



ME GAMES

© 2011 Nintendo. All rights reserved.



Abschiede

Keine Sorge! Euer Lieblingsmagazin bleibt Euch weiterhin monatlich erhalten, wir verabschieden uns weder vom Kiosk noch vom seriösen Videospiel-Journalismus. Die Überschrift passt schlicht auf viele Themen und Geschehnisse in diesem Monat.

Da wäre zum einen unser Ausblick auf die letzten noch anstehenden Wii-Highlights. Nicht einmal mehr zwölf Monate bis zur Veröffentlichung von Wii U – der Abschied von der erfolgreichsten Konsole dieser Generation erfolgt schneller, als manchem vielleicht lieb ist. Immerhin wird es ein Abgang mit dem ein oder anderen Spiel-spaß-Knall: Das J-RPG "Xenoblade Chronicles" etwa verzückte Tester Thomas Nickel derart, dass er es mit dem Prädikat "bestes Rollenspiel der letzten Jahre" bedachte. Bis Ende dieses Jahres starten mit "The Legend of Zelda: Skyward Sword" und "Kirby Wii" zwei weitere Spaßraketen, 2012 schlagen mit "The Last Story" sowie "Pandora's Tower" mindestens noch einmal zwei exklusive ein. Ab Seite 34 erfahrt Ihr alles Wissenswerte zum letzten Wii-Aufgebot.

Verabschieden müssen wir uns wohl auch von der Hoffnung, "Dead Island" könne höchste Wertungssphären erklimmen. Horror-Experte Michael nahm sich das Zombie-Spektakel zur Brust – seinen ernüchternden Bericht lest Ihr ab Seite 40. Ebenfalls enttäuschend das Abschneiden von "Call of Juarez: The Cartel" im Testteil (Seite 66): Der Szenariowechsel von Wild-West-Romantik zur Großstadt-Realität tat der Ego-Shooter-Reihe alles andere als gut.

Abschied nehmen heißt es auch immer mehr vom unbeschwerten Handel mit Gebrauchtspielen: Sowohl Sony als auch Ubisoft starten demnächst ihre Pendants zu Electronic Arts' Online-Pass (siehe Seite 16) und verlangen das Freischalten der Online-Funktionen per Code. Wurde dieser eingelöst, müssen spätere Besitzer 10 Euro für einen neuen Code beapppen, um ebenfalls in den Genuss von Internet-Features zu kommen. Man braucht kein Prophet zu sein: Die meisten Spielehersteller werden dieses Abkassier-Modell eher früher als später übernehmen. Auch wenn es die spielende Masse wenig stören wird, bei Hardcore-Daddlern und somit Vielkäufern (auch von gebrauchten Games) könnte das Bild vom gierigen Publisher, der seinen Hals nicht voll bekommt und dabei noch innovationsfreie Stangenware produziert, immer konkretere Züge annehmen.

Bei all den Abschieden freuen wir uns abschließend auf einen offiziellen deutschen Newcomer (Seite 16): Herzlich willkommen, "Gears of War 3"!



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive MI-Cover. Mehr auf Seite 93.

MI! im Web



News, Blogs, Videos & mehr – tagesaktuell auf: maniac.de



Werde Fan und sei Teil des MI-Netzwerks! facebook.com/MANIAC.de



Die Redakteure zwitschern es vom Dach unter: twitter.com/#!/maniaconline





GÖTTER, ZOMBIES, ROBOTER



JAPAN KOMMT KRASS

AB SEITE 6

EXTENDED

- 14 Ach wie gut, dass niemand weiß...
MI erforscht die Bedeutungen von Hersteller- und Entwicklernamen
- 50 Liebeserklärung: MSX
Die japanischen Heimcomputer-Klassiker in der Retrospektive
- 54 Wer hat's erfunden?
Diesel: Ragdoll-Physik
- 80 Kinect Fun Labs
Ausprobiert: Microsofts Bewegungssteuerungs-Experimente
- 84 Die besten Tricks für PSP, DS und 3DS
Gratis-Spiele & Co.: So holt ihr mehr aus Euren Handhelds heraus
- 94 Im Laden des aufgehenden Lächelns
Vor Ort in Los Angeles im Traumshop für Sammler
- 96 The Making of Spy vs. Spy
So entstanden die C64-Abenteuer der schrägen MAD-Spione

Die besten Tipps & Tricks für PSP, DS und 3DS

AB SEITE 84



TOP-THEMA

Japans Action-Offensive

Schluss mit dem Vorurteil: Aus Fernost kommen nicht nur Rollenspiele, sondern auch wichtige Action-Kracher – MI stellt sie Euch vor

- 6 Asura's Wrath PS3 / 360
- 10 Binary Domain PS3 / 360
- 12 Rise of Nightmares 360

NACHRICHTEN

16 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr

- "Gears of War 3" kommt ungeschnitten nach Deutschland
- Sony und Ubisoft führen den Online-Pass ein
- Game Republic geht baden – Okamoto taucht unter
- Symphonic Odysseys: der Konzertbericht
- Capcom torpediert den Gebrauchthandel

COM'ING

- 23 Bodycount PS3 / 360
- 26 Dishonored PS3 / 360
- 29 Kirby Mass Attack DS
- 24 Rocksmith PS3 / 360
- 26 Ryse 360
- 28 SoulCalibur V PS3 / 360
- 27 Star Trek PS3 / 360
- 24 The House of the Dead: Overkill – Extended Cut PS3
- 29 Theatrhythm: Final Fantasy 3DS
- 25 Uncharted 3: Drake's Deception PS3

RUBRIKEN

- 3 Editorial
- 89 Impressum
- 93 Abonnement
- 98 Vorschau



30 Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden



46 Journey



56 Xenoblade Chronicles

PREVIEW

40 Dead Island	PS3 / 360
30 Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	PS3 / 360
42 FIFA 12	PS3 / 360 / Wii / PSP / 3DS
39 Fortune Street	Wii
44 GoldenEye 007 Reloaded	PS3 / 360
46 Journey	PS3
35 Kirby Wii	Wii
39 Mystery Case Files: The Malgrave Incident	Wii
38 Pandora's Tower	Wii
43 Pro Evolution Soccer 2012	PS3 / 360 / Wii / PSP
39 Rhythm Heaven	Wii
48 Silent Hill: Downpour	PS3 / 360
39 The Last Story	Wii
36 The Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii

SPIELE-TESTS

65 Air Conflicts: Secret Wars	360
66 Call of Juarez: The Cartel	PS3 / 360
61 Cubic Ninja	3DS
65 Dream Trigger 3D	3DS
64 Earth Defense Force: Insect Armageddon	PS3 / 360
64 Green Lantern: Rise of the Manhunters	PS3 / 360
60 Harry Potter & die Heiligtümer des Todes 2	PS3 / 360 / Wii / DS
58 Solatorobo: Red the Hunter	DS
56 Xenoblade Chronicles	Wii
62 Transformers 3	PS3 / 360 / Wii / DS / 3DS
63 Williams Pinball Classics	360

NACHSPIEL

71 Call of Duty: Black Ops – Annihilation	PS3 / 360
70 L.A. Noire – Download-Round-up	PS3 / 360

DOWNLOAD-TESTS

77 Airport Mania: First Flight	Wii
74 Akimi Village	PS3
74 Alien Zombie Mega Death	PS3
77 ANIMA: Ark of Sinners	Wii
79 Backbreaker Vengeance	360
75 Bastion	360
79 Boulder Dash-XL	360
75 Donkey Kong	3DS
73 From Dust	360
76 Galaga Legions DX	360
78 Half-Minute Hero: Super Mega Neo Climax	360
75 Mario's Picross	3DS
76 Ms. Splosion Man	360
74 Puzzle Dimension	PS3
77 The Adventures of Shuggy	360
76 Warhammer 40.000: Kill Team	360

IMPORT-TESTS

82 Yakuza: Of the End	PS3
-----------------------	-----

INTERAKTIV

88 Leserbrief	92 Gewinnspiele
91 DENK MIT	98 Manischer Monat



Wii-Abschied

AB SEITE 34

ASURA'S WRATH



Sechs Fäuste für ein Konnichiwa: Der gestürzte Halbgott Asura zeigt den Allmächtigen seinen wütenden Mittelfinger. Wir stellen Euch Japans coolsten Geheimtipp für 2012 en détail vor.

» Asura, der ehemals mächtige Halbgott, liegt zerschmettert auf der nackten Erde. Als ein maskierter Mann neben ihn tritt und Asura den Kopf hebt, bemerken wir, dass das Feuer des Zorns so heiß wie eh und je in seinen Augen lodert. Der Maskierte spricht mit beherrschter, aber machtvoller Stimme: "Warum bist du hier, Asura? Du bist schon einmal am Leben gescheitert, hast die entscheidende Schlacht vor 12.000 Jahren verloren. Du hättest nicht zurückkehren sollen! Deine Existenz bedroht all das, wofür wir gearbeitet haben. Du bist das Übel, das unsere Welt ins Verderben stürzt." Der verletzte

Asura atmet schwer, er richtet sich auf – so gut ihm das ohne Arme möglich ist. Warum er seiner Arme beraubt wurde, erfährt Ihr später. Dann lässt der Muskelprotz, der wie eine Mischung aus Shin Akuma und Son-Goku in Saiyajin-Form aussieht, eine Serie kraftvoller Kicks auf den maskierten Unbekannten prasseln, doch der wischt Asura wie eine lästige Fliege zur Seite – "Deine Angriffe können mir nichts anhaben!"

Asura bäumt sich abermals auf, faucht "Ich bin noch nicht erledigt", rennt los und verpasst dem Mann einen gewaltigen Kopfstoß. Nur die Maske fällt in den Staub, dann folgt

ihr Asura nach. Er spricht mit letzter Kraft: "Die Welt, wie ihr sie euch macht, ist es nicht wert, gerettet zu werden. Wer bist du?" Die Antwort des Unbekannten ist niederschmetternd: "Gott."

Mit diesem Cliffhanger entlässt uns Capcom aus der mitreißenden Welt von "Asura's Wrath" – wie es zu dieser Szene kam, welche Geschichte dahintersteckt und was das stylische Action-Epos spielerisch auf dem Kasten hat, erfährt Ihr im Folgenden.

Verräter oder Verratener?

Asura ist der charismatische Held des Spiels. Einst war er ein Halb-

gott, doch wurde er von seinen himmlischen Kollegen verraten und gestürzt. Vor 12.000 Jahren soll das passiert sein. Bis zum heutigen Tag verschlief Asura die Jahre und Jahrtausende, verschlief den Wandel der Welt und verschlief die Zeit. Warum er jetzt wieder die Bühne betritt, wissen wir nicht, auch der Ursprung seiner Cyborg-Arme bleibt noch im Dunkeln. Die anderen Halbgötter sind selbstredend wenig erfreut über die Rückkehr des Krawallbruders, immer wieder heißen sie ihn Verräter oder nennen ihn Asura, den Zerstörer.

Doch mit jedem Dialog kehrt Asuras Erinnerung zurück: Er hatte



360 Die Wucht von Asuras Schlägen ist im Standbild nur schwer zu vermitteln – diese Backpfeife vermittelt aber einen guten Eindruck seinen ungezügelten Power.

eine Tochter – Mithra. Die ist jetzt Priesterin im Dienste der anderen Götter, als Buße für die angeblichen Vergehen ihres Vaters. Asura ist entsprechend doppelt geladen: Zum einen wurde er vor 12.000 Jahren für etwas bestraft, das er nicht getan hat, zum anderen haben die Verräter sein eigen Fleisch und Blut entführt, missbrauchen seine Tochter für ihre Zwecke. Deshalb räumt Asura mit der göttlichen Brut so richtig auf – "Zorn erlischt niemals" gibt uns Capcom als Leitmotiv an die Hand...

Während die Geschichte in Grundzügen also an "God of War" erinnert, geht Entwickler CyberConnect 2 beim Szenario eigene Wege – freut Euch auf ein Charivari aus asiatischer Mythologie und Sci-Fi-Bombast. Ersterer Einfluss zeigt sich nicht nur bei den Namen der Figuren (Asura und Mithra entstammen dem Hinduismus bzw. Brahmanismus), sondern auch

beim Gegnerdesign – vielfach ringt Asura mit schmerzbüchigen Brocken, die an Statuen vielarmiger indischer Gottheiten erinnern. An anderer Stelle feuern Schlachtschiffe im "Star Wars"-Sternenzerstörer-Design Raketen salvo auf Euch oder Ihr kämpft auf dem metallisch-futuristischen Deck eben dieser Raumkreuzer.

God of Bayonettas Blade?

Auf spielerischer Seite erwartet Euch ein vielgestaltiger Action-Mix, der sich am besten durch den Vergleich mit anderen Actiongames beschreiben und vermitteln lässt: Wenn Asura Standardfeinde und kleinere Zwischengegner verknöpft, standen Hack'n'Slays à la "God of War" oder die wuchtigen Kämpfe eines "Enslaved" Pate.

Verfolgen wir einen fliehenden Feind flinken Fußes oder sausen im Sturzflug auf ihn herab, drängt sich ein Vergleich mit "Sin & Punish-

ment" bzw. dessen Urahn "Space Harrier" auf, denn Asura kann auch Energiefäuste auf entfernte Antagonisten schleudern – sogar mit Dauerfeuerfunktion!

Die bisher von uns gespielten Bossfigts erinnern in puncto Schwerkraft-Überwindung und Coolness an "Bayonetta" oder "Ninja Blade". Zum Leidwesen freizeitsliebender Gamer setzt "Asura's Wrath" ähnlich wie letztgenanntes Ninja-Abenteuer und damit weit häufiger als "God of War" oder "Bayonetta" auf Quick-Time-Events – sei es, um ein Geschoss zurückzuwerfen, einer tödlichen Steinpranke auszuweichen oder dem Endgegner die letzte Salbung zu verpassen.

Diese Analogien bedeuten jedoch nicht, dass "Asura's Wrath" seelenloses Stückwerk bewährter Action-Elemente ist. Vielmehr hebt sich der Titel durch sein Design und Aussehen, die markigen Dialoge und nicht zuletzt die groß-

artige Verbindung von Cutscenes und Actionsequenzen wohltuend ab. Selten haben wir in einem Videospiel so dynamisch-aggressive Kameraperspektiven und so kraftvoll-gewaltige Fausthiebe gesehen.

Der Gigantismus, der in der gespielten Demo vor allem dem Bosskampf innewohnt, setzt dem Ganzen die Krone auf: Nachdem wir den Dickbauch Wyzen, einen der sieben Gottheiten, zum ersten Mal in den Staub geschickt haben (und mit seiner Wange den Boden wischten), verwandelt er sich in Vajira Wizen, einen Steingiganten von der Größe eines Häuserblocks. Von Quick-Time-Events befeuert, weicht Asura dessen Schlägen aus, rennt über den Arm des Riesen und versucht, ihm seine Faust in den Schädel zu rammen. Doch der Gigant blockt den Schlag, schleudert Asura zu Boden und setzt zur Arschbombe im Lotussitz an. Während unser Held von den anschließenden »



360 Per Rundum-Attacke wirft Asura mehrere Standardgegner zurück (links). Gegen die schildebewehrten Gesellen helfen Würfe oder das Verschießen von Energiefäusten (rechts).





PS3 Asura (links im Bild) kämpft mit der Kraft seiner sechs Cyborg-Arme gegen einen asiatischen Gott, der zwei goldene Riesenknarren auf ihn richtet – natürlich auf dem Deck eines Sternenschiffes. Ist mal etwas anderes...



PS3 Judo für Fortgeschrittene: Asura boxt den Zwischensboss und wirft ihn anschließend über die Schulter.

Fausthieben immer tiefer in die Erde geschlagen wird, füllt sich sein 'Rage'-Meter. Als es voll ist, drücken wir beide Trigger: Asura explodiert beinahe vor Energie, er brennt und aus seinem Oberkörper erwachsen sechs Arme. Mit unbändiger Kraft befreit er sich, stößt den Angreifer hinfort und sogar in die Flucht. Die anschließende Verfolgungsjagd er-

innert an einen Railshooter: Asura eilt dem Götterkoloss respektive -kloß nach und schlägt derweil die Raketen-salven eines Raumkreuzers zurück, den sein Feind mal schnell zu Hilfe geholt hat. Als wir das Schlachtschiff mit einer erneuten Entladung der 'Rage'-Energie vom Himmel holen, endet die Hetzjagd: Vajira Wizen stellt sich dem Duell

und Asura schleudert den ungleich größeren Feind per Judowurf in die Stratosphäre. Noch bevor der weiß, wie ihm geschieht, fliegen wir hinterher und katapultieren ihn per Quick-Time-Event endgültig ins Weltall. Kampf gewonnen? Nicht in "Asura's Wrath"! Vajira Wizen murmelt die Worte "Kurikara fudo uchi", zapft die Kraft des Mantra

an und verwandelt sich in Gongen Wyzen, ein blau schimmerndes Überwesen, größer als der Planet Erde. Wir hören die grollenden Worte "Stirb, Verräter!" und Gongen Wyzen drückt seinen Zeigefinger auf die Erde. Mit diesem Finger (in der Größe einer Gebirgskette), der beim Eintritt in die Erdatmosphäre zu gluhem beginnt, glaubt er, Asura endgültig ausradieren zu können. Denkste! Der unter der Last des Gottesfingers ächzende Asura richtet sich schmerzverzerrt auf, wir rammen beide Analogsticks nach oben und entfesseln eine Faustschlag-Salve, die "Fist of the North Star"-Held Kenshiro zur Ehre gereicht. Doch noch hält Wyzens Monsterfinger stand, eine nach der anderen zerbersten Asuras Fäuste an der Steinwand. Als der gebeutelte Krieger nur noch einen Arm besitzt, ist es Zeit, die 'Rage'-Anzeige zum



PS3 Der gefallene Halbgott Asura durchwandert eine Wüstenlandschaft, sein schmutziger Umhang lässt ihn noch verwegen wirken.



»Wir werden das Extreme auf extreme Art übertreffen!«

Wir haben Hiroshi Matsuyama, den Chef des Entwicklers CyberConnect 2 (CC2), und Kazuhiro Tsuchiya, "Asura's Wrath"-Produzent bei Capcom, zum Gespräch gebeten und Interessantes über Asuras Rache-Epos erfahren.

M! Games: Bislang waren "Naruto"-Games und die "hack"-Serie Euer Steckbrief, welche Erfahrungen nehmt Ihr daraus für "Asura's Wrath" mit?

Hiroshi Matsuyama: Wir haben immer schon viel Wert auf eine starke grafische Inszenierung gelegt, das sieht man den erwähnten Titeln an. An dieser Philosophie wollen wir festhalten und weiterhin Unterhaltung erschaffen, die sowohl optisch als auch spielerisch begeistert. Und "Asura's Wrath" wird der ultimative Inbegriff unserer Ansichten – wir werden das Extreme auf extreme Art übertreffen.

Inwiefern wirkt sich die Zusammenarbeit mit Capcom auf Inhalt und Stil des Spiels auf?

Matsuyama: Seit wir von CC2 zum ersten Mal mit Capcom darüber sprachen, ein gemeinsames Projekt auf die Beine zu stellen, war unser Fokus, ein Produzent Kazuhiro Tsuchiya von Capcom

Spiel zu machen, das nicht nur in Japan gut ankommt, sondern weltweit. Aber Spielkonzepte, die in den westlichen Märkten beliebt sind, einfach zu kopieren, empfinden wir als seelenlos – das wollen wir unbedingt vermeiden. Wir haben uns darauf verständigt, eine Vision zu verfolgen, die auf dem aufbaut, was wir am besten können – das Erschaffen einer bewegenden und emotionalen Erfahrung, die den Spielern richtig mitreißt.

Nachdem dieser Grundkonsens abgesteckt war, wurde die Entwicklung komplett von CC2 übernommen. Wir bereuen nichts, was wir bis jetzt in "Asura's Wrath" investiert haben, und ich glaube auch nicht, dass wir das später tun – weil der Titel enorm wichtig für uns ist. Ich glaube, dass unsere Vision eine perfekte Synergie eingeht mit der von Capcom – und daher wird alles, was so typisch CC2 ist, zum Capcom-Stil passen.

Die Action und das Design von "Asura's Wrath" erinnert an viele große Namen – "Dragon Ball", "Fist of the North Star", "Akira" aber auch "Star Wars". Findet Ihr solche Vergleiche angebracht?

Kazuhiro Tsuchiya: Also eine direkte Verbindung zu den erwähnten Marken gibt es nicht. Aber ein großer Teil

des Entwicklerteams kennt sie, mag sie und lässt sich davon inspirieren. Es ist also nur natürlich, dass "Asura's Wrath" dieses typisch japanische Gefühl versprüht.

In "Asura's Wrath" vermischst Ihr mythologische Elemente mit Sci-Fi-Themen. Passt das zusammen?

Tsuchiya: Wir erwarten vom Spieler weder Grundkenntnisse in asiatischer Mythologie noch muss er sich mit Science Fiction auskennen. Wir empfinden diesen Themen-Mix aber als sehr spannend. Ich denke, das wird für alle gelangweilten Gamer, die sich nach Abwechslung sehnen, ein Leckerbissen!

Die Kämpfe strotzen – in visueller Hinsicht – vor Dynamik und Kraft. Wie schafft Ihr es, das so gut zu vermitteln?

Matsuyama: Wir von CC2 sind traditionell sehr pedantisch, wenn es darum geht, die optische und künstlerische Gestaltung in eine Richtung zu leiten und dem Ganzen so eine gewisse





360 Der monumentale Gongan Wyzen richtet seinen Finger auf die Erde...

Ein Gott explodiert und regnet in glühenden Brocken vom Himmel.

dritten und letzten Mal zu leeren. Asura legt all seine Energie in einen gewaltigen Fausthieb, dessen Einschlag Wyzens massive Steinhaut in weiches Magma verwandelt. Eine gleißende Schockwelle durchzieht zuerst den Finger, dann die Hand und den Arm und schließlich die gesamte Gottheit. Als er schließlich explodiert, ist die Kamera schon wieder auf Asura gerichtet. Der liegt mit dem Gesicht nach unten im Dreck, während im Hintergrund die glühenden Götterbrocken vom Himmel regnen – seine letzte Faust ragt wie ein Mahnmahl gen Himmel, gereckt einige Meter neben ihm aus der Erde. Und plötzlich tritt ein maskierter Mann an seine Seite... was uns zum Anfang unserer Geschichte zurückbringt.

Erst einmal durchatmen

Nach so viel Bossfight-Overkill einige leicht verdauliche Fakten zum Spiel: Held Asura wird vom hervorragenden Liam Christopher O'Brien



360 ...kaum zu glauben, dass er noch von wenigen Augenblicken in seiner ersten Verwandlungsform nur einige Meter groß war.

gesprochen – denn kennen nicht nur Anime-Fans (aus "Naruto" und "Bleach"), sondern auch Zocker. Zuletzt liebte er dem "Darksiders"-Helden Krieg seine Stimme und verhalf dem sarkastischen Zauberbuch Grimoire Weiss in "Nier" zum Kultstatus. In den Standard-Kämpfen kann Asura seine Feinde nicht nur mit leichten und schweren Angriffen bearbeiten, sondern auch Gegner aufschalten und sie aus der Ferne mit Feuerfäusten beschleichen.

Ebenfalls im Gepäck: "Devil May Cry"-typische Boden-Luft-Combos, Würfe (sogar von mehreren Feinden gleichzeitig), das Zuschlagen mit dicken Säulen sowie ein Rundum-Notangriff à la "Final Fight". Entwickler CyberConnect 2 verspricht obendrein mehrere Transformationsformen für Euren Helden. Neben der oben beschriebenen Mis-

sion bekamen wir Kampfzonen an Bord eines Raumschiffes zu sehen: Asura haut dort einem mit zwei Riesenknarren ausgestatteten Mini-Boss die Rübe weich (siehe grobes Bild auf der linken Seite), trifft den 'Bruder' von "Street Fighter"-Yogi Dhalsim und muss sich mit Schergen herumschlagen, die nicht nur den eigenen Körper per Schild abschirmen, sondern auch ihrem Anführer Deckung geben und den Schlägereien so taktische Tiefe verleihen (könnten). Abschließend bleibt zu sagen, dass sowohl die Steuerung in den Standard-Fights als auch die Railshooter-Einlagen noch einiges an Feinschliff nötig haben und das Verhältnis von Sequenzen, Quick-Time-Events und Echtzeit-Action in der Demo nicht nach jedermanns Geschmack sein dürfte. Nichtsdestoweniger hat uns

"Asura's Wrath" vor allem in puncto Wucht und Inszenierung mächtig beeindruckt und die Vorfreude auf den Mythologie-Sci-Fi-Mix um das 1.000.000-fache gesteigert – um gleich bei der Gigantomanie von "Asura's Wrath" zu bleiben... ms

System **PS3 / 360**
Entwickler **CyberConnect 2, Japan**
Hersteller **Capcom**
Genre **Action**
Termin **2012**

DAS GEFÄLLT UNS

- » cooler, ungewöhnlicher Grafikstil
- » Bosskämpfe von epischem Ausmaß
- » sprüht vor Power und Aggression
- » großartige englische Sprecher

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » bitte weniger Quick-Time-Events
- » teilweise grenzwertiges Verhältnis von Cutscenes und echtem Spiel

Fazit ➔ In positiver Hinsicht größtenteils sinniges Action-Spektakel, das spielerisch noch Feinschliff braucht, in puncto Design, Kraft und Dynamik aber ganz oben mitspielt.

Einheitlichkeit zu verleihen. Das heißt, dass wir auf qualitativ hochwertige Artworks setzen, die mit der in Echtzeit gerenderten Optik verschmelzen. Dank unserer Erfahrungen gelingt es uns immer besser, Techniken zu erschaffen, die Bewegungen in einer cool-stilisierten Art und Weise zeigen und ihnen so Power und das gewisse Etwas verleihen.



setzen. Was wir auf der E3 gezeigt haben, war in puncto Größe gewaltig – aber ich denke nicht, dass die bloße physische Größe die einzige Möglichkeit ist, dieses Credo umzusetzen. Wir denken da in alle möglichen Richtungen.

Die Grafik wirkt ungewöhnlich und eigenständig. Welche Engine nutzt ihr und wie erzeugt ihr diesen Look?

Matsuyama: Wir verwenden die Unreal Engine 3 – ein sehr flexibles Werkzeug, mit dem es uns gelang, eine Reihe einzigartiger Shader zu entwickeln. Die sorgen für einen Grafikstil, der weder zu fotorealistisch noch zu comichaft ist.

"Asura's Wrath" setzt häufig auf Quick-Time-Events. Nun sind die ja bei vielen Spielern recht umstritten. Gab es keine anderen Möglichkeiten, die Bossfights zu designen? Tsuchiya: Wir haben die Bosskampf-Szene der E3 bewusst ausgewählt, damit die Botschaft richtig ankommt – hier geht es um epische Dimensionen. Aber natürlich gibt es im Spiel viele Stages, die ganz anders sind, als die, die ihr gesehen habt – es ist also noch viel zu früh für irgendwelche Rückschlüsse in dieser Hinsicht.

Welches Verhältnis von Standard-Kämpfen, Bossfights und

Sequenzen können wir erwarten?

Tsuchiya: Wir streben im Gesamten ein etwa gleiches Verhältnis dieser drei Spielelemente an. Aber natürlich wird es Abschnitte geben, die z.B. nur aus einem großen Boss bestehen.

Wenn man "Asura's Wrath" mit 'epischen Kämpfen gegen Götter, denen man so richtig den Hintern versohlt' zusammenfasst, hört sich das ziemlich nach "God of War" an. Ist der Vergleich angebracht? Tsuchiya: Ich finde es schwierig, eine Ähnlichkeit auf Basis einer solchen Zusammenfassung zu definieren. Wir wollen kein Produkt entwickeln, das einem anderen ziemlich ähnlich ist, sondern eines, das dem Spieler eine einzigartige Erfahrung beschert.

CyberConnect-2-Boss Matsuyama



JAPANS ACTION-OFFENSIVE

BINARY DOMAIN

Cyberkrieg in Neo Tokio: beinharder Third-Person-Shooter gegen humanoide Roboter – in stilischem Sega-Design.

» Die filigran modellierte Mobile Fortress Arachne, ein spinnenähnlicher Metall-Koloss größer als ein Einfamilienhaus, baut sich tosend vor unserer Einsatztruppe auf. Für die schicke Kulisse des Tokioter Stadtteils Shibuya haben wir in diesem Moment nichts übrig, denn das Blechbiest schluckt Kugeln wie der Autor dieses Textes Popcorn während einer "Transformers 3"-Kinovorführung. Weil die normalen Bleispritzen dem Ungemüt nichts anhaben, rät das Spiel zum Suchen und Benutzen eines Raketenwerfers. Und prompt blättert der Lack ab – die Fußpanzer des Achtbein-Bosses bersten und wir haben, da unsere Teamkollegen ihn in die Enge treiben, die Chance, ihm über ein Häuserdach aufs Haupt zu springen. Dort halten wir uns wie ein Cowboy auf einem bockenden Rodeo-Pferd und entladen unser

MG in die verwundbare Schwachstelle in Kopfnähe – so kappen wir die Energieversorgung und schicken das Arachne-Monster schlafen!

Was auf den ersten Blick wie eine Szenen-Beschreibung des letztjährigen Shooter-Hits "Vanquish" anmutet und auch beim zweiten Hingucken ähnlich aussieht (Third-Person-Ballereien gegen Roboter vor urban-grauen Kulissen), entstammt unserem Probespiel von "Binary Domain". Bevor Ihr jetzt "Toll, noch ein futuristischer Third-Person-Shooter!" ruft und die schwankende Qualität der letzten Sega-Games ins Feld führt, sei Euch gesagt: Hinter "Binary Domain" steht kein Geringerer als das exzentrische Sega-Urgestein Toshihiro Nagoshi (siehe Interview), der mit "Daytona USA" Arcade-Geschichte schrieb und die "Yakuza"-Serie verbrochen hat. Der ist sich, wie er im



360 Die Feinde geben Euch mächtig Zunder; ohne Deckung kommt Ihr nicht weit.

Gespräch mit uns zugab, zwar der Tatsache bewusst, dass der Kampf Mensch vs. Maschine per se nichts Neues ist, will uns aber mit einer emotionalen Geschichte, widerstandsfähigeren Androiden und herausragender KI besser unterhalten.

Rebellion im Haushalt

"Binary Domain" beamt Euch storytechnisch in die Welt des Jahres 2080, in der die Robotik Einzug in alle Lebensbereiche gehalten hat. Doch die auf diesem Markt füh-

renden japanischen Konzerne begehen einen schweren Fehler: Sie verletzen das eherner Gesetz, keine humanoiden Roboter zu bauen. Als die Welt diesen Regelbruch bemerkt, ist es fast schon zu spät – Tokio wird von einer Armee aufständischer Blechkübel überrannt. Weil sich die Regierung des Inselstaates einer großflächigen Einmischung von außen widersetzt, wird lediglich ein Spezialkommando nach Tokio entsandt. Natürlich seid Ihr – in Person des US-Soldaten Dan –

»KRITIK NEHME ICH PERSÖNLICH!«

Wir haben nicht nur ausgiebig "Binary Domain" gespielt, sondern auch dessen Schöpfer Toshihiro Nagoshi getroffen. Weil der maulfaule Maestro – sich in seiner Rolle als Schöpfer von "Monkey Ball" und "Yakuza" sonnennd – zu seinem Spiel nicht viel Neues sagen wollte, haben wir dem sonnengebräunten Dandy einfach andere Fragen gestellt, die er mit einer Mischung aus Coolness und Arroganz gnädigerweise beantwortete...

MT Games: Wie unterscheidet sich die Entwicklung einer neuen Marke wie "Binary Domain" von der einer typischen Fortsetzung?

Toshihiro Nagoshi: Der Aufwand für eine neue Marke ist ein ganz anderer: Ich muss mir z.B. überlegen, welches Spiel-Image ich der Außen-

welt vermitteln möchte. Außerdem bin ich in die Ausarbeitung der Promotion-Strategie involviert. Und natürlich ist die Entwicklung selbst aufwändiger. Da kommen viele Aspekte zusammen, die eine andere Herangehensweise als bei den "Yakuza"-Nachfolgern erfordern. Unterm Strich ist es viel schwerer und anstrengender.

In der "Yakuza"-Serie trifft der Spieler auf eine Vielzahl von Lizenzmarken – von Restaurants bis hin zu Spirituosen. Geht die Initiative für die Produkt-Einbindung von diesen Firmen oder von Sega aus?

Welche Marken in "Yakuza" zu sehen sind, hängt einzig allein von unserem Team ab. Ab und an tritt ein Hersteller an uns heran – aber wir wollen stets die Zügel in der Hand haben. Auch die Marketingabteilung von Sega hat nichts damit am Hut.

Mittlerweile gibt es drei japan-exklusive "Yakuza"-Ableger: "Kenzan" (PS3), "Kurohyou" (PSP) und "Of the End" (PS3, Import-Test ab Seite 82). Gibt es da noch Chancen für einen Westrelease?

Kein Kommentar.

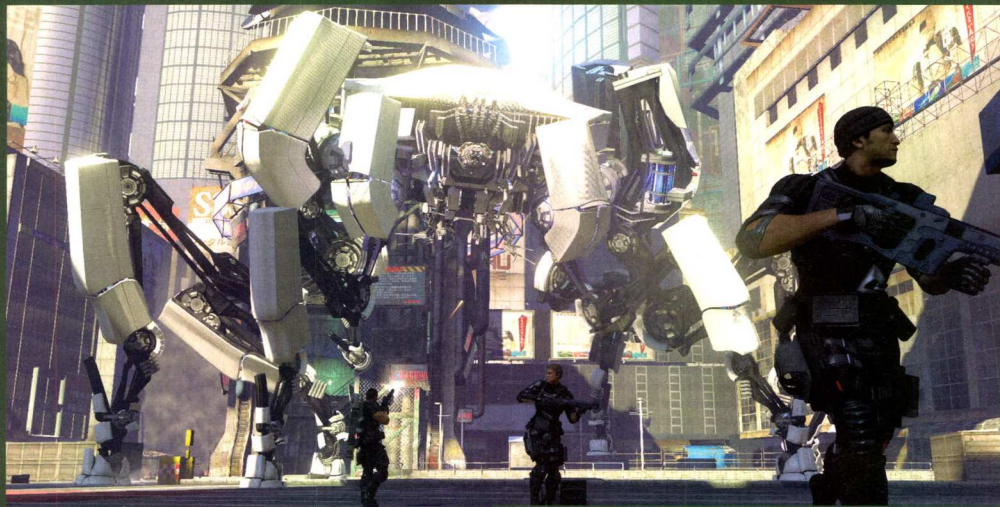
Als einer von wenigen Spieldesignern pflegen Sie Ihr Rockstar-Image, versetzen Journalisten, posieren mit den Idols der "Yakuza"-Serie...

Ich denke, meine Fans sehen mich gerne in dieser Rolle, also werde ich sie auch weiterhin spielen.

Welche Sega-Marke, an der Sie in Ihrer Karriere gearbeitet haben, liegt Ihnen am meisten am Herzen?

Das wäre wohl die "Daytona"-Serie – mit ihr verbinde ich die innigsten Erinnerungen. Vermutlich, weil es das erste





360 Da hilft kein Kammerjäger – diese Spinne verlangt nach dem Raketenwerfer.

Tokio wird von einer Armee aufständischer Blechkübel überrannt.

Teil dieses Trupps. Anders als z.B. in "Gears of War" wählt ihr Eure (zwei) Mitstreiter vor Beginn jeder Mission neu: An Eurer Seite kämpfen je nach Wunsch u.a. die chinesische Scharfschützin Faye, der US-Muskelbrocken Big Bo oder der britische Sprengstoff-Experte Charlie. Warum wir die persönlich vorstellen? Weil die Interaktion mit ihnen ein Kernelement des Spiels ist. Je nachdem wie ihr Euch schlagt, wächst das Vertrauen in Eure Fähigkeit, ein Team zu führen. Dieses sogenannte, je nach Teammitglied individuelle, 'Trust-level' führt dazu, dass die Kameraden Befehlen mehr oder weniger prompt nachkommen bzw. sie sogar verweigern. Konservative Spieler geben Kommandos per Steuerkreuz, Next-Gen-Generäle brüllen 'Cover me' oder 'Fire' in Verbindung mit dem Namen des

Kollegen ins Headset-Mikro; zusätzlich denkt Sega über eine Stimm-erkennung via Kinect nach. Nagoshi verspricht uns zudem unterschiedliche Story-Ereignisse und -Twists, je nachdem wie wir unser Team zusammensetzen – wir sind gespannt, wie sich das im Spiel auswirkt.

Beim Probezock überraschten uns die knallharten Shootouts: Die Metallheinis schlucken verdammt viele Kugeln und erweisen sich auch nach Verlust eines Arms oder Beins als Wadenbeißer. Wer einem Robo die Rübe wegballert, erlebt mit etwas Glück, wie der kopflose wild um sich feuert und dabei andere Feinde für Euch erledigt. Wer



360 Die herumwirbelnden Metallsplitter vermitteln ein sehr gutes Trefferfeedback.

im Kampf zu Boden geht, baut entweder darauf, dass ihn ein Kollege rechtzeitig wiederbelebt, oder wirft flugs ein Medipack ein. Letztere erwirbt ihr wie Waffen-Upgrades an Terminals in den Levels, die an die "Dead Space"-Werkbänke erinnern.

Neben dem eingangs geschilderten Bosssduell waren die kraftvollen, aber teils noch hakeligen und undynamischen Fights geprägt von Stellungskämpfen in engen Gassen

und Hinterhöfen. Per Sniper-Wumme pustet ihr Heckenschützen von Balkonen, auf Knopfdruck feuert ihr blind aus der Deckung oder flankt über selbige; generell kommt dem In-Deckung-Gehen ein ähnlich hoher Stellenwert zu wie in "Gears" oder "Vanguard" – allerdings ist "Binary Domain" vom Komfort- bzw. Geschwindigkeitsgefühl der genannten Konkurrenten derzeit weit entfernt. **ms**

Mal war, dass ich als Game Director für ein Spiel verantwortlich war.

Damals war Sega noch Hardware-Entwickler. Trauern Sie dieser Ära hinterher?

Nicht wirklich, denn heute habe ich es leichter. Ich muss mich nicht mehr auf eine bestimmte Plattform festlegen, sondern habe die Freiheit, Software für unterschiedliche Konsolen zu entwickeln.

Zu diesen Konsolen gehören neuerdings Wii U und PS Vita. Welche Ideen schießen einem Designer da durch den Kopf?

Ich denke, dass man anhand dieser Plattformen gut die unterschiedliche Denkweise und Philosophie der Konzerne sieht – Sony kommt aus dem Home-Entertainment-

Bereich, Nintendo eher aus der Spielzeug-Ecke. Diese Ausrichtung spiegelt sich in den Charakteristika der neuen Konsolen. Als Entwickler werde ich natürlich versuchen, die jeweiligen Vorzüge optimal zu nutzen.

Die Spielhalle ist für eine japanische Firma wie Sega natürlich auch eine Plattform-Option. Wie sehen Sie deren Zukunft?

Ich glaube, die Situation der Arcades ist vergleichbar mit der von Kinos. Heutzutage gibt es auch für Zuhause High-End-Ausstattung, die es ermöglicht, Filme in HD und Surround-Sound wie im Kino zu genießen. Die Spielhallen haben sich zum Glück ihre Jahrmarkt-Atmosphäre bewahrt – für Videospiele im Speziellen sehe ich dort aber eigentlich keine Zukunft.

Was ist das Schönste an Ihrem Job?

Am schwierigsten ist es, mir auszumalen, was den Spieler unterhalten kann. Was ist jedes Mal eine große Herausforderung: Was würde dem Spieler Spaß machen? Wenn meine Vorstellung dann mit seiner übereinstimmt und er gut unterhalten wird, dann ist das die größte Belohnung für mich.

Und wie gehen Sie mit Kritik um, wenn Sie den Nerv mal nicht treffen?

Ich nehme sie persönlich – aber aus Sicht eines Entwicklers. Ich prüfe, ob die Kritik gerechtfertigt ist; wenn ja, unternehme ich etwas, damit sich das nicht wiederholt. Ich nehme Kritik also schon ernst. Aber zum Glück fällt das Feedback bei meinen Spielen überwiegend positiv aus...

System	PS3 / 360
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Action
Termin	Februar 2012

WAS GEFALLT UNS

- sehr schickes Endgegner-Design
- Sega legt Wert auf Dialoge & Story
- krachiger Sound mit viel Dampf
- Robo-Feinde geben Euch richtig Zunder
- exzellente Treffer-Rückmeldung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- spielt sich nicht so flüssig wie die Third-Person-Shooter-Referenztitel
- Charakterdesign des Teams stinklangweilig
- ethische Umgebungen voller Matschtexturen

Fazit » Überraschend wuchtiger Deckungs-Shooter, der viel Wert auf Teamwork und kluge Gegner legt. Grafisch ist noch Luft nach oben, nur die Bosse spielen schon in der ersten Liga.

JAPANS ACTION-OFFENSIVE

RISE OF NIGHTMARES

Bier kaufen, Kumpels einladen und los geht's: Sega zeigt, was Kinect kann und schickt Euch auf eine alpträumhafte Reise nach Rumänien – kranke Zombieschwester inklusive.

» «Bitte, meine Eltern... die können das besorgen!» fleht der an einen Stuhl gefesselte Deutsche. Doch sein Peiniger antwortet in gebrochenem Englisch, dass er doch bereits alles habe, was er benötige – und hackt seinem Opfer die Hand mit einer Axt ab, ehe er sie Sekunden später auch noch in dessen Schädel versenkt. Doch bevor sich dieser sadistische Bastard mordlüstern auch noch über uns hermachen kann, klingelt sein Telefon. Am anderen Ende der Strippe erinnert ihn seine Gattin an unerledigte Aufgaben im Haushalt. Kleinalt versucht er die Situation zu beschwichtigen, dann verlässt der seltsame Herr den Raum, jedoch

nicht ohne vorher seine Gehilfin auf uns anzusetzen. Die untote Krankenschwester bewegt sich lasziv auf uns zu, erhebt ein Beil... und verliert just ihren Kopf, als hinter ihr ein Mann den Raum betritt und uns auf diese Weise rettet.

Die Szene kommt Euch bekannt vor? Kein Wunder, denn das gesamte Storykonzept von "Rise of Nightmares" erinnert frappierend an Schocker Marke "Hostel". Das Sega-Team, das für die "House of the Dead"-Reihe verantwortlich zeichnete, bedient sich großzügig am amerikanischen Foltertrend und schickt einen alkoholsüchtigen US-Bürger samt Lebensgefährtin auf Urlaubsreise nach Rumänien, wo

die Partnerin alsbald verschwindet und wir in eingangs beschriebener Situation zu Bewusstsein kommen.

Eile mit Weile

Dass "Rise of Nightmares" nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird, steht für Sega bereits fest, als wir zum Probespiel nach München reisen. Kein Wunder, denn die Entwickler kombinieren Gegner- und Spieldesign der indizierten "House of the Dead"-Reihe mit dem Nahkampf-Fokus der beschlagnahmten "Condemned"-Spiele. Die Besonderheit ist jedoch, dass Ihr den Titel ausschließlich per Kinect-Peripherie steuert, wie wir alsbald am eigenen Leibe erfahren. Ein Ausfallschritt

nach vorn oder hinten bestimmt die Marschrichtung des Protagonisten, über Drehungen des Oberkörpers seht Ihr Euch auf der horizontalen Achse um. Was anfangs ziemlich hamkelig wirkt, lässt sich nach etwas Eingewöhnung ordentlich steuern und so bewegen wir uns frei durch die Gänge eines heruntergekommenen Gefängniskomplexes, in dem hinter nahezu jeder Tür der Tod lauert. Mal beobachten wir andere Gefangene dabei, wie sie auf dem elektrischen Stuhl gegrillt werden oder von Stachelplatten ein Ganzkörperpiercing erhalten.

Auf unseren ersten Schritten in der bedrohlichen Umgebung gewöhnen wir uns noch an die unvermeidliche Verzögerung, welche die Kinect-Technologie mit sich bringt, als wir mit einem vertikalen Stahlrohrhieb die Kette einer verschlossenen Gittertür entfernen und prompt dem ersten Gegner in die mechanischen Implantatarme laufen. Instinktiv reißen wir beide Hände hoch und halten sie



360 Steht ein feindlicher Angriff bevor, haltet Ihr die Arme verschränkt vor der Brust, um ihn automatisch abzuwehren.



360 Packt Euch ein Feind, stoßt Ihr ihn mit beiden Armen von Euch weg oder packt ihn an der Gurgel.

Weapon obtained.

CHAINSAW

A powered saw. Push it against whatever needs cutting apart.

CHAINSAW

360 Als Spieler verfügt Ihr über Selbstheilungskräfte, Feindvolk hat indes weniger Glück: Wer mit Eurer Kettensäge in Berührung kommt, ist verloren!

schützend vors Gesicht, was unser Avatar prompt umsetzt. Es ist fürderhin dem Spieler überlassen, ob er mit der linken oder rechten Hand angreift und ob er in die Bildtiefe boxt oder Gegner per horizontalem Fausthieb eine Backpfeife verpasst – Aufwärtshaken gelangen uns hingegen leider nicht.

Doch "Rise of Nightmares" will gar keine Boxsimulation sein, vielmehr sollt Ihr auf Eurer Flucht aus dem Folterkeller den grotesken Angreifern mit großzügig verteilten Todbringern Einhalt gebieten. Wir experimentieren mit einer gezähnten Eissäge, einem Metallrohr, einem Fleischerbeil, einer Hand-

Instinktiv reißen wir beide Arme hoch und halten sie vors Gesicht.

axt sowie regulären und elektrifizierenden Schlagringen. Zudem bewerfen wir unsere Feinde mit explosiven Reagenzgläsern und bearbeiten sie mit einer Kettensäge. Während die meisten Waffen lediglich waage- und senkrechte Hiebe zulassen, lässt sich letztere frei über den Bildschirm bewegen. Schmerzlich vermissen wir dabei jedoch die Möglichkeit,



360 Der sadistische Folterknecht maltät mit seiner Zombiegehilfin ein Opfer zu Openmmusik – doch plötzlich ruft die schimpfende Ehefrau an...

das Mordinstrument so zu drehen, dass wir Schnittflächen frei bestimmen können – doch auch dafür ist Kinect wohl zu ungenau. Auflockerung erfährt das Niederstrecken der sich oftmals wiederholenden Gegnertypen durch Aufgaben wie der Suche nach einem Schlüssel.

"Rise of Nightmares" wird wohl

kein gutes Spiel im herkömmlichen Sinne. Allerdings gefiel uns der traghafte Charme. Das Spiel nimmt sich selbst überhaupt nicht ernst, schon die eingangs beschriebene Szene mit der keifenden Gattin des Folterers lässt daran keinen Zweifel. Holt ein paar Freunde und Sixpacks ins Haus und macht Euch abwechselnd vor dem Fernseher zum Affen, während Ihr die zahlreichen Meuchelwerkzeuge ausprobiert und sexy Krankenschwestern mit wogenden Brüsten per Fußtritt die Kauliste verbiegt – und wer weiß schon, welchen Blödsinn spätere Abschnitte bereithalten? *mh*

System **360**
Entwickler **Sega AM1, Japan**
Hersteller **Sega**
Genre **Action**
Termin **September (EU-Ausland)**

DAS GEFALLT UNS:

- » coole Monster auf mehreren Schwierigkeitsstufen mit Hand und Fuß zu malträtieren
- » hoher Trashfaktor mit viel Blut und Humor
- » Zombie-Krankenschwester mit Brustphysik
- » breites Bewegungsspektrum per Kinect

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Langzeitmotivation fraglich
- » gezieltes Zerteilen der Feinde kaum möglich

FAZIT » Das etwas andere Kinect-Spiel ist die überfällige Abwechslung vom Familiensport-Gedöns und unterhält Splatterfans mit skurrilen Gegnern, jeder Menge Gags und Gore.



360 Sadismus vom Feinsten: Besonders grausam wirkt "Rise of Nightmares", wenn Ihr der Fetisch-Krankenschwester beide Arme abhackt und sie dennoch hilflos versucht, Euch zu schlagen. Haltet sie mit Fußtritten auf Abstand, denn beißen kann sie immer noch!



Firmengründer Tim Schafer kam die Idee zum Studienamen an der Golden Gate Bridge in San Francisco. Dort blieb ihm ein Schild im Gedächtnis: "Slow to 45 mph - Double Fine Zone" (Verlangsamung auf 45 Meilen pro Stunde - doppelte Strafe in diesem Bereich). Er nahm sich vor, seine künftige Band Double Fine zu nennen. Dazu kam es jedoch nie, also lautete er so sein Studio.



Nolan Bushnell und Ted Dabney gründeten 1971 die Firma Syzygy und veröffentlichten mit "Computer Space" den ersten Spielautomaten. 1972 suchte Bushnell einen Ersatz für den kryptischen Firmennamen und wurde beim japanischen "Go"-Brettspiel fündig: Atari ist eine Spieltechnik, um gegnerische Steine einzulangen.

Das 1940 in Hawaii gegründete Unternehmen Standard Games setzte sich zum Ziel, US-Soldaten mit Spielautomaten versorgen. Ein Jahr nach dem Umzug nach Tokio 1951 benannte sich die Firma in "Service Games of Japan" um. 1965 kam die Firma zur Kurzform SEGA.



Der Name Sony geht auf das lateinische Wort Sonus (Ton oder Klang eines Instruments) zurück. Die beiden japanischen Gründer Akio Morita und Masaru Ibuka gefiel zudem der englische Ausdruck Sonny Boys, was bei der Gründung 1946 zum Firmennamen Sony führte.

Das von dem Russen Michael Kogan gegründete Unternehmen spezialisierte sich auf den Import und Export von Spielautomaten. Taito hat im Japanischen viele Bedeutungen - u.a. Fernost oder Morgenland - und ist ebenso ein Bezirk in Tokio.



Bei dieser Namensfindung gibt es zwei Versionen der Geschichte: Mitbegründer Steve Jobs gefiel der Name, weil er Beatles-Fan war (Apple ist das Plattenlabel der Band). Andererseits verdingte sich Jobs als Aushilfe auf kalifornischen Apfelplantagen.



Ach wie gut, dass niemand weiß...

Täglich haben wir mit ihnen zu tun, sie gehen uns fließend über die Lippen. Dennoch verschwenden wir kaum Gedanken daran - an die Namen von Spielefirmen. M! blickt hinter die Kulissen der oftmals kryptischen Wortschöpfungen.

Ubisoft wurde 1986 von den fünf Guillemot-Brüdern Yves, Michel, Christian, Gerard und Claude gegründet. Damals noch mit der getrennten Schreibweise: Ubi Soft. Ubi steht im Lateinischen für das Wort "wo".



UBISOFT



Der 1987 in Köln gegründete Entwickler erhielt seinen Namen aufgrund der Anzahl der Gründungsmitglieder. Das fünfköpfige Team hatte sogar einmal angedacht, den Namen nach der Firmenerweiterung zu ändern - sprich: um den entsprechenden 'Factor' zu erhöhen.



id Software selbst ist sich unschlüssig und erzählt zwei Varianten der Namensherkunft. 1. Der Begriff stammt von Sigmund Freud's Modell der menschlichen Psyche: id (deutsch: 'es') benennt die Unterbewusstseinsform, die für die Triebe, Bedürfnisse und die Lust bzw. das Vergnügen zuständig ist. 2. id ist die Abkürzung für "Ideas from the deep", eine Firma, die von John Romero (einem der id-Mitbegründer) Ende der 1980er aus der Taufe gehoben wurde.

Nach der Firmenfusion der amerikanischen Trinity Acquisition Corporation mit dem Spielzeughersteller Toy Head-Quarters 1991 entstand die Kurzform THQ. 1994 wurde der Name zu THQ vereinfacht und das Spielzeuggeschäft aufgegeben.



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

Seine erste Firma gründete Peter Molyneux 1987. Der Name Bullfrog stammt von der Vorgängerfirma Taurus Impex Ltd. ab. Taurus ist das lateinische Wort für Bulle (engl. Bull) und die Tochter des Mitbegründers Les Edgar hatte eine Schwäche für Frösche (englisch: Frog).



Laut Entwickler hat der Name zwei Bedeutungen. Man schreit (cry), weil man im Stande war, so eine herausragende Technologie zu entwickeln. Und die Konkurrenz weint (cry), weil sie nicht diese Technologie besitzt. tek ist schließlich die Kurzform von Technologie.



HUDSON

Die von Sid Meier und "Wild Bill" Stealey gegründete Firma sollte zunächst S.M.U.G. (Sid Meier's User Group) heißen. Letztlich entschieden sie sich für MicroProse – eine Kombination aus MicroProfessionals und Prose (Prosa). Die Spiele sollten wie Prosa als Kunstform angesehen werden.



Das 1991 gegründete Studio Nippon Ichi ("Disgaea"-Reihe) setzte auf eine simple Kombination: Nippon (eigentlich Nihon im Japanischen) steht für "Japan" und Ichi bedeutet im Japanischen "Eins".



Das 1978 von Yoichi Erikawa und Keiko Erikawa gegründete Unternehmen Koei entlieh seinen Namen von der Keio Universität. Die Gründer vertauschten einfach die Buchstaben. Selbige erdachten sich auch die Pseudonyme Ko Shibusawa und Eiji Fukuzawa, deren Vornamen ebenso den Firmennamen ergeben.



Die Mannen hinter "SOCOM" und "Resident Evil: Operation Raccoon City" benannten sich nach einem Automotor von Chrysler: Der 6-Zylinder-Reihenmotor aus den 1960ern wurde in zahlreichen Dodge-, Valiant- und Plymouth-Modellen verbaut und ist bekannt für seine Zuverlässigkeit.



Der 1991 gegründete Entwickler hielt den Ursprung des Namens lange geheim. Die Bonus-Disc zu "Halo 3" löste jedoch das Rätsel: Bungie steht im Englischen für die Punkte eines dreckigen Witzes.

MICRO PROSE

Chris Zimmerman brütete 1997 mit seinen Geschäftspartnern über einen passenden Studionamen. Als er die Titelvorschläge seiner Frau zeigte, meinte sie nur: "Ist mir egal, wie ihr euch nennt, solange es nicht Sucker Punch wird". Gesagt, getan. Sucker Punch ist der englische Begriff für einen überraschenden Faustschlag.



Die 1979 aus Ex-Atari-Mitarbeitern gegründete Firma war der erste Dritthändler für Videospiele. Mitbegründer Jim Levy gefiel die Kombination aus den Worten Active und Vision. Zudem kam der Firmennamenaktivision im Telefonbuch vor dem größten Konkurrenten – Atari...

ACTIVISION

Der 1988 gegründete Entwickler Raising Hell Software suchte nach einem neuen Namen – sein Publisher meldete Bedenken beim Wort "Hell" an. Microsoft Word half bei der Wahl: Für den Arbeitstitel Weird Concepts schlug das Synonym-Wörterbuch des Programms Bizarre Creations vor.



BIZARRE CREATIONS

1955 gründete der Japaner Masaya Nakamura die Nakamura Manufacturing, um Fahrattraktionen für Kinder herzustellen. 1959 kam der Titel "Co." hinzu. 1971 kürzte man den Firmennamen Nakamura Manufacturing Co. Ltd auf das knackigere Namco.

NAMCO

Die japanischen Spielautomaten-Hersteller IREM und Japan Capsule Computer Co. firmierten 1981 unter dem Namen Sambi Co. 1983 entstand schließlich der Name Capcom als Abkürzung von Capsule Computer, wie die Firmen ihre eigenen Spielautomaten nannten.

CAPCOM

Der Branchenveteran wurde bereits 1887 von Fusajiro Yamauchi gegründet. Damals produzierte er handgemachte Kartenspiele (Hanafuda). Der Begriff Nintendo kann als "Lass das Glück im Himmel" oder "Tempel/Firma für freie Spielkarten" übersetzt werden. Die einzelnen Silben Nin, Ten und Do bedeuten aber auch Aufgabe, Himmel sowie Tempel. Die wahre Bedeutung kennen jedoch selbst die Nintendo-Bosse nicht.

Nintendo

Akihiro Hino gründete 1998 seine eigene Entwickler-Firma namens Level 5. Der Name bezieht sich auf die Schulbenotung: Level 5 steht für fünf Fleißsterchen – die höchste Auszeichnung.



1969 gründete Kagemasa Kozuki eine Firma, die Jukeboxen vermietete und reparierte. 1973 stampfte er zusammen mit Yoshinobu Nakama und Tatsuo Miyasako die Konami Industry Co. aus dem Boden. Der Name Konami setzt sich aus den Nachnamen der Gründer Kozuki, Nakama und Miyasako zusammen.

KONAMI



Das von Electronic-Arts-Papa Trip Hawkins gegründete Unternehmen hörte zunächst auf den Namen SMSG, es wurde jedoch bald in 3DO umbenannt. Der Name steht ganz simpel für "Threedimensional Operating System".

3DO

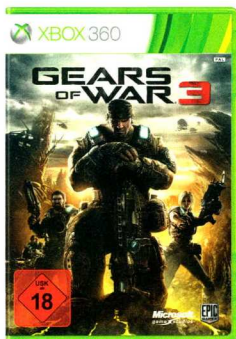
NACHRICHTEN

"Gears of War 3" kommt ungeschnitten nach Deutschland

MÜNCHEN • Marcus Fenix darf endlich ganz offiziell in Deutschland zur Lancer-Kettensäge greifen und Locusthorden in feine Scheiben schneiden. Denn: "Gears of War 3" hat von der USK den "Keine Jugend-freigabe gemäß § 14 JuSchG"-Stempel erhalten und wird somit als erster Serienteil am 20. September auch deutsche Ladenregale füllen. Was heißt das konkret für Euch? Schließlich fanden auch die beiden Vorgänger über Umwege wie Österreich, Schweiz oder England tausendfach den Weg in deutsche Xbox-360-Konsolen...

Zum einen darf Microsoft den Titel endlich bewerben und auf der gamescom jedem volljährigen Besucher zeigen – "Gears of War 3" wird in Halle 8 zum Probispiel

bereit stehen. Zum anderen kauft ihr nun künftige Avatar-Outfits, werdet über den Marktplatz mit Neuigkeiten versorgt und kommt – für viele Zocker entscheidend – problemlos an die zu erwartenden Karten-Pakete für den Mehrspieler-Modus. Auch für uns hat die überraschende Entscheidung einen Vorteil: Wir werden "Gears of War 3" in der M! Games (und nicht nur auf maniac.de) auf Herz und Nieren prüfen – mit etwas Terminglück schon in der nächsten Ausgabe, die am 26. August erscheint. Die ebenfalls Xbox-360-exklusiven "Gears of War" und "Gears of War 2" hingegen bleiben vorerst indiziert – ob Microsoft eine Neuprüfung anstrebt, ist nicht bekannt. *ms*



Matthias Schmid

Der deutsche Release von "Gears 3" wäre eine super Sache. Wenn da nicht die Bauchschmerzen ob der inkonsistenten USK-Urteile wären. Warum ist es 2011 nicht mehr jugendgefährdend, Weltall-Krokodile (alias Locust) zu zerstücken? Warum metzeln Kratos und Isaac Clarke ungestraft, während "Kane & Lynch 2" geschnitten wird und "Splatterhouse" kein USK-Siegel erhält. In der Indizierungs-begründung des ersten "Gears of War" heißt die BJPM "das Zersägen der Opponenten durch das Kettensäge-Bajonet besonders grausam und martialisch" und urteilt, dass "alle gewaltfreien Aktionen von Umfang und Intensität deutlich von den vorherrschenden Gewaltdarstellungen überlagert werden". Als ob das in "Gears 3" nun plötzlich anders wäre...



Sony und Ubisoft führen Online-Pass ein

WELTWEIT • EA Sports hat es vorgemacht, THQ, Codemasters und Warner Interactive springen auf den Zug auf und nun schlagen auch Sony und Ubisoft in eine ähnliche Kerbe – die Rede ist vom kostenpflichtigen Online-Pass (bei Sony PSN-Pass genannt). Neukäufer geben vor ihrem ersten "Resistance 3"-Online-Match lediglich den beigelegten Code ein. Wer das Spiel jedoch gebraucht erstein, muss einen kostenpflichtigen Ersatzcode erwerben. Der Preis steht derzeit noch nicht fest, wir rechnen aber mit den branchenüblichen 10 Euro.

Anderer Name, gleiches Prinzip: Bei Ubisoft heißt die lukrative Zusatzeinnahme künftig Uplay Passport. Der codegeschützte Online-Zugang debütiert im September mit "Driver: San Francisco" und wird Gebrauchtkauf knapp

10 Euro kosten.

Mit derartigen Maßnahmen versuchen Hersteller zunehmend, den organisierten und geschäftsschädigenden Handel mit Gebrauchtspielen einzudämmen. Durch die kostenpflichtigen Pässe verdienen die Anbieter bei jedem Gebrauchtspiel mit.

Online-Pässe sorgen seit Einführung für Kontroversen. Während manche die Note des Handels nachvollziehen können und betonen, dass Gebrauchtkauf selbst schuld seien, wird auf der anderen Seite über Kundenbenachteiligung geschimpft. Doch woran kaum einer denkt: Derart gesicherte Spiele an Freunde zu verleihen, um ihnen den Online-Modus schmackhaft zu machen, funktioniert ebenfalls nicht mehr: *mh*



Play for Japan

JAPAN • Zahllose japanische Spielefirmen haben beträchtliche Summen für die Opfer der Erdbeben- und Tsunami-Katastrophen im März gespendet, jetzt tragen auch Spielekomponisten aus der ganzen Welt ihren Teil bei. Unter Koordination von Akira Yamaoka entstand ein 18 Tracks starkes Album, zu dem Talente wie Hip Tanaka, Tommy Tallarico, Inon Zur, Jason Graves, Nobuo Uematsu, Yasunori Mitsuda oder Laura Shighihara beisteuerten. Das Ergebnis ist ein spannendes wie abwechslungsreiches Album – mal rockig, mal klassisch, mal verspielt.

Sämtliche Einnahmen des 9 US-Dollar teuren Albums gehen an das japanische Rote Kreuz.

Leider ist das Album bislang nur als Download verfügbar, zudem ist es im iTunes-Store aktuell nicht zu haben – die offizielle Seite verspricht aber eine baldige Rückkehr. Auch amazon.com bietet das Album im MP3-Format an, hier fehlt aber Koji Kondos "Super Mario Medley on Two Pianos". *ln*



NEWS-TICKER

+++ **Guter Service:** "Modern Warfare"-Co-Entwickler Sledgehammer Games gab bekannt, dass der Ego-Shooter einen Modus für farbenfehl-sichtige Spieler (Stichwort: Rot-Grün-Schwäche) beinhalten wird. +++ **Schlechter Service:** Am 11. August schaltet EA die Server einiger Spiele ab, deren Betrieb nicht mehr rentabel ist – u.a. "Army of Two", "Battlefield 2: Modern Combat", "NIS: Most Wanted", "skate." und "Tiger Woods 10".

Game Republic geht baden – Okamoto taucht unter

JAPAN • Und wieder muss ein prominentes Entwicklerstudio seine Pforten schließen – vor wenigen Wochen hat es Game Republic erwischt, die Macher von u.a. Geheimtipps wie "Majin: The Forsaken Kingdom" und "Folklore" sowie der sperrigen Filmumsetzung "Kampf der Titanen". Auch wenn Game Republic keinen Überflieger abliefern, punktete das Studio von Ex-Capcom-Mann Yoshiko Okamoto (dort u.a. Produzent von "Street Fighter II" und "Resident Evil", Foto rechts) doch mit einem sympathischen Line-up – die kürzlich getestete und für gut befundene Hexen-Metzelei "Knight's Contract" ist jetzt der letzte Titel der japanischen Firma.

Nach einem Einstand als Second-Party-Entwickler für Sony ("Genji", "Genji: Days of the Blade") geriet Game Republic in

Schwierigkeiten, als die Firma Brash Entertainment, in deren Auftrag die "Kampf der Titanen"-Versoftung entwickelt wurde, schließen musste – plötzlich stand Okamoto (Bild rechts) ohne Geldgeber da. Namco-Bandai übernahm schließlich den Titel, dem man seine schwierige Entwicklung anmerkt: Das Spiel hatte Potenzial, wirkt aber unfertig und grobschlächtig. Mit dem verträumten "Majin" und guten "Dragon Ball"-Abenteuern für DS gewann Game Republic Sympathien zurück.

Bitte melde dich!

Den Anfang vom Ende markierten mysteriöse Blog-Einträge von Okamoto – er schrieb, er müsse ein winziges, schmutziges Apartment beziehen und sich von ungesund aussehendem Fisch ernähren. Dann war auf einmal die offizielle

Webseite von Game Republic nicht mehr erreichbar, kurz darauf tauchte plötzlich ein "Zu Vermieten"-Schild im Fenster des Entwickler-Büros in Tokio auf.

Gerüchte machten die Runde, Okamoto habe gewaltige Schulden bei wenig seriösen Geldgebern und daher Japan bereits verlassen. Zumindest Letzteres klingt doch arg reißerisch – Tatsache ist aber, dass es über die Situation und den Aufenthaltsort von Yoshiko Okamoto derzeit keine verlässlichen Angaben gibt. Hoffen wir, dass uns bald wieder bessere Nachrichten von einem von Japans schillerndsten Spiele-Entwicklern erreichen. *tn*



PSP / PSP / PS3 / 360 Vier Game-Republic-Spiele, die trotz Macken japanophile Zocker glücklich machten (von links): "Genji" war ein hübscher "Onimusha"-Klon, das Rollenspiel "Brave Story: New Traveller" gehörte zu den Genre-Highlights auf PSP, "Folklore" nutzte die Sixaxis-Funktion klug und "Majin" stellte Euch ein knuffiges Steinmonster zur Seite.

Spielemacher im Visier der Hacker

WWW • Wer in den letzten Wochen und Monaten aufmerksam die Schlagzeilen verfolgte, möchte meinen, es gehöre 2011 für Unternehmen und Webseitenbetreiber gar zum guten Ton, einen eigenen Angriff durch Hacker vermeiden zu können. Der bislang wohl größte Fall, die Attacke auf Sonys PSN im April, war beileibe nicht der erste in diesem Jahr. Und offensichtlich auch nicht der letzte!

Alle in einem Boot

Bereits im Mai gestand Square Enix, dass Datendiebe rund 25.000 E-Mail-Adressen und Lebensläufe von Bewerbern bei eidosmontreal.com erbeutet hätten, auch die Produktseite zu "Deus Ex – Human Revolution" sei in Mitleidenschaft gezogen worden. Im selben Monat kamen auch bei Codemasters Login-Daten und Passwörter abhanden, als deren Firmenserver angegriffen wurden.

Und während man sich bei BioWare derzeit auf das "Star Wars"-Rollenspiel "The Old Republic" und "Mass Effect 3" konzentriert, schlichen bei den Kanadiern die Cyber-Gauner durchs Hintertürchen. Über alte "Neverwinter Nights"-Server wurden rund 18.000 Datensätze entwendet.

Geschäftspartner Electronic Arts betont, dass keine Kreditkartendaten betroffen seien, dafür aber Passwörter und Adressdaten. Den Verlust finanzieller Daten schloss auch Sega aus, als der Pass-Service des Traditionsherstellers gehackt wurde und etwa 1,3 Millionen Kundendaten gestohlen wurden.

Doch nicht nur Videospiel-firmen sind betroffen: Die Handelskette REWE beklagt ebenfalls den Diebstahl von Kundendaten, auch die Rechner bei Bundespolizei und Zoll waren nicht sicher genug. Zuletzt wagten Mitglieder der Anonymous-Vereinigung

eine DDOS-Attacke auf den GEMA-Webauftritt, um die Seite zu überlasten und lahmzulegen – angeblich als Protest an der Sperrung bestimmter Musikinhalte für deutsche Rechner bei der Videoplattform Youtube.

Grotesk erscheint da ein Vorfall um die mittlerweile aufgelöste Hackergruppe LulzSec: Die drangen ins Firmennetzwerk von Nintendo of America ein, stahlen aber keine Daten. Vielmehr ließen die vermeintlichen N64-Fans eine freundliche Fanbotschaft zurück: "<3 them". *mh*



+++ Teurer Spaß: Electronic Arts hat die "Plants vs. Zombies"-Macher PopCap gekauft – für absurde 530 Millionen Euro. Werden zudem bestimmte Erfolgskriterien erfüllt, winken in den kommenden Jahren bis zu 390 weitere Millionen als Bonus. **+++**

Konzert-Bericht: Symphonic Odysseys

KÖLN • Am 9. Juli fand in der Domstadt das "Symphonic Odysseys"-Konzert statt – nach "Symphonic Shades", "Fantasies" und "Legends" das vierte Musikprojekt in der von Thomas Böcker betreuten Reihe des WDR Rundfunkorchesters. Im Mittelpunkt stand dieses Mal das Werk von Publikumsliebbling Nobuo Uematsu (siehe Kurz-Interview unten).

Gespielt wurden Stücke aus der gesamten Laufbahn des japanischen Komponisten, von frühen Werken wie "King's Knight" und dem ersten "Final Fantasy" bis hin zu aktueller Musik aus Spielen wie "The Last Story" und "Lost Odyssey". Die Arrangements von Jonne Valtonen, Roger Wanamo und anderen waren gewohnt hochwertig, die Leistungen von Orchester, Chor und Solisten ebenso. Bei der Auswahl der Lieder wurden bewusst Fan-Favoriten wie "One Winged Angel" aus "Final Fantasy VII" umschifft und dafür mehr Wert auf interessante, aber unbekannte Stücke wie "On Windy Meadows" aus "Final Fantasy XIV" gelegt. Eine Entscheidung, die das Konzert als Ganzes aufwertete, aber bei einigen Zuschauern für lange Gesichter sorgte – trotz



Mainstream-tauglicher "Final Fantasy VII"-Zugabe. Von unserem Vorschlag, vor dem nächsten Konzert zumindest einen Teil der Setlist per Online-Voting bestimmen zu lassen, distanzieren sich die Veranstalter aber: "Das würde das Aus für Stücke aus weniger populären Titeln bedeuten". *ln*



Publikumsliebbling Uematsu beantwortete unsere Fragen.

"Ich würde gerne die Musik für ein westliches Spiel komponieren!"

M! Games: Bei den Konzerten wurden einige ungewöhnliche Stücke aus weniger bekannten Games gespielt. Wie ist Ihre Meinung zu der Auswahl?

Nobuo Uematsu: Gerade die Musik aus "Final Fantasy" wird schon sehr oft aufgeführt. Hier kam jetzt auch Musik aus "Lost Odyssey" und "The Last Story" zum Zuge, zum ersten Mal außerhalb Japans. Da war ich durchaus be-

sorgt, wie diese Stücke bei den Fans ankommen.

Das Publikum war bei beiden Konzerten (um 15:00 und 20:00) bunt gemischt und jung...

Es ist fantastisch, dass junge Leute über Konzerte dieser Art in den Genuss eines echten Orchesters kommen. Ich hoffe sehr, dass diese Reihe auch in Zukunft fortgesetzt wird, und werde sie nach Kräften unterstützen.

Wie sieht es für Sie persönlich in Zukunft aus? Hätten Sie Interesse, auch für ein westliches Projekt die Musik zu schreiben?

Allerdings! Das ist etwas, das ich sehr gerne einmal versuchen würde. Wenn da ein Angebot käme, wäre ich dafür sicher zu haben. Wie sieht es denn aus, liebe West-Entwickler? Macht mir doch einfach mal ein Angebot! Ich bin bereit, ich warte...

HDMI ohne Kabelsalat

NIEDERLANDE • Viele Flat-TV-Besitzer schrecken vor einer Wandaufhängung ihres Geräts zurück – aus einem bestimmten Grund: Die Kabel baumeln unter dem TV an der Wand. Zumindest bei den HDMI-Strippen sorgt der 330 Euro teure GigaView 810 von Marmitek für Abhilfe.

Das Gerät sendet die Videosignale von der Quelle zum Flachbild-TV drahtlos – per Funk. Der Empfänger (die größere der beiden Boxen) wird an die Wand hinterm Fernseher montiert, den Sender (die kleinere Box) positioniert Ihr auf oder hinter der HDMI-Quelle (PS3, Xbox 360, Blu-ray-Player, SAT-Receiver, PC, Filmkamera etc.).

Der GigaView 810 überträgt die HDMI-Signale in Full-HD, ohne sie vorher zu komprimieren. Dadurch sollen laut



Hersteller weder Qualitätsverlust noch Verzögerungen auftreten – optimal also für betuchte Konsoleros. Marmitek verspricht, dass eine Entfernung von bis zu zehn Metern zum TV oder Projektor überbrückt wird. Alle digitalen Auflösungen bis 1080/60p sowie der HDCP-Kopierschutz werden unterstützt. Weitere Infos auf marmitek.com. *lo*

Zockermode für sie und ihn

AUSTRALIEN/IRLAND • Wer für die letzten Sommermonate gerüstet sein will, braucht passende Klamotten. Nur für weibliche Körper gedacht ist der Pac-Man-Badeanzug von Black Milk aus Australien, für den Ihr bei shop.blackmilkclothing.com knapp 70 Euro hinlegen müsst.

Beide Geschlechter finden Schnäppchen bei Qwertee (qwertee.com) in Irland: Dort wird immer nur ein T-Shirt für wenige Tage verkauft, bevor es auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Originelle Motive sind an der Tagesordnung, neben Film- und Fernsehklatsch tauchen regelmäßig witzige Videospiel-Ideen auf. Mit nur 13 Euro inklusive Versand seid Ihr dabei, auch die Qualität passt: Der Baumwollstoff fühlt sich angenehm an, der Motivdruck ist zwar etwas rauh, aber nicht schweißtreibend gummiert – und bei unseren Testkäufen lagen die Shirts rekordverdächtig schnell im Briefkasten. *us*



10 Mbit/s Upload. Das hätten andere auch gern.

Machen Sie aus DSL jetzt VDSL – für nur 5,- € mehr im Monat im Netz, das alles möglich macht.

Call & Surf Comfort VDSL 50

Internet-Flatrate

- Downloads mit bis zu 50 Mbit/s¹⁾
- Uploads mit bis zu 10 Mbit/s

Telefon-Flatrate ins gesamte deutsche Festnetz

Bei Bestellung bis zum 30.09.2011
monatlich nur

39,95 €²⁾



Connect-Leserwahl, Heft 08/2011

Mehr Infos im Telekom Shop und im Fachhandel, kostenlos unter 0800 33 03000 oder auf www.telekom.de

1) Ab einem übertragenen Datenvolumen von 100 GB (bei VDSL 50 ab 200 GB) in einem Monat wird die Übertragungsgeschwindigkeit des Internet-Zugangs für den Rest des Monats auf max. 6016 kbit/s für den Downstream und 576 kbit/s für den Upstream begrenzt.
2) Call & Surf Comfort VDSL IP kostet monatlich 39,95 €. Aktionspreis buchbar bis 30.09.2011 für Call & Surf Neukunden und Bestandskunden gemäß ihren jeweils gültigen Vertragsbedingungen. Aktionspreis gilt für die gesamte Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 59,95 € (entfällt bei IP-basiertem Anschluss); bis 30.09.2011 entfällt der DSL-Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Call & Surf VDSL ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Voraussetzung für den IP-basierten Anschluss ist ein IP-fähiger Router.

Erleben, was verbindet.



Ab InDie Zukunft

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

Vblank Entertainment

Eigentlich kann man bei Vblank Entertainment nicht recht von einem Team sprechen. Schließlich besteht es aus nur einem vollbeschäftigten Mitarbeiter – Brian Provinciano. Er war es auch, der das Studio 2007 gründete. Bis 2009 arbeitete er dort allerdings nur nebenbei, denn sein Geld verdiente Brian zu dieser Zeit noch mit der Entwicklung anderer Spiele. "Ich bin schon seit rund 15 Jahren als Spielemacher tätig, aber erst seit acht Jahren verdiene ich auch mein Geld damit", schildert er. Seine berufliche Laufbahn umfasst unter anderem Engagements bei Propaganda Games sowie Backbone Entertainment. Zu den Spielen, an welchen er beteiligt war, gehören z.B. "Sonic Rivals" für die PlayStation Portable sowie das nie vollendete "Pirates Of The Caribbean"-Game "Armada Of The Damned".

Der erste Titel seines eigenen Studios ist "Retro City Rampage". Das Projekt existiert schon seit rund acht Jahren und wurde von Brian nahezu allein entwickelt. Er berichtet: "Die ersten sechs Jahre konnte ich nur neben meinem eigentlichen Beruf am Spiel arbeiten. Erst seit etwa zwei Jahren widme ich mich ausschließlich 'Retro City Rampage'. Ich habe eigentlich alles selbst gemacht – angefangen bei den Entwickler-Tools über das Design bis hin zum ganzen Marketing.



"Super Mario" oder was? Es wird ungeniert bei den Großen der Videospielwelt geklaut.

Es gibt auch keinen externen Geldgeber, Vblank Entertainment ist komplett eigenfinanziert."

Heute ist Brian aber nicht ganz allein – mittlerweile beschäftigt er einen Art-Designer sowie drei Sound-Programmierer, die ihn unterstützen. "Trotzdem mache ich den Großteil nach wie vor selbst", gesteht er.

Pixel-"GTA"

Und worum geht es nun in diesem "Retro City Rampage"? In einer komplett in 8-Bit-Optik gehaltenen Welt kämpft ihr als "The Player" gegen die "Evil Good Guys", um in Thetropolis City endlich wieder ungestört für Chaos sorgen zu dürfen.

Das Ganze ist als Sandbox-Spiel im "Grand Theft Auto"-Stil angelegt, bringt jedoch ungewöhnliche Elemente in das Genre – oder wie klingen in diesem Kontext Jump'n'Run-Sequenzen und Unterwasser-Level für Euch? Brian hat seine Gründe für diesen bunten Mix: "Das Spiel ist eine Liebeserklärung an meine Kindheit. Ich wuchs mit den 'Ninja Turtles', 'Batman' und den 'Ghostbusters' auf – die und viele weitere Elemente aus meiner Jugend haben das Spiel inspiriert. Zudem wollte ich 'RCR' möglichst abwechslungsreich gestalten – die Spieler sollen nicht nur von einem Ende der Stadt zum anderen fahren, sondern viele verschiedene Aktionsmöglichkeiten haben." So finden sich im Spiel verschiedenste Genre-Einflüsse wieder: Point'n'Click-Einlagen, Sidescroll-Action, Stealth-Sequenzen und mehr bereichern die verpixelte Spielkiste. Abgesehen von wenigen reinen Minispielen (welche ihr separat anwählt) tauchen all diese Elemente in den Missionen des Spiels auf und verschmelzen



Autos, Zivilisten und viele Shops: "Retro City Rampage" strotzt vor Details.



Schickes Pixel-Panorama und interessante Perspektive – "Retro City Rampage" spielt Ihr meist aus der Draufsicht.

zu einem Erlebnis. "Ich wollte nicht, dass die Spieler ins Auto steigen und durch die ganze Stadt fahren, nur um einen Gegenstand einzusammeln", erklärt Brian. "Die Abwechslung soll im Spielverlauf erfahrbar sein." Natürlich ist auch der Soundtrack gänzlich retro, so dass Ihr schließlich Stücke zu hören bekommt, die an alte MIDI-Samples erinnern. "Retro City Rampage" soll noch 2011 für Xbox Live Arcade und WiiWare erscheinen. sg

Diese Spiele sind ein Muss für Retrofans

MI Games: Gibt es eine Philosophie, nach der Du dich bei der Entwicklung richtest? **Brian Provinciano:** Ich wollte "Retro City Rampage" unbedingt machen, auch wenn es ein großes finanzielles Risiko darstellte. Das Spiel spiegelt einen Teil von mir selbst wider. Natürlich hoffe ich, dass auch die Spieler große Freude mit dem Titel haben. Außerdem wäre es gut, damit genügend Geld zu verdienen, um in Zukunft weitere Spiele entwickeln zu können.

"Retro City Rampage" war für Wii angekündigt, soll nun aber zuerst auf der Xbox 360 erscheinen. Wie kam es zu diesem Umschwung?

Da ist was falsch verstanden worden. Es war von Beginn an geplant, das Spiel zeitgleich für Wii und Xbox 360 zu bringen. Ich

hatte einfach nur zuerst über die Wii-Version gesprochen. Microsoft aber wollte die Exklusiv-Rechte an dem Titel. Und da WiiWare-Verkäufe aktuell sehr schlecht laufen, musste ich wohl oder übel auf die Forderung von Microsoft eingehen und den Deal mit ihnen machen.

Du arbeitest seit acht Jahren an dem Game – wann kommt es nun endlich?

Ich schufte derzeit besonders hart, um den Titel pünktlich fertig zu bekommen – "Retro City Rampage" erscheint Ende dieses Sommers auf Xbox Live Arcade und kommt danach für WiiWare.

Gibt es schon Pläne für weitere Spiele? Was können wir zukünftig von Vblank Entertainment erwarten?

Wir sind lizenzierte Entwickler für Xbox 360, PS3, Wii, DS und PSP – es werden also auf jeden Fall weitere Spiele kommen. Ideen habe ich viele, zum Beispiel möchte ich einen "Retro City Rampage"-Nachfolger machen. Es gab auch schon Gespräche mit einigen Publishern. Allerdings gilt meine Aufmerksamkeit derzeit zu 100% der Fertigstellung von "Retro City Rampage". Ich würde mich aber freuen, dann etwas Neues beginnen zu können und vielleicht auch mit anderen Entwicklern zusammenarbeiten zu dürfen.

Mag Retro-Games und Retro-Hardware: Brian Provinciano.





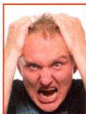
Capcom torpediert den Gebrauchthandel

DEUTSCHLAND • Seit "Resident Evil: The Mercenaries 3D" für Nintendo 3DS erhältlich ist, sorgt das Spiel weltweit für Diskussionen – doch nicht etwa aufgrund besonders schicker Grafiken oder wegen sensationeller Spielbarkeit. Stein des Anstoßes ist vielmehr die Tatsache, dass das Spiel über nur einen einzigen Speicherstand verfügt, der bei Beginn automatisch angelegt und regelmäßig aktualisiert wird, später aber nicht mehr gelöscht werden kann. Dabei ist "Resident Evil: The Mercenaries 3D" kein handlungsgetriebenes Erlebnis, vielmehr greift es den Söldner-Modus aus "Resident Evil 5" auf und macht den zu einem Vollpreis-Spiel, in dem Ihr durch wiederholtes Spielen von Einsätzen neue Charaktere, Waffen und Ausrüstung freispielt und so Euer Profil auflebt.

Kritiker werfen Capcom vor, durch diese Maßnahme den Gebrauchthandel mit "The Mercenaries 3D" sabotieren zu wollen. Der japanische Hersteller dementiert zwar derartige Absichten

und sieht auch den Gebrauchtwert nicht gefährdet, doch mangels eines erkennbaren Nutzens für Kunden hagelt es so viel Kritik an Capcoms Gebaren, dass der Hersteller ankündigte, von dieser Vorgehensweise künftig abzusehen.

Doch dies war nicht Capcoms erster Streich: Schon "Super Street Fighter II Turbo: Revival" (GBA) verzichtete auf löschbare Daten und 'beglückte' Gebrauchtkäufer mit freigespielten Kämpfern. *mh*



Michael Herde

Da können die Offiziellen bei Capcom noch so sehr beschwichtigen wollen: Ich halte eine solche Maßnahme für Blödsinn

und Kundengängelei. Ein automatisches Spielerprofil mag zwar praktisch sein in einem Spiel wie "The Mercenaries", das statt Story auf wiederholtes Spielen von Missionen zum Aufleveln und Freischalten setzt. Doch es gibt schlicht und ergreifend keinen vernünftigen Grund dafür, dass man die Spieldaten nicht auch wieder löschen kann – egal aus welcher Motivation heraus. Dem Kunden wird somit ein Stück Entscheidungsmacht genommen. Dabei denke ich weniger an Gebraucht-käufer, denen Capcom dadurch in die Suppe spuckt. Vielmehr ärgert mich, dass man das Spiel nicht übers Wochenende an einen Freund verlehnen kann. Ich würde es nämlich nicht gutheißen, wenn ein Kumpel mit meinem Spielstand loslegt und mir womöglich die Statistik versaut. Auch meine Freunde beginnen Spiele grundsätzlich am Anfang.

Zitat des Monats



"Wer unter einem Reizdarmsyndrom leidet oder eine schwache Blase hat, kann mit Wii U auf dem Klo einfach weiterzocken – das finde ich super!"

Cliff Bleszinski,
"Gears of War"-Guru



**AB 9. SEPTEMBER
ERHÄLTlich**

**STARFOX 64
3D**

NINTENDO 3DS

Nintendo

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

COMING

PS3 • 360 • Wii • Wii U

SPIELE-TERMINI

AUGUST/SEPTEMBER

5.13	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3 360	2.9.
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	September
5.14	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.
	F1 2011	Codemasters	Rennspiel	PS3 360	23.9.
5.15	FIFA 12	Electronic Arts	Sport	PS3 360 Wii	29.9.
5.16	Gears of War 3	Microsoft	Action	360	20.9.
	God of War Origins Collection	Sony	Action	PS3	September
	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3	28.9.
NEU	Monkey Island Special Edition	Activision	Adventure	PS3 360	9.9.
	NHL 12	Electronic Arts	Sport	PS3 360	8.9.
	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	9.9.
5.12	Rise of Nightmares	Sega	Action-Adventure	360	September
	Splinter Cell Trilogy HD	Ubisoft	Action	PS3	22.9.
	Supremacy MMA	SOS Games	Sport	PS3 360	23.9.
UPDATE	The Cursed Crusade	dtp	Action	PS3 360	19.8.
	Tropico 4	Kalypso	Strategie	360	25.8.
	Warhammer 40,000: Space Marine	THQ	Action	PS3 360	6.9.
5.16	Xenoblade Chronicles	Nintendo	Rollenspiel	Wii	19.8.

Kujawa kommentiert

Pack die Konsole ein...

In diesem Monat waren wir wieder richtig viel für Euch unterwegs, mehrere Hersteller baten zum Probespiel. Jetzt fiebern wir dem gamescom entgegen und der ein oder andere von Euch liebaugelt bestimmt auch damit, Köln im Zeichen des Zockens einen Besuch abzustatten. Unsere Reisetipps zeigen, dass man sich aber auch nicht grämen muss, wenn man im August im Urlaub statt in der Domstadt ist. Activision und Bethesda locken USA-Reisende mit Hausmessen, im Oktober kommt auch noch die BlizzCon der "World of Warcraft"-Macher Blizzard dazu. Falls Ihr zu Hause bleibt und trotzdem volle Messehallen scheut, dann besucht doch die EuroCon oder eine der nächsten Retrobörsen. Wann und wo diese stattfinden, erfahrt Ihr auf www.retroboerse.de. tk



Urlaub für Spieler – die M!-Reisetipps

Call of Duty XP

2. bis 3. September • Los Angeles

Ihr wollt unbedingt schon vor der Veröffentlichung in "Call of Duty: Modern Warfare 3" hineinschnuppern, die Weltpremiere des Mehrspieler-Modus hautnah miterleben, Euch mit allen Features des Elite-Services vertraut machen und bei einem "Black Ops"-Turnier Preise im Gesamtwert von 1 Million US-Dollar absahnen? In Los Angeles habt Ihr die Chance, all dies zu tun. Tickets kosten auf callofduty.com/xp/ 150 US-Dollar. Dafür erhaltet Ihr an beiden Tagen Zugang zu zahlreichen Turnieren, spielt Paintball auf einer nachgebildeten Mehrspieler-Karte und schaut Euch im "Call of Duty"-Museum um.



EuroCon

23. bis 25. September • Hamburg

Nach Wien und Manchester ist nun Hamburg der Schauplatz für die EuroCon, die seit vielen Jahren Retrofans aus ganz Europa begeistert. Unter dem Motto "The Ports are calling" tauscht Ihr Euch in der Hafenstadt mit anderen Nostalgikern aus, lauscht Erfahrungsberichten aus der Szene und zeigt selbst, welche Hard- und Softwareperlen Ihr in letzter Zeit erbeutet habt. Am Samstag erweitert Ihr Eure Sammlung auf einer eingebundenen Retrobörse. Es gibt nur 60 Plätze, die jeweils 20 Euro kosten, also schaut schnell bei www.eurocon.info vorbei und meldet Euch an. Aussteller für die Retrobörse finden hier ebenfalls Kontaktdaten.



QuakeCon

4. bis 6. August • Dallas

Die QuakeCon lockt seit 1996 Spieler aus aller Welt an. In diesem Jahr freuen sich auch Konsolenspieler: Mit "The Elder Scrolls V: Skyrim", "Rage" und "Prey 2" stehen Spiele im Mittelpunkt, die auch sie interessieren. Die Eröffnungsrede hält id-Software-Mitbegründer John Carmack. Der Eintritt zur Messe ist kostenlos. Registriert Euch unter registration.quakecon.org/



gamescom

18. bis 21. August • Köln



Auf zur Koelnmesse! Auch in diesem Jahr erwarten Euch brandneue Spiele, Babes und Co. Und vielleicht läuft Ihr ja Olli, Matthias, Ulrich oder Tobias über den Weg.

gamescom

Tokyo Game Show

15. bis 18. September • Tokio



Ein Tripp nach Japan zur Tokyo Game Show verspricht eine Menge ausgeflippter Spiele, jede Menge kostümierte Spieler und den Auftritt des ein oder anderen japanischen Starentwicklers. Nur Nintendo bleibt der Messe traditionell fern.



Das Konzept hinter "Bodycount" ist so simpel wie wohlklingend: Als geistiger Nachfolger der Waffenporno-Ballerie "Black & White" vereint Codemasters teilweise zerstörbare Levels mit jeder Menge zeitgenössischer Bleispritzen und einem Combo-System, das schnelle, kreative Abschüsse belohnt. Allzu ernst sollte man "Bodycount" dabei nicht nehmen, das ist schon an der eher dümmlichen Namensgebung ersichtlich: Euer Held heißt John Doe (Bezeichnung der Polizei für einen namenlosen Toten) und kämpft als Agent wider Willen im Auftrag der Organisation "The Network" gegen die futuristischen Ritter von "The Tarjet".

FAZIT ■ Audiovisuell altbackener Ego-Shooter mit Mängeln in puncto Spielbarkeit, aber zerstörbaren Umgebungen und Combo-System.

23

SPIELE-TERMINE

2011

	Namco-Bandai	Action	PS3	360	14.10.
	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	15.11.
	Warner	Action-Adventure	PS3	360	21.10.
	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360	27.10.
	505 Games	Ego-Shooter		360	
	Activision	Ego-Shooter	PS3	360	8.11.
	Atari	Action		Wii	
	Microsoft	Musikspiel		360	
	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PS3	360	Oktober
	Warner	Action-Rollenspiel	PS3	360	
	Capcom	Action		PS3	
	Disney	Action-Adventure	PS3	360	Wii
	Konami	Action-Adventure	PS3	360	
	Square Enix	Rollenspiel		PS3	
	Microsoft	Rennspiel		360	11.10.
	Activision	Ego-Shooter	PS3	360	
	Microsoft	Ego-Shooter		360	15.11.
	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	
	Ubisoft	Musikspiel	PS3	360	Wii
	Microsoft	Sport		360	
	Kinect Star Wars	Action		360	21.11.
	Nintendo	Jump'n'Run		Wii	
	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii
	Take 2	Action	PS3	360	
	Nintendo	Spielesammlung		Wii	
	Sega	Sport		Wii	November
	Konami	Action	PS3	360	November
	Take 2	Sport	PS3	360	4.10.
	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	Wii
	Konami	Action	PS3	360	4. Quartal
	Konami	Sport	PS3	360	Wii
	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	7.10.
	Sony	Jump'n'Run		PS3	
	Ubisoft	Geschicklichkeit		360	November
	Ubisoft	Jump'n'Run	PS3	360	Wii
	Capcom	Jump'n'Run	PS3	360	
	Ubisoft	Musikspiel	PS3	360	
	THQ	Action	PS3	360	18.11.
	Croteam	Ego-Shooter	PS3	360	
	Warner	Geschicklichkeit		360	
	Konami	Action-Adventure		PS3	
	Konami	Action-Adventure	PS3	360	Wii
	Activision	Action	PS3	360	Wii
	Sega	Jump'n'Run		PS3	November
	Sony	Action-Adventure		PS3	
	Activision	Action	PS3	360	Wii
	Capcom	Action		360	
	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3		November
	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	7.10.
	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360	11.11.
	Sega	Lightgun-Shooter	PS3		28.10.
	Nintendo	Action-Adventure		Wii	
	THQ	Rollenspiel		360	18.11.
	Sony	Action		PS3	
	Sony	Action-Adventure		PS3	
	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360	Oktober
	THQ	Sport	PS3	360	Wii
	Activision	Action	PS3	360	25.11.
	Ubisoft	Sport		360	November



Rocksmith

2011 • Musik • PS3 / 360

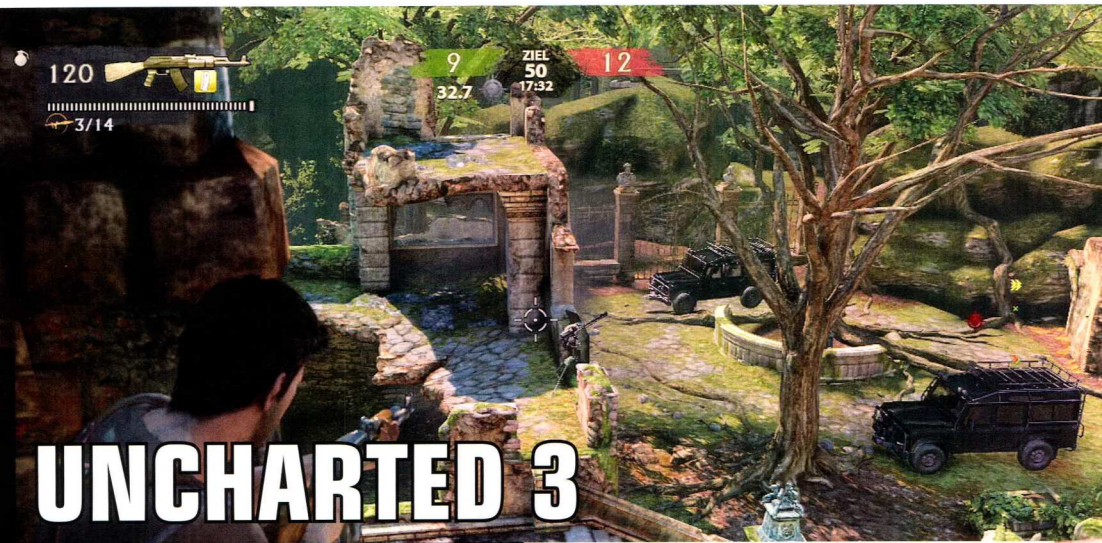
Musikspiele sind toter als tot, das bestatigt nicht zuletzt das Aus der "Guitar Hero"-Marke, die für Activision momentan keine Rolle mehr spielt. Ubisoft schickt sich nun an, das Schweigen im Walde mit kräftigen Saitenklängen zu vertreiben. "Rocksmith", das im Oktober in den USA erscheint, verzichtet dabei wie schon der Profimodus von "Rock Band 3" auf bunte Knöpfchen, stattdessen verbindet Ihr mit einem beiliegenden Kabel Eure echte Gitarre mit Eurer Konsole. Dabei seid Ihr nicht auf ein bestimmtes Modell festgelegt, jede elektrische Klampfe soll mit der Software funktionieren. Zu Songs von den Rolling Stones, Nirvana, Blur und Lynyrd Skynyrd seht Ihr auf dem Bildschirm das aus "Rock Band" und "Guitar Hero" bekannte farbige Band, das Euch zeigt, wann Ihr welche Saite auf welchem Bund greifen müsst. "Rocksmith" erlaubt Euch aber auch, selbst passende Riffs zu zocken. tk

The House of the Dead: Overkill – Extended Cut

28. Oktober • Action • PS3

Move macht's möglich: Sega setzt den indizierten Wii-Lightgun-Shooter von 2009 für PS3 um. Ergänzend erhält die Koop-Ballerei überarbeitete HD-Grafik, 3D-Unterstützung, zusätzliche Spielabschnitte, Online-Ranglisten sowie zwei neue Spielmodi: Die "Hardcore" getaufte Variante verdient ihren Namen, denn hier lassen sich Zombies lediglich per Kopfschuss töten. Der "Classic"-Modus ist hingegen nur mit einer Magnum zu bestreiten, dafür schaltet Ihr nach dem Durchspielen eine riesige Wumme frei. Beim Probespielen des Extended Cuts waren wir angetan von den gelungenen 3D-Effekten, der stilvollen Grindhouse-Ästhetik und der präzisen Steuerung sowie vom allgegenwärtigen groben Humor. Allerdings hat der Extended Cut auch ein paar Haken: Wir rechnen nicht mit einer Veröffentlichung des Titels in Deutschland, dafür aber mit einer schnellen Indizierung. Außerdem wurden – zumindest in der gespielten Vorabversion – sämtliche "Fuck"-Äußerungen entfernt bzw. überpiepst, angeblich aufgrund von Sony-Richtlinien. Das Original ist in puncto Häufigkeit des Wortes bis dato Rekordhalter. mh





UNCHARTED 3

Eine Mehrspieler-Schlacht in unerforschten Welten – M! spielt ausführlich Probe.

Entwickler Naughty Dog kündigte zahlreiche Änderungen für den Multiplayer-Modus von Nathan Drakes drittem Abenteuer an. Wir haben uns in den Betatest gestürzt und gründlich hingeschaut.

Bereits im Menü geht es los: Mit einer Vielzahl an Optionen gestaltet Ihr individuelle Outfits für Euren Charakter. Außerdem erwartet Euch ein neuer Spielmodus, bei dem drei Teams zu je zwei Spielern gegeneinander antreten. Dabei dürft Ihr auch per Splitscreen einen Freund mit ins Boot holen, Gegner mit Absprachen in Hinterhalte locken sowie Schätze sammeln. Wer lieber alleine vor der Glotze spielt, vertreibt sich mit 'Uncharted TV' die Zeit und schaut die besten Multiplayer-Parteien der Woche, bis sich menschliche Online-Mitstreiter finden.

Zurück zum Gefecht. Während der Betatestphase standen drei Maps zur Verfügung: der Flugplatz, das Schloss und der Jemen. Alle Kar-

ten starten mit einer Filmsequenz, die Euch auf das dynamische Schlachtengetümmel vorbereitet. So beginnt Ihr beispielsweise im Flugplatz-Level auf einem Laster und springt über vorbeifahrende Wagen zum Flugzeug, um es einzunehmen. Aber Achtung: Hüpfet Ihr zu kurz, werdet Ihr gnadenlos von den Fahrzeugen überrollt. Herausfordernd ist dabei das Schießen bei voller Fahrt, schließlich versucht das gegnerische Team, Euch mit allen Mitteln vom Flugzeug fernzuhalten. Nach dem Abheben von der Landebahn geht es auf einem alten Industriegelände aber erst richtig los – stark! Dynamisch auch die anderen beiden Karten: Im Schloss-Level können Euch jederzeit brennende Deckenteile auf den Kopf fallen und im Jemen schwebt Ihr per Helikopter in einer malerischen, arabischen Stadt.

Neu: Am Anfang jedes Matches wird Euch ein 'Buddy' zugewiesen, durch den Ihr zwei weitere Neue-



PS3 Zu Beginn der Flughafenkarte versucht Ihr von Armeetrucks aus in den startenden Flieger zu gelangen. Seid Ihr drin, heißt es verteidigen!

rungen entdeckt. So könnt Ihr nach einem Ableben direkt bei Eurem Freund respawnen, sofern dieser nicht gerade selbst in einen Kampf verwickelt ist, oder Ihr gebt ihm für einen gemeinsamen Abschuss eine 'High Five', um Geld zu kassieren.

Aber es sind vor allem die neuen 'Power Plays', die viel zur Spieldynamik beitragen. Dieses Extra bietet dem zurückliegenden Team die Möglichkeit, das Blatt noch einmal zu wenden. So gibt es eine Minute lang einen 'Markierten Mann',

dessen Abschuss drei Extrapunkte bringt. Derweil versucht das führende Team, diesen bedauernswerten Mitspieler zu schützen und kassiert seinerseits für jeden Feindabschuss das doppelte Geld. Am Ende des Matches schicken die Gewinner die Verlierer per Videosequenz gedemütigt nach Hause. Unterm Strich ein gelungener Ersteindruck! ww

System **PS3**
Entwickler **Naughty Dog, USA**
Hersteller **Sony**
Genre **Action-Adventure**
Termin **4. November**

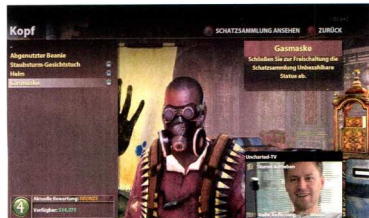
DAS GEFALLT UNS

- » individuelle Anpassung der Charaktere
- » verbesserte Spielstatistik
- » spannendere Runden durch 'Power Play'
- » dynamische und interaktive Spielwelten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » eine Karte zur besseren Orientierung wäre schon gewesen
- » teilweise hakelige Steuerung

Fazit » Tolle neue Spielelemente wie die 'Power Plays' treffen auf packend designte Karten sowie eine klasse Inszenierung und machen den Multiplayer-Modus zu einem Spaßgaranten.



PS3 Warum nicht mal mit modischer Gasmaske ins Getümmel starten? Dank der Möglichkeit, Euren Charakter individuell zu gestalten, wird dieser lang gehegte Traum endlich wahr: Freigeschaltet werden die Kleidungsstücke durch im Spiel gesammelte Schätze.



SPIELE-TERMINE

2012

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3 360	WiiU
	Anarchy Reigns	Sega	Online-Action	PS3 360	
	Armored Core V	Namco-Bandai	Action	PS3 360	
5.6	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3 360	
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure		WiiU
5.10	Binary Domain	Sega	Action	PS3 360	Februar
	Bioshock Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	
	Birds of Steel	Konami	Simulation	PS3 360	
	Blades of Time	Konami	Action	PS3 360	
	Darksiders II	THQ	Action-Adventure	PS3 360	WiiU
	Devil's Third	THQ	Action	PS3 360	
5.26	Dishonored	Bethesda	Action	PS3 360	
	DMC - Devil May Cry	Capcom	Action	PS3 360	
	Dragon's Dogma	Capcom	Action-Rollenspiel	PS3 360	
	Fable: The Journey	Microsoft	Action	360	
	Far Cry 3	Ubisoft	Ego-Shooter	PS3 360	
	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	
	Halo 4	Microsoft	Ego-Shooter	360	
	Haunt	Microsoft	Action-Adventure	360	
	Hitman: Absolution	Square Enix	Action	PS3 360	
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3 360	10.2.
	Killer Freaks from Outer Space	Ubisoft	Ego-Shooter		WiiU
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 360	
	Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS3	
	Lego City Stories	Nintendo	Action-Adventure		WiiU
	London 2012 - Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele	Sega	Sport	PS3 360	2012
	Mass Effect 3	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3 360	8.3.
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3 360	
	Metro: Last Light	THQ	Ego-Shooter	PS3 360	
	Ninja Gaiden III	Tecmo Koei	Action	PS3 360	WiiU
	OverStrike	Electronic Arts	Action	PS3 360	
	Pikmin 3	Nintendo	Geschicklichkeit		WiiU
	Postal III	Akella	Action-Adventure	360	
	Prey 2	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	
	Prototype 2	Activision	Action	PS3 360	
NEU	Raven's Cry	Topware	Action-Adventure	PS3 360	
	Ridge Racer Unbounded	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3 360	
	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Rollenspiel	PS3 360	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3 360	
5.26	Ryse	Microsoft	Action	360	
	Sly Cooper: Thieves in Time	Sony	Jump'n'Run	PS3	
	Sniper Ghost Warrior 2	City Interactive	Ego-Shooter	PS3 360	
5.28	SoulCalibur V	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3 360	
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3 360	
	SSX	Electronic Arts	Sport	PS3 360	Januar
	Starhawk	Sony	Action	PS3	
5.27	Star Trek	Paramount	Action	PS3 360	
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	
	Tekken	Namco-Bandai	Beat'em-Up		WiiU
	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3 360	
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3	
	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3 360	
	Top Gun: Hard Lock	SOG Games	Action	PS3 360	
	UFC Undisputed 3	THQ	Sport	PS3 360	Januar
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	2.3.
5.32	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3	
	Zone of the Enders HD Collection	Konami	Action	PS3 360	

Wii U

2012 • Japan

Die Meinungen über Nintendos Wii U gehen weit auseinander. 2012 wissen wir mehr.



E3

5. bis 7. Juni • USA

Der Count-down beginnt! Nur noch elf Babes bis zur nächsten E3!



Ryse

2012 • Action • 360

Letztes Jahr auf der E3 wurde es als "Codename: Kingdoms" angekündigt, jetzt gibt es erste Spielszenen von "Ryse", dem ersten Kinect-exklusiven Titel der Grafik-Meister aus dem Frankfurter Crytek-Studio. Mit Fäusten, Füßen, Kopfnüssen und Waffen schlägt Ihr Euch aus der Ego-Perspektive durch antike Schlachtfelder. Dabei geht es nicht nur in abgesperrten Arenen zur Sache, ein Trailer zeigte einen Aufruhr in einer Stadt, in der Massen von Leuten um ihr Leben kämpften. "Ryse" geizt nicht mit rotem Saft und verlangt von Euch vollen Körpereinsatz. Bewegungsmuffel könnte die hochklassige Grafik vom Sofa helfen. Als Vorbereitung empfehlen wir den Film "300". tk



Dishonored

2012 • Action • PS3 / 360

Neben Agent 47 und Ezio tummelt sich bald ein dritter Meuchelmörder auf Eurer Konsole. In "Dishonored" schlüpft Ihr in die Rolle von Corvo, einem Meister-Assassinen, der beschuldigt wird, die Kaiserin, welche unter seinem Schutz stand, ermordet zu haben. Ihr macht Euch in der Ego-Perspektive auf den Weg durch eine industriell geprägte Stadt, um den wahren Schuldigen zu finden. Dabei nutzt Ihr spezielle Kräfte und haltet zum Beispiel die Zeit an, um Verfolgten den Weg zu versperren oder sie auf eine falsche Fährte zu locken. "Dishonored" bietet immer mehrere Lösungswege für Eure Aufgaben. Es soll möglich sein, sich ohne zu töten durch die Story zu bewegen. tk



STAR TREK

Kein typisches Lizenzspiel: Die Erfinder von "Unreal Tournament" schicken Kirk und Spock auf ein Koop-Abenteuer ohne Filmbezug.

» Zachary Quinto kann zu Recht stolz auf sich sein. Der Schauspieler trat für den 2009er Kinofilm nicht nur in die ehrwürdigen Fußstapfen Leonard Nimoy's und mimte den Vulkanier Spock. Nächstes Jahr leiht Quinto sein Konterfei auch dem virtuellen Spitzohr, das zusammen mit seinem Kameraden Kirk ein eigenständiges Abenteuer bestreitet. Die Handlung ist zwischen den beiden Filmen angesiedelt, stammt aus der Feder von Marianne Krawczyk, der Autorin der "God of War"-Serie, und thematisiert die aufkeimende Freundschaft des ungleichen Duos im Angesicht eines Übergriffs einer noch nicht näher bekannten Rasse.

Im Rahmen der E3 präsentierte Entwickler Digital Extremes ("Unreal Tournament", "Dark Sector", "The Darkness 2") eine Konzept-Fassung des Action-Shooters, der sich seit anderthalb Jahren in Entwicklung befindet. Das Spiel soll nicht nur die humorvolle Leichtigkeit der Vor-

lage aufgreifen, sondern vorrangig ein kooperatives Spielerlebnis via Splitscreen und online bieten. Die vorgespielten Szenen, die so nicht zwingend im fertigen Spiel enthalten sein werden, legen den Schwerpunkt auf die Besonderheiten der beiden Charaktere. Heißsporn Kirk nutzt eine Kapitänsversion des Phasers, der neben dem regulären Betäubungsschuss einen alternativen Tötungsschuss besitzt, Rationalist Spock hingegen nutzt eine vulkanische Partikelpistole mit wahlweise lähmendem Stasis-Schuss. Durch Benutzung füllt sich eine Erfahrungsleiste, Kirks Waffenupgrade löst Feinde mit einem Treffer auf, Spock hingegen setzt auf schnelles Dauerfeuer.

Weitere Unterschiede der Protagonisten treten in einer Kampfsequenz im Ladedock der Enterprise zutage. Als ein fetter Roboter angreift, ducken sich unsere Helden genehulich hinter Kisten und feuern um Ecken. Pech für Kirk: Die Demo sieht vor,



360 Die Entwickler beweisen mit einem serientypischen Klassiker Sinn für Humor: Das namenlose, tote Crewmitglied in roter Uniform darf auch im Spiel nicht fehlen!

dass er verwundet wird und am Boden robbend weiterballert. Ehe Spock ihn zur Krankenstation bringen kann, manipuliert der per vulkanischem Psychotrick einen der Alien-Angreifer, der sodann auf seine Gefolgsleute losgeht und sie ablenkt. Weil die Entwickler auf Zwischensequenzen ohne Spielerkontrolle verzichten wollen, wird selbst der Weg zur Krankenstation zum Koop-Erlebnis: Der Spock-Spieler stützt den Verletzten und bestimmt die Richtung, Kirk feuert untermessen auf herbeieilende Feinde. Am Ziel angekommen, verarztet der Vulkanier auf einem Monitor mittels

medizinischem Laser seinen Kameraden, während dieser weiter Gegner aufs Korn nimmt.

Der vielversprechende Ansatz wird noch spannender durch Team-Moves: Spock feuert auf Kirks Energieschild und lädt so einen Superschuss für seinen Kollegen auf. Auch der Triorder soll eingebunden werden: Hackt mit ihm nicht nur Türen, sondern manipuliert technische Gerätschaften, um Feinden die Deckung zu rauben und sie weiter unter Druck zu setzen. mh

System **PS3 / 360**
Entwickler **Digital Extremes, Kanada**
Hersteller **Paramount**
Genre **Action**
Termin **2012**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » vielfältige Koop-Einbindung
- » unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen für Spock und Kirk
- » technisch bereits sauber
- » Verzicht auf selbstablaufende Zwischensequenzen ohne Spielerkontrolle

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » wir wünschen uns Nimoy- und Shatner-Skins zum Freischalten

FAZIT » Ambitioniertes Team mit Shooter-Erfahrung erobert kultiges Science-Fiction-Szenario – die Chancen auf ein gelungenes Spiel mit Filmlizenz standen selten besser.



360 Im Mittelpunkt des Spiels soll der Koop-Gedanke stehen, wobei Spock und Kirk unterschiedliche Vorzüge aufweisen.



360 Koop zum Zweiten: Spock stützt den verletzten Kirk, der währenddessen zielt und feuert.

SOULCALIBUR V

Mutlosigkeit sieht anders aus: Die beliebte Schlägerei führt radikale Änderungen ein – z.B. mal eben über zehn neue Kämpfer.

» Darauf waren wir nun wirklich nicht gefasst: Hisaharu Tago, Produzent des – "Soul Blade" mitgerechnet – sechsten Klingentanzes, verspricht uns 20 bis 30 spielbare Startcharaktere. Und jetzt kommt der entscheidende Satz: "Die Hälfte davon wird aus neuen Kämpfern bestehen." Bum – das sitzt. Namco will also tatsächlich zwischen 10 und 15 frische Fighter in den Ring werfen – eine absurd hohe Zahl für die Fortsetzung einer etablierten Beat'em-Up-Franchise. Was passiert dann mit unseren geliebten Helden? Wer fliegt raus? Oder sind die alten Kämpfer doch dabei, müssen nur nach und nach freigeschaltet werden?

All das will Tago noch nicht spezifizieren, auch die serientypischen Gast-Auf-

tritte aus anderen Franchises kann er zwar bestätigen, sie aber noch nicht näher benennen. Wir sind extrem gespannt – dass eine solche Umwälzung einer Prügelserie guttun kann, haben schließlich schon "Street Fighter III: New Generation" und "Garou: Mark of the Wolves" bewiesen.

Weitere Überraschungen gefällig? Die Waffen der Kämpfer werden tendenziell kleiner, Online-Patches für die Balance sind von Beginn an eingeplant und 'Ultra Combo'-ähnliche Spezialattacken sollen – von coolen Kamerafahrten begleitet – ungeahnte Comebacks leichter machen!

In der uns gezeigten, frühen Version war dann tatsächlich schon eine sich (mehrfach) füllende Special-Leiste an Bord, die laut Tago zwar noch Platzhalter-Charakter besaß, aber aufzeigte, in welche Richtung das Project-Soul-Team denkt. Auffällig war auch der "Street Fighter"-



PS3 Grafisch ist Teil 5 schick, sieht aber kaum besser aus als der feine Vorgänger.

Einschlag der neuen Super-Attacken: Statt wie ein typisches "Soulcalibur"-Special hauptsächlich auf dem Boden und knapp darüber abzulaufen, katalpultieren die Angriffe den Gegner im Dragon-Punch-Still einige Meter in die Luft und lassen hoch über dem Arenaboden weitere Schlagserien folgen. Auch der übliche Story-Modus mit den charakterspezifischen Enden verabschiedet sich: An seine Stelle tritt ein stundenlanges Abenteuer, das Ihr mit fest vorgegebenen, aber wechselnden Figuren bestreitet – so

wie es kürzlich "Mortal Kombat" und "Dead or Alive: Dimensions" vorge-macht haben.

Natürlich sind auch alte Bekannte dabei: Der großartige Charakter-Editor wird verfeinert, das Parry-System kehrt zurück und Eure Rüstung geht auch in Teil 5 stufenweise kaputt.

Storytechnisch konfrontiert Euch "SC V" mit den neuen Hauptfiguren Patroklos und Pyrrha (beide Kinder von Sophitia), einem Zeitsprung von 17 Jahren seit Teil 4 und dementsprechend gealterten Haudengen. ms



Patroklos (links) und Pyrrha sind neu – beide kämpfen mit Schild und Schwert.



PS3 Pyrrha weicht elegant aus und zeigt vor dem Konter viel Bein und Hüschchen.

System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

PS3 / 360

Namco, Japan

Namco-Bandai

Beat'em-Up

2012

DAS GEFÄLLT UNS:

- » 10 bis 15 neue Spielfiguren
- » ein großer Story-Modus
- » dynamische Kamerafahrten bei Specials
- » Seine tritt nicht mehr auf der Stelle

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Spieltempo soll höher werden – warum?
- » Patches zur Kämpferbalance eingeplant

» **NEU!** – Von Grund auf überarbeitetes Edel-Beat'em-Up, das einige Fans vergrauen, aber viele neue gewinnen könnte. Nur die Technik tritt derzeit auf der Stelle.

COMING

PSP • PSV • DS • 3DS

SPIELE-TERMINE

HANDHELD

	Ace Combat 3D	Namco-Bandai	Action	3DS	2012
UPDATE	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing 3D	Namco-Bandai	Simulation	3DS	2.9.2011
	Cave Story 3D	Nicalis	Action-Adventure	3DS	2011
	Centipede: Infestation	Atari	Action	3DS	2011
NEU	Cooking Mama 4	505 Games	Geschicklichkeit	3DS	2011
	Crush3D	Sega	Geschicklichkeit	3DS	9.9.2011
	Dr. Lautrec: die vergessenen Ritter	Konami	Adventure	3DS	2011
	Dragon's Crown	Sony	Action	PSV	2012
	Driver: Renegade	Ubisoft	Rennspiel	3DS	2011
UPDATE	DualPenSports	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	3DS	2.9.2011
	F1 2011	Codemasters	Rennspiel	DS	3DS 2011
5.43	FIFA 12	Electronic Arts	Sport	PSP	3DS 29.9.2011
	Final Fantasy: Type-0	Square Enix	Rollenspiel	PSP	2011
	Frogger 3D	Konami	Geschicklichkeit	3DS	2011
	Heroes of Ruin	Square Enix	Action	3DS	2012
	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	Action	3DS	2011
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action	3DS	2011
5.29	Kirby Mass Attack	Nintendo	Geschicklichkeit	DS	19.9.
	Lego City Stories	Nintendo	Action	3DS	2012
	Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner	Action-Adventure	PSP	DS 3DS 2011
	Luigi's Mansion 2	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2011
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Sport	3DS	November 2011
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	3DS	2011
	Mega Man Legends 3	Capcom	Action	3DS	2011
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2011
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Geschicklichkeit	PSV	3DS 2011
	Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Rennspiel	3DS	18.11.2011
UPDATE	Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	3DS	26.8.2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2011
5.43	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	Sport	PSP	2011
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure	3DS	2012
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure	3DS	2012
	Ruin	Sony	Action	PSV	2012
	Shinobi	Sega	Action	3DS	September 2011
	Silent Hill: Book of Memories	Konami	Action-Adventure	PSV	2012
	Skylanders Spyro's Adventure	Activision	Action	3DS	2011
	Smash Bros.	Nintendo	Beat'em-Up	3DS	2012
	Sonic Generations	Sega	Jump'n'Run	3DS	November 2011
	Sound Shapes	Sony	Musikspiel	PSV	2012
	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PSP	DS 3DS 2011
	Star Fox 64 3D	Nintendo	Action	3DS	9.9.2011
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PSV	2012
	Super Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2011
	Super Stardust Delta	Sony	Action	PSV	2012
	Tales of the Abyss	Namco-Bandai	Rollenspiel	3DS	10.11.2011
5.29	Tekken 3D	Namco-Bandai	Beat'em-Up	3DS	2012
	Theatrhythm: Final Fantasy	Square Enix	Musikspiel	3DS	2012
	Uncharted: Golden Abyss	Sony	Action-Adventure	PSV	2012
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	2011
	Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PSV	2012
	Winter Sports 2012 - Feel the Spirit	dtp	Sport	3DS	2011
	WipeOut 2048	Sony	Rennspiel	PSV	2012
	Zoo Resort	Ubisoft	Simulation	3DS	September 2011

PlayStation Vita

2011 • Japan

Kampfprijs: 250 Euro für den PSP-Nachfolger.



Theatrhythm: Final Fantasy

2012 • Musikspiel • 3DS

Das erste "Final Fantasy" für den 3DS wird ein Rhythmusspiel?! Naja, wieso nicht, die Reihe bietet ja mehr als genug tolle Musikstücke. Mit herzerlebenswerten Mini-Versionen von Lightning, Cloud oder Butz erlebt Ihr Abenteuer, die Actionszenen spielt Ihr in Musikspiel-Manier – das erinnert an "Guitar Hero" und "Elite Beat Agents". Entwickler von "Theatrhythm: Final Fantasy" ist das kleine Studio Jupiter, das bereits mit dem grandiosen "The World Ends With You" überzeugte. Sehr angenehm: Im Gegensatz zu den schwülstigen "Dissidia"-Spielen scheint sich "Theatrhythm" nicht ganz so ernst zu nehmen. Ein EU-Release ist angekündigt, einen genauen Termin gibt es noch nicht. *tn*



Kirby Mass Attack

19. September • Geschicklichkeit • DS

Solange originelle Titel wie Kirbys neues Abenteuer auf der alten Touchscreen-Hardware erscheinen, ist der Nintendo DS nicht totzukriegen. "Kirby Mass Attack" verbindet die typische Kirby-Hüpferei mit den cleveren Konzepten von "Kirby und der Zaubermapinsel" aus dem Jahr 2005: Ihr steuert den rosa Helden per Touchscreen durch die Levels – und das funktioniert im Praxistest wirklich gut. Richtig spannend wird es, wenn Kirby nicht mehr alleine unterwegs ist: Nimmt der niedliche Knubbel genügend Materie zu sich, teilt er sich, bis Ihr am Ende ganze zehn der kleinen rosa Burschen durch die clever designten Levels bugsiert. Die sind der Schlüssel zum Lösen mancher Puzzles: Gewisse Züge von "Pikmin" kann der neue Kirby kaum verbergen. Ein spannender Genremix, den Ihr im Auge behalten solltet. *tn*





DER HERR DER RINGE: DER KRIEG IM NORDEN

Als Frodo mit Sam den Einen Ring nach Mordor trug, versuchten Aragorn, Gimli und Co. Saurons Auge abzulenken. Doch sie waren nicht die einzigen mit dieser Aufgabe...

Die Suche nach dem Herrscherring führte uns Mitte Juli nach Hamburg in die finsternen Gewölbe von Warner Interactive. Dort nahmen wir auf einem blutbesudelten Sofa Platz und spielten exklusiv einen neuen Level der saftigen Schlachtplatte, während hinter verschlossenen Türen die Schreie der Gefangenen des dunklen Herrschers widerhallten.

Alle drei zusammen

Schneebedeckte Berge, weite Graslandschaften und sturmgepeitschte Sümpfe – diese Szenarien kennen wir bereits aus zahlreichen Trailern. Die neue Mission führt uns auf die Wälle der Zwergenfestung Nordinbad, die gerade von einer Armee aus Orks und Trolen angegriffen wird. Doch wer

sind eigentlich "wir"? Die Gruppe, welche den kalten Norden Mittelirdes durchstreift, um die Truppen Saurons abzulenken und den dort herrschenden Bösewicht Agandaur zu stürzen, besteht wie die klassischen Gefährten aus Mitgliedern der freien Völker Mittelirdes: Der menschliche Waldläufer Eradan versteht sich aufs Spurenlesen und auf verdeckte Angriffe, die Elbin Andriel agiert mit ihrem Zauberstab aus dem Hintergrund und der Zwergenkrieger Farin ist mit Axt und Armbrust der Mann fürs Grobe.

Wir übernehmen in klassischer Third-Person-Perspektive die Kontrolle über einen der drei, die anderen beiden steuert entweder die KI oder wir holen uns per Splitscreen einen Partner, über Netzwerk und Internet sogar bis zu zwei Freunde

dazu. Damit kein Streit aufkommt, können wir die Rollen nach jedem Level neu verteilen. Kisten enthalten für jedes Teammitglied eigene Schätze und auch niedergestreckte Feinde lassen für jeden Helden separate Beute fallen. Charakter-spezifische Gegenstände tauscht ihr über ein komfortables Menü.

Doch nun zurück zum Gefecht um die Bergfestung Nordinbad. Es ist dunkel, Blitze zucken vom Himmel und die Lage scheint aussichtslos – das kennen wir doch bereits alles von der Schlacht um Helms Klamm aus dem Finale von "Die zwei Türme"? Allerdings können wir nicht auf Rettung durch Gandalf und einer Abteilung der Rohirrim hoffen, denn der graue Wanderer ist anderswo beschäftigt – "Der Krieg im Norden" spielt parallel zur

Handlung der drei Filme. Also bemannen wir eine schwere Armbrust und wehren Belagerungstürme ab, die unendlichen Nachschub an Orks und Nordländern ausspucken, bis sie etwas effektarm in sich zusammenfallen. Wohl dem, der in dieser Szene menschliche Gefährten um sich herum hat. So kann einer das Geschütz bedienen, während ihm die anderen den Rücken freihalten. Die KI geht hier lieber eigene Wege und hackt sich im Burghof durch Orkleiber, Befehle geben können wir nicht. Immerhin müssen wir aber nur zu Hilfe eilen, wenn die Lebensenergie der Pappkameraden auf null sinkt und sie hilflos am Boden kriechen. Wirklich sterben können sie nicht. Schließlich stürzen wir uns selbst ins Getümmel und fordern eine Gruppe Orks



PS3 Der Waldläufer Eradan geht mit den großen Uruk-Hai wenig zimperlich um. Blut und abgeschlagene Körperteile gibt es in "Der Krieg im Norden" zuhauf.

zum Kampf. Keine gute Idee, denn die großen Kreaturen halten eine Menge aus, schubsen uns mit ihren Schilden zu Boden und spielen ihre Überzahl aus. Wir wehren uns mit leichten und harten Attacken, blocken und weichen zur Seite aus. Echte Combos im Stile eines "God of War" oder "Devil May Cry" gibt es nicht, es kommt eher auf das Timing unserer Schläge an als auf die Anzahl und Verkettung. Wir können während unserer Angriffe auch nicht die Richtung unserer Schwertstiche ändern oder sie abbrechen.

Inspiziert von BioWare?

Zusätzlich zu den Standardattacken, die sich fließend mit Fernkampf einlagen mit Bogen, Zauberstab oder Armbrust abwechseln lassen, bietet "Der Krieg im Norden" eine Fülle von Spezialangriffen und Skills, die Ihr auflevelt und mit Druck auf die Schultertasten auf-

So saftig und martialisch wünschen wir uns die Kämpfe im Ringkrieg!

ruft. Dann erscheint ähnlich wie in BioWares "Dragon Age II" ein Menü in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, das uns anzeigt, mit welchem Knopf wir welche Fähigkeit auslösen. Im Nahkampf machen wir uns mit Eradan zeitweise unsichtbar, stoßen mit Farin einen Kriegsschrei aus, der die Angriffswerte unserer Feinde vermindert, oder zaubern mit Andriel eine schimmernde Kuppel herbei, die unsere Verbündeten vor Pfeilen schützt. Spezialmanöver im Nah- und Fernkampf und charakteristische Eigenschaften machen summa summarum 24 Fähigkeiten pro Held, die teils aktiver, teils passiver Natur sind und sich in fünf Stufen



360 Der Bösewicht Agandaur terrorisiert zusammen mit den Ringgeistern und jeder Menge Orks und Barbaren den Norden Mittelirdes. Ihr legt ihm das Handwerk.

ausbauen lassen. Diese schalten wir frei, indem wir Erfahrungspunkte sammeln, Ränge aufsteigen und Skillpunkte in einen von drei Talentbäumen investieren.

Die Schlacht entwickelt sich zu einem blutigen Gemetzel. Haben wir einen Gegner genug bearbeitet, erscheint über seinem Kopf ein kleiner gelber Pfeil, der uns signalisiert, dass wir zum finalen Schlag ansetzen sollten. Es folgt eine Zeitlupensequenz, in der Kopf, Arm oder Bein unseres Opfers begleitet von einer Blutfontäne durch die Gegend fliegt (Untote kämpfen oft auch ohne ihr Haupt weiter). So saftig und martialisch wünschen wir uns die Kämpfe im Ringkrieg! Auf größere Gegner wie die grobschlächtigen Trolle, die mit und ohne Körperpanzerung auftreten, springen wir auf und rammen ihnen Axt oder Schwert durch die Schädeldacke. Hier tat sich aber ein Problem auf, als wir mit dem Zwerg kämpften und aufgrund der

geringen Körpergröße der Kopf unseres Gegners schlicht nicht im Bild war. So hatten wir keine Chance, überhaupt zu bemerken, dass wir einen kritischen Treffer landen können. Kommen wir einmal nicht gegen die Feindeswellen an, rufen wir Luftunterstützung herbei: Adler Beleram stößt auf Knopfdruck aus dem Himmel herab und macht sich für uns Krallen und Schnabel schmutzig. In einigen Missionen können wir storybedingt, oder weil wir unter Tage unterwegs sind, nicht auf diese tolle Spezialattacke zurückgreifen.

Am Ende der Schlacht um die Festung, in der wir Sprengstoff tragende Mordor-Orks daran hindern, das Burgtor einzureißen und uns schließlich gegen zwei Trolle gleichzeitig zur Wehr setzen, glitzert es überall auf dem Boden und wir machen uns daran, die Beute einzusammeln. Tränke, Waffen, Rüstungsteile, Geld und Munition wandern in unser geräumiges »»



PS3 Das ungleiche Helden trio vereint alle wichtigen Völker aus Tolkiens Welt, nur die Halbaring fehlen in der illustren Gemeinschaft.

QUAL DER WAHL: VERSCHIEDENE SAMMLERSTÜCKE FÜR EU UND USA

"Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden" erscheint in zwei verschiedenen Collector's Editions: In den USA bekommt Ihr für etwa 130 US-Dollar zum Spiel ein Artbook, einen Hintergrundbericht zur Entstehung des Soundtracks inklusive eines Interviews mit Inon Zur, Bildern aus den Abbey Road Studios und drei Songs aus dem Spiel sowie einen Kocher, der eine Karte Mittelirdes enthält. Außerdem gibt es Klamotten für Euren Xbox-Avatar und ein PS3-Design (Foto links). Europäische Spieler erhalten statt des Kochers und der Karte eine Schneetroll-Figur, ein Steelbook und die exklusive Herausforderungskarte Lathlorien. Bei uns schlägt diese Edition (Bild unten) mit 90 Euro zu Buche.



Inventar. Helme, Schulterpanzer, Rüstung, Handschuhe, Hose, Schuhe, Waffen und Ringe haben alle ihren eigenen Bereich, grüne und rote Pfeile zeigen schnell und übersichtlich, welche Ausrüstung gerade die beste ist. Jedes angezogene Rüstungsteil ist an den Helden zu sehen. Mit dem erbeuteten Geld kaufen wir an bestimmten Punkten in den Levels oder in der Stadt Bree effektivere Waffen oder lassen unsere alten reparieren. Bree ist übrigens einer der Orte, in dem auch das Dialogsystem von "Der Krieg im Norden" zum Einsatz kommt. Auch hier hat man sich anscheinend von BioWare inspirieren lassen: Im Gespräch wählen wir in einem Kreismenü aus drei verschiedenen Antwortmöglichkeiten. So schalten wir abhängig von unseren

Aussagen Nebenmissionen frei und erfahren mehr über die Figuren und die Story. In den Dialogen haben wir auch endlich Zeit, die Grafik in Ruhe zu betrachten. Die Charaktermodelle sind detailliert ausgearbeitet, an den Rüstungen erkennen wir einzelne Schnallen und Verzierungen und besonders das Gefieder Belerams bringt uns zum Staunen. Dagegen fallen die Umgebungen recht grob aus, die ein oder andere matschige Textur verfeinern die Entwickler hoffentlich noch bis zum Release.

Pfadfinder unter sich

An alle Orte, die wir bereits bereist haben, kehren wir über eine Übersichtskarte zurück, um uns weiter aufzuleveln oder um sie mit einem anderen Charakter zu spielen. Da-



PS3 Den Adler Beleram befreit Ihr aus der Gefangenschaft. Anscheinend hat er währenddessen eine Menge Appetit bekommen. Den stillt er nicht nur mit Orks...

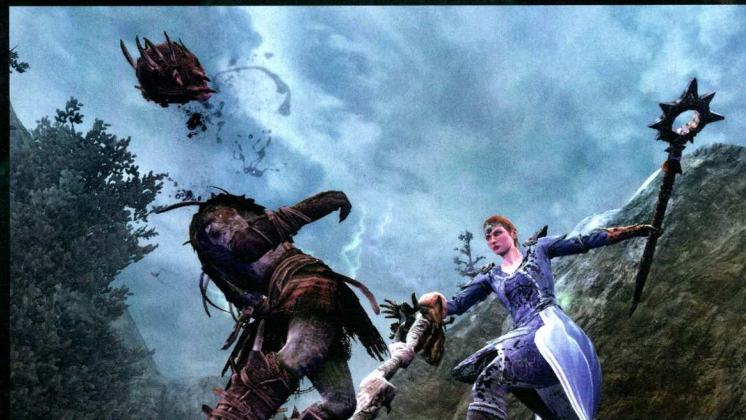


PS3 ...sondern auch an größeren Feinden wie Trollen und Riesen. Unter freiem Himmel ruft Ihr ihn einfach per Spezialattacke als Unterstützung herbei.

bei offenbaren sich immer wieder Pfade, die wir vorher gar nicht sehen konnten. Spielen wir mit dem Zwerg, erspähen wir ab und an Risse in Felsmauern, die Geheimgänge und Gold preisgeben. Mit der Elbin sammeln wir Kräuter am Wegesrand und öffnen Pfade, die mit magischen Siegeln versehen sind, und als menschlicher Waldläufer folgen wir Spuren auf dem Boden, die uns zu Höhlen mit neuer Ausrüstung führen. Auf der großen Karte entdeckten wir außerdem spezielle Orte, die nicht in die Kam-

pagne eingebunden sind und als Schauplätze für Koop-Herausforderungen dienen.

Als wir Barad-Dûr, pardon, das Warner-Gebäude schließlich mit schartiger Axt und dreckiger Rüstung verlassen, freuen wir uns mehr denn je auf die baldige Rückkehr nach Mittelerde. Das Spiel beleuchtet, was abseits der Wege von Aragorn und Frodo in der Welt von J.R.R. Tolkien geschah, und passt sich atmosphärisch an die hervorragenden Filme an. Wenn Sauron seine Entwickler-Sklaven noch weiter antreibt, um spielerische und technische Mängel zu glätten, stellen wir uns gern wieder zum Kampf. tk



360 Eigentlich sorgt sie mit ihrem Zauberstab für magische Angriffe und einen Schutzschild, der das Team heilt und vor Pfeilen bewahrt. Im Nahkampf ist die elbische Magierin Andriel aber keineswegs wehrlos und verdreht gegnerischen Hexern den Kopf.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Snowblind Studios, USA**
Hersteller **Warner**
Genre **Action-Rollenspiel**
Termin **2011**

DAS GEFALLT UNS:

- » bekannte Schauplätze wie Bree und Bruchtal mischen sich mit neuen Orten
- » anspruchsvolle Kämpfe mit reichlich schwarzem Blut und fliegenden Gliedern
- » unkomplizierte Rollenspiel-Elemente mit Skills und jeder Menge Ausrüstung
- » zu dritt spielen
- » treten nach dem Ende der Kampagne mit Eurem aufgelevelten Charakter erneut an

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » keine Einflussmöglichkeit auf KI-Recken
- » grafischer Feinschliff fehlt noch
- » die Kämpfe sind ab und an schwerfällig, Kommandos lassen sich nicht abbrechen

Fazit » Kein billiger Ring aus dem Kaugummi-Automaten: Die blutigen Kämpfe machen Spaß, der Rollenspielanteil bleibt angenehm unkompliziert und schreckt Actionfans nicht ab.

»ICH HABE MIT MEINER MUSIK DAS SPIELDESIGN MITBESTIMMT«

Wir trafen Komponist Inon Zur in den Londoner Abbey Road Studios und plauderten über die Aufnahmen des Scores zu "Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden".

MI Games: Bevor wir zu Ihrer Arbeit für "Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden" kommen, skizzieren Sie doch bitte Ihren Lebensweg und Werdegang.

Inon Zur: Geboren bin ich in Israel. Mit acht Jahren habe ich angefangen, Klavier zu lernen und mit zwölf Jahren habe ich dann begonnen, mich mit Komposition zu befassen. Dann war ich vier Jahre in der Armee, in Israel ist das so üblich, danach studierte ich in Tel Aviv und ging dann in die USA. Dort studierte ich an der UCLA und der Dick Grove School for Music.

Wie würden Sie Ihren Stil beschreiben? Was sind Ihre Vorbilder und musikalischen Einflüsse?

Ich würde meinen Stil als vergleichsweise altmodisch bezeichnen. Meine Inspiration sind alte russische Komponisten wie Sergei Rachmaninow oder Nikolai Rimski-Korsakow. Ich würde auch sagen, dass ich bei meinen Kompositionen großen Wert auf Melodien lege. Ich will weniger untermalen, ich will Themen haben, die für sich stehen können. Ach ja, und privat höre ich gerne Jazz.

Wie sind Sie zur Spielmusik gekommen? Gab es bestimmte Musiker oder Titel, die Sie da geprägt haben?

Der erste Score, der mir wirklich aufgefallen ist, war Ron Jones' Musik zu einem "Star Trek"-Spiel. Das war für mich ein Aha-Erlebnis. Aber auch die Musik des ersten "Baldur's Gate" hat mich sehr angesprochen. Und wie das Schicksal es so wollte, war meine erste Arbeit dann auch tatsächlich ein "Star Trek"-Spiel: "Klionic Academy", ein Full-Motion-Video-Titel für den PC. Ich glaube, daran erinnert sich heute kaum noch jemand. Eines meiner nächsten Projekte war dann "Baldur's Gate 2", ebenfalls auf dem PC.

Das sind alles sehr opulente, epische Scores. Parallel zu diesen feiern aber gerade auch wieder einfachere Kompositionen, die an alte Chiptune-Zeiten erinnern, ein Comeback. Könnten Sie sich vorstellen, auch mal in diesem Bereich aktiv zu werden?

Nein, das würde ich nicht machen. Das ist einfach nicht mein Ding. Ich glaube, ich bin schon eher der Mann für große, epische Themen und üppige Orchestrierungen. So etwas wie Mario-Musik kann ich eher nicht.

Howard Shores Musik zu den drei "Herr der Ringe"-Filmen ist bereits heute einer der großen Klassiker der Filmmusik. Wie sind Sie zu "Herr der Ringe" gekommen und wie gehen Sie mit dieser großen musikalischen Vorlage um?

Nun, wenn ich ehrlich sein soll, dann bin ich zu diesem Projekt ein wenig wie die Jungfrau zum Kind gekommen: Der ursprüngliche Plan der Entwickler war, einfach die Musik von Howard Shores Filmmusik zu übernehmen – wie Sie schon sagten, ist der ja ein essenzieller Bestandteil der Kino-Trilogie und verfügt über einen großen Wiedererkennungswert. Ich kam ins Spiel, weil die Entwickler jemanden suchten, der sich einfach nur ein wenig um die Übergänge zwischen den verschiedenen Themen und Stücken kümmern könnte. Ich sollte quasi die einzelnen Elemente des Filmsoundtracks zu einem kompletten Werk zusammenfügen. Doch daraus wurde schließlich mehr und mehr, als den Entwicklern mit der Zeit klar wurde, dass das Spiel mit einem eigenen, darauf zugeschnittenen Score viel besser funktionieren würde. Und so schrieb ich stetig mehr eigene Stücke, bis letztendlich nur noch sehr wenige Teile von Howard Shores Film-Kompositionen übrig waren. Es dürften kaum mehr als zwei sein.

Während die Filme zahlreiche heldenhafte und auch mal romantische Stücke bieten, wirkt Ihre Musik zum "Krieg im Norden"

düster und bedrohlich.

Im Gegensatz zum ersten Film, dessen Soundtrack der wohl am wenigsten düstere der Trilogie ist, beginnt das Spiel aus einer ganz anderen Perspektive. Wir fangen mit der sehr mächtigen, bösen Seite an: Die greift die Länder im Norden an. Drei Helden, ein Mensch, ein Elb und ein Zwerg, stellen sich ihnen entgegen. Wir haben also von Anfang an eine dramatische Konflikt-Situation, die als solche auch einen entsprechend dramatischen Soundtrack verlangt. Allerdings gibt es im Verlauf des Spiels natürlich auch die ein oder andere optimistischere und daher auch musikalisch verspieltere Szene. Wenn die Helden beispielsweise Bruchtal besuchen, dann wirkt die Musik gleich ganz anders.

Wie sind Sie bei den Kompositionen vorgegangen? Sind die Themen eher untermalend, so dass sie wie in klassischen Spielen in Schleifen laufen können, oder orientieren Sie sich an dem Geschehen auf dem Bildschirm und passen die Musik an die jeweilige Szene an?

Im Grunde mache ich beides. Der Score ist sehr dynamisch angelegt. Das bedeutet, er passt sich fließend an die Situation im Spiel an. In der Praxis funktioniert das so: Eine Sequenz hat zu Beginn ihr grundlegendes Thema, aber das wird je nach Spielsituation variiert. Wenn die Helden die Oberhand über ihre Gegner haben, dann wird dieses anders interpretiert, als wenn sie in Bedrängnis geraten und der Gegner überlegen scheint. Wir variieren dann Tempo, Instrumente und andere Faktoren.

Wie sehen Sie die Rolle von Musik in Spielen? Eher als stimmungsförderndes Element oder doch als mehr?

Ich halte die Musik in einem Videospiel extrem wichtig. Sie sorgt für Drama und Spannung und sie steuert in großem Maße die Gefühle des Spielers, weit stärker, als beispielsweise Grafik das könnte. Nimmt man einem Spiel seine Musik, dann verliert es dadurch sofort extrem an Flair und Atmosphäre.

Trotzdem ist es ja auch heute noch oft so, dass dem Soundtrack von vielen Entwick-



Softografie (Auszug)

Ace Combat: Joint Assault
(Namco-Bandai)
Crysis (Electronic Arts)
Dragon Age: Origins
(Electronic Arts)
Dragon Age II (Electronic Arts)
Fallout 3 (Bethesda)
Fallout: New Vegas (Bethesda)
Prince of Persia (Ubisoft)
Prince of Persia: The Two Thrones
(Ubisoft)

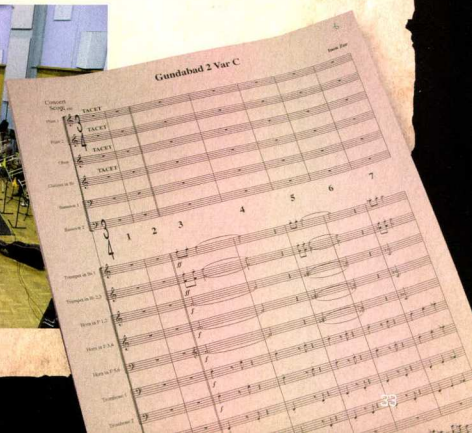
lern eher eine geringe Priorität eingeräumt wird. Im Film ist das beispielsweise schon lange anders, ich denke da nur an die Western von Sergio Leone, die teilweise exakt nach der bereits komponierten Musik des großen Ennio Morricone gefilmt wurden...

Das ist mal ein gutes Stichwort. Ich hatte tatsächlich das Glück, mit meinen Kompositionen auch das Spiel und dessen Entwicklung selbst zu beeinflussen. Als ich mit der Arbeit begann, das ist jetzt etwa zwei Jahre her, da waren etliche Szenen des Spiels noch sehr roh und unfertig, manche gab es gar nur als grobes Konzept. Diese grundlegenden Ideen wurden mir dann vorgelegt, ich schrieb entsprechende Stücke und von denen ließen sich die Designer und Grafiker dann zu den Levels und deren Grafiken inspirieren.

Das Interview führte Thomas Nickel.



Soundtrack-Komponist Inon Zur (links im Bild) bei der Arbeit in den berühmten Abbey Road Studios. Rechts sieht ihr ein Notenblatt, das aus dem "Krieg im Norden"-Score stammt.





Wii-Abschied

Das Beste kommt zum Schluss!

Die Wii-Konsole steht vor der Ablösung: Schicken die Spielhersteller den Megaseller würdig in Rente oder müssen wir uns auf Schundtage einstellen?

➤ Spätestens seit der vergangenen E3 ist klar: Die Tage von Nintendos Wii sind gezählt – in etwa einem Jahr wird mit Wii U der Nachfolger in den Regalen stehen und Spieler mit HD-Grafik und innovativem Tablet-Controller locken. Grund genug für uns, die noch verbleibenden Wii-Monate auf Spiele-Highlights zu scannen.

Neben jeder Menge (mitunter billig produzierter) Casual-Software erwarten uns die obligatorischen Wii-Versionen kommender HD-Titel von Ubisoft, Activision, Electronic Arts & Co. Span-

nender sind da schon hochklassige Exklusiv-Titel: Ein neues "Zelda" kommt ebenso wie das in dieser Ausgabe bereits getestete Mammut-RPG "Xenoblade Chronicles". Auch Kirby gibt sich noch einmal die Ehre und die Chancen stehen gut, dass mit "The Last Story" und "Pandora's Tower" noch zwei Geheimtipps für Fans fernöstlicher Abenteuer ihren Weg nach Europa finden.

Schlechter ist die Lage bislang in den USA: Dort sind weder "Xenoblade" noch "The Last Story" oder "Pandora's Tower" angekündigt. Kein Wunder,

dass die dortigen Fans auf die Barrikaden gehen und die "Operation Rainfall" (oprainfall.blogspot.com) gestartet haben: Ziel ist es, Nintendo davon zu überzeugen, diese Titel auch in den USA zu veröffentlichen. Ein Erfolg scheint fraglich.

Auf den nächsten Seiten erfahrt Ihr, was die wichtigsten Wii-Hoffnungsträger in den kommenden Monaten sind. Auch wenn bei manchen Spielen eine offizielle Ankündigung noch aussteht, gehen wir davon aus, dass diese nicht mehr lange auf sich warten lassen. *tn*

Was kommt noch für Wii?

Spiel	Hersteller	Termin	Beschreibung	Seite
Centipede: Infestation	Atari	2011	Neuaufgabe des VCS-Klassikers von Americas 2D-Experten.	
Driver: San Francisco	Ubisoft	2.9.2011	Tanners neues Abenteuer verzichtet auf Fußmissionen und Ballereien.	
FIFA 12	Electronic Arts	30.9.2011	Auch auf der Wii-Konsole darf noch einmal gekickt werden.	
Fortune Street	Square Enix / Nintendo	4. Quartal	Virtuelles Monopoly mit der Mario-Crew und "Dragon Quest"-Figuren.	39
Kirby Wii	Nintendo	2011	Kirbys neues 2,5D-Hüpfspiel darf zu viert bestritten werden.	35
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner	2011	Auch im Lego-Universum beendet Harry Potter seine Schullaufbahn.	
Mario Party 9	Nintendo	2011	Mario und Co. treten zu einer weiteren Party-Runde an.	
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	November 2011	Nach dem kolossalen Erfolg der beiden Vorgänger sporteln Igel und Klempner bald in London.	
Mystery Case Files: The Malgrave Incident	Nintendo	2011	Mystery-Knochelei, die sich vor allem an Einsteiger richtet.	39
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	17.11.2011	Obligatorische Konvertierung des HD-Titels.	
Pandora's Tower	Nintendo	nicht bekannt	Spannendes Action-Adventure mit Ekel-Faktor.	38
Pro Evolution Soccer 2012	Konami	2011	Wo "FIFA" ist, da darf auch "PES" nicht fehlen.	
Rayman: Origins	Ubisoft	2011	Grafisch grandiose 2D-Hüpferei für vier Spieler.	
Rhythm Heaven	Nintendo	nicht bekannt	Herzlich durchgeknalltes Rhythmuspiel der "Wario Ware"-Macher.	39
Skylanders Spyro's Adventure	Activision	2011	Drache Spyro wird für die aktuelle Generation noch einmal reaktiviert.	
Spider-Man: Edge of Time	Activision	2011	Mil schauen, ob diese Marvel-Versoftung begeistern kann...	
The Adventures of Tintin: The Game	Ubisoft	2011	Das Spiel zum kommenden Spielberg-Streifen.	
The Last Story	Nintendo	2012	Der zweite große RPG-Hoffnungsträger wartet auf eine offizielle Ankündigung.	39
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011	Link zeigt sich in seinem neuen Abenteuer in Hochform.	36
WWE '12	THQ	25.11.2011	Einmal mehr steigen die Muskelmänner mit knappen Hoschen in den Ring.	



KIRBY Wii

Ihr sucht ein Jump'n'Run mit der Extraportion Gruppendynamik? Dann seid Ihr bei Kirbys neuem Abenteuer genau richtig!

Mit "New Super Mario Bros. Wii" traf Nintendo Ende 2009 den Nerv der Spieler: Marios alte Fans freuten sich über die Rückkehr zu den zweidimensionalen Wurzeln der Reihe, Klempner-Frischlinge hatten vor allem mit dem Vierspieler-Modus ihren Spaß – die perfekte Mischung aus Hardcore-Herausforderung und Casual-Chaos. Mittlerweile sind etliche Monate ins Land gezogen und kompetenter Nachschub wäre wieder angebracht. Aber statt Mario durch einen weiteren Hüpf zu hetzen, schickt Nintendo mit den rosa Blob Kirby ins Rennen.

Vier Figuren und mehrere Welten stehen uns in der Demo-Version zur Verfügung: Alle Protagonisten können laufen, springen und in der Luft schweben. Darüber hinaus haben sie im Gegensatz zu Mario, Luigi und den beiden Toads noch individuelle Talente: König Nickerchen teilt mit seinem Hammer aus, Meta-Knight fuchelt mit dem Schwert herum und Waddle-Dee lässt seinen Speer elegant kreisen. Kirby ist aber wieder der flexibelste Charakter der Truppe: Durch das Einsaugen von Gegnern

lernt er Spezialmanöver und manch bildschirmfüllende Attacke. Mit den richtigen Talenten schlägt Kirby gar die Level-Architektur kurz und klein!

Die Schwierigkeit ist "Kirby"-typisch eher niedrig angesiedelt, fällt aber doch knackiger aus als noch beim maximal charmanten, aber auch über alle Maßen einfachen "Kirby und das Magische Garn". Vor allem die optionalen Bonuslevels fordern Euer Geschick: Altbekannte Gemeinheiten wie Wände, die sich von hinten auf den Spieler zubewegen, oder knifflige Bosse sorgen dafür, dass Kirby & Co. dieses Mal nicht ganz so einfach durchspazieren.

Im Vergleich zu "New Super Mario Bros. Wii" interagieren die vier Kirby-Protagonisten ziemlich intensiv miteinander: Kirby saugt Mitstreiter ein, um sie dann auf Gegner zu spucken. Genauso kann eine Figur eine andere Huckepack tragen. Die leichte Verzögerung beim Aufnehmen eines Gegenstandes oder beim Ableben einer Figur gibt es hier nicht. Dafür geht es auf dem Bildschirm durch die vergleichsweise großen Figuren durchaus mal hektischer zu. Da der



Wii Ganz so charmant wie Kirbys Garn-Abenteuer ist "Kirby Wii" zwar nicht, trotzdem erfreut die 2,5D-Grafik mit stimmigen Farben und hübschen Details.

EINE ENDLOSE GESCHICHTE...

Bereits auf der E3 2005 wurde das Spiel angekündigt, damals noch für den Game-Cube. Im Mai 2006 tauchte es dann als "Kirby – Legend of the Stars" in den Releaselisten von Nintendo USA auf, etwa ein halbes Jahr später wurde es dann als "Hoshi no Denetsu Kirby" in Japan als Wii-Veröffentlichung angekündigt. Als Veröffentlichungstermin wurde 2007 gehandelt, im Dezember des gleichen Jahres war im Offiziellen Nintendo Magazin allerdings zu lesen, dass sich derzeit kein derartiges Spiel in der Entwicklung befände. 2009 tauchte es dann doch wieder auf diversen Listen auf, dieses Mal allerdings ohne konkreten Termin... den gab es erst auf der diesjährigen E3: "Kirby Wii" soll 2011 endlich in die Läden kommen.

Fokus aber weniger auf präzisen Sprüngen (wie bei Kollege Mario) liegt, ist das nicht allzu dramatisch.

Im Gegensatz zum Mario-Abenteuer spürten wir bei "Kirby Wii" eine Rangordnung: Der Kirby-Spieler mimt die Nummer eins und entscheidet, wo es langgeht. Kirby ist der, der durch Türen läuft, und wenn

Kirby den Löffel abgibt, dann heißt es auch für alle: zurück zum Anfang! In der Verkaufsversion könnte sich das noch ändern, denn dann sollen alle vier Spieler die Möglichkeit haben, Kirby zu spielen. *tn*



Wii In den düsteren Bonuswelten wird's knifflig! Von links nähert sich eine lila Wand, die Ihr besser nicht berühren solltet.



Wii Mit vier Spielern gleichzeitig wird es eng auf dem Bildschirm, was auch an den großen HUD-Einblendungen liegt.

System **Wii**
Entwickler **HAL, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Genre **Jump'n'Run**
Termin **2011**

DAS GEFÄLLT UNS

- » spaßige Vierspieler-Action
- » Kirby lernt eindrucksvolle Spezialattacken
- » könnte so etwas wie einen Schwierigkeitsgrad besitzen!

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » grafisch im Vergleich zum letzten "Kirby" eher gewöhnlich

FAZIT » Nach langer Entwicklungs-Odyssee läuft Kirbys Hüpf-Abenteuer demnächst im Wii-Hafen ein und punktet mit einem spaßigen Vierspieler-Modus.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Link macht sich bereit für sein neues Abenteuer: Während sein Pferd Epona diese Runde auf der Weide der Lon-Lon-Farm aussetzt, nimmt der blonde Spitzohr-Held auf dem Rücken eines Riesenvogels Platz.

» Ende dieses Jahres erscheint für Wii eine neue "Zelda"-Episode. Doch aus irgendwelchen Gründen scheint sich die Euphorie der Spieler für "Skyward Sword" in Grenzen zu halten: Manche werden mit dem eigenwilligen Grafikstil nicht warm, andere vermissen die Alleinstellungsmerkmale früherer Episoden. Doch seit der Präsentation auf der diesjährigen E3 sieht die Situation anders aus: Im Vergleich zur 2010 gezeigten Fassung legte "The Legend of Zelda: Skyward Sword" in jeder Beziehung zu und wer das Glück hatte, Links neues Abenteuer anzuspüren, der setzte den Titel gleich ganz oben auf seine Wunschliste.

Mehr Freiheit

"The Legend of Zelda" beansprucht auch nach 25 Serien-Jahren die Krone des Action-Adventure-Genres – kein Konkurrent konnte mit dem ausgefeilten Design, der Klasse Spielbarkeit und den kreativen Rätseln von Links Abenteuern mithalten. Und doch: Im Laufe der Zeit zeigt selbst eine solche Ausnahmereihe Ermüdungserscheinungen. Trotz aller Qualitäten wirken jüngere "Zelda"-Episoden fast schon routiniert und schematisch. Nach einem langsamen Einstieg verfallen die Spiele schnell ins klassische Muster: Link besucht einen Dungeon, findet einen neuen Ausrüstungsgegenstand, nutzt die-

sen, um den ansässigen Boss zu besiegen und löst dann ein oder zwei kleine Rätsel, um das nächste Labyrinth betreten zu dürfen.

Das ist freilich ein stimmiges Konzept, aber eben auch eines, das nach vielen Jahren eine Auffrischung vertragen könnte. In Interviews deutet Produzent Eiji Aonuma nun eine solche an! Das neue "Zelda" soll offener werden, den Spielern weniger an die Hand nehmen und mehr Möglichkeiten bieten, den vorgesehenen Weg zu verlassen. Ähnlich wie beim legendären "A Link to the Past" (SNES) darf Link früh im Verlauf des Abenteuers eine ansehnliche Menge an Items im Repertoire haben, um mit deren Hilfe auf die Suche nach

weiteren Hilfsmitteln zu gehen – hoffen wir, dass Nintendo diesen Worten Taten folgen lässt.

Über jeden Zweifel erhaben ist die grafische Qualität von "Skyward Sword". In Bewegung sieht der von Künstlern wie Paul Cézanne inspirierte Grafikstil famos aus. Vor allem aber die Farbwahl ist es, die dem Spiel eine besondere Atmosphäre verleiht, das Spiel wirkt weit farbenfroher als das düstere "Twilight Princess", aber nicht so knallig wie "The Wind Waker" (GameCube). Oft haben die Farben eine pastellige Qualität – ein Look, den man in der Games-Welt selten geboten bekommt. Dazu überrascht das neue "Zelda" mit toll modellierten Figuren, ausdrucksstarker Mimik, feinen Animationen und vielen liebevollen Details – die Wii-Hardware wird optimal genutzt und die technischen Schwächen der

Die Bosskämpfe stellen eine Abkehr von "Zelda"-Prinzipien dar.



Wii Ein Echsenmonster stellt sich Link in den Weg. Kanonenfutter-Gegner gibt es hier fast nicht – jedes Monster stellt eine Herausforderung dar.



Wii Ein Ganondorf-Alter-Ego? Der Dämon Ghirahim ist Euer Antagonist in diesem ersten aller "Zelda"-Teile.



Wii "Skyward Sword" legt den Fokus auf taktisch geführte Klingenduelle: Abwarten, die Handlungen des Gegners beobachten und im richtigen Moment den Klingenschlag setzen – das Suchen, Finden und Bearbeiten einer (leuchtenden) Schwachstelle rückt in den Hintergrund.

SD-Hardware werden durch den gewählten Stil gekonnt umschifft.

Mehr Gefühl

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe bereits über die verschiedenen Funktionsweisen von Links namensgebender Klinge informiert haben, wollen wir nun einen genaueren Blick auf das Spielgefühl werfen. Drei Sequenzen haben wir ausprobiert: Gemeinsam mit Link gleiten wir auf dem Rücken eines Riesenvogels durch die Lüfte, wir erforschen einen komplexen Dungeon und kreuzen schließlich die Klängen mit Bösewicht Ghirahim.

Der luftige Ausflug bereitet zu nächst Kopfschmerzen: Nach einem spektakulären Beginn – Link rennt auf die Kante einer fliegenden Insel zu, stürzt sich waghalsig in die Tiefe und pfeift schließlich seinen Vogel herbei – haben wir erst einmal

unsere liebe Not, das Federvieh zu lenken! Links Reittier reagiert auf sanfte Neigung der Wii-Remote, ausladende Gesten sind kaum nötig. Ist das verstanden, fühlt sich der Flug gleich besser an: Wir haben den Flattermann unter Kontrolle, gewinnen stetig an Höhe und nähern uns schließlich im Sturzflug unserem Ziel. Wir sind gespannt, ob Nintendo das fertige Spiel auch mit dieser Flugmission beginnen wird – spannender als die gemächlichen Einstiege der letzten paar "Zelda"-Episoden wäre es allemal.

Am vertrautesten fühlt sich der Dungeon an: Spinnen baumeln von der Decke, Schalter warten an unzugänglichen Orten und Türen öffnen sich erst, wenn Link das entsprechende Rätsel gelöst hat. Vor allem Euer mechanischer Flugkäfer kommt hier oft zum Einsatz. Unterwegs finden wir vertraute Extras wie Karte

und Kompass, dank des klaren Aufbaus ist die Navigation durch die verzweigte Struktur angenehm und übersichtlich – übersichtlicher als manch extra-großer Dungeon der "Twilight Princess"-Episode.

Eine Abkehr von den bekannten "Zelda"-Prinzipien stellen die Bosskämpfe dar: Im Duell gegen den fiesigen Ghirahim kommt es alleine auf Eure Geschicklichkeit mit der Klinge an. Das alte Prinzip "Finde und entblöße die Schwachstelle des Gegners, um sie dann mit dem Schwert zu bearbeiten" legt hier eine Pause ein. Eine gute Entscheidung, denn die Auseinandersetzung mit dem bleichen Antagonisten wirkt rundum gelungen: Sie ist toll inszeniert, spannend und spielerisch komplex. Wann muss Link blocken? Was ist der beste Moment zum Angriff? Wie sind Ghirahims Bewegungsmuster? Wer hier tumb draufhaut, wird von

seinem Gegner vorgeführt: Mit einer Hand stoppt Ghirahim Links Klinge mühelos und verhöhnt so den Held und Spieler.

Glaubt man den Aussagen der Entwickler, dann ist das neue "Zelda" bereits fertig und erfährt bis zum Release im diesjährigen Weihnachtsgeschäft noch jede Menge Feintuning – großartige Nachrichten für die Spieler, schließlich hebt gerade diese Detailversessenheit "Zelda" über die Konkurrenz. Wenn Aonuma seinen erfreulichen Aussagen über Freiheit und Offenheit Ende des Jahres auch Taten folgen lässt, dann dürfte uns hier die beste "Zelda"-Episode seit Jahren ins Haus stehen: "Skyward Sword" vereint eine faszinierende Welt, ein tolles Kampfsystem und eine ausgesprochen spannende Geschichte – genau das richtige Abenteuer für lange, kalte Winterabende. **tn**

MEHRWERT MIT MOTIONPLUS

Eines der Kern-Features von "Skyward Sword" ist die Wii-MotionPlus-Pflicht: Die Zusatzhardware verkommt hier nicht zum simplen Gimmick, sondern wird nahezu permanent auf die ein oder andere clevere Weise eingesetzt. Euren roten Reitvogel (Bild links) etwa steuert Ihr alleine durch Neigen des Controllers – das fühlt sich nach kurzer Eingewöhnung sauber

und exakt an. Auch Euren Flugkäfer (Bild Mitte) kontrolliert Ihr auf diese Art: Schneidet so Spinnenfäden durch und löst, weit entfernte Schalter aus. Am eindrucksvollsten wirkt die Steuerung aber in den Kämpfen: Vor allem das spannende Duell gegen den Schurken Ghirahim (Bild rechts) hat es in sich!



Wii Wer "Skyward Sword" spielen will, braucht zwingend die MotionPlus-Technik für die Wii-Remote: Nur so werden Flug-einlagen (links), der Einsatz des Flugkäfers (Mitte) und Schwertduelle (rechts) zum Genuss.

System **Wii**
Entwickler **Nintendo, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Genre **Action-Adventure**
Termin **2011**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » Steuerung fühlt sich klasse an
- » ansprechendes Art-Design
- » Rätsel durchdracht wie eh und je
- » interessante neue Gegenstände
- » Nintendo verspricht eine offenere Struktur

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » die Flugmission steuert sich zunächst selbst
- » wie sehr wird es sich an früheren Episoden orientieren?

FRÄZIT » Mehr Handlung, eine hoffentlich offenere Struktur und eine grandiose Steuerung: Das neue "Zelda" hat wieder einmal das Zeug zum Superhit.

PANDORA'S TOWER

Damit Eure Angebotete nicht zum Monster mutiert, müsst Ihr der Dame rohe Monsterherzen kredenzen – na denn, Mahlzeit!

» Bisher trat der japanische Entwickler Ganbarion noch nicht allzu prominent in Erscheinung, werkelte das Studio doch meist an Umsetzungen von Anime-Lizenzen wie "One Piece" oder "Jump Super Stars". Daher ist das düstere, atmosphärische "Pandora's Tower" eine ziemliche Überraschung und eine Abkehr von den fröhlichen Kulleraugen-Abenteuern vergangener Tage.

Im Mittelpunkt steht die liebeliche Ceres: Bei einem Angriff auf ihr Dorf wurde die junge Dame mit einem Fluch belegt, der sie in kurzer Zeit zu einem Monster macht. Das kann Held Ende (ja, der heißt wirklich so!) nicht zulassen. Die einzige Lösung: Ceres muss die rohen Herzen von besonders mächtigen Dämonen verspeisen, die sich auf den Spitzen von zwölf unheimlichen Türmen verschanzt haben.

Während die Mission an Sonys PS2-Kultspiel "Shadow of the Colossus" erinnert, wirkt "Pandora's Tower" spielerisch wie eine Mischung aus "Final Fantasy" und "Castlevania". Held Ende mit seinem stacheligen Haar und viele Monster

Held Ende und viele Monster könnten direkt aus "Final Fantasy" stammen.

könnten direkt aus der Square-Enix'schen Erfolgsserie stammen, die Kämpfe mit der Kettenpeitsche wecken Erinnerungen an Konamis Vampirsaga: Wie im aktuellen "Castlevania" setzt Ihr die Peitsche ein, um an Vorsprüngen zu schwingen oder Objekte und Monster zu Euch heranzuziehen. Ende darf zudem ein Monster mit der Peitsche fesseln und ihm anschließend per Schwert den Rest geben. Das ist auch praktisch, wenn mehrere Gegner angreifen: Macht einen per Peitsche bewegungsunfähig und kümmert Euch dann um seine Kollegen – das Kampfsystem verspricht Tiefgang.

Anders dagegen der Zeitdruck, unter dem Ihr die Türme erklimmt: Eure Peitsche ist nicht nur ein probater Argumentationsverstärker im Kampf gegen Monster, sie zeigt Euch auch an, wie viel Zeit Ceres



» Die meisten Monster überragen die Helden deutlich – wo dieser Baumriese hinlangt, wächst kein Gras mehr.

KOMMT ES ODER KOMMT ES NICHT..?

Ein Europa-Release von "Pandora's Tower" ist momentan wahrscheinlich, allerdings noch nicht bestätigt. Fakt ist, dass Nintendos französische Niederlassung das Spiel auf der Japan Expo 2011 in Paris zeigte. Das Web-Magazin LiveWii schloss daraufhin auf einen EU-Release, zahlreiche Webseiten übernahmen diese Meldung und erweckten so den Eindruck, "Pandora's Tower" sei schon fest für 2012 eingeplant. Auf unsere Nachfrage wollte sich Nintendos deutsche Niederlassung nicht auf eine Aussage festlegen – eine Veröffentlichung wurde weder bestätigt, noch verneint. Eindeutiger ist die Lage in den USA: Dort hat Nintendo einen Release bereits mehrfach dementiert.

noch bleibt, bis die Verwandlung einsetzt. Die Herzen normaler Monster verlangsamten den Prozess zwar ebenfalls, aber nur die Blutpumpen der mächtigen Bosse helfen auf lange Sicht. Pikantes Detail am Rande: Ceres und Ende entstammen beide einer vegetarischen Gesellschaft...

Das actionreiche Kampfsystem

und das stets präsente Zeitlimit rücken "Pandora's Tower" deutlich in Richtung Actionspiel, tatsächlich wird es in Japan aber als "Exploration-style Action-RPG" gehandelt. Wir sind auf jeden Fall gespannt und hoffen auf eine baldige offizielle Ankündigung für Europa! *tn*



» Stilichere Inszenierung: Entwickler Ganbarion beherrscht Tiefenscharfe und andere Filmeffekte vorbildlich.



» "Castlevania" lässt grüßen: Mit der Kettenpeitsche kämpft Ihr gegen ekliges Monstergezücht.

System **Wii**
Entwickler **Ganbarion, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Genre **Action-Rollenspiel**
Termin **nicht bekannt**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » stilvolle Grafik
- » angenehm eklige Prämisse
- » komplexes Kampfsystem

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » das Zeitlimit könnte für Hektik sorgen
- » eine offizielle Ankündigung steht noch aus

FAZIT » Vielversprechendes Action-Rollenspiel, das stark an Konamis "Castlevania"-Reihe erinnert. Nichts für Vegetarier!



Wii Mario, Bowser, ein knubbeliger kleiner Slime und Bianca aus "Dragon Quest 5" frönen dem spielerischen Kapitalismus – Monopoly lässt grüßen!

FORTUNE STREET

Wieder so eine West-Veröffentlichung, mit der wir nie gerechnet hatten: In Japan erscheint die von "Dragon Quest"-Designer Yuji Horii edachte "Itadaki Street"-Reihe seit den frühen 1990ern, aber erst dieses Crossover mit Figuren aus dem Mario-Universum und "Dragon Quest" schafft den Sprung in den Westen. "Fortune Street" ist eine Art virtuelles Brettspiel, das auf die Geschicklichkeitseinlagen von "Mario Party" verzichtet und sich mehr am guten alten "Monopoly" orientiert. Ihr würfelt und zieht rundenweise mit Mario, Toad, dem kultigen Slime oder auch einem Eurer Miis über das Spielfeld, kauft Grundstücke und baut Häuser. Interessant, dass Ihr nicht das ganze Grundstück besitzen müsst, Ihr könnt auch nur ein paar Aktien eines Feldes erwerben. In Japan erfreut sich die Reihe großer Beliebtheit – wir sind gespannt, wie sie sich hierzulande schlägt. *tn*

System **Wii**
Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Genre **Brettspiel**
Termin **4. Quartal**

FAZIT » "Fortune Street" kommt ohne Action-Einlagen aus und setzt auf strategisches Vorgehen sowie eine Portion Würfelglück.



Wii Die Lupe hilft Euch, in den Wimmelbild-Herausforderungen die gewünschten Gegenstände zu identifizieren.

MYSTERY CASE FILES: THE MALGRAVE INCIDENT

Auf PC und Mac bringt es die Suchbild-Adventure-Reihe bereits auf sieben Ableger. Nach der DS-Variante "MillionHeir" gibt die spielerisch eher einfache, aber grafisch ansprechend präsentierte Serie mit "The Malgrave Incident" ihr Wii-Debut. Eure Aufgabe: Ihr sollt im Auftrag Winston Malgraves dem Geheimnis einer mysteriösen Insel auf die Spur kommen. Zu diesem Zweck löst Ihr einerseits Logikrätsel, andererseits gilt es auch, in Wimmelbild-Manier versteckte Objekte zu finden. Ihr dürft die Kamera bewegen und zoomen, drei weitere Spieler können Euch dabei unterstützen. In den USA ist das Spiel seit Ende Juni erhältlich, eine EU-Veröffentlichung ist angekündigt, ein Datum gibt es aber noch nicht. *tn*

System **Wii**
Entwickler **Big Fish Games, USA**
Hersteller **Nintendo**
Genre **Adventure**
Termin **2011**

FAZIT » Gemächliche Knoebel für Einsteiger mit netter Atmosphäre, die aber unter ihrer niedrigen Auflösung etwas leidet.



Wii Das neue Mistwalker-Rollenspiel punktet vor allem mit seinen taktischen Echtzeitkämpfen – hier schlägt gerade eine Eis-Attacke voll ein.

THE LAST STORY

Für passionierte Rollenspieler brechen in den nächsten Monaten ausgerechnet auf Wii goldene Zeiten an! Neben dem in dieser Ausgabe getesteten "Xenoblade" ist "The Last Story", das neue Spiel von "Final Fantasy"-Erfinder Hironobu Sakaguchi, der große Hoffnungsträger der J-RPG-Gemeinde. Mit einem innovativen Kampfsystem, feiner Grafik und Musik von Großmeister Nobuo Uematsu scheint spielerisch und inszenatorisch alles zu stimmen. Nur die offizielle Ankündigung einer West-Veröffentlichung steht noch aus, auch wenn Ludovic Amoureux, ein Produktmanager von Nintendos französischer Niederlassung, im Interview mit gameblog.fr die EU-Veröffentlichung für 2012 bereits bestätigt hat. Hoffen wir, dass uns auch bald die offizielle Ankündigung dieses potenziellen Hits ins Haus steht! Mehr lest Ihr in unserer ausführlichen Vorschau in M! 03/11. *tn*

System **Wii**
Entwickler **Mistwalker, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Genre **Rollenspiel**
Termin **2012**

FAZIT » Dank des Dreamteams Uematsu-Sakaguchi ist "The Last Story" nach "Xenoblade" der zweite große RPG-Hoffnungsträger.



Wii Verhaut mit dem richtigen Rhythmusgefühl als Samurai aufdringliche Geister; dann klappst es auch mit der guten Abschlusswertung.

RHYTHM HEAVEN

Nachdem bereits "Rhythm Heaven" auf dem DS für manch Stirnrunzeln unter konservativen Gamern sorgte, kommt nun ein Wii-Ableger der durchgeknallten Musikspielvariante nach Europa. Im Grunde benötigt Ihr nur den A-Knopf, den gilt es im richtigen Rhythmus zu drücken, damit ein Samurai Geister verhaut, Erbsen mit einer Gabel aufgespießt oder ein Flugzeug-Federballspiel am Laufen gehalten werden. Das klingt skurril und ist es auch, schließlich stammt das Spiel von den "Wario Ware"-Machern. Und obwohl Ihr nur einen Knopf drückt, wird "Rhythm Heaven" ganz schön knackig – gute Spieler achten schon nach kurzer Zeit weniger auf die simple, aber witzige Grafik und lassen sich stattdessen von den flotten Musiktiteln leiten. Wer Rhythmus im Blut hat und auf den "Wario"-Aberwitz steht, merkt sich das herrlich seltsame "Rhythm Heaven" vor. *tn*

System **Wii**
Entwickler **Nintendo, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Genre **Musikspiel**
Termin **nicht bekannt**

FAZIT » Durchgeknallt, knackig schwer, hypnotisch: Hier zeigt sich Nintendo von seiner kreativsten Seite!

DEAD ISLAND

Wie viel Spaß macht die Zombie-Prügelei auf der Ferieninsel? Das Spiel erscheint nicht in Deutschland, deshalb fassen wir unsere Erfahrungen vorab für Euch zusammen.

» Vor vier Monaten machten wir "Dead Island" zum Titelthema, mittlerweile haben wir den Koop-Prügler intensiv gespielt. Richtig gelesen: Geschossen wird auf der fiktiven Südseeinsel Banoi nur selten. Dafür stehen Kämpfe mit Fäusten, Knüppeln und Klängen im Vordergrund. Während Matthias auf der E3 den Mehrspieler-Modus ausprobierte, wagte Michael mehrere Durchläufe einer auf eine Stunde befristeten Demo. Dabei erfüllte er Missionen und unternahm ziellose Ausflüge, um Kampfsystem und Spielwelt kennenzulernen.

Viele gute Ansätze...

Wir wählen einen von vier Charakteren, die sich hinsichtlich ih-

rer Kampfvorzüge unterscheiden. Spielt Ihr kooperativ, dürfen Mitstreiter jederzeit ein- und aussteigen. Wie das Matchmaking gehandhabt wird, wenn starke mit schwachen Spielern losziehen, können wir noch nicht beurteilen.

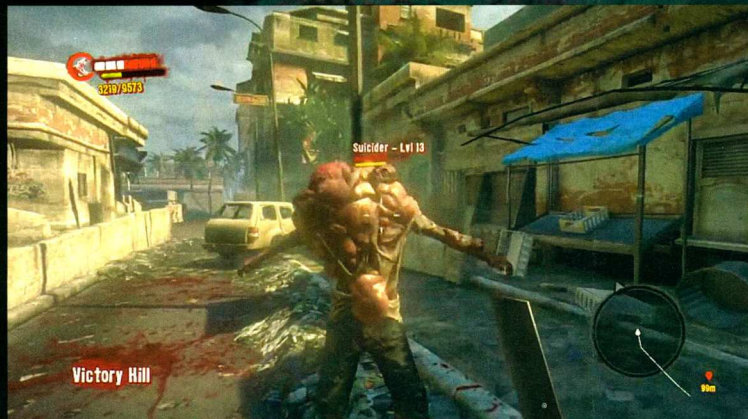
Dafür erkennen wir schnell, dass Missionen primär zum Aufleveln unseres Charakters sowie zum Freischalten neuer Features dienen, etwa der Verfügbarkeit eines Fahrzeugs in Safehouses, die Ihr überall auf der Insel sukzessive erobert und die per Schnellreisensystem miteinander verbunden sind. Daneben legt "Dead Island" Wert auf das Erkunden der Spielwelt. Aus Taschen und Koffern sowie Schränken und Schubladen oder an getöteten

Gegnern bereichert Ihr Euch. Die gefundenen Dollar, dem Dialekt der Überlebenden zufolge sind es australische, investieren wir künftig in die Reparatur von Waffen und Leben spendende Energy Drinks – doch dazu später mehr.

Schon bei unseren ersten Schritten erinnert die Steuerung durch die träge Umsetzung der Eingaben an "Killzone 2" oder Mario auf dem Eis. Wir folgen einer Linie auf der Minimap zum nächsten Missionsziel, auf der Karte lassen sich auch eigene Wegpunkte setzen. Mit einem Holzpaddel bewaffnet, starten wir unseren ersten Streifzug von einem Safehouse aus, wo wir auch künftig Aufträge erhalten werden. Wir erfahren die zu erwar-

tende Schwierigkeit und den Lohn für unsere Mühen. Erfreulicherweise dürft Ihr eine beliebige Anzahl parallel übernehmen.

Kommen Euch langsam schlurfende, teils brennende Zombies oder die rasanten Infizierten zu nahe, wehrt Ihr sie mit einer Kombination aus linkem und rechtem Trigger ab, die zugehörige Einblendung ist wie manch andere aber ungeschickt und mitunter nur schwer erkennbar platziert. Haltet die Biester also auf Distanz mit allem, was die Umgebung hergibt. Scharfe Waffen trennen Gliedmaßen ab, ein halbautomatisch aufschaltender Cursor greift Euch dabei mehr schlecht als recht unter die Arme. Freilich dürft Ihr Objekte



Matthias Schmid

Vom Glanz des Rendetrailers und der polierten Screens bleibt nicht viel übrig, wenn Ihr Euch durch mäßig texturierte Straßenzüge kämpft oder eine der

vielen Kisten plündert, die sich nur so weit öffnen, dass der (vermutlich nicht modellierte) Innenraum unsichtbar bleibt. Wie in "Left 4 Dead" fallen optisches Mittelmaß und Design-Mankos aber weit weniger ins Gewicht, sobald die Untoten im Team niedergeworfen werden. Adrenalin pumpet, wenn Ihr einen Zombieboss in Zwangsjacke mit einem Schuss auf einen Gastank platziert oder Kumpels das Leben rettet. Dank zahlreicher Totschläger und Upgrades (z.B. Keule, die Stromschläge verteilt) spielen sich die chaotischen Fights immer anders; durch das Aktivieren des Bluttausch-Modus habt Ihr zudem eine Art Smartbomb in der Hinterhand.

360 Der "Suicider" sprengt sich, wenn Ihr Euch nähert. Nutzt diese Erkenntnis, wenn er inmitten einer Zombiegruppe steht.



360 So schön und farbenfroh wie auf diesem offiziellen Screenshot ist "Dead Island" in Bewegung nicht. Das weitgehend detailreiche Spiel leidet unter Pop-Ups, plastikhaften Texturen und schwacher Spielphysik – Fahrzeuge bleiben spontan stehen, wenn ihr Büsche, Fässer oder Verbündete rammt. Zombies und Wurfobjekte fallen unglaublich.

Unsere ersten Schritte erinnern an Mario auf dem Eis.

auch werfen und wieder einsammeln.

...doch zu viel Unsinn stört

Nach den ersten Auseinandersetzungen mit zerbrechlichen Paddeln und Fußtritten, die Gegner auf Abstand halten, genehmigen wir uns einen Drink. Alkohol lässt sich im Inventar verstauen und regeneriert die Gesundheit, allerdings nehmt ihr die Umgebung dann eine Weile verschwommen wahr. Energy Drinks hingegen sind an Ort und Stelle zu verzehren, dafür ohne Nebenwirkungen. Was uns jedoch vor ein Rätsel stellt, ist der Dollar, den wir dafür bezahlen sollen. An wem eigentlich? Und wieso wird er nicht vom Kontostand abgebogen? Darüber sollten die Entwickler noch einmal nachdenken!

Ähnliche Ungereimtheiten fin-



360 Schusswaffen sollen selten sein, den Großteil der Kämpfe bestreitet ihr mit stumpfen und scharfen Alltagsgegenständen sowie Mordwerkzeugen Marke Eigenbau.

den wir im weiteren Verlauf, denn auch die Reparatur ramponierter Waffen kostet Geld und erneut ist niemand in Sicht, der das Geld für sich beanspruchen möchte. Beim Hotelpool entdecken wir eine Rutsche, doch weder Leiter noch Treppe führen hinauf. Unsere erste Autofahrt – übrigens mit Rechtslenkung – lässt uns ebenfalls unglaublich dreinblicken: Büsche, Fässer und selbst Überlebende sorgen mangels ausgeklügelter

Spielphysik dafür, dass unser Vehikel bei Kontakt schlagartig stehen bleibt. Zu Fuß wiederum müssen wir hüfthohe Zäune mühsam umwandern, statt behände darüber zu springen. Und warum muss man nach dem Genuss eines Drinks die Waffe noch einmal umständlich im Inventar anwählen, ehe man erneut zuschlagen kann? Audiovisuell ist "Dead Island" durchaus ordentlich, spielerisch hapert es aber im Detail. mh



Michael Herde

"GEHT SO"

Was nützt das beste Rezept, wenn die Küche nichts taugen? Das mag hart klingen, aber auch nach ausgiebigem Probespielen macht mir "Dead Island" nur

wenig Spaß. Das liegt auch an all dem nicht zu Ende gedachten Unfug, der mich von der grundsätzlich schön gestalteten Spielwelt und ihren Bewohnern ablenkt. Mit denen zu kämpfen, sollte eigentlich den wesentlichen Spaßfaktor darstellen. Doch Zombies mit Alltagsgegenständen zu malträtieren und eigene Todbringer zu basteln, hat Capcom bereits besser inszeniert. Ich empfinde die Kämpfe als hektisches Gehacke ohne befriedigende Trefferrückmeldung – trotz des variantenreichen Schadensmodells. Ich möchte die Zombies gerne gezielter bearbeiten und wünsche mir mehr interaktive Objekte. Ich bin daher noch skeptisch, glaube aber, dass "Dead Island" vor allem mit Koop-Kumpels unterhalten kann. Liebe Entwickler: Legt Euch ins Zeug!

System **PS3 / 360**
Entwickler **Techland, Polen**
Hersteller **Deep Silver**
Genre **Action**
Termin **8. September**

DAS GEFÄLLT UNS

- » Koop-Modus für vier Spieler
- » Charakter entwickelt sich
- » eigene Waffen bauen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » träge Steuerung mit Designfehlern
- » Kämpfe fühlen sich nicht packend an
- » grafischer Feinschliff fehlt
- » Wunden sehen seltsam aus
- » ungeschickt platzierte Blendierungen
- » fragwürdiges Geldsystem

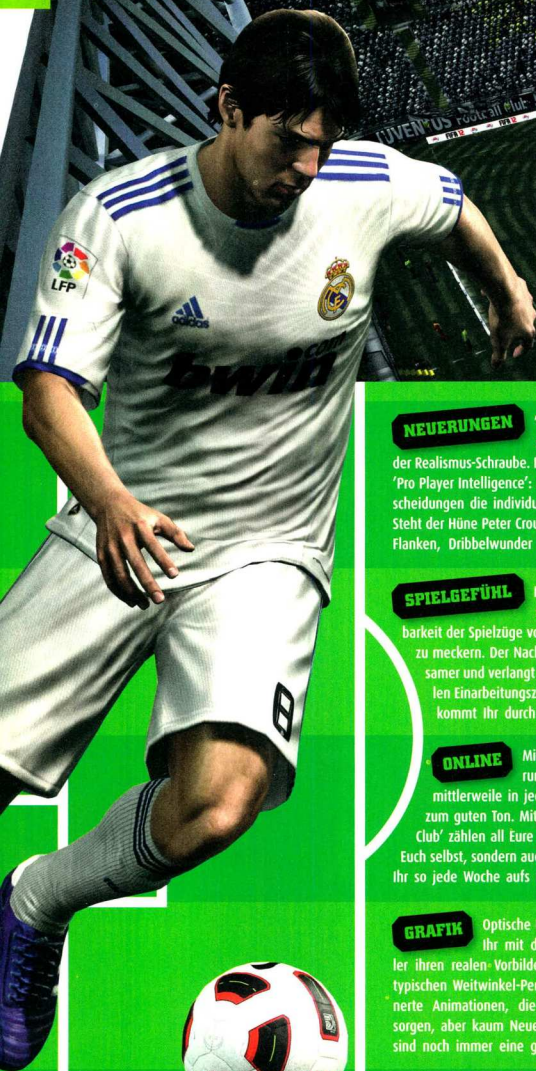
FAZIT » Spielerisch wie technisch ambitionierte, aber unausgeglichene Zombiespielelei, die primär mit Freunden Laune macht.



360 Der Blick nach unten offenbart nicht nur sichtbare Beine, sie eignen sich auch, um Gegner auf Distanz zu halten.



360 Blut glänzt zwar schön, doch gezieltes Bearbeiten der Körperteile fällt wegen der fummeligen Steuerung schwer.



FIFA 12

DER GROSSE



NEUERUNGEN

"FIFA 12" dreht im Vergleich zu seinem Vorgänger deutlich an der Realismus-Schraube. Einzelspieler freuen sich über die 'Pro Player Intelligence': Die KI bezieht nun bei ihren Entscheidungen die individuellen Stärken der Athleten ein. Steht der Hüne Peter Crouch im Strafraum, spielt sie hohe Flanken, Dribbelwunder Messi werden flache Anspiele

serviert. Dazu gesellt sich eine neue Abwehrsteuerung, mit der ihr den Spielraum von Angreifern eingrenzt, bevor ihr ihnen den Ball gezielt vom Fuß spitzelt. Klappt das nicht, sorgt die 'Player Impact Engine' für physikalisch korrekte Fouls. Das Feature war mit zwei Jahren Entwicklungszeit laut "FIFA"-Boss David Rutter die aufwändigste Neuerung seit der Umstellung auf die HD-Konsolen.

SPIELGEFÜHL

Keine Frage, an Spielfluss, Geschwindigkeit und Nachvollziehbarkeit der Spielzüge von "FIFA 11" gab es kaum etwas zu meckern. Der Nachfolger spielt sich minimal langsamer und verlangt durch die neuen Abwehrkontrollen Einarbeitungszeit. Gerade bei schnellen Pässen kommt ihr durch die komplexere Steuerung an-

fangs nicht hinterher. Durch die 'Player Impact Engine' wanken und fallen die Sportler öfter, was manchmal sogar einen Schiedsrichterball nach sich zieht. Nervig: Nach hüpfenden Bällen köpfen Eure Spieler automatisch und entreißen Euch so kurzzeitig die Kontrolle.

ONLINE

Mit Eurem Profil verknüpfte Erfahrungspunkte und -levels gehören mittlerweile in jedem erfolgreichen Onlinemodus zum guten Ton. Mit dem neuen 'EA Sports Football Club' zählen all Eure Spiele und Erfolge nicht nur für Euch selbst, sondern auch für Euren Lieblingsverein, den ihr so jede Woche aufs Neue an die Spitze der Online-

tabellen bringt. Eure Leistungen vergleicht ihr mit denen Eurer Freunde, später soll das vielleicht auch international klappen. Um gegen die nervigen Spielabbrecher vorzugehen, haben sich die Entwickler laut Rutter etwas Neues ausgedacht.

GRAFIK

Optische Unterschiede zu "FIFA 11" sucht ihr mit der Lupe. Zwar sehen die Spieler ihren realen Vorbildern nun noch ähnlicher, in der typischen Weltwinkel-Perspektive gibt es bis auf verfeinerte Animationen, die für ein runderes Spielgefühl sorgen, aber kaum Neues zu vermelden. Die Zuschauer sind noch immer eine graue Masse, sich aufwärmende

Ersatzleute oder Trainer sucht ihr vergeblich. Betrachtet ihr allerdings die Wiederholung eines Fouls in der Nahaufnahme, verblüfft die realistischen Grätschen und Rempler. Vorberechnete Kollisionsanimationen gehören der Vergangenheit an, Arme und Beine verschwinden nicht mehr in gegnerischen Körpern, sondern prallen von ihnen ab. So wird jedes Foul zum grafischen Leckerbissen.

ATMOSPHÄRE

Vor dem Spiel seht ihr jetzt die Vereinslogos und Starspieler im Stile amerikanischer Sportübertragungen.

Ob sich die Kommentare von Manni Breuckmann und Frank Buschmann signifikant verändert haben, wissen wir nicht, da bei unserer Testsitzung ohne Ton gespielt wurde. David Rutter zeigte sich überrascht von unserem Einwurf,

dass im deutschen Fernsehen sowieso eigentlich immer nur ein Kommentator zu hören ist und das Spiel mit einem Co-Kommentator eigentlich mit dem Simulationsanspruch bricht. Da er natürlich keine deutschen Programme anschaut, wusste er von diesem Missstand nichts. Vielleicht wird dieser Fauxpas ja bei "FIFA 13" geändert, um originale Fernsehatmosfera zu schaffen.



PS3 Bei Remplern und Tacklings berücksichtigt "FIFA 12" alle Körperteile. Zweikämpfe wirken deutlich realistischer.



PS3 Statistikfans kommen voll auf ihre Kosten. Ihr vergleicht Euch mit Freunden und klärt, wer der Beste ist.

FIFA 12

System **PS3 / 360 / Wii / PSP / 3DS**
Entwickler **EA Sports, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Genre **Sport**
Termin **28. September**

DAS GEFALLT UNS

- » realistische Tacklings und Fouls
- » Karriere-Modus mit Transferphase und Reaktionen von Presse und Spielern

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » weder Hallen- noch Straßenmodus in den HD-Fassungen geplant

Fazit » Neue Meilensteine gibt es nicht, dafür wurde an vielen Details gefeilt.

PES 2012

FORMCHECK

NEUERUNGEN

"PES 2012" verbessert die KI eurer Mitspieler. Durch 'Active AI' laufen sich eure Kollegen engagierter frei und schaffen durch Sprints Räume. In der Defensive arbeiten Abwehr und Mittelfeld enger zusammen und verkleinern den Freiraum zwischen Mittellinie und Sechzehner. Die Schiedsrichter lassen das Spiel nach Fouls häufiger laufen

SPIELGEFÜHL

Beim Probespielen fehlte es bei den manuellen Pässen noch an Feintuning, ab und an passten wir in völlig andere Richtungen als gedacht. Dabei regelt ihr jetzt in fünf Stufen, wie stark euch die KI unterstützt. In der Verteidigung

ONLINE

Zu den Onlinemodi wollte Jon Murphy, der Leiter des europäischen "PES"-Teams, noch nichts sagen. Deutlich nachbessern müssen die Entwickler vor allem bei der Match-Stabilität und dem Bedienkomfort. Auch die Verteilung von

GRAFIK

Durch bessere Ausleuchtung und Schattwürfe bietet "PES 2012" gerade von Nahem in den Wiederholungen realistischere Grafik als "FIFA". Die Entwickler spendierten den Athleten mehr Gesichtsanimationen und glitzernde Schweißbäche. Anschwellende Zornesadern und Faltenwürfe rund um Mund und Nase bringen die Emotionen nach Fouls und Toren

ATMOSPHÄRE

Erstmals seht ihr nun auch während des Spiels die beiden Trainer, welche in der Coachingzone stehen und Kommandos geben. Auch sonst ist an der Seitenlinie mehr los, die Fotografen behalten das Geschehen mit Kameraschwenks im Auge, Ordner beobachten die Zuschauer und wandern hinter den Toren entlang.

und geben nachträglich Karten. Mit der 'Off the Ball Control' lauft ihr mit dem Empfänger von Ecken, Freistoßen und Einwürfen in Position und gebt dem KI-Schützen per Knopfdruck das Startsignal. Dazu gesellt sich die 'Team-mate Control', mit der ihr per rechtem Stick einen zweiten Spieler kontrolliert. Vereinfachte Elfmeter und die Rückkehr der Trainingsherausforderungen runden das Paket ab.

gung schieben sich die Abwehrspieler häufig zwischen Angreifer und Ball, was Sololäufe eindämmt. Durch 'Active AI' sind eigene Offensivaktionen frustrierender und variabler, weil ihr nicht mehr so oft ohne Unterstützung eurer Teamkollegen am gegnerischen Strafraum steht. In der besser organisierten Defensive erleichtert der Spielerwechsel per rechtem Stick die Arbeit.

Patches gestaltet sich bei "PES 2011" langatmig: Statt von einem zentralen Server ladet ihr Updates im Schneckentempo per Peer-to-Peer-Verbindung. Werden diese Fehler ausgeräumt, macht die Online-Meisterliga wieder Spaß, mit dem süchtig machenden 'Ultimate Team'-Modus der Konkurrenz wird man aber weiterhin mangels Lizenzen nicht mithalten können.

gut zur Geltung. Dreck auf Trikots und Hosen oder Bandagen bei verletzten Spielern fehlen aber noch immer. Die Animationen sind flüssiger als im Vorjahr, man hinkt hier aber dem Konkurrenten aus Kanada weiter hinterher, genau wie in Sachen Grätschen und Tacklings. Diese haben Wucht, sehen aber im Vergleich mit der 'Player Impact Engine' von EA alt aus.

Auch bei "PES" können wir nicht sagen, ob die grausigen Kommentare des in die Jahre gekommenen Teams aus Hansi Küpper und Wolf Fuß überarbeitet wurden, wir hörten beim Anspielen nur den englischen Ton. Die Reduzierung auf einen einzigen passend reagierenden Sprecher wäre auch für die Fußballsimulation von Konami wünschenswert. tk



PES3 Die Herren Rami, Malouda, Diarra, Revellere und Menez sehen ihnen realen Vorbildern schon sehr ähnlich.



PES3 Die Räume für Offensivaktionen werden im neuen "PES" dank klügerer Verteidiger wieder enger.

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

System	PS3 / 360 / Wii / PSP
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Sport
Termin	2011

DAS GEFÄLLT UNS:

- » intelligentere Offensiv-KI und enger stehende Abwehrreihen
- » Elfmeter sind endlich einfach auszuführen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » welche Lizenzen sind dieses Jahr dabei?
- » Pässe gehen oft in die falsche Richtung

FAZIT » Viele sinnvolle Neuerungen, die euch wieder eine Menge Training abverlangen.

GOLDENEYE 007 RELOADED

Activision verspricht "die definitive 'GoldenEye'-Erfahrung in HD" – wir haben's gespielt und sagen Euch, ob das stimmt.

» Ein Feind drückt sich an die Betonbrüstung einer Brücke. Er feuert eine Salve in unsere Richtung, verschwindet dann aber rasch wieder in der Deckung. Dann die Chance – durch eine Lücke im Beton sehen wir den Kauernden, besser gesagt seinen Arm, drücken ab und treffen. Unser Gegner aber sinkt nicht hinter seiner Deckung darnieder, sondern bekommt vom Programmcode den Befehl: Richte dich auf, beuge dich vornüber und stürze dramatisch über die Brüstung in den Tod. Diese, in einer solchen Situation absurde, Todesanimation zeigt, wie sehr sich manche Videospiele von Hollywood (wo Autos nicht liegen bleiben, sondern explodieren) inspirieren lassen. Sie zeigt aber auch, dass die Version von "GoldenEye 007 Reloaded", die wir sehen, noch längst nicht

fertig ist. Wir wundern, nein, wir freuen uns noch mehr, als uns Activision, die sonst nur auf Hochglanz polierte "Call of Duty"-Levels vorab zeigen, sogar das Gamepad in die Hand drücken und den Severnaya-Schneelevel selbst spielen lassen. Denn hier sind nicht nur Animationen unfertig – die KI steht mal todessehnstüchtig in der Gegend herum, andernorts reagiert sie hypersensibel. Außerdem will die Steuerung noch nicht so, wie wir wollen – aus der Hüfte gelingen nur wenige Abschüsse und auch durchs Visier zielen wir oft daneben. Die Querbeschleunigung des Fadenkreuzes passt noch nicht, wir erwischen uns dabei, wie wir

Kleine Zielvisier-Bewegungen durch Strafen nach rechts oder links ersetzen.



360 Heutzutage geht auch ein 00-Agent nicht ohne Smartphone aus dem Haus.

Dass unser Probespiel trotzdem eine Menge Laune macht, liegt an anderen Dingen: Die stimmig-saubere HD-Optik läuft mit 60 Bildern pro Sekunde, die Waffen rattern, dass es eine Freude ist, und das Leveldesign bietet mehr als einmal die Option, verschiedene Pfade und damit Vorgehensweisen auszuprobieren. Nicht umsonst spielen wir James Bond: Der kann nicht nur die Kalaschnikow schwingen, sondern auch – von

Gadgets und dem Radar unterstützt – klammheimlich eine Basis infiltrieren. So lässt Euch auch das Spiel häufig die Wahl zwischen Stealth-Kills mit der Handkante bzw. Schüssen aus der schallgedämpften PP7 und Krachbumm-Action mit Granaten und glühenden MG-Läufen.

Der Rest der spielbaren Mission ist guter Genre-Standard: Nach einem EMP-Schock stürzt ein Heli spektakulär ab, wir geraten zwischen die Fronten zweier KI-Gruppierungen (die beide auf uns feuern) und kämpfen uns durch eine verwüstete Basis – hier liegt ansehnlich ar-rangierter Kehr-richt herum, der Plastikloot vieler Objekte und die teils groben Modelle (welche an ihre Wii-Herkunft erinnern) verhindern jedoch, dass der Titel grafisch in der ersten Ego-Shooter-Liga mitspielt.

Nomen est omen

Wo wir gerade die Wii-Herkunft des Spiels ansprechen: Der Untertitel "Reloaded"



360 Zahlreiche 08/15-Wummen werdet Ihr mit Rotpunkt- oder Snipervisieren auf.



360 Eine Schönheit wie "Killzone 3" oder "Crysis 2" wird "GoldenEye 007" auch durch das HD-Update nicht – schicke Glanz- und Wettereffekte sieht Ihr aber zuhause.

Die stimmige HD-Grafik läuft mit 60 Bildern pro Sekunde.

verrät bereits – Euch erwartet eine aufgebohrte Version des letztjährigen Wii-Erfolgs (80% in der M! 01/11). Kennern der Wii-Fassung muss also klar sein: Abgesehen von überarbeiteter KI, aufwändigerer Grafik usw. erhaltet Ihr hier genau dieselbe Solo-Kampagne! Die wiederum – für alle, die

"GoldenEye 007" für Wii verpasst haben – ist eine Neuinterpretation des gleichnamigen indizierten N64-Shooters, mit Craig statt Brosnan und klassischen Szenarien, aber frischem Leveldesign. Für den Multiplayer-Modus (der auch im Splitscreen spielbar ist) wurden einige der Karten überarbeitet, damit sie genügend Platz für jetzt bis zu 16 Kombattanten bieten.

Ganz neu sind die M16-Operationen: Auf den Mehrspieler-Karten legen sich Solisten mit vier verschiedenen Missionstypen an – darunter Schleich-Einsätze sowie eine

Hacke-die-Computer-Variante des allseits beliebten Horde-Modus.

"GoldenEye 007 Reloaded" kommt noch diesen Herbst für Xbox 360 und PS3 – eine Wii-U-Version ist nicht in Planung. Dass Activision auf PS3 den Move-Controller unterstützt, wurde noch nicht bestätigt, ist aufgrund der Wii-Herkunft des Titels aber wahrscheinlich.

Wir sind gespalten: Natürlich ist es cool, dass jetzt jedermann eine grafisch schickere Version des feinen Wii-Shooters zocken kann – ein richtig neues "Bond" hätte uns aber weit mehr verückt... ms

System **PS3 / 360**
Entwickler **Eurocom, England**
Hersteller **Activision**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » Bond-Feeling en masse
- » flexible Rambo-Stealth-Mixtur
- » macht in HD-Optik noch mehr her...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » ...jedoch kann die Eurocom-Engine nicht mit der Genre-Elite mithalten
- » Steuerung im Moment zu sensibel
- » wir wünschen uns mehr Zusatz-Inhalte

FAZIT » Kompetente HD-Portierung eines Klasse Wii-Ego-Shooters, dem reichlich Bond-Flair innewohnt – die neue Technik macht HD-Fans endlich Lust auf den Titel.

»WIR HABEN KEINE ANGST VOR "CALL OF DUTY" & CO.«

James Steer (nicht Bond), Produzent von "GoldenEye 007 Reloaded", ließ sein Entwicklerteam für einige Tage allein, um nach München zu fliegen und mit M! Games über die perfekte Ego-Shooter-Steuerung, den perfekten Bond und die Umsetzung eines fast perfekten Wii-Spiels zu sprechen.

M! Games: In den letzten Jahren haben Spiele wie "Halo" und "Call of Duty" die Ego-Shooter-Steuerung nahezu perfektioniert. Wie geht Ihr in diesen Zeiten an die Entwicklung der Kontrollen heran?

James Steer: Das ist immer noch ein entscheidender Punkt in der Programmierung. Nach der Implementierung von Grundfunktionen wie Laufen, Nachladen oder Umschauen starten wir schon sehr früh mit den Feokustests und teilen auf Basis dieser Eindrücke dann an der Steuerung. Wir nähern uns gerade der Alpha-Phase und bauen Sachen ein wie automatische Gegnereinschaltung oder

"Sticky Aim". Letzteres sorgt dafür, dass sich das Fadenkreuztempo verlangsamt, wenn es in die Nähe eines Gegners kommt. Features eben, die unlängst zu Ego-Shooter-Standards wurden.

Ist der klangvolle Name "GoldenEye" Lust oder Last?

Es ist eine große Sache, an so einer Marke arbeiten zu dürfen. Aber mit der Wii-Version, die im Schnitt sehr gut bewertet wurde, haben wir gezeigt, dass wir ein Spiel dieser Serie entwickeln können, das die Fans lieben. Der logische nächste Schritt ist für uns, die Zielgruppe zu erweitern, indem wir den Schritt auf PS3 und Xbox 360 wagen. Um auf die Frage zurückzukommen: Es ist mehr Inspiration denn Hemmnis – weil wir die Bond-Lizenz lieben.

Bevor die Wii-Fassung erschien, habt Ihr sicher schon am "Reloaded"-Update gearbeitet und dennoch behauptet, dass der Titel Wii-exklusiv ist. Habt Ihr etwa gelogen? Das kann ich wohl nicht abstreiten. Wir mussten eine ganz neue Engine entwickeln. Und damit hat Eurocom schon begonnen, während die Wii-Version noch in Arbeit war.

Der Shooter-Markt ist hart umkämpft – in welchem Punkt steht "GoldenEye 007 Reloaded" aus der Masse hervor?

Ich denke, es ist das unvergleichliche Gefühl, einen Bond-Film zu spielen. Man sieht Daniel Craig, man kann wie Bond zuerst leise vor- und dann nahtlos zu Feuergefechten übergehen. Dann sind da die Originalstimmen der Filmfiguren – all das verschmilzt zu einer großartigen Bond-Erfahrung.

Das Spiel wurde gerade angekündigt, kommt aber noch 2011. Warum wollt Ihr unbedingt in der gleichen Zeit wie "Modern Warfare 3" und "Battlefield 3" erscheinen? Nun, die Vorweihnachtswochen sind für viele Publisher ein beliebtes Zeitfenster. Und klar, mit "Modern Warfare 3" steht ein großartiger Ego-Shooter an. Aber ich denke, dass "GoldenEye" eine andere Spielerfahrung bietet. Wir haben keine Angst, weil wir glauben, dass die Leute "GoldenEye" endlich auf ihrer Xbox 360 oder PS3 spielen wollen.

Seid Ihr dank des Feedbacks auf die Wii-Version auf Fehler aufmerksam geworden, die Ihr beseitigen konntet? Das Einzige, das wir oft hörten, war Folgendes: Wenn man einmal Alarm ausgelöst hatte, war es sehr schwer, weiter leise vorzugehen – weil man nicht wusste, welche Wachen in erhöhter Alarmbereitschaft waren. Jetzt wollen wir dem Spieler via HUD mitteilen, welche Feinde auch dann noch gefährlos eliminiert werden können.

JOURNEY

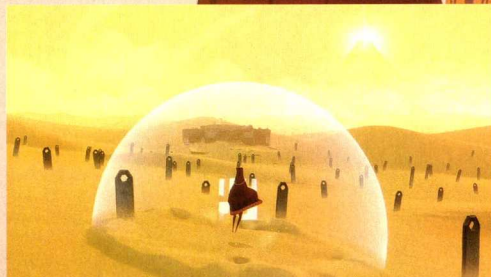
Die Macher von "Flower" entführen Euch in ein märchenhaftes Wüstenabenteuer – lasst Euch verzaubern!

» Wenn ein gestresster Reporter im E3-Trubel auf dem Weg zum nächsten Termin innehält, für 30 Minuten die Zeit vergisst und sich danach wie neugeboren fühlt – dann sind dafür meist großbusige Mädels verantwortlich, die gratis Energy-Drinks verteilen.

Und doch machte ich dieses Jahr genau diese Erfahrung an anderer Stelle: Nachdem ich Freundschaft mit der PlayStation Vita geschlossen und mit Drake, Sackboy und den "WipEout"-Flitzern gespielt hatte, schlenderte ich ziellos durch Sonys Pressebereich. Den Mehrspieler-Modus von "Uncharted 3" ließ ich links liegen, "Resistance 3" hatte ich am Tag vorher schon gespielt und die Online-Schlacht "Starhawk" interessierte mich nicht die Bohne. Doch

plötzlich entdeckte ich zwischen all dem Action-Pomp das zauberhafteste, verträumteste, ja liebevollste Spiel der gesamten Messe – ich sah "Journey". Mit seinem unverwechselbaren Art-Design und dem schockierend offensichtlichen Spielablauf machte es mir, dem "Call of Duty"-Rambo und "God of War"-Metzger, klar, dass weniger manchmal eben mehr sein kann.

Gottlob blieb es nicht bei diesem (viel zu) kurzen E3-Flirt: Wenig später lud Sony zum Beta-Probespiel. Abermals durfte ich in die mystische Wüstenlandschaft reisen – am liebsten wäre ich für immer dort geblieben. Doch für Euch bin ich wieder aufgewacht, habe den Sand aus meinen Stiefeln geschüttet und jede Menge wundervolle Spieleindrücke



PS3 Mit unserem Ruf lösen wir eine Sandwelle aus, die die Objekte der Spielwelt sanft umspült. Im Hintergrund seht Ihr – in weiter Ferne – einen Berg, das scheinbare Ziel.

mitgebracht. Bevor ich aber abdrifte, hier die handfesten Details zu "Journey": Der Download-Titel ist – nach "Flow" und "Flower" – die dritte PS3-Exklusiventwicklung des kalifornischen Mini-Studios thatgamecompany. "Journey" wird noch 2011 im PlayStation Network aufschlagen und verfügt über einen Mehrspieler-Modus, der es Euch erlaubt, zusammen mit einem anderen Tageträger in die pastellige

Anderswelt zu entfliehen. Eine herkömmliche Art der Kommunikation mit Eurem Begleiter – etwa via Headset – ist nicht möglich.

Mein Weg ist mein Ziel

Meine zweite "Journey"-Meditation beamt mich in einen goldgelben Sandozean. Ich ignoriere die optionale (!) Kamerakontrolle per Sixaxis und drücke alle Buttons. Nur einer bewirkt etwas: Ein glockenheller Ruf erschallt, optisch in Szene gesetzt durch eine weiße Welle (kleines Bild oben). Was dieser bewirkt, werde ich

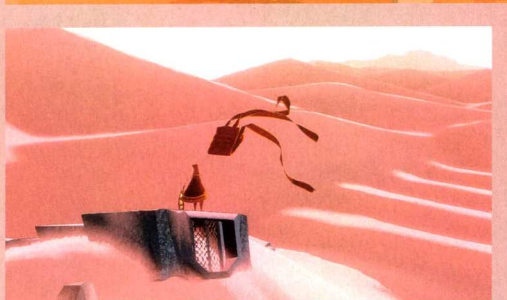
Das Ziel des Spiels?
Ist mir doch egal.
Ich will zu dem
leuchtenden Berg!



PS3 Zunächst stellt die Kluft zwischen den verfallenen Brückenpfeilern ein unüberwindbares Hindernis für unseren Wandersmann (oder unsere Wandersfrau) dar. Nachdem wir im Tal einige Stoffstücke per Ruf-Taste mobilisiert haben, bilden wogende Teppiche eine neue Brücke. Über die fliegen wir elegant unserem Reiseziel entgegen.



PS3 Wer "Journey" zu zweit spielt, gibt zwar das Gefühl der Einsamkeit auf, kann aber einige hoch gelegene Stellen leichter erreichen.



PS3 Wir haben einen Freund gefunden: Nachdem wir den Stoffdrachen aus seinem Gefängnis befreit haben, weist er uns den Weg durch die rosa Dünen.

erst später herausfinden. Eine Weile erfreue ich mich an der physikalisch übertriebenen, aber doch sehr hübschen Reaktion der Sandmassen auf den Ruf und meine Bewegungen. Das goldene, feinkörnige Siliciumdioxid wagt beiseite oder rieselt glitzernd den Hang hinab, wenn ich vor lauter Übermut zum Dünenurfer werde.

Nach und nach stoße ich auf die Überreste einer scheinbar unterge-

gangenen Zivilisation – ein Feld von Grabstein-ähnlichen Stelen, rot getünchte, verfallene Gemäuer, sogar Brücken und Prachtbauten mit orientalisches anmutenden Mustern ragen aus dem mal braunen, mal gelben Sand. Wohlige "Shadow of the Colossus"-Gefühle umfließen mich. Das Ziel des Spiels? Ist mir doch egal. Am Horizont sehe ich einen leuchtenden Berg – da will ich hin!

Auf meiner Reise dorthin begegne ich keinen Feinden, sondern bin mit mir allein. Das weckt meinen Forscherdrang: Ich schaue mir Hieroglyphen an und entdecke, dass das Sammeln von Stoffletzen den Schal meines Abenteurers verlängert und ihn für Sekunden abheben lässt.

Schließlich erschaffe ich Brücken und bringe mit meinem Ruf den Altar eines Schreins zum Glühen. Ein Geistwesen erscheint, blickt mich an, webt mir ein Muster auf die rote Robe und öffnet die Pforte zur nächsten Wüste: Ich laufe los – unter meinen Füßen ist rosafarbener Sand, über mir nur der grüne Himmel. *ms*

System PS3 (PSN)
Entwickler thatgamecompany, USA
Hersteller Sony
Genre Adventure
Termin 2011

DAS GEFALLT UNS:

- » großartiges Artdesign
- » Spannung statt Anspannung
- » Wüste und Ruinen wecken Neugier
- » angenehme Steuerung
- » naiv und kindlich, aber niemals kitschig

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Steuerung im Moment nicht invertierbar
- » das Kommunikationsverbot könnte den Online-Mehrspieler-Modus torpedieren
- » auch zu zweit an einer Konsole spielbar?

Fazit » Meditatives Spielerlebnis für PS3-Besitzer, die auch mal auf Knarren und Monster verzichten können. Grafisch sehr sauber, stilistisch einzigartig.

»FÜR DIE ZUKUNFT DER SPIELE WÜNSCHE ICH MIR VOR ALLEM VIELFALT«

Kellee Santiago ist die Präsidentin von thatgamecompany. Davor hat sie Theaterwissenschaften und Interaktive Medien studiert. Wir haben mit der kreativen Amerikanerin nicht nur über ihr neues Spiel "Journey" gesprochen...

MI Games: Seid Ihr gelangweilt von all der Soldatenaction, den Space Marines und Anime-Figuren mit Stachelhaaren? Kellee Santiago: Ja und nein. Es gibt immer noch großartige Spiele mit Space Marines – z.B. "Dead Space". Andererseits beschert mir mein Engagement beim Indie Fund (Anm. d. Red.: ein Zusammenschluss von Indie-Entwicklern, der unabhängige Mini-Entwickler fördert), dass ich so viele Konzepte von Indie-Studios sehe, die im Weltall spielen – mit derselben Techno-Musik und den immer gleichen Schwarz-Blau-Lila-Farblönen. Spiele sind Leidenschaft, man muss mit dem Herzen dabei sein, wenn man daran arbeitet. Aber ich sehe, dass so viel Engagement darauf verwendet wird, dass kleine Studios versuchen, mit den großen mithalten, indem sie die gleiche Art Spiele erschaffen. Gerade wir Indie-Entwickler können ausbrechen und genau damit erfolgreich sein. Es würde mich freuen, wenn mehr Leidenschaft in irgendeine Art von Ausdrucksform kanalisiert würde, anstatt für Nachahmung draufzugehen.

Was vermisst Ihr also in der aktuellen Spielelandschaft? Vielfalt. Zwar hat sich durch die Erschließung der digitalen Distribution eine Menge getan, aber ich hatte in den letzten fünf Jahren mehr Wandel erwartet; z.B. auch in der Spielelandschaft bei Großveranstaltungen wie der gamescom.

Wie könnten dann Spiele in zehn Jahren aussehen?

Da schließe ich an meine vorige Antwort an: vielfältiger. Ich wünsche mir, dass Spiele unterschiedlicher werden – und der Begriff des "Spielers" hoffentlich so antiquiert ist wie der des "Filmquakers" heute. Außerdem wird sich die Art des Spielens ändern: Manche Titel erfordern, dass man sich stundenlang intensiv mit ihnen beschäftigt, bei anderen (z.B. Facebook-Games) dauert eine Session keine Minute.

Wie geht bei Euch der Entwicklungsprozess vonstatten?

Wir beginnen jedes Spiel mit der Frage: Welche Emotion wollen wir hervorruhen, welche Erfahrung soll der Spieler haben? Bei "Flower" z.B. wollten wir das Gefühl erzeugen, als ob der Spieler mithilfe der PS3 in ein gigantisches Blumenmeer entfliehen kann. Manchmal starten wir aber auch mit bekannteren Mechaniken, um herauszufinden, wie wir den Spieler fesseln können. Letzten Endes braucht es aber

meist neue Mechaniken, damit einzigartige Emotionen entstehen.

Und wie schafft Ihr es, dass Eure Spiele so klasse aussehen?

Unser Team konzentriert sich auf Dinge, die a) das Gefühl vermitteln, das wir erreichen wollen, und b) auch realisierbar sind – und zwar in der von uns angestrebten Qualität. Bei einer Mannschafsstärke von nur 13 Leuten wird die Liste an Features dann sehr kurz, weil alles, das umgesetzt wird, dann auch exzellent sein sollte – wie z.B. der Sand in "Journey".

Eure Spiele sind bislang Download-exklusiv. Wäre es nicht schön, eine Spielbox mit "Flower", "Flower" und "Journey" im Regal stehen zu haben? Das wäre in der Tat eine ziemlich coole Art, den Zeitraum zusammenzufassen, den wir als die erste Episode von thatgamecompany begreifen.



Kellee Santiago hat das Studio 2006 mitbegründet.

SILENT HILL: DOWNPOUR

Wird das neue Spiel den Erwartungen der Anhänger gerecht? MI-Horror-Experte Michael ergründet mit dem Produzenten Versäumnisse der Vorgänger und Ziele für "Downpour".

» Für mich, als Fan der ersten Stunde geriet Konamis Gruselreihe spätestens nach dem dritten Teil auf der Suche nach Identität ins Schlingern. Seither gab es etliche Ideen und Ansätze, die mich nie mehr so mitgerissen haben wie die ersten beiden Spiele.

Von der jüngsten Episode namens "Downpour" haben wir Euch bereits im Rahmen unseres Abenteuer-Schwerpunktes in Ausgabe 03/11 berichtet. Auf der diesjährigen E3 konnte ich diese Szenen endlich selbst spielen. Was ich bis dato nicht wusste: Die PS3-Version unterstützt 3D-Grafik und bietet atmosphärisch feine Tiefenwirkung, speziell darauf ausgerichtete Schocker wird es aber nicht geben. Von den angepeilten 60 Bildern pro Sekunde ist die Version zudem noch weit entfernt.

Verheißungsvolle Versprechen gab es in der Vergangenheit häufiger, dementsprechend skeptisch traf ich mich anschließend mit dem Produzenten Devin Shatsky und sprach mit ihm über meine Eindrücke und Bedenken.

"Downpour"-Produzent Devin Shatsky weiß, was "Silent Hill" ausmacht.

Mehr Details, bitte!

Während wir die Spieldemo einmal gemeinsam durchgehen, erfahre ich eine Reihe weiterer Details. Optionale Nebenmissionen verleiten nicht nur zum Erkunden der Spielwelt, sondern schalten Entwicklertagebücher, Konzeptzeichnungen und Interviews frei. Ein Open-World-Spiel soll "Downpour" trotz des Schnellreisensystems per U-Bahn aber nicht werden. Beim Erkunden neuer Bereiche entdecke ich Anspielungen auf frühere Episoden, beispielsweise eine Melodie aus Teil 2, als Murphy eine Münze in der Jukebox eines Diners versenkt.

Mehr noch als diese Tatsache gefällt mir, was Devin zum Design der Monster berichtet, das in den frühen Spielen stets durch die Geschichte bedingt war. In "Homecoming" hingegen waren Pyramid Head und die Krankenschwestern lediglich sinnfreier Fanservice. In "Downpour" soll wieder jeder Feind durch Murphys Geschichte legitimiert sein. Gleiches gilt für den Einsatz von Wasser, sowohl als ästhetisches Mittel wie auch als Spieldesign-Element. Devin formuliert die Faustregel: Je mehr Regen Euch das dynamische, zufallsbedingte Wettersystem um die Ohren bläst, desto intensiver sollen Monsterbegegnungen ausfallen. Ich erinnere mich an "Shattered Memories" und Monster, die nur in Eiesgebieten erschienen und dem Spiel viel vom Gruselflair nahmen. Darauf angesprochen zerstreut Devin meine Befürchtung: Monster

gibt es in "Downpour" auch unabhängig vom Wetter. Ebenso sei der Einsatz fester Kamerawinkel nicht gleichbedeutend mit bevorstehenden Schockeffekten. Vielmehr dienten sie schlicht als Hommage an frühe Werke und sähen toll aus. Doch Devin verspricht noch etwas Besseres, als wir eine Grundsatzdebatte starten. Wir sind uns darin einig, dass "Dead Space 2" ein gutes Action-Spiel sei, weil man aber mit einer Monsterwelle nach der anderen konfrontiert werde, verlorene Nekromorphs ihren bedrohlichen Charakter. Spannender finden wir in "Silent Hill" den Kniff, auf eine langsam anschwellende Lärmkulisse schlicht keinen Höhepunkt folgen zu lassen. Man betrat angespannt unter lautem Getöse einen Raum und erwartete einen Kampf, doch stattdessen folgte Stille – genial! Vergleichbares soll es auch in "Downpour" geben.

Licht ins Dunkel

Das Thema Sound ist ohnehin ein besonderes für die "Silent Hill"-Reihe und speziell für "Downpour". Schließlich zeichnet erstmals "Dexter"-Komponist Daniel Licht für die Musik verantwortlich, als Sounddesigner ersetzt "Tomb Raider"-Veteran Nathan McCree den langjährigen Allrounder Akira Yamaoka. Viel habe ich noch nicht gehört, doch das Industrial-lastige Poltern und Dröhnen in den ersten Szenen gepaart mit feinem Mandolineneinsatz, den Licht ebenso gut beherrscht wie sein Vorgänger, schwankt zwischen wertvoll und

Je mehr Regen, desto intensiver die Monsterbegegnungen.

eigenständig und macht auf jeden Fall Lust auf mehr.

Serientypisch wird es erneut verschiedene Enden geben, die mehr durch Euren generellen Spielstil bestimmt werden als durch das Verhalten in Schlüsselszenen. Sollte es Devin und den Entwicklern bei Vatra Games also gelingen, die vollmundigen Versprechen einzuhalten, könnte "Downpour" Neuanfang und Rückkehr zu den Wurzeln gleichermaßen werden. Immerhin hat mir mein Gesprächspartner Devin Shatsky glaubhaft vermittelt, dass er verstanden hat, worauf es bei "Silent Hill" ankommt. mh

System **PS3 / 360**
Entwickler **Vatra Games, Tschechien**
Hersteller **Konami**
Genre **Action-Adventure**
Termin **Oktober**

DAS GEFALLT UNS:

- » weniger actionlastig als "Homecoming"
- » weniger vorhersehbares Auftauchen der "Monster" als bei "Shattered Memories"
- » weniger verschlossene Türen als in "Silent Hill"
- » besser zu steuern als "Silent Hill 2"
- » kein unnützlich Inventar wie in "Origins"

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Bildrate bei 3D-Wiedergabe sehr gering
- » Murphy rennt zu schnell
- » unscharfe Texturen stören Grafikketischisten

Fazit: » Neuanfang und zugleich Rückbesinnung auf alte Tugenden: "Downpour" vereint Stärken früher Survival-Horror-Spiele mit den technischen Möglichkeiten von heute.



PS3 "Sehen Sie, Dr. Pendleton, keine Karies!" Als Murphy durch eine Mine fährt, erscheinen diese Biester scharenweise und reißen ihr Maul auf.



PS3 Mangels Inventar muss im Kampf schon mal ein Stuhl herhalten, der auch kaputtgeht.



PS3 Die leuchtende Energie verfolgt Murphy in der E3-Demo und tötet bei Berührung sofort.



PS3 Dieser geheimnisvolle Kerl schlägt mit seinem Hammer auf den Boden und prompt verschwinden die Stufen.



PS3 Wer diese Lady ist, weiß niemand. Dass ihr Lippenstift verschmiert ist, sieht hingegen jeder.



PS3 Auch dieses Bild zeigt eine von vielen Kreaturen, über die nichts bekannt ist.



PS3 Neue Idee für die Spielreihe der 1.000 verschlossenen Türen: Knackt Schlösser mit entsprechendem Werkzeug wie einem Hammer. Ob das bei jeder Tür geht, wird sich zeigen.



PS3 Ein "Rätsel" mit fester Kameraperspektive: Dreht das Bild am linken Rand, dann öffnet sich die Tür im Hintergrund für kurze Zeit.



PS3 Löst Murphy den Feueralarm aus, füllt die Sprinkleranlage den Raum mit Wasser und droht einen Kurzschluss auszulösen.

MSX

Erschienen: 1983
 Startpreis: ab 800 DM
 Hersteller: Philips, Sony, Sanyo, Mitsubishi, Daewoo u.a.
 Verkaufte Geräte: ca. 5 Millionen
 Spiele: ca. 1.200

Technik: Dutzende MSX-Modelle von rund 20 Herstellern eint nicht nur das gemeinsame Betriebssystem, sondern auch die standardisierte Architektur aus einer Handvoll Allerwelts-Komponenten. Die mit 3,58 MHz getaktete Z80-CPU wird ebenfalls von Coleco, Sinclair oder Amstrad genutzt, der Texas-Instruments-Grafikchip TMS9918 verrichtet auch in Ti-99/4 und den ersten Sega-Konsolen seinen Dienst, der General-Instruments-Soundchip AY-3-8910 in Arcade-Automaten, Vectrex und Atari ST. Während Spieleentwickler über Auflösung (256 x 192), Farbpalette (16) und Sprites (32) nicht klagen können, macht ihnen der langsame Zugriff auf den Videospeicher zu schaffen – weiches Scrolling ist schwierig zu bewerkstelligen, Portierungen von anderen 8-Bit-Plattformen sind häufig schwächer als die Originale. Dafür werden MSX-Rechner meist mit üppigen 32 oder 64 KB RAM verkauft (das Minimum sind 8 KB). 1986 folgt der abwärtskompatible MSX-2-Standard, der dank Yamaha-Grafikchip für höhere Auflösung und schnellere Optik sorgt, zwei Jahre später legt der MSX 2+ noch einmal bei ROM-Größe, Grafik und Sound nach. Den Schlusspunkt setzt die vierte Generation MSX TurboR, die auf einen Z80-kompatiblen 16-Bit-Prozessor vertraut.

Marktbedeutung: In den turbulenten Heimcomputer-Tagen der frühen 1980er wollen Bill Gates und Kazuhiko Nishi, Gründer und Chef der ASCII Corporation, mit MSX einen verlässlichen Standard für Hardware-Industrie, Entwickler und Verbraucher schaffen. Zahlreiche japanische Unternehmen fertigen MSX-Rechner und machen regen Gebrauch von der Möglichkeit, durch Erweiterungen (wie MIDI-Schnittstelle, Lichtgriffel oder integrierte Software) ihre Computer auf bestimmte Zielgruppen zuzuschneiden. Während der MSX Japan für einige Jahre dominiert, werden weltweit nur wenige Nischenmärkte erobert: In Südkorea produziert der Mischkonzern Daewoo MSX-Rechner und -Spielkonsolen (unter dem Namen Zemmix), Brasilien, Argentinien und einige arabische Staaten favorisieren den japanischen 8-Bit-Standard. In Europa finden sich MSX-Fans vor allem in Spanien und Holland, wo Philips zahlreiche eigene Modelle veröffentlicht. Der Siegeszug von 16-Bit und IBM-PCs beendet die kurze Hochphase des MSX, die bedeutungslosen Plus- und TurboR-Geräte erscheinen nur noch in Japan.

Spiele: Japanische Entwickler stürzen sich auf den neuen Standard und unterstützen MSX-Rechner kontinuierlich bis in die 1990er. Allen voran Konami, die zahlreiche Spielautomaten umsetzen und Marken wie "Metal Gear" oder "Parodius" auf MSX debütieren lassen. Neben Software-Häusern wie Hudson, Enix, HAL, Pony Canyon oder Koei versorgen auch die MSX-Hersteller selbst ihre Maschinen: ASCII ist einer der größten Publisher auf MSX, Sony veröffentlicht über ein Dutzend Spiele. Im Westen kümmern sich vor allem niederländische Entwickler wie Bytebusters oder Aackosoft um die Versorgung des MSX mit günstigen Geschicklichkeitsspielen – häufig Klone von beliebten Automaten. In England wird dagegen zumeist vom ZX Spectrum portiert: Alle namhaften 8-Bit-Entwickler, von Alligata bis Ultimate, bringen ihre Werke auf den MSX – die schnelle (und schlampige) Umsetzung und Kassetten als Medium halten deren unternehmerisches Risiko in Grenzen.

Sammelsurium: Wer MSX spielen will, kommt mit etwas Geduld und rund 30 Euro an einen der häufigeren Sony- oder Philips-Rechner und holt sich für kleines Geld Kassetten-Titel aus Holland oder England. Auch einige der hübsch verpackten Konami-Module tauchen gar nicht mal so selten bei uns auf und schlagen häufig nur mit bis zu 10 Euro zu Buche. Wer die Rechner-Familie aber sammeln will, muss tief in die Tasche greifen und kommt nicht umhin, aus Fernost zu importieren: Zahllose Modelle gab es nur dort und auch Hunderte, oft klassische Spiele sind ausschließlich in Japan erschienen.

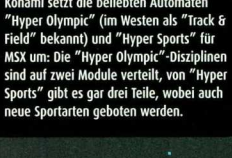
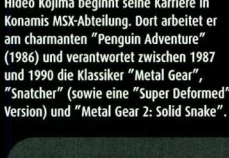
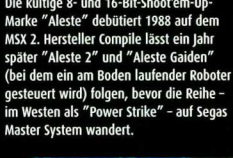




Der 1983 veröffentlichte MSX-1-Rechner Canon V-20 (links) zeichnet sich durch seine gewaltigen Cursor-tasten aus. Der VG 8020 (rechts) wird in Europa ab 1984 von Philips verkauft - aber nicht hergestellt. Das japanische Unternehmen Kyocera baut dieses MSX-1-Modell. Großes Bild: ein MSX-2-Modell von Sony.

Serien!

Spieler-Serien, die die MSX-Rechner geprägt haben.



Nihon Falcoms einflussreiche "Dragon Slayer"-Reihe entsteht zwar auf dem NEC PC-88, Teil 1 wird aber 1985 von Square (als eines der ersten Produkte des Unternehmens) auf MSX portiert. Bis 1990 erscheinen sechs Episoden der Serie, die mal mehr Action-RPG, mal mehr klassisches Rollenspiel bieten.

Hideo Kojima beginnt seine Karriere in Konamis MSX-Abteilung. Dort arbeitet er am charmannten "Penguin Adventure" (1986) und verantwortet zwischen 1987 und 1990 die Klassiker "Metal Gear", "Snatcher" (sowie eine "Super Deformed"-Version) und "Metal Gear 2: Solid Snake".

Konami setzt die beliebten Automaten "Hyper Olympic" (im Westen als "Track & Field" bekannt) und "Hyper Sports" für MSX um: Die "Hyper Olympic"-Disziplinen sind auf zwei Module verteilt, von "Hyper Sports" gibt es gar drei Teile, wobei auch neue Sportarten geboten werden.

Die kultige 8- und 16-Bit-Shoot-'em-Up-Marke "Aleste" debütiert 1988 auf dem MSX 2. Hersteller Compile lässt ein Jahr später "Aleste 2" und "Aleste Gaiden" (bei dem ein am Boden laufender Roboter gesteuert wird) folgen, bevor die Reihe – im Westen als "Power Strike" – auf Segas Master System wandert.

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.

Special!

Dank zweier Cartridge-Slots lassen sich Konami-Module für geheime Extras kombinieren.



Knightmare 2 (plus Q-Bert)



Treasure of Usas (plus Knightmare 2)



Nemesis (plus Twinbee)

Sammeln!

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



Konami-Cartridges machen sich toll im Regal, Meilensteine wie "Metal Gear" sind zudem mittlerweile eine gute Geldanlage.



MSX-Computer als frühe PlayStation: Elektronik-Gigant Sony veröffentlichte Hard- und Software.

Es gibt zwei "Game Master"-Module, die dank des zweiten Cartridge-Slots vieler MSX-Rechner bei Konami-Titeln zum Schummeln eingesetzt werden können.



Vorläufer der HU Card: Hudsons Bee-Card-Adapter-Modul und MSX-Spiele auf Bee Cards sind nicht zuletzt wegen ihrer historischen Bedeutung begehrte Objekte.

Spiele!

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



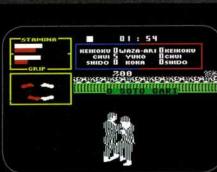
Nemesis 2 (Konami)



Undecline (T&E Soft)



Green Beret (Konami)



Uchi-Mata (Martech)



After the War (Dinamic)



Gemini Wing (Virgin/Mastertronic)



Vampire Killer (Konami)



Hole in One Special (HAL)



Quarth (Konami)



Bomber Man (Hudson Soft)



Thexder (Game Arts)



Puyo Puyo (Compile)



F1 Spirit (plus King Kong 2)



Yie Ar Kung-Fu II (plus Yie Ar Kung-Fu)



Space Manbow (Konami)



Hydride 3 (T&E Soft)

WER HAT'S ERFUNDEN?

Ragdoll-Physik

2011



Dead Space 2 » Tote lassen sich aufheben und tragen oder herumwerfen – mit entsprechenden Körperbewegungen!

2007



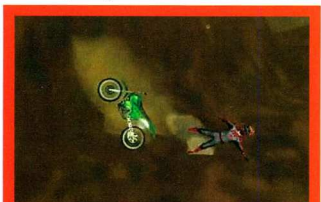
skate. » Die anspruchsvolle Steuerung lässt Euch oft den Asphalt küssen – doch selbst das sieht elegant aus.

2004



FlatOut » Im Original ein Rennfahrer, in Deutschland nur ein Test-Dummy. In Ragdoll-Disziplinen stellt Ihr Rekorde auf!

1998



Motocross Madness » Stürze vom Bike wirken durch Einsatz von Ragdoll-Fahren dramatischer denn je.

Spürt Ihr in Eurem Lieblings-Shooter Befriedigung, wenn die Wucht Eurer Schrotflinte den feindlichen Soldaten nach hinten reißt? Oder zuckt Ihr zusammen, wenn Skaterlegende Tony Hawk bei komplizierten Stunts in hohem Bogen vom Rollbrett stürzt und sich die Knie blutig schrammt? Und womöglich habt Ihr in "Call of Juarez: The Cartel" bereits versuchsweise auf die ersten toten Gegner geschossen?

Auf die eine oder andere Weise seid Ihr also schon mit Ragdoll-Physik in Berührung gekommen. Dieser Algorithmus soll uns tiefer ins Spielgeschehen eintauchen lassen und ermöglicht beispielsweise zusammen mit Havok Physics, dass animierte Charaktere in Echtzeit auf physikalische Gesetze ihrer Umwelt reagieren – selbst dann, wenn sie bereits das Zeitliche gesegnet haben. Immer wieder jedoch ist Ragdoll-Physik Objekt der Kritik deutscher Jugendschützer, weshalb hiesige Actionspiele nicht selten davon bereinigt werden. Bleiben die Effekte erhalten, treiben sie schon mal seltsame Blüten. So schlittern tote Widersacher wie federleichte Marionetten mit durchgetrennten Schnüren reibungslos über den Boden oder bleiben in unmöglichen Verrenkungen liegen.

Würste mit Bindfäden verbinden

Ein simples Skelettmodell der zu animierenden Spielfigur beschert der digitalen Welt mehr Glaubwürdigkeit. Hierfür legen die Entwickler den Bewegungsbereich für die Gelenke der einzelnen definierten Gliedmaßen fest, die mithilfe einer Physikengine auf simulierte Kräfte reagieren. Allerdings fehlt dem digitalen Avatar die natürliche Spannung in Sehnen und Muskeln, auch widerspricht die Realität mitunter dem beschränkten Bewegungsspektrum – Kniegelenke lassen sich unter Gewalteinwirkung eben doch seitlich drehen! Eine moderne Lösung für derartige Einschränkungen bietet die Euphoria Engine (Kasten rechts). Bisweilen behelfen sich Entwickler mit Tricks und verknüpfen beispielsweise physikbasierte Animationen mit vorgefertigten Bewegungsabläufen, um glaubwürdigere Ergebnisse zu erzielen.

Als erstes Ragdoll-Spiel gilt gemeinhin Dreamworks' Saurier-Shooter "Trespasser", der im Herbst 1998 für PC veröffentlicht wird. Doch bereits im Sommer desselben Jahres stellen die Rainbow Studios "Motocross Madness" fertig und erfreuen PC-Spieler mit Fahrkünsten, die auf nie gesehene Art und Weise den Aufprall nach Sprüngen mit ihrem Körper ausgleichen und bei Misslingen

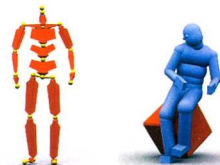
gerne mal vom Motorrad stürzen – wenn auch noch nicht so ausgefeilt wie in modernen Spielen. Diesen realitätsnahen Ansatz verfeinern die Entwickler bereits in der 2000er-Fortsetzung. Aus der geht übrigens 2005 die Crossover-Reihe "MX vs. ATV" hervor, die bis heute bei THQ erscheint. mh

Next-Gen-Ragdoll: Euphoria Engine



360 » Betrunken über Autos purzeln und Sturmtruppen via Macht herumwirbeln – Euphoria macht's möglich.

Wo herkömmliche Ragdoll-Effekte bei genauer Betrachtung Schwächen offenbaren und so die Glaubwürdigkeit des Spielerlebnisses beeinträchtigen können, geht die Euphoria Engine des Entwicklers NaturalMotion weiter: Mit ihrer Hilfe erhält Euer digitales Abbild nicht nur ein Skelett, sondern auch Muskeln und sogar ein Nervensystem, über das zum Beispiel bei Schussverletzungen in Echtzeit berechnet wird, wie der Geflossene zu taumeln hat. Bislang schleudert Euphoria Sturmtruppen in den beiden "Star Wars – The Force Unleashed"-Episoden durch die Luft und ermöglicht, dass Nico Bellic im Vollrausch über die "GTA IV"-Straßen taumelt. Auch "Max Payne 3" wird seinen Protagonisten auf diese Weise zu detailreichen Sprungmanövern verhelfen.



Ein Skelettmodell samt Muskeln ermöglicht anatomisch korrekte Reaktionen des Körpers auf äußere Einflüsse.

Fordert uns heraus!

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

SPIELE-TEST

M!

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

Unterstützt: **bis 50.000 Leser (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 Testtext).

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

SO TESTET M!

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

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.



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

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? Sie

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

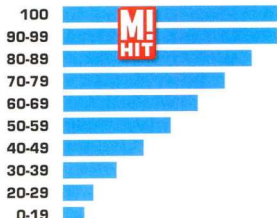
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

Ob/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mangel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele



DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Portal 2 (PS3), Outland (PS3)
 Hört zurzeit: Symphony X - Iconoclast, Platypus - Ice Cycles



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: CoD: Modern Warfare (360), Journey (PS3), Pang (DS)
 Hört zurzeit: Jeyz, Azad & 439



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Tiny Tower (iPad)
 Hört zurzeit: "Weird Al" Yankovic - Apocalypse



"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Vanquish, WiiFit HD (PS3)
 Sieht zurzeit: Fantasia / Fantasia 2000
 Hört zurzeit: Thomas D. - Lektionen in Demut



"LAHM"

Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: Crisis 2 (PS3)
 Hört zurzeit: Seether - Holding Onto Strings Better Left To Stray



"LAHM"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Zelda: Ocarina of Time (3DS), Solatorobo (DS)
 Sieht zurzeit: Life of Agony - Farewell Tour



"MULL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Crisis (360), Operation Flashpoint: Red River (PS3)
 Sieht zurzeit: Faster (Blu-ray)

Xenoblade Chronicles

Wii Rollenspiel



Wii Grafikpracht: auch ohne HD: Selten habt Ihr in einem japanischen Rollenspiel solch eindrucksvolle Szenarien bereist. Auch die Felsen im Hintergrund könnt Ihr erreichen, dabei verzichtet das Spiel auf Ladepausen.

Über Aeon war die Welt nur ein riesiger Ozean. Aus diesem erhoben sich die Titanen Bionis und Mechonis und kämpften für eine Ewigkeit auf Leben und Tod. Schließlich führten sie gleichzeitig einen fatalen Angriff durch und verblieben in dieser Position, bis sie langsam versteinerten und sich auf ihren gigantischen Körpern Leben bildete. Auf Bionis entstanden die Homs, eine menschliche Zivilisation, auf Mechonis erblickten Maschinenwesen das Licht der Welt. So war es nur eine Frage der Zeit, bis sich die Völker angreifen und den Kampf der Titanen weiterführen würden. Die Homs waren den Mechonis zunächst gadenlos unterlegen, doch mithilfe des geheimnisvollen Schwertes

Monado konnte die Invasion gestoppt werden – vorerst...

Das Wii-Rollenspiel von "Xenoblade" – Schöpfer Tetsuya Takahashi und Monolith Software ("Baten Kaitos") gibt sich nicht mit halben Sachen zufrieden: Wo andere sich in Sachen Setting routinieren auf die übliche pseudo-mittelalterliche Welt verlassen, bietet "Xenoblade" mit seinen toten Titanen die spannendste RPG-Welt der letzten Dekade. Spätestens wenn Ihr mit Eurer Party nach ein paar Spielstunden das erste Mal die gigantischen Steppen auf dem Oberschenkel von Bionis betretet und im Himmel die unfassbar große Gestalt von Mechonis über Euch erblickt, löst das einfach nur ein Gefühl von Ehrfurcht aus. Dieser

Anblick ist ebenso beängstigend wie schön.

West trifft Ost

"Xenoblade" verwaltet spielerisch nicht die üblichen J-RPG-Klischees, die Entwickler vermischen gekonnt die Stärken von Rollenspielen östlicher und westlicher Prägung. Klassisch japanisch fallen Setting, Handlung und Figuren aus – die Helden sind fest vorgegeben: Hauptfigur Shulk ist ein junger, intelligenter Ingenieur, der dem Geheimnis des mächtigen Monado-Schwerts auf der Spur ist. Sein bester Freund Reyn mimt den oft etwas hitzköpfigen, aber verlässlichen Soldaten. Auch die anderen Mitstreiter bringen ihre eigene Agenda und Persönlichkeit mit.

Typisch westlich ist dafür beispielsweise das Quest-System: Ihr folgt nicht nur dem spannenden Hauptplot, Ihr könnt auch Dutzende von Subquests annehmen. Geht auf Monsterjagd, sucht Rohstoffe oder liefert wichtige Gegenstände aus: Jede Aktivität füllt das Konto und bringt gelegentlich auch ein paar Erfahrungspunkte. Dank eines übersichtlich gehaltenen Questlogs schlägt Ihr stets schnell und komfortabel nach, was noch zu tun ist.

"Xenoblade" verzichtet auf Zufallskämpfe und einen separaten Kampfbildschirm, jedes Monster läuft sichtbar in den weitläufigen Szenarien herum – manche sind friedlich, andere greifen an, wenn sie Euch erblicken oder Schritte hören. Manchmal ist es eine gute Idee,



Wii Alles aus einem Guss: Aus der Ferne blicken Shulk und seine Mitstreiter auf ihre Heimatstadt.

DIE LIMITIERTE AUFLAGE

Während Wii-Besitzer in den USA die dortige Nintendo-Niederlassung noch verzweifelt um eine Veröffentlichung des Rollenspiel-Krachers anflehen, haben es die hiesigen Fans besser: Am 19. August erscheint nicht nur die reguläre Auflage, auch eine hübsche Limited Edition wird erhältlich sein. Die kostet gerade mal 10 Euro mehr und enthält einen roten Classic Controller Pro – wer dieses Klasse Pad noch nicht besitzt, greift unbedingt zu. Mit Wii-Remote und Nunchuk könnt Ihr "Xenoblade" zwar auch gut spielen, besser fühlt es sich aber mit dem Classic Controller an. Vorbesteller sollen außerdem noch ein Poster mit (aufgedruckter) Signatur von Director Tetsuya Takahashi erhalten.





Thomas Nickel

Ich bin überwältigt! Solch Grafikpracht, solch gewaltige und detaillierte Szenarien hätte ich der Wii-Konsole nicht zugetraut. Wo ihr beim HD-Abenteuer "Final Fantasy XIII" durch lineare Gänge tragt, lockt "Xenoblade" mit gigantischen Landschaften, verzweigten Höhlen und pittoresken Städten – und das fast ohne Ladezeiten. Die Handlung ist packend und im Vergleich zu früheren Spielen von Tetsuya Takahashi weit weniger aufdringlich erzählt. "Xenoblade" verdient ein dickes Lob vor allem für den spielerischen Luxus: Auf Zufallskämpfe wird verzichtet, die Sofort-Reise-Funktion erspart Euch Gewaltmärsche und Ihr dürft Euren Spielstand immer und überall speichern.

"Xenoblade" ist ein nahezu makelloser J-RPG und der beste Genrevertreter der letzten Jahre. Ein Glück, dass es dieser Kracher nach Europa schafft!



Wii Unten seht Ihr eure Skills, links die Lebensenergie und rechts Hinweise zur Steuerung – die könnt Ihr auch ausschalten, wenn Euch der Kampfbildschirm zu voll erscheint.

an einem besonders mächtigen Untertier vorbeizuschleichen – genau wie es verkehrt ist, vor einer Konfrontation erst einmal den Level des Gegners zu checken. Befindet der sich ein paar Stufen über Euren, ist ein Kampf nicht unbedingt ratsam.

Euer Held und die Mitstreiter greifen im Kampf automatisch an, per Menü wählt Ihr Spezialattacken, heilt oder weist den anderen Befehle zu: Haltet Euch zurück, greift ein Ziel an, schwärmt aus... Auch mächtige Team-Angriffe wählt Ihr hier aus. Gelegentlich dürft Ihr Euren Kameraden mit dem richtigen Button-Timing Mut zusprechen oder für besonders gute Attacken loben. Wirken die Gefechte anfangs noch ein wenig hektisch, habt Ihr bald den Dreh raus und wisst das dynamische, Übergangslose Kampfsystem zu schätzen. Lediglich eingefleischte Fans von Square Enix – in Sachen Kampfsystem recht ähnlichem – "Final Fantasy XII" dürften das komplexe Gambit-System vermissen, aber für gewöhnlich verrichten Eure KI-Kollegen gute Arbeit.

Ein cleveres Element sind die Visionen von Held Shulk: Droht ein Gegner, einen fatalen Angriff auszuführen, oder bereitet ein mächtiger Boss gerade seine stärkste Attacke vor, werdet Ihr ein paar Sekunden vorher gewarnt: Heilt den bedrohten

Mitstreiter oder setzt eine Schild-technik ein, um das Schlimmste zu verhindern. Ist ein Kampf gewonnen, regenerieren Eure Leute nach kurzer Zeit die verlorene Lebensenergie. Auf einen Magiepunkte-Pool wird verzichtet: Ihr könnt Eure Spezialmanöver einsetzen und müsst danach nur einen Moment warten, bis die entsprechende Aktion wieder zur Verfügung steht – es gibt also keinen Grund, Eure besten Optionen für bestimmte Gegner aufzusparen. Anstatt dass Euch das Spiel mit zermürbendem Kleinvieh nervt, macht diese Entscheidung auch normale Kämpfe zu einer spielerisch interessanten und herausfordernden Angelegenheit..

Komfort ist Trumpf

"Xenoblade" punktet auch mit spielerischem Komfort: Da Ihr nicht nur für gewonnene Kämpfe, sondern auch für das Erkunden Eurer Umgebung und das Erledigen von Aufgaben Erfahrungspunkte kassiert, kommt der clevere Spieler ohne lästiges Grinden aus. Das praktische Instant-Reisesystem erspart langwierige Gewaltmärsche zurück zu bereits besuchten Orten: Im Vergleich zum linearen "Final Fantasy XIII" steht Euch bei "Xenoblade" nämlich fast immer die ganze bis-



Wii Gegen die Mechonis-Gegner könnt Ihr nur mit Eurem Schwert Monaco etwas ausrichten. Per Verstärkungszauber erzielen aber auch Eure Mitstreiter Schaden.

her erforschte Welt offen. So gut wie jeder Ort, den Ihr in der Ferne erblickt, darf besucht werden. Und wenn Ihr nach einer langen Bergtour Euer Heimatdorf von einer Klippe aus erblickt, ist das bereits ein toller Anblick. Noch besser aber, dass Ihr mit einem beherzten Sprung in den unter Euch gelegenen See direkt wieder dorthin zurückkehren könnt – und das komplett ohne Ladezeit. Nicht unerwähnt bleiben soll das Speichersystem: "Xenoblade" verzichtet auf Speicherpunkte und erlaubt Euch stattdessen, jederzeit frei den Spielstand zu sichern.

Bei der Akustik ist das Spiel angenehm flexibel: Ihr habt die Wahl zwischen englischen und japanischen Sprechern. Da "Xenoblade"

ausnahmsweise nicht in den USA lokalisiert wurde, erfreuen die kompetenten englischen Sprecher mit sympathisch-britischem Akzent – eine willkommene Abwechslung zu dem sonstigen US-Einheitsbrei.

Wollt Ihr übrigens die Zeit bis zur Veröffentlichung von "Xenoblade Chronicles" am 19. August sinnvoll überbrücken, lohnt in Kürze ein wiederholter Blick auf unsere Webseite maniac.de: Dort zeigen wir Euch gemeinsam mit Nintendo regelmäßig neue Artworks aus der Welt von "Xenoblade". [tn](#)



Wii Ausrüstung verändert nicht nur die Kampfwerte, jedes Teil ist auch an Euren Figuren zu sehen.



Wii Nur kleine Schönheitsfehler: In Nahaufnahme wirken die Gesichter der Figuren etwas grob geschnitten.

Entwickler: Monolith, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 19. August
Preis: 50 Euro
Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar
» speichert immer und überall
» minimale Ladezeiten
» grandiose Weitsicht
» gewaltiger Umfang
» wahlweise englischer/japanischer Ton

SPIELSPASS

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

91

FAZIT » Fantastisches Japan-Rollenspiel mit gigantischen Landschaften und jeder Menge spielerischem Luxus in West-Manier.

Solatorobo: Red the Hunter

DS Action-Adventure

6

M! HIT



DS Aus dem Hintergrund wird Red von einem Kampfschiff mit Raketen beschossen. Greift die Geschosse aus der Luft und werft sie zurück.



DS In Zwischensequenzen gefallen große, anscheinend animierte Charaktere.

»»» Erinnert Ihr Euch an das Action-Adventure "Tail Concerto" für die PSpone? Vermutlich nicht, erschien das fröhlich-bunte Abenteuer von Hundeheld Waffle doch nur in Japan und den USA – dort brach es keine Verkaufsrekorde, blieb aber manchem Spieler in guter Erinnerung. "Solatorobo" ist nun der liebevolle, spirituelle Nachfolger im Handheld-Gewand, für den Entwickler Cyber Connect 2 jahrelang nach einem Publisher suchte.

Im Fell von Hundeheld Red reist Ihr mit Eurer rosahaarigen Schwester Chocolat über die von Hunde- und Katzenmenschen bewohnten fliegenden Inseln der Shepherd Republic und verdient Euer Geld als Jäger. Ihr nehmt Aufträge privater Klienten an und räumt an Bord Eures flexiblen Dahak-Mechs Kanäle sauber, macht Jagd auf eklige Rieseninsekten oder sucht verlorene Gegenstände – als Dank gibt es wertvolle Ringe und

Punkte, die Euren Jäger-Rang steigen lassen. Doch als Red das Luftschiff Hindenburg infiltriert, entdeckt er nicht nur Katzenwesen Ehl, sondern auch ein geheimnisvolles Amulett – beide werden noch für eine Menge Ärger sorgen...

Wie Hund und Katze

"Solatorobo" vermischt gekonnt Action mit Rollenspiel-Einlagen: Ihr dürft Euren Mech mit neuen Bauteilen aufrüsten und über die typischen Erfahrungspunkte aufleveln. Gegner bekämpft Ihr aber ohne separaten Kampfbildschirm in Echtzeit. Anstatt die üblichen Dreiercombos auszuteilen, basiert das Kampfsystem auf dem Heben und Werfen Eurer Widersacher. Wartet, bis der Gegner angreift und luftp ihn durch schnelles Drücken des Angriffsknopfs – jetzt könnt Ihr ihn entweder zu Boden werfen oder auf seine Kumpane

schleudern. Für Abwechslung sorgen Spezialtechniken, die Ihr mit der Zeit erlernt, sowie Schusswaffen, die Ihr Feinden mopst. Geschickte Zeitgenossen fangen sogar Raketen aus der Luft und befördern sie postwendend zum Absender zurück. Das ist alles nicht allzu komplex, funktioniert aber gut und fügt sich stimmig in den angenehmen andersartigen Titel ein.

Für Abwechslung sorgen Flug-einlagen: In manchen Missionen düst Ihr mit dem Dahak von Insel zu Insel und müsst auf Energiereserven achten, später nehmt Ihr an Luftrennen teil. Die erinnern mit ihren Extras und Rempelsteinen ein wenig an "Mario Kart", sind aber netterweise größtenteils optional.

Grafisch gehört "Solatorobo" zu den schönsten Titeln auf dem DS: Die 3D-Figuren sind detailliert und stimmig animiert, die geschickte Kombination von 2D- und 3D-Elementen



"SUPER"

Thomas Nickel

Ein Glück, dass es dieser Geheimtipp noch nach Europa geschafft hat! "Solatorobo" erschlägt mich mit seinem Charme fast, hier werden frohe Erinnerungen an klas-

sische Abenteuer wie das erste "Grandia" oder Segas "Skies of Arcadia" wach. "Solatorobo" fühlt sich an wie die letzte Generation von PSpone-Rollenspielen: Die niedrige DS-Auflösung kaschiert gekonnt technische Tricks, mit denen die Entwickler Polygonanzahlen und detaillierte Bitmap-Hintergründe verknüpfen. Vor allem gefällt mir das Quest-System: An keiner der abwechslungsreichen Aufgaben sitzt Ihr zu lange. Darüber hinaus fesselt "Solatorobo" mit optimistischer Abenteuer-Stimmung und bietet eine willkommene Alternative zu den bierernsten Abenteuern moderner Macht. Da stören auch etwas fummelige Flug- und Renn-einlagen nicht sonderlich.

verbindet den Detailreichtum eines Bitmap-Abenteuers mit der Dynamik moderner Polygraphik. Manche Zwischensequenzen überraschen mit liebevoll animierten Sprites in ähnlicher Technik, wie sie Vanilla-ware bei den Konsolentiteln "Odin Sphere" oder "Muramasa" einsetzt. Auch die Akustik überzeugt: Die Musik geht prima ins Ohr, franko-japanische Sprachfetzen stellen in Sachen Stimmung das charmante Tüpfelchen auf dem i dar. *tn*



DS Die 3D-Szenarien gehören zu den schönsten, was der DS zu bieten hat.



"GUT"

Wiebke Westphal

Als bekennender Anime-Fan bin ich mit dem Stil des Spiels sofort warm geworden. Die Charaktere und überhaupt die ganze Spielwelt sind super sympathisch und individuell. Durch die vielen optionalen Quests lernt man die Einwohner der Shepherd Republic außerdem so richtig kennen und lieben. Lediglich die Schwierigkeit war für mein Empfinden zu lasch und auch das Kampfsystem traf nicht ganz meinen Action-Adventure-Nerv: Mir hat dabei einfach die Abwechslung gefehlt. Dazu kommen etwas hakelige Flugsequenzen, die ein ums andere Mal für Frust gesorgt haben. Die packende Story hingegen fesselte mich bis zum Ende, ich konnte "Solatorobo" kaum aus der Hand legen.



DS In Arena-Kämpfen verdient sich Red Erfahrungspunkte und etwas Taschengeld. Greift die Gegner, stemmt sie in die Höhe und werft sie mit Schmaackes zu Boden.

Entwickler: Cyber Connect 2, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt: + 1 Spieler;
Sprache: "frapanisch", Text: einstellbar

- + extrem sympathische Figuren
- + grafisch gelungener Mix aus 2D und 3D
- + zahlreiche optionale Missionen
- + Story mit einigen Überraschungen

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Das stimmige Handheld-Abenteuer verbindet geschickt 2D- sowie 3D-Elemente und ist ein Genuss für Augen und Ohren.

F1 2011

Formula 1™

STELL DICH DEM WETTKAMPF



AB 23. SEPTEMBER



Games for Windows LIVE



XBOX 360



XBOX LIVE



PS3



PlayStation Network

www.formula1-game.com

© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.

The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



codemasters

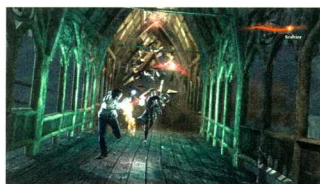


Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2

PS3 360 Wii DS Action 12 6



PS3 Neben Ginny steuert Ihr sieben weitere Charaktere im Kampf gegen gefühlte fünf verschiedene Todesser-Modelle. Spielerisch gibt es keine Unterschiede, alle beherrschen die gleichen Zauber wie hier den schützenden Protego.



PS3 An wenigen Stellen lauft Ihr davon (oben), sonst kämpft Ihr mit 'Waffen' wie dem Zielsuch-Impedimenta.

Im Kino geht die Potter-Saga nun zu Ende und nur noch wenig erinnert an die märchenhaften Kindergeschichten in der Zauberschule Hogwarts. Stattdessen thematisieren die letzten beiden Filme Harrys Suche nach den Horcruxen, um den Niedergang Voldemorts herbeizuführen. Dabei sind die Filme weitestgehend erschreckend düster, denn hier sterben Schurken wie Helden im Minutentakt. Logisch, dass Electronic Arts da vom Open-World-Erkundungsstil früherer Episoden



DS Objekte und Spielfiguren lenkt Ihr wahlweise mit Stylus oder Steuerkreuz.



Wiebke Westphal

In der DS-Version löst Ihr kleine, simple Rätsel, die sich oft wiederholen. Mal lässt Ihr Fäßer auf Schalter schweben, mal tragt Ihr Licht von einer Lampe zur nächsten. Als

Belohnung erhältet Ihr Magiepunkte und schaltet Charaktere für den Mehrspieler-Modus frei. Mit nur einem DS-Modul sammelt Ihr zu zweit Magiepunkte um die Wette, wobei kaum Freude aufkommt. Die Erzählweise des Hauptspiels wirkt abgehackt und die Geschichte bleibt oft unverständlich. Im Kampf gegen immer gleiche Todesser wiederum stören unpräzise Zauberschüsse. Zwar ist die DS-Version abwechslungsreicher als die anderen, gelangweilt habe ich mich dennoch wie sonst selten.

abrückt und Harry und Konsorten wie schon im direkten Vorgänger in eine actiongetriebene Third-Person-Ballerei verfrachtet – diesmal ohne Kinect-Unterstützung bei Xbox 360, dafür mit Move-Steuerung für PS3 und generell komfortablerer Waffenwahl. Doch den Spielspaß haben die Entwickler dennoch bei sämtlichen Versionen außen vor gelassen.

Schießen, ducken, schießen

Was die DS-Variante taugt, verrät Wiebkes Meinungskasten, die Versionen für PS3, Xbox 360 und Wii sind inhaltlich identisch. Bei Wii unterstützt Euch aber eine Zielhilfe, auf HD-Konsolen trefft Ihr hingegen mitunter selbst dann nicht, wenn sich das Fadenkreuz verfärbt und zeigt, dass es auf einem Gegen liegt.

In jeder Konsolenversion beginnt Euer Abenteuer in Gringotts Bank und führt über Hogsmeade an weitere vertraute Orte der Serie bis zur finalen Schlacht in Hogwarts. Die meisten Charaktere lassen sich auch als 3D-Modell schnell identi-

fizieren, Originalsprecher sind hingegen in keiner der Sprachversionen durchweg vertreten. In arg knappen Zwischensequenzen wird angedeutet, wo Ihr Euch ungefähr im Film befindet, dann wird gekämpft. Die Umgebung ist meist gespickt mit Trümmern und Objekten, die Harry und seinen Freunden Schutz vor feindlichen Zauberspruch-Projektilen bieten, dann wird gekämpft. Die Umgebung ist meist gespickt mit Trümmern und Objekten, die Harry und seinen Freunden Schutz vor feindlichen Zauberspruch-Projektilen bieten, dann wird gekämpft.

Dabei ist alles vertreten, was man aus anderen Shootern kennt: Mit Scharfschützen-Magie, MG-Zauber, Raketenwerfer-Schuss sowie zielsuchenden Projektilen macht Ihr die Feinde kalt, Protego-Schutzschilde knackt Ihr mit Expelliarmus-Magie. Allein eine Mission, in der Ihr mit Hermine Ron vor Spinnen beschützt, bietet Abwechslung, vor allem weil Ron seltsamerweise der einzige ist, der sich nicht automatisch heilt. *mh*



Wii Odess Spieldesign: Kautert hinter Felsen, wehrt Angriffswellen ab, weiter zur nächsten Deckung. Je häufiger Ihr schießt, desto ungenauer werden manche Attacken.



"LAHM"

Michael Herde

Begeistert vom Kinofilm stürzte ich mich auf das Spiel, doch in weniger als fünf Stunden war ich durch und bis zum Abspann geschah nichts, was die rund 60 Euro

Kaufpreis rechtfertigen würde. Ich renne mit acht spielerisch identischen Helden durch Schläuche und sobald hüfthohe Objekte auftauchen, ist klar, dass gleich Welle um Welle hölprig animierter, grenzdebiler Todesser angreifen wird. Das ist selbst auf hohen Schwierigkeitsstufen langweilig und zieht sich wie Kaugummi, obwohl die Zaubersprüche individuelle Vor- und Nachteile haben. Leider wird die Story nur angedeutet, ohne Filmkenntnis versteht Ihr nichts. Nicht originale Sprecher und Fragwürdigkeiten runden das Trauerspiel ab: Warum muss Super-Harry Basiszauber wie Expelliarmus erst im Laufe des Spiels erlernen? Wer ein gutes Potter-Spiel sucht, dem rate ich zum "Orden des Phönix" oder dem Lego-Abenteuer.

Entwickler: EA Bright Light, England
Hersteller: Electronic Arts
Termin: im Handel
Preis: 45-65 Euro

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

- » nicht durchweg Original-Sprecher; sowohl in deutscher als auch englischer Version
- » Musikstücke, Charaktermodelle und Herausforderungen mit Online-Ranglisten freischaltbar

SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10	PS3 / 360 / Wii
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	5 von 10	42
Sound	5 von 10	
Singleplayer	4 von 10	DS
Multiplayer	3 von 10	
Grafik	5 von 10	40
Sound	3 von 10	

FAZIT » Einfalllose Dauerballerei mit Deckungsfeature, aber ohne Spielwitz – auf DS nerven immer gleiche Rätsel.

Cubic Ninja

3DS Geschicklichkeit 0

» Nach der Startladung hausgener Marken schiebt Ubisoft einen Japan-Import für den 3DS nach: "Cubic Ninja" orientiert sich beim Spielprinzip unverkennbar an "Super Monkey Ball", hebt sich durch einige Besonderheiten aber trotzdem deutlich ab. Ihr betrachtet die Levels aus der Seitenansicht, dennoch bewegt ihr Euren würfelförmigen Star durch alle drei Dimensionen, also auch in

die Tiefe bzw. aus ihr heraus. Um den trägen Helden anzutreiben, nutzt ihr entweder die Kippsensoren des Handhelds und müsst dann das Gerät durchaus auch mal über den Kopf halten. Weil der (ohnehin nur sehr subtil eingesetzte) 3D-Effekt beim ständigen Gewackel häufig versagen würde, ist er in dieser Spielvariante deaktiviert. Alternativ greift ihr auf Analogscheibe und Knöpfe zurück, was aber nicht besonders feinfühlig funktioniert.

So führt ihr den Würfel ninja durch 100 Abschnitte, bei denen zunehmend mehr Fallen auf dem Weg zum Ziel warten: Stacheln, Flammen, Elektrosperren und Gegner trachten Euch nach dem Leben. Meist steht Geschick im Mittelpunkt, Schalteraufgaben sorgen eher mit Zeitdruck als intellektuellem Anspruch für Stress. Die sterile grafische Inszenierung und die trägen Bewegungen des Stars bremsen die Motivation – was angesichts des geringen Um-

fangs und der entsprechend kurzen Spielzeit aber nicht mehr stört. us



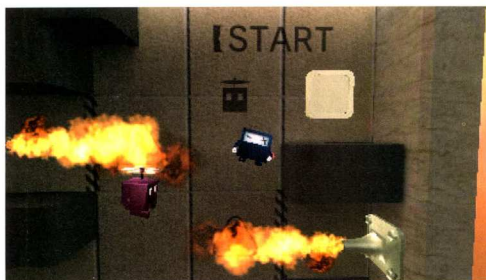
3DS Die Bosskämpfe entpuppen sich als einfallislos.



Ulrich Steppberger

Ein Lob bekommt "Cubic Ninja": Den 3D-Effekt abzustellen, wenn mit Kippsteuerung gespielt wird, ist konsequent und vernünftig. Schade nur, dass das Spiel

selbst so dröge ausfällt. Die Grafik könnte kaum steriler sein, die Levels schwanken zwischen zu simpel und nervig, was vor allem an der Trägheit des Helden liegt – und mit Analogscheibe spielt es sich kurioserweise noch zäher. Für "Super Monkey Ball"-Fans wäre es aber vielleicht einen Blick wert, nur haben die aber nicht allzu lange etwas davon: Denn "Cubic Ninja" geizt mit Umfang.



3DS Mit jeder Welt muss der Würfelheld mehr Hindernisse umschiffen: Fliegende Gegner und Flammen sind wegen der trägen Steuerung besonders lästig.

Entwickler **AO Interactive, Japan**
 Hersteller **Ubisoft**
 Termin **im Handel**
 Preis **30 Euro**
 Unterstützt » 1 Spieler, Text: einstellbar
 » 5 Welten mit je 20 Aufgaben
 » Level-Editor
 » weitere Charaktere mit anderen Eigenschaften freischaltbar
 » **3DS-Faktor:** Der räumliche Effekt fällt arg zurückhaltend aus.

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	-
Grafik	4 von 10
Sound	4 von 10

48

FAZIT » Nüchtern inszenierte Hindernissammlung mit träger Kippsteuerung – kurz und einfallislos.

JETZT AM KIOSK

sat+kabel
 DIGITAL-TV · MEDIEN · BREITBAND

IM TESTLABOR

Sat-TV per WLAN
 Hamax Set: Satelliten-Fernseher drahtlos ins Haus verteilen – die Vorteile und Stolperfallen

5 Spiegel
 Satelliten-TV: Mega-Check mit fünf Schritten im Vergleich

HDD-REKORDER: Billig aufrüsten
 Alle Kliffe: Wie Sie die Aufnahme-kapazität Ihres PVR verdoppeln
 Schritte für Schritt: Detaillierte Anleitung zum schnellen Umbau der Festplatte

Anga-Messeneuheiten
 Digital-Rezeiver von Humax, Viewlogic & Co. • Messgeräte • TV-Geräte

TEST: Digicorder Iso ST
 Der neue Technisat-HD-Empfänger im Testlabor – alle wichtigen Infos

3DTV: LG-Hammer
 Full-HD 3D-Fernseher erst mal ohne Soundkarte im Test

Der Stacker-Kniff
 Simple VCR-Kombi – mit einer Leitung zwei Sat-Programme

F-Stecker reloaded
 Was neuer Push-on-F-Stecker in der Praxis bringt – wir haben's getestet!

32 Seiten für Sat-Einsteiger
 Alles was Sie brauchen, um mit Sat-TV zu starten

32 Seiten für Sat-Einsteiger
 Alles was Sie brauchen, um mit Sat-TV zu starten

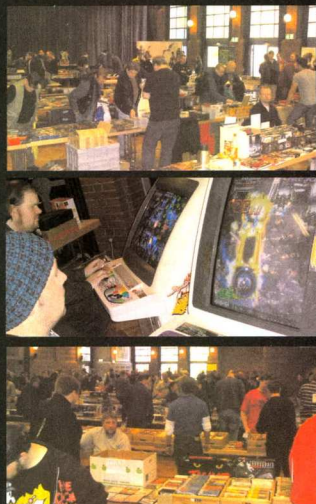
So geht's: Sat-TV drahtlos im Haus verteilen • Aufrüsten: Festplatte des PVR verdoppeln
 • Im Testlabor: HD-Empfänger, Sat-Spiegel und 3D-Fernseher • 32 Seiten Special für Sat-Einsteiger

Sammlerbörse Hamburg VIDEO- & Retro- GAMES-Arcade, DVD/Blu-ray 24.9.11

**Bürgerhaus
 Wilhelmsburg
 Mengstr. 20
 21107 HAMBURG
 11-15 Uhr
 -200 lfd. Meter
 -Einlass ab 18
 Jahren!
 -Eintritt 5,00€**

-Von Pong bis PS3:
 18er Versionen, uncut
 Games, DVD, Blu-ray,
 Retro-Games, PCB,
 Oldies & Exoten, Toys
 & Figuren, Animes,
 aktuelle & antiquari-
 sche Games usw.

Veranstalter:
 Firma Lars Nyerup
 Tel. 04506-694
 E-mail:
 gyrodine@aol.com



Transformers 3

PS3 360 Wii DS 3DS Action 12



360 Laufen, fahren, fliegen: "Transformers 3" bietet auf den HD-Konsolen alle Grundfähigkeiten von Autobots und Decepticons. Die balleralastigen Schlauchlevels haben aber nur wenige Passagen, bei denen sich der Einsatz wirklich lohnt.

Dem deutschen Kinopublikum traute Paramount den Untertitel "Dark of the Moon" wohl nicht zu, deshalb heißt Michael Bays Roboterrabatz bei uns schlicht "Transformers 3". Die Spiele gehen einen Schritt weiter, denn nicht nur der Titel wurde vereinfacht, auch das Spielkonzept vermeidet erfolgreich Tiefgang. Das ist gerade bei den Versionen für PS3 und Xbox 360 schade, denn an denen ließ Activision die High Moon Studios schrauben – jener Entwickler, der letztes Jahr dem filmunabhängigen "Transformers: Kampf um Cybertron" erfolgreich eine Prise Schokolade einhauchte.

Auch "Transformers 3" macht in den ersten Sekunden einen positiven Eindruck, denn ein paar kleinere Kritikpunkte des Vorgängers wurden ausgemerzt: So fallen die Umge-



DS Die DS-Fassung ist hässlich und spielerisch durchschnittlich.

bungen abwechslungs- und farbenreicher aus als das monochromatische Cybertron. Zudem haben alle Waffen unendlich Munition, was die lästige Nachschubsuche eliminiert. Allerdings fielen auch eine Reihe positiver Dinge der Schere zum Opfer: So gibt es diesmal nur noch eine Kampagne (noch dazu ohne Koop-Möglichkeit), in der Ihr pro Mission einen vorgegebenen Autobot oder Decepticon steuert. Mit etwa fünf Stunden Spielzeit ist sie sehr kurz und schafft es trotzdem, nicht besonders einfallsreich zu sein: Mit wenigen Ausnahmen stapft oder rollt

Ihr ohne Erkundungsmöglichkeiten durch lineare Szenarien und ballert Feinde aus der Klonfabrik weg – Auflockerungen wie Schleicheinlagen oder sinnvolle Einsätze der Roboter-Spezialfähigkeiten sind rar. Auch online wurde gekürzt: Zwar spielt es sich immer noch launig, aber nur in "Deathmatch", "Team Deathmatch" und "Eroberung".

Farb-Rausch

Härter trifft es Nintendo-Spieler: Auf dem DS gibt es erneut "Autobot"- und "Decepticon"-Editionen, bei de-



3DS Ziel verfehlt: Obwohl die Hauptcharaktere Riesenroboter sind, die sich verwandeln können, dürfen sie auf Wii und 3DS nur in ihren Fahrzeugformen antreten.



Ulrich Steppberger

"GEHT SO" Da fliegt mir doch das Blech weg: Obwohl an den HD-Fassungen die Macher des gelungenen "Kampf um Cybertron" werkelt, ist "Transformers 3" nicht mehr

geworden als eine bestenfalls mittel-mäßige Filmversoftung. Die sieht zwar optisch abwechslungsreicher aus als der Vorgänger, dafür trimmten die Entwickler das Missionsdesign konsequent auf ebenso geradlinig wie stupide. Auch viele andere gute Ansätze wurden wieder entsorgt, als Resultat bleibt ein anspruchsloses Gebälge, von dem man nach der kurzen Kampagne auch schon genug hat. Eine Frechheit dagegen die Wii- und 3DS-Fassungen: Denn die spielen sich gruselig, sind völlig banal und einfach nur doof. Wie kann man guten Gewissens ein "Transformers"-Spiel entwerfen, bei denen die Roboter nur in ihren Fahrzeugformen herumducken?

nen Ihr in leidlich unterhaltsamen, hässlichen Umgebungen rennt und ballert. Im Vergleich zu 3DS und Wii ist das luxuriös, denn die werden mit der "Stealth-Force-Edition" gequält: Dahinter verbirgt sich ein käsiges "Twisted Metal"-Verschnitt, bei dem die Blechtrass nur in ihrer Autotrom herumkurven und ein unglaublich mieses Steuerungsschema auch nichts mehr kaputt macht. us

Entwickler: High Moon Studios, USA (PS3/360), Behaviour, Kanada (Wii/DS/3DS)
Hersteller: Activision
Termin: im Handel
Preis: 40-65 Euro

Unterstützt: 1 Spieler: 1 (3DS), 2 (Wii/DS), 12 (PS3/360); Sprache: einstellbar (PS3/360/Wii), deutsch (DS/3DS); Text: einstellbar (PS3/360/Wii), deutsch (DS/3DS)
Sprache: einstellbar, Text: deutsch

» PS3/360: lineare Kampagne über 7 Levels, deutlich simpler als "Krieg um Cybertron"
» Wii/3DS: ausschließlich Fahrzeugkämpfe
» Nintendo-Fassungen im Sammelpack mit Spielzeugauto

SPIELSPASS

	PS3/360	Wii	DS	3DS
Singleplayer	5 von 10	3 von 10	5 von 10	3 von 10
Multiplayer	6 von 10	3 von 10	5 von 10	4 von 10
Grafik	6 von 10	3 von 10	5 von 10	4 von 10
Sound	6 von 10	5 von 10	6 von 10	5 von 10
Gesamt	57	33	51	34

FAZIT » Einfallslose Roboter-Ballerei, die zumindest auf den HD-Konsolen noch akzeptable Hirnabschalt-Aktion bietet.

Williams Pinball Classics

360 PS3 Wii PSP Geschicklichkeit



360 Ein paar neuere Tische haben bereits Punktedisplays mit Animationen, die aber kaum in den Spielablauf eingebunden werden.

Überraschung: Stolz zwei Jahre nach der USA-Veröffentlichung schaffen es die "Williams Pinball Classics" doch noch nach Deutschland – und wirken prompt bereits altbacken. Das gilt nicht nur für die biedere Inszenierung inklusive virtueller Spielhalle: Mit der Ballphysik wäre man 2009 vielleicht noch rundum glücklich gewesen, heutzutage überzeugen auch Download-Titel wie "Pinball FX 2" in dieser Hinsicht deutlich mehr. Bei den Williams-Tischen beschleicht Euch nämlich das kuriose Gefühl, dass die Silberkugel einerseits eine Spur zu schwer und zu träge ist, andererseits in voller Fahrt aber zu elastisch von Banden und Bumpen

abprallt. Das macht die Partien latent hektisch und unruhig, immerhin verhält sich Euer Spielgerät aber auf allen Tischen gleich – wer sich dran gewöhnen will, kann das auch.

13 Geräte aus drei Dekaden stehen zur Wahl, die in puncto Layout überwiegend unspektakulär ausfallen: Rampen oder ungewöhnliche Gimmicks findet Ihr kaum, meist sind lediglich zwei Flipperarme vorhanden. Die optische Gestaltung ist meist grobschlächtig und mitunter unangenehm grellbunt. Zudem sollte Ihr Geduld mitbringen, denn zum Spielen der meisten Geräte benötigt Ihr Credits, die nur durch das Erfüllen von Zielen bei Matches gewonnen werden können. us



Ulrich Steppberger

Virtuelle Flipper packe ich zwischendurch immer wieder gerne in meine Konsolen, aber die "Williams Pinball Classics" lassen mich kalt. Historische Exaktheit ist schön und gut, doch wenn die Originaltitel unspektakulär sind, leidet die Motivation. An die merkwürdige Ballphysik kann man sich ebenso gewöhnen wie an das unnötig zeitraubende Credits-Sammeln, um irgendwann mal Freispiele zu aktivieren. Doch spannend ist das alles nicht, zumal im Download-Bereich mit "Pinball FX 2" eine wesentlich flottere Alternative lockt.

Entwickler: FarSight Studios, USA
Hersteller: System 3
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

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

- 13 Originaltitel von 1970 bis 1997
- 10 Kamerawinkel einstellbar
- Turnier-Modus oder Einzelspiel möglich
- einzelne Partien müssen bezahlt werden

SPIELSPASS

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

62

FAZIT » Umfangreiche und authentische Flippersammlung, der es an Spektakel und realistischer Ballphysik mangelt.



360 "Gorgon" ist einer von nur zwei Tischen, die von Anfang an auf Freispiel stehen – wer ordentlich Credits sammelt, wird also hier öfters antreten.



GAME:STORE

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

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



Call of Duty: Black Ops uncut (dt.) (18)
XB 360/PS3 49,95



SPACE MARINES uncut (18)
360/PS3 ab Sept.
Collectors Edition Sept.



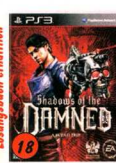
DEUS EX uncut (18)
XB360/PS3 ab Sept.
Limited Edit. Sept.



God of War: Origins Collection
PS3 only (18) uncut ab Sept.



DEAD ISLAND uncut
PS3/XB360 ab Sept.
SPECIAL Edit. Sept.



Shadow of the Damned uncut (18)
PS3/360 je 69,95



FEAR 3 (18) 59,95
XB360/PS3 ab Sept.
Collectors Edit. 99,95



BODYCOUNT uncut (18)
XB360/PS3 ab Aug.



DRIVER San Francisco
XB360/PS3 ab Sept.
Collectors ab Sept.



GEARS of Gears 3 uncut
Collectors Edit. / EPIC Edit.
Ab Sept. jetzt vorbestellen



GEARS 3 T-Shirt
in M/L/XL je 24,95
sofort lieferbar.!!!!



RESISTANCE 3 uncut (18)
PS3 any ab Sept.
Collectors Edit. Sept.

Top 5: 1. FEAR3 2. DukeNukem 3.indiz. 4. Infamous 5. CRYISIS 2

XBOX360 GAMES	PLAYSTATION3 slim
ALPHA PROTOCOL dt. 29,95	Alpha Protocol dt. 29,95
BATMAN dt. Text/Spr. 29,95	BAYONETTA (18) 29,95
BLUR dt. 39,95	BLUR dt. 39,95
Deathmiles Deluxe 39,95	BIOSHOCK 2 uncut (18) 29,95
Fallout New Vegas (18) 69,95	Dragon Age Ultimate dt. 29,95
Fi 2010 PAL 59,95	God of War Collection uncut 39,95
FABLE 3 dt. 59,95	God of War 3 uncut (18) 49,95
Fable 3 Collectors Edit. 79,95	Fi 2010 PAL 59,95
MASS EFFECT 2 dt. 29,95	Little Big Planet 2 dt. 59,95
MAFIA 2 uncut (18) 29,95	FALLOUT Ne Vegas (18) 69,95
Marvel vs Capcom 3 59,95	KILLZONE 2 uncut / steelbook 59,95
Portal 2 dt. 69,95	KILLZONE 3 uncut (18) 59,95
HALO REACH uncut (18) 59,95	MAFIA 2 uncut (18) 39,95
Shadow of the Damned uncut 69,95	SOCOM 4 (18) dt. 69,95
SERIOUS SAMHD dt. (18) 29,95	TimeCrisis Rising Storm uncut 59,95
Uncharted 2 dt. 29,95	UNCHARTED 2 dt. 29,95
YAKUZA 4 PAL uncut (18) 59,95	

Dualshock 3 in blau, weiss und rot lieferbar
PLAYSTATION MOVE / Spiele und Zubehör lieferbar
NEU: Über 200 GEBRAUCHTSPIELE für PS3 und XB360 auf Lager

BESTELLHOTLINE: 0201-777225

Verandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 EURO - DHL oder POST

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 Häufiges Rückgaberecht (nur versiegelt)

JETZT MIT ALTERNANRWETWEIS REGISTRIEREN UND 100 SPIELE BESTELLEN !!!

BANKVERB: SPARKASSE N.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHABER: ZEGLS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Earth Defense Force: Insect Armageddon

PS3 360 Action 16

» Anno 2007 war "Earth Defense Force 2017" für die Xbox 360 das spielerische Äquivalent eines Sci-Fi-B-Movies – billig, bekennend trashig und doch unterhaltsam. Vier Jahre später wagt sich D3 Publisher an einen Nachfolger, für den statt des japanischen Ur-Entwicklers Sandlot mit Vicious Cycle ein amerikanisches Studio beauf-



Ulrich Steppberger

Das letzte "EDF" hat mir trotz Trashfaktor viel Spaß gemacht, doch "Insect Armageddon" schafft es nicht, die gleiche Begeisterung zu wecken. Das liegt nicht

"GEHT SO"

zuletzt daran, dass die Optik irgendwie auf dem Stand von 2007 stehen geblieben ist und sich spielerisch kaum etwas getan hat. Im Gegenteil, der Fokus auf längere Levels und Waffenfreischaltung durch Sammeln von Erfahrung macht das Geschehen monotoner. Zum Abreagieren zwischendurch ist die Insektenjagd trotzdem okay und wenn Ihr ein paar Mitstreiter aufstellt, wächst der Spaß deutlich – ein Muss wird "Insect Armageddon" dadurch aber noch lange nicht.

tragt wurde. Dort hat man sich das Nippon-Werk offenbar ganz genau angesehen, denn "Earth Defense Force: Insect Armageddon" hält sich in vielen Aspekten sklavisch an den Vorgänger. Hier wie dort marschiert Ihr durch Third-Person-Umgebungen wie eine etwas karg in Szene gesetzte Stadt und ballert auf Horden von mutierten Ameisen und Spinnen beziehungsweise metallene 'Ravager'-Roboter. Das läuft

stets latent chaotisch ab, aber in der Kampagne greifen Euch zwei CPU-Kameraden unter die Arme, wenn etwa die Lebensenergie knapp wird. Vier leicht unterschiedlich bestückte Soldatenklassen stehen zur Wahl, von der jede zwei Wummen im Gepäck führt. Die Munition ist unendlich, allerdings dauert das Nachladen etwas länger, wenn Ihr nicht genau den 'Quick Reload'-Moment per Knopfdruck trifft. Größter Un-

terschied zum Vorgänger ist, dass Ihr jetzt weniger, aber dafür längere Levels ohne Checkpoints absolviert, was der Abwechslung jedoch nicht zugute kommt. Neue Waffen findet Ihr nur noch selten auf dem Schlachtfeld, meist müsst Ihr sie durch langwierige Einsätze freischalten. Das zudem grafischer Stillstand herrscht, lässt sich nicht alleine als Designentscheidung schönreden. us



360 Die mutierten Ameisen beherrschen auch Clipping: Wackere Erdverteidiger lassen sich von solchen technischen Macken aber nicht ablenken.

Entwickler Vicious Cycle, USA
Hersteller D3 Publisher
Termin im Handel
Preis 40 Euro

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

- » Story-Modus: 3 Kapitel mit je 5 Levels
- » Koop-Kampagne für 2 (auch Spielscreen) oder 3 Spieler; Survival maximal 6
- » 4 Charakterklassen
- » massenweise Waffen freischaltbar

SPIELSPASS

Singleplayer 6 von 10
Multiplayer 7 von 10
Grafik 4 von 10
Sound 5 von 10

61

FAZIT » Technisch altbackene und abwechslungsarme, aber mit viel B-Film-Charme versehene Third-Person-Ballerie.

Green Lantern: Rise of the Manhunters

PS3 360 Wii DC XBOX 360 Action 12

» In der aktuellen DC-Comic-Verfilmung "Green Lantern" wird Testpilot Hal Jordan ungewollt zum interstellaren Superhelden – seine Kraft verleiht ihm ein mächtiger Ring. Während der Kinofilm zur grünen Laterne Jordans Geschichte von Beginn an erzählt, fängt das Spiel so ansatzlos an, dass Ihr zunächst glaubt, das Intro abgebrochen zu haben. Ihr seht Euch sofort einer Invasion der Manhunter-Roboter ge-

genüber – die gilt es zurückzuschlagen. Euer Ring kann im Kampf verschiedenste Formen annehmen, alle darauf ausgelegt, den Gegnern die Blechnasen einzuschlagen. Abseits von Standardangriffen verwandelt sich der Ring in "Gebilde" wie Baseballschläger, Mech-Rüstung oder Kampflinet. Der Einsatz dieser 'Gebilde' verbraucht grüne Energie, die aus getöteten Feinden oder herumstehenden Behältern gespeist wird.

Während das Kampfsystem samt Tastenbelegung an "God of War" erinnert (und fast an dessen Qualitäten

heranreicht), fehlen Hüpfpassagen und ein ausgeklügeltes Leveldesign; auch die wenigen Rätsel löst Ihr, ohne groß nachdenken zu müssen.

Zwischendurch bestreitet Ihr kurze Flugpassagen, in denen Ihr auf Bösewächere ballert – das schwammige Fadenkreuz erschwert die unübersichtliche Action zusätzlich. Das gesamte Spiel könnt Ihr übrigens auch zu zweit an einer Konsole bestreiten: Euer Kompagnon darf jederzeit einsteigen und Laterneenträger Sinestro steuern, der über dieselben Fähigkeiten verfügt. km



Kerstin Mayer

Grüne Willensenergie, gelbe Angstenergie, violette Liebesenergie – hört sich nach einem Esoterikseminar an. Doch sieht man von diesen und ähnlichen Story-Peinelichkeiten ab, ist "Green Lantern" ein ordentliches Hack'n'Slay à la "God of War" – jedoch ohne dessen Gewaltessexze. Das Kampfsystem bietet viele nette Angriffsmöglichkeiten, die beim ersten Durchspielen jedoch zu kurz kommen: Ihr erhaltet so schnell neue Moves und Upgrades, dass die knapp sechs Stunden Spielzeit nicht ausreichen, um alle auszureizen. Mein Rat: Spielt im Koop-Modus! Was allein teils zah und monoton wirkt, macht zu zweit viel mehr Spaß.

"GEHT SO"



PS3 Tod dem Robo-Wurm: Sinestro (als grüner Mech) und Jordan (mit grünem Schwert) kämpfen sich durch grafisch zweckmäßige bis ansprechende Szenarien.

3D-FAKTOR



Der 3D-Effekt fällt mal wieder in die Kategorie

"sieht nett aus, aber ohne geht's auch". Zudem begleitet Euch ein stetes Ruckeln (im Gegensatz zum normalen Modus, der einwandfrei läuft). Bei viel Action kommt es in 3D zudem zu unschönen Doppelkonturen. Alle, die keinen 3D-fähigen Fernseher besitzen, dürfen über einen alternativen 3D-Modus mit (beiliegenden) altdmischer Rot-Grün-Brille einen schwachen Tiefeneffekt samt Farbstich genießen.

Entwickler Double Helix, USA
Hersteller Warner
Termin im Handel
Preis 45 Euro

- Unterstützt » bis 2 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
- » Ring kann 12 'Gebilde' Superattacken
 - » andere Story als im Kinofilm
 - » Steuerung à la "God of War"

SPIELSPASS

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

65

FAZIT » Kompetenter, wenn auch abgespeckter "God of War"-Klon mit biederem Leveldesign – dafür entschädigt der fetzige Koop-Modus.

Dream Trigger 3D

3DS Action 6

Wie kompliziert kann eine 3DS-Ballerei sein? Versuchen wir mal, das Grundkonzept von "Dream Trigger" zu verstehen: Ihr steuert auf dem 3D-Screen eine abstrakte Sonde und sollt Feinde abschießen – die sind aber getarnt, nur auf dem als Radargitter fungierenden Touchscreen unten seht ihr grob ihre Position. Um sie verwund-

und sichtbar zu machen, müsst ihr per Stylus Sonarsonden ablegen – die werden aktiviert, wenn eine horizontal verlaufende Zeitlinie sie berührt (ähnlich wie bei "Lumines"). Trifft nun ihr Schall einen Feind, taucht der oben auf und ihr könnt ihn erledigen. Brummt der Schädel schon? Dann freut Euch über noch mehr Ingredienzien: Lebende Gegner sondern viele kleine Projektile ab, doch wenn ihr ballert, seid ihr unverwundbar – allerdings habt ihr

nur begrenzt Schussenergie, die lediglich durch das Enttarnen von Feinden aufgefüllt wird. Und an Sonden steht Euch pro Zeitliniendurchgang natürlich nur eine bestimmte Anzahl zur Verfügung...

Letztlich entpuppt sich das Gemisch als hektische Mixtur aus Knöpfchgedrücke und Stylusgewische, wobei Tempo jeglicher Koordination vorzuziehen ist. Ein kurzes Tutorial versagt konsequent dabei, Euch die praktische Umsetzung des

Prinzips vernünftig zu erläutern, weshalb schon der erste Level ungemein frustrierend ausfallen kann. Habt Ihr doch irgendwann halbwegs den Dreh raus, ärgert Ihr Euch über die Kampagne mit unklaren Aufgaben und lästigen Einschränkungen im Missionsfortgang, die mehrfachen Spielen früher Levels unabdingbar macht – da tröstet die hübsch psychedelische Optik nur begrenzt. us



Ulrich Steppberger

Hübsch bunt ist es ja, dieses "Dream Trigger 3D". Und die Idee, projektilllastige Ballereien mit einer Prise "Lumines" und Knobel- zu koppeln, klingt

ganz witzig – bis man es spielt. Dann merkt Ihr schnell, dass mit Plan nichts geht, sondern wildes Schießen mit hektischen Stylusstrichen Trumpf ist. Ein fast nutzloses Tutorial, fummelige Steuerung, die zähe und durch die vagen Herausforderungen konfuse Kampagne – nichts passt zusammen. Für Zocker mit wenig Anspruch und unendlich Geduld seht ihr trotzdem noch ein gewisses Spaßpotenzial, mir hat "Dream Trigger 3D" aber Alpträume beschert.



3DS Jeder Level hat eine andere Hintergrundgrafik – so friedliche Wolkchen wie hier sehen zwar nicht spannend aus, dafür habt Ihr noch etwas Übersicht.

Entwickler 03 Publisher, Japan
Hersteller 03 Publisher
Termin im Handel
Preis 40 Euro

Unterstützt » bis 2 Spieler, Text: englisch

- » Weltkarten-Modus mit über 50 Levels
- » 117 Herausforderungskriterien
- » beide Screens sollten gleichzeitig im Auge behalten werden
- » 3DS-Faktor: Der Tiefeneffekt ist ordentlich, lenkt aber beim Spielen ab.

SPIELSPASS

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

35

FAZIT » Im Kern simple, aber letztlich doch verkomplizierte Ballerei, die in buntem Chaos und Frust endet.

Air Conflicts: Secret Wars

PS3 360 Action 42

Dorothy zieht in den Krieg: Als Flieger-Heldin braust Ihr in "Air Conflicts" in zahlreichen Schlachten des Ersten und Zweiten Weltkriegs durch die Lüfte. Wie bei den offensichtlich Vorbildern "Heroes over Europe" und "Blazing Angels" erledigt Ihr in der Kampagne zahlreiche Aufträge, die sich in mehrere Abschnitte mit vorgegebenen

Primärzielen unterteilen. Die knappen Missionen sind meist in einigen Minuten erledigt und verzögern sich nur durch das häufige Geplapper Eurer Kameraden. Die Einsätze reichen genretypisch von Begleitschutz über Konvoi-Geleit und Spionage bis zu Bombardements von Brücken, Geschützstellungen und Fabriken. Doch ganz so einfach machen es Euch die deutschen und russischen Kampfflieger nicht und liefern Euch zahlreiche Duelle. Knallt feindliches Militär mit dem Maschinengewehr,

ungelenkten Raketen oder Bomben ab. Letztere regenerieren sich nach einiger Zeit. Alternativ umgeht Ihr die aggressive Meute im Tieflieg und bleibt außer Sichtweite. Beahlet aber Eure Tarnanzeige im Auge. Daneben setzt Ihr Adrenalin frei, um den Spielablauf zu verlangsamen und die Kameraricht zu vergrößern. Zwei Steuerungsarten bedienen Einsteiger und Profis: Bei 'Arcade' gelangen Abschnüsse erheblich einfacher. Bei 'Simulation' habt Ihr dagegen die volle Flugkontrolle. Die

obligatorische Cockpitsicht, in der Ihr Euch mit dem rechten Analogstick umsehen dürft, ist natürlich ebenfalls dabei. ts



360 Bombardements erfordern mehrere Anflüge, bis der Zielkreis exakt sitzt.



Thomas Stuchlik

Mal wieder Weltkrieg: Die einfallende Ballerei über europäischem Boden macht dank kurzer Missionen durchaus Laune. Die Arcade-Ausrichtung erfordert zudem kaum Einarbeitung in die Steuerung. Allerdings nerven ständig nötige Tiefflugmanöver und Strömungsabriss, die in Kombination so manchen Absturz verursachen. Zudem fällt der Radarschirm beschränkt aus, was gerade Tarn-Missionen unnötig erschwert, und Comic-Zwischensequenzen verniedlichen den patriotischen Unterton des Spiels. Dennoch gefallen die ordentliche Grafik und die originalgetreuen Flugzeuge samt Schadensmodell. Trotz einiger Macken dürfen Hobbypiloten mit Weltkriegs-Vorliebe zuschlagen – auch dank des Preises.



360 Je nach Schwierigkeitsstufe steht Euch eine entsprechend genaue Zielfilfe zur Verfügung, was gerade bei feindlicher Überzahl Euer Fliegenleben retten kann.

Entwickler Games Farm, Slowakei
Hersteller dtp
Termin im Handel
Preis 40 Euro

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

- » 49 kurze Missionen
- » 16 Flugzeuge aus beiden Weltkriegen erspielbar
- » zwei Steuerungsmodi: Arcade und Simulation

SPIELSPASS

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

68

FAZIT » Die unispierte Flug-Action bietet kurzweilige Luftkämpfe, aber keine eigenständigen Ideen.

Call of Juarez: The Cartel

PS3 360 Ego-Shooter

18



PS3 Banditen und Indianer sucht Ihr im dritten Teil der "Call of Juarez"-Reihe vergeblich. Stattdessen schickt Ihr Gangmitglieder, tatowierte Mexikaner und schmierige Waffendealer mit automatischen Waffen in die ewigen Jagdgründe.

Der Wilde Westen – Schauplatz legendärer Filme wie "Spiel mir das Lied vom Tod" und "Für eine Handvoll Dollar". In dieses Ambiente ordneten sich die ersten beiden "Call of Juarez"-Episoden ein, die kriegsmüden Ego-Shooter-Spielern dringend benötigte Abwechslung von den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs und des Nahen Ostens boten. "The Cartel" verlässt diese Epoche und entführt Euch in

das von Bandenkriegen, Drogenhandel und Verschwörungen gebeutelte Los Angeles des 21. Jahrhunderts.

Vertrauen? Nein danke!

In den "Call of Juarez"-Spielen waren wir traditionell immer mit den Gebrüdern McCall unterwegs. Das neue Gespinnst besteht nicht nur aus zwei, sondern aus drei Personen, von denen immerhin eine ein direk-

ter Nachfahre der Revolverhelden ist: Ben McCall vom LAPD, ein harter Hund, der ständig flucht, erst schießt und dann fragt. Zu ihm gesellen sich die an Halle Berry angelehnte FBI-Agentin Kim Evans und der smarte Latino Eddie Guerra. Das Klischee-beladene Trio ballert und schlägt sich durch 15 Kapitel einer verworrenen und bis zum Ende undurchsichtigen Story, die Euch durch schmutzige Hinterhöfe, Striplokale, den Grand Canyon und schließlich doch wieder Mexiko führt. Die drei Beamten sind keineswegs dicke Freunde und begegnen sich mit einer Menge Misstrauen. Das spiegelt sich nicht nur in der rund acht Stunden langen Geschichte, die je nach Eurer Charakterwahl leicht abgewandelt abläuft und unterschiedliche Enden nach sich zieht, sondern auch in individuellen Sekundärmissionen, die Ihr innerhalb der Levels erledigen müsst, ohne dass Euer Team es bemerkt. Meistens bekommt Ihr zu Beginn



Tobias Kujawa

Wer auch immer das dritte "Call of Juarez" in die heutige Zeit verlegte, wurde wohl mit dem Klammerbeutel gepudert. Durch das Western-Szenario stehen die Schießereien mit den McCalls aus der Masse hervor, atmosphärisch stimmt da alles. "The Cartel" erinnert eher an einen pubertären Actionfilm. Blende ich die dummen Sprüche und die hanebüchene Handlung aus, entfaltet sich ein schnörkelloses Spiel mit vielfältigen Schauplätzen und einer interessanten Koop-Idee. Statt einfach Seite an Seite durch die Levels zu streifen, achte ich darauf, wo meine Partner hingehen, und freue mich diebstlich, wenn ich sie auf frischer Tat ertappe. Ein Wort noch zur Akustik: Die deutschen Sprecher überzeugen mich nicht, besonders die spanischen Floskeln klingen unnatürlich – zum Glück ist auch der englische O-Ton dabei.

der Missionen, die sich alle zu dritt kooperativ über das Internet spielen lassen, einen Anruf mit der Bitte, bestimmte Dinge zu stehlen oder zu sabotieren. Sehen Euch Eure Kollegen dabei, ist die Mini-Mission gescheitert; seid Ihr erfolgreich, hagelt es Erfahrungspunkte, die bessere Waffen freischalten. Mit KI-Kameraden macht dieses Feature kaum Spaß, da diese selbstständig agieren und nicht explizit darauf achten, wenn Ihr mal vom vorgegebenen Levelpfad abweicht. Mit menschlichen Mitstreitern entwickelt sich dagegen ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel, jeder fragt sich, was die anderen im Schilde führen.

Auch im klassischen Mehrspieler-Modus bekommt Ihr vom Spiel einen Partner zugewiesen. Dieser startet in Eurer Nähe, kennt immer Eure Position und teilt sich mit Euch ein gemeinsames Radar.

Abwechslung von den tumulen Schießereien, in denen Ihr ab und



PS3 Zahlreiche Neuerungen begleiten den Epochenwechsel: Statt zu Pferde seid Ihr jetzt (leiden) mit dem Auto unterwegs. Außerdem positioniert Ihr Euch an bestimmten Stellen der Levels neben Türen und stürmt Räume in Zeitlupe. Das interessanteste neue Feature sind die individuellen Aufträge, die Ihr unbemerkt von Euren Kollegen erledigt.





PS3 Gegen Ende des Spiels schießt Ihr Euch wieder durch Mexiko und die sandige Wüste. Dann kommt auch endlich das gewohnte Western-Gefühl auf.

an für kurze Zeit in einen Zeitlupe-Modus umschaltet und Eure Gegner begleitet von besonders flapsigen Sprüchen ins Jenseits pustet, bieten neuerdings Fahrzeug-Abschnitte. In denen brettert Ihr über Highways und durch die Wüste und kämpft hauptsächlich mit der schwammigen Steuerung und den viel zu spät auftauchenden Wegpunkten. Immerhin lassen sich aber fast alle fahrbaren Untersätze mit ein paar gezielten Schüssen (auf die Fensterscheiben!) in die Luft jagen. Damit löscht Ihr effektiv mehrere der spanisch fluchenden Feinde auf einmal aus, die sich auch sonst nicht sonder-

lich intelligent anstellen. Innerhalb der mannigfaltigen Levels zeigen nun Silhouetten an, wo Ihr zusammen mit Euren Partnern im "Call of Duty"-Stil Türen eintretet und Räume stürmt oder wo Ihr am besten im Schutze des Deckungsfeuers Eurer Kollegen Gegnergruppen flankiert.

Wo ist der Stil?

Lobten wir den Vorgänger "Bound in Blood" noch für seine Charaktere, die stimmige Grafik und das ungewöhnliche Setting, so patzt "The Cartel" in diesen Bereichen. Evans, Guerra und McCall sind unsympathische,

gefühlskalte Klötze, die sich nicht scheuen, den Tod eines Informanten mit einem lockeren Spruch zu quittieren oder eine wehrlose Stripperin an der Gurgel zu packen. Die Grafik wirkt in Zeiten von "Killzone 3" und "Crysis 2" mit kaum vorhandenen Schatten, groben Texturen und unnatürlich animierten Figuren antiquiert. Der Schritt vom Wilden Westen hin zum heutigen Los Angeles raubt der Serie ihre Identität und Individualität. Verfolgungsjagden zu Pferde oder mit der Kutsche sind genauso passé wie die spannenden Duelle Mann gegen Mann und das vorsichtige Taktieren mit nur sechs

Kugeln im Revolver. Mit 30 Schuss pro Magazin kann man nun einmal verschwenderischer umgehen.

Unterm Strich bleibt ein ordentlicher Ego-Shooter im Stil von "Desperado" und "Machete", der durch Abwechslung und die Abwesenheit von US-Soldaten und patriotischen Parolen glänzt, dem es aber an spielerischem Tiefgang und Intelligenz mangelt. Wer über die technischen und erzählerischen Schwächen hinwegsehen kann und neue Koop-Herausforderungen sucht, der riskiert im Sommerloch einen Blick. "Call of Juarez"-Fans der ersten Stunde, die auf coole Sprüche pfeifen und nicht auf echtes Wild-West-Flair verzichten wollen, begleiten lieber John Marston durch Rockstars "Red Dead Redemption". tk



360 In den zahlreichen Fahrsequenzen dürft Ihr im Solomodus nur selten auf Verfolger ballern. Meist zwingt Euch das Spiel hinteres Steuer. Die Fahrphysik der Vans und Jeeps erinnert an schwerfällige Seifenkisten mit platten Reifen.

Entwickler: Techland, Polen
Hersteller: Ubisoft
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro
Unterstützt: bis 12 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » Koop-Modus mit einfallsreichen kompetitiven Solo-Aufgaben
- » mehrere Enden und minimal andere Story, je nach gewähltem Charakter
- » Fahrpassagen mit grausiger Fahrphysik
- » PS3 vs. 360: Auf der Sony-Konsole nicken die Zwischensequenzen, auch die Grafik ist etwas unsauberer als bei der Konkurrenz

SPIELSPASS

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

68

Fazit » "The Cartel" wirft seine Wild-West-Wurzeln über Bord. Der Koop-Ansatz gefällt, die Hau-Drauf-Attitüde ist Geschmacksache.



Earth Defense Force: Insect Armageddon

Riesige Insekten bedrohen die Erde! Das Schicksal der Menschen liegt in den Händen der Earth Defense Force. Der neueste Teil der Kult-Reihe bietet wieder rasante Nonstop-Action und fesselndes Gameplay!

- ab 16 Jahren • für Xbox 360

YSAXC1

XBOX 360

XBOX 360



inkl. Kinect!

279,-



47,-

Microsoft Xbox 360 4 GB

- 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“

QX#M53

Xbox 360 Controller

inkl. Ladekit

- Wireless Controller mit transformierbarem Steuerkreuz für Xbox 360
- inkl. Spiel- und Ladekit

QXZM71

ROXIO



74,-

Roxio Game Capture

Hardware- und Softwarelösung, mit der sich der Spielverlauf beliebiger Spiele in Echtzeit auf dem PC aufzeichnen lässt.

- für Xbox 360 und PS3

QXZV09



32,-

Williams Pinball Classics

Den Flipper-Freund erwarten 13 legendäre und bis ins kleinste Detail originalgetreu umgesetzte Tische aus verschiedenen Epochen der Williams-Firmenhistorie.

- ohne Altersbeschränkung • für Xbox 360

YSPX13



42,-

Tropico 4

Die Zeiten haben sich geändert und El Presidente muss sich neuen Herausforderungen stellen und neue Einnahmequellen erschließen.

- ab 12 Jahren • für Xbox 360

YSSX03



19,-

Forza Motorsport 3 Ultimate

Das realistischste Rennerlebnis aller Zeiten: Die komplette Forza 3-Sammlung plus alle bisher veröffentlichten Zusatzinhalte in einem Paket.

- ohne Altersbeschränkung • für Xbox 360

YSRX20

PS3



289,-

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

QY#539



37,-

Nintendo Wii Play: Motion

Zwölf total verrückte Spiele machen jedes Wohnzimmer zur Spaßzone und sorgen für Spielabende, bei denen garantiert kein Auge trocken bleibt.

- für bis zu vier Spieler • ab 6 Jahren

YSPW47



37,-

Cars 2 - Das Videospiel

Besuche mit beliebten Cars-Charakteren aufregende Schauplätze rund um den Globus und erlebe spannende Abenteuer.

- ab 6 Jahren • für Nintendo Wii

YSPW38



39,-

LEGO Star Wars 3 The Clone Wars

Dank der neuen Grafik-Engine verspricht das Spiel eine atemberaubende Optik.

- Freigegeben ab 6 Jahren • für Nintendo Wii

YSAW54

Besuche ALTERNATE auf der

gamescom

18. bis 21. August 2011
Halle 7 | Stand B051

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr

01805-905040*

Software

Gaming

TV & Audio

Foto & Video

Telefonie

Apple

Home & Living

37,99



Xenoblade Chronicles

Auf den gigantischen, leblosen Titanenkörpern von Bionis und Mechonis steigt der Spieler in den verzweifelten Kampf der Homs ein und muss der Invasion einer schrecklichen, roboterhaften Armee Einhalt gebieten. Es bleibt nur eine Chance: das legendäre, magische Schwert Monado.

- ab 12 Jahre • für Nintendo Wii

YSOW08



für Wii und 3DS: **33,99**

für PS3 und Xbox: **42,99**

Green Lantern: Rise of the Manhunters

In der Rolle von Hal Jordan, seines Zeichens begabter Pilot und erste menschliche Green Lantern, ergründet der Spieler die Tiefen des Kosmos, um die intergalaktische Ordnung wiederherzustellen.

- ab 12 Jahre • für 3DS, Wii, Xbox 360 oder PS3

YSATG4 / YSANS6 / YSAW69 / YSAXD8



Das Haus des Anubis: Das Geheimnis des Osiris

Ein Archäologe ist auf unerklärliche Weise verschwunden und nur der Spieler kann dabei helfen ihn wiederzufinden.

- ab 6 Jahren • für Nintendo DS

YSFN37



Driver Renegade 3D

Nach Jahren der Undercover-Arbeit nimmt John Tanner sich der Kriminalität auf seine eigene Art und Weise an und rettet das Leben des Senators Ballard.

- ab 16 Jahren • für Nintendo 3DS

YSAN21



Captain America: Super Soldier

In Captain Americas erstem eigenen Spiel, einem fesselnden Action-Adventure, tritt man Red Skulls Armee in den dunkelsten Tagen des 2. Weltkriegs entgegen.

- ab 12 Jahren • für Nintendo DS

YSAN62



Nintendo 3DS The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D Bundle

- Handheld-Spielekonsole • 9-cm-3D-Display
- 7,7-cm-Touchscreen • WLAN • DS-Slot
- inkl. „The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D“-Spiel (ab 6 Jahre) und Tasche

QN#N42

ALTERNATE

L.A. Noire Download-Round-up

Wer noch mehr Zeit in den 1940ern verbringen will, wird von Rockstar umfangreich bedient – MI geht mit Cole Phelps noch einmal auf Streife und ermittelt, ob sich die Downloads lohnen.

Entwickler: Team Bondi, Australien
Hersteller: Take 2
System: PS3 / 360
Preis: 60 Euro
Hauptspiel: 82% (Test in MI 07/11)

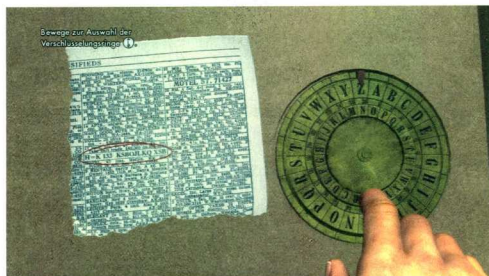
» Rockstar setzte in den jüngeren Vergangenheit auf wenige, aber dafür große Download-Add-ons (sieht man von den Mehrspieler-Packs bei "Red Dead Redemption" einmal ab). Beim Detektiv-Abenteuer "L.A. Noire" wird ein anderer Weg eingeschlagen, jedoch erneut mit einem Kniff: Auf Nachschub hoffende PS3- und Xbox-360-Ermittler erhalten jede

Menge kleiner Häppchen, die sie wahlweise einzeln oder als Komplettpaket per 'Rockstar-Pass' erwerben können. Sofern Ihr nicht bei einer Vorbestellung in den Genuss eines der Zusatzfälle gekommen seid, empfiehlt sich letztere Variante: Wenn Ihr Euch eh alle Add-ons gönnen wollt, spart Ihr so über 8 Euro und braucht nicht lange zu grübeln, ob sich attributverstärkende Klammotten nun lohnen oder nicht.

Licht und Schatten

Tatsächlich sind die Textilien eher als Gimmicks anzusehen, denn die Schwierigkeit von "L.A. Noire" ist ohnehin so niedrig, dass Ihr deren Power-ups kaum brauchen werdet. Die Ausnahme bildet das Button-Man-Outfit, das an die Suche nach Polizeimarkern gekoppelt wurde – ein Fall für Sammler, die noch mehr Nebenbeschäftigungen jenseits von Auto- und Filmrollenschnitzeljagd wollen.

Am interessantesten sind die vier zusätzlichen Fälle, von denen Euch



360 Von den vier zusätzlichen Fällen ist "Nicholson Galvanisierung" wegen seiner guten Mischung aus Action, Ermittlung und kleinen Denkeinsätzen sowie des Besuchs in der 'Spruce Goose'-Fertigungshalle (großes Bild oben) unser Favorit.

jeder eine gute Stunde beschäftigt: Die für Vorbesteller von Beginn an zugänglichen "Falsche Papiere" (Verkehr) und "Die nackte Stadt" (Sitte) fallen etwas einflusslos aus und setzen auf Totortuntersuchungen und Verhöre. Bunter fällt das Treiben beim mit größeren Schießereien versehenen "Kifferwahninn" (noch einmal Sitte) und vor allem in der "Nicholson Galvanisierung" (Brand)

aus. Letzterer Fall schickt Euch an ungewöhnliche Schauplätze und hat fast so viele kleine Rätselaufgaben zu bieten wie die gesamte Hauptgeschichte zusammen. Wie die anderen Download-Einsätze könnt Ihr ihn auch starten, wenn Ihr das betreffende Deznertat in der Story noch nicht erreicht habt – grundsätzlich loblich, Ihr lauft dabei aber Gefahr, einige Geheimnisse vorab zu erfahren. us



Ulrich Steppberger

Das Gesamtpaket im 'Rockstar-Pass' bietet auf jeden Fall viel Inhalt fürs Geld: Selbst wenn man die eigentlich überflüssigen Klamotten ignoriert, bleibt unterm

Strich eine Ersparnis. Die vier Fälle sind durchaus spielsenswert, sofern man nach der Story im Hauptspiel nicht die Nase voll hat. Schade nur, dass Team Bondi nicht noch mehr Experimente wagte, denn gerade als Zusatz sind etwas actionlastigere Einsätze wie der "Kifferwahninn" nicht verkehrt. Neue Impulse solltet Ihr insgesamt aber nicht erwarten.

Das Zusatzinhalte-Sortiment von "L.A. Noire"

NAME	ART	BESCHREIBUNG	PREIS
Rockstar-Pass	Bundle	Damit bekommt Ihr alle anderen Inhalte auf einen Rutsch und spart Euch etwa 40% des Kaufpreises – ein gutes Angebot.	11,25 €
Chicago Piano	Waffe	Das Maschinengewehr findet Ihr im Kofferraum Eures Autos – damit habt Ihr mehr Feuerkraft, die aber eigentlich nie benötigt wird.	–
Haudegen	Anzug	Mit diesem Zwirn wird Cole bei Faustkämpfen widerstandsfähiger und hat selbst mehr Dampf in den Fäusten.	1 €
Meisterschütze	Anzug	Schlimpft Ihr in diesen Textiletzen, wird die Zielgenauigkeit von Pistolen und Gewehren besser – eigentlich überflüssig.	1 €
Button-Man & Jagd nach Abzeichen	Anzug & Items	Wenn die Filmrollen-Suche nicht reicht, darf hier 20 Abzeichen aufspüren – Erfahrungspunkte und mehr Munition wirken als Belohnung.	2 €
Die nackte Stadt	Fall	Beim Sitzdeznertat angekommen, trifft Ihr dort alte Kollegen aus dem Mord-Revier wieder – gut, aber eine Standardmission.	4 €
Falsche Papiere	Fall	Im Hauptspiel ist das Verkehrsdeznertat mit schlichten Einstiegsfällen gefüllt – dieser reiht sich nahtlos ein.	4 €
Nicholson Galvanisierung	Fall	Wegen kleiner Spöler solltet Ihr hier erst ermitteln, wenn Ihr die Hauptstory durch habt, dann geht es aber abwechslungsreich zur Sache.	4 €
Kifferwahninn	Fall	Überraschend viel Balleraction hebt den zweiten Einsatz im Sitzdeznertat ab – dafür fällt die Story etwas verworren aus.	4 €

Call of Duty: Black Ops – Annihilation

Sniper auf dem Golfplatz, Heckenschützen im Drive-In-Restaurant, Mord und Totschlag in der Area 51 bzw. einer sowjetischen Raketenbasis. Und dann noch Baby-Zombies im Shangri-La-Dschungel...

Entwickler: **Treyarch, USA**
 Hersteller: **Activision**
 System: **PS3, 360**
 Preis: **15 Euro**
 Hauptspiel: **86% (Test in MI 01/11)**

» Zum typisch hohen Preis von umgerechnet 15 Euro lässt Treyarch das dritte (und vermutlich letzte) Kartenpaket auf die "Black Ops"-Gemeinde los. Damit stehen zahlungsfreudigen Online-Soldaten insgesamt 26 Multiplayer-Maps und 5 Zombie-Karten zur Verfügung!

Wir starten mit 'Hazard', das mit seinem saftig-grünen Golfplatz ins Auge sticht. Die große Karte ist ein gefundenes Fressen für Sniper und alle, die mit der G11 richtig umge-

hen können; wer sich einen Platz am Heli-MG erspielt, kassiert zudem Kills im Dutzend. Doch eine Sache trübt das Urteil über die feine Karte: Sie ist nicht neu! 'Hazard' ist nämlich nur ein (vor allem optisches) Update der "World at War"-Map 'Cliffsides'.

'Drive In' hingegen ist neu – und eine der schönsten "Black Ops"-Karten überhaupt. Wegen des sehr offenen Zentrums fühlt sich hier jedoch nicht jeder Zocker wohl. 'Siló' wiederum spielt auf dem Gelände einer

sowjetischen Atomraketen-Basis, hat eine angenehme Größe und viele Räume mit mindestens zwei Eingängen – ein biederer, aber sehr spaßiger Neuzugang. Im 'Hangar 18' schließlich kämpft Ihr in der Area 51, jagt Euch im Schatten des legendären Blackbird-Aufklärungsflugzeugs SR-71 Kugeln um die Ohren und verflucht manches Mal die vielen offenen Stellen, die Heckenschützen zu leichten Kills einladen.

Die frische Zombie-Map 'Shangri-

La' schickt Euch in den Dschungel, überrascht mit fiesen Fellen und hetzt Euch neue Zombietypen auf den Hals. Zwar fällt sie kleiner aus als das Areal der 'Call of the Dead'-Karte, dafür sieht sie hübsch aus und birgt in ihren Tiefen einige neue Items und Easter Eggs. Unser Favorit ist die Schrumpfwaffe, mit der Ihr Untote in Baby-Zombies verwandelt. *ms*



360 Auf dem Golfplatz der kubanischen Diktatorenvilla 'Hazard' sind Snipergewehre und MGs mit Visier von Vorteil.



360 Netter Gag: Auf der Karte 'Drive In' entdeckt Ihr den Automaten von 'Call of Duty: World at War – Über Shooter'.



Matthias Schmid

Das "Annihilation"-Paket gefällt mir besser als der "Escalation"-Vorgänger. Zum einen sind die Maps hübscher, zum anderen erhalten Sniper endlich neues Futter. Zwar schmeckt der Klau bei der "World at War"-Karte 'Cliffsides' schal und interaktive Elemente sucht Ihr mit der Lupe – doch unterm Strich fallen alle vier Neuzugänge in die Kategorie gut bis sehr gut. Auch der Zombie-Trip nach Shangri-La ist motivierend und durchdacht.

GROSSES KINO jetzt im Handel

3D ohne Brille von Toshiba

Größer & schärfer: 70 Zoll mit 8K-Auflösung

Premium VoD: Filme bald kurz nach Kinostart

5 neue Flachbildfernseher mit Volllausstattung

10 Blu-ray Player im Test

Donnerwetter: 8 neue Subwoofer

audiovision.de

KINO ZU HAUSE

audiovision

26 GERÄTE im Test

Vergleich: Online, Multimedia, Apps, HD-Recording

ALLESKÖNNER-TVS

XXL-TEST

- 3 brandneue 50-55-Zoll-Fis von Samsung, Sony, Philips, Panasonic
- Preiswerte Plasma mit besserem Bild als neue LED-TVs

10 BLU-RAY-PLAYER

XXL-TEST

- Ab 100 Euro: die neuen 3D-Player – 7x sehr gut
- Toller Nebeneffekt: TV wird zur Medienzentrale

BASS-GIGANTEN

XXL-TEST

- 8 Subwoofer ab 400 Euro von Klipsch, Canton, Heco & Co.
- Labortest: Zwei kleine besser als ein großer?

GRATIS HIGH-END-HYBRID VON T+A

45 TITEL

HEFT IM HEFT

TEST

NEWS & SERVICE

3D-TVS OHNE BRILLE

BLU-RAY RELOADED

NEHMEN SIE SICH ZEIT



Platformance: Temple Death



360 Da harret die schöne Blondie ihrer Rettung: Auf dem Weg zum Filmstar sterben unvorsichtige Pixel-Indys viele Tode.

XBOX 360
INDIEGAMESTIPP

Freudige Überraschung im Indie-Sektor: Die Schöpfer des knuffigen Retro-Spießrutenlaufes "Platformance: Castle Pain" haben daraus eine Serie gemacht. Die nicht weniger martialisch betitelte Fortsetzung "Temple Death" bleibt dem liebgewonnenen Konzept treu: Als Pixelheld wuselt Ihr durch eine große zusammenhängende Landschaft und müsst alle paar Meter fiese Fallen hüpfend bezwingen – häufiges Ableben stört nur in der Statistik, denn Checkpoints sind großzügig verteilt. Als Vorlage für den charmannten Retro-Look diente diesmal nicht "Castlevania", sondern Film-Ikone Indiana Jones, entsprechend schlägt Ihr Euch mit den Tücken des Dschungels herum, um die Herzdame Grace Belly zu erreichen. Kleine Detail-Ergänzungen wie Bestenlisten und launig betitelte Belohnungsplaketten runden das positive Gesamtbild ab – als Quickie zwischen durch super! us

Entwickler: **Magiko Gaming, USA**
Preis: **1 Euro**
7 Spielfuß

Vorerst kein "Trenched" in Europa

SPIELE • Eigentlich sollte es am 22. Juni soweit sein, für diesen Tag war die Veröffentlichung des dritten Downloadspiels aus Tim Schafers Spieleschmiede Double Fine geplant. Darüber freuen durften sich aber nur amerikanische Xbox-360-Besitzer, Europäer schauten in die Röhre. Erst nach einigen Tagen wurde der Grund bekannt: Fehlende Namensrechte auf unserem Kontinent verhindern bislang den Start der launigen Baller-Strategie-Mischung. Denn der Designer eines 2009 entstandenen spanischen Brettspiels mit dem Titel "Trench", das ebenfalls in einer Art Weltkriegsszenario angesiedelt ist, pocht darauf, dass er zuerst da war – das kann ihm keiner absprechen. Microsoft als Publisher von "Trenched" hat offenbar versäumt, die Rechtssituation vorab zu klären, ist laut Double Fine aber nun dabei. Wie lange wir noch warten müssen, ist bislang unklar. us



The 2D Adventures of Rotating Octopus Character



PSP Rettet Eure Oktopus-Kameraden, sonst geht es ihnen schlecht: Der grimmige Sushi-Koch hat finstere Pläne mit ihnen...

PS3 PSP
miniTIPP

Eigentlich sagt der Titel des Spiels fast alles: Bei "The 2D Adventures of Rotating Octopus Character" steuert Ihr ein oranges Tentakeltier. Das rotiert um Objekte und kann sich auf Knopfdruck von diesen abstoßen, um dann auf dem nächsten zu landen. Dabei ist es Eure Aufgabe, vielbeinige Kollegen zu retten und gleichzeitig den zahlreichen Gegnern auszuweichen.

Das einfache Spielprinzip ist sofort verstanden, macht Spaß und stellt auch erfahrene Spieler vor Herausforderungen: Trickreich wird das zweidimensionale Oktopus-Abenteuer dadurch, dass Euer Weichtier-Held nie stillsteht. Das stellt Eure Reflexe auf die Probe, und wer nicht gründlich vorausdenkt, der sieht in den späteren Spielstufen kein Land mehr. Ans Aufgaben denkt man dabei aber nur selten – der Glubschaugen-Oktopus ist allzu niedlich und die Levels motivieren mit ihrem cleveren Aufbau. *tn*

Entwickler: **Dakko Dakko, USA**
Hersteller: **Dakko Dakko**
Preis: **2 Euro**
8 Spielfuß

Video-Service für 3DS erhältlich

ANWENDUNG • Ohne großes Tamtam ging am 13. Juni Nintendos Downloaddienst für 3D-Videos auf dem 3DS an den Start. Im eShop findet Ihr ein Programm namens "Nintendo Video" (siehe Bild), das als Symbol im Hauptmenü Platz findet. Die Bedienführung entpuppt sich als äußerst schlicht, denn eigentlich läuft fast alles automatisch ab: Neue Videos werden entweder direkt oder bei Geräten im Ruhezustand via SpotPass ohne Eure Zutun aus dem Internet geholt – startet sie einfach per Stylus-Tipp.

Anfangs standen eine Episode mit 3D-Zaubertricks (unspektakulär), ein knuffiger Trickfilm um den Vogel Oscar sowie eine Kurt-Musikdoku parat. Der 3D-Eindruck kann sich sehen lassen, eine stufenlose Regulierung ist aber nicht möglich – entweder ist er an oder aus. Für uns unverständlich: Downloads werden nicht archiviert, sondern nach sieben Tagen automatisch wieder gelöscht, egal wie leer Eure SD-Karte ist. us



ONLINE-TICKER »

+++ **Ab ins Schloss:** "Castlevania: Harmony of Despair" wird im Spätsommer auch auf der PS3 veröffentlicht: Sony-Abenteurer bekommen als Trost für die Wartezeit ein Map-Pack gratis, außerdem lockt ein neuer Vierspieler-Splitscreen. +++ **Juwelenrausch:** PopCap setzt seinen Knobler "Bejeweled 3" für PS3, Xbox 360 und DSi um – der Termin: "dieses Jahr". +++

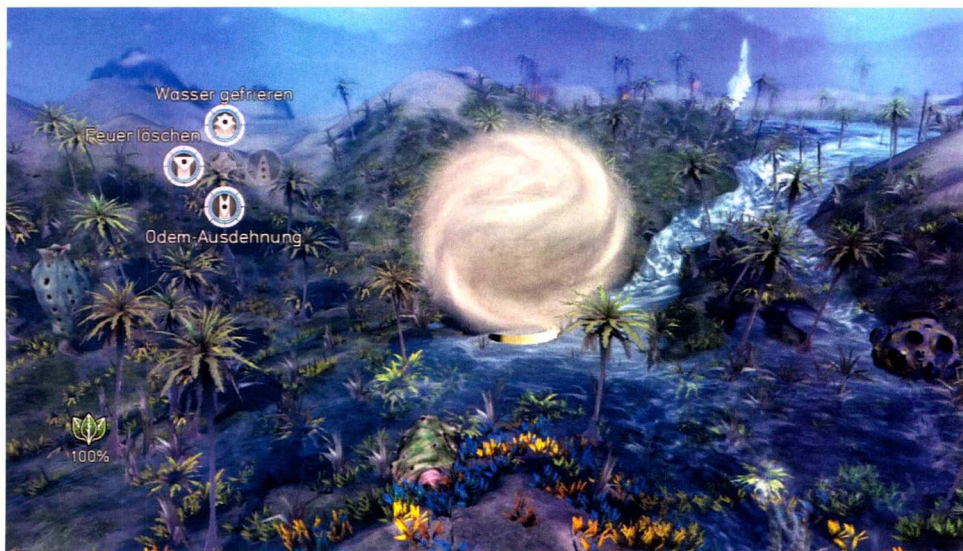
SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

From Dust

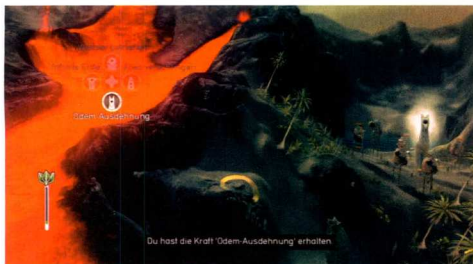
360 PS3 Strategie 6



360 Ihr agiert als unsichtbare spirituelle Kraft, die sich in einem Energieball manifestiert: Mit diesem transportiert Ihr Dinge von einer Stelle zur anderen.

Nachdem sich Peter Molyneux nur noch für "Fable" interessiert, sind Götterspiele rar geworden. Ein Franzose feiert damit jetzt sein Comeback: Eric Chahi schuf Anfang der 1990er-Jahre das atmosphärische Abenteuer "Another World" und tauchte dann unter – bis jetzt. Unter seiner Leitung entstand "From Dust", das buchstäblich weltbewegend ist.

Als spirituelle Kraft eines Volksstammes ist es Eure Aufgabe, die Schützlinge unbeschadet durch eine Reihe mehr oder weniger unwirtlicher Landschaften zu führen. Dazu steuert Ihr den 'Odem' – eine Markierung, mit der Ihr per Tastendruck Naturelemente wie Erde, Wasser oder Lava aufnehmt und wieder ablegt. So verformt Ihr in Echtzeit die Umgebung, um dem Stamm den Weg freizuräumen. In jeder Welt befinden sich Totems, an denen fünf Menschen beten müssen, wodurch ein Dorf entsteht und neue Fähigkeiten in Euch erwachen – lasst für eine bestimmte Zeit Wasser gefrieren oder verdunsten, Feuer erlöschen oder steigert die Kapazität des Odems. Habt Ihr alle möglichen Siedlungen errichtet, öffnet sich das Tor zur nächsten Welt.



360 Die Tücken der Natur stellen Euch später vor knifflige Situationen: Gerade Lavaflüsse können schnell weitreichende Auswirkungen haben.



360 Göttliche Kräfte: Schutzzauber verhindern, dass Dörfer von der Flut weggeschwemmt werden.



360 Eure Schützlinge betrachten: Ihr per Tastendruck aus der Nähe – das ist aber nur ein Gimmick.

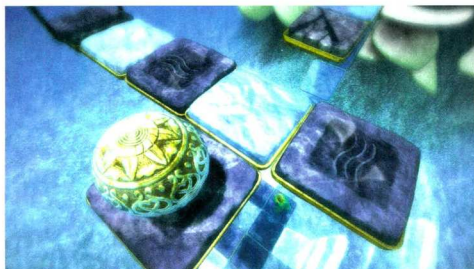
Flapsig gesagt, ist "From Dust" damit eine Art Götter-"Lemmings", nur dass Ihr den Schützlingen die Ziele genauer vorgebt. Doch das Götterspiel wird durch das Zusammenwirken der Naturkräfte richtig imposant: So türmt sich abgelegte Erde nicht künstlich auf, sondern folgt den Gesetzen der Schwerkraft, von außen drohen Gefahren wie gewaltige Fluten oder Vulkanausbrüche. Ihr habt das Schicksal Eurer kleinen Welt in der Hand, seid aber nicht allmächtig – in späteren Abschnitten kommt Ihr nur mit bedachtem und exaktem Agieren zum Erfolg.

Technisch gibt "From Dust" ein ansprechendes Bild ab, realistisch animierte Wasser- und Lavamassen beeindrucken ebenso wie Echtzeit-Umgebungsverformungen, ohne dass die Bildrate einbricht. Dass nicht jede Textur allzu detailliert ist, fällt kaum ins Gewicht: Da die Kamera zwar frei bewegt, aber nicht stufenlos gezoomt werden kann, seid Ihr meist nicht nahe genug dran, um Mängel zu erkennen. Etwas schade ist, dass Ihr die Stämme in der Regel nur in Ameisengröße seht und diese schon mal in der Naturpracht verloren gehen können. Auch der einzig größere Kritikpunkt hängt mit Euren Schützlingen zusammen: Die suchen sich eigenständig Wege zu den ihnen vorgegebenen Zielen, die durch leuchtenden Linien angezeigt werden. Doch das sind nicht immer die sinnvollsten Routen, hin und wieder bleiben einige Leute irgendwo hängen, weil sie scheinbar verwirrt den Faden verloren haben. Das kann Eure Planungen durcheinanderwirbeln und schon mal nerven, schadet dem Reiz von "From Dust" aber zum Glück kaum: Unterm Strich ist das Naturspektakel trotzdem göttlich. us

SPIELSPASS	
Entwickler	Ubisoft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Preis	15 Euro
9	

Puzzle Dimension

PS3 Denken



PS3 Die Oberflächen von Kugel und Umgebung sehen dank feiner Texturen und gelungener Bump-Mapping-Effekte hervorragend aus.

Der Name ist wenig originell, das Spielprinzip auch nicht das frischeste und dennoch denkt man bei "Puzzle Dimension" partout nicht mehr ans Aufhören, wenn man einmal begonnen hat. Ihr steuert eine Kugel über in Felder geteilte Parcours. Dabei geht es nicht um Geschicklichkeit, sondern Taktik und Planung: Wie überwindet Ihr einen Abgrund, wie setzt Ihr wegbrechende Plattformen am klügsten ein, um auf dem Kurs verteilte Pixelblumen zu sammeln und dann sicher den Levelausgang zu erreichen? Es beginnt denkbar simpel und wird immer komplexer: Seid Ihr anfangs noch auf übersichtlichen 2D-Kursen unterwegs, verlangen Euch spätere Levels eine Menge räumliches Denken ab. Dabei werdet Ihr zwar sanft in die Mechaniken des Spiels eingeführt, trotzdem wirkt so manche spätere Spielstufe zunächst einschüchternd. In den 100 Levels überzeugt auch die Präsentation: Die Farbwahl ist ansprechend und stimmungsvoll,



PS3 Steuert Ihr die Kugel auf eine Schräge, kippt der komplette Bildschirm – verliert nicht die Orientierung!

die Oberflächen der Kurse wirken herrlich plastisch und die Soundeffekte vermitteln glaubhaft Masse und Trägheit Eurer Kugel – "Puzzle Dimension" fühlt sich jederzeit richtig gut an. Dazu kommt ein Soundtrack, der sich immer wieder sympathisch an alten Chiptune-Klängen orientiert und prima ins Ohr geht.

Schade nur, dass die Entwickler es versäumt haben, Online-Ranglisten zu implementieren – bei einem Spiel, das sich um möglichst gute Kurszeiten dreht, wäre das eigentlich Pflicht gewesen. Abgesehen von diesem kleinen Lapsus macht "Puzzle Dimension" einen runden und stimmigen Eindruck – die Kugel-Knochelei wird Euch eine ganze Weile an die PS3 fesseln. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Doctor Ent., USA
Hersteller: Doctor Entertainment.
Preis: 10 Euro

8

Akimi Village

PS3 Strategie



PS3 Knuffig bunt und niedlich inszeniert: Je mehr Ihr die Akimi-Stadt ausbaut, desto sympathischer ist das wuselige Treiben anzusehen.

Nach zwei entspannten "Kefflings"-Aufbau-Abenteuern für die Xbox 360 wechseln die Entwickler NinjaBee die Fronten, aber nicht das Konzept: "Akimi Village" auf der PS3 entpuppt sich als beinahe perfekter Klon des ersten Teils auf der Microsoft-Konsole. Damit müssen Sony-Architekten zwar auf ein paar kleinere Annehmlichkeiten verzichten und vor allem mehr Fußwege zurücklegen, als unbedingt nötig gewesen wären, doch dem ebenso entspannten wie harmlosen Spaß tut das zum Glück wenig Abbruch. Als freundlicher Riese baut Ihr für ein kleines Völkchen eine Stadt, indem Ihr Rohstoffe sammelt (bzw. sammeln lasst), diese in Werkstätten weiterverarbeitet und aus den Bauteilen dann nach und nach immer komplexere Gebäude zusammenstellt. *us*

SPIELSPASS

Entwickler: NinjaBee, USA
Hersteller: Sony Online Ent.
Preis: 10 Euro

7

Alien Zombie Mega Death

PS3 Action



PS3 Auf dem Bildschirm ist meist ganz schön was los – da freut sich der Action-Fan der alten Schule!

"Alien Zombie Mega Death" ist spielerisch so wenig subtil wie sein reißerischer Titel. Bei der stark aufgemotzten Umsetzung eines PSP-minis rennt und hüpfst Ihr als kleiner Weltraumfahrer durch zunehmend komplexere Plattform-Konstrukte und ballert Alien-Zombies mit einer Vielzahl Schussvarianten in Grund und Boden.

Die Twinstick-Steuerung ist direkt und flott, dank abwechslungsreicher Aufgaben wird die Ballerei so schnell nicht langweilig: Rettet Babys, weicht Monstern aus, sammelt Objekte und entschärft Bomben. Die Grafik wurde angenehm aufgehübscht und die Effekte haben mehr Bums als beim mini-Vorgänger. Kurzum: "Alien Zombie Mega Death" ist das richtige Spiel, wenn Ihr locker-leichte Action für zwischendurch sucht. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: PomPom Games, UK
Hersteller: PomPom Games
Preis: 6,50 Euro

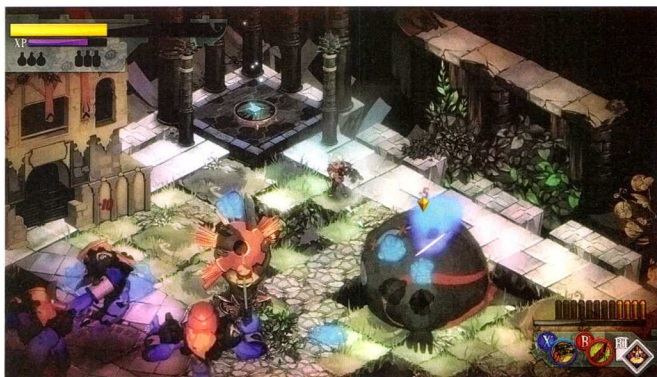
7

Bastion

360 Action-Adventure



» Eine globale Katastrophe zerbröckelt die Erde in schwebende Inseln, auf denen Monster und gefräßige Pflanzen ihr Unwesen treiben: Survival-Spezialist Kid schlägt auf einem Eiland sein Lager auf und startet Erkundungsmissionen in 30 Bröckelwelten, um weitere Überlebende zu retten und magische Kristallsplitter zu bergen. Mit diesen baut er eine stattliche Siedlung mit Destille, Waffenschmiede, Lager und Itemladen. Die prachtvollen Fantasylevels wurden von Hand gezeichnet und bergen jede Menge zerstörbare Elemente und Schätze: Für Eure Eroberungszüge stattet Ihr den Helden mit zwei ausbaufähigen Nah- und Distanzwaffen aus, darunter Bogen, Musketen, Doppelpistole, Machete und Kriegshammer. Außerdem erlernt Ihr diverse passive Talente und zahlreiche Spezialmanöver, mit denen Ihr z.B. Minen legt oder KI-Freunde zu Hilfe ruft. Denn die Monster nehmen Euch geschickt ins Kreuzfeuer: Sie ballern mit Streuschuss, jagen Euch mit Stampfsprüngen und versuchen, Euch mit Gaswolken zu benebeln! Schützt Euch mit Ausweichrolle, Schild und Deckung, um anschließend Gegenangriffe zu starten. Die Gefechte gestalten sich mal taktisch, mal als wüstes Gebölze,



360 Beim Kampf auf Distanz hilft Euch eine Feuerlinie beim Zielen, außerdem solltet Ihr immer ein Auge auf die Munition werfen: Beim Nachladen muss Kid eine Pause einlegen, wechselt schnell zur Nahkampfwaffe!

wobei eingestreute Sonderregeln wie ein Zeitlimit für Abwechslung sorgen. Allerdings wird es öfter auch unübersichtlich, da Ihr vor lauter Kreuzfeuer und Spezialeffekten den Winzhelden gerne mal aus den Augen verliert – Abstürze in Abgründe oder ein Verhaken in der Umgebung sind dann mitunter die Folge. Zum Glück sammelt Ihr jede Menge Heiltränke und nutzt drei Wiederbelebungsflaschen, die Ihr alle in einem Level einsetzen dürft – nach Abschluss wird gespeichert. Statt separater Handlungsszenen unterhält Euch der allseits präsente Sprecher (englisch), welcher Kids Geschichte auch während der Gefechte fortlaufend weitererzählt. Das Abenteuer spielt Ihr in drei Abenden durch: Ihr dürft jedoch Reliquien im Schrein platzieren und den Monstern so zusätzliche Schlagkraft und Rachegehalte verleihen – damit lässt sich die Action deutlich strecken. oe



360 Obermottkamp mit der gefräßigen Riesenblume: Bleibt immer in Bewegung, sonst fesselt sie Euch mit ihren Dornen!



360 Läden und Schreine: Eure Heimatinsel baut Ihr mit Kristallsplittern Stück für Stück aus.

SPIELPASS

Entwickler: Supergiant, USA
Hersteller: Warner Interactive
Preis: 15 Euro

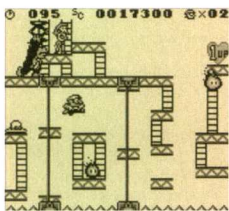
7

Donkey Kong

3DS Jump'n'Run



» 1994 machte sich der Klempner auf dem Game Boy daran, seine Pauline aus den Klauen des Affen zu befreien. Nach den vier altbekannten Automaten-Levels dreht das Handheld-„Donkey Kong“ aber mächtig auf und scheucht Euch durch 101 Hüpfabschnitte, die schnell über Bildschirmgröße hinauswachsen, viele witzige Einfälle bieten und Marios neue Fähigkeiten wie den Handstand gelungen in Szene setzen. Schade nur, dass die Super-Game-Boy-Optik nicht unterstützt wird – dennoch ein Download-Muss! us



3DS Diesen klassischen Level kennt jeder – die fast 100 danach nicht.

SPIELPASS

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Preis: 4 Euro

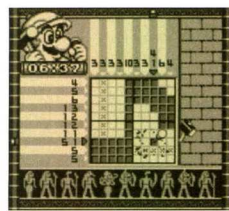
9

Mario's Picross

3DS Denken



» Denksportler freuen sich über das Virtual-Console-Comeback des ersten „Picross“-Knoblers: Rund 250 Bilderrätsel, bei denen Ihr anhand von Zahlenfolgen die richtigen Felder in einem Gitternetz ausknobeln müsst, halten bei der Stange. Dank überwiegend moderater Schwierigkeit, sympathischer Aufmachung und ordentlicher Steuerung rätselt es sich abwechslungsreich, umfassend und unterhaltsam – auch wenn die Stylus-Kontrollen z.B. des DS-Nachfolgers etwas handlicher sind. us



3DS Die kniffligen Bilderrätsel werden von viel Mario-Charme begleitet.

SPIELPASS

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Preis: 4 Euro

8

Ms. Splosion Man

360 Jump'n'Run 12

» Anstatt einfach den alten "Splosion Man" zu reaktivieren, nahm sich Entwickler Twisted Pixel Namcos Pac-Man zum Vorbild und schuf ein weibliches Pendant: Ms. Splosion Man ist die rosa Version ihres Vorgängers, trägt eine große Schleife auf dem Kopf wie Ms. Pac-Man und punktet mit dem gleichen Talent wie ihr männlicher Kollege – sie explodiert. Das ist auch das Clevere an "Ms. Splosion Man", denn die Explosionen sind echte Allzweck-Waffen. Ms. Splosion Man erledigt auf diese Art Gegner, sie springt und hält sich durch Explosionen länger in der Luft. Dreimal kann sie hochgehen, bevor sie sich auf dem Boden oder mithilfe von speziellen Objekten wieder aufladen muss.

Durch das ganze Spiel zieht sich eine manische Energie: Ms. Splosion Man wetzt wild los, singt gerne mal ein paar Spice-Girls-Zeilen, sammelt Schuhe und reißt Gags, die mal urkomisch, mal peinlich sind. Neue Elemente wie Grinding-Sequenzen auf Schienen, Fässer, die Euch durch Levels schießen, oder weit besser inszenierte, spielerisch interessantere Bosskämpfe sorgen für Mehrwert gegenüber "Splosion Man".

Allerdings neigt das Spiel gerade bei den flotten Schienen-Sequenzen ein wenig zur Beliebigkeit: Mit Fingerspitzengefühl kommt Ihr dann kaum weiter, Eure einzige Chance ist es manchmal, die Passagen auswendig zu lernen. Dennoch macht "Ms. Splosion Man" eine ganze Menge richtig: Tolle



360 Schön modellierte Hintergründe mit guter Farbwahl, kernige Explosionen und eine manische Hauptfigur – die Jungs von Twisted Pixel wissen genau, was die Fans von ihnen erwarten.

Mehrspieler-Modi, gute Spielbarkeit und clever gestaltete Levels motivieren Euch, vor dem Bildschirm auszuhalten – auch wenn die rosa Heldin letzten Endes nicht ganz mit der Präzision und dem Feintuning der Hüpf-Konkurrenz Marke "Super Meat Boy" oder gar "Super Mario" mithalten kann. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler Twisted Pixel, USA
Hersteller Microsoft
Preis 10 Euro

8

Galaga Legions DX

360 PS3 Shoot'em-Up 12



360 Obwohl gewaltige Gegnermassen auf Euch einstürmen, bleibt "Galaga Legions DX" (meistens) übersichtlich.

» Wie Kollege Pac-Man bekam auch die Neuauflage der Welt-raumfliegen-Ballerei für ihren "Namco Generations"-Auftritt ein "DX"-Feintuning verpasst. Das dermaßen aufpolierte "Galaga Legions" setzt nun ebenfalls auf kurze Abschnitte und Punktemaximierung sowie einen zusätzlichen Schuss Psychedelik in puncto Präsentation. Ihr ballert erneut im freien Raum auf außerirdische Feinde, deren wilde Kurvenmanöver kurz vorher angedeutet werden. Anstatt Euch aber wie vor einigen Jahren einfach nur mit purer Feindmenge zu erschlagen, geht es jetzt einen Hauch strategischer und vor allem zugänglicher zur Sache. Das macht die flotte Ballerei unterhaltsamer und auch für Nicht-Kenner interessant, bleibt zugleich aber etwas oberflächlich. *us*

SPIELSPASS

Entwickler Namco, Japan
Hersteller Namco-Bandai
Preis 10 Euro

7

Warhammer 40.000: Kill Team

360 PS3 Action 16



360 Die Regeln sind simpel: Wenn sich etwas bewegt, schießt es ab. Wenn es sich nicht bewegt, dann auch – sicher ist sicher: *stich*

» Kaum ist der Twinstick-Shooter "Warhammer 40.000: Kill Team" online, schon setzt Publisher THQ das britische Entwicklerteam auf die Straße. Die Qualität des Titels kann nicht schuld sein, denn "Kill Team" punktet mit guter Grafik, dynamisch wechselnden Missionszielen, abwechslungsreichem Spielablauf und griffiger, eingängiger Steuerung. "Warhammer" wurde hier zu einem sauberen Arcade-Actionspiel verarbeitet, das zwar nicht allzu umfangreich ist, aber über seine drei bis vier Stunden Spielzeit bestens mit wilden Schießereien und satten Sounds unterhält. Wem das nicht genug Anspruch ist, der tröstet sich damit, dass hier ein Extra-Schwert für den großen, bald erscheinenden Bruder "Space Marine" freigeschaltet werden kann. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler THQ Warrington, UK
Hersteller THQ
Preis 10 Euro

8

The Adventures of Shuggy

360 Denken/Jump'n'Run



360 Mit seinen rotierenden Zahnrädern gehört dieser Shuggy-Level zu den schöneren Szenen des Spiels.

Der arme Shuggy hat es nicht leicht: Der Name seines Spiels ist absolut austauschbar und beurteilt man das Abenteuer nach seiner Grafik, dann wirkt die Puzzle-lastige Hüpferei ziemlich uninspiriert. Tatsächlich trifft aber das Gegenteil zu! Die grundlegende Aufgabe ist in allen Räumen gleich: Sammelt die glitzernden Edelsteine und lasst Euch nicht von Monstern beißen oder von Stacheln piksen. Davon abgesehen, wirft das Spiel die Regeln in jedem Level munter durcheinander. Ein Raum rotiert, ein anderer ändert Schwerkraft und Sprungverhalten, das Spiel wechselt die Perspektive, der Held schrumpft... "The Adventures of Shuggy" demonstriert auf beeindruckende Weise die Vielfalt an Ideen und Gemeinsamkeiten, die in einem algedienten Genre wie dem Jump'n'Run Platz haben. Besonders clever sind die Zeitschleifen-Levels: Die erinnern an Titel wie "Braid" oder "The Adventures of PJ. Winterbottom" und fühlen sich doch



360 Grafisch macht Shuggy keine sonderlich gute Figur. Dafür stimmt der Spielwitz, selbst in diesem eher drögen Level.

angenehm frisch und originell an. Und so bieder sich die Grafik präsentiert, so gut geht die Musik ins Ohr – auch hier bietet das Spiel stilistisch jede Menge Abwechslung.

Trotzdem hat Shuggy ein paar Probleme. Die Schwierigkeit macht hin und wieder wilde Sprünge: Manch ein Raum ist kinderleicht, andere Levels rauben Euch den letzten Nerv. Auch die eigenwillige Kollisionsabfrage führt gelegentlich zu Frustration – diese Faktoren verhindern letzten Endes eine höhere Wertung. Aber spielt "The Adventures of Shuggy" trotzdem unbedingt einmal Probe – hinter der etwas schabigen Fassade steckt ein cleveres Spiel, das sich eben nur manchmal selbst im Weg steht. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Smudget Cat, USA
Hersteller: Valcon Games
Preis: 10 Euro

7

ANIMA: Ark of Sinners

Wii Action



Wii Abstand halten: Wir wollen doch nicht, dass der feuerspeiende Höllenhund Celias wehendes Haar ansengt!

Die Hoffnung, "ANIMA" wäre ein Jump'n'Run-Schwergewicht vom Kaliber eines "Nyx Quest", ist trügerisch: Gelungene Elemente wie die ordentliche Musik und die ansehnliche Grafik werden von Mängeln im spielerischen Fundament ausgebremst. Das an Konami's "Castlevania"-Reihe angelehnte Action-Jump'n'Run weist deutliche Defizite in Sachen Steuerung auf: Das Sprungverhalten von Hauptfigur Celia ist unpräzise, eine stets spürbare Verzögerung macht viele Hüpfpassagen zur Tortur. Bei Kämpfen kassiert ihr oft ebenso billige wie unnötige Treffer – da fehlt es den schwammigen Kontrollen eindeutig an Feinschliff. Schade, dass die spürbare Ambition hinter dem Projekt durch solche überflüssigen Probleme fast zunichte gemacht wird. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Anima, Spanien
Hersteller: Anima Game Studio
Preis: 10 Euro

4

Airport Mania: First Flight

Wii DSi

Geschicklichkeit



Wii Lasst Euch nicht von der niedlichen Fassade täuschen: "Airport Mania" wird Euch später ordentlich Nerven kosten!

Umsetzungen von Smartphone auf Konsole sind oft suspekt: Die neumodischen Taschenspieler bestechen eher selten durch die Art von Spieltiefe, die auf der heimischen Glotze gefordert ist. "Airport Mania" stellt eine willkommene Ausnahme dar: Hier wurde nicht nur die Bedienung prima an die Wii-Konsole angepasst, auch das Spielprinzip überzeugt. Ihr leitet einen Flughafen und müsst Flugzeugen Start- und Landebahnen zuweisen, sie zu den passenden Gates und Wartungsanlagen schicken – nur findige Multitasker und vorausschauende Planer kommen mit den späteren Herausforderungen klar. "Airport Mania" gibt es übrigens auch als minimal abgespeckte DSi-Downloadvariante – der Spaß macht daher auf beiden Systemen eine überzeugende Figur. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: South Wind, USA
Hersteller: Lemon Team
Preis: 5 Euro

8

Half-Minute Hero: Super Mega Neo Climax

360 Action-Rollenspiel

6



360 Die neu gestaltete Oberwelt wirkt karg, der Unterhosenheld schaut eine Spur zu debil drein – im Pixel-Look ist es eindeutig charmanter.

» Vor ein paar Monaten haben wir das ebenso exzentrische wie clevere High-Speed-PSP-Rollenspiel "Half-Minute Hero" (hierzulande nur als PSN-Download erhältlich) getestet. Jetzt gibt es diese durch und durch unorthodoxe Variante der ewigen Jagd nach Erfahrungspunkten mit optionaler grafischer Überarbeitung auch für die Xbox 360. Ein grimmiger Overlord ist drauf und dran, die Welt zu vernichten – in 30 Sekunden wird er sein Zerstörungswerk vollbracht haben. Zu wenig Zeit für ein komplettes Rollenspiel mit Dorfbesuch, Dungeon-Ausflug und Zufallskämpfen? Nicht doch, Euer kleiner Held rast hier wie von der Tarantel gestochen durch die 2D-Welt und verhaut Monster im Sekundentakt. Ehe Ihr Euch verseht, ist er schon wieder ein paar Levels aufgestiegen und schließlich stark genug, den Obermost zu pulverisieren. Aber der Friede ist nur von kurzer Dauer: Schon geht es auf ins nächste Areal, in dem Ihr die Welt wieder in 30 Sekunden retten müsst... Habt Ihr davon genug, probiert Ihr die anderen Modi aus: Action-Ausflüge und Eskort-Missionen sind nicht so spaßig wie



360 Die Kampfsequenzen machen grafisch schon einiges mehr her: In kürzester Zeit räumt Eure Party unter den Monstern auf.

die Turbo-RPGs, bieten aber willkommene Zerstreuung. Der Entwickler Opus Studio schafft es, aus einem geruhsamen Genre wie dem japanischen Rollenspiel ein herrlich manisches Vergnügen zu drechseln. Das fängt nicht nur den Geist klassischer 8- und 16-Bit-Abenteuer ein, sondern bietet durch die extreme Geschwindigkeit sogar eingefleischten Actionfans jede Menge Vergnügen. Allerdings ist die grafische Überarbeitung, die ein wenig an Nintendos "The Legend of Zelda: The Wind Waker" erinnert, weniger charmant als der ursprüngliche Pixel-Look des PSP-Originals: Zum Glück könnt Ihr in den Optionen wählen, wie Ihr Eure Mini-Abenteuer erleben wollt.

Spätestens jetzt, da "Half-Minute Hero" für wenig Geld auf XBLA erhältlich ist, gibt es keinen Grund mehr, diesen Knaller nicht anzutesten – zumindest die kostenlose Demo erklären wir hiermit feierlich und offiziell zum Pflichtprogramm. [tn](#)

SPIELSPASS

Entwickler **Opus Studio, Japan**
 Hersteller **Marvelous**
 Preis **15 Euro**

8

Neue Download-Spiele vom 4.6. bis zum 15.7.

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Akimi Village	Sony Online Ent.	–	Friedlicher und entspannter Siedlungsbau im sympathischen "Keflings"-Stil (Test auf Seite 74).	10 €	7
Alien Zombie Mega Death	PomPom Games	–	Aufgemotzter PSP-Mini, der auf dem großen Bildschirm flotte Zwischendurch-Action bietet (Test auf Seite 74).	6,50 €	7
Beyond Good & Evil HD	Ubisoft	PS2 / Xbox	Mit Sinn und Verstand aufgepeppte Fassung des hochkarätigen Abenteuers (Test in M! 04/11).	10 €	9
Dragon's Lair II: Time Warp	Digital Leisure	Arcade	Ansehnliche Zeichentrickoptik mit spielerischem Nullanspruch – eben ein typischer Laser-Disc-Vertreter.	10 €	3
Gatling Gears	Electronic Arts	–	Im schicken Steampunk-Look inszenierter, etwas überladener Twinstick-Shooter (Test in M! 07/11).	10 €	6
Gex: Deep Cover Geko *	Square Enix	PSone	Das zweite 3D-Abenteuer der vorlauten Echse ist okay, aber im Vergleich zu neuen Spielen übersteuert.	10 €	6
Lernen mit den PooYos, Teil 1	Lexis Numerique	–	Nett gemachtes Lernabenteuer für junge Spieler mit Charme und Anspruch.	8 €	5
Magic: The Gathering – Duels 2012	Wizards o.t.C.	–	Solides Update des Sammelkarten-Strategiespiels, das ein paar Macken des Erstlings sinnvoll behebt.	9 €	7
Motor Toon Grand Prix 2 *	Sony	PSone	Funraiser-Frühwerk von "Gran Turismo"-Guru Yamauchi – nicht schlecht, aber doch eher irrelevant.	5 €	5
Puzzle Dimension	Doctor Ent.	–	Harmlos wirkende, aber packende Knoebel, bei der Ihr eine Kugel durch 3D-Szenarien rollt (Test auf Seite 74).	10 €	8
Ridge Racer Type 4 *	Namco-Bandai	PSone	Den aufgesetzten Story-Modus braucht auch heute niemand, doch die Arcadeaserei spielt sich top.	5 €	7
Sega Rally Online Arcade	Sega	–	Unkomplizierte, aber etwas knapp bestückte Offroad-Raserei mit guter Optik (Test in M! 08/11).	8 €	6
Star Raiders	Atari	–	Droge Weltraumballerei ohne Besonderheiten, die mit dem Oldie nichts gemeinsam hat. (Test in M! 07/11).	10 €	4
Tekken *	Namco-Bandai	PSone	Der erste Teil der beliebten Kloppelei sieht heutzutage altbacken aus und ist spielerisch grobschlächtig.	5 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Backbreaker Vengeance	SOS Games	–	Flotte Minispiel-Sammlung um den harten Sport, die mehr Tiefgang vertragen könnte (Test auf Seite 79).	15 €	5
Boulder Dash-XL	Kalypso	–	Grafisch wenig attraktives, aber spielerisch reizvolles Remake der Knoebel-Buddel (Test auf Seite 79).	10 €	8
Dead Block	Namco-Bandai	–	Eigentlich witziger Mix aus Zombiekampf und Verteidigungsstrategie, aber konfus und schlampig zu spielen.	10 €	4
Galaga Legends DX	Namco-Bandai	–	Auf schnelle Partien und Zugänglichkeit getrimmte Neuauflage der Oldie-Ballerei (Test auf Seite 76).	10 €	7
Half-Minute Hero: Super Mega Neo...	Marvelous	PSP	Rasantes und witziges Rollenspiel mit 30-Sekunden-Gimmick – schräg und spaßig (Test auf Seite 78).	10 €	8
Lucha Fury	Coktel	–	Trotz witzigem Szenario verbockte Sidescroll-Kloppelei, die vor allem bei der Steuerung versagt.	10 €	2
Magic: The Gathering – Duels 2012	Wizards o.t.C.	–	Neue Decks, weniger unnötige Bedienfummleien, sonst kaum Neues – für Fans der Kartenduelle gut.	10 €	7
Ms. Splosion Man	Microsoft	–	Ziemlich knackige, aber geschickt verbesserte Fortsetzung des knalligen Hüpfers (Test auf Seite 76).	10 €	8
The Adventures of Shuggy	Valcon Games	–	Grafisch biedere, aber spielerisch abwechslungsreiche Mischung aus Hüpf- und Knoebelspiel (Test auf Seite 77).	10 €	7
Warhammer 40 000: Kill Team	THQ	–	Etwas kurzer, aber wuchtig inszenierter und gut zu steuernder Twinstick-Shooter (Test auf Seite 76).	10 €	8

* funktioniert auch auf PSP

Backbreaker Vengeance

360 Geschicklichkeit



360 Nur nicht abhängen lassen: Beim Wettlauf gegen drei andere Sportler ist Durchsetzungskraft und genaues Sprungtiming gefragt.

Wer sich von "Backbreaker Vengeance" erhofft, einen legitimen Nachfolger des Arcade-Footballs "NFL Blitz" zu erhalten, der ist auf dem Holzweg. Denn statt die Sportart komplett umzusetzen, pickt sich das 505-Games-Häppchen einige Aspekte heraus und verpackt diese in drei kurzweilige Geschicklichkeitsprüfungen: Weicht Angreifern aus, bringt Gegner durch Tackles zu Fall oder seid am schnellsten am Ende eines Hinderniskurses. Das spielt sich dank guter Steuerung angenehm flott und sieht auch ganz hübsch aus, ist aber trotz vieler Levels ziemlich seicht und unterm Strich einfach zu wenig – ein "Madden NFL" würde damit bestenfalls die Minispiel-Rubrik füllen. **us**

SPIELSPASS
 Entwickler
 NaturalMotion, USA
 505 Games
 Preis
 15 Euro

5

Boulder Dash-XL

360 Geschicklichkeit



360 Die Grafik des neuen "Boulder Dash" ist einfach, aber übersichtlich – jede Art von Objekt oder Hindernis wird farblich eindeutig markiert.

Schön ist die Neuauflage des Heimcomputer-Klassikers "Boulder Dash" beim besten Willen nicht – doch der Spielspaß zählt. Das zeitlos clevere Konzept fesselt heute noch genauso wie in den 1980er-Jahren. Als Roboter Rockford oder Crystal müsst Ihr unter Tage jede Menge Klunker sammeln und sicher zum Ausgang eines Levels gelangen. Dabei machen Euch ein Zeitlimit, fallende Steine und lästige Gegner das Leben schwer. Grabt Ihr den Boden unter einem Stein weg, fällt der nach unten, oft ergeben sich so unangenehme Kettenreaktionen. Mit gut 100 Levels bietet "Boulder Dash-XL" jede Menge Umfang, dazu ist die Schwierigkeit hoch, jedoch bleibt das Spiel stets fair – vorbildlich! **tn**

SPIELSPASS
 Entwickler
 Catnip Games, USA
 Hersteller
 Kalyso
 Preis
 10 Euro

8

Neue Download-Spiele vom 4.6. bis zum 15.7.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Airport Mania: First Flight	Lemon Team	–	Putzig inszeniertes und später ordentlich forderndes Zeitmanagementspiel am Flughafen (Test auf Seite 77).	5 €	8
ANIMA: Ark of Sinners	Anima Game St.	–	Möchtegern-"Castlevania", dessen verbotene Steuerung fast alles überschattet (Test auf Seite 77).	10 €	4
Super Adventure Island II	Hudson	SNES	Gutes Action-Adventure mit ein paar Ecken und Kanten, des nicht ganz an die "Wonder Boy"-Vorlagen heranreicht.	8 €	7
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
A Fairy Tale	Lemon Team	–	Umfangreiche Knobeleien, die aus einem simplen Paarsuche-Prinzip überraschend viel herausholt.	2 €	7
Airport Mania: First Flight	Lemon Team	–	Wie der große Wii-Bruder, nur dezent abgespeckt – ein launig-fordernder Zeitmanagement-Spaß.	2 €	8
Airport Mania: Non-Stop Flights	Lemon Team	–	Gleiches Prinzip, aber statt einzelner Levels nur Endlosabfertigungen: gut, aber auf Dauer eintönig.	2 €	6
Delbo	Neko Ent.	–	Flotte Geschicklichkeitsknobeleien mit "Magical Drop"-Anleihen, der es an Abwechslung fehlt.	2 €	6
Dragon's Lair II: Time Warp	Digital Leisure	Arcade	Don Bluths Laser-Disc-Klassiker sieht immer noch schick aus, ist aber spielerisch gehaltlos.	8 €	3
Just Sing! 80s Collection	dtp	–	Noch ein paar Songs mehr fürs Karaoke unterwegs – das braucht in der Form niemand.	5 €	3
Juwelenwächter: Osterinsel	Nordcurrent	–	Gelungener Match-3-Vertreter mit hübscher Inszenierung, aber ansonsten keinen herausragenden Elementen.	5 €	6
Puzzle Fever	Korner Ent.	–	Passat vorgegebene Steinformen in Silhouetten ein – grafisch langweilig gemacht, aber für kurze Runden okay.	5 €	5
Ubongo	Korner Ent.	–	Schwache Umsetzung eines Steinlegebrettspiels, die weniger Teilnehmer erlaubt als auf Wii.	5 €	3
Nintendo 3DS					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Classics Excitebike	Nintendo	NES	Die flotte Rampenrasererei gab es anfangs gratis, ist aber auch gegen Geld noch ganz nett (Test in MI 08/11).	6 €	7
Alleyway	Nintendo	Game Boy	Arg nüchternen "Breakout"-Vertreter, der keinerlei herausragende Eigenschaften hat.	3 €	4
Donkey Kong	Nintendo	Game Boy	Großartige Erweiterung des Automaten-Klassikers mit massenhaft neuen Levels und Ideen (Test auf Seite 75).	4 €	9
Double Dragon	Arc System W.	–	Wenig einfallreicher, aber spielerisch akzeptabler Sidescroll-Klopfer mit solider Grafik.	3 €	5
Fortified Zone	Jaleco	Game Boy	Kuriose, aber gute Mischung aus "Zelda"-artigem Abenteuer mit "Commando"-Gefechten.	3 €	6
Kirby's Dreamland	Nintendo	Game Boy	Sympathische Hüpferei, die im Vergleich zu ihren Nachfolgern etwas kurz und einfach ausfällt.	4 €	7
Mario's Picross	Nintendo	Game Boy	Jede Menge Zahlen- und Bildknoeleien, genau das Richtige fürs Zwischendurchrübeln (Test auf Seite 75).	4 €	8
QIX	Nintendo	Game Boy	Schon in Automatenform wenig spektakuläre Feldküllerei, die im Game-Boy-Look noch mehr Reiz verliert.	3 €	3
Radar Mission	Nintendo	Game Boy	"Steel Diver"-Urahn mit "Schiffe Versenken"-Modus und Periskopballerei – leider nur allein spielbar.	3 €	5
Super Mario Land	Nintendo	Game Boy	Der erste Handheld-Hüpfaußflug des Klemmers ist Spaß, aber arg kurz (Test in MI 08/11).	4 €	7
Tennis	Nintendo	Game Boy	Kurzfristig spaßiges, auf Dauer aber mangels Spielmodi fades Tennis, das mehr für zwischendurch taugt.	3 €	5
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX	Nintendo	GB Color	Das Farb-Update des grandiosen Mobil-Fantasy-Epos ist heute noch so gut wie damals (Test in MI 08/11).	6 €	10

KINECT FUN LABS

Ausprobiert: Microsofts Bewegungs- steuerungs- Experimente

» Auf der diesjährigen E3-Presskonferenz rückte Microsoft ein Thema unübersehbar in den Mittelpunkt – Kinect. Neben einer Parade an mehr oder weniger verheißungsvollen Spielen für die Bewegungssteuerung wurde ein Prestige-Projekt präsentiert, mit dem Kinect-Besitzer ohne zusätzliche Kosten die vielfältigen Möglichkeiten der Hardware näher kennenlernen sollen: "Kinect Fun Labs" nennt sich die virtuelle Experimentierstube, die seit Mitte Juni gratis via Xbox Live geladen werden kann – sofern auf der Festplatte noch knapp 800 MB Platz sind.

Inspiziert von den im Internet kursierenden Videos, die einfallsreiche Kinect-Hacks auf dem PC zeigen, sollen hier originelle Mini-Anwendungen ihre Heimat finden und Vorboten sein für künftige Kinect-Features wie optimierte Gesten- und Mimikerkennung ebenso wie die Abfrage einzelner Fingerbewegungen. Auf der E3 wurde z.B. "Sparkler" präsentiert, bei dem Lichtspuren räumlich ins Bild gepinselt werden können. Das soll noch vor Ende Juli ebenso erhältlich sein wie die schon länger angekündigte Gruppenchat-Funktion "Avatar Kinect", die nun anscheinend in den "Fun Labs" ihre Heimat finden wird.

Viel Licht und Schatten

Den Nachschub kann das Kinect-Labor auch gebrauchen, denn seit dem Start war von den versprochenen stetigen Neuerungen noch nicht viel zu sehen: Lediglich vier Mini-Anwendungen (siehe rechts) stehen zur Auswahl, die sich teils nur in kleinen Details unterscheiden. Sie sollen eigentlich aufzeigen, wie gut die Spieler-Kennung und das Scannen von Objekten bei Kinect funktioniert, doch die Ergebnisse sind eher ernüchternd: Nur

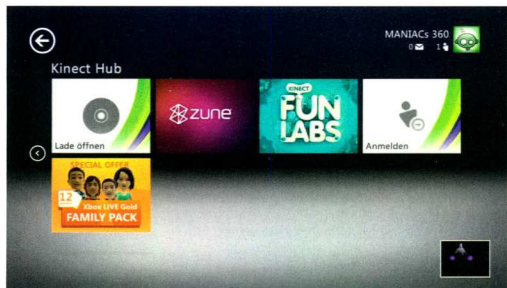


360 Noch im Juli sollen voraussichtlich die komplexeren Anwendungen "Avatar Kinect" (Chatraum) und "Sparkler" (räumliches Zeichnen mit Licht) gratis zu haben sein.

wenn ihr ideale Rahmenbedingungen schafft, bekommt ihr ordentliche Resultate, sonst wird es eher frustrierendes Gehampel.

Während Kinect beim normalen Zocken mit wenig Beleuchtung auskommt, kränkeln die "Fun Labs"-Anwendungen sichtlich, wenn Licht fehlt: Schattenwurf führt bei gescannten Objekten zu Verstümmelungen bis zur Unkenntlichkeit, die Spieler-Kennung schummelt offensichtlich. Vom einzulesenden Gesicht werden lediglich Nasen- und Mundpartie übernommen – die Augen wählen die Programme aus den Standard-Vorgaben, Vollbärte schrumpfen magisch zu Goatees. Immerhin bekommen Eure so erstellten Avatare tatsächlich erkennbar die Klamotten verpasst, die ihr gerade tragt.

Als kostenloses Schnupper-Gimmick ist das "Fun Lab" okay, zumal ihr für Eure Experimentierfreude mit ein paar Gamerscore-Punkten (50 je Disziplin) belohnt werdet. Doch um Zweifler wirklich vom Kinect-Potenzial zu überzeugen, muss das Labor noch einiges an Qualität zulegen. us



360 "Kinect Fun Labs" ist für Microsoft so wichtig, dass es einen festen Platz auf der Hauptseite des Dashboards bekommen hat – vor der ersten Benutzung sind allerdings fast 800 MB Download notwendig.

Kinect Me



Wer sein Ebenbild nicht mühsam im normalen Avatar-Editor zusammenbasteln will, für den ist das die erste Anlaufstelle. Stellt Euch vor Kinect und lasst Euch fotografieren, daraus bastelt das Programm Euer virtuelles Ebenbild, mit dem ihr dann für Fotoserien posiert – Verschönerungsoptionen vermissen wir ebenso wie grundlegende Dinge, so könnt ihr nicht mal eine Frisur auswählen.

Build a Buddy



Haltet ein Stofftier oder Ähnliches vor den Bildschirm, um es von vorne und hinten scannen zu lassen. Daraus entsteht eine Art Kinect-Iamagotchi, dem ihr eine rudimentäre Verhaltens-Persönlichkeit sowie ein paar flotte Sprüche verpasst. Dann könnt ihr es durch Gesten zu kleinen Tänzcen motivieren – im Prinzip nett, aber letztlich fehlt es an Abwechslung und Tiefgang.

Googly Eyes



Im Prinzip fast dasselbe wie "Build a Buddy", nur dass dem doppelt gescannten Objekt ein großes Paar Kulleraugen verpasst werden – nicht mal dessen Position kann frei bestimmt werden. Die Glubscher wackeln herum, wenn ihr Euren Gegenstand zappeln lasst. Besonders spannend oder originell ist das nicht, auch wenn sich hier Fotoserien vertonen lassen.

Bobble Head



Noch simpler ist das Generieren der virtuellen Wackeldackel-Figuren. Es wird nur ein Portraitbild von Euch geschossen und auf eine Figur montiert – fertig. Die steht danach auf einem Armaturenbrett und kann durch Anstupfen zum Wackeln gebracht werden, wobei sie vorher aufgenommene Sprüche von sich gibt. Einziger Gag: Ihr dürft verschiedene Outfits für die Körper wählen.

IMPORT

Stilvoll durch den Regen

UNSINN • Dieser Regenschirm hat Videospiele nun wirklich nichts zu tun. Warum stellen wir Euch das Ding dann in den Import-News Eures Lieblings-Spielemagazins vor? Weil wir einen stilvoll-schwarzen Schirm mit einem Griff in Form eines Schwertknaufs schon ziemlich cool finden! Dank Plastikhülle und Gurt könnt Ihr den Alltagsheffer sogar wie eine Waffe schultern – und im Fall eines plötzlichen Schauers blitzschnell zücken. Wer 35 Euro übrig hat, surft zu ebten.jp/famitsu/p/0612615048331/ ms



Hast du mal Feuer, Catherine?

MERCHANDISE • In der M! 05/11 haben wir die Japan-Version des verrückten Horror-Puzzlers "Catherine" getestet und für klasse (wenn auch sauschwer) befunden. Mittlerweile ist das Game auch in den USA erschienen, nur für Europa zielt sich Atlas noch – doch wir sind guter Dinge, dass es mit dem PAL-Release klappt. Und bis dahin lehnen wir uns zurück und zünden genüsslich eine Fluppe an – natürlich mit dem "Catherine"-Zippo, das noch diesen Sommer in zwei Varianten erscheint. Preis: happige 100 Euro. ms



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA.COM**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Atomsmet Kirby	Nintendo	DS	40 €	Japan	4. August
Black & Rock Shooter	Epoch	PSP	60 €	Japan	25. August
Catherine	Atlas	PS3/360	50 €	USA	im Handel
Devil Survivor 2	Atlus	DS	55 €	Japan	im Handel
Dragon Quest Monst.: Joker 2	Square Enix	DS	30 €	USA	28. August
El Shaddai: Ascension of the...	UTV Ignition	PS3/360	50 €	USA	16. August
Comedius Excellent	Konami	360	50 €	USA	1. August
Queen's Gate: Spiral Chaos	Namco-Bandai	PSP	60 €	Japan	im Handel
Sengoku Basara: Chron. Heroes	Capcom	PSP	45 €	Japan	im Handel
SMT: Devil Survivor Overclocked	Atlus	3DS	45 €	Japan	23. August



Hai-Attacke

ARCADE • 2006 schickte uns Sega auf ein Lightgun-Abenteuer, von dem Indy und Lara nur (alb)träumen können: In "Let's Go Jungle!" ging es auf Schienen durch einen Urwald voller geifernder Kreaturen – Spaß machte die Knallerei vor allem wegen der dicken Knarren, der Gags und des coolen Bus-Kabinetts. 2010 erschien mit "Let's Go Island" der turbulente Nachfolger: das Gleiche in Grün, nur noch ein wenig verrückter. Wenn diese M! im Laden liegt, sollte das "Let's Go Island 3D"-Update bereits in Japan Spielhallen stehen, mit etwas Glück vielleicht auch in einem Amüsiertempel in Europa. Der Clou an der neuen Kiste ist weder das schicke Rundum-Kabinett noch Segas Ringwide-Board, das darin schlummert, sondern der 52-Zoll-Bildschirm – der ist nämlich auch ohne Nerv-Brille 3D-fähig. ms



Trotz Trash-Optik und stumpfem Ballerprinzip ist "Let's Go Island" eine Gaudi.

Doppeltes Geschenkpaket

SAMMELN • Zum 20. Geburtstag der "Seiken Densetsu"-Serie (hierzulande als "Mana"-Reihe bekannt) veröffentlicht Square Enix eine Mega-Soundtrack-Collection. Auf insgesamt 19 CDs befinden sich unzählige Musikstücke aus der (in Fernost) langen Seriengeschichte. Zusätzlich wartet in der schicken grünen Box eine Bonus-DVD mit Video-Interviews und einer Orchesteraufführung eines "Seiken Densetsu"-Medleys. Das 190 Euro teure Schätzchen erscheint in Japan am 14. September.

Dafür, dass der September noch teurer wird, sorgt Capcom: Knapp eine Woche vorher veröffentlicht das Softwarehaus über seinen e-Shop eine "Biohazard"-Box für 70 Euro – zur 15-Jahr-Feier der "Resident Evil"-Serie. Darin enthalten sind "Biohazard 1-3" (Director's Cut, P3one), "Code Veronica" und "Biohazard 4" (als HD-Remakes), die Soundtracks zu beiden letztgenannten Spielen sowie je ein S.T.A.R.S.- und ein Umbrella-Anstecker. ms



IMPORT-TICKER

+++ Lecker: Die Grasshopper-Buben Suda 51 und Yamaoka machen ein neues Spiel – dessen Name: "Lollipop Chainsaw". Heldin des Xbox-360- und PS3-Actiontitels ist die zarte Juliet, die nicht nur Cheerleader, sondern auch Zombiejägerin ist. +++ Teurer Spaß: Square Enix hat Release-Termin und Preis der nächsten großen "FF"-Episode verlaubt: "Final Fantasy Type 0" erscheint in Japan am 13. Oktober; wird als erstes PSP-Game auf zwei UMDs ausgeliefert und kostet deshalb 7.700 Yen – das sind umgerechnet fast 70 Euro. +++

Ryu Ga Gotoku: Of The End

PS3 Action-Adventure



JAPANS ACTION-OFFENSIVE



» Karaoke, Onsen-Bäder und Glücksspiel: Tokios Hochburg des Verbrechens – der Stadtteil Kamurocho – wird von seelenlosen Kreaturen überrannt. Doch in "Of The End" handelt es sich nicht um korrupte Geschäftsmänner und Verbrecher, sondern um Zombies. Die bei uns als "Yakuza" bekannte Sega-Reihe "Ryu Ga Gotoku" geht mit ihrem jüngsten Ableger neue Action-Wege. In dieser Episode zeigt sich das altbekannte Kamurocho zweigeteilt: Das Militär riegelt mit Stahlwänden die von Toten befallenen Bereiche von der Zivilisation ab. Doch während jenseits der Barrikaden das Chaos regiert, gehen die Menschen diesseits ihrem normalen Alltag nach. Selbst die gewohnten Örtlichkeiten wie Karaoke-Bars, Massagesalons, Spielhallen und Restaurants haben geöffnet.

Da offizielle Stellen wie immer versagen, sind vier Helden gefragt, die die untote Meute zurückschlagen und zudem Kiryu entföhrt Ziehtochter Haruka befreien. Alles beginnt wie in Teil 4 mit dem Geldhai Shun Akiyama, der den Ausbruch der Untoten hautnah miterlebt. Seine schusselige Sekretärin Hana reitet sich zudem direkt in den Zombieschlamassel.

Doch ihr seid nicht mehr nur auf



PS3 Geteilte Stadt: Große Stahlbarrieren riegeln die zombieverseuchte Zone ab. Auf der hiesigen Seite stört das aber niemanden.

Eure Fäuste angewiesen, sondern dürft die gierige Untotenmeute mit diversen Bleispritzen aufmischen. Denn Sega pfeift diesmal auf eine komplexe Story und gibt klare Vorgaben: Von Anfang an erwehrt ihr Euch der Zombies mit Pistole und Gewehr und erledigt sie im Sekundentakt. Die meist langsam schlurpfenden Zombies verdienen das Prädikat Kanonenfutter. Dennoch mischen sich allerlei fiese Mutationen unter

die Feindeschar. Dabei bedient sich "Of the End" ungeniert bei "Resident Evil". Neben rennenden Zombies mit rotglühenden Augen greifen auch dickwanstige und flinke Untote sowie fliegende Kreaturen an. Daher dürft ihr zu Beginn des Abenteuers auf der Shooting Range das Zielschießen schon einmal üben.

Yakuza trifft Resident Evil

Die Steuerung ist ebenso aus dem Horror-Genre entliehen. Neben dem groben Anvisieren beim Herumlaufen könnt ihr per R2 auch das Zielkreuz aktivieren, verharrt aber notgedrungen auf der Stelle. Doch nur so gelingen gezielte Treffer auf Arme, Beine und Köpfe sowie die wunden Punkte der größeren Monster. Heftige Gewaltdarstellungen bestimmen das Spielgeschehen mit Blutfontänen, geplatzen Köpfen und einem Zähler für erledigte Zombies, der sich schnell auf eine vierstellige Zahl hochschraubt.

Erfolgreiches Töten füllt die

serienbekannte Heat-Leiste. Dann startet ihr einen Spezialangriff: Per Dreieckstaste visiert ihr automatisch explosive Gasflaschen, brennbare Ölfässer, Elektroverteiler oder Wasserleitungen in der Umgebung an. Mit einer Ladung blauer Bohnen und der korrekten Taste reißt ihr dann zahlreiche Untote ins Verderben. Weitere Hilfe bekommt ihr von Partnern, die Euch zeitweise aus ganz eigenen Gründen folgen. Per L3-Taste kommandiert ihr deren Verhalten, um sie heilen zu können oder zum Geleitschutz aufzufordern.

Neben dem an "Resident Evil 5" erinnernden Partnersystem stopfte Sega "Of the End" voll mit weiteren Reverenzen. Das wird gerade bei den Bossduellen deutlich: So bekämpft ihr übergroße Steingolems, spinnenartige Mutanten oder auch einen agilen Untoten mit überlanger Zunge, der an Decken und Wänden krabbelt (Stichwort: Licker). Regelmäßig mutieren außerdem Nebendarsteller zu scheußlichen Kreaturen.

Abgesehen vom smarten Shun

KAMUROCHO IN ZOMBIEHAND



Im Laufe des Spiels vergrößert sich stetig die Zombiezone (rot) im Stadtviertel. Der von der Armee abgeriegelte Bereich ist nur durch vorbestimmte Schlupflöcher zu erreichen. Doch vorher solltet ihr noch einige Energy Drinks in den hiesigen Supermärkten einpacken und den Waffenhändler besuchen (Lastwagen-Symbol). Dieser versorgt Euch mit Munition und überbeurten Waffen. Bei den Telefonzellen (S-Symbole) speichert ihr wie in den Vorgängern. Die orangenen Text bringen Euch schließlich zum Golfplatz.



PS3 Die grünen Ausrufezeichen markieren brennbare Inhalte. Mit genügend "Heat" (grüner Balken) bringt ihr sie auf Knopfdruck zur Explosion.



PS3 Bei Fans von Capcoms Survival Horror werden Erinnerungen wach: "Of The End" lässt einen der großen Momente der Videospiel-Serie wieder aufleben.

Akiyama übernehmt Ihr die Kontrolle über die wahnwitzige Serienlegende Goro Majima, die in dieser Episode erstmals spielbar ist. Der exzentrische Augenklappenträger hat seinen blutigen Spaß am Zombiechaos und rettet zudem einige Zivilisten aus einem Kaufhaus. Daneben schlüpft Ihr in die Rolle von Ryuji Goda – bekannt aus Teil 2. Der blonde Muskelberg funktioniert seinen bionischen Arm bei Bedarf in ein Maschinengewehr um. Wie in "Yakuza 4" erhält Serienhauptdarsteller Kiryu Kazuma die letzte spielbare Rolle.

An Waffen mangelt es den Protagonisten dabei wahrlich nicht: Neben Pistolen mit unendlicher Munition besitzt jeder Charakter eine spezifische Waffe – von der Schrotflinte bis zum Snipergewehr. Zusätzlich findet Ihr in sicheren Bereichen den mobilen Waffenhändler in seinem Lkw. Hier erwerbt Ihr neue Schießseisen sowie Munition und rüstet Knarren mittels Ersatzteilen auf. Die begehrten Bleikugeln finden sich auch in sporadisch verteilten Munitionskisten. Notfalls nutzt Ihr, was die Umgebung hergibt: Schilder, Feuerlöscher, Flammenwerfer und Kettensäge. Zimmerlich geht es in "Of the End" nicht zu!

Das Spiel unterteilt sich anders als die Vorgänger in viele kurze Unterkapitel mit linearem Ablauf und abschließender Bewertung. Dazwischen wenden sich immer wieder verzweigte Bürger mit Nebenaufträgen an Euch. Erfahrungspunkte teilen sich die vier Protagonisten brüderlich: Stufe, Lebensleiste, Geld und erlernte Techniken übernimmt der nächste spielbare Charakter von seinem Vorgänger. Während Ihr mit wechselnden Figuren unterwegs seid, vergrößert sich beständig die versuchte Zombieline. Bis der vierte Mann Kiryu Kazuma an der Reihe ist, sind die meisten Straßenzüge den Untoten bereits anheimgefallen.

Blackjack und Stofftiere

Die meiste Zeit verbringt Ihr zwar mit Zombiekämpfen, dennoch solltet Ihr nicht gleich von Aufgabe zu Aufgabe (roter Punkt auf der Kar-



PS3 Bissfest: Die in Scharen auftretenden Untoten sind nur aus der Nähe gefährlich und zeigen solide Zähne. In offenen Arealen haltet Ihr die Brut mit Kugeln und Granaten bequem auf Distanz. In verwinkelten Bereichen solltet Ihr dagegen wachsam bleiben.

te) hetzen. Denn sonst verpasst Ihr die zahlreichen Vergnügungen, die schon die Vorgänger auszeichneten. Die Sega-Spielhalle bietet abermals Ufo-Catcher mit neuen Stofftieren, das simple Shoot'em-Up "Boxcelios" sowie das Japan-Quiz "Answer x Answer". Zudem betätigt Ihr Euch allein oder mit virtueller Begleitung beim Karaoke oder besucht den schlüfrigen Massagesalon. Schließlich tobt Ihr Euch sportlich beim Golfen und Bowling aus. Außerdem offeriert ein unterirdisches Kasino Black Jack sowie Roulette und in Hinterhofgassen verstecken sich Mahjong- und Shogi-Spielsalons. Die teuren und beliebten Hostessen-Rendezvous entfallen diesmal.

Segas neueste "Yakuza"-Episode hält sich nicht mit ausufernden Dialogen auf. Stattdessen ist Action satt angesagt, während Ihr die nächste Zombieline um einen Kopf kürzer macht. Das bringt spaßige Kurzweil und erfordert anders als die textlastigen Prequels wenig Japanisch-Kenntnisse. Andererseits zeugen die wiederholt anrückenden Feindeshorden nicht gerade von Einfallsreichtum. Der Dauerbeschuss der dummen Zombiebrut erinnert oftmals an Capcoms Horror-Konkurrenz. An einigen Stellen ist die Grafikengine überfordert, das Spiel



PS3 Dicke Mutanten besitzen immer einen Schwachpunkt. Umherliegende Waffen wie Kettensäge und Flammenwerfer vereinfachen das Bildschirmleben.

schaltet dann bei zu viel Bildschirm-Action auf Zeitlupe. Zudem nervt die in engen Arealen eigentümliche Kameraführung. Die Perspektive dreht sich z.B. beim Nachladen plötzlich in eine andere Richtung. So verliert Ihr des Öfteren die Orientierung. Die nervöse Steuerung fühlt sich bei den Schusswechseln immer wieder ungenau an. Über das Szenario-Recycling kann man streiten: Trotz zerstörter Umgebungen und neuer unterirdischer Szenarien hat man vieles in den Vorgängern schon einmal gesehen. "Of the End" bietet serienuntypisch viel Action, wenig Adventure und eine gestraffte Spiellänge. Ballerfreunde freut's! ts

DAS ENDE?

Achtung Geheimnis: Nach dem Abspann erwartet Euch zum einen ein serientypisches "Premium New Game". Dabei stehen beim erneuten Durchspielen alle bereits erworbenen Gegenstände, Erfahrungspunkte und Kampftechniken zur Verfügung. Das "Premium Adventure" gibt Euch daneben die Möglichkeit, nach dem Finale nochmals ganz ungezwungen durch das zombiefreie Kamurocho zu ziehen. Dabei holt Ihr bisher verpasste Nebenmissionen der dann frei wählbaren Charaktere ebenso nach wie die zahlreichen Freizeitaktivitäten.



PS3 Trotz Zombiebedrohung kommt der Spaß nicht zu kurz: In der Spielhalle warten die aus "Yakuza 4" bekannten Beschäftigungen (links). Im Casino (rechts) setzt Ihr dagegen auf die richtige Zahl am Roulette oder das korrekte Blatt beim Baccara.



Entwickler: **Sega, Japan**
 Hersteller: **Sega**
 D-Termin: **nicht bekannt**
 Unterstützt » bis 1 Spieler,
 Sprache: japanisch, Text: japanisch
 » kurzweilige Zombie-Ballerien
 » zweigeteiltes Szenario
 » 4 spielbare Charaktere

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

82

FAZIT » Weniger Story, mehr Action: Der neueste "Yakuza"-Abteiler überrascht mit spaßigen Zombieschlachten ohne Tiefgang.

NEUE SERIE » TEIL 4

Die besten Tipps & Tricks für DS, 3DS & PSP

3D-Schnappschüsse tauschen, Flashgames spielen und mobil surfen: Mit unseren Tricks holt Ihr alles aus Euren Handhelds heraus!

Ausgestattet mit vielen Sonderfunktionen, machen Handhelds selbst den 'großen' Spielmaschinen einiges vor: Die beiden Technik-Gimmicks 3D-Kamera und Soundstudio findet man beispielsweise bei Nintendos 3DS, aber auf keiner stationären Konsole. Diese Anwendungen zünden allerdings erst richtig in Kombination mit der passenden PC-Software, mit der sich Eure Kunstwerke bearbeiten und weiterverwenden lassen.

Außerdem gibt es kostenlose Software, mit der man die Funktionalität der Handhelds vielfältig erweitert: In den vergangenen sieben Jahren hat die riesige Fan-Gemeinde einige Kniffe ausgetüftelt, mit denen Ihr mehr Spiel und Spaß aus Euren Winzlingen herauskitzelt. Im letzten Teil unserer Serie haben wir die besten Tricks für alle aktuellen Handhelds zusammengestellt. oe



BEARBEITET 3D-SNAPPSCHÜSSE 3DS



Öffnet Eure MPO-Schnappschüsse: In der Grundeinstellung bringt der "StereoPhoto Maker" Eure 3D-Fotos nebeneinander auf den Bildschirm (links).

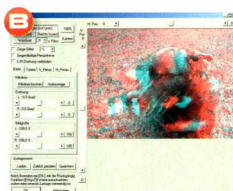
Mit der 3D-Kamera des 3DS kann man tolle Schnappschüsse machen, die Sache hat jedoch einen Haken: Es gibt derzeit kaum Geräte, die diese 3D-Bilder darstellen können! Was nutzt das beste Foto, wenn man es nur mit 3DS-Besitzern teilen kann? Denn gängige Foto-Software für PC kommt mit dem MPO-Format ("Multi Picture Object") nicht klar. Allerdings gibt es kostenlose Stereoskopie-Programme, mit denen man die 3DS-Fotos in andere Formate bringt: Dann kommen alle Freunde in den Genuss Eurer 3D-Bilder.

Windows-Nutzer holen sich den "StereoPhoto Maker", öffnen die ZIP-Datei und starten das Programm. Klickt auf 'Datei' und dann 'Stereobild öffnen', um Eure MPO-Dateien zu laden. Mit den Icons in der Menüleiste sind nun verschiedene Darstellungen Eures Stereo-Schnappschusses wählbar, z.B. nebeneinander, interlaced oder ein Modus zur Darstellung auf Sharp-3D-Bildschirmen. Mit dem Menüpunkt 'Justage' und dann 'Gamma-/Farbjustage' optimiert Ihr Farben und Helligkeit, damit Euer Bild optimal zur Geltung kommt. Unter 'Bearbeiten' findet Ihr einige weitere Funktionen, Ihr könnt etwa das 3D-Bild zuschneiden, vergrößern, schärfen

TIPP 1: SCHRITT FÜR SCHRITT



Flink aufbereitet: Mit dem Fenster 'Gamma-/Farbjustage' optimiert Ihr die Farben.



Im Fenster 'Anaglyphen' lässt sich mit den Balken am Vorschau-Bild der 3D-Eindruck für farbige Brillen verbessern.



Komfortabel: Dank 'Mehrfach-Konvertierung' wandelt Ihr komplette Bildersammlungen mit wenigen Klicks.



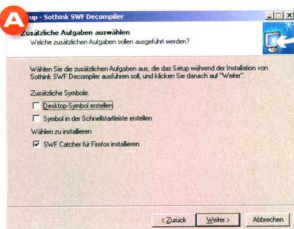
FLASHGAMES MOBIL (PSP)



Weidmannsheil: Der Flash-Klon von Nintendos "Duck Hunt" lässt sich auch mit dem Analogstick der PSP präzise bedienen.

Im Internet gibt es jede Menge Gratisispiele, allen voran die berühmten Flashgames: Mit dem PSP-Browser kann man sie ansurfen und daddeln! Das Handheld unterstützt Flash9-kompatible Titel, die sich mit der Maus bedienen lassen – denn Tastatureingaben sind auf der PSP nicht in Echtzeit möglich. Außerdem dür-

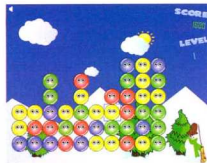
TIPP 2: SCHRITT FÜR SCHRITT



Installiert die "Sothink"-Software und setzt das Häkchen bei "SWF Catcher für Browser installieren".



Im Internet gibt es viele Geschicklichkeits- und Denkspiele, die auf der PSP flüssig laufen: Wir daddeln z.B. das Golfspiel "Putter" (links) sowie die Knocheleien "Screwball" (Mitte) und "Snow Madness" (rechts).



fen die betreffenden Titel nicht zu viel Speicher belegen und müssen mit den begrenzten Hardware-Ressourcen klarkommen – sonst ruckelt es. Das schränkt die Auswahl deutlich ein: Entweder fischt Ihr kompatible Titel aus dem riesigen Angebot von Homepages wie Flashgames.de heraus oder Ihr sucht auf Seiten, die bereits eine Vorauswahl treffen. Flashgames für den Wii-Browser etwa sind meist für Mausbedienung optimiert: Mit unseren Internet-Adressen (siehe rechts) werdet Ihr schnell fündig. PSP-Zocker haben zudem die Möglichkeit, Flashgames direkt vom Memstick zu spielen und so unabhängig von der Online-Verbindung zu daddeln. Zudem laufen sie dann im Vollbildmodus! Dazu müsst Ihr die Spiele lediglich mit dem PC auf Festplatte speichern und dann in einen Ordner auf dem Memstick kopieren. Installiert den "SWF Catcher" für Euren PC-Browser, mit diesem Werkzeug lassen sich Flashgames mit einem Mauslick

ANGEBOT

SWF Catcher
Internet Explorer

SWF Catcher Firefox

SWF Catcher Safari

Flashgames

Flashgames

Flashgames

Flashgames

Flashgames

LINK

www.sothink.com/product/swfcatcher/

www.sothink.com/product/swfcatcher/firefox/

www.sothink.com/product/swfcatcher/safari/

www.flashgames.de

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com

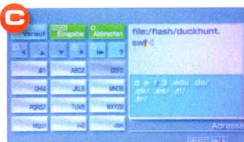
www.wiircade.com

www.wiircade.com

www.wiircade.com



Startet den PC-Browser und speichert ein Flashgame mit dem "SWF Catcher".



Kopiert das Flashgame auf den Memstick und surft es im PSP-Browser an.

sowie Texte und Logos einfügen. Anschließend habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Konvertierungsmodi, mit denen Ihr das 3D-Bild für Freunde aufbereitet: Mit "Datei" und dann "Erstelle GIF-Animation" speichert Ihr das Bild im GIF-Format. Dann werden die beiden Stereobilder abwechselnd auf den Bildschirm gebracht, die Wechselrate dürft Ihr frei bestimmen: So entsteht zwar nur ein beheimlichender 3D-Eindruck, dafür können jedoch alle Computerbesitzer Euer Foto ohne Zubehör bewundern – verschickt es z.B. per E-Mail oder stellt es auf Eure Homepage! Alternativ gibt es auch die Darstellung für 3D-Brillen mit farbigen Gläsern: Klickt auf "Stereo", "Farb-Anaglyphen" und dann "Einstellungen", um das Bild für verschiedene Brillentypen wie Rot-Cyan, Rot-Blau oder Rot-Grün zu wandeln. Zudem könnt Ihr in dem neuen Fenster Gamma-Einstellung und Kontrast nach Farben getrennt bearbeiten, damit der 3D-Eindruck optimal zur Geltung kommt – kontrolliert das mit der entsprechenden Brille direkt am Bildschirm. Abschie-

ßend lässt sich das 3D-Bild im JPG-Format speichern (klickt "Stereobild speichern"), digital tauschen oder für die Betrachtung mit der Brille ausdrucken. So finden die 3D-Bilder sogar den Weg in ein klassisches Fotoalbum! Wer die 3D-Fotos auf seiner Homepage präsentieren möchte, klickt ins "Web"-Menü: Hier könnt Ihr auf Knopfdruck HTML-Seiten mit Euren Bildern generieren und sogar eindrucksvolle Flash-Diashows erstellen. Abgerundet wird der "Stereo-Photo Maker" durch eine Batch-Funktion, mit der Ihr die Bearbeitung Eurer Stereobilder automatisiert: So lassen sich ganze Bildersammlungen mit wenigen Klicks für Freunde umwandeln. Klickt dazu auf "Datei" und dann "Mehrfach-Konvertierung": Wählt im neuen Fenster oben die entsprechenden MPO-Dateien, dann unter "Dateityp Zielformat" das gewünschte Format und stellt unten die Bearbeitungsfunktionen ein. Mit dem Button "Alle Dateien konvertieren" startet Ihr schließlich die Umwandlung.

ANGEBOT

StereoPhoto Maker (Win)

Stereo Splicer (OSX)

LINK

<http://stereo.jpn.org/gen/stphmk/index.html>

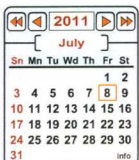
http://web.me.com/juni/Challenge_REAL_3D_and_Mac_E/

Flash-Tools

Neben den Flashgames gibt es im Internet auch allerhand nützliche Tools im Flash-Format, mit denen sich die Funktionen Eures Handhelds erweitern lassen: Praktisch sind z.B. diverse Taschen- und Längerechner, mit denen Ihr unterwegs kalkuliert. Oder braucht Ihr einen mobilen Kalender? Dank Flash werdet Ihr in wenigen Augenblicken fündig! Neben den fertigen SWF-Tools sind aber auch allerlei Wandler für den PC erhältlich, mit denen Ihr etwa Powerpoint-Präsentationen oder PDF-Dokumente in Flashprogramme konvertiert. Anschließend könnt Ihr sie Euch auch auf dem Sony-Handheld betrachten. So lässt sich die PSP beispielsweise auch als E-Book-Reader verwenden, mit dem Ihr in Nachschlagewerken oder Notizen stöbert: Damit kann Euch das Handheld auch als Gedankenstütze oder Spicker dienen, den Einsatzmöglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt.



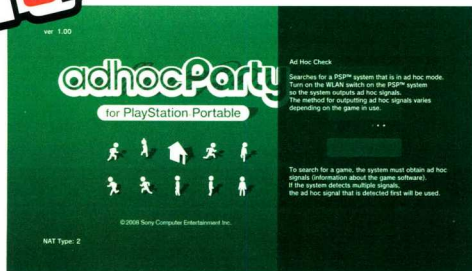
Diesen Taschenrechner findet Ihr unter www.terrence.com/flash/calculator.html



PSP-Kalender: Diverse Flashtools entdeckt Ihr z.B. auf www.flashadviser.com.



AD-HOC-SPIELE ONLINE PSP



Zwei praktische Werkzeuge bringen Ad-hoc-Spiele online: Links sieht Ihr "ad hoc Party" für PS3 und rechts oben "Xlink Kai" für PC.

Online-Spiele verbinden Zocker rund um den Globus, allerdings sind viele PSP-Titel nur für einen lokalen Wettstreit ausgelegt. Trotzdem könnt Ihr mit zwei Kniffen Ad-hoc-Verbindungen online bringen, möglich macht es z.B. Sonys kostenlose Software "ad hoc Party" für die PS3 – Ihr findet sie im PSN Store unter "Andere Downloads", "Medien" und dann "Anwendungen und Dienste". Damit die Verbindung klappt,

TIPP 3: SCHRITT FÜR SCHRITT



Ladet "ad hoc Party" kostenlos im PSN-Store und installiert es auf Eurer PS3.



"ad hoc Party" bietet mehrere Welten, die aus zahlreichen Lobby-Räumen bestehen.



Sucht in den Lobbys andere Spieler; chattet mit ihnen und schafft Verbindung.



ANGEBOT LINK
Xlink Kai www.teamlink.de/kai

müsst Ihr Eure PS3-Konsole per LAN-Kabel mit dem Router verbinden: Die WLAN-Schnittstelle wird für die Ad-hoc-Verbindung zur PSP benötigt.

Startet "ad hoc Party" auf der PS3, legt ein Spiel mit Ad-hoc-Modus in die PSP und beginnt die Mitspielsuche. Dann klickt Ihr im Hauptmenü von "ad hoc Party" auf 'Search for Game': Die Software schafft nun Verbindung zur PSP, erkennt Euer Spiel und bringt Euch in eine Lobby mit entsprechenden Mitspielern – anschließend findet Ihr sie auf Eurer PS3, bestätigt die Verbindung und daddelt los.

Wer keine PS3 besitzt, kann auch das kostenlose PC-Werkzeug "Xlink Kai" verwenden (siehe Link): Legt einen Account an und ladet die Software. Auch bei dieser Variante müsst Ihr den PC via LAN-Kabel an den Router stopfeln und die PSP mittels WLAN-Stick (USB) mit dem Rechner verbinden. Im Forum der Homepage findet Ihr eine Liste mit kompatiblen Modellen. Schafft Verbindung, startet die Software und klickt auf das Globus-Symbol: Nun wählt Ihr im Fenster links die PSP-Plattform und dann Euer Ad-hoc-Spiel – Ihr gelangt in die entsprechende Lobby, in der Ihr Euch mit anderen Zockern verabredet und verbindet.



BROWSER-GAMES 3DS DSi



Homepages für DSi- und 3DS-Browser verlinken auf zahlreiche Spiele: Mit unseren Internetadressen werdet Ihr fündig.



Kostenlose Spiele gibt es im WWW nicht nur für PSP, sondern auch für Nintendo-Handhelds: Der Opera-Browser unterstützt allerdings kein Flash, sondern nur Spiele auf HTML- und Javascript-Basis. Zudem kann man sie nicht downloaden, man muss sie mit bestehender Online-Verbindung spielen. Ansonsten stehen WWW-Games ihren Flash-Kollegen jedoch kaum nach, zumal es zahlreiche Online-Titel gibt, in denen man sich mit anderen Spielern messen kann – Spielstände werden per kostenlosem Account verwaltet, man meldet sich mit Nick und Passwort an. Meist sind die Titel für das Hochkantformat von PDA- und Smartphone-Bildschirmen optimiert und lassen sich daher auf DSi und 3DS bestens genießen, auf der PSP ist die

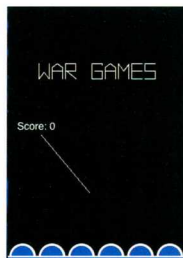
Bedienung dagegen meist unkomfortabel – man muss den Screen laufend auf- und runterscrollen. Zur Verfügung stehen etwa diverse MMO-Strategiespiele, in denen man eine Organisation oder Mannschaft aufbaut: Titel wie "Space Dwellers", "Mobile Mafia" und "Mobile FC" funktionieren nach ähnlichem Strickmuster – man muss verschiedene Einheiten verwalten, erwirbt Ausrüstung und startet diverse Aktionen wie Angriffe. Anbieter wie RTL+ stellen auch TV-Umsetzungen ins Netz, die sich mit dem Handheld ebenfalls spielen lassen, etwa "Wer wird Millionär?" und "Bundesliga Quartett". Zudem gibt es zahlreiche Titel, die von Heimentwicklern speziell für die Browser von DSi und 3DS programmiert wurden:



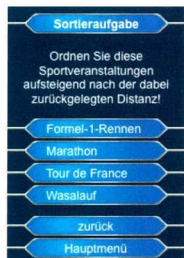
"Snack Time": Lenkt die Raupe per Stylus zu Leckereien.



In "Tap Party" purzeln Geschenke über den Touchscreen.



Rette die Städte vor Beschuss in "War Games".



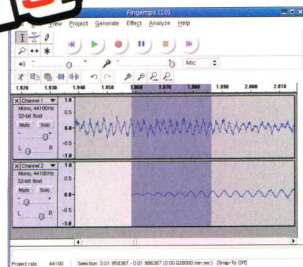
"Wer wird Millionär?" bietet zahlreiche Spielvarianten.



Organisiert die Raumschiffplott: "Space Dwellers" von RTL+.



MUSIK FÜR NINTENDO-HANDHELDS 3DS DSi



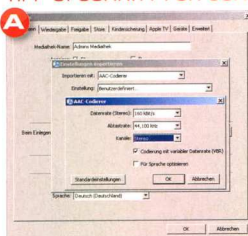
Auch einen Musikspieler hat Nintendo in 3DS und DSi eingebaut, das jeweilige Soundwerkzeug unterstützt allerdings nur Dateien im AAC-Format (*.M4A). Diese lassen sich mit der kostenlosen Software iTunes erstellen: Installiert das Programm, klickt Euch in die Einstellungen und wählt dann unter 'Allgemein' die 'Import-Einstellungen'. Hier entscheidet Ihr Euch für den 'AAC-Codierer', außerdem dürft Ihr die Abtastrate sowie Tonqualität respektive Datenrate bestimmen – das klappt mittels Untermenü in der Einstellung 'Benutzerdefiniert'. Bestätigt abschließend Eure Einstellungen.

Mit der kostenlosen Schnittsoftware "Audacity" lassen sich Soundaufnahmen vom Handheld weiterverwerten.

legt eine Audio-CD ein und startet den Kodierungsvorgang. Die fertigen Audiodateien kopiert Ihr dann auf eine SD-Karte, z.B. in einen Unterverzeichnis mit dem Namen des Albums. Sobald Ihr die Sound-Anwendung öffnet, wird die Speicherkarte durchstöbert und der Musik-Ordner auf den Bildschirm gebracht. Umgekehrt lassen sich auch Aufnahmen vom Nintendo-Handheld auf den Computer übernehmen, dort schneiden und umwandeln, um sie etwa als Handy-Klingelton oder Gedankenstütze zu verwenden. Das klappt mit der kostenlosen Software "Audacity" für PC und Macintosh.

ANGEBOT	LINK
iTunes	www.apple.de
Audacity	http://audacity.sourceforge.net/

TIPP 5: SCHRITT FÜR SCHRITT



Installiert Apples 'iTunes' und wählt in den 'Import-Einstellungen' den 'AAC-Codierer'.



Konvertierung: Legt eine Audio-CD in den Computer und wandelt die Tracks mit iTunes ins M4A-Format.



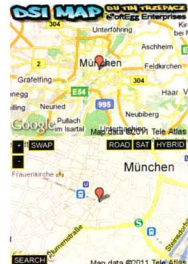
Kopiert die M4A-Dateien in einen Ordner auf der SD-Karte, das Handheld findet sie automatisch.



MOBILES WWW PSP 3DS DSi DS



Sparkassen-App und Google Maps für Euer Handheld: Unsere Internet-Adressen führen Euch zu zahlreichen Anwendungen.



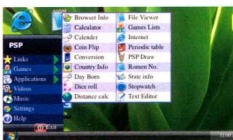
Handheld-Browser sind eine feine Sache, allerdings sind viele WWW-Seiten zu komplex für die Darstellung auf dem Hosentaschenbildschirm: Sie kommen entweder unübersichtlich oder nur teilweise auf Display. Jedoch besitzen viele WWW-Anbieter alternative PDA-Hompages, welche das Angebot in vereinfachter Form und ohne Werbeflächen zur Verfügung stellen. So könnt Ihr auch mit dem Handheld komfortabel Nachrichten studieren, E-Mails lesen und in Amazon-Angeboten stöbern – es gibt sogar eine vereinfachte Version von Google Maps speziell für den Nintendo-Browser! Allerdings ist es gar nicht so leicht, die passenden Links zu finden: Am besten surfet Ihr auf eine Homepage wie das Pocket-Portal, welche die entsprechenden Links nach Kategorien geordnet übersichtlich zusammenfassen. PSP-Fans können sich zudem eine eigene Homepage mit den bevorzugten Links basteln, diese auf Memstick speichern und als Startseite verwenden. Das klappt auch ohne Programmierkenntnisse mit einem kostenlosen HTML-Editor wie "NVU": Er erstellt eine Liste mit Euren Favoriten, markiert die Texte und setzt mittels Kontextmenü die entsprechenden Links ein. Anschließend speichert Ihr die HTML-Datei, kopiert sie auf den Memstick (z.B. im Ordner 'WWW') und nutzt im PSP-Browser den folgenden Link: 'file:///WWW/Name.html'. In eine solche PSP-Ho-



Mit dem kostenlosen HTML-Editor "NVU" erstellt Ihr eine eigene PSP-Ho-

Homepage wie das Pocket-Portal, welche die entsprechenden Links nach Kategorien geordnet übersichtlich zusammenfassen. PSP-Fans können sich zudem eine eigene Homepage mit den bevorzugten Links basteln, diese auf Memstick speichern und als Startseite verwenden. Das klappt auch ohne Programmierkenntnisse mit einem kostenlosen HTML-Editor wie "NVU": Er erstellt eine Liste mit Euren Favoriten, markiert die Texte und setzt mittels Kontextmenü die entsprechenden Links ein. Anschließend speichert Ihr die HTML-Datei, kopiert sie auf den Memstick (z.B. im Ordner 'WWW') und nutzt im PSP-Browser den folgenden Link: 'file:///WWW/Name.html'. In eine solche PSP-Ho-

ANGEBOT	LINK
Mobile Links	www.pocket-portal.de
Mobile Links	http://123go.ch/line.htm
DSi-Map	www.softgag.com/dsmap/
NVU	www.koto-freeware.de/nvu-html-editor.php
WinPSPPortal	http://softwareadonloadminimor.com/shareware/psppwp-1.02/9335215/



"WinPSPPortal" bringt Anwendungen und Spiele im Windowsdesign auf Eure PSP. Ihr könnt die HTML-Software nach Eurem Geschmack umbauen.

Darunter finden sich auch einige Actionspiele wie die Touchscreen-Mampferi "Snack Time" und der "Missile Command"-Klon "War Games". Ihr findet sie über diverse Fanseiten wie DSiPaint und DSiCade (siehe Internet-Adressen), die zudem auf eine ganze Palette ähnlicher Hompages und Angebote verlinken – surft vorbei und schmökert in den Angeboten! Das Browser-Modul für den 'alten' Nintendo DS ist übrigens mit den meisten Titeln nicht kompatibel.

ANGEBOT	LINK
Spiele & Links	www.ds4cade.com
Spiele & Links	www.dsipaint.com
Spiele & Links	www.ndsgames.vacuum.com
Spiele & Unterhaltung	http://mobile.rtl.de
Mobile FC	http://fc.krassgames.com/
Mobile Mafia	http://mm.krassgames.com/
Pocket Dictator	http://pd.krassgames.com/



Mit "Mobile FC" erobert Ihr strategisch die Fußball-Liga.

INTERAKTIV

100% Spielspaß?

► Wie stellt Ihr Euch eigentlich ein 100%-Spiel vor? Immer wieder lese ich in Euren Tests Kritikpunkte und Verbesserungsvorschläge, die alle richtig und gerechtfertigt sind, aber wie soll denn ein Spiel aussehen, um 100% von Euch zu kassieren?

Christian Hoberger

Dazu hat jeder in der Redaktion eine eigene Meinung. Matthias hat ganz konkrete Vorstellungen an das perfekte Spiel: Es müsste aussehen wie "Kirby und das magische Garn", gepaart mit dem Style von "Killer 7", aber gleichsam so traumhaft pixelig sein wie "Metal Slug" – dazu noch Snipergewehre, blanke Busen, Gasmasken-Nazi-Feinde, herumfliegende Gedärme, der Soundtrack von "Nier", der Charme von "Shenmue", viele Fuß- und Tennisbälle und das Kampfsystem von "Power Stone".

Ulrich sieht das philosophischer und meint, ein perfektes Spiel existiere nur als theoretisches Gebilde, auf das man zwar hinarbeiten, es aber nie erreichen könne. Deshalb ist Ulrich genügsamer: Ein gutes Spiel muss ihn einfach nur mehr erfreuen als ärgern – und je höher der Anteil an Ersterem ist, desto besser.

Tobias hält 100% ebenfalls für

quasi unmöglich, schließlich müsste ein solches Spiel in seinen Augen wirklich jeden vom Fleck weg begeistern, egal welchen Geschmack er hat. So ein Spiel wäre uneingeschränkt empfehlenswert, unabhängig von Genrevorlieben und Können.

Michael wiederum kennt dieses Spiel, von dem Tobias spricht: "Tetris" für den Game Boy.

Chefredakteur Oliver zuletzt hält es mit unserer Wertungsskala (Seite 55): Es muss einfach nur "perfekt" sein – so simpel ist das. Einige seiner All-Time-Classics wie "Super Mario 64", "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" oder "Half-Life 2" reihen enorm viele perfekte Momente aneinander, waren aber nie "durchgängig perfekt". Ein weiterer Faktor, der ein 100%-Spiel für Oliver unwahrscheinlich macht: Die Erwartungen an ein solches Game verschieben sich über die Jahre durch viele herausragende Titel immer weiter nach oben. Oder andersherum: Auch an fast perfekten Spielen nagt der Zahn der Zeit. Kramt man einige Jahre und eine Menge prägender Spielerlebnisse später seine persönlichen Klassiker noch einmal hervor, folgt oft eine Enttäuschung, da sich Games qualitativ eben rasend schnell verbessern. Heute gibt es weit weniger Spielspaß-Katastrophen als noch vor

ein, zwei Jahrzehnten (der Grund, warum der Wertungsschnitt steigt, da sich das Gros der Software zumindest im "ordentlichen bis guten Niveau" bewegt). Sein Rat: die Lieblingspiele besser in der Kiste lassen und in bester Erinnerung behalten!

Multiplayer-Trophäen nerven

► Was mich tierisch aufregt, ist, wenn ich in einem Spiel Platin holen könnte, wären da nicht die blöden Multiplayer-Trophäen. Beispiel "Assassin's Creed II": Da gab es keinen Multiplayer-Modus, also habe ich mir alle Trophäen geholt und somit Platin erreicht. Beim Nachfolger "Brotherhood" habe ich auch alle Singleplayer-Trophäen. Leider mussten die Entwickler dem Spiel noch ein paar Multiplayer-Trophäen spendieren, was für mich das Aus bei der Platin-Jagd bedeutete.

Ich habe einfach nicht die Zeit, mir nach dem Hauptspiel nochmals 40 Stunden online um die Ohren zu hauen. Ich bin verheiratet, habe Kinder und einen aufzufüllenden Job, da hat man nicht so viel Zeit, um pro Spiel 80 Stunden zu investieren.

Deshalb mein Vorschlag an die Entwickler: Macht die zum Multiplayer-Modus gehörenden

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAILIAC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Trophäen bitte optional, so dass sie nicht zwingend für Platin geholt werden müssen. Es wäre gegenüber den Spielern, die sich nur um den Singleplayer-Modus kümmern wollen, nur fair, wenn die Trophäen für Multiplayer optional wären, so wie bei Trophäen für nachträgliche DLCs. Da kann man auch ohne die DLC-Trophäen Platin holen.

Mirco Bloss

Dein Vorschlag wäre aber auch gegenüber denen unfair, die primär Mehrspieler-Modi spielen. DLCs sind nicht Teil eines Spiels, sondern eine Ergänzung. Aber mit welcher Absicht jemand ein Vollpreisspiel kauft, ist durchaus unterschiedlich. Und zuletzt sollte doch der Spieler am meisten belohnt werden, der auch sämtliche Facetten des Spiels meistert. Nur das erscheint uns wirklich fair.

www.merger.de

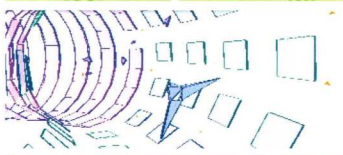
Frag Dr. M!



Ich habe gehört, dass Nintendo in der 3DS-Systemsoftware mehrere Minispiele versteckt hat. Allerdings konnte ich sie bislang noch nicht entdecken, könnt Ihr mir weiterhelfen?
Timo Iillmann

Das ist korrekt: "Game & Watch"-Kopfball, ein "Starwing"-Shooter sowie ein Treppenhüpspiel sind ab Werk im 3DS eingebaut. Um sie zu finden, benötigst Du eine Audiodatei im m4a-Format: Unser Tipp auf Seite 87 verrät Dir, wie Du sie erstellst. Kopiere sie auf die SD-Karte, stecke diese ins Hand-

held und starte im 3DS-Hauptmenü das Werkzeug "Nintendo 3DS Sound". Tippe "Musik", dann wird die SD-Karte durchstöbert und die Musikdatei erscheint auf dem Bildschirm. Spiele sie ab, dabei kannst Du durch Tippen der blauen Kugel oben im Touchscreen diverse Visualisierungen aktivieren – alternativ drückst Du das Steuerkreuz nach oben. Drei Visualisierungen sind spielbar: Das Kopfballspiel im "Game & Watch"-Design (rechts oben) steuerst Du mit dem Analogstick, ebenso den Jäger im "Starwing"-Tunnel – hier kannst Du mit den Schultertasten zusätzlich ballern und so die Rohrenelemente im Hintergrund zerstören (mittleres Bild). Der Treppenhüpler schwingt Fahne bzw. Lolli (rechts unten), wenn Du die Schultertasten drückst – eine spielerische Herausforderung bietet diese Visualisierung allerdings nicht. Viel Spaß beim Daddeln!



Der 3DS-Musikspieler besitzt Visualisierungen, drei lassen sich sogar mit Analogstick und Schultertasten steuern.

Wii U-Abzocke

► Interessant wird Wii U ohnehin erst, sobald es erhältlich ist. Alles andere ist, wie immer: Gackern über ungelegte Eier! Aufgestoßen aber ist mir in Eurer Vorstellung bei "Ungeklärte Fragen" der Kommentator "Abzocke" zum Thema "Game-Cube-Spiele". Wer welche hat, der nennt auch einen GameCube sein Eigen und kann die Spiele auch in Zukunft darauf spielen – oder meinetwegen auch auf einer Wii-Konsole. Bei mir jedenfalls stehen weder auf Hard- noch Software ein Verfallsdatum. Aber niemand wird gezwungen, Cube-Spiele in einem "Wii U Onlinemarkt" (sofern der überhaupt kommt) zu erwerben und zu spielen.

Was also hat das mit diesem heutzutage geradezu inflationär genutztem Begriff "Abzocke" zu tun? Dann wäre auch die M! Games "Abzocke". Ich "muss" ja auch jede Ausgabe neu erwerben, obwohl über diesen oder jenen Titel berichtet in einer vorigen Ausgabe berichtet wurde. Oder darf ich den Kaufpreis entsprechend reduzieren?

Hauke Wegner

Da wurden wir wohl missverstanden. Es ging vielmehr darum, ob in der Virtual Console für Wii gekaufte Spiele erneut für Wii U erworben werden müssen. Der eventuelle digitale Erwerb von GameCube-Spielen, die man möglicherweise bereits als Ds besitzt, ist natürlich etwas Anderes, da geben wir Dir Recht. Dein Vergleich mit Previews in der M! Games hinkt jedoch: Wo nämlich die Spiele inhaltsgleich sind, bemühen wir uns immerhin, in jedem Artikel etwas Neues zu schreiben und nicht alte Informationen aufzuwärmen.

Glaubenskrisen dank Alice

► Da ich Euer Magazin schon seit ein paar Jahren kaufe, kann ich aus Erfahrung sagen, dass man sich im Allgemeinen auf Eure Wertungen verlassen kann. Nun sehe ich aber, dass ein Spiel, an dem ich im Vorfeld großes Interesse hatte, nämlich "Alice: Madness Returns", von Euch mit einer vernichtenden 53%-Wertung abgestraft wurde.

Okay, dachte ich, es wird schon seine Richtigkeit haben. Da mich das Spiel aber dennoch interessierte, habe ich nochmals bei Amazon danach gesucht, wo ich eine große Überraschung erlebte. Bei beiden Konsolenversionen findet sich etwa ein Dutzend durchgängig positiver Reviews. Einige der Spieler zeigen

sich in den Reviews sogar verständnislos über das schlechte Abschneiden des Spiel in der Fachpresse.

Da ich nicht glaube, dass diese ganzen Gamer bezahlte EA-Bots sind, muss ich mich doch in diesem Fall sehr über die Diskrepanz zwischen der Meinung der Spieler und Profi-Tester wundern. Denn ich muss sagen, so einen krassen Unterschied habe ich bislang noch nie feststellen müssen. Und daraus resultiert natürlich die Frage: Wem soll ich denn jetzt glauben?

Alexander Koschny

Geh doch, wenn möglich, in die nächste Videothek, leihe Dir das Spiel aus und verlass Dich auf Deine eigenen Eindrücke. Wenn Dich "Alice" bis zum Ende des ersten Kapitels noch nicht langweilt, dann gefällt es Dir wahrscheinlich auch bis zum Schluss, denn spielerische Veränderungen kommen danach kaum.

Was jedoch Deine Frage hinsichtlich der Wertungsdiskrepanz betrifft: Hier vermuten wir etwas, das die Psychologie "kognitive Dissonanz" nennt. Eine Person fühlt sich unwohl, wenn nach einer Kaufentscheidung die Meinungen anderer Leute zu diesem Produkt von der eigenen abweichen. Zu Deutsch: Wer sich für teures Geld für etwas entscheidet, will den Kauf nicht bereuen, redet ihn sich schön und sucht nach Bestätigung. Nicht umsonst beglückwünschens Beipackzettel häufig den Käufer für seine "richtige" Entscheidung.

ERRATA

Errata: Verwirrung um "Wer hat's erfunden?" auf Seite 60: Bei "Yoshio" handelt es sich nicht, wie man vermuten könnte, um einen falsch geschriebenen Namen. Schließlich ist "Yoshio" der treue Reindino des beliebten römischen Handwerkers Marius – wer kennt die Samen nicht?

Auch Leser Mailen hat geschrieben und uns aufgeklärt, dass nicht "Front Line" von 1982 das erste Spiel mit optionalen Fahrzeugen sei, sondern der Rollenspiel-Opä "Ultima I" von 1980. Dort gab es tatsächlich bereits Pferde, Kutschen, Flöße, Schiffe und sogar ein Air Car mit Laserbewaffnung.

Errata: maniac.de-Leser Bravopunkt will einen Fehler auf Seite 39 gefunden haben: Nicht "Tekken 3D" sei das erste "Tekken" für eine Nintendo-Konsole, sondern "Tekken Advance" für GBA. Stimmt, deshalb haben wir auch "für eine Nintendo-Heimkonsole" geschrieben!

Auf einer Plattform wie Amazon finden sich zudem Einschätzungen verschiedenster Käufergruppen, deren Anspruch an ein Spiel recht breit gefächert sein dürfte: Wer selten spielt, ist tendenziell leichter zu begeistern als der erfahrene Gamer.

Eine weitere Facette der kognitiven Dissonanz erleben wir übrigens häufig auf maniac.de im Zusammenhang mit vermeintlich "zu niedrigen" Wertungen. Verständlich: Wer ein Spiel gut findet oder sich einfach nur schon lange darauf gefreut hat, möchte seine Meinung bzw. Erwartung bestätigt sehen. Wie stünde der Gamer auch vor seinen Freunden da, wenn das persönliche Highlight in der Presse vermissen würde? Andererseits: "Transformers 3" erhielt vernichtende Kritiken und bricht dennoch Umsatzrekorde.

Multiplayer-Frust

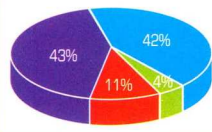
► Obwohl ich seit über 35 Jahren ein typischer Konsolenspieler bin und gewaltfreie Genres bevorzuge, war das Spiel, welches mich am meisten in seinen Bann gezogen hat, der Mehrspieler-Modus von "Halo: Combat Evolved" auf dem PC. Leider hat sich dieses Erlebnis auf der Xbox 360 nicht fortgesetzt.

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.

Wie spielt Ihr im Sommer?

- A** Seltener als sonst.
- B** Es verlagert sich nach draußen auf mobile Geräte.
- C** Häufiger, weil es drinnen kühler ist.
- D** Was? Draußen ist Sommer?



Spezifisch beziehe ich mich auf "Halo 3" und "Halo: Reach", aber im Internet sehe ich, dass auch andere Spiele und auch welche für PS3 ähnliche Probleme haben.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), vSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Thomas Nickel (tn), Stephan Freundorfer (sf), Thomas Stuchlik (ts), Sascha Godehnhoff (sg), Ulf von Löhrnsen (lo), Wiebke Westphal (ww), Craig Grannell (gr), Kerstin Mayer (km)

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Bei der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES und anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandete Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2011 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Geschäftsführer: Martin Galsch, 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.

Redaktionsdirektor: Martin Galsch (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 93

NACHBESTELLUNG

nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Capcom (Kiosk), Warner (Abo)

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, vSdP
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17
 gültige Anzeigenpreisliste 2011

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Zockerbude des Monats

Stefan Rath aus Niebüll treibt seinen "Zelda"-Spleen soweit, dass er mit dem Master-Schwert auf sein Auto losgeht – so viel Einsatz bringt ihn in die Zockerbude des Monats.

Das 40-jährige Nordlicht ist nicht nur großer Fan des M! Casts mit Tobias und Ulrich, er ist auch fleißiger Gast im alten MANIAC-Forum, wo er vorzugsweise nach günstigen Preisen fahndet. Stefans erstes eigenes Spiel war "Tetris" für den Game Boy, den Abenteuer-Grundstein legte er mit "Cargoyles Quest". Es folgten ein NES mit "Super Mario Bros.", danach

SNES, PlayStation, N64, Dreamcast, GameCube und Xbox. Sowohl dem N64 als auch Segas Dreamcast hat Stefan sogar separate Regale in seiner Zockerbude gewidmet, meist spielt er jedoch mit Xbox 360, PS3 und Wii. Als leidenschaftlicher "Zelda"-Anhänger, der sogar ein eigenes Master-Schwert besitzt, steht aktuell natürlich der 3DS voll in Stefans Gunst.



Während Marcus Fenix und seine Mannen im Regal lauern, behüten Diddy Kong und Bowser jr. die "God of War III"-Schatulle der Pandora. Links: N64-Spiele und "Zelda"-Merchandise.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schneppt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

Die Spaßbremsen sind:

1) Lag trotz Option "Nur Mitspieler mit guter Verbindung". Das klassische "Warping" (Herumspringen) ist zwar selten, vermutlich weil Bungie eine automatische Kompensation eingebaut hat. Beim Schießduell sind die Probleme aber immer wieder offensichtlich. Diverse YouTube-Videos demonstrieren das Problem. An meinem Internet-Anschluss liegt es nicht, denn auf dem PC hat der "Halo"-Multiplayer gut geklappt, selbst mit WLAN. Dort gab es präzise Lag-Angaben in Millisekunden. Bei 60 ms wusste man, dass es ein gutes Spiel wird, über 100 ms war Frust zu erwarten. Auf der Xbox 360 sind die Angaben auf ein paar unpräzise Balken reduziert und man weiß deshalb nicht, woran man ist. Das grundlegende Problem: Während beim PC-"Halo" die Koordination der Spieler auf speziellen Server-Rechnern (Dedicated Servers) gemacht wurde, wird diese Aufgabe bei Konsolen durch das Gerät eines Mitspielers übernommen. Der einzige Konsolen-Ego-Shooter mit dedizierten Servern, den ich gefunden habe, ist "Section 8: Prejudice" (Wertung 8 von 10 in Ausgabe 07/11). Sehr empfehlens-

wert, hoffentlich macht das Schule!

2) Entnervendes Verfahren für Teambildung. Es dauert zu lange, bis ein Mehrspieler-Match losgeht. Ist es endlich soweit, fehlen häufig von Beginn an Spieler, womit die Balance für die ganze Runde dahin ist. "Halo" für PC hat das besser gemacht, denn man stieg in laufende Matches ein. Das bedeutete kürzere Wartezeiten und es führte dazu, dass zu kleine Teams dauernd mit Spielern ergänzt wurden. Zudem konnte man bei zahlenmäßiger Unausgeglichenheit innerhalb eines laufenden Matches auf Wunsch die Seiten wechseln.

3) Teams haben keinen Bestand über ein Match hinaus. Lange Pausen zwischen den Matches und zufälliges Zusammenstellen für die nächste Runde verhindern das Zusammenwachsen von Teams. Beim PC-"Halo" wurden die Teams unverändert und mit minimaler Pause in die nächste Runde geschickt. Der Adrenalinpiegel blieb oben, und weil man oft stundenlang mit den gleichen Verbündeten und Feinden unterwegs war, ergab sich ein viel intensiveres Erlebnis.

4) Uneinheitliche Steuerung. Wenn man mehrere Games parallel spielt, stört es extrem, wenn die

Buttons nicht gleich belegt sind. Das betrifft auch andere Genres, aber bei Multiplayer-Ego-Shootern stört es am meisten. Es ist sehr schön, sich im Eifer des Gefechts demütig vor dem Gegner zu ducken, wenn man ihm eigentlich eins über die Rübe braten wollte. Dass z.B. "Lost Planet 2" nicht einmal einen Modus für Linkshänder hat, ist unverzeihlich. Aber es hört da nicht auf. Man müsste in jedem Spiel die Option haben, alle Tasten des Controllers frei zuzuordnen. Die drei großen Hersteller befinden sich ja in einem regelrechten Rausch bezüglich alternativer Steuerungsmöglichkeiten. Aber wie wäre es, wenn wir statt eines neuen Ohrenwackel-Sensors zuerst einmal einen perfektionierten Standard-Controller bekämen mit frei wählbarer Tastenbelegung?

Beat Kappert

RPG-Flirt unter Männern

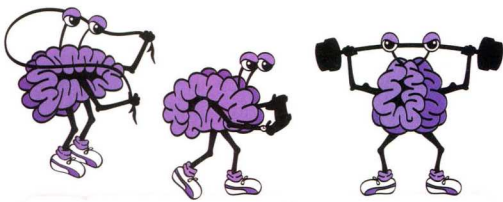
► Ich möchte mich zunächst bei Euch und BioWare bedanken. Ich habe mich sowohl darüber gefreut, dass "Mass Effect"-Shepard jetzt auch Männern schöne Augen machen kann, als auch darüber,

dass das bei Euch direkt in den Zusatz unter der Artikelüberschrift wanderte – durchaus nicht üblich, ich ziehe meinen Hut.

Weiterhin möchte ich meiner in letzter Zeit etwas verzweifelt anmutenden Suche nach Spielen für meine Konsolen Ausdruck verleihen. Da "The Last Guardian" langsam zum Running Gag verkommt und sich auch sonst nichts Zündendes am Entwicklerhorizont abzeichnet, habe ich richtig Gänsehaut bekommen, als ich von Wii U erfahren habe. Versteht mich bitte nicht falsch, ich freue mich auf "Rayman Origins" ebenso wie auf Blockbuster wie "Assassin's Creed Revelations" oder "The Legend of Zelda: Skyward Sword".

Dennoch dürstet mich nach dem nächsten Schritt in der Spielebranche. Der Weg wurde bereitet durch neue Steuerungssysteme wie dem der Wii-Konsole – leider sind sie zu selten so gut eingebunden wie in "Metroid Prime 3: Corruption" oder "Monster Hunter Tri". Nun dürfen die Entwickler gerne wild werden und verrückte Dinge programmieren, die Spaß machen und den Coregamer nicht zu sehr vernachlässigen.

Dominic Kern



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!



Plok • Super Nintendo • 1993



Auflösung

von Ausgabe 08/11

Dem Schmid sein Rätsel

Schau genau!

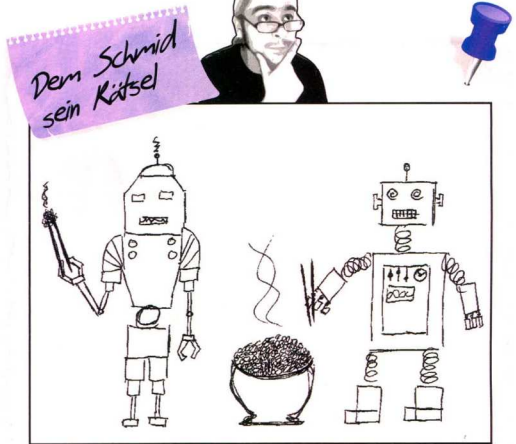
Kreuzrätsel



Lösung: Llamasoft



Lösungswort:
MESSEBÄBE



Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 23. August 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.

Reimerätsel

Schnappt Euch die ersten Buchstaben der Begriffe, die in den Reimen gesucht werden, und platziert sie an die jeweils angegebenen Stellen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----

Buchstabe 1:

In Videospielen werden sie wohl nie aussterben
und können uns so den Spaß verderben.
Gegner, die in Mauern stecken,
dürften fast jeden Spieler erschrecken.

Buchstabe 2, 5, 7, 11:

In "Tekken" und "Street Fighter" ist er ein Muss,
egal, ob mit Arm, Bein, Kopf oder Schuss.
In "Metal Gear Solid" reicht eine Kist',
obwohl er für manche die beste Verteidigung ist.

Buchstabe 4, 12:

Er springt und hüpf mit Bart und Hut,
seit 26 Jahren schon mit Kraft und Mut.
Das Liebste raubt man ihm in jedem Spiel,
es zurückzubekommen ist sein oberstes Ziel.

Buchstabe 6:

Ein Neuling verdient den Namen ohne Tat,
angewiesen ist er oft auf Tipps und Rat.
Mit der Zeit jedoch verliert er ihn ganz
und steigt hinauf bis zur höchsten Brillanz.

Buchstabe 9:

In vielen Spielen ist sie ein Graus,
in den meisten so sinnvoll wie eine Laus.
Einen echten Gegner wünscht man sich oft,
nach all den Versprechungen man für die Zukunft noch hofft.

Buchstabe 13:

In Online-Shootern ist er kein gern gesehener Gast,
hinter Ecken und Bäumen lauert er ohne Hast.
In Deutschland gibt es sie dennoch zuhauf
an Seen, Teichen und zum Wanderlauf.

Buchstabe 14:

Wer sammelt nicht gern und vervollständigt Listen,
sucht wie bessen in allen Bäumen und Kisten.
Ob hilfreich oder nicht, spielt kaum eine Rolle
und hat man sie alle, freut man sich drolle.

SOMMERPAUSE? NICHT MIT UNS!

Electronic Arts beschert Euch einen traumhaften Sommer:

1x EA-Paket, bestehend aus einer exklusiven Xbox 360 mit "Crysis 2"-Airbrush, "Crysis 2" (360), "Portal 2" (360), "Dead Space 2" (360) und einem "Crysis 2"-Pullover

Beantwortet dafür folgende Frage:

Welches Feature von "Crysis 2" loben wir im Test in der M! 05/11 ausdrücklich?

**A: 3D-Modus
B: Rundenstrategie-Elemente
C: herbe Splattereinlagen**

Stichwort: Sommermärchen

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis "ab 18" erforderlich ist.

WAIDMANNSSHEIL!

Bethesda spendiert zwei umfangreiche Fanpakete:

1x "Hunted: Die Schmiede der Finsternis" (PS3) + T-Shirt + Ring + Gürtelschnalle + Schlüsselanhänger

1x "Hunted: Die Schmiede der Finsternis" (360) + T-Shirt + Ring + Gürtelschnalle + Schlüsselanhänger



Ihr müsst nur die Antwort wissen:

Wie heißen die beiden Recken des Spiels?

**A: Klaus und Klaus
B: Caddoc und E'lara
C: Master und Chief**

Stichwort: Jagdzeit

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis "ab 18" erforderlich ist.

VERFLUCHT NOCH MAL!

Kämpft mit dtp Entertainment gegen die Ungläubigen:

1x "The Cursed Crusade" (PS3) + T-Shirt + Notizblock

1x "The Cursed Crusade" (360) + T-Shirt + Notizblock



Ihr müsst nur die Antwort wissen:

Welchen Beruf übt der Held des Spiels aus?

**A: Kreuzritter
B: Eismann
C: Pastor**

Stichwort: Kreuzzug

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis "ab 18" erforderlich ist.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 6. September 2011.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

SPECIAL EDITION MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 33 45



Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur
im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:



15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR 46 EURO



FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS



JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Dieser Abschnitt passt genau in einen Fensterbriefumschlag.

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Email-Adresse _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie) _____

Kreditinstitut _____

Konto Nummer _____

Bankleitzahl _____

**Zahlungsweise
bitte ankreuzen:**

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)



IM LADEN DES AUFGEHENDEN LÄCHELNS



Dschungel-Expedition:
MI-Games spürt in Los Angeles
ein Paradies für Sammler auf.

Am Tag vor der E3-Messe gingen Matthias und Michael in der Stadt der Engel auf Shopping-Tour, wo sie einen äußerlich unscheinbaren Laden im japanischen Stadtteil Little Tokyo entdeckten. "Jungle" heißt der mit "Special Collectors Shop" untertitelte feuchte Traum für Otakus und Videospieelfreunde, der sein überbordendes Angebot auf zwei Filialen verteilt. Dominieren im an der Straße gelegenen "Jungle 2nd" Manga-Bücher, Soundtrack-CDs, Taschen, T-Shirts und Dakimakura-Kissen, strotzt der Schwesterladen, der sich in einem kleinen Einkaufszentrum auf der anderen Straßenseite versteckt, vor kleinteiligem Merchandise und Skurrilitäten. In überfüllten, stets aufgeräumten Regalen stapeln sich Figuren zu "Deathnote", "Final Fantasy" und "Street Fighter Online", Godzilla und seinen Widersachern widmet das japanische Personal traditionsbewusst gleich einen ganzen Schrank. Vom Mario-Fußabtreter über Drops-Spender im Wii-Remote-Design bis hin zu urkomischen Sonic-Mützen findet ihr im Jungle-Dickicht nahezu alles, was ihr Euch wünschen könnt. Bei jedem neuen Rundgang entdeckten wir neue Kostbarkeiten, manche gar erst im Nachhinein auf den Fotos! mh





WELTWEITE DschungelTOUR

Werktags hat Jungle von 12 bis 20 Uhr geöffnet, dienstags ist geschlossen. Samstag und Sonntag ist Shoppen zwischen 11 und 20 Uhr möglich. Im Stadtteil Little Tokyo gelegen, erreicht Ihr das Einkaufsparadies über die rote und violette Metro-Linie. Steigt an der Haltestelle Civic Center aus und folgt der 1st Street in Richtung San Pedro Street (siehe Lageplan). Beachtet dabei: Es gibt zwei Filialen, die nur wenige Meter auseinander liegen!

Wenn die Reise über den Atlantik nicht möglich ist, der bestellt bequem von zu Hause aus unter www.animejungle.net. Der Versand erfolgt international, bezahlt wird per Kreditkarte oder PayPal.



- 01 » Japanische "Print Club"-Automaten zieren das Jungle-Portal.
- 02 » Matthias mit Knuckles-Kappe, Verkäufersin Asuka und Michael.
- 03 » Im unscheinbaren Bodenregal tummeln sich Kampfsportthrauen.
- 04 » Feline-Figuren aus "Monster Hunter" für 17,99 US-Dollar.
- 05 » Triforce-Gürtelschnalle gefällig? Oder doch lieber ein NES-Pad?
- 06 » Zwischen Mario und Donkey Kong lauern Süßkram-Spenden.
- 07 » Frauen aufgepasst: In Jungle 2 findet Ihr schicke Taschen.
- 08 » Jungle: Kurzerbunte Kostbarkeiten auf wenig Raum.
- 09 » "Classically Trained": Schwebeländer für Retro-Puristen!
- 10 » Selbst "Street Fighter Online"-Figuren von Revoltech finden win.
- 11 » Godzilla, Mecha-Kong, Moguera – Japan-Fans kennen sich aus!
- 12 » Zu Hunderten tummeln sich Anime-Figuren in Vitrinen.
- 13 » Die Buttons verraten: Pitzkopf Toed heißt in Japan Kingipit!
- 14 » Videospiel- und Anime-Figuren gibt es bei Jungle zuhauf.
- 15 » Für Euer Wochenende: das essende Pornomovie.
- 16 » Mini-"Monster Hunter"-Merchandise für die Hosentasche.
- 17 » Typisch USA: neckische Figürchen mit verhüllten Nippeln.





STECKBRIEF

Name: Richard M. Spitalny
 Alter: 60
 Damals: Designer von
 "Spy vs. Spy"
 Heute: Präsident von First
 Star Software

System: C64
 Hersteller: First Star Software
 Jahr: 1983

M! schnüffelt in der Vergangenheit und ergründet, wie die beiden Comic-Spione zu Stars eines der ersten Splitscreen-Spiele wurden.

1983 übernahm Warner Bros. die Hälfte von First Star Software und eröffnete damit jede Menge Lizenzoptionen für Spiele: Die DC-Superheldenriege versagte jedoch – ein "Superman"-Game floppte, eine "Wonder Woman"-Entwicklung kam nie zustande. Stattdessen eroberten zwei Comic-Spione die Zockerherzen, vor allem dank des einfallsreichen und wegweisenden Spieldesigns von First-Star-Gründer Richard Spitalny.

"Ehrlich gesagt, war 'Spy vs. Spy' für mich die attraktivste Marke wegen der Kopf-an-Kopf-Aktion", erinnert sich Richard. Die Schlüsselemente waren ihm sofort klar: Man musste gegen einen menschlichen oder computer-gesteuerten Rivalen antreten können. Und es war entscheidend, dass die Pointe des letzten Comic-Bildes zur Geltung kam, wenn ein Spion den anderen mit kuriosen Maschinerien besiegte. "Wichtig waren mir Echtzeit-Duelle und das Legen verrückter Fallen für den Gegner."

Diese Ideen entwickelten sich zu "Simulvision" und "Simulplay". Ersteres war First Stars Name für den Splitscreen. Letzteres machte es

möglich, dass zwei Spieler "den gleichen Raum betreten konnten und die Wahl hatten, direkt gegeneinander zu kämpfen oder nicht." Richard ließ die Spione in einer Botschaft los mit dem Ziel, eine Brieftasche zu finden, diese mit Geld, einem Schlüssel, einem Pass und Geheimplänen zu füllen und dann Richtung Ausgang zum Sieg zu flüchten. "Außerdem wollte ich das Spiel so realistisch wie möglich gestalten und entwarf eine '3D'-Ansicht, damit man in das Bild hinein- und hinausgehen konnte", erinnert sich Richard.

Waren schon diese Bestandteile für 1983 eine große Sache, entpuppte sich der 'Trapulator' als der Geniestreich, der dem Spiel den Charme und Witz des Comics bescherte. "Ich gestaltete die Fallen witzig, effektiv und nur mit Cartoon-Gewalt", sagt Richard. "Außerdem sollten sie interaktiv sein: Bei der Falle mit dem elektrifizierten Wasser klickte man z.B. nicht einfach nur auf einen Kübel – man musste diesen erst finden und dann über einer Tür anbringen. Damit kamen wir so nahe wie möglich an den Comic heran, bei dem ein Spion eine komplizierte Falle aufbaut, die den Rivalen treffen soll."

Für jede Falle gab es ein passendes Gegenmittel (wie etwa einen Regenschirm zum Elektro-Wasser), gemeinsam mit dem Simultan-Aspekt konnten Zweisspieler-Duelle damit sehr strategisch werden. "Es gab den Ansatz, dass man Fallen stellte, um den Rivalen davon abzuhalten, einen einzufangen. Oder er konnte im Raum nebenan sein und gerade etwas verstecken, was man dann hinterher stibitzte", sagt Richard. "Nicht jeder nutzte diese Aspekte des Spiels, aber für Profis waren sie hilfreich, um vom 'Sammeln' auf 'Jagen' zu wechseln: Mit Simulvision und der Karte im Spiel war es möglich, den Gegner zu verfolgen, ihn im Schwertkampf zu besiegen und seine Brieftasche zu stehlen. Oder man konnte vorab den Ausgang aufspüren und dort dem anderen Spion auslauern, um im letzten Moment das Geschehen auf den Kopf zu stellen – das entsprach voll dem Geiste des Comics."

Tatkräftiger Helfer

Obwohl Richard das Design von "Spy vs. Spy" erarbeitete, schreibt er einen Großteil des Spielerfolgs dem Entwickler Mike Riedel zu, der vor allem einen glaubwürdigen und herausfordernden Computergegner für Solo-Partien schuf: "Er hat bei der Künstlichen Intelligenz großartige Arbeit geleistet. Sie war seinerzeit unglaublich und funktioniert auch heute noch gut." Richard erinnert sich an das Grundkonzept, wonach der Rivale nicht automatisch wissen sollte, wo sich die Objekte befanden. "Ich wollte, dass der Computer wie



C64 Auch ohne isometrische Perspektive bietet "Spy vs. Spy" einen Tiefeneffekt: Eure Agenten laufen in den Räumen nicht nur seitlich, sondern auch nach vorne und nach hinten.



C64 Schadenfreude pur: Tappt ein Spion in die Falle, zeigen witzige Animationen die Folgen.



C64 Achtung: Wenn ein Spion die Karte studiert, kann der andere weiterhin sein Unwesen treiben.

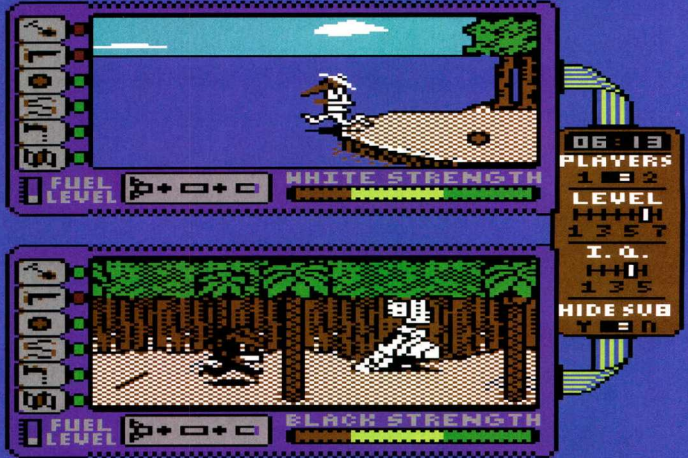
menschliche Spieler suchen, lernen und finden musste und auch Fehler machen oder die Karte aufrufen konnte. Mike hat das umgesetzt und dafür gesorgt, dass es sich so anfühlte, als ob man gegen einen Menschen spielte.“

Mike kümmerte sich auch um die Grafik und packte viel Charakter, Cartoon-Manieren und Slapstick-Humor in wenige Pixel. „Es war wichtig, dass ‘Spy vs. Spy’-Fans bekamen, was sie erwarteten. Darum musste das Spiel wie der Comic aussehen“, sagt Richard. „Und neben der Erfüllung von den Stilvorgaben des Mad-Magazins wollte ich das Spiel auch für meine jungen Töchter tauglich machen – es sollte Cartoon-artig, lustig und nicht ‘brutal’ sein. Mike hat all das wunderbar umgesetzt... Man schaut darauf zurück und ist begeistert: die Farbpalette, die Animationen, flüssige Bewegungen und keine Slowdowns, Echtzeitkarte... Er war brillant.“

Einmal ist einmal

Der Erfolg von ‘Spy vs. Spy’ machte eine Fortsetzung unvermeidlich: „Ich wusste, dass wir wieder etwas Gutes auf die Beine stellen würden, wenn Technik und Design sich weiterentwickelten. Aber ich wollte auf keinen Fall einen erneuten ‘Besuch in der Botschaft’“, sagt Richard. Die Spione bekriegen sich stattdessen auf einer verlassenen Insel, die „eine abwechslungsreiche Umgebung mit Haien, Treibsand, Palmenhainen und mehr natürlichen Hindernissen ermöglichte.“ Richard findet, dass Teil 2 organischer ausfiel: „Die Fallen in der Botschaft fühlen sich etwas gekünstelt an, bei ‘Island Capers’ ist alles natürlicher: Man holt sich Spirit aus einem abgestürzten Flugzeug, um Kokosnussbomben zu bauen, und benutzt Kletterpflanzen für Schlingenfallen. Viele Fallen können überall gelegt werden statt an bestimmte Objekte gebunden zu sein.“

Der letzte Serienteil versetzte die Spione in verschneite Gefilde, doch ‘Arctic Antics’ wird als glanzloser Ab-



C64 Der zweite Teil schickt die Spione auf eine tropische Insel. Die abwechslungsreiche Umgebung und die daraus resultierenden witzigeren Fallen machen ‘Island Capers’ zum gelungenen Nachfolger.



C64 Der dritte Teil ‘Arctic Antics’ gilt als das schwächste ‘Spy vs. Spy’, wofür u.a. die langweilige Grafik und der dröge Spielablauf verantwortlich sind. Treffen sich die Spione, wird ein Bildschirm ausgeblendet (rechts zu sehen).

klatsch der Vorgänger angesehen. Laut Richard sind dafür Probleme während der Entwicklung sowie der Abschied von Mike Riedel die Ursachen. Und obwohl es neue Einfälle gab wie Schneeball-Kämpfe, stellte sich kein Gefühl des Fortschritts ein. „Die Animationen und die Steuerung waren schwächer, deshalb fühlte man sich seinem Charakter nicht mehr so verbunden. Und es war ein großer Fehler, eine monotone Umgebung auszuwählen – die Farbe und Abwechslung der Insel fehlte.“

Am Ende flog der Sieger ins All, ein gedachter vierter Teil – ‘Spione im Weltall’ mit Schwerelosigkeit und Alienkämpfen – wurde wegen wirtschaftlicher Zwänge aber nie entwickelt. Es gab aller-

dings Pläne, die Serie auf dem Mega Drive wieder auferstehen zu lassen: Das Spiel hätte den klassischen Splitscreen genutzt und auf einen missionsbasierten Ansatz in einer größeren Welt gesetzt, in der die Spione sowohl gegeneinander als auch mit einer Spionin-Droidenarmee gekämpft hätten. „Es wäre ein fantastisches Spiel geworden“, sagt Richard in Gedanken an das, was möglich gewesen wäre.

Heute sieht Richard ‘Spy vs. Spy’ als ideale Marke für mobiles Spielen: „Man kann jetzt mit Wi-Fi Dinge anstellen, die den Mehrspieler-Aspekt ausreizen – und Simulvision, Simulplay sowie der Trapulator haben immer noch Charme. Als unverbesserlicher Optimist hoffe ich, dass es eines Tages klappen wird.“ gr/us/www



Richards Trapulator-Idee in einer frühen Konzeptzeichnung.



Konzeptskizzen und Designs zum ambitionierten, aber nie veröffentlichten Mega-Drive-Abenteuer ‘Spy vs. Spy vs. Spy’ – das hätten wir lieber gespielt als den 2005 auf PS2 und Xbox erschienenen, lieblosen 3D-Versuch von Take 2.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Tobi im Himmel

FC-Bayern-Fan Tobias freute sich diesen Monat riesig über die Einladung zum "FIFA 12"-Termin, der in diesem Jahr in der Münchener Allianz Arena stattfand. Neben dem obligatorischen Interview mit "FIFA"-Chef David Rutter und einigen Matches mit der neuen Fußball-Simulation (unter anderem gegen unseren Rennspielexperten Thomas Stuchlik) in einer der komfortablen Event-Loren stand auch ein Stadionrundgang auf dem Plan. Einmal 66.000 leere Plätze bestaunen, in der Bayernkabine stehen und zur Champions-League-Hymne aus dem Spielertunnel auf den Rasen treten – ein Traum für jeden Anhänger des Ballsports!



Wiebke will's wissen

Wer regelmäßig unserem grandios-konfusen Podcast lauscht (gratis erhältlich bei iTunes oder auf maniac.de), der vernimmt seit einigen Wochen das glockenhelle Lachen von Praktikantin Wiebke. Die sympathische Sächsin – hier beim Eis essen in München – verbringt ihren Sommer freiwillig in der Redaktion, begleitet uns auf Presse-Events und steht Ulrich und Tobias im M! Cast zur Seite. Natürlich trägt die leidenschaftliche PS3-Zockerin auch zum redaktionellen Teil der M! Games bei – in diesem Monat tobte sie mit Nathan Drake durch die "Uncharted 3"-Beta, führte das DS-Rollenspiel "Solatorobo" Gassi und ärgerte sich über die Handheld-Versorgung des neuen "Harry Potter"-Streifens. In ihrer Freizeit schaut Wiebke gerne dreimal hintereinander "Spiel mir das Lied vom Tod", bringt den "PES"-Spielern der Redaktion Pech oder träumt von Spaniens Nationaltorhüter Iker Casillas, wie er mit nacktem Oberkörper das kaputte Laufwerk ihrer PS3 repariert...



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Ist Euch schon einmal aufgefallen, dass die Wolken und Büsche im Jump'n'Run-Meilenstein "Super Mario Bros." – von der Farbe abgesehen – exakt gleich aussehen? Hier der Beweis...

Sonic wird 20

In diesem Jahr feiert Segas Gute-Laune-Igel zum 20. Mal Geburtstag. Und natürlich feiern wir mit – freut Euch auf ein cooles Sonic-Special in einer der nächsten Ausgaben. Für die passende Verpflegung der M!-Redakteure sorgte indes Sega, indem sie uns diese hochdekorierte Nuss-Marzipan-Köstlichkeit im Look eines Mega-Drive-Moduls schickten. Natürlich hat Gierschlund und Sonic-Fanboy Matthias die Leckerei nach dem Fotografieren sofort verschlungen – lediglich das "20"-Kerzenpaar blieb übrig.



20

Vielen Dank an dieser Stelle auch für die gefühlten 1.000 blauen Glitzerkonfetti, die mit im Paket waren und seit Wochen in Matthias' Büro, Auto und Wohnung herumfliegen...



Kennen Sie diesen Mann?

Auch wenn der Fahrer auf dem Beweisfoto nur schwer zu erkennen ist – das ist unser Chefredakteur Olli, der bei einer Spritztour in München übers Ziel hinausgeschossen ist. Der, eigenen Angaben zufolge, in seiner 20-jährigen Autofahrer-Karriere noch unbescholtene Pkw-Lenker wurde innerorts mit 61 km/h gebilzt. Die 25 Euro Strafgebühr werden wir an Sony weiterleiten – schließlich trägt Ollis Lieblings-Raser "Gran Turismo" die alleinige Schuld, dass er zu einem derartigen Verkehrswowdy verkommen ist.



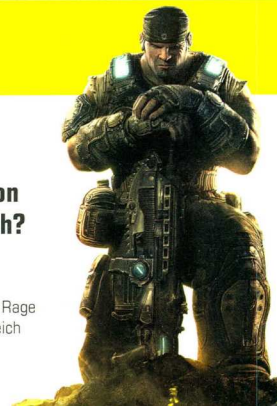
VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **10/2011** erscheint am Freitag, den **26. August**



- » **M!AX-Test-Offensive:**
Gears of War 3, Resistance 3
und Deus Ex: Human Revolution
- » **El Shaddai – Kunst oder Kitsch?**
- » **die Highlights der gamescom**

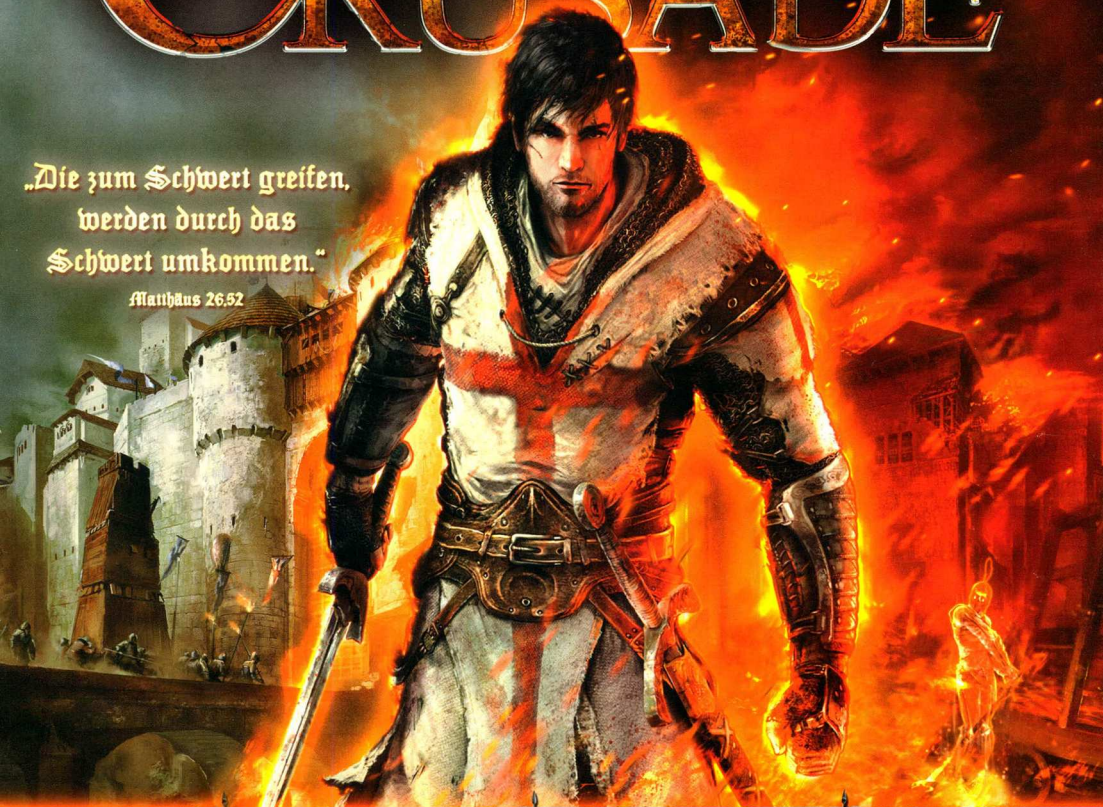
Außerdem » Driver: San Francisco, Star Fox 64 3D, Rage
Special: großer Lightgun- und Plastikwummen-Vergleich



THE CURSED CRUSADE™

„Die zum Schwert greifen,
werden durch das
Schwert umkommen.“

Matthäus 26,52



DEIN KREUZZUG BEGINNT DIESEN SOMMER!

WWW.CURSED-CRUSADE.DE



JOIN US ON FACEBOOK

www.facebook.com/TheCursedCrusade.de



The Cursed Crusade © 2011 KYLOTONN SARL. All rights reserved. "The Cursed Crusade" and the "The Cursed Crusade" logo are trademarks of Kylotonn S.a.r.l. Licensed to and published in Europe by dtp entertainment AG. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. „PS“, „PlayStation“, „PS3“, „PS3“ and „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

Nintendo®

WWW.NINTENDO.DE

AUGEN AUF UND DURCH!

RIDGE RACER 3D: LINKS, RECHTS, ACTION – IN 3D.

DRIFTE MIT GLÜHENDEN REIFEN
DURCH HAARNADELKURVEN UND
BEHALTE AUCH IM ABGASNEBEL
DEINER RIVALEN DEN ÜBERBLICK.
ZEIG DEINEN FREUNDEN, GEGEN
WEN SIE FAHREN, UND MARKIERE
DEINEN WAGEN MIT EINEM FOTO
VON DIR. TAUSCHE MIT STREET-
PASS DATEN AUS UND ERLEBE
ATEMBERAUBENDE ARCADE-
ACTION!



HIER KOMMT EUCH
WAS ENTGEGEN:
MEHRSPIELER MODUS
VOM SCHNELLSTEN
BIS ZU 4 SPIELER
GLEICHZEITIG TRETEN
ÜBER NINTENDO DS
LOCAL PLAY GEGEN-
EINANDER AN.



NEU!

SPIELEND
3D OHNE
BRILLE
ERLEBEN



NINTENDO 3DS

WEITERE INFORMATIONEN
ZUR 3D FUNKTION DES
NINTENDO 3DS FINDEN SIE
AUF DER OFFIZIELLEN
WEBSITE UNTER:

WWW.NINTENDO3DS.DE

ERHÄLTLICH IN
2 AUFGREGENDEN FARBEN:

AQUA-BLAU
KOSMOS-SCHWARZ



namco

RIDGE RACER™ 3D & © 2011 NAMCO BANDAI GAMES INC. NINTENDO 3DS & 3DS+ TRADEMARK OF NINTENDO. © 2011 NINTENDO.