeworth wird wegen zu geringer Erfolgsaussichten nicht mal ins Englische übersetzt. **us**



Keine Überraschung: Die Ähnlichkeit zwischen Vorbildern und Schauspielern hält sich in Grenzen.



BlazBlue Continuum Shift II

PSP 3DS Beat'em-Up



PSP Grafisch kann "BlazBlue" auf der PSP auflösungsbedingt nicht ganz mit dem Konsolen-Original gleichziehen, trotzdem sieht das Spiel ziemlich schick aus.

Wer "BlazBlue" zukünftig spielen will, muss zum Handheld greifen: In den USA ist "BlazBlue: Continuum Shift II" jetzt für 3DS und PSP erschienen – und letztere Fassung hat ja zum Glück keinen Länderschutz. Außer durch übliche Änderungen wie verfeinerter Balance und leicht überarbeiteter Move-Palette gefällt "Continuum Shift II" vor allem durch den Verzicht auf kostspielige DLC-Charaktere: Makoto Nanaya, Valkenhayn R. Hellsing und Platinum sind von Anfang an verfügbar – eine gute Entscheidung, sorgte die teure Download-Politik des Heimkonsolen-Vorgängers doch für eine Verstimmung.

Ebenfalls neu ist der 'Abyss'-Modus: Ihr wählt eine Figur, bestreitet ein paar Kämpfe und verbessert auf diese Weise Eure Werte, um am Ende einen extra-knackigen Kampf bestehen zu können. Neben den bereits bekannten Modi wie Arcade, Legion, Score-Attack und Tutorial ist das eine nette und willkommene Ergänzung. Generell findet der geneigte Prügel-Fan auch in der jüngsten "BlazBlue"-Veröffentlichung jede Menge Spielspaß, ein paar Neuerungen mehr hätten es aber doch sein dürfen – zumindest über ein oder zwei neue Figuren hätten wir uns gefreut. Aber "Continuum Shift II" ist eben eher wieder ein Update als eine vollwertige



PSP Alle Download-Figuren der Konsolen-Version sind von Anfang an dabei – hier kämpft die hyperaktive Makoto gegen Puppenspieler Carl.

tige Fortsetzung.

Technisch ist "BlazBlue: Continuum Shift II" auf der PSP sauber, auch wenn es grafisch systembedingt nicht mit den wuchtigen HD-Vorbildern konkurrieren kann. Unangenehm sind vor allem die Ladezeiten: Gerade wenn Ihr das Beat'em-Up von einer UMD spielt, ist etwas Geduld vonnöten, weil vor jedem Kampf erst noch der VS-Bildschirm geladen werden muss. Stört Ihr Euch daran nicht, bekommt ihr mit dem zweiten "Continuum Shift" auf der PSP einen spielerisch runden Handheld-Prüger mit exzellenter Musik und einem mittlerweile angenehm umfangreichen Kämpferfeld. *tn*

Entwickler: Arc System Works, Japan
Hersteller: Aksys Games
O-Termin: nicht bekannt

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

- » spielerisch verfeinertes Update
- » alle DLC-Charaktere von Anfang an dabei
- » lästige Ladezeiten

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Feines Prügel-Paket, das viel aus der PSP rausholt – durch die Ladezeiten etwas anstrengender als die Heimkonsolen-Fassung.

Eschatos

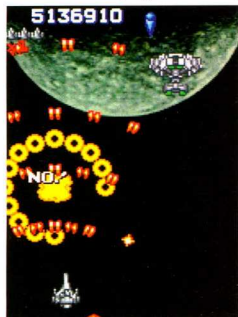
360 Shoot'em-Up



Manege frei für einen der hässlichsten Titel der gesamten Xbox-360-Lebensspanne, ein Spiel, bei dem nicht mal die CPU eines Saturns ins Schnaufen käme – hier kommt "Eschatos".

Das kleine japanische Studio Qute beschert uns einen – positiv ausgedrückt – sehr aufgeräumten Vertikalshooter ohne großen Bullet-

Hell-Heckmeck, der auch auf Euren PAL-Konsolen läuft. "Eschatos" bringt im Gegensatz zum letzten Monat besprochenen "Bullet Soul" einen ordentlichen Satz Spielmodi und Gimicks mit: In der 'Original'-Variante ballert Ihr mit starkem Laser und schwachem Streusschuss auf gesichtslose Feinde aus der Designhülle und versteckt Euch (möglichst selten)



360 In "Eschatos" (links) absorbiert unser blauer Schild feindliche Projektils. In "Cardinal Sins" (rechts) ist es in einer Stage doch glatt möglich, Extraleben zu zerschießen. No!

hinter Eurem Schild – denn nur wenn Ihr einen Abschnitt schnell von Gegnern säubert, werdet Ihr mit hohen Punktzahlen belohnt. Zockt Ihr hingegen den 'Advanced'-Modus, könnt Ihr Eure Bewaffnung durch das Aufheben von Items up- und downgraden – wer mit dicker Wumme durch den Himmel düst, muss sich mit geringer Schildenergie begnügen. Erfreulicherweise spielen sich die drei Schwierigkeitsstufen sehr unterschiedlich: Auf 'Easy' sehen auch Normalos die höheren Stages, auf 'Hard' spucken selbst Standardfeinde plötzlich perfide Kugelmuster. Das Beherrschen des Wechselspiels zwischen beiden Waffen und dem Schild (der nur vorn schützt und das Ballern verbietet) ist der Schlüssel zum Erfolg. Anders als z.B. in "Gradus" wählt Ihr jederzeit zwischen drei Flug-Geschwindigkeiten.

Und jetzt kommt der Clou: In der "Eschatos"-Hülle befindet sich nicht nur eine gut bestückte, schwungvolle Soundtrack-CD, auf der Spiel-Disc warten noch zwei weitere

Ballerspiele. Und zwar die seltenen WonderSwan-Color-Titel "Judgement Silversword" und "Cardinal Sins". Beide wurde in den frühen 2000ern mit dem WonderWitch-Heimentwicklerkit erstellt, "Judgement Silversword" genießt Kultstatus in der Shoot'em-Up-Gemeinde. Spielerisch haben sich beide Handheld-Titel gut gehalten, aufgrund der charmanten Pixel stehlen sie "Eschatos" bisweilen sogar die Schau. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler: Qute, Japan
Hersteller: Qute
O-Termin: nicht geplant

Unterstützt: » 1 Spieler, Text: englisch

- » 3 spielerisch ähnliche Vertikal-Shooter: "Eschatos" und 2 WonderSwan-Games
- » "Eschatos" hat Tate, die Retro-Titel nicht

SPIELSPASS

Singleplayer: 7 von 10
Multiplayer: –
Grafik: 2 von 10
Sound: 6 von 10

69

FAZIT » Wer über den grotten Look hinwegsehen kann, entdeckt einen gefälligen, flotten Old-School-Shooter mit coolen Retro-Boni.

INTERAKTIV

Nix sprechen Deutsch?

➤ Erst mal zum Lob: Ihr seid von allen Spielezeitschriften diejenige, die nicht jedem Spiel eine 85er- oder gar 90er-Wertung hinterherwirft und die höchste Maßstäbe anlegt. Daher kann man sich bei besonders gut getesteten Spielen auch ganz sicher sein, prima!

Ich muss allerdings ein generelles Problem ansprechen, welches am Beispiel "L.A. Noire" wieder deutlich wurde. In Eurem Test fehlt mir ein ganz wichtiger Aspekt: Ihr schreibt ja "Kronjuwel/Herzstück sind die Unterhaltungen", erwähnt aber mit keinem Wort negativ, dass es keine deutsche Synchronisation gibt. Dass Ihr Redakteure alles absolute Cracks in Englisch seid und eh am liebsten mit O-Ton spielt, bekommt man als Leser ja mit. Aber nicht mal mit einem einzigen Satz zu kritisieren, dass dieses Multimillionendollar-Spiel keine deutsche Sprachausgabe bietet, ist schon heftig. Ich behaupte mal,

dass zumindest ein Drittel der Spieler schwer enttäuscht von der Faulheit oder Knausrigkeit von Rockstar sind, ihre Spiele in Europa nicht für die wichtigsten Sprachen zu lokalisieren. Natürlich kostet das Geld, aber bei einem so teuer entwickelten Prestigeprodukt spielt dieser Posten prozentual wohl kaum eine Rolle. Und dann auch in einem Spiel, in dem man auf die Mimik achten muss, also die (immerhin deutschen) Untertitel nun wirklich nicht auch noch gleichzeitig lesen kann. Da lobe ich mir Hersteller von Spielen wie "Mass Effect", "Assassin's Creed", "BioShock" und viele andere, die diesen Standard seit Jahren bieten. Also berücksichtigt bitte, dass für viele Spieler eine deutsche Sprachausgabe essenziell ist, denn nicht jeder kann so perfekt Englisch wie Ihr.

Michael Scholtes

Natürlich wäre es ideal, wenn alle Spiele mit deutscher und englischer Sprachfassung versehen würden.

Allerdings kann man auch nicht alles über einen Kamm scheren: Du nennst mit "BioShock" ein Beispiel, das zum Besten gehört, was eine deutsche Synchronisierung angeht – auf der Gegenseite erleben wir aber immer wieder lieblos hingeschluderte Sprachdebakel, wie sie etwa die "Halo"-Serie schön regelmäßig liefert. Oder wer sich noch an das erste "Metal Gear Solid" erinnern kann: Da wäre ein Verzicht auf Eindeutigkeit wahrscheinlich das kleinere Übel gewesen... "L.A. Noire" hat mit seiner Dialoglastigkeit und Produktionstechnik zweifelsohne eine besonders exponierte Stellung, die spezielle Probleme aufwirft: Selbst noch so professionelle Synchronsprecher werden nicht immer exakt die Lippenbewegungen treffen, was die Mimik am Ende wohl verfälscht – ob es dafür letztlich eine zufriedenstellende Lösung gegeben hätte? Aber Du hast Recht, bei ähnlichen Fällen werden wir in Zukunft detaillierter auf den Sachverhalt hinweisen.

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAILIAC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Reportagenfieber

➤ Nach wie vor ist Euer Heft einzigartig und hebt sich wohltuend von anderen Mags ab. Die Berichte sowie auch die Previews und Tests zeugen von journalistischer Kompetenz. Allerdings habe ich das Gefühl, dass in letzter Zeit mehr Wert auf die Vorschau sowie auf Tests von Games Wert gelegt wird. Natürlich bringt Ihr auch mal solche Specials wie "Kampf der Rollenspiel-Philosophien" oder "Dead Island samt den 10 besten Zombiemomenten", aber halt nur selten.

Zockerbude des Monats

Andi Brohammer daddelt gern – und das darf auch jeder gerne sehen, der bei ihm vorbeikommt! Und wenn's mal etwas ruhiger zugehen soll, macht er in Kleinarbeit Retro-Pixel zu schicken Ministech-Wandverzierungen.

Der 33-Jährige aus Wolfach im Kinzigtal blieb nur eine halbe Dekade seiner Lebenszeit vom Videospieldelirium verschont. Dann sah er bei einem Kumpel ein Colecovision und musste daraufhin selbst ein Atari 2600 haben, seitdem hält ihn die Zockerei im Bann. Jugendsünden wie den zwischenzeitlichen Wechsel ins Heimcomputerlager hat Andi folgenlos überstanden. Viel

mehr schmerzt ihn, dass er anfangs seine alten Systeme verkauft, wenn ein neues erschien. Seit dem N64 passiert ihm das nicht mehr, verlorene Schätze werden via eBay, Flohmarkt & Co. wieder zurückgeholet. Außerdem hat er das größte Gut ohnehin schon gefunden: Seine Freundin daddelt begeistert mit, und zwar auch bei richtiger Zockerkost!



Konsolen und jede Menge Spiele dazu kann sich jeder kaufen – Andis coole Ministech-Collagen voller kultiger Retro-Stars sind dagegen einzigartig!

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!



Frag Dr. M!



Ich besitze einen Nintendo 3DS und habe mit der eingebauten 3D-Kamera schon reichlich Fotos geschossen: Sie werden auf der mitgelieferten SD-Karte im JPG- sowie MP0-Format gespeichert. Allerdings kann ich mit meinem PC nur auf die JPG-Dateien zugreifen, welche eine 2D-Version des Bildes enthalten. Gibt es eine unkomplizierte Möglichkeit, die 3D-Bilder auf dem Computer darzustellen und anschließend zu bearbeiten? Und welche Software benötige ich dafür?

Simon Oswald

Gängige Grafikprogramme wie Adobe Photoshop können mit dem MP0-Format ("Multi Picture Object") bislang nichts anfangen. Dazu benötigt man spezielle Grafiksoftware für stereoskopische Bilder, deren Handhabung wir in dem kommenden Artikel "Tipps und Tricks für Handhelds" (nächste Ausgabe) ausführlich besprechen werden. Es gibt allerdings auch ein simples Online-Werkzeug, mit dem man die 3DS-Bilder in allerlei Formate wie animierte GIFs und Bilder für farbige 3D-Brillen (Rot-Cyan) modifizieren kann. So lässt sich der 3D-Effekt in abgewandelter Form auch auf einem herkömmlichen Monitor genießen. Surfe auf 3D-Porch (siehe Link unten) und lade ein MP0-Bild in die Datenbank, dann kannst Du es anschließend in verschiedenen Varianten auf Deine Festplatte laden und dort weiter verwerten.



Mit "3D Porch" könnt Ihr die Bilder der 3DS-Kamera zur Ansicht mit farbigen 3D-Brillen umwandeln.



Die Online-Datenbank sammelt stereoskopische Bilder: Wem gelingt der beste 3D-Schnappschuss?

INTERNET-ADRESSEN » www.3dporch.com

Ich und wahrscheinlich auch die übrigen Leser würden sich auf ein Special freuen, das Ihr schon lange nicht gebracht habt, und zwar die Vorstellung von Entwicklern respektive Herstellern wie Capcom, Konami oder BioWare. Dazu gehört eine Chronologie der Firma, von der Gründung bis zur heutigen Zeit. Zusätzlich eine Softografie sowie besonders starke und erfolgreiche Spielemarken. Als Abschluss könntet Ihr eine Zukunftsprognose

machen, wo das Unternehmen in einigen Jahren stehen wird. Ich weiß, dass das ein erheblicher Aufwand für Euch wäre und man dabei viele Recherche machen müsste. Aber so würdet Ihr den Extended-Teil nicht nur bereichern, sondern neue Leser locken. Ich sage dies, da mein Cousin Euer Mag bisher nicht kannte, aber seit dem Top-Thema "Die Star-Macher" sich sogar überlegt hat, Euer Heft zu abonnieren. Auf jeden Fall würde ich mich darauf freuen, wenn Ihr monatlich solch einen Beitrag ins Heft bringen würdet.

Waldemar Müller

Hersteller unterstützend mitwirkt. Trotzdem werden wir natürlich wieder solche Schwerpunkte setzen, wenn es sich wie letzten Monat anbietet. Das Verhältnis zwischen Tests bzw. Previews und Extended-Artikeln

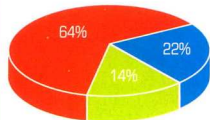
schwankt ständig, die letzten Monate und natürlich jetzt zur E3 gab es jede Menge über Software zu berichten. Aber keine Sorge – spätestens im Sommerloch gibt es wieder deutlich mehr Special-Kost.

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.

Die E3-Pressokonferenzen sind vorbei – wer von den "großen Drei" hat Euch am meisten überzeugt?

- A** Sony
- B** Microsoft
- C** Nintendo



Prima, dass Dir und Deinem Cousin unser Rockstar-Special gefallen hat! Im Idealfall würden wir häufiger solche Firmenporträts machen, aber leider ist das schwer umsetzbar. Wie Du richtig sagst, sind Artikel dieser Art – vor allem in der gewünschten Ausführlichkeit – sehr arbeits- und platzintensiv, selbst wenn der

ERRATA

Errata: Im Bericht über red-spotgames auf Seite 30 konnten wir uns beim Interview mit Max Scharl nicht entscheiden, ob es der/die/das Dreamcast heißen soll. Laut Segas offizieller Sprachregelung lässt man den Artikel ganz weg, doch das ist doof – bei uns heißt es normal "der Dreamcast", entsprechend wäre im Zitat natürlich "seiner Zeit voraus" korrekt gewesen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSDP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrlé (oe), Thomas Nickel (tn), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), Thomas Stuchlik (ts), Benjamin Kratsch (bk), Andreas Müller (am), Craig Grammel (gr), Michael Pleischlter (pm), Max Wirtz (mx), Robert Bannert (rb), Denis Brown (db)

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 81

NACHBESTELLUNG

nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Cybermedia

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSDP
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17
 gültige Anzeigenpreisliste 2011

Vertrieb Handel: MZY 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 eingesandene Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2011 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

HYRULE WARTET AUF EINEN HELDEN

Nintendo lässt Nostalgiker mit großen Fanpaketen jubeln:

3x "The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D" (3DS) + T-Shirt + Deku-Baum-Samen + Ocarina + Mütze + Kugelschreiber + 3DS-Hülle



Wusst Ihr die Antwort?
Welche Boni enthält die
3DS-Fassung gegenüber
dem N64-Original?

A: Nackt-Modus für Zelda
B: Master Quest und Boss-Challenge
C: Mehrspieler-Modus

Stichwort: Zeiðflöte

ABSEITS DES MAINSTREAMS

Zusammen mit Electronic Arts präsentieren wir Euch das etwas andere Spielvergnügen:

1x "Alice: Madness Returns" (360) + "Shadows of the Damned" (360)

2x "Alice: Madness Returns" (PS3) + "Shadows of the Damned" (PS3)



Beantwortet diese Frage:
**Welche Prämisse vertritt
American McGee im Inter-
view in der MI 06/11?**

A: Erst kommt das Design, dann
Geschichte, dann Spielmechanik
B: Erst die Spielmechanik, dann das
Design, dann die Geschichte
C: Wer A sagt, muss auch B sagen!

Stichwort: Höllemdämonen

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis „ab 18“ erforderlich ist.

ERWEITERT EUREN HORIZONT

Ubisoft nimmt Euch mit auf eine
psychedelische Reise:

3x "Child of Eden" (360) + T-Shirt



Dafür wollen wir von Euch wissen:

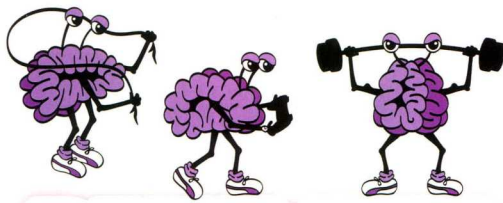
**Wie heißt der kreative Kopf
hinter "Child of Eden"?**

A: Mitsubishi
B: Mizuguchi
C: Mitsunfundmayo

Stichwort: Farberplosion

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 4. August 2011.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



DENK MIT

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause?
Wir präsentieren Euch Rätsel für
Querdenker, Suchspiele und andere
Aufgaben für Eure grauen Zellen!

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



Packy & Marlon • Super Nintendo • 1995



Auflösung

von Ausgabe 07/11

Dem Schmid sein Kitzel



Lösung: Silicon Knights

Schau genau!



Kreuzrätsel

Lösungswort:
SKYRIM



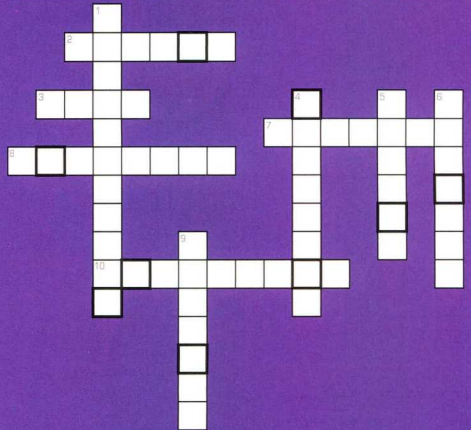
Welcher Entwickler ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Entwicklerstudios.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 29. Juli eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem mit an.

Kreuzworträtsel

Mithilfe unseres aktuellen E3-Berichtes sollte Euch die korrekte Beantwortung der folgenden zehn Fragen leicht fallen. Setzt anschließend aus den Buchstaben der gerahmten Felder den gesuchten Begriff zusammen.



1. Wie lautet der Untertitel des nächsten Spiels mit Eric Audion de Firenze?
2. Gegen Kämpfer aus welchem Prügelspiel tritt der 'Street Fighter'-Köder 2012 an?
3. Auf wie viele Spielern ist der Koop-Modus von 'Dead Island' ausgelegt?
4. Wer aus dem Vor-Ort-E3-Team der MI Games hat die längsten Haare?
5. Wo wurde Inon Zur, Komponist für 'Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden' geboren?
6. Wie heißt der gelbe Vogel aus Tim Schafers neuem Spiel (gesucht ist der englische Name)?
7. Der Nachname des Mannes hinter Binary Domain?
8. Wie heißt 'The Darkness 2'-Protagonist Jackie mit Nachnamen?
9. Welcher Entwickler bringt die Aliens zurück?
10. An welchem Spiel arbeitet 'Policenauts'-Co-Director Shinta Nijiri derzeit?

Lösung:



System: **Arcade**
 Hersteller: **Stern Electronics**
 Jahr: **1980**

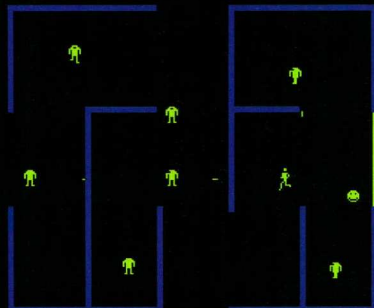
Auf den Spuren des "Robotron"-Ahnen: M! erzählt die Entstehungsgeschichte von "Berzerk" – und den bösartigen Smileys. 

Spiele-Historiker benennen oft Eugene Jarvis' Klassiker "Robotron: 2084" als das erste Spiel, das uns in die Welt der 'Arena-Shooter' entführte – doch die berühmte Doppelstick-Ballerei ließ sich ihrerseits stark von "Berzerk" inspirieren. Letzteres war seinerzeit eine große Nummer und dominierte die amerikanischen Spielhallen, bis ein gewisser "Pac-Man" auftauchte. "Berzerk" fesselte Zocker mit seinen endlosen, labyrinthartigen Levels: Ein einsamer Soldat ballerte sich durch lärmende Horden aggressiver Androiden, bevor er unweigerlich von den seelenlosen Maschinen dahingerafft wurde.

Obwohl bereits 1980 erschienen, war "Berzerk" sichtlich inspiriert von einem noch früher veröffentlichten Titel namens "Robots". Alan McNeil erinnert sich, wie er dieses rundenbasierte, in BASIC programmierte Spiel auf seinem Altair-Computer zockte und von dessen Konzept fasziniert war. Man tippte Kompassrichtungen zur Bewegung ein und sah dann zu, wie die Maschinen mit jedem neuen Bildschirmaufbau näher rückten – immer der kürzest möglichen Route hin zum Spieler folgend. Um den Ansturm der Blech-Bösewichter zu überstehen, musste man eine Möglichkeit finden, die Verfolger miteinander kollidieren und damit verschwinden zu lassen.

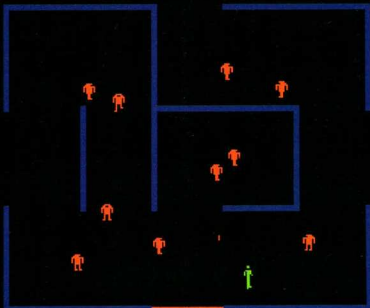
McNeil beschloss, dass ein "flüssig laufendes 'Weiche den Robotern aus, die dich killen wollen'-Spiel cool wäre." Ein Traum von einem schwarz-weißen Videospiel, in dem ein Strichmännchen von zahllosen Androiden eingekesselt wird, sorgte für das letzte Quäntchen Motivation: "Es handelte sich lediglich um eine Sekunde voller Action, aber aus dieser Sequenz entwickelte ich meinen ersten Ansatz für den Spielablauf", erinnert er sich.

Anfangs war das Spiel eine absurd intensive Echtzeit-Variante von "Robots" – viel zu schwer und nach wenigen Sekunden



3280

Wenn ein Spieler zu lange in einem Raum verweilt, erschien das bösartige Grinsegesicht Crazy Otto und machte Jagd auf ihn.



1060 **

Mit minimalistischer Optik und wenigen Farben erzeugte "Berzerk" maximale Spannung.





STECKERBRIEF

Name: Alan McNeil
Alter: 56
Damals: Macher von Berzerk
Heute: Netzwerk-Administrator

EINE FRENETISCHE FORTSETZUNG

1982 erschien "Frenzy", für das Alan McNeil überschüssige Platinen von Stern benutzen sollte. Wieder ging es in einem Endlos-Labyrinth zur Sache, das mit neuen



Wird ein Otto getötet, während Big Otto zuschaut, schickt dieser rachsüchtig Verstärkung.



Barrieren, Räumen und Feinden ausgestattet wurde, um "das Spiel aufzupeppen und mit Spannung zu versehen." Panzer und Skelette, die "von Halloween-Ideen übrig geblieben waren", ersetzten die Roboter. Die knochen Feinde konnten sich nur horizontal und vertikal bewegen, da "sonst die Gegner zu schnell aneinandergerieten und explodierten." Elektrische Barrieren wurden durch zerstörbare ersetzt, weil McNeil es hasste "in Mauern zu rennen und dadurch zu sterben." Sogenannte "Super-Räume" sorgten für Kurzweil, darunter ein Kraftwerk, das bei Beschuss die Roboter deaktivierte, eine Fabrik und ein Hauptcomputer, dessen Zerstörung alle Roboter orientierungslos machte. Zwar konnte "Frenzy" im Schatten von "Robotron" keine allzu großen Erfolge mehr feiern, aber seinen Hauptzweck erfüllte der Automat – die Platinenlager von Stern wurden geleert.

vorbei, selbst wenn sich nur wenige Feinde auf dem Bildschirm befanden. McNeil entwickelte seine Schöpfung schnell weiter mit dem Ziel, dem Spieler eine realistische Überlebenschance zu geben. Als Erstes wurde der Hauptfigur eine Bewaffnung gegönnt, doch die Roboter konnten zu schnell ihre Laufwege ändern, was rechtzeitiges Reagieren darauf nahezu unmöglich machte. Dann kam ihm die entscheidende Idee: Basierend auf einer Technik zur Generierung von einfachen Labyrinthräumen wurden Barrieren auf dem Spielfeld aufgestellt. Durch die Verwendung bestimmter X- und Y-Koordinaten sowie 16-bit-Nummern verhinderte er, dass das ganze Labyrinth komplett zufällig entstand. "Man konnte einen Raum verlassen und später zu ihm zurückkommen, ohne dass er sich veränderte", erzählt McNeil. "Das machte das Universum 'realistischer'. Rein zufällig generierte Levels lassen den Spieler nicht wirklich ins Geschehen eintauchen – das Gehirn sagt dann 'Nanu?'. Außerdem konnte ein Roboter einen schon mal von einer Stelle aus erschießen, an der er vorher eigentlich gar nicht gestanden haben kann. So etwas macht einen nur sauer auf das Spiel."

Weitere Änderungen behoben andere Macken im Spielablauf. "Die Roboter eröffneten das Feuer, sobald du in einen Raum kamst, und waren noch dazu tödlich präzise. Zudem gab es keine Anreize dafür weiterzugehen, sobald alle Feinde eliminiert waren", erinnert sich McNeil. Letzteres Problem wurde durch die Einführung von "Evil Otto" behoben – ein ebenso verrücktes wie tödlich umherspringendes Gesicht, das sich eilends an die Fersen von Trödlern heftete. Um die Schwierigkeit des Spiels zu regulieren, wurde eine frühe Form der Künstlichen Intelligenz eingesetzt, bei der sich die Schussfrequenz der Roboter erhöhte. "Ich ließ das Spiel mitzählen, wie viele Räume man hinter sich brachte, nachdem man Roboter erledigt hatte. Darauf basierte, wie viele Schüsse die kommenden Feinde dann abfeuern würden", erklärt McNeil. "So entstand in 'Berzerk' der Eindruck, dass sich die Roboter von verärgerten Feinden zu besessenen Angreifern wandelten."

Obwohl es an sich bereits ein spaßiges Spiel war, macht "Berzerk" vor allem der einmalige Sound und der Einsatz von damals noch kaum gehörter Sprachausgabe zum unvergesslichen Erlebnis. Während der Kämpfe bellten die Gegner Drohungen und Warnungen entgegen: "Destroy the intruder! The humanoid must not escape!" Anfänglich ertönten in "Berzerk" nur schlechte Effekte, die eine in Flippern verwendete Technik erzeugte. Dies änderte sich, als ein 'Sprachchip'-Verkäufer die

Stern-Niederlassung besuchte: "Der Chip war eigentlich dafür gedacht, blinden Menschen zu helfen. Die Hersteller hofften sich aber, ihn auch in Spielzeug und Spielen unterzubringen, obwohl er sehr roboterhaft klang", erinnert sich McNeil. Obwohl der Chip nur 20 festgelegte Vokabeln beherrschte und "Zischen und Töne zu Worten zusammengesetzt wurden, wobei der Computer lediglich Tonhöhe und die Wörter steuern konnte", war McNeil davon fasziniert. Für ihn lag der Reiz darin, die Roboter so klingen zu lassen, als ob sie den Spieler jagen würden. "Zu Beginn entwarf ich vollständige Sätze, stellte aber schnell fest, dass es bei dem begrenzten Wortschatz besser wäre, eine 'Töten-Verb' den (Spieler-Synonym) 'Kombination zu verwenden. In einem Thesaurus suchte ich mir dann passende Alternativen für 'zerstören' und Begriffe für 'den Spieler' – etwa 'Eindringling', 'Mensch' und so weiter.

Die etwas schrägen Phrasen "Kill the chicken!" (also "Töte den Feigling!") und "Chicken! Fight like a robot!" verdanken wir der Vorliebe eines Betatesters, der öfters aus Räumen floh, ohne die Feinde zu erledigen. "Wenn man Roboter in einem Level leben ließ, wurde man eben im nächsten Raum dafür verhöhnt", lacht McNeil. "Es war sehr amüsant zu sehen, wie diese 'Chicken'-Beschimpfung unseren Tester und andere nervte!" gr/mx



Das ursprüngliche Automaten-Artwork (links) wurde als zu komplex beurteilt, deshalb schmückte letztlich ein einfacheres Design mit glatteren Kanten (rechts) das Gehäuse.

FRENZY IDEAS

- ✓ BOUNCE WALLS
- ✓ BREAK WALLS WITH BOLTS
- SUBWAY ROOM
- Recharge area
- ✓ Robot factory
- ✓ Otto Room (destroy it?)
- ✓ Destroy Otto - but shoot (??) and shoot (??)
- 3rd shoot rolls out of room 4th destroyed
- ✓ Then bigger Otto or more Robots
- ✓ Change Jobs to STATIC BLOC SO
- ✓ can ALLOC FREE DEAS ONLY
- ✓ closed DOORS (use Blastor)
- Power Pills?
- ✓ Source by Color of wall (color walls too blast?)
- shoot with

Alan McNeils zu Papier gebrachte erste Ideen für den Nachfolger "Frenzy".

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Brieftasche verloren?

Exklusive Pressematerialien, mit denen die Hersteller um unsere Gunst werben, sorgen in der Redaktion immer wieder für Aufmerksamkeit und hochgezogene Augenbrauen. Im Falle von "Infamous 2" sogar im doppelten Sinne: Wir freuten uns über einen prall gefüllten Briefumschlag des Fundbüros von New Marais, das neben Infomaterial ein Poster und Coles Brieftasche samt (Spiel-)Geld, Polaroidfotos, Zeitungsausschnitten, Kreditkarte und Kurierausweis enthielt.

Für Lacher sorgte allerdings der beiliegende Downloadcode für die Testfassung des PS3-Exklusivtitels, denn der PlayStation Store war zu diesem Zeitpunkt noch offline. Ob da jemand bei Sony einen Hang zur Selbstironie hat?



Ein großer Moment

Ein Jauchzen und Frohlocken ging durch die Redaktionsräume, als uns nach 13 Jahren Wartezeit endlich eine Testversion von "Duke Nukem Forever" erreichte. Während sich Tobias und Praktikant Michael gleich dem Spiel zuwendeten, sicherten sich Matthias und Michael direkt die beiliegenden Duke-Nukem-Tangas – natürlich nur für ihre Freundinnen, wie sie immer wieder betonten. Wir sind uns da nicht so sicher: Im-merhin flogen die beiden danach ins heiße L.A. zur E3, wo sie sich selbstverständlich ein Hotelzimmer teilten. Zu einschneidenden oder kniefenden Erlebnissen wollte sich danach keiner der Beteiligten äußern... Aber wer weiß, vielleicht gibt es ja bald noch den Nextest in Sachen Tragekomfort.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Pillenmampfer Pac-Man auf Abwegen: Im interaktiven Cartoon "Pac-Man 2: The New Adventures" konnten SNES-Spieler Namcos Kultcharakter als fürsorglichen Familienvater erleben. Papa Pac-Man streifte durch Wald, Wiesen und Kleinstädte, um Baby-Pac-Man das Fläschchen wiederzubringen oder ein Geburtstagsgeschenk zu besorgen. Ein kurioses Kontrollkonzept: sowie dieses superknuffige Pac-Man-Häuschen (Bild) gab's inklusive.

Unter die Gürtellinie

Matthias und Michael sind von ihren Amerika-Reisen einiges gewohnt, wenn es darum geht, dass US-Bürger Flagge zeigen, die Heimat schützen oder die Army cool finden. Aber diese geschmacklosen Fundstücke haben uns überrascht – im negativen Sinne. Zuerst stießen wir in einem riesigen Chili-Soßengeschäft auf diese beiden Würzmittel: "Saddam Insane" und "Burn in Hell Osama". Letzere 'pure evil hot sauce' zeigt den kürzlich erschossenen Terroristen im Fadenkreuz einer Tomahawk-Rakete, während Euch ein Schriftzug 'Have a nice trip' wünscht. Das rechte Bild

zierte ein Shirt in einem Souvenir-Laden in Los Angeles – Obamas berühmter Wahlkampfslogan "Yes we can" wird zu "Yes we did" samt Todesdatum pervertiert.



Navi fliegt zur Uni

"Wir knüpfen Kontakte. Ehrlich." Mit diesem Spruch wirbt IKOM, eine Karriere-Plattform der TU München, normalerweise um die Gunst der Studenten. IKOM organisiert Exkursionen zu Unternehmen und richtet regelmäßige Messen aus, wo zukünftige Absolventen besagte Kontakte knüpfen sollen. Und was macht IKOM noch? Bei 'Zelda' klauen! Auf aktuellen IKOM-Flyern (Bild) und Plakaten ist doch glatt Links Fee Navi zu sehen – mit ihrem Standard-Spruch: Hey listen! Ziemlich dreist...



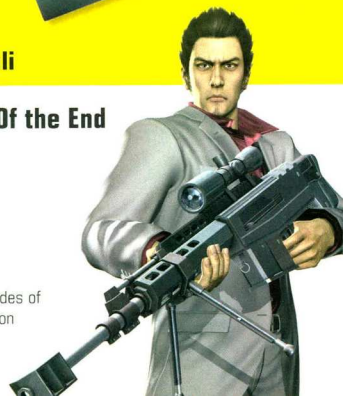
VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **09/2011** erscheint am Freitag, den **29. Juli**



- » Import-Test zu Yakuza: Of the End
- » Dead Island im Test
- » SoulCalibur V
- » Asura's Wrath
- » Journey

Außerdem » Binary Domain, Star Trek, Blades of Time, El Shaddai: Ascension of the Metatron



AIR★CONFLICTS

SECRET WARS

AUS SCHLACHTEN WERDEN
HELDEN GEBOREN!

3D

MIT 3D-MODUS FÜR
PS3™ UND XBOX 360!

★ AB JETZT IM HANDEL!



treite rasante Dogfights basierend auf
enarien der Widerstandsbewegungen
im I. und II. Weltkrieg!



Beherrsche die 16 populärsten Flugzeuge
aus beiden Weltkriegen!



Meistere 49 actiongeladene Missionen
in sieben aufregenden Kampagnen!



PlayStation® Move-kompatibel

WWW.AIRCONFLICTS.NET



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



bitComposer
GAMES

Im Vertrieb von
atp
entertainment
AG

Nintendo

WWW.NINTENDO.DE

DAS LEGENDÄRE ZELDA ABENTEUER JETZT IN 3D NEU ERLEBEN!

ERLEBEN SIE EIN ABENTEUER, DAS GESCHICHTE GESCHRIEBEN HAT, NEU IN REALEM 3D! FÜHREN SIE DEN HELDEN LINK DURCH SEINE LEGENDÄRE WELT HYRULE, UND NUTZEN SIE DIE MACHT DER SAGENUMWOBBENEN FLÖTE – OKARINA DER ZEIT –, UM DEN FINSTEREN GANONDORF ZU STELLEN. WERDEN SIE ZEUGE DES EPOS, DAS DETAILREICHER UND BRILLIANTER ALS JE ZUVOR NEU IN SZENE GESETZT WURDE.



EINE REISE INS ABENTEUER, UND MIT PFEIL, BOGEN UND DEN BEWEGUNGSSSENSOREN DES NINTENDO 3DS IST MAN FÜR ALLES GEWAPPNET, WAS EINEM HIER ENTGEGENKOMMT. ▼

NEU!

SPIELEND
3D OHNE
BRILLE
ERLEBEN

3D-ABBILDUNG
▼ FÜR NINTENDO 3DS SPIELE



NINTENDO 3DS

WEITERE INFORMATIONEN
ZUR 3D-FUNKTION DES
NINTENDO 3DS FINDEN SIE
AUF DER OFFIZIELLEN
WEBSITE UNTER:
WWW.NINTENDO3DS.DE

ERHÄLTICH IN
2 AUFREGENDEN FARBEN:

AQUA-BLAU
KOSMOS-SCHWARZ



© 1986 - 2011 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO 3DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.