

M!

GAMES



UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION™

2. NOVEMBER 2011*
JETZT VORBESTELLEN!

Hier Trailer anschauen.



www.uncharted-spiel.com



PS3



www.uncharted-spiel.com

© Sony Computer Entertainment Europe. PlayStation, PS3 and PSN are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "UNCHARTED 3" and "DRAKE'S DECEPTION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Uncharted 3: Drake's Deception™
© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog, Inc. "Uncharted 3: Drake's Deception" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Fragen und Antworten

Was dem Grünen-Wähler das Atomkraftwerk, ist dem deutschen Daddler das geschnittene Game: ein rotes Tuch, das reflexartig Ablehnung und erhöhten Blutdruck hervorruft. Wurde Letzterer doch immer wieder in Spielen vorsätzlich gesenkt, damit virtuelle Blutfontänen nicht so hoch beziehungsweise gar nicht mehr sprudeln, um von der USK eine Ab-18-Kennzeichnung zu erhalten – und so einer Indizierung zu entgehen. Über Sinn und Unsinn der deutschen Indizierungspraxis als Jugendschutzmaßnahme lässt sich eh trefflich streiten: Bedeutet nicht auch eine USK-18-Einstufung "nur für Erwachsene"?

Diesen Widerspruch werden wir nicht lösen können. Aber M!-Redakteur Michael hat die überraschende USK-18-Kennzeichnung von "Gears of War 3" (die beiden Vorgänger hatten kein USK-Siegel, sie landeten auf dem Index) zum Anlass genommen, der deutschen Alterskennzeichnungspraxis auf den Zahn zu fühlen. Fakt ist: Die Toleranz der Behörden gegenüber Gewaltdarstellungen in Spielen hat sich kontinuierlich erhöht. Indizierte Games aus den 1980ern wie "Flying Shark", "Army Moves" oder "G.I. Joe" rufen heute mit ihrer naiven Pixel-Optik maximal nostalgische Erinnerungen hervor, aber keine Jugendschützer auf den Plan. Abgerissene Köpfe, abgetrennte Gliedmaßen und spritzendes Blut in nahezu fotorealistischer HD-Qualität – wie etwa in "God of War III", "Dead Space 2" und "Gears of War 3" – sind anno 2011 ebenfalls kein Grund mehr, dass ein Spiel für Deutschland geschnitten werden muss, geschweige denn auf dem Index landet. Wo endet diese Entwicklung? Erscheinen hierzulande künftig alle Games ungeschnitten, sofern sie nicht die Kriterien für eine Beschlagnahme erfüllen? Was sagen die Verantwortlichen bei der USK und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien dazu? Ab Seite 12 findet ihr die Antworten.

Antworten geben auch die Technik-Spezialisten von id Software – auf die Fragen: Brauchen wir überhaupt eine neue Generation von Konsolen? Sind 120 Bilder pro Sekunde wirklich besser als 60? Wer ist heutzutage entscheidender bei der Spielentwicklung: Künstler oder Techniker? Tim Willits und John Carmack gewähren ab Seite 38 aufschlussreiche Einblicke in ihr aktuelles Ego-Shooter-Projekt "Rage" und die Gaming-Zukunft.

Propos Zukunft. Was uns dort erwarten könnte, zeigt das hervorragende Action-RPG "Deus Ex: Human Revolution": eine düstere Welt, zerrissen von Verschwörungen und Lügen – wem könnt ihr trauen, wer benutzt Euch für sein Intrigenspiel? Ähnlich atmosphärisch fällt der PS3-exklusive Ego-Shooter "Resistance 3" aus, der den Kampf der letzten Erdenmenschen gegen Alien-Invasoren zum dramatischen Höhepunkt bringt. Den beiden Stimmungsmachern widmen wir umfangreiche MAX-Tests, die keine Fragen offen lassen.

Ein besonderes Flair bietet schließlich auch "El Shaddai: Ascension of the Metatron", das visuell zu den wichtigsten Werken der Videospiel-Geschichte gehört. Spielerisch jedoch ist bei dem Actioner nicht alles Gold, was da so verführerisch auf dem Bildschirm glänzt. Eine Wertung von 60 Punkten geben? Oder doch eher eine 90? Die Antwort der M!-Redaktion gibt es ab Seite 70.



Nur im Abo erhältlich: das
stylish-exklusive M!-Cover.
Mehr auf Seite 95.

M! im Web



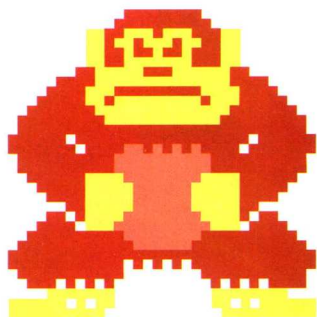
News, Blogs, Videos &
mehr – tagesaktuell auf
maniac.de



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



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



GEARS OF WAR 3

AB SEITE 16



**NIE MEHR
GESCHNITTENE
SPIELE!?** MI im Gespräch mit den
Entscheidungssträgern
AB SEITE 12

EXTENDED

- 18 Invasion der Klonkrieger
Sind alle Spielhelden miteinander verwandt?
- 26 Light! Guns! Action
Der große MI-Lichtpistolen-Test
- 48 Liebeserklärung: TI 99/4A
Der Heimcomputer-Exot in der Retrospektive
- 54 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Die Fortsetzung
- 76 Papercraft
Game-Maskottchen mit Leim, Schere und Papier gebaut
- 84 Spielen auf dem Daten-Highway
So kamen Videospielekonsolen ins Internet
- 96 The Making of Pitfall II: Lost Caverns
So entstand das technisch komplexeste Atari-2600-Spiel



TOP-THEMA

- 6 Resistance 3 PS3
Wir testen den atmosphärischesten Shooter des Jahres auf sechs Seiten
Inklusive Special: Alle Infos zum genialen "Resistance"-Universum
- 12 Nie mehr geschnittene Spiele!
MI Games analysiert, warum "Gears of War 3" in Deutschland
erscheinen darf und welche Folgen die Freigabe des Gewaltspiels hat
- 16 Gears of War 3 360
Wir spielen das erste von fünf Kapiteln, suchen dort nach Brutalo-
Szenen und testen den Spielspaß im neuen Arcade-Modus

NACHRICHTEN

- 20 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - gamescom 2011: die wichtigsten Neuheiten aus Köln
 - Nintendo 3DS im Preis drastisch gesenkt
 - Deutschlands bestverkaufte Spiele
 - QuakeCon 2011
 - Tetris für 1 Million US-Dollar

COMING

- 37 Aliens: Infestation DS
- 30 Combat Wings: The Great Battles of World War II PS3 / 360 / Wii
- 32 Dark Souls PS3 / 360
- 33 DoDonPachi Resurrection 360
- 31 F1 2011 PS3 / 360 / PSV / 3DS
- 34 Kinect Star Wars 360
- 35 Lollipop Chainsaw PS3 / 360
- 36 Ridge Racer Unbounded PS3 / 360
- 37 Shinobi 3DS
- 33 Ultimate Marvel vs. Capcom 3 PS3 / 360

RUBRIKEN

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



70 El Shaddai: Ascension of the Metatron

62 Driver: San Francisco



56 Deus Ex: Human Revolution

PREVIEW

- | | |
|---|-------------------|
| 42 Batman: Arkham City | PS3 / 360 / Wii U |
| 46 Dishonored | PS3 / 360 |
| 44 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012 | Wii / 3DS |
| 38 Rage | PS3 / 360 |

SPIELE-TESTS

- | | |
|--|-----------|
| 69 Arcana Heart 3 | PS3 |
| 72 Captain America: Super Soldier | PS3 / 360 |
| 56 Deus Ex: Human Revolution | PS3 / 360 |
| 62 Driver: San Francisco | PS3 / 360 |
| 70 El Shaddai: Ascension of the Metatron | PS3 / 360 |
| 6 Resistance 3 | PS3 |
| 68 Splinter Cell Trilogy | PS3 |
| 65 Star Fox 64 3D | 3DS |

NACHSPIEL

- | | |
|-------------------------------------|-----------|
| 75 Dragon Age 2: Das Vermächtnis | PS3 / 360 |
| 74 Hunted: Brian Fargo im Interview | PS3 / 360 |

DOWNLOAD-TESTS

- | | |
|-----------------------------------|-----|
| 79 3D Classics Xevious | 3DS |
| 80 99Bullets | DSi |
| 81 Fruit Ninja Kinect | 360 |
| 80 Game & Watch Gallery | 3DS |
| 79 Insanely Twisted Shadow Planet | 360 |
| 81 Jagged Alliance | DSi |
| 79 Let's Golf! 3D | 3DS |
| 80 Spelunker HD | PS3 |

IMPORT-TESTS

- | | |
|--------------------|----|
| 83 Atsumete! Kirby | DS |
|--------------------|----|

INTERAKTIV

- | | |
|---------------|--------------------|
| 90 Leserbrief | 94 Gewinnspiele |
| 93 DENK MIT | 98 Manischer Monat |



M! sucht die Superwummen – der knallharte Lightgun-Test

AB SEITE 26





PS3 Fast-Railshooter-Szene: Während Ever Kahn einen Fluss entlang tuckert, springen geifernde Grim aufs Boot – erledigt die Brut am besten, bevor sie an Bord landet.

Es hat lange gedauert, bis sich ein Entwickler so offensichtlich traute, dem Besten der Besten zu huldigen. In *Insomniac Games* hat das mit "Resistance 3" getan – und sie fahren gut damit. Wovon wir sprechen? Von der Tatsache, dass sich der dritte PS3-Titel der "Resistance"-Reihe in vielen Punkten stark an "Half-Life 2" anlehnt, die bislang beste Ego-Balle-reihe. Denn auch die Mannen um *Insomniac*-Boss Ted Price inszenieren den Kampf gegen einen übermächtigen Gegner (der sich irgendwo zwischen

Virus-Mutanten, Aliens und "Starship Troopers"-Krabblern positioniert) als trostloses Roadmovie, das Euch quer durch ein verwaist-verwüstetes Land schickt. Ihr fahrt (zu lange) auf Wasserkanälen herum und schlagt Euch in einem abgehalften Güterbahnhof mit insektoiden Wesen herum. Auch der Besuch eines von der Nacht eingehüllten Horrordächchens steht auf dem Plan – in dessen schabigen Hütten wartet hinter jeder Ecke der garstige Tod (Stichwort: Ravenholm). Dann macht ihr ein Gefängnis unsicher und pro-

voziert dort einen Kampf zwischen menschlichen Widersachern und Krabbelviechern. Als letztes Beispiel vieler Analogien sei der epische Kampf mit einem stakischen Chimera-Giganten angeführt, der spekulativ durch den Boden bricht, wenn wir versuchen, in einem U-Bahnschacht Luft zu holen – das hat uns an die brillanten Fights mit den dreibeinigen Stridern erinnert. Doch damit wir uns nicht falsch verstehen: "Resistant 3" ist keine plumpe Kopie eines fast sieben Jahre alten PC-Spiels – es sind nur schlicht zu viele Ähnlichkeiten zu Valves Shooter-Praxis vorhanden, um sie nicht anzusprechen.

auf PSP) gespielt, empfehlen wir Euch unsere Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse im "Resistance"-Universum auf der folgenden Doppelseite. Das Spiel steckt Euch – nach einem atmosphärischem Story-Abriß während der 1,6-Gb-Installation – in die Rolle des wortgekoren Familienvaters Joseph Capelli, der zum Schluss von "Resistance 2" eine schwere Entscheidung treffen musste – welche, erfahrt Ihr auf besagter Doppelseite oder per hastigem Rückblick in den ersten Spielminuten.

Joseph will eigentlich nicht mehr in die Schlacht ziehen und hat den Kampf gegen die Chimera-Bestien satt – er versucht, im verschlafenen Oklahoma-Kaff Haven mit seiner kleinen Familie so gut zu leben, wie das eben auf einem von Aliens

NORMAL, SPECIAL- ODER SURVIVOR-EDITION?

Zuerst die gute Nachricht: Die prall gefüllte Survivor-Edition gibt es auch in Deutschland. Jetzt die schlechte: Sie kostet freche 130 Euro! Ob die (coolen) Boni eine Verdoppelung des Verkaufspreises rechtfertigen, müsst Ihr selbst entscheiden – wir wollen sie Euch auf jeden Fall vorstellen: Den Anfang macht ein Papp-Poster im Design eines Chimera-Schießstands, dazu gibt's einen Beutel mit grünen Plastiksoldaten, einen Flachmann, ein schickes Spielkartenset, Joseph Capellis Tauchglas mit vielen Skizzen sowie eine sandfarbene Leinwandsack. Zudem ist die Special-Edition enthalten – sie glänzt mit einer Steelbook-Hülle und der Spiele-Blu-ray im Vinyl-Design. Sonst gibt's nur digitale Multiplayer-Boni: ein Booster-Paket mit Startstufe 10, zwei Skins (SRPA Black Ops & infizierter Hael) sowie die exklusive Air-Fuel-Granate.



Capelli statt Hale

Habt Ihr keinen oder nur einen der drei Vorgänger (zwei auf PS3, einer



PS3 Schon nach rund zwei Stunden Spielzeit ist Euer Waffenrad gut gefüllt – während Ihr hier den Schießprügel wählt, pausiert das Spiel im Hintergrund.

WAS IHR BISHER NICHT ÜBER "RESISTANCE: FALL OF MAN" WUSSTET...

Insomniacs Plan, einen Ego-Shooter zum PS3-Launch zu bringen, reifte 2004. Schon beim ersten Brainstorming wurde festgelegt, dass es um Aliens gehen sollte. Das erste Konzept beinhaltete dann jede Menge Sci-Fi-Kram: Zeitreisen, Wurmlocher, etc. – doch irgendwie fehlte für die Story eine zündende Idee. So wurde der Kinoblockbuster "Starship Troopers" als Inspirationsquelle zu Rate gezogen – Studio-boss Ted Price wollte einen Ego-Shooter erschaffen, der ein vergleichbares Spekta-

kel zum Film bietet wenn tausend Krabbler gleichzeitig über die Sanddünen stürmen. Dann verlegte Insomniac das Szenario aus der Zukunft ins 20. Jahrhundert, samt alternativer Geschichtsschreibung. Schnell wurde die Ära des ersten Weltkriegs angepielt und wieder verworfen – die Waffen waren zu uncool und der Widerstandsgedanke wollte nicht recht in die Zeit passen. Relativ kurz vor Fertigstellung wurde die

Story-Einführung samt Tutorial über den Haufen geworfen – die Szene an Bord eines Flugzeug-trägers wurde schlicht nicht rechtzeitig fertig. Das gleiche Schicksal traf eine coole Waffe mit Greifhaken – sie war zum einen übermächtig (weil sie keine Munition brauchte) und verursachte massive Physikprobleme.



08/15-Sci-Fi im ersten Konzept-Render von 2004.



PS3 Auf der E3 2005 hieß "Resistance" noch "I-8".

Ein frühes Chimera-Konzept von 2005.



PS3 Der stählerne Miniboss versteckt sich hinter seinem Schild. Legt diesen mit einer Granate lahm und schaltet Euer 'Bullseye'-Gewehr per Sekundärfire auf den Feind auf.



besetzten Kontinent geht. Weil die aber gerade nichts Besseres zu tun haben, als die Erde mittels eines Wurmloches von New York aus einzufrieren, fällt Capelli die schwere Entscheidung, den Wissenschaftler Malikov auf seiner gefährlichen Reise in den Big Apple zu begleiten. Natürlich geht auf dem Weg dorthin einiges schief – freut Euch u.a. auf einen Abstecher ins zerstörte St. Louis oder eine Nachtwanderung durch die Wälder Pennsylvanias.

Weil Held Capelli im Gegensatz zu seinem Vorgänger Hale nicht mit dem Chimera-Virus infiziert ist, lädt

sich seine Energie nicht automatisch auf – stattdessen raten wir zum Genuss von Medipacks, die nicht nur in den Levels verteilt sind, sondern auch aus besieigten Feinden purzeln.

Das fühlt sich mitunter altdmodisch an – schließlich haben wir uns an das Schildsystem von "Halo" bzw. den sich regenerierenden Soldaten aus "Call of Duty" gewöhnt. Und doch hat das betagte Prinzip etwas sehr Gutes: Es zwingt Euch, in die Offensive zu gehen. Wer schwer gezeichnet nur hinter einer Deckung verharrt, wird irgendwann von einer Granate oder einem "Bohrer"-Schuss durch

die Wand niedergestreckt – sprintet Ihr dagegen auf Teufel komm raus zum nächsten Alien und rammt ihm den Gewehrkolben in die vieläugige Fresse, werdet Ihr vielleicht mit einem Heilpackchen belohnt.

"Resistance 3" bringt ein weiteres Oldschool-Konzept zurück auf den Schirm – das des viele Waffen gleichzeitig tragenden Helden. Auch diese Entscheidung war eine kluge, denn so habt Ihr taktischen Spielraum beim Tanz mit Euren Feinden. Ihr entscheidet für jede Situation individuell, ob Ihr auf Nahkampf mit Shotgun und Strahlenkanone setzt

oder Feinde snipert bzw. aus der Ferne mit Viren infiziert. Fast alle Waffen in "Resistance 3" sind Insomniac-typisch ebenso druckvoll wie einfallsreich – und jeder Ballermann verfügt über eine sekundäre Feuerfunktion. Mit R2 schickt der Raketenwerfer einen tödlichen Schwarm vom Himmel, spuckt die Schrotflinte eine Schallgranate und erzeugt der 'Atomisierer' ein schwarzes Loch im Hosentaschenformat. Bei der durch Mauernfeuernden Energiewaffe 'Bohrer' erzeugt die Zweitfunktion einen Schild, bei der Magnum explo-

» weiter auf Seite 10

3D-FAKTOR



Wow, was für ein bombiger Tiefeneffekt! In puncto Räumlichkeit schlägt der 3D-Modus von "Resistance 3" sogar das formidable "Kilzone 3"-Pendant. Buchstäblich in den Raum ragende Gräser, dynamische Sprints durch die Tunnel der Widerständler oder bei Explosionen in Richtung Kamera fliegende Metallteile – "Resistance 3" liefert viele gute Gründe für die Anschaffung einer 3D-fähigen Glotze. Leider ist die Bildrate im 3D-Modus bei weitem nicht so stabil wie in der normalen Darstellung, zudem sorgen Doppelkonturen bei schnellen Bewegungen für ein Naserümpfen bei Technikpuristen. Warum die Zwischensequenzen ohne 3D-Effekte auskommen, weiß wohl nur der Entwickler.



PS3 In den Straßen einer Kleinstadt bricht dieser Koloss durch die Barrikaden – jetzt müsst Ihr Euer Ausweichkonnen beweisen.

Die Geschichte des Widerstands

Um das Tunguska-Ereignis, das im Sommer 1908 Sibirien

erschütterte und dessen Ursache bis heute nicht eindeutig wissenschaftlich geklärt ist, ranken sich viele Theorien. Auch Insomniac Games, die Macher der "Ratchet & Clank"-Serie, 'missbrauchen' den angeblichen Tunguska-Asteroideneinschlag als Ausgangspunkt für ihre alternative Geschichte des 20. Jahrhunderts. Der außerirdische Gesteinsbrocken soll nicht nur eine gigantische Explosion ausgelöst, sondern auch die Alienrasse der Chimera mitgebracht haben. Von dort aus schicken sich vieläugige, übermenschlich starke Wesen an, die Erde zu unterjochen. Innerhalb von 40 Jahren machen sich die Chimera im zaristischen Russland breit, aufgrund der isolierten Stellung des russischen Reiches dringt keine Kunde über die Bedrohung in die westliche Welt. Bis zum Dezember 1949...

Dann brechen die Chimera durch den Roten Vorhang und unterjochen innerhalb von nur zwei Jahren das kontinentale Europa – Blitzkrieg auf extraterrestrische Art! Die Gründe für die Überlegenheit der Aliens sind zahlreich: Zum einen sind sie widerstandsfähiger als Menschen, erlaubt ihr Stoffwechsel doch die rasche Heilung von Wunden; dafür überhitzt der Chimera-Organismus schneller (weswegen sie Kühlapparaturen auf dem Rücken tragen und das Klima zu ihren Gunsten manipulieren). Außerdem verwandeln die

Außerirdischen gefallene Gegner in ihresgleichen – tote Menschen werden mithilfe eines Virus in Umwandlungsfabriken in Chimera transformiert. Zu guter Letzt setzen die Aggressoren Biowaffen ein: Sie beschießen von Menschen bewohnte Gebiete mit sogenannten 'Spire Missiles' – die graben sich beim Aufprall in die Erde ein und setzen eine immense Menge an 'Crawler'-Parasiten frei, die Menschen mit dem Chimera-Virus infizieren.

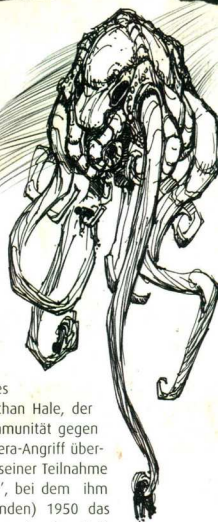
Von Telepathen und Altlasten

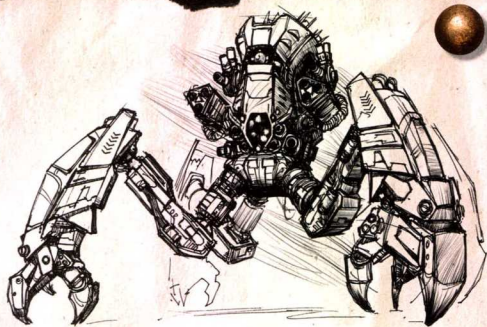
Innerhalb der Alienarmee gibt es eine klare Hierarchie: Normale Chimera-Fußsoldaten wie die 'Hybrid' werden von den fliegenden 'Angels' mittels Telepathie kontrolliert. Von ebenfalls großer Bedeutung für die Schlagkraft der Außerirdischen sind ihre mitunter mehrere Hundert Meter hohen Kommunikationstürme, die über ganz Europa verteilt sind. Diese werden von den Aliens aber nicht erst errichtet, sondern sprießen wie die sprichwörtlichen Pilze aus dem Boden – ein Indiz, dass die Chimera die Erde nicht zum ersten Mal besucht haben. Am Ende von "Resistance 2" erfahren wir schließlich, dass die Chimera schon vor mehreren Millionen Jahren (also lange vor uns) auf der Erde weilten.

Doch wir springen zurück

zum Großangriff auf Europa, ins Jahr 1951. Nachdem sich die Aliens unter dem Ärmelkanal nach Großbritannien durchgegraben haben, schlüpft der Spieler in die Rolle des US-Army-Rangers Nathan Hale, der aufgrund einer Teilimmunität gegen das Virus einen Chimera-Angriff überlebt. Die verdankt er seiner Teilnahme am 'Project Abraham', bei dem ihm (und anderen Probanden) 1950 das Virus injiziert wurde – in der Hoffnung, ein Heilmittel zu finden. Im Verlauf der Geschehnisse von "Resistance: Fall of Man" widersteht Hale den telepathischen Übergriffen eines gefangenen 'Angel'-Chimera, lokalisiert das Machtzentrum der Invasoren, zerstört es schließlich und befreit somit die britischen Inseln aus ihren Fängen.

Der PSP-Ableger "Resistance: Retribution" beleuchtet einen anderen Schauplatz des Konflikts und macht den Briten James Grayson





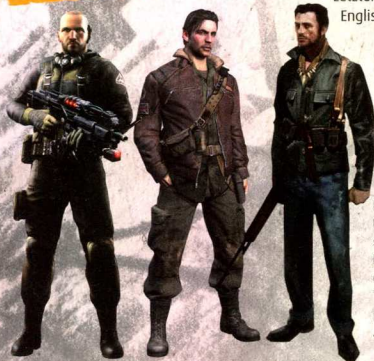
zum Helden. Der musste seinen Bruder mit einer Kugel in den Kopf vor der Verwandlung in ein Chimera-Wesen bewahren und verbindet die Befreiung von Teilen Westeuropas mit seiner Vendetta gegen die Besatzer. Nach der Zerstörung mehrerer Chimera-Fabriken führt Grayson 1951 (also zeitgleich mit Hales England-Feldzug) die Widerstandsbewegung 'Maquis' über Bonn und Reims nach Paris – dort gelingt es ihm, das Umwandlungszentrum 'Chrysalis Lair' zu zerstören. Später geht er auf eine gefährliche Mission nach Russland und gilt seitdem als vermisst – ganz offensichtlich eine Hommage an Muster-Guerrillero Che Guevara, der sich nicht auf seinen kubanischen Lorbeeren ausruhte, sondern später im Kongo und in Bolivien (wo er gefangen und exekutiert wurde) für seine Vorstellung der Revolution zur Waffe griff.

Anders verhält es sich mit der Akte Hale – seine Geschichte ging mit dem Ende von 'Fall of Man' erst richtig los: Er wurde für das 'Sentinel'-Programm zwangsrekrutiert, eine Art Elite-Einheit semi-immuner Soldaten für gefährliche Einsätze im

Chimera-Krieg. Denn mittlerweile greifen die Krabbelfinger der Aliens nach dem ganzen Globus – mithilfe monströser Schlachtschiffe (siehe Illustration rechts), die sie in den okkupierten Gebieten bauen, starten sie die Invasion des amerikanischen Kontinents. Nach zahllosen Schlachten in Island, Chicago, San Francisco und Begegnungen mit gigantischen Chimera-Mutationen wie dem Seeungeheuer 'Kraken' und dem wolkenkratzergroßen 'Leviathan' gelingt es Hale und seinem Team, den Großteil der Chimera-Flotte über dem Golf von Mexiko in die Luft zu sprengen. Hale nimmt die fortschreitende Transformation des eigenen Körpers in Kauf, besiegt im dramatischen Kampf den Über-Chimera 'Daedalus' (selbst ein Produkt von 'Project Abraham') und wird schließlich ganz zum Chimera. Sein Waffenbruder Joseph Capelli zögert nicht: Mit den Worten "Vergeben Sie mir, Sir. Es war mir eine Ehre!" erlöst er Hale von seinem Los – und wird damit zur Hauptfigur von 'Resistance 3'.

Für noch mehr Hintergrundinfos rund um die Chimera, Hale & Co. greift Ihr zur siebenteiligen, gleichnamigen Comic-Serie und den Romanen "Resistance: Ein Sturm zieht auf" und "Resistance: A Hole in the Sky". Letzterer ist bisher nur auf Englisch erhältlich.

DIE HAUPTFIGUREN



Nathan Hale

James Grayson

Joseph Capelli

Dieses Trio macht den Chimera Sorgen: Hale schoss sich durch Episode 1 & 2, Grayson durch den PSP-Teil "Retribution" und Capelli probt in Teil 3 den Aufstand.



Made in Germany: Die großen Chimera-Schlachtschiffe, mit denen die Aliens die USA angreifen, wurden unter anderem im Eifelstädtchen Gerolstein gefertigt.



Hybrid

Hardfang

DIE GEGNER



Carrier

Howler

Grim

Ein Auszug der Chimera-Klassen: Hybrid sind agile, Hardfang robuste Fußsoldaten. Carrier tragen infizierte Menschen in Umwandlungsfabriken, Howler attackieren wie tollwütige Hunde und die schwächlichen Grim rennen in Scharen auf Euch zu.



PS3 Intensiver Nahkampf: Fällt Euch ein Chimera-Krieger an, lasst Ihr ihn per Krüppel-Klick Capellis Fauste kosten.

dieren Kugel und beim guten alten Bullseye-Gewehr folgen die Schüsse dem markierten Feind. Zusätzlich levelliert Ihr Waffen auf, indem ihr sie häufig verwendet: So erhält z.B. Euer Fernkampf-MG eine Zoomfunktion oder die Shotgun Brandmunition.

Aufs und Abs

"Resistance 2" verstand es hervorragend, mit dem Tempo zu spielen und variierte fetzige Massenschlachten mit gruseligen Kriechgängen. Auch Teil 3 versucht sich an dieser hohen Kunst – meist mit Erfolg. Zwar fallen einige Rail-Shooter-ähnliche Passagen (bei denen Ihr aber stets etwas Bewegungsspielraum habt, z.B. auf

einem kleinen Boot) lang und monoton aus, grundsätzlich trifft aber auch diesmal der Spiel-Rhythmus ins Schwarze. Hier ein Schleichabschnitt im von Laserzielstrahlen feindlicher Scharfschützen durchzogenen Nachtwald, dort ein Sprint über die Häuserdächer, während ein Alienriesen Straßenzüge plattmacht – toll!

Weniger toll sind Momente, in denen Insomniac nichts Besseres einfällt, als Genrestandards abzuspielen. Bestes Beispiel dafür ist der kurze Besuch einer Kohleaufbereitungsanlage: Gemeinsam mit einem Kollegen betreten wir das imposante Bauwerk, das in seinem Bauch viele schön modellierte Treppen beherbergt. Wir gehen schnurstracks zum

Aufzug im Erdgeschoss und denken schon auf dem Weg dorthin: "Die modellieren doch so ein Gebäude nicht nur zum Durchlaufen. Wetten, dass der Aufzug kaputt ist." Und prompt: Beim Lift angekommen, rührt sich nichts. Also hin zum Sicherungskasten (der schon knistert, damit es auch der Dummste versteht) und dem Kollegen während des Reparierens Feuerschutz vor anstürmenden Grim-Bestien geben – gäh!

Weitere Nerv-Faktoren: Niemand mag kleine Krabbelpriester, die dem Spieler aggressiv ins Gesicht springen. Insomniac bringt sie trotzdem. Niemand mag Abwasserkanäle. Insomniac hat aber welche eingebaut; zum Glück verzichten die Amis auf



Michael Herde

Nach Teil 2 schlägt "Resistance 3" eine old-schooligere Richtung ein und schickt mich mit einem Dutzend alter und neuer Waffen im Gepäck auf Medikit-Jagd – geil!

"SUPER"

Doch das erste Drittel fällt spielerisch zu lahm aus, weil sich hier nur Schlauchpassagen mit Stellungskämpfen und Angriffswellen abwechseln – da war der Vorgänger interessanter. Dann zieht Teil 3 an und wirkt insgesamt stimmiger und im Detail durchdachter. So ist der Bildausschnitt im Splitscreen-Modus besser als bei "Killzone 3" und die beiden Spieler dürfen sogar unabhängig voneinander den Schwierigkeitsgrad anpassen – fantastisch! Schlecht finde ich hingegen, dass man zum Beenden des Koop-Einsatzes ins Hauptmenü zurück muss und das Spiel beim Wechsel der Spracheinstellung neu installiert wird. Insgesamt aber ein fettes Shooter-Paket!

die obligatorische Tauchpassage...

Dann gibt es da aber Momente von einer solchen Intensität, dass das Herz jedes Videospieles hüpft: Zum Beispiel, wenn ein hoffnungsloser Capelli nach Tagen voller Schrot und Alienblut einen verzweifeltten Funkspruch an seine Frau schickt – ohne zu wissen, ob diese noch am Leben ist oder das Funkgerät überhaupt Saft hat. Auch die Gefechte werden mit zunehmender Spieldauer dramatischer: Während das Highlight der ersten zwei, drei Spielstunden die beispiellose Atmosphäre des ländlichen Oklahoma ist, findet Ihr Euch gegen Ende der etwa achtstündigen Baller-Odyssee in Riesengefechten im "Halo: Reach"-Stil wieder

WENIGER MIT MEHR: DER NEUE MULTIPLAYER-MODUS VON "RESISTANCE 3"

"Resistance: Fall of Man" und "Resistance 2" protzten mit teils riesigen Maps und Mitspielerzahlen von bis zu 60 Online-Kriegern. Der Mehrspieler-Modus von Teil 3 bricht mit dieser Tradition: "Maximal acht Menschen gegen acht Chimera, die sich in kleineren Arenen die Rüben runterschießen" lautet die neue Devise. Im Gegensatz zum Solo-Modus führen Euch die sehr detailliert und aufwändig gebauten Karten über den gesamten Globus – z.B. ins sandige Australien oder in ein Gefängnis im zentralafrikanischen Tschad.

Anstatt auf Charakterklassen setzt Insomniac auf Charakterentwicklung: Mit erspielten Punkten sollt Ihr Euren Wunschkrieger basteln. Ihr kauft und verbessert

Waffen (wie z.B. den explosiven Schleimwerfer, linkes Bild) und statet Euch mit (ebenfalls ausbaubaren) Fähigkeiten aus. Die unterscheiden sich in zwei Lager: passive und aktive. Die passiven sind jederzeit "in Betrieb" und reichen von Banalitäten wie "schneller Nachladen" bis zu piffigen (oder nervigen?) Gimmicks: Wie wäre es mit einem Haufen von Leaper-Krabbelern, die nach dem Tod aus Eurer Leiche platzen und Feinde attackieren. Alternativ legt Ihr einen Elektrogrid an und verteilt Stromschläge, wenn Euch einer hinterlücks per Nahkampf-Kill an die Wäsche will.

Die aktiven Fähigkeiten löst Ihr selbst aus – ganz einfach via Steuerkreuz. Beispielsweise nutzt Ihr

einen kurzen Speed-Dash, aktiviert eine Thermalsicht (rechtes Bild), versteckt Euch in einer Schildbiode oder verpasst einem Feind eine Markierung, die ihn zur leuchtenden Zielscheibe macht – was Euch in seinem Todesfall Punkte einbringt. Besonders fies ist der Doppelgänger: Die zappelnde Kopie Eurer Figur zieht Schüsse auf sich und kann bei Bedarf sogar mit einer Annäherungsmine ausgestattet werden.

Leider waren die Server zum Testzeitpunkt noch nicht online – ob der ambitionierte Mehrspieler-Part von "Resistance 3" also tatsächlich mit den Genregrößen "Halo" und "Call of Duty" mithalten kann, werden wir erst in der nächsten Ausgabe klären.





PS3 Atmosphäre pur: "Resistance 3" hat nicht die schärfsten Texturen, die Anordnung der Objekte, der Look und die Beleuchtung sind dafür unglaublich stimmig.

oder meistert eingangs erwähnte Monster-Bosskämpfe, die "Half-Life 2" zitieren.

Das Drumherum

Als Sony-Vorzeige-Titel ist "Resistance 3" natürlich mit Move und in 3D spielbar – alle Infos dazu findet ihr in den jeweiligen Extrakästen. Erwähnenswert sind außerdem die teils coolen Trophäen, die nicht nur den 100. Kopfschuss belohnen oder plump am Kapitellende aufploppen, sondern gute Leistung bei kniffligen Stellen veredeln. "Resistance 3" erscheint wie der Vorgänger ungekürzt in Deutschland – viel Alienblut samt Kopfplatzer und durch die Luft fliegende Körper inklusive. Auch beim Kampf gegen Menschen spritzt der Saft in Mengen, Körperteile per Sniper-Rifle abzutrennen, ist nicht möglich.

In puncto Optik tischt Insomniac

wie schon beim Vorgänger nicht die schärfsten Texturen auf – trotzdem zählt der Titel zu den schicksten Games der letzten Jahre. Das liegt in erster Linie an der stilischeren Farbgebung sowie der immensen Liebe zum Detail, die in den maroden Schauplätzen steckt.

Netterweise dürft ihr die Schwierigkeit jederzeit ändern und Buttons frei konfigurieren – mustergültig! Anders verhält es sich mit der Zielhilfe – die ist immer aktiv und springt beim Anvisieren über Kimme und Korn dezent zum Gegner hin.

Nach dem Durchzocken inves-

tiert ihr erspielte Credits in massig Artwork- und Making-of-Schnipsel. Cool ist auch die Koop-Option für die Kampagne: Zieht online oder via Splitscreen (und klasse Bildauschnitt) in den Krieg – ihr dürft sogar den Kollegen wiederbeleben und die Schwierigkeit individuell bestimmen!

Unser Test basiert auf der fertigen Fassung, bei der nur der Online-Part nicht verfügbar war. Jedoch verbietet Sony eine Wertung vor Anfang September. Unser endgültiges Urteil findet ihr daher spätestens zum Verkaufsstart am 9. September auf www.maniac.de.ms



Matthias Schmid

Ich hab' "Resistance 3" auf einen Rutsch durchgezockt – so sehr hat mit der PS3-Shooter in seinen Bann gezogen. Die Schamutzel sind tadellos steuerbar und vor

"SUPER"

allem in der zweiten Spielhälfte richtig dramatisch. War ich anfangs skeptisch wegen der Mediapack-Sache, muss ich sagen, dass dieses System schlicht mehr Spannung erzeugt. Neben der Bombenstimmung haben es mir die vielen Knarren mit ihren coolen Sekundärfunktionen angetan – explosive Magnumgeschosse und ansteckende Virus-Wolken eröffnen eine Aktionsvielfalt, von der "CoD" nur träumen kann. Leider fallen einige Abschnitte im "Beschütze den Zug"-Stil spürbar ab; die Tatsache, dass ich mich mehrfach durch Öffnen (und automatisches Schließen) einer Tür vor Feinden retten kann, ist albern. Für mich liegt der Spielspaß mittendrin in unserer Wertungstendenz von 85 bis 90 Prozentpunkten.

SPIELEN MIT MOVE

Leider gelingt es nach "Killzone 3" auch "Resistance 3" nicht, uns von der Move-Peripherie als bevorzugtes Shooter-Eingabegerät zu überzeugen. Nach kurzer Einarbeitungszeit geht die Move-Steuerung in Ordnung, kann in puncto Präzision aber nicht ganz mit dem guten alten DualShock mithalten. Insomniac hat sich eine kluge Buttonbelegung für Move- und Navigation-Controller ausgedacht, daneben sind die Einstellungsmöglichkeiten (z.B. im Vergleich mit "Conduit" auf WiiU) überschaubar. Zudem missfällt uns beim Metzeln mit Move die nicht zu "übersehende" Zielhilfe.



PS3 In den Gängen einer alten Fabrik wartet das Chimera-Grauen: Gestrige Mutanten schälen sich aus Kokons – die perfekte Gelegenheit, den Elektrogrill anzuschüren.

RESISTANCE 3

Entwickler: Insomniac Games, USA
Hersteller: Sony
Termin: 9. September
Preis: 65 Euro

Unterstützt: **+ 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » ca. 8 Stunden Solo-Kampagne
- » Capelli kann alle Waffen gleichzeitig tragen
- » Koop-Kampagne für zwei Spieler (online oder via Splitscreen)
- » erstes Sony-Spiel mit Online-Pass
- » deutsche Version ungekürzt

SPIELSPASS

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

85-90

FAZIT » Extrem stimmungsvoller Shooter mit vielen Höhepunkten und wenigen Schwachstellen – ein ganz starker PS3-Exklusivtitel!

★ vorläufige Wertung auf Basis einer fest finalisierten Version; Mehrspieler-Nachtest folgt im nächsten Heft.

NIE MEHR GESCHNITTENE SPIELE!?

Zwischen Zeitgeistwandel und Gesetzes-
texten – M! geht der Altersfreigabe von
"Gears of War 3" auf den Grund.



Gears of War

"Die kriegerische Auseinandersetzung steht im Mittelpunkt des Spiels. Töten und Vernichten werden eintrainiert. Anhand dieser kriegsverherrlichenden und -verharmlosenden Tendenzen ist die von dem Spiel ausgehende Jugendgefährdung für den unbefangenen Betrachter klar und zweifelsfrei einsichtig."



Gears of War 3

» Die Überraschung war groß, als Microsoft am 12. Juli auf einer eigens anberaumten Pressekonferenz verkündete, dass "Gears of War 3" mit einer USK-Freigabe ab 18 Jahren in Deutschland erscheinen werde – und das auch noch ungeschnitten!

Freilich ist das nicht die erste Überraschung dieser Art, schließlich passierten zuvor bereits die ebenfalls umstrittenen Gewaltspiele "Grand Theft Auto IV", "God of War III" und "Dead Space" ungeschoren die Prüfung der Berliner USK. Doch die "Gears of War"-Reihe deutet auf einen besonderen Sachverhalt hin, vor allem, weil die beiden Vorgänger mangels USK-Altersfreigabe auf der berechtigten Indizierungsliste der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) landeten – sogar per Schnellverfahren, um eine flächendeckende Verbreitung einzudämmen.

Schon dem ersten Teil attestierten Jugendschützer, dass er von selbstzweckhaften Gewaltdarstellungen gegen menschenähnliche Feinde geprägt sei, weshalb Microsoft die Fortsetzung erst gar nicht zur Prüfung vorlegte. Mit dem dritten Teil wagte Microsoft wieder einen Versuch und sorgte beim zuständigen USK-Gremium für Zwiespalt, wie Psychologe Jürgen Hilse im Interview gesteht. Zusätzlich haben wir bei der Leiterin der Bundesprüfstelle nachgehakt und uns durch stapelweise Prüfungsunterlagen und Akten gewühlt – Auszüge zu "Gears of War" und "Gears of War 3" findet ihr auf der nächsten Doppelseite, wo wir entscheidungssträchtige Textpassagen dem Indizierungstext des Baller-Opas "Commando" von 1987 gegenüberstellen, um Ähnlichkeiten und Veränderungen zu veranschaulichen. In einer Grafik zeigen wir schließlich, wie Jugendschutz in Videospiel-Deutschland überhaupt funktioniert.

Ein Freibrief für Gewalt?

Unser Fokus liegt jedoch auf der Frage, wie "Gears of War 3" gelingt, woran die Vorgänger scheiterten. Sind die Behörden tatsächlich so unberechenbar, wie ihnen unterstellt wird? Oder haben wir es schlicht mit einem Zeitgeistwandel zu tun, der bestimmte Inhalte nunmehr gesellschaftsfähig gemacht hat? Und was ergibt sich daraus für die Zukunft? Nie mehr geschnittene Spiele? Keine Indizierungen mehr? Ein Freibrief für Gewalt also?

Mitnichten! Doch vielleicht haben Hersteller künftig mehr Mumm, kritische Titel überhaupt erst bei der USK vorzulegen und im Zweifelsfall auch mal Einspruch einzulegen. Fraglos sind nicht alle Entscheidungen der USK problemlos nachvollziehbar. Zu komplex, mitunter auch wortklaubisch oder gar willkürlich muten sie bisweilen an. Zudem werden die Prüfprotokolle der USK bislang nicht veröffentlicht, seit Kurzem sind zumindest die Leitkriterien der Berliner Einrichtung öffentlich einzusehen – Ihr findet sie unter www.maniac.de/content/usk-kriterien.

Unser Ergebnis nach eingehender Untersuchung: Der Gesamtkontext eines Spiels entscheidet, anstößige Einzelelemente wie der Kettenägen-Lancer sind nicht ausschlaggebend, denn die gibt es in vergleichbarer Form in allen drei "Gears of War"-Episoden. mh

USK SAGT:

»Die Sachverständigen haben auf einen Zweifelsfall entschieden«

M! Games: Die Freigabe von "Gears of War 3" sorgt bei einigen unserer Leser für Unverständnis. Nach dem Durchspielen des ersten Aktes sehen auch wir eine Reihe von Kriterien erfüllt, die bei den Vorgängern zur Indizierung geführt haben: Lucust bluten und leiden, der Kettenägen-Lancer ist ebenso enthalten wie zynische Sprüche. Der Arcade-Modus belohnt effizientes Töten mit einem Combo-Zähler und Punkten, um die man mit Koop-Partnern ringt. Es gibt platzende Köpfe mit Bröckchen und Ragdoll-Effekte bei Leichtenen. Was ist an Teil 3 denn so anders?

Jürgen Hilse: Das Prüfungsgremium der USK hat die Indizierungskriterien als erfüllt angesehen. Der Indizierungsentscheidung der BPjM entnehmen Sie die Gründe der USK für die Verweigerung des Kennzeichens. Die Sachverständigen sahen bei "Gears of War 3" einen Zweifelsfall gemäß § 14 Absatz 4 Satz 3 JuSchG, und in diesen Fällen wird eine gutachterliche Stellungnahme der BPjM eingeholt.

Die Sachverständigen der USK haben auf einen Zweifelsfall entschieden, weil – wie Sie auch anführen – eine Reihe von problematischen Elementen enthalten sind. Die BPjM hat in ihrer Entscheidung auf zwei wesentliche Punkte hingewiesen: auf die klar erkennbare Fiktionalität der Geschichte und der Handlung und darauf, dass in "Gears of War 3" zum weitaus überwiegenden Teil nichtmenschlich gestaltete Gegner zu bekämpfen sind – durch die neue Lambert-Rasse.

Würden die ersten beiden Teile heute eine USK-Freigabe erhalten?

Das kann ich so nicht sagen, da dies von den Sachverständigen entschieden wird. Abgesehen davon könnten sie nun gar kein Kennzeichen erhalten – sie sind ja indiziert.

Die USK-Leitkriterien besagen: "Zu berücksichtigen sind alle Beeinträchtigungen in Verbindung mit der Gesamtwirkung des Spiels." Gleich darauf heißt es, es sei "irrelevant, ob die Nutzerinnen und Nutzer das Spiel letztendlich komplett durchspielen." Das bedeutet: Bei der Diskussion im Hinblick auf die Altersfreigabe sind alle Elemente des Spiels zu berücksichtigen. Wenn also die Einzelspieler-Kampagne des Spiels X kaum durchgespielt wird, weil das Interessante am Spiel der Multiplayer-Modus ist, so muss trotzdem die (problematischen oder relativierenden) Elemente der Einzelspieler-Kampagne berücksichtigt werden.



Diplom-Psychologe Jürgen Hilse ist seit 2003 einer von zwei ständigen Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden (OLJb) bei der USK in Berlin. Er ist zuständig für die Prüfung und Alterskennzeichnung von Computern- und Videospielen auf Datenträgern.

BPjM MEINT:

»Die Schwelle zur Jugendgefährdung ist noch nicht überschritten«

M! Games: 1984 wurde "River Raid" als erstes Spiel indiziert, gemäß Jugendschutzgesetz ist das mittlerweile aber verjährt. Geht der Gesetzgeber demnach von einer Abstumpfung gegenüber gewalthaltigen Darstellungen aus?

Elke Monssen-Engberding: Aus heutiger Sicht können manche Spiele weniger verrohend wirken als noch vor 27 Jahren. Ausschlaggebend für die Listenreichtungen ist aber in erster Linie auch, dass es seit 2003 die gesetzlich verbindliche Alterskennzeichnung gibt, so dass Spiele, die "nur" jugendbeeinträchtigend sind, an Kinder und Jugendliche nicht abgegeben werden dürfen.

In der amtlichen Begründung zur Verjährungsregelung wird dazu ausgeführt: "Der Zeitgebundenheit von Entscheidungen der Bundesprüfstelle wird insoweit Rechnung getragen, als diese Entscheidungen nach 10 Jahren in einem vereinfachten Verfahren aufgehoben werden können oder kraft Gesetzes nach 25 Jahren wirkungslos werden. Die Vorschrift bestimmt die Voraussetzung der bisher nicht geregelten, aber praktizierten Listenreue. Bestehen Zweifel, entscheidet die Bundesprüfstelle (§ 21 Abs. 5 Nr. 2). Satz 2 ergänzt dies durch eine automatische Löschung nach 25 Jahren, die angesichts nicht unbeträchtlicher zeitgebundener Bewertungsdifferenzen gerechtfertigt ist."

Die "Spruchpraxis" der BPjM wird als Maßstab für Begründungen herangezogen. Sie wird zwar auf der Internetseite der BPjM erläutert, lässt aber Interpretationsspielraum. Wodurch verändern sich solche Kriterien über die Jahre? Indizierungskriterien beruhen auf verschiedenen Säulen – im Kern auf Grundwerten der Verfassung und wissenschaftlichen Erkenntnissen. Die Rechtsprechung betont darüber hinaus ausdrücklich, dass es auch einen zeitlichen Wandel gesellschaftlicher Anschauungen gibt, an dem die BPjM nicht vorbeigehen darf, sofern es sich um einen tiefgreifenden Wandel nicht nur vorübergehender Art handelt.

"Gears of War" wurde attestiert, Jugendliche in ihrem Mitleidsempfinden gegenüber dem Leiden anderer desensibilisieren zu können. Ist das ein Eingeständnis, dass USK-Freigaben nicht zuverlässig funktionieren und der Handel Verkaufsbeschränkungen nicht einhält?

Hier ist genau zu unterscheiden. Die USK kennzeichnet Medien, wenn sie entwicklungsbeeinträchtigend sind. Jugendgefährdende Medien kennzeichnet die USK nicht. Meines Erachtens werden die Rechtsfolgen sowohl der Kennzeichnung als auch der Indizierung vom Handel umgesetzt.

Mehrere Jahre nach der "Counter-Strike"-Entscheidung von 2002 schwankt die Gewichtung der Mehrspieler-Modi. In der Indizierungs Begründung zu "Gears of War" heißt es: "Dem Mehrspieler-Modus fehlt jegliche Hintergrundgeschichte. Hier geht es einzig und alleine um (...) das möglichst schnelle und effektive Töten aller Opponenten." Erst bei Teil 3 wird auf den Wettkampfscharakter und die Entscheidung zu "Counter-Strike" verwiesen. Woher dieser Sinneswandel? Auf den Wettkampfscharakter der Mehrspieler-Modi hat auch die USK in ihrer Begründung des Zweifelsfalls hingewiesen. Beide Gremien haben das Spiel als komplex aus Einzelspieler- und Mehrspieler-Modi eingestuft und sind in der Gesamtbewertung zu der Einschätzung gelangt, dass die Schwelle zur Jugendgefährdung noch nicht überschritten ist.



Die studierte Juristin Elke Monssen-Engberding begann 1979 als Referentin bei der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Seit 1991 ist sie Vorsitzende der Bundesprüfstelle. Zudem ist sie Herausgeberin der Schriftenreihe BPjM-aktuell.

INDIZIERUNGSGRÜNDE IM WANDEL DER ZEIT

» Was noch vor rund 20 Jahren als verrohend und jugendgefährdend galt, sorgt heute mitunter für Schmunzler – und zwar nicht nur beim Spielen, sondern vor allem bei der Lektüre einschlägiger Behörden Texte. Beispielsweise wird dem ersten überhaupt indizierten Spiel "River Raid" 1984 die Absicht einer "paramilitärische[n] Ausbildung" unterstellt, dem Ego-Shooter "Doom" attestierte die Bundesprüfstelle 1996 "realistisch inszenierte Tötung". Die beiden Pixelspiele sind im Zeitalter detaillierter HD-Grafiken und atmosphärischen Raumklänge freilich nicht mehr sonderlich spektakulär, weshalb der Gesetzgeber vorgesehen hat, dass Indizierungen nach 10 Jahren per Antrag getilgt werden können, nach 25 Jahren verfallen sie sogar automatisch. Demzufolge ist übrigens frühestens 2016 mit einer in Deutschland offiziell erhältlichen Sammelbox der ersten drei "Gears of War"-Teile zu rechnen.

Doch neben Indizierungsargumenten, die durch technische Fortschritte ad absurdum geführt werden, winden sich allgemeingültige Formulierungen durch die Dekaden. Entscheidend für eine Indizierung ist stets die Gefahr sogenannter "sozial-ethischer Desorientierung", also eine Gefährdung der Entwicklung und Erziehung Minderjähriger zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit. Darunter fallen unabhängig von grafischer Brillanz kriegsverherrlichende Inhalte sowie Belohnung für Gewalttaten als einziges Mittel zur Konfliktlösung. Letztere finden wir in "Commando" ebenso wie in "Gears of War 3" – doch dort überwiegen laut Behörden andere Aspekte.

Commando

System: diverse, hier C64
Hersteller: Capcom / Elite
Erstveröffentlichung: 1985
Indizierung: 1987
Listentreichung: 2005
Zitate aus:

Entscheidung Nr. 2801 vom 19.02.1987

» "Das Computerspiel 'Commando' verherrlicht und verharmlost den Krieg (...). Es lässt kriegerische Kampfhandlungen als positiven Wert erleben, Kriegsgeschehen [wird] als besonders reizvoll dargestellt."

» "Der Spieler hat die Aufgabe, eine Reihe von feindlichen Soldaten zu durchbrechen und möglichst viele von ihnen zu liquidieren."

» "Der Vorgang ist immer derselbe: einen Gegner ausmachen, auf diesen anlegen, abschießen, töten."

» "Die positive Wertung [durch den High Score] bezieht sich (...) auf die Leistungen des Spielers als Schütze – mithin auf seine Leistung beim Töten."

» "Das Computerspiel 'Commando' hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von 'Commando' zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem."

» "Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers sind auf das Ausweichen, Abweichen und Vernichten/Töten des Feindes begrenzt. Eine automatisierte Befehl- und Gehorsamsituation wird geschaffen und der Spieler daran integriert. Hohe Leistungen beim Abschießen des Gegners werden durch Belohnungen verstärkt, vermitteln Selbstbestätigung und Selbstzweck, bringen soziale Anerkennung ein und können Stolz begründen."

» "Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt."

KOMMENTAR ZU DEN INDIZIERUNGSKRITERIEN

» **BELOHNUNG FÜR'S TÖTEN:** Einige Argumente, die 1987 für "Commando" galten, sind universell und somit noch heute relevant: Unabhängig von grafischer Brillanz gelten Kriegsverherrlichung, reflexartiges Ausschalten von Gegnern oder die positive Verstärkung aggressiven Verhaltens durch Belohnung als problematisch – egal, ob durch Erfahrungspunkte, zynische Kommentare, High Score, Achievements oder Anerkennung in Statistiken von Online-Matches.

» **HANDLUNGSLEGITIMATION:** "Gears of War" weist laut BPjM eine dünne und aufgesetzte wirkende Geschichte auf. Teil 3 rückt hingegen die Kommunikation mit Teamkameraden in den Vordergrund und erzählt die Geschichte der Zerstörung einer gefährlichen Substanz auf dem Planeten Sera – dort spielte übrigens auch schon Teil 1, was beim Indizierungsverfahren

aber keinen mildernden Einfluss hatte.

» **MENSCHENÄHNLICHE GEGNER:** Dominiert in den ersten beiden "Gears of War"-Spielen noch menschenähnliche Locust, sind es in Teil 3 mutierte Lambert, die nicht zuletzt durch ihr Ableben in gelben Explosionswolken als nicht menschenähnlich eingestuft werden.

» **MEHRSPIELER-MODUS:** Betrachtet die BPjM Mehrspieler-Gefechte in Teil 1 noch als kontextfreies Töten, schließt sich die Behörde in der Beurteilung von Teil 3 der Minderheit des USK-Gremiums an und betont den sportlichen Wettkampfcharakter und gesteht speziell dem neuen Horde-Modus taktische Komponenten zu.

» **MEDIENWIRKUNG:** Paradigmen der Medienwirkungsforschung verändern sich, deshalb ist der "Commando"-Text aus heutiger Sicht nicht nur fragwürdig, sondern lächerlich.

Gears of War

System: Xbox 360
Hersteller: Microsoft
Erstveröffentlichung: 2006
Indizierung: 2006
Listentreichung: möglich ab 2016
Zitate aus:
Entscheidung Nr. VA 3/06 vom 23.11.2006

» "Gewaltfreie Aktionen werden (...) von Umfang und Intensität (...) deutlich von den vorherrschenden Gewaltdarstellungen überlagert. Zudem entbehren sie jeglichen Anspruchs, da (...) nur der eingelebte Knopf auf dem Controller gedrückt werden muss, um die kontextabhängige Aktion auszuführen. (...) Der Spieler [muss] nicht einmal darauf achten, dass die von ihm gesteuerte Spielfigur durch einen Sturz ums Leben kommt, da [ihm] unsichtbare Barrieren (...) daran hindern."

» "[Teammitglieder] in der Einzelspieler-Kampagne können vom Spieler nicht verletzt oder getötet werden. (...) Dementsprechend kann der Spieler (...) Waffen einsetzen, ohne vorher differenzieren zu müssen, ob es sich bei dem (...) anvisierten Spieler um Freund oder Feind handelt. Dieser Effekt wird visuell dadurch intensiviert, dass sich das weiße Fadenkreuz rot färbt, sobald es auf einem Gegner positioniert wird. (...) Vorgenannte Umstände [begünstigen] die Ausbildung von reflexartigem Töten."

» "Dem Mehrspieler-Modus fehlt jegliche Hintergrundgeschichte. Hier geht es einzig und alleine um die Kämpfe zwischen Menschen und 'Locust' und das damit einhergehende möglichst schnelle und effektive Töten aller Opponenten."

» "Als weiteres Kriterium für eine Indizierung wurden (...) die zynischen Kommentare der Spielfiguren bewertet. Auf das Töten eines Gegners folgen (...) Aussprüche wie (...) 'Wow! Blut, Inneren... ein gewöhnlicher Arbeitstag.' (...) Dadurch [entsteht] der Eindruck, dass die (...) stattfindenden Handlungen als cool dargestellt werden sollen. Darüber hinaus wurde es als offensichtlich empfunden, dass die Kontrahenten (...) abgewertet und zudem nicht als Individuen

betrachtet werden, sondern als zu töternde und zahlbare Subjekte, was durch 'Hab einen!' oder 'Nächster!' offenbar wird."

» "Der im Spiel dargestellte Gewaltgrad ist als hoch zu beurteilen. Es sind verschiedene Gegnergattungen immanent, der dominante Gegnergattungsart ist neben den 'Kriechern' jedoch der menschenähnliche 'Locust', der sich lediglich durch ein etwas anderes Gesicht von Menschen unterscheidet."

» "Als besonders bedenklich erscheint dem Dreiergremium auch die in diesem Spiel präsente statische Gewalt, die nicht in direktem Zusammenhang mit dem vom Spieler ausgeführten Aktionen steht. Vielerorts finden sich verstümmelte Leichen oder umherliegende Körperteile."

» "Viele der grafischen Darstellungen der diversen Tötungshandlungen wertet das Dreiergremium als rein selbstzweckhaft."

» "Nicht indiziert werden dürfen Medien gem. § 18 Abs. 3 Nr. 2 JuschG, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre dienen. (...) Das Gremium kommt (...) keine Aspekte ausmachen, welche (...) 'Gears of War' zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Durch die neue Maßstäbe setzende technische Präsentation alleine kann dies zweifellos nicht erreicht werden. Nach Ansicht des Gremiums ist die Hintergrundgeschichte als inhaltlich minimal anzusehen. Die Handlung stellt sich als eindimensional dar (...).

[Brutalität] überwiegt in ihrer Darstellungstendenz die etwaigen künstlerischen Aspekte und verleiht der Jugendgefährdung eine Intensität, die eine andere Entscheidung als die zu Gunsten des Jugendschutzes nicht zulässt."



Gears of War 3

System: Xbox 360

Hersteller: Microsoft

Erstveröffentlichung: 2011

Indizierung: nicht erfolgt, USK ab 18

Zitate aus:

Entscheidung Nr. 9919 (V) vom 28.6. 2011

» „Nahe an der Lebenswirklichkeit befindliche Handlungsumgebungen sind eher geeignet, eine Jugendgefährdung herbeizuführen als solche, die in einen nicht realistischen/ realitätsbezogenen (...) Handlungsrahmen eingebettet sind.“

Die Handlung des vorliegenden Computerspiels ist angesiedelt auf dem Planeten 'Sera', der von den Locust bevölkert wird. (...) Das Setting ist daher in einer futuristischen Welt angesiedelt, die kaum Bezug zur Realität hat.“

» „Bei der Prüfung (...) sind Zielsetzung, Motivation bzw. Zweck des Gewalthandelns von hoher Relevanz. (...) Ein Auftrag, der z.B. dem Spielenden die Rolle des Auftragskillers zuweist, weist daher eher in Richtung

Jugendgefährdung als ein Auftrag, der dem Spielenden die Aufgabe zuweist, z.B. als Polizist Terroristen zu bekämpfen. (...)

Vorliegend hat der Spieler die Aufgabe, eine [genverändernde] Imulsion zu vernichten, so dass auch der Auftrag eher in Richtung nicht vorliegender Jugendgefährdung deutet, wobei das Gremium nicht verkannt hat, dass im Rahmen dieses an sich 'gesellschaftlich gebilligten' Auftrages die Wesen vernichtet [werden] müssen, die den Planeten Sera bevölkern.“

» „[Indizierungsfähigkeit] setzt in jedem Fall voraus, dass es sich um Gewaltdarstellungen gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen handelt. Menschenähnliche Wesen sind solche, die ihrer äußeren Gestalt nach Ähnlichkeit mit Menschen aufweisen. (...) Die Locust-Krieger, die sich noch aus der Ferne als die menschenähnlichsten Gegner darstellen, weisen bei Nahsicht echsenähnliche Gesichter auf, so dass es sich auch hier nicht um Menschen handelt, sondern in jedem Fall nur um menschenähnliche Ge-

ner. Hinzu kommt, dass die Anzahl dieser Gegner gegenüber den Vorgängerspielen erheblich reduziert wurde, was im Gesamteindruck bewirkt, dass der Hauptinhalt des Spiels nicht darin besteht, Menschen bzw. menschenähnliche Wesen zu töten.“

» „Eine verrohende Wirkung setzt voraus, dass der Inhalt eines Mediums so gestaltet ist, dass eine gleichgültige oder positive Einstellung zum Leid Dritter als eine dem verfassungsrechtlichen Wertebild entgegengesetzte Anschauung entsteht. (...)

Sowohl USK als auch BPjM waren sich darüber einig, dass im Vordergrund des Spiels Gewaltanwendung steht, wenn auch vorwiegend gegenüber Fabelwesen (...).

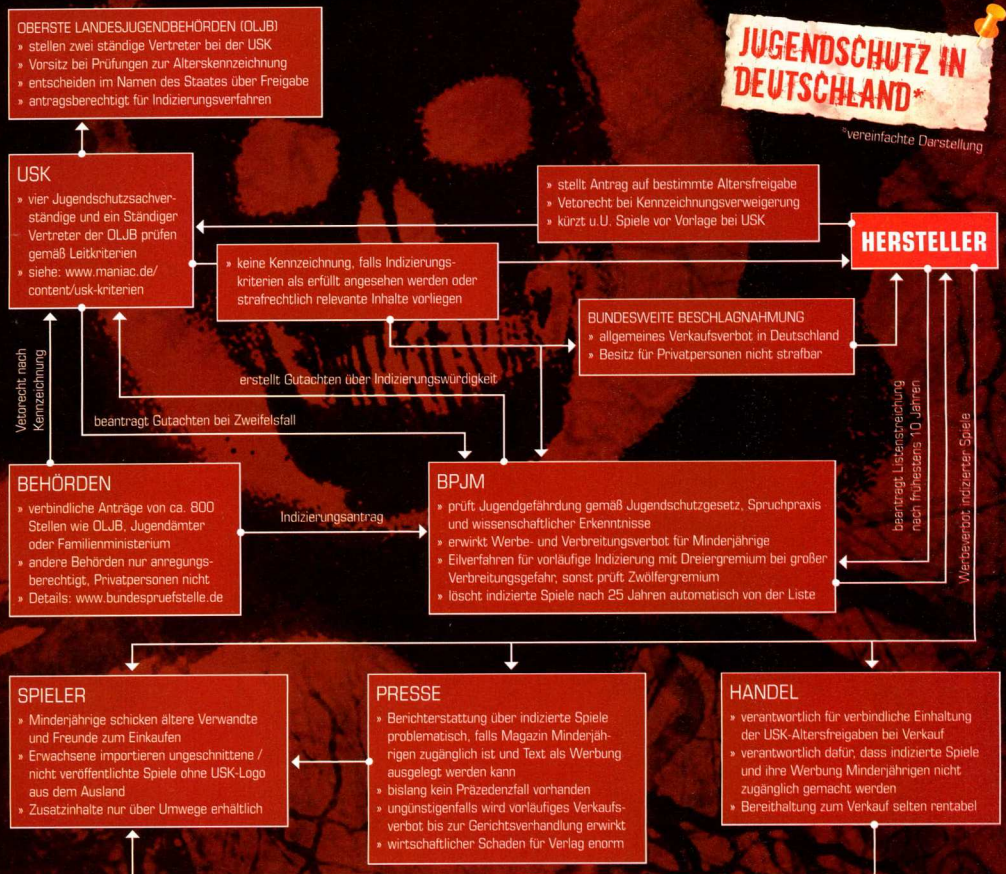
In der Gesamtschau ist jedoch entscheidungswirksam zu gewichten, dass das Spiel in einer futuristischen Welt angesiedelt ist, der Auftrag nicht so gestaltet ist, dass Parallelen zu einem Verhalten entstehen könnten, welches die Mitleidsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen deutlich



herabsetzt [und] die Gegner vorwiegend nicht als menschenähnliche Wesen zu qualifizieren sind (...).“

» „In ihrem Gutachten hat die Mehrheit des Gremiums der USK insbesondere den Multiplayer-Modus als relevant im Sinne des Gremiums der BPjM den Ausführungen der Minderheit des USK-Gremiums angeschlossen.

Dort wurde ausgeführt: „Andererseits stellen Multiplayer-Modi wettkaufplartige Spielangebote dar, deren Regeln klar definiert und für die Community durchschaubar sind. Diesen Charakter von Multiplayer-Modi hat die BPjM in ihrer Entscheidung zur Nicht-Indizierung von 'Counter-Strike' aus dem Jahre 2002 gewürdigt.“





GEARS OF WAR 3

MI sucht im ersten von fünf Kapiteln nach Blut, Splatter und Spielspaß. Was wir gefunden haben? Lest weiter!

» Nach unserem umfangreichen Report über die Gründe, weshalb "Gears of War 3" als erster Teil der Serie offiziell in Deutschland erscheint, wollen wir Euch unsere jüngsten Spieleindrücke nicht vorenthalten. Über den neuen 'Beast'-Modus, im dem Ihr als diverse Locust-Bestien gegen Menschen antrittet, haben wir in der Vergangenheit bereits berichtet; ebenso über den frischen Horde-Modus, in dem Ihr jetzt mit Mitstreitern Geld und Waffen tauscht und vom Stachelndraht bis zum Geschützturm so einiges aufbauen dürft, um anrückenden Fein-

deshorden inklusive Boss-Gegnern Einhalt zu gebieten.

Bislang nur wenig bekannt ist über die Storykampagne, weshalb wir mal eben nach Hamburg gejettet sind, um in rund zwei Stunden das erste von fünf Kapiteln durchzuspielen.

Zeit für Charaktere & Story

Zum Start verrät ein Video Neulingen, worum es in den ersten beiden Spielen ging. Danach beobachten wir Marcus Fenix, der von Albträumen von seinem verschollenen Vater geplagt wird. Feine Details wie Falten um die Augen lassen auf das schönste "Gears" bislang hoffen, das diesmal mehr denn je auf grafische Vielfalt, Farben und Tageslicht setzt. Auch den Charakteren scheint mehr Platz eingeräumt zu werden – so entdecken wir Marcus' Kumpel Dominic Santiago, der zwar noch immer seiner toten Frau nachtrauert, mittlerweile aber in Schürze und Vollbart Radischen züchtet. Doch Albträum-



360 Kapitel 1 zeigt die Geschehnisse auf dem Weg zum Leviathan-Boss aus zwei Blickwinkeln: Neben Marcus Fenix kämpft Ihr überwiegend mit Augustus 'Cole-Train' Cole.

visionen und friedfertiges Gärtnern finden ein jähes Ende, als der lange verschwundene Chairman Prescott wieder auftaucht. Durch einen ominösen Funkspruch erfahren wir zudem, dass Forscherpapa Adam Fenix noch lebt und eine Lösung für die Lambert-Invasion und die zerstörerische Kraft der mutagenen Imulsion gefunden hat – also Waffe laden und los geht's!

An der grundlegenden Steuerung hat sich wenig geändert und wir finden uns schnell zurecht. Neu ist lediglich die Möglichkeit zu sprinten, während Marcus die Hand an sein Ohrfunkgerät hält. Aktives Nachladen für mehr Durchlagskraft,

Spurten, in Deckung gehen und Zielen klappen wie gewohnt, die Hammerburst-Wumme der Locust überrascht sogar mit einer Zielfunktion über Kämme und Korn.

Wie wir auf dem mittleren der anfangs drei Schwierigkeitsgrade schnell feststellen, ist Munition seltener geworden, das Spiel insgesamt aber auch einfacher; Profis schalten nach einmaligem Durchspielen einen vierten Schwierigkeitsgrad frei. Bald treffen wir mit Marcus und seinen drei Mitstreitern, die wahlweise von Mensch oder Maschine gesteuert werden, auf die ersten Feinde.

Fleischige Tentakel schießen wie



360 Lambert sind mutierte und entstellte Locust, die mit der 'Imulsion' auf dem Planeten Sera in Berührung gekommen sind.



360 Dem fischähnlichen Leviathan heizen wir mithilfe der neuen Silverback-Mechs ein. Es rumpelt und kracht, doch spielerisch bleibt der Kampf leicht.



360 Ein Mann der Tat: Weil aus dem Hintergrund die Lambent angreifen, schafft sich Marcus Fenix Deckung, wo sonst keine ist, ehe er...

Bäume in die Höhe und offenbaren stets zwei Blasen, aus denen durch Imulsion mutierte Locust – die Lambent – hervorbrechen. Wir zerstören erst die Blasen und greifen dann die gelb leuchtenden Wesen an, die unter Beschuss zerplatzen (Bild rechts) und verschwinden. Nach wenigen Minuten erreichen Marcus und seine Mannen den fischähnlichen Leviathan (Bild unten), der selbst mit dem neuen Silverback-Mech nicht kleinzukriegen ist. Drei Angriffsphasen lang beharken wir die Augen des Biestes, das zwischen durch neue Lambent-Wellen und spinnenähnliche Wusler ausspuckt. Zum Glück lässt sich der Silverback auch als Deckung nutzen! Doch die Rettung erfolgt von oben: Ein Container voller explosiver Ticker-Krabber stürzt herab und vernichtet den Mutantenkarpfen.

Perspektivwechsel

Wie es dazu kommt, erleben wir im Rest des ersten Kapitels, denn nun wechseln wir zu Cole und des-

Freunde wie Feinde sind strohdumm und feuern sinnlos ins Leere.

sen Team. Über einen Spielplatz, durch ein Einkaufszentrum bis zum ramponierten 'Hanover Cougars'-Stadion des ehemaligen Profi-Footballers Cole kämpfen wir immer wieder gegen Tentakel, Blasen und allerlei Lambent, die sich in groteske Monster verwandeln und uns mit Stachelarmen und Schüssen auch hinter der Deckung auf Trab halten – bis wir besagten Container erreichen.

Was bei all der inszenatorischen Pracht – und das Spiel sieht wirklich fantastisch aus – ziemlich enttäuscht, ist die künstliche Intelligenz: Freunde wie Feinde sind strohdumm, stehen oft untätig herum oder feuern sinnlos ins Leere. Auch der Splatterfaktor hält sich in Grenzen: Die ersten Locust tauchen



360 ...die Angreifer in gleißende Lichtbälle verwandelt.



360 Im 'Horde 2.0'-Modus tauscht Ihr Geld und Munition mit Kameraden, baut Fallen und meistert alle zehn Angriffswellen Bosskämpfe.

erst am Ende des Kapitels auf. Bei Kopftreffern fliegen Bröckchen und Blut spritzt heller denn je, Ragdoll-Effekte bei Leichen(teilen) wurden reduziert und drehen wir uns nur kurz weg, sind diese auch schon verschwunden – zur Schonung der Ressourcen. Dennoch verspricht Teil 3 unterhaltsame Stunden – vor allem durch die Fülle an Spiel-

modi, kooperativ oder bei der Punktejagd im neuen Arcade-Modus. mh

System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

360
Epic Games, USA
Microsoft
Action
20. September

DAS GEFÄLLT UNS:

- » grafisch vielseitiger und detaillierter als bisher; kommt mit 3D-Unterstützung
- » einsteigerfreundlicher und leichter als die Vorgänger; vier Schwierigkeitsgrade
- » Arcade-Modus mit Mutatoren
- » Koop-Modus für vier Spieler
- » Spitscreen-Variante für zwei Spieler
- » jede Menge Mehrspieler-Modi

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » viele KI-Aussetzer auf beiden Seiten
- » Kampf gegen den Leviathan-Boss spielerisch schwach

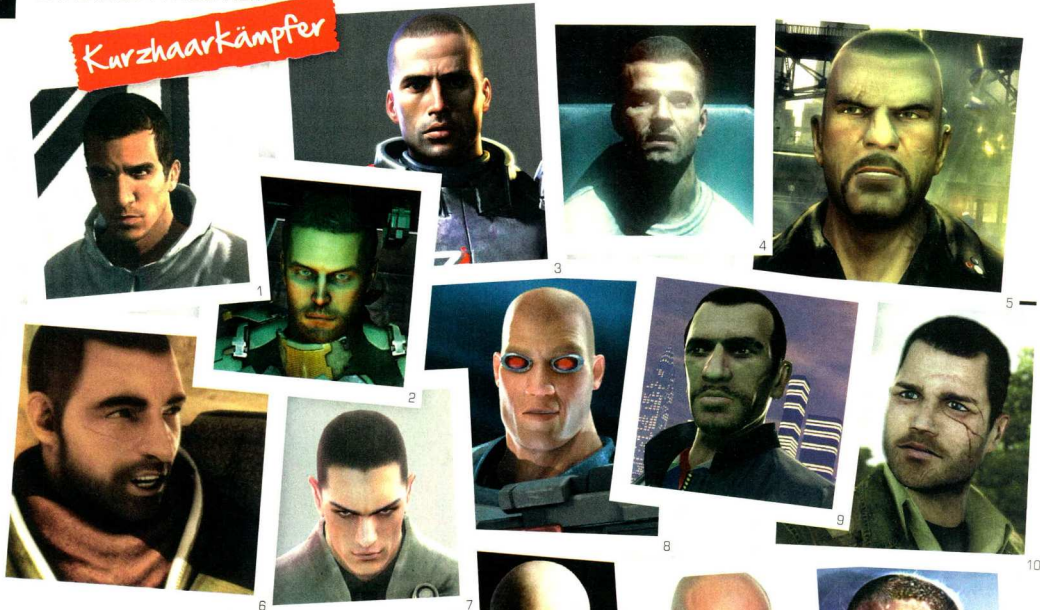
Fazit » Ambitioniertes Finale der "Gears"-Saga mit mehr Fantasy-Lambent und weniger Locustgemetzel, das auf spektakuläre Inszenierung statt auf Gegnerintelligenz setzt.

NICHT IN DEUTSCHLAND!

Bei uns erscheint nur die Standardversion des Spiels, im Ausland hingegen habt Ihr die Wahl zwischen einer Limited Edition für rund 85 Euro und der etwa 140 Euro teuren Epic Edition. Die Limited-Variante beinhaltet eine Octus-Auszeichnungsbbox mit Octus-Service-Ehrenabzeichen sowie eine COG-Flagge und persönliche Gegenstände von Adam Fenix, der per enthaltenem Freischaltcode im Mehrspieler-Modus zur Verfügung steht. Die ebenso limitierte Epic-Box enthält zusätzlich zu bereits genannten Gegenständen eine knapp 30 cm große Statue von Marcus Fenix, ein 96-seitiges Artbook sowie eine Ladung Waffenskins für den Mehrspieler-Modus.



Kurzhaarkämpfer



INVASION DER KLONKRIEGER

Viele westliche Entwickler sind erschreckend einfalllos, was ihre Helden angeht. Schier allgegenwärtig ist der kurzgeschorene Kämpfer, nicht zuletzt aufgrund der Popularität von Militärspielen. Auch Sci-Fi-Action dominiert er und selbst in Fantasy-Rollenspielen sind diese Klonkrieger präsent, die sich häufig nur durch die Platzierung ihrer Gesichtsnarben unterscheiden lassen. Daneben breiten sich zwei weitere Typen aus: Der bärtige Haudegen hat meist mittellanges Haar, vereinzelt auch kurzes. Überraschend stammt der Prototyp dieser Gattung übrigens von einem japanischen Entwickler – Konamis Mustersoldat Solid Snake! Als dritte Kategorie identifizieren wir den adretten Frauschwarm mit Einheitsfrisur – könnt Ihr alle Gesichter ihren Spielen zuordnen? mh



Bärtige Handegen



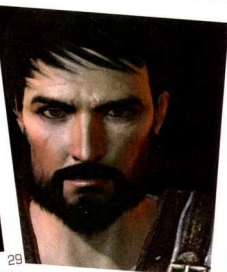
26



27



28



29



31



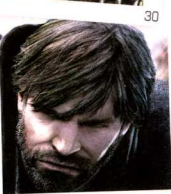
32



33



34



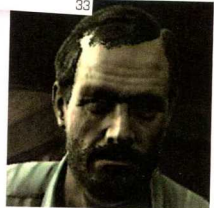
35



36



37



38

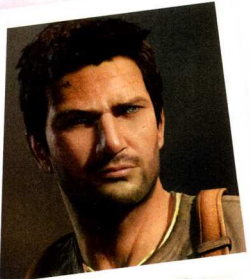


39

Frauentyp



41



42



40



44



43



47



48



49

- 49 Jim Carthy: Borderlands 2
 48 Alex Shepherd: Borderlands 2
 47 Alan Wake: Alan Wake
 46 Davis Russell: Borderlands 2
 45 Frank West: Borderlands 2
 44 Sam Bledsoe: Borderlands 2
 43 Jason Breen: Borderlands 2
 42 Nathan Breen: Borderlands 2
 41 John Breen: Borderlands 2
 40 Adam Breen: Borderlands 2
 39 Adam Breen: Borderlands 2
 38 Adam Breen: Borderlands 2
 37 Adam Breen: Borderlands 2
 36 Adam Breen: Borderlands 2
 35 Adam Breen: Borderlands 2
 34 Adam Breen: Borderlands 2
 33 Adam Breen: Borderlands 2
 32 Adam Breen: Borderlands 2
 31 Adam Breen: Borderlands 2
 30 Adam Breen: Borderlands 2
 29 Adam Breen: Borderlands 2
 28 Adam Breen: Borderlands 2
 27 Adam Breen: Borderlands 2
 26 Adam Breen: Borderlands 2
 25 Adam Breen: Borderlands 2
 24 Adam Breen: Borderlands 2
 23 Adam Breen: Borderlands 2
 22 Adam Breen: Borderlands 2
 21 Adam Breen: Borderlands 2
 20 Adam Breen: Borderlands 2
 19 Adam Breen: Borderlands 2
 18 Adam Breen: Borderlands 2
 17 Adam Breen: Borderlands 2
 16 Adam Breen: Borderlands 2
 15 Adam Breen: Borderlands 2
 14 Adam Breen: Borderlands 2
 13 Adam Breen: Borderlands 2
 12 Adam Breen: Borderlands 2
 11 Adam Breen: Borderlands 2
 10 Adam Breen: Borderlands 2
 9 Adam Breen: Borderlands 2
 8 Adam Breen: Borderlands 2
 7 Adam Breen: Borderlands 2
 6 Adam Breen: Borderlands 2
 5 Adam Breen: Borderlands 2
 4 Adam Breen: Borderlands 2
 3 Adam Breen: Borderlands 2
 2 Adam Breen: Borderlands 2
 1 Adam Breen: Borderlands 2

Aufstellung:

NACHRICHTEN



Sony will den Geräteverkauf durch Preissenkungen ankurbeln.



Gemeinsame Sache: Nintendo und Sega promoten ihre Maskottchen-Olympiade.

gamescom 2011 – starke Spiele, starke Marken, starke Preise

KÖLN • Zum dritten Mal pilgerte die Videospielbranche nach Köln, um vom 16. bis 21. August Europas größter Gamesmesse beizuwohnen. Den Auftakt der gamescom machten die Pressekonferenzen von Sony, Microsoft und Electronic Arts, auf denen die Industriegeößen ihre wichtigsten Neuheiten vorab in pompösem Rahmen vorstellten.

Big M lässt spielen

Microsoft setzte wieder auf das Motto "Lasst sie doch spielen" und verzichtete bei der "Play Day" genannten Veranstaltung darauf, großartige Reden zu schwingen und ließ die Anwesenden die kommenden Titel gleich ausprobieren. Überraschungen blieben aus – das Spaßpotenzial eines "Gears of War 3" (siehe Preview ab Seite 16) oder "Forza Motorsport 4" kannten wir im Vorfeld ebenso wie die fragwürdigen Qualitäten eines "Kinect Star Wars" (siehe Seite 34). Zwar sieht das Kinect-gesteuerte Lichtschwertgefühl mittlerweile besser aus und die Pod-Fahrsequenzen lassen

sich gut steuern, doch die Jedi-Abschnitte kochen spielerisch auf ganz niedriger Flamme. Gänzlich durch Abwesenheit fiel "Fable: The Journey" auf – ein gutes oder eher schlechtes Omen?

EA gibt Gas

Electronic Arts setzte auf Tempo und Lautstärke: In 60 Minuten wurden zehn Spiele abgefeuert, ohne auf die Ohren der Anwesenden Rücksicht zu nehmen – so mancher Trailer überschritt mit Vollgas die akustische Schmerzgrenze. Zu den positiven Überraschungen gehörte die Ankündigung eines neuen "FIFA Street", das mit stärkerer Betonung des Bolzplatz-Flairs sowie 35 Schauplätzen punkten will und vielversprechend wirkte. Von "Need for Speed: The Run" gab es einen Abschnitt im verschneiten Gebirge samt Lawinenabgang zu sehen: alles ziemlich flott und aufgrund gescripteter Ereignisse äußerst actionreich, aber bislang nicht flüssig – da merkt man leider die Handschrift von EA Black Box. Für "Battlefield 3"

wurde eine Koop-Kampagne ohne Splitscreen-Unterstützung bestätigt und in der PS3-Fassung gezeigt, der Marsch durch enge Häuserkomplexe fiel grafisch unspektakulär aus – im Gegensatz zu den spektakulären Mehrspieler-Gefechten inklusive Kampfjet-Einsatz. Ein massiver Trend bei Electronic Arts: Die meisten Spiele bekommen vielfältige Social-Gaming-Funktionen verpasst, "SSX" etwa erhält mit dem "Ridernet" ein umfassendes 'Autolog'-Pendant.

Auch eine Reihe Veröffentlichungstermine wurde verkündet, gerade das 1. Quartal 2012 ist vollgestopft: Die Snowboardflitzerer "SSX" kommt im Januar, Fantasy-Abenteurer freuen sich am 10. Februar auf "Kingdoms of Amalur: Reckoning" und "Mass Effect 3" erscheint am 9. März. Für verwöhnte Konsolenaugen unspektakulär präsentierten sich schließlich einige PC-exklusive Titel: Das "Star Wars"-MMO "The Old Republic" wirkt grafisch trist, wird aber von der nächsten "Warhammer Online"-Episode (diesmal Free-to-Play) noch müheelos unterboten.

Sony mobil

Den Abschluss des ersten Messtages bildete Sony, der einen großen Saal mit Pressevertretern vollstopfte und dessen Bühne mit einer superbreiten Leinwand verzierte, über die schick inszenierte Trailer flimmerten. Gleich zu Beginn stand die PlayStation Vita im Mittelpunkt, deren Vorzüge und Innovationen noch einmal durchgekaut wurden. Doch wer sich Auskunft über das wichtigste Detail erwartete, wurde enttäuscht: Keiner der hochrangigen Sony-Männer ließ eine Bemerkung über den europäischen Veröffentlichungstermin fallen – ein Indiz dafür, dass die Äußerungen von Sony-Boss Kaz Hirai stimmen und wir erst 2012 an der Reihe sind. Tatsächlich steht auf der offiziellen PlayStation-Webseite auch Februar oder März 2012 – wieso das nicht auf der Pressekonferenz verkündet wird, wissen wohl nur die Sony-Götter.

Das interessanteste neue Vita-Spiel war "Resistance: Burning Skies", das vor dem zweiten Teil



PS-Vita-Parade: Die beiden Bilder links zeigen den schicken "Resistance"-Ableger, in der Mitte kloppen die "Reality Fighters" und rechts stirbt ein "Escape Plan"-Protagonist.

NEWS-TICKER »

+++ **Heimentwickler aufgepasst:** Crytek stellt die CryEngine 3 ab sofort für nichtkommerzielle Zwecke kostenlos zur Verfügung. +++ **Feiner Zug:** Wer sein "Xenoblades Chronicles" bis zum 30. September registriert, erhält den Soundtrack als Download gratis. +++ **Quer statt hoch:** Bereits im Oktober erscheint eine neue Wii-U-Version, die horizontal abgestellt wird. Im Bundle: RemotePlus, "Wii Sports" und "Wii Party". +++



"Uncharted 3: Drake's Deception" war das beliebteste Highlight der Sony-Präsentation – es sieht aber auch unverschämte gut aus.

"Battlefield 3" bietet im Multiplayer-Modus spektakuläre Luftgefechte mit Düsenjets und Kampfhubschraubern.



spielt, mit einem neuem Helden aufwartet und zeigt, dass Touchfunktionen nicht aufgesetzt wirken müssen: So lassen sich per Fingertipper und -wischer Sekundärfunktionen auslösen oder mehrere Ziele auf einmal markieren. Ebenfalls interessant: Das Deckungssystem soll automatisch greifen und Euch so hakelige Situationen ersparen. "LittleBigPlanet" bekommt leistungsfähige Editor-Funktionen samt Augmented-Reality-Einbindung verpasst, auch das noch karg wirkende "Reality Fighters" verbindet Echtwelt-Optik und Polygon-Grafik.

Vielversprechend sieht das stilvolle Schwarz-Weiß-Abenteuer "Escape Plan" aus, bei dem Ihr zwei kuriose Gesellen durch mit Fallen gespickte Räume lotst. Stolz verkündet wurde die Vita-Unterstützung von fast allen namhaften Spieleherstellern, doch auch die PSP gibt noch ein Lebenszeichen von sich: Schon dieses Jahr erscheint das abgespeckte Modell E1000 – mit UMD-Laufwerk, aber ohne Wi-Fi-Funktionen, Stereolautsprecher und voraussichtlich auch ohne Videoausgang für 99 Euro. Bei nur rund 30 Euro Preisersparnis zur PSP-3000 ein zweifelhaftes Angebot.

Bei Move setzt Sony den Casual-Markt, hinter "Move Fitness" steckt ein Bewegungssteuerungs-Äquivalent zu "Your Shape: Fitness

Evolved" (Xbox 360), nur dass man dafür wohl zwei Move-Controller statt Kinect benötigt. "Dance Star Party" soll Musikfans zum Zappeln bewegen, wirkt auf uns aber bislang wie ein leidlich interessanter "Just Dance"-Klon. Aus dem PSN-Download-Sektor stand nur ein Titel auf dem Programm: Bei "inFamous 2: Festival of Blood" müsst Ihr Euch mit einer Vampirinvasion herumschlagen, allerdings ist Cole selbst bereits zum Blutsauger mutiert – wir sind gespannt, was uns da im Oktober erwartet. Zu "Uncharted 3" gab es erneut den Spielabschnitt von der E3 zu sehen, in dem Nathan Drake spektakulär inszeniert durch ein Flughafenlager schleicht, in letzter Sekunde als blinder Passagier ein Transportflugzeug entert und sich bei offener Ladeklappe eine saftige Prügelei mit einem Riesen liefert. Den Abschluss bildeten zwei leidlich spannende Hardware-Häppchen: Der auf der E3 präsentierte 24-Zoll-Fernseher im PlayStation-Design kommt im Herbst nach Europa und kostet mit zwei 3D-Brillen 499 Euro, zugleich beträgt der neue Preis für die Standard-PS3 (ohne Bundle) ab sofort 249 Euro.

Fazit: Bei unserem Messerundgang fanden wir bei allen Herstellern ausgereifte Produkte und starke Games – freut Euch mit uns auf einen heißen Herbst! us/os



"Need for Speed: The Run" beeindruckt mit dramatischen Scriptsequenzen – die schwankende Bildrate bereitet uns aber noch Sorgen.



Kommt dieses Jahr für schmale 99 Euro: Die neue PSP-Baureihe E1000 verzichtet auf Wi-Fi-Funktionen und Stereolautsprecher.



"Dance Star Party" für PS3 erinnert an Ubisofts Überraschungshit "Just Dance".



Im Oktober erscheint die "inFamous"-Download-Episode "Festival of Blood" für die PS3.

3DS-Preis dramatisch gesenkt, Frühkäufer entschädigt

DEUTSCHLAND • Offenbar ist man bei Nintendo nicht so glücklich über die bisherigen Verkaufszahlen des 3DS, denn fast aus dem Nichts gab es eine massive Preissenkung: Seit dem 12. August kostet der Nintendo 3DS im Durchschnitt ein Drittel weniger. Wer zu den bisherigen Käufern gehört und bis zu 249 Euro berappt hat, wurde aber nicht im Stich gelassen, denn für sie führte Nintendo das "Ambassadors-Programm" ein. Dahinter verbirgt sich die Möglichkeit, im Lauf des Jahres 10 NES- und 10 Game-Boy- oder GBA-Spiele kostenfrei zu bekommen, sofern man bis zum 12. August einmal den eShop besuchte.

Wann genau wer was gratis erhält, darüber schweigt sich Nintendo in Europa bislang noch aus. Doch in den USA gibt es konkretere Infos, die mutmaßlich auch bei uns gelten dürften. Aus dem NES-Sortiment stehen demnach bis Ende 2011 u.a. "Super Mario Bros.", "Donkey Kong Jr.", "Balloon Fight", "Ice Climber" und "The Legend of Zelda" auf dem Plan, die alternativ für Neu-3DS-Besitzer auch normal zu kaufen sind. Exklusiv für "alte"

3DS-Eigentümer wären dagegen die GBA-Spiele, darunter "Yoshi's Island: Super Mario Advance 3", "Mario Kart: Super Circuit", "Metroid Fusion", "Wario Ware Inc." und "Mario vs. Donkey Kong". Wer also jetzt erst dem Drang nachgibt und einen 3DS kauft, der kommt zu spät und hat Grund, sich zu ärgern: Angesichts der aktuellen Preisstruktur im eShop ist die Ersparnis mit dem Ambassadors-Programm unter dem Strich deutlich größer als "nur" 80 Euro, denn wenn ein "Zelda DX" für den Game Boy Color schon 6 Euro kostet, wie hoch sind dann erst die Preise für GBA-Titel? us



Auf dem Weg zum Gamerscore-Weltrekord

USA • Von Microsofts Einführung der Achievements und des Gamerscore mag man halten, was man will – aber bei vielen Spielern kommt das Prinzip offensichtlich sehr gut an. Das gilt besonders für einen jungen Amerikaner namens Raymond Cox mit dem schönen Gamertag 'Stallion83', der seit 2006 das Ziel verfolgt, als erster Zocker die unglaubliche Marke von 1 Million Gamerscore-Punkten zu erreichen (nachzulesen in seinem Blog www.1milliongamerscore.com).

Anfang August hat er die 600.000-Punkte-Marke erreicht und hält die Fahne des höchsten Gamerscores weltweit hoch – damit steht er auch im Guinness-Buch. Cox hat dafür bislang etwa 880 Spiele geockt und 510 davon komplett beendet. Als nächstes Etappenziel hat sich Stallion83 vorgenommen, pünktlich zu Halloween Ende Oktober auf 666.666 Punkte zu kommen, was selbst für einen Profizocker wie ihn ganz schön knackig werden dürfte. www.us



Gamerscore-Champ Stallion83 (links) hat einen entsprechend hohen Xbox-360-Verschleiß. Der Screenshot zeigt seine 600.000er-Marke.

Deutschlands Beste

DEUTSCHLAND • Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware BIU verleiht seit längerem Auszeichnungen an Videospiele, die innerhalb eines Jahres bestimmte Verkaufszahlen überschritten haben. Erstaunlicherweise zählt seit Neuestem "Schlag den Raab" auf Wii zu den Preisträgern. Doch im Juli haben es auch Spielspaß-Hochkaräter in die Riege der Preisträger geschafft, darunter "Gran Turismo 5" und "Assassin's Creed: Brotherhood". In der Tabelle unten geben wir Euch einen Überblick, wer in der ersten Jahreshälfte 2011 die begehrten Auszeichnungen ergattern konnte – aufgeteilt nach Preiskategorie und mit der Info, wann die jeweilige Verkaufszahl erreicht wurde. us



BIU Sales Auszeichnungen 2011

Gold Award (mindestens 100.000 auf einer Plattform)

Assassin's Creed: Brotherhood	360	Januar
Crysis 2	PS3	Juni
FIFA 11	Wii	Juni
Killzone 3	PS3	Juli
Kinect Adventures	360	Januar
Kinect Sports	360	Februar
L.A. Noire	PS3	Juni
LittleBigPlanet 2	PS3	Juli
Medal of Honor	PS3	April
Monster Hunter Tri	Wii	Januar
Need for Speed: Hot Pursuit	360	Juli
Pro Evolution Soccer 2011	PS3	Februar
Resident Evil 5	PS3	Januar
Schlag den Raab	Wii	Juli

Platin Award (mindestens 200.000 auf einer Plattform)

Art Academy	DS	April
Donkey Kong Country Returns	Wii	Januar
FIFA 11	360	Januar
Need for Speed: Hot Pursuit	PS3	Januar
Pokémon Schwarze Edition	DS	Mai
Pokémon Weiße Edition	DS	April

Sonderpreis (mindestens 500.000 auf einer Plattform)

Gran Turismo 5	PS3	Juli
Wii Party	Wii	März

NEWS-TICKER

+++ **Unter neuer Flagge:** Das australische Entwicklerstudio Team Bondi ("L.A. Noire") wird künftig für KMM (Kennedy Miller Mitchell) Productions arbeiten, eine Firma des "Mad Max"-Machers George Miller. Laut develop-online.net sei jedem Bondi-Mitarbeiter eine Stelle in der neuen Firma angeboten worden. +++ **Kauflaune:** Sony spendiert seinem weltweiten Studionetz einen Neuzugang – Sucker Punch ist das



Der Name ist Programm: Bei "Super Bat Puncher" werden Fledermäuse geprügelt – und das macht auch noch Laune!



Für jedes "Digger Chan"-Exemplar wird ein neues Master-System-Spiel aus Lagerbeständen ausgeschlachtet.



Wer ein "Mr. Splash"-Modul haben will, braucht einen guten Draht zur Glücksfee.

Neue Games für alte Konsolen

WELTWEIT • Nach jahrelangen Verhandlungen mit den Rechteinhabern wurde nun die Jaguar-CD-Version von "Robinson's Requiem" veröffentlicht. Die ungewöhnliche Überlebenssimulation, die den Spieler als schiffbrüchigen Raumfahrer auf einen fremden Planeten beamt, erschien bereits Mitte der 1990er für PC, Amiga, Atari ST und 3DO. Erhältlich ist das Spiel bei Songbird Productions für 59 US-Dollar zuzüglich Versand.

Nachdem vor einigen Monaten bereits das DS-Remake des zweiten "Final Fantasy Legend"-Teils von Fans übersetzt wurde, folgte nun der Patch für eine Neuauflage des ersten Teils namens "Makai Toshi SaGa". diesmal allerdings für Bandais Wonderswan Color.

Für das Master System ist seit Juni der erste neue Titel auf Modul seit 1998 erhältlich. Dabei handelt es sich um die Homebrew-Entwicklung "Digger Chan", ein Spiel im "Mr. Driller"-Stil. Zu bestellen ist das Spiel inklusive typischer Plastikhülle und Anleitung bei Paul James aus Wales, einem der beiden Macher, im sega8bit.com-Forum.

Unter www.morphcat.de wartet seit Anfang Juni die

Demo zum kommenden NES-Plattformer "Super Bat Puncher" auf Euren Download. Spielerisch erinnert das Game an "Cave Story" – nur wird hier gebost statt geschossen.

Das 2007 in Japan in stark limitierter Auflage veröffentlichte Famicom-Spiel "Mr. Splash!" ist kürzlich als europäische Version erschienen; auf Wunsch von Entwickler Hiroshi Inukai jedoch in einer Winzaufgabe von 50 Stück. Einfach verkauft wird diese nicht: Nur durch Gewinnspiele und andere Sonderaktionen kommt Ihr ran. Wer auf ein Exemplar hofft, sollte regelmäßige die Seite des französischen Publishers Omake Books besuchen.

Zum 25. Jubiläum der "Dizzy"-Reihe wurde von einer Fanseite der Serie der Quellcode zum nie erschienenen NES-Spiel "Dreamworld Pogie" veröffentlicht. Wenig später hatte ein findiger Hacker eine lauffähige Version des Codemasters-Projekts kompiliert und so ein weiteres verloren geglaubtes Stück Videospiel-Geschichte gerettet.

Das bereits vor einiger Zeit angekündigte Mega-Drive-RPG "Star Odyssey" vom Publisher Super Fighter Team ist jetzt erhältlich. Für 55 US-Dollar



"Dreamworld Pogie" landet 18 Jahre zu spät auf NES.



"Makai Toshi SaGa" in Englisch auf Wonderswan.

inklusive Versand bekommt der geeignete Zocker die englische Version des Japano-RPGs von 1991 als 16-Mbit-Modul inklusive Plastikhülle und farbiger Anleitung. Zu bestellen unter stardosyseggame.com. dh

Zitat des Monats



"In Japan fehlt es nicht nur an technischem Können, sondern auch an Kreativität und Einfallsreichtum. Dafür wird viel geredet und genörgelt, aber nicht zur Tat geschritten."

Tomonobu Itagaki,
Ex-Team-Ninja-Chef und jetzt
Chef von Valhalla Game Studios

Tetris für 1 Million US-Dollar

SPANIEN • Die Mega-Drive-Version des russischen Über-Puzzlers "Tetris" hat es aufgrund von Rechtstreitigkeiten mit Nintendo nie in den offiziellen Verkauf geschafft. Lediglich 25 Exemplare sollen 1988 an Sega-Mitarbeiter verteilt worden sein – heute schätzt man, dass weltweit nur noch 10 Spiele im Umlauf sind.

Eines trat nun auf spektakuläre Art an die Öffentlichkeit: Ein spanischer Sammler (Bild unten beim Hände-Schütteln mit "Tetris"-Papa Alexej Pajitnov) bot eine der seltenen Versionen – samt Unterschrift von Alexej Pajitnov – auf der Auktionsplattform eBay zum absurden Preis von 1 Million US-Dollar zum Sofort-Kauf an; das wären derzeit ziemlich genau 700.000 Euro für den im "wie neu"-Zustand angegebenen Klassiker.



Im Bereich für Preisvorschläge überschlagen sich die Angebote – bisher wurden alle abgelehnt, darunter eine 12.000-Pfund-Offerte (entspricht 13.800 Euro). Der Auktionator selbst hatte das Stück vor vier Jahren zum Preis von 11.000 US-Dollar (damals 8.200 Euro) erworben. Mittlerweile ist die Auktion durch, bei eBay prangt der Schriftzug "Verkauft für 1.000.000 US-Dollar" – damit wäre es das bislang teuerste Videospiel. Jedoch macht uns eine neue Auktion desselben Anbieters stutzig: Das Spiel steht für 1 Million US-Dollar erneut zum Verkauf. ms/ww

inzwischen 16, hauseigene Team. Die Macher von "Sly Raccoon" und "Infamous" entwickeln schon seit der Jahrtausendwende exklusiv für Sony-Hardware. +++ Comeback: "Rock Band 3" wird in den USA wiederveröffentlicht – dank des neuen Publishers Mad Catz. Der Zubehörhersteller hat schon seit einiger Zeit Pläne, künftig Spiele zu entwickeln und zu vertreiben, da kommt diese Partnerschaft genau richtig – schließlich wurden die Instrumente bereits von Mad Catz gefertigt. +++

QuakeCon 2011

DALLAS • 30 "Quake"-Fans waren es, die sich 1996 für ein verlängertes Wochenende zu einer LAN-Party in einem Hotel im texanischen Garland trafen. Nur wenige Kilometer von den Büros von John Carmack, John Romero und einer Handvoll weiterer id-Mitarbeiter entfernt, die prompt am letzten Tag der LAN als Überraschungsgäste auftauchten. Die QuakeCon war geboren, und bis auf die Größenverhältnisse und die Absenz Romeros hat sich in den letzten 15 Jahren gar nicht mal so viel verändert an der bis heute kostenlosen Veranstaltung.

Am ersten August-Wochenende 2011 trafen sich knapp 10.000 Shooter-Fans in Dallas, im weitläufigen Hotel- und Veranstaltungskomplex des Hilton Anatole. Die Hauptattraktionen wie jedes Jahr: der etwa 2.500 Plätze große BYOC-Bereich (Bring Your Own Computer – eine gigantomanische LAN-Party), eine kleinere Halle, in der Sponsoren sowie id Software neue Produkte präsentierten, sowie ein Saal mit einer Bühne, auf der Entwickler- und Branchen-Großen über diverse Themen diskutierten. So wurden der Shooter "Prey 2" und das RPG "The Elder Scrolls V: Skyrim" ausführlich dem begeisterten



Imposantes Bild: Die QuakeCon ist in erste Linie immer noch eine fette LAN-Party.

Publikum präsentiert, der id-Soft-Führungszirkel erinnerte sich an die vergangenen 20 Jahre, die das Studio schon alt ist, und John Carmack hielt seine traditionelle wie legendäre Keynote. Rund zwei Stunden redete das Code-Genie ohne Punkt und Komma über technische Trends und Details und äußerte seinen Unmut über Speicherarchitektur und Blu-ray-Laufwerk der PS3. Verzichtet will er aber auch in Zukunft nicht mehr auf Konsolen: Erst die Multiplattform-Entwicklung mache heute überhaupt millionenschwere Spiele wie das kommende "Rage" möglich, das Carmack als "vielleicht eines der besten id-Spiele" bezeichnete. *ms*



Abgehoben geht anders: Carmack mischt sich in Jeans und Schlabbershirt unter die id-Fangemeinde.



Im Zeichen des Q: Die Chefs von id ließen die Firmengeschichte Revue passieren.

Schrumpfkur bei THQ

USA/AUSTRALIEN • Im Zuge einer "strategischen Neuausrichtung" hat THQ es Activision nachgemacht und mit der Axt reingeschlagen: Als Resultat verabschiedet sich die langjährige "Red Faction"-Reihe ins Nirwana und gleich drei Entwicklerstudios beißen ins Gras. Die jüngsten Opfer der Schrumpfpolitik sind das THQ Studio Australia ("Avatar: The Last Airbender", "Megamind") sowie das ebenfalls australische Team Blue Tongue Entertainment ("de Blob 2"). Dazu gesellt sich der Großteil vom THQ Studio Phoenix ("MX vs. ATV"), von dem nur die QA-Abteilung übrig bleibt. Etwa 200 Mitarbeiter werden damit vor die Tür gesetzt, haben aber laut THQ allesamt die Möglichkeit, sich für Jobs im Rest der Firma zu bewerben. Damit soll der Fokus auf qualitativ hochwertige und im eigenen Besitz

befindliche Marken sowie ein stärkeres Gewicht auf neue Märkte wie Social Gaming oder mobile Geräte gelegt werden, während Film- und Kinderspiele zurückgefahren werden. THQ hat derzeit noch fünf interne Entwicklerstudios mit Core-Schwerpunkt: THQ Montreal (wo Patrice Désilets gerade werkelt), Volition ("Saints Row" und "insANE"), Vigil ("Darksiders II"), Relic Entertainment ("Warhammer 40.000: Space Marine") und THQ San Diego ("WWE", "UFC"). *us/tk*



HDMI für alle

DEUTSCHLAND • Mit dem SU 519 (links unten und rechts unten) hat ViTeco einen Video-Signalwandler vorgestellt, der sich vor allem an Besitzer von Spielkonsolen richtet, die noch nicht über einen HDMI-Ausgang verfügen. Der 138 Euro teure SU 519 wandelt VGA- oder YUV-Video-Signale sowie Audioströme in HDMI-Format. Der YUV-Eingang nimmt beispielsweise Bildsignale von Konsolen wie Nintendos

Wii oder Microsofts Xbox 360 entgegen, aber auch Sonys PSP oder ein DVD-Player können angeschlossen und somit auf einen Flachbild-TV gebracht werden. Ferner ermöglicht ein VGA-Eingang die Darstellung von PC-Signalen auf einem HDMI-Display. Eine Upscale-Funktion skaliert die eingehenden Signale auf 720p-Auflösung. Die Zuspiegelung von Stereo-Ton erfolgt durch eine 3,5 mm Kliniken-Buchse sowie zwei Cinch-Buchsen, für die Stromversorgung sorgt ein eingebautes 230-Volt-Netzteil. Verfügt Ihr sowieso nur über eine PSP, eignet sich der ViTeco SU 320-PSP (rechts oben) für 148 Euro, der ein passendes PSP-Kabel sowie einen PSPgo-Adapter gleich mitbringt und Eure PSP-Spiele als Vollbild wiedergibt. Der gleiche Preis



gilt für den ViTeco SU 320-Wii (rechts Mitte), der ebenfalls direkt mit allen nötigen Kabeln und Anschlüssen kommt. Wer seine älteren Konsolen per HDMI an Fernseher, Beamer oder Receiver stöpseln möchte, liegt hier richtig. *la/tk*



Ab InDie Zukunft

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

Minority Media

Die Geschichte von Quico ist ganz und gar nicht typisch für ein Videospiel. Der kleine süd-amerikanische Junge muss keine Bösewichter jagen oder Prinzessinnen retten – und schon gar nicht muss er Welten erobern. Stattdessen hat er einen Freund, der seine Hilfe braucht. 'Monster' ist groß, hat scharfe Zähne und könnte Quico wahrscheinlich mit Leichtigkeit erdrücken, doch er braucht den Jungen. Monster ist nämlich abhängig von grünen Fröschen, die ihn wütend machen – und dann wird er selbst für seinen kleinen Freund zur großen Gefahr.

Mit "Papo & Yo" arbeitet das kanadische Entwicklerstudio Minority Media an einem ungewöhnlichen Third-Person-Adventure für das PlayStation Network. Der surrealistische Stil und das ungewöhnliche Duo Quico und Monster erinnern an Klassiker wie "Ico", doch in dem ersten Spiel der Kanadier steckt eine tiefgründige Botschaft. Papo ist dabei eine Mischung aus dem spanischen 'papa' und dem italienischen 'babo' – zu deutsch 'Vater'.

Väter und Monster

Wenn Vander Cabballero, Creative Director und Gründer von Minority, über seine Arbeit redet,



Creative Director Vander Cabballero – vor "Papo & Yo" arbeitete er an Titeln wie "Army of Two", "Need for Speed" oder "FIFA".

spricht er von seinen großen Vorbildern Shigeru Miyamoto oder Fumito Ueda ("Ico", "Shadow of the Colossus"). Der Webseite playstationlifestyle.net erzählte er, dass sein Spiel "eine menschliche Geschichte erzählt, die jeden berührt". Aber gleichzeitig gibt er zu, dass sein Vater das einzige Monster in seiner Kindheit war. Der war drogenabhängig und Vander hat versucht, ihn von seiner Sucht abzuhalten – ohne Erfolg. "Papo & Yo" ist für den Designer also keine Flucht in eine Fantasywelt, um den Problemen seiner Kindheit zu entkommen, sondern eine Form der Selbsttherapie. Es geht um Drogensucht, wütende Väter und die Schwierigkeit des Erwachsenwerdens.

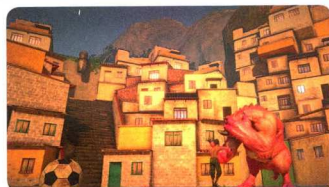
Hilfe von oben?

Vander Cabballero ist ein Spieleprofi: Er arbeitete fast zehn Jahre bei Electronic Arts und gründete 2010 Minority zusammen mit der kleinen Film- und Fernsehproduktionsfirma Rezolution Pictures. Diese war zuvor mit der Dokumentation "Reel Injun" über sogenannte 'Hollywood-Indianer' berühmt geworden und auch in Minority steckt ein wenig indianische Kultur. Vanders Kollege Ernest Webb ist nämlich nicht nur Executive Producer, sondern auch Chief Spiritual Officer. Das ist selbst für Indie-Entwickler ungewöhnlich, aber vielleicht können nur vor diesem Hintergrund Spiele wie "Papo & Yo" entstehen.

Das Puzzle-Adventure versetzt die Spieler in eine surreale Welt, die Quico mit Monster und dem kleinen Roboter Lula durchwandert. Inhaltlich dreht sich alles um die Freundschaft zwischen dem Jungen und seinem großen unbeholfenen Freund. Gemeinsam lösen sie Rätsel



Traum vs. grausame Realität: Ähnlich wie im Film "Pans Labyrinth" ist die Spielwelt eine Erfindung der Hauptfigur.



Fußball in den Favelas? In "Papo & Yo" gestaltet Quico die Umgebung durch das Bauen von Häusern.

– beispielsweise muss Quico Zeichnungen entziffern und danach mit Kartons Brücken bauen. Die entpuppen sich schnell als Symbole für Häuser, mit denen Quico die Spielwelt verändern kann. Später muss er die Eigenschaften von Monster nutzen – die guten wie die bösen. Insgesamt wirkt das wie eine Kammerspieler-Version von "Ico", denn außer den beiden Helden und dem kleinen Roboter ist die Welt entvölkert.

Mit diesem Spielkonzept hat Minority Media schon jetzt mächtig Eindruck hinterlassen: Für ign.com und die amerikanische GamePro war es das beste Puzzle-Spiel der diesjährigen E3, für G4TV sogar das "größte Indie-Spiel, über das man reden sollte". Leider werden wir erst 2012 erfahren, ob "Papo & Yo" mit seiner Geschichte über Freundschaft diesen Vorschusslorbeeren gerecht wird. *am*

Kranke Videospielhelden

Spieler schlüpfen nicht immer in die Rolle von muskelbepackten Weltenrettern. Tatsächlich gibt es einige Titel mit mehr oder minder kranken Helden: In "Eternal Sonata" von Tri-Crescendo steht der tuberkulosekranke Pianist Frédéric Chopin (Bild oben) im Zentrum. Im Spiel durchlebt er kurz vor seinem Tod einen Traum, in dem er mit Freunden Abenteuer und Kämpfe im J-RPG-Stil bestreitet. Die melancholische Grundstimmung und die Klaviermusik von Chopin machen aus "Eternal Sonata" eines der bedrückendsten Spielerlebnisse. Weitau schräger geht es in Grasshoppers "Killer 7" zu: Der Spieler übernimmt die Figur eines querschnittgelähmten Killers (links unten) mit einer multiplen Persönlichkeitsstörung. Das erste Krankheitsbild dient aber nur als Vorlage für ein Actionsspektakel, bei dem sich Produzent Shinji Mikami und Suda 51 austoben durften. Auch Lynch (rechts unten) aus IO Interactives Shooter-Serie "Kane & Lynch" leidet unter einer schweren psychischen Erkrankung, zu deren Behandlung der Ballerbruder Medikamente schluckt. In Monoliths beschlagener "Condemned 2" schließlich kämpft die Spielfigur mit einer Suchterkrankung – Ethan Thomas ist alkoholabhängig und wird von Halluzinationen, in denen ihn eine Manifestierung seiner Sucht verfolgt, heimgesucht.



Light! Guns! Action!



Plastikwaffen-Alarm in der MI-Redaktion: Matthias und Wiebke testen die coolsten Knarren für PS3 und Wii.

Seit Sonys PlayStation-Move-Controller im letzten September erschienen ist und zahlreiche (Schieß-) Spiele die neue Bewegungsperipherie unterstützen, sprießen Hardware-Halterungen in Pistolen- bzw. Gewehrform wie Pilze aus dem Boden. Doch auch Nintendos Wii wird rege mit Plastikknarren versorgt, die das Ballerlebnis mit Nunchuk und Remote noch realistischer machen sollen. Wir testeten für Euch das Gros der in den letzten zwölf Monaten erschienenen und in Deutschland erhältlichen (z.B. via amazon.de) Knarren-Aufsätze auf Herz und Nieren. Matthias und Wiebke haben "Time Crisis: Razing Storm" und "Killzone 3" in die PS3 geworfen, den Redaktions-Wii mit "Ghost Squad" und "GoldenEye 007" gefüttert – und geballert,

bis die Plastikläufe glühten. Erste Test-Erkenntnis: Die meisten Knarren eignen sich für moderne Ego-Shooter wie "Killzone 3" nur bedingt – wegen der zahlreichen zu betätigenden Buttons; simple Lightgun-Shooter bereiten deutlich weniger Probleme.

Welche Wummen gut in der Hand liegen, klapprig sind oder mit doofen Tasten-Anordnungen nerven, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Obendrein geben wir einen Überblick über die besten Lightgun- und Ego-Shooter für Wii und PS3, die dank Bewegungssteuerung via PlayStation Move und Wii Remote das ultimative Ballerlebnis garantieren. ms/www

BAM!

Walther P99 Replica

Hersteller: **Bigben**
System: **Wii**
Preis: **40 Euro**
Ballerspaß:



Wie schon der Name verrät, erhält Ihr hier keine anonyme Lightgun, sondern eine Nachbildung der berühmten Agentenpistole. Die liegt hervorragend in der Hand – wer jedoch allzu beherzt zugreift, öffnet schon mal aus Versehen den Batterieschacht. Batterien? Na klar, schließlich ist hier eine Remote samt aller Buttons verbaut, die will mit zwei AA-Energiezellen befeuert werden. Großes Lob verdienen die zwei Umschalter:

Der eine bringt Linkshänder ins Spiel, der andere legt fest, ob der perfekt für den Daumen liegende Button dem A- oder B-Knopf entspricht. In puncto Ergonomie und Gewicht ist die Walther P99 top, lediglich das billige Klicken des Abzugs raubt ein wenig vom James-Bond-Flair.



Western Rifle

Hersteller: **Bigben**
System: **Wii**
Preis: **40 Euro**
(inklusive Spiel
"Western Heroes")
Ballerspaß:



Zum schmalen Preis erhält Ihr nicht nur ein kerniges Westergewehr, sondern den Comic-Lightgun-Shooter "Western Heroes" dazu. Der kann mit der Genre-Elite weder optisch noch in Sachen Spieldesign mithalten – für eine gesellige Runde Familien-Ballerspaß ist der in puncto Gewalt recht harmlose Titel aber gut. Die robuste Waffe zum Spiel hebt sich mit ihrer Holzoptik angenehm ab und kann zudem am Griff lässig nach vorn geklappt werden. Das wird bei längeren Spielsessions zwar anstrengend, sorgt aber für mächtig Cowboy-Flair – da verzeiht man auch die mäßige Ergonomie des Schießprügels.



SureShot

Hersteller: **CTA Digital**
System: **Wii**
Preis: **30 Euro**
Ballerspaß:



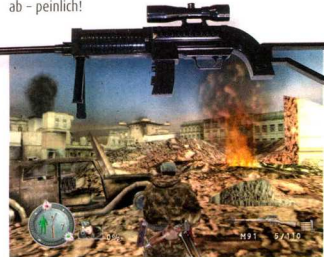
Die wuchtige weiße Wumme glänzt mit schickem Design und zeichnet sich vor allem durch die Option aus, den hinteren Griff und das vordere Rohr abzunehmen – so wird aus einer Riot-Shotgun schnell die 'abgesagte' Variante. Der Einbau von Remote und Nunchuk samt Kabeln ist recht fummelig und der Abzug klapprig – dafür sitzen angenehm an der Seite der Waffe platziert zwei (minderwertige) Buttons, die den C- und Z-Knopf des Nunchuk drücken. Bei Ego-Shootern mit voller Buttonbelegung (Stichwort: A-Taste) tritt wie bei vielen anderen langen Waffen das leidige Problem des Umgreifens auf.

Sniper Elite Gewehr

Hersteller: **Bigben**
System: **Wii**
Preis: **60 Euro**
Ballerspaß:



Bigbens großes Scharfschützengewehr wird im Bundle mit dem betagten Wii-Spiel "Sniper Elite" ausgeliefert. Das aus PS2-Zeiten stammende Kriegsabenteuer sieht mittlerweile so grottenhässlich aus, dass selbst hartgesottene Scharfschützen schlucken; zumal die Buttonbelegung auf den im Gewehr steckenden Remote und Nunchuk immer wieder ein Umgreifen mitten in der Action erfordert. Der größte Schwachpunkt des schwarzen Todbringers ist die schlechte Passform der Nunchuk-Unterbringung: Entweder betätigen die am Gewehr befindlichen Knöpfe die C- und Z-Buttons des Nunchuks nicht richtig oder aber die Klappe mit dem aufgesetzten Sniper-Visier schließt nicht richtig. Das Zielen durch selbiges Visier klappt übrigens mit "Sniper Elite" überraschend gut. Dafür fällt bei hektischem Nachladen schon mal der vordere Gewehrlauf ab – peinlich!



Magnum Gun Combo

Hersteller: **CTA Digital**
System: **Wii**
Preis: **29 Euro**
Ballerspaß:



Zwar erhält Ihr gleich zwei kleine Magnum-Aufsätze – doch der Preis von knapp 30 Euro ist zu hoch für die spartanischen Waffen. Habt Ihr die Remote mit Schmaackes in die Halterungen gewuchtet, fällt das auch bei langem Spielen angenehme Gewicht auf. In puncto Design lehnt sich Hersteller CTA nicht aus dem Fenster, leistet sich aber auch keinen Totalausfall.

Resident Evil Magnum

Hersteller: **Vidis**
System: **Wii**
Preis: **35 Euro**
Ballerspaß:



Die martialische "Resi"-Magnum prahlt mit ebenso wuchtigem Lauf (cool!) wie Knauf (unbequem für kleine Hände!). Neben dem Raccoon-Police-Dep-Button fällt der unter dem Zeigefinger-Trigger befindliche zweite Abzug für den Mittelfinger auf. Der betätigt mechanisch den A-Button der Wii-Remote – eine kluge Erfindung für Lightgun-Ballereien wie "Ghost Squad" oder "Resident Evil: Darkside Chronicles". Die Remote sitzt gut in ihrer Verankerung und auch das Gewicht der Gesamtkonstruktion passt. Blöd nur, dass bei Rumble-Effekten die ganze Knarre wie ein Bienenstock brummt...



Wii-Baller-Tipps

GHOST SQUAD

Entwickler: **Sega**
Genre: **Lightgun-Shooter**
Sehr klassische Arcade-Schießerei, die mit spannenden Shootouts und kleinen Quick-Time-Events großartig unterhält. Allerdings ist der Anti-Terror-Einsatz grafisch heutzutage altbacken.



RESIDENT EVIL DARKSIDE CHRONICLES

Entwickler: **Capcom**
Genre: **Lightgun-Shooter**
Schicke Zombie-Action mit einer – für das Genre – extrem langen Spielzeit von fast zehn Stunden. Leider trüben oft quälend lange Kamerafahrten das ansonsten stimmige "Resi"-Flair.



LINK'S CROSSBOW TRAINING

Entwickler: **Nintendo**
Genre: **Lightgun-Shooter**
Gefälliger Armbrust-Action-Ausflug von "Zelda"-Held Link. Leider müsst Ihr ohne Story auskommen, dafür lockt das Scheibenschießen mit nettem Combo-system und ist auch für jüngere geeignet.



CONDUIT 2

Entwickler: **High Voltage**
Genre: **Ego-Shooter**
Technisch mittelmäßiger Sci-Fi-Shooter, der dank griffiger Steuerung und einer Vielzahl an Szenarien gut unterhält. Auch der Mehrspieler-Modus (samt 4er-Splitscreen-Option) ist gelungen.



GOLDENEYE 007

Entwickler: **Eurocom**
Genre: **Ego-Shooter**
Gelungene Wiederbelebung der N64-Legende – jetzt aber mit Daniel Craig in der Hauptrolle. Hier kommen Leisetreter und Ballerbusen zum Zug; spielt sich klasse mit Remote und Nunchuk.



Sniper Rifle Gun

Hersteller: CTA Digital
System: PS3
Preis: 36 Euro
Ballerspaß:



Ein Riese unter den Move-Gewehren! CTAs Sniper Rifle überfordert kleinere Spieler – zum Glück kann man die Knarre auch ohne die abnehmbare Schütlerstütze gut gebrauchen. Leider wirkt das Plastik billig und die Halterung des Visiers ist extrem wackelig. Dafür fühlt sich das Gewicht gut an und der Preis geht in Ordnung. Wie bei anderen Move-Gewehren auch treten bei voll belegten Ego-Shootern (z.B. "Killzone 3") Probleme auf: Wie soll man während des Ziels vernünftig den Move-Button erwischen?



Assault Rifle Controller

Hersteller: CTA Digital
System: PS3
Preis: 80 Euro
Ballerspaß:



80 Euro kostet das große Assault Rifle – dafür hat die Wumme einige Alleinstellungsmerkmale: Im Knauf befindet sich ein Schacht für zwei AA-Batterien, welche den Saft für drei zuschaltbare Waffensounds liefern, die beim Betätigen des Triggers erschallen. Zudem ist die Waffe erst mal 'nur' ein aufwändiger PS3-Controller mit kruder Button-Anordnung – ähnlich wie das "Resi 4"-Kettensägen-Pad seinerzeit. Wenn es Euch nicht zu albern ist, mit einer MG-Replik, die Ihr wie eine Gitarre haltet, einen Shooter zu zocken – bitteschön. Nach einiger Zeit habt Ihr den Dreh raus und ärgert Euch nur noch über die Klapperbuttons samt tiefem Druckpunkt; dafür sind die Sticks in Ordnung. Durch einen kleinen Aufsatz, der im Paket enthalten ist, montiert Ihr den Move-Controller zusätzlich ans Gewehr – allerdings sieht das komisch aus, weil Ihr plötzlich zwei Abzugstrigger habt. Was der Hersteller nicht bedacht hat:

Rechtshänder müssen den Analogstick zum Laufen mit dem rechten Daumen betätigen oder aber das Gewehr an die linke Schulter legen – beides fühlt sich komisch an.



Move Sharpshooter

Hersteller: Sony
System: PS3
Preis: 42 Euro
Ballerspaß:



Man merkt dem gut verarbeiteten Zubehör an, dass es in Zusammenarbeit mit dem "Killzone"-Entwickler Guerrilla entstand, denn nur hier wird der in vielen Shootern oft verwendete Move-Button zusätzlich angeboten (unter dem Schuss-Abzug) und digital an den Move-Controller übertragen – das erspart das Umgreifen in Actionsszenen (die ja bei einem "Killzone 3" mitunter vorkommen sollen). Zwar sind Start und Select nicht optimal erreichbar und das Brummen bei der Move-Vibration fühlt sich nicht nach echter Waffe an, doch sorgt die Benutzung des Sharpshooters für spürbar mehr Mittendrin-Atmosphäre als die bloße Verwendung von Move- und Navigation-Controller. Zudem sieht die Knarre schick aus, liegt gut in der Hand bzw. an der Schulter



Move Gun

Hersteller: Brooklyn
System: PS3
Preis: 20 Euro
Ballerspaß:



Die im Vergleich zu Sonys Sharpshooter sehr preiswerte Waffe, die Platz für Move-Einheit und Navigation-Controller bietet, ist nicht hübsch, dafür aber sehr stabil. Gerade der Move-Controller wird tadellos verankert. Ego-Shooter, die viele Buttons benötigen, sind aber nur in Verbindung mit regelmäßigem Umgreifen spielbar. Dieses Manko hat die Brooklyn-Peripherie mit fast allen Konkurrenten (außer Sonys Sharpshooter) gemein.



Perfect Aim Pistol

Hersteller: CTA Digital
System: PS3
Preis: 24 Euro
Ballerspaß:



Billiges Plastik. Schlecht sitzender 'Deckel'. Klappriger Abzug. Ansonsten eine simple Pistolenshalterung für den Move-Controller, der dank des klobigen Griffs nur mittelmäßig in der Hand liegt. Ach so: kostet absurde 24 Euro. Die schwächste Peripherie im Test.



Peacemaker Gun

Hersteller: Speedlink
System: PS3
Preis: 14 Euro
Ballerspaß:



Hübsch glänzend und brachial in der Anmutung, gut verarbeitet, aber etwas kopplastig. Lob geht an die großen Buttons für Start und Select: Die sind im Gegensatz zu fast allen anderen Waffenaufsätzen und zum Move-Controller selbst auch in der Hektik des Gefechts gut erreichbar. Der Preis stimmt!



Top Shot Elite

Hersteller: **Activision**
System: **PS3 / 360**
Preis: **70 Euro**
Ballsparß:



Die Top Shot Elite ist ein zweierlei, ein dreischneidiges Schwert: Einerseits sieht sie cool aus, liegt gut in der Hand und bietet eine klasse Verarbeitung. Andererseits unterstützt sie bislang nur ein Spiel: "Cabela's Dangerous Hunts 2011" (dazu später mehr). Weitere Games sollen aber folgen. Außerdem



wollte bei uns die Kalibrierung partout nicht funktionieren – der Knarre liegt nämlich eine Wii-Sensorbar-ähnliche Leiste bei, die ihr über oder unter den Fernseher legt. Allerdings schaffen wir es auch im zehnten Anlauf (und bei allen möglichen Lichtverhältnissen) nicht, das Ding so zu kalibrieren, dass ein Blick durchs Visier auch nur annähernd den gleichen Punkt trifft wie das virtuelle Fadenkreuz auf dem Schirm. Das macht vernünftiges Zocken in actionreichen Momenten nahezu unmöglich – da hilft auch das martialische Nachladen im Shotgun-Stil nichts. Das beiliegende Activision-Spiel ist ein technisch überraschend ordentlicher, mitunter sogar spannender Jagd-Ego-Shooter, der Euch befiehlt, jedwedes Getier um die Ecke zu bringen. Peinlich ist die von markigen Sprüchen dominierte 'Beweise dich als echter Mann'-Story mit Sprüchen wie "Frühstück ist fertig: frisches Hirsch-Herz. Guten Appetit!".

Precision Shot 3

Hersteller: **Brooklyn**
System: **PS3**
Preis: **20 Euro**
Ballsparß:



Obwohl kaum größer als die meisten Waffen, in die nur der Precision Shot 3 auch eine Halterung für die Navigation-Unit und ähnelt daher in puncto Design und Handhabung einer MP5-Submachinegun – das sorgt für

viel Actionflair. Der Move-Controller wird mit einer simplen Halterung sehr gut fixiert, pfliffig ist die Aussparung über dem Knauf, damit ihr sogar zocken könnt, während die Move-Einheit via USB-Kabel geladen wird. Leider sind der Start- und Select-Button schlecht zu erreichen und die Halterung für den Navigation-Controller nicht übermäßig stabil.



Move Shotgun

Hersteller: **2-tec**
System: **PS3**
Preis: **26 Euro**
Ballsparß:



Die Move Shotgun sieht wie ein kosmisches Jagdgewehr aus und besitzt eine lässige Herunterklapp-Funktion, die aber spielerisch unsinnig ist. Zudem müsst

ihre beim Schießen weit nach vorn greifen und mit dem gleichen 'Vertauschte Sticks'-Problem leben wie beim Assault Rifle von CTA. Zwar ist die Waffe gut verarbeitet und der Preis okay, doch auch die schlechte Erreichbarkeit von Start und Select erinnert daran, dass ihr mit einem mäßigen Knarrenaufsatz spielt.



Submachine Gun

Hersteller: **CTA Digital**
System: **PS3**
Preis: **34 Euro**
Ballsparß:



Die gute Verarbeitung und das coole Design sind die augenscheinlichsten Pluspunkte dieses Move-MGs. Der Visier-Aufsatz ist aufgrund der geringen Größe und der daraus folgenden Haltung der Waffe überflüssig. Der am vorderen Griff befindliche Abzugstrigger hat einen recht langen Weg und ist schwergängig. Ansonsten eine vernünftige, schicke Allzweck-Waffe für PS3-Soldaten – eine der besten Alternativen zum Sharpshooter-Originalzubehör von Sony.



Shoot'em

Hersteller: **Brooklyn**
System: **PS3**
Preis: **10 Euro**
Ballsparß:



Außerlich fast identisch zum Klassen-schlechtesten: die Perfect Aim Pistol. Doch: Der Preis stimmt, der Abzug ist wertiger und die Klappe über dem Move-Controller schließt ordentlich. Wie auch das teurere Sony-Original aber für Spiele, die mehr als den Schuss-Trigger erfordern (Stichwort: Deckung bei "Time Crisis"), nicht optimal gebaut.



Move Pistolenaufsatz

Hersteller: **Sony**
System: **PS3**
Preis: **15 Euro**
Ballsparß:



Der Move Pistolenaufsatz von Sony macht wenig falsch – aber auch nicht besonders viel richtig. Schon ein "Time Crisis: Razing Storm", welches das Drücken eines zusätzlichen Buttons für das In-Deckung-Gehen erfordert, muss so gespielt werden, dass ihr mit der zweiten Hand einen Button auf dem Move-Controller erreicht. Abgesehen vom recht kleinen Griff, stimmen die Proportionen und das Gewicht – der Move Pistolenaufsatz fühlt sich angenehm wertig und schwer an.



PS3-Baller-Tipps

TIME CRISIS: RAZING STORM

Entwickler: **Namco**
Genre: **Lightgun-Shooter**
Was in der Arcade "Razing Storm" hieß, wurde für die PS3 in einen "Time Crisis"-Teil umgenutzt. Euch erwartet gewohnt hochwertige Daueraction – inklusive Teil 4 und dem Shooter "Deadstorm Pirates"!



THE SHOOT

Entwickler: **Cohort Studios**
Genre: **Lightgun-Shooter**
Wenig einfallsreiche, dafür kompetente Move-Schießbude mit 8-Movie-Flair. Cool: Aktiviert per 360-Grad-Drehung die Zeitlupe. Doof: Leider funktioniert das in der Hektik nicht immer.



KILLZONE 3

Entwickler: **Guerrilla Games**
Genre: **Ego-Shooter**
Audiovisuell umwerfende Ego-Action mit klugen Feinden und den ikonischen Rotaugen-Feinden. Kompetent an den Move-Controller angepasst – mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten.



RESISTANCE 3

Entwickler: **Insomniac Games**
Genre: **Ego-Shooter**
Extrem atmosphärischer Widerstandskrieg gegen diese Aliens – erneut mit einfallsreichem Waffenarsenal. Alle Details zur Move-Integration findet ihr im MIA-X-Test auf Seite 6.



SOCOM SPECIAL FORCES

Entwickler: **Zipper Interactive**
Genre: **Third-Person-Shooter**
Die präzise Move-Steuerung macht "Special Forces" zum bislang bewegendsten "SOCOM"-Teil. Zwar geriet die Kampagne zu knapp, dafür währte der Spaß in den taktischen Online-Matches länger.



COMING

PS3 • 360 • Wii • Wii U

SPIELE-TERMINE

SEPTEMBER/OKTOBER

	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3 360	14.10.
5.42	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3 360	21.10.
	Battlefield 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	27.10.
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3 360	2.9.
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	20.9.
5.30	Combat Wings: The Great Battles...	Daedalic	Action	PS3 360 Wii	Oktober
5.32	Dark Souls	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PS3 360	7.10.
	Dead Island	Deep Silver	Action	PS3 360	8.9.
5.62	Drive: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3 360	1.9.
5.70	El Shaddai: Ascension of the Metatron	Konami	Action	PS3 360	8.9.
5.31	F1 2011	Codemasters	Rennspiel	PS3 360	23.9.
	FIFA 12	Electronic Arts	Sport	PS3 360 Wii	29.9.
	Forza Motorsport 4	Microsoft	Rennspiel	360	11.10.
5.16	Gears of War 3	Microsoft	Action	360	20.9.
	God of War Collection Volume II	Sony	Action	PS3	16.9.
	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3	28.9.
	Just Dance 3	Ubisoft	Musikspiel	PS3 360 Wii	11.10.
	Madden NFL 12	Electronic Arts	Sport	PS3 360	8.9.
	Monkey Island Special Edition Collection	Activision	Adventure	PS3 360	9.9.
	NBA 2K12	Take 2	Sport	PS3 360	7.10.
	NHL 12	Electronic Arts	Sport	PS3 360	8.9.
UPDATE	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	Sport	PS3 360 Wii	29.9.
5.38	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	7.10.
5.6	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	9.9.
5.68	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	16.9.
	Warhammer 40,000: Space Marine	THQ	Action	PS3 360	6.9.

Kujawa kommentiert



Retro in HD – Fluch oder Segen?

HD-Sammlungen älterer Spiele sind seit einiger Zeit groß in Mode. Im September geben sich "God of War", "Ico", "Shadow of the Colossus" und "Splinter Cell" die Klinke in die Hand, danach folgen "Halo", "Metal Gear Solid" und "Silent Hill". Selbst Nintendo betreibt mit dem 3DS massive Zweitverwertung. Ist das nun Fanservice oder Abzocke? Auf der einen Seite kommen Spieler so für kleines Geld in den Genuss von Perlen, auf die sie damals aus welchen Gründen auch immer noch keinen Zugriff hatten und die heute im Original oft horrenden Sammlerpreise kosten. Andererseits stößt gerade PlayStation-3-Nutzern sauer auf, dass es der ersten Baureihe von Sonys Blu-ray-Konsole ja sowie so möglich war, genau diese Spiele zusammen mit fast allen anderen PlayStation-2-Titeln abzuspielen, später wurde die Abwärtskompatibilität aus unbekannten Gründen entfernt. Nörgler, die die Originale im Schrank stehen haben, können natürlich ihre PS2 aus dem Archiv kramen. Dann gibt es aber weder 3D-Unterstützung noch Trophäen und überarbeitete Grafik, die seien wir doch mal ehrlich, nicht mit aktuellen Standards mithalten kann. Am Ende entscheidet der Markt: Da anscheinend genügend Nachfrage besteht, wird fleißig produziert! tk

Combat Wings: The Great Battles of World War II

Oktober • Action • PS3 / 360 / Wii

"Ich denke, wir stehen vor einem Revival von Spielen, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind", teilt uns Creative Director Jakob Majewski auf unsere Frage, ob die Spieler das Szenario nicht satt hätten, selbstbewusst mit. Den Beweis möchten er und sein Team mit "Combat Wings: The Great Battles of World War II" antreten. Darin schicken Euch die "Sniper: Ghost Warrior"-Macher in einem von lastige Luftschlachten. In 50 Flugzeugen in arcade-ähnlichen Kampagnen erlebt Ihr überwiegend von realen Dogfights an der Ostfront oder über Nordafrika. Erste Proberunden hinterließen einen durchaus positiven Eindruck: Abwechslungsreiche, toll in Szene gestetzte Missionen mit dichter Atmosphäre stehen einer teils mittelmäßigen Technik und einer anfangs gewöhnungsbedürftigen Steuerung gegenüber, PS3-Spieler greifen optional zum Move-Controller. st



Tokyo Game Show

15. bis 18. September • Japan

In diesem Jahr kommen unter anderem Yoichi Wada, CEO von Square Enix, und Shuhei Yoshida, Präsident der Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, bei der Messeeröffnung zu Wort.



Call of Duty XP

2. bis 3. September • USA

"Modern Warfare 3" anspielen, hochwertige Preise abstauben und eine Hardened Edition sichern? Mit 150 US-Dollar und einem Flug nach L.A. seid Ihr dabei!



F1 2011

Ein neues Jahr, eine neue Runde: Codemasters will mit seinem jüngsten F1-Spross mehr als nur ein plumpes Update liefern.

Wenn Sebastian Vettel, Louis Hamilton und Michael Schumacher mit kreischenden Motoren im Kreis fahren, darf Codemasters auch dieses Jahr nicht fehlen. Für die Königsklasse des Rennsports stellen die Engländer mit "F1 2011" die diesjährige Revision für PS3, Xbox 360 sowie 3DS und PS Vita an den Start. Wir durften schon um die Kurven heizen und den Produzenten zu seinem jüngsten Werk befragen.

Senior Producer Paul Jeal verspricht uns, dass es sich um weit mehr als ein simples Update von Fahrer- und Saisondaten handelt. Das beginnt beim Fahrverhalten: Der Bolide spricht exakt auf sensible Lenkkommandos an – das Auto ist besser beherrschbar. Die angepreisene vereinfachte Wagenkontrolle im Grenzbereich konnten wir beim Probespiel dagegen kaum erfüh-

len. Dennoch bietet die neueste F1-Versorgung mehr Taktik: Dank des Elektroantriebs KERS verfügt Ihr auf Knopfdruck über ein Plus an PS. Beim DRS dürft Ihr den Heckflügel beim Überholen hochklappen. Das bringt verbesserte Windschlupfrigkeit und somit mehr Geschwindigkeit.

Produzent Jeal zeigt sich ebenso stolz beim Thema Gegner-KI: Die CPU-Fahrer werden von echten Läufen ihrer Vorbilder "inspiriert", zudem bürgt der F1-Testfahrer Anthony Davidson für ein realistisches Gegnerverhalten. Das mäßige Schadensmodell des Vorgängers wurde überarbeitet, das neue Reifensystem erfordert Taktik: Eine Anzeige gibt Aufschluss darüber, wie viele Runden die Schlappen noch halten, bevor Ihr an die Box müsst. Apropos Boxenstopp: Der sorgte in "F1 2010" für hitzige Gemüter, denn Eure übervorsichtige Crew ließ oft



360 Konzentration ist beim Überholen gefragt, um den Grip abseits der Ideallinie nicht zu verlieren. Die Gegner reagieren im Vergleich zum Vorgänger flexibler auf Eure Aktionen.

zahlreiche Kontrahenten vorbeiziehen, bevor Ihr zurück auf die Strecke dürft. Laut Paul Jeal ist das Vergangenheit, "schnelle und saubere Stoppes sind angesagt".

Ob das Safety Car dagegen zum Einsatz kommt, ist noch nicht entschieden. Momentan sorgt sich der Entwickler über Lizenzfragen und den engen Zeitplan. "Im nächsten Jahr kommt das Safety Car aber auf jeden Fall", beschwichtigt Jeal.

Auch optisch hat sich einiges getan: Während die alten Rennstrecken einer grafischen Rundumerneuerung unterzogen wurden, sorgen die neu enthaltenen Kurse am Nürburgring und in Indien für frischen Nervenkitzel. Die gespielte Preview-Fassung besitzt aber noch einige technische Mängel: Der Schattenwurf ist teils nicht vorhanden, Lackspiegelungen auf dem Boliden wirken dagegen schon überzeugend. Zudem pepen neue Zwischensequenzen den Rennalltag auf.

Erfolge feiert Ihr standesgemäß auf dem Siegerpodest mit Champagner. Online erwarten Euch

zahlreiche Modi: Bis zu 16 menschliche und 8 CPU-Fahrer liefern sich spannende Rennen. Zudem dürfen zwei Zocker per Splitscreen ran, die Meisterschaft fährt Ihr auch kooperativ mit einem Teamkollegen. Außerdem plant Codemasters Download-Inhalte, deren Lizenzierung gerade geklärt wird. Produzent Jeal hätte nämlich gerne klassische F1-Boliden – wir auch! ts

System **PS3 / 360 / PSW / 3DS**
Entwickler **Codemasters, England**
Hersteller **Codemasters**
Genre **Rennspiel**
Termin **23. September**

DAS GEFALLT UNS:

- » optisch überarbeitete Rennkurse
- » verbesserte Gegner-KI und Boxen-Crew
- » kooperative Online-Modi
- » mehr Videosequenzen erzeugen eine stimmige Rennatmosphäre

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » realistischer Einsatz des Safety-Cars
- » mehr Rennlizenzen abseits Formel 1
- » Schattenmodell noch nicht fertig
- » Unterstützung aller gängigen Lenkräder

FAZIT » Die konsequente Aktualisierung des F1-Zirkus gefällt mit überarbeiteter KI und vielversprechendem Online-Part.



360 Trotz grafischer Überarbeitung sind spektakuläre Streckendetails bisher Mangelware. Die Cockpits warten dagegen mit originalgetreuen Lenkrädern auf.

DARK SOULS

Härter, fieser und... einsteigerfreundlicher? Wie soll das denn gehen? From Software kennt die Lösung!

» Eigentlich war "Demon's Souls" doch gar nicht so schwer. Klar, knackig fiel From Software's Überraschungshit schon aus, aber wer bereit war, sich auf das langsame Spieltempo einzulassen und sich an das wichtige Kampfsystem sowie die aggressiven Gegner gewöhnte, der schlug sich ordentlich durch die finsternen Kavernen von Boletaria. Und wer die erste Hürde – den Kampf gegen den Dämon Phalanx – nahm, der hatte Zugriff auf das Levelsystem und konnte sich durch hartnäckiges Training auf spätere Herausforderungen vorbereiten.

Genau hier finden wir den größten Unterschied zwischen "Demon's Souls" und "Dark Souls". Auf der einen Seite ist "Dark Souls" schwieriger als sein Vorgänger: Die Gegner sind zahlreicher, aggressiver und gefährlicher als noch bei "Demon's Souls". Ihr tragt weniger Heilmittel mit Euch herum und segnet Ihr unterwegs das Zeitliche, dann kostet Euch das all Eure angesammelten

Seelen. Doch dank der neuen Rücksetzpunkte ist ein solcher Rückschlag weit weniger gravierend als noch bei "Demon's Souls".

Sobald Ihr das knackige Tutorial hinter Euch habt, könnt Ihr an regelmäßig auftauchenden Fackeln Eure Wunden heilen, Heiltrank-Vorräte aufstocken und mit gesammelten Seelen Eure Kampfwerte verbessern. Das hat allerdings seinen Preis: Ruht Ihr Euch an einem der Feuer aus, erwachen bereits besiegte Gegner wieder zum Leben. Wer also glaubt, sich Schritt für Schritt vorarbeiten zu können und sich nach jedem etwas knackigeren Widersacher schnell am heimeligen Feuer regenerieren will, der hat hier kein Glück. Genau wie schon "Demon's Souls" lebt auch "Dark Souls" vor allem von der Anspannung, wenn Ihr Euch mit letzter Kraft durch einen finsternen Gang schlägt und jeder kleine Gegner Euch den Gnadestoß verpassen könnte.

Zum Glück ist die Steuerung genauso gut wie im Erstling. Ihr habt



PS3 Selbst Gegner-Klassiker wie dieser Skelett-Soldat sind ernst zu nehmen: Leichte Widersacher gibt es schlichtweg nicht.

von der ersten Minute an einen großartigen Eindruck von der Wucht Eurer Schläge und dem Gewicht Eurer Rüstung. Es fühlt sich gut an, mit einem flinken Dieb durch die großen, seit neuestem nicht mehr unterteilten Welten zu wetzen. Genauso ist es aber auch ein tolles Gefühl, mit einem schwerfälligen, aber hochgerüsteten Rittersmann finstere Friedhöfe, verlassene Verliese und bullige Burgen zu erforschen. Jede neue Waffe verändert das Spielgefühl massiv und ist gegen bestimmte Gegner extra effektiv.

All das verspricht den gleichen Suchtfaktor, der schon "Demon's

Souls" auszeichnete. From Software scheint tatsächlich das Kunststück gelungen zu sein, "Dark Souls" gleichzeitig spielerfreundlicher und noch knackiger als den famosen Vorgänger zu gestalten. Und all unsere guten Eindrücke beziehen noch gar nicht das Online-Konzept mit ein. Das setzte schon "Demon's Souls" die Frust- und die Lustkrone auf. Und sollte auch bei "Dark Souls" für den letzten Kick sorgen. *tn*



PS3 Freud und Leid des Online-Modus: Mal werdet Ihr von anderen Spielern in einem unachtsamen Moment überrascht und getötet (links), mal hilft Euch ein tapferer Mitstreiter gegen die Horden der zähren Gegner (rechts).



System **PS3 / 360**
Entwickler **From Software, Japan**
Hersteller **Namco-Bandai**
Genre **Action-Rollenspiel**
Termin **7. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » herrlich wuchtiges Spielgefühl
- » knackig-fiese Monster
- » große, zusammenhängende Welt
- » düstere Atmosphäre

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Online-Modus noch nicht spielbar
- » Orientierung in der offenen Welt fällt anfangs nicht leicht
- » Bosse wirken einfacher als im Vorgänger

FAZIT » Der Nachfolger des Kultspiels "Demon's Souls" behält alle Stärken des Erstlings bei, gibt sich aber gleichzeitig fordernder und einsteigerfreundlicher!

SPIELE-TERMINE

2011

	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	15.11.	
	Blackwater	SOS Games	Ego-Shooter		360	17.11.	
	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Ego-Shooter	PS3	360	8.11.	
	Catherine	Deep Silver	Geschicklichkeit	PS3	360		
	Centipede: Infestation	Atari	Action		Wii		
	Dance Central 2	Microsoft	Musikspiel		360	8.11.	
	DanceStar Party	Sony	Musikspiel	PS3			
UPDATE	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action-Rollenspiel	PS3	360	4.11.	
	Devil May Cry HD Collection	Capcom	Action	PS3			
	Disney Universe	Disney	Action-Adventure	PS3	360	Wii	
5.33	DoDonPachi Resurrection	dtp	Shoot'em-Up		360	November	
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			
	GoldenEye 007: Reloaded	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		
	Halo: Combat Evolved Anniversary	Microsoft	Ego-Shooter		360	15.11.	
	I am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		
	Kinect Sports: Season 2	Microsoft	Sport		360		
5.34	Kinect Star Wars	Microsoft	Action		360	21.11.	
	Kirby Wii	Nintendo	Jump'n'Run		Wii		
	Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii	
	Mario Party 9	Nintendo	Spielsammlung		Wii		
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Sport		Wii	18.11.	
	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	Action	PS3	360	November	
	Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	Wii	17.11.
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360		
	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3			
	Rabbids Alive and Kicking	Ubisoft	Geschicklichkeit		360	November	
	Rayman: Origins	Ubisoft	Jump'n'Run	PS3	360	Wii	November
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	Action	PS3	360		
	Rocksmith	Ubisoft	Musikspiel	PS3	360	17.11.	
	Saints Row: The Third	THQ	Action	PS3	360	18.11.	
	Serious Sam 3: BFE	Croteam	Ego-Shooter	PS3	360		
	Sesamstraße: Es war einmal ein Monster	Warner	Geschicklichkeit		360		
	Silent Hill HD Collection	Konami	Action-Adventure	PS3			
	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3	360	November	
	Skylanders Spyro's Adventures	Activision	Action	PS3	360	Wii	
	Sonic Generations	Sega	Jump'n'Run	PS3	360	November	
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3			
	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PS3	360	Wii	18.11.
	Steel Battalion: Heavy Armor	Capcom	Action		360		
	Tekken Hybrid	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3		November	
	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360	11.11.	
	The King of Fighters XIII	dtp	Beat'em-Up	PS3	360		
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure		Wii		
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3		November	
	uDraw Studio: Instant Artist	THQ	Geschicklichkeit	PS3	360	18.11.	
5.37	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360	November	
	Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3		4.11.	
	WWE 12	THQ	Sport	PS3	360	Wii	25.11.
	X-Men: Destiny	Activision	Action	PS3	360		
	Your Shape: Fitness Evolved 2012	Ubisoft	Sport		360	November	

DoDonPachi Resurrection

November • Shoot'em-Up • PS3

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Nach "Deathsmiles" (85% in der M! 06/11) kommt der zweite Cave-Shooter nach Deutschland – und das in einem Jahr! Bei "Resurrection" handelt es sich um den fünften Teil der berühmten Bullet-Hell-Shooter-Reihe (die in Japans Spielhallen ursprünglich "DDP Daifukkatsu" hieß). Wie immer fliegt Ihr von unten nach oben durch Kugelmeere – den eigenen Tod vor Augen und den High Score im Visier. Doch Vorsicht: Im Gegensatz zu "Deathsmiles" setzt die Serie peniblen Auswendiglernen der Bullet-Formationen voraus. "Resurrection" basiert auf der "Black Label"-Revision, die im März in Japan erschien. *ms*



Ultimate Marvel vs. Capcom 3

November • Beat'em-Up • PS3/360

Die "Street Fighter IV"-Kuh wurde von Capcom mit insgesamt drei Teilen leergemolken, jetzt spendieren die Japaner "Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds" eine aufgestockte Neuauflage. Von den zwölf neuen Charakteren sind bisher vier bekannt: Auf der Seite von Capcom stellen sich Strider und Firebrand, der Bösewicht aus der "Ghosts 'n Goblins"-Serie und Held des SNES-Geheimtipps "Demon's Crest", zum Kampf. Für Marvel laufen Hawkeye und Hitzkopf Ghost Rider auf. Dazu gibt es acht neue Arenen und einen Spectator-Modus, um Onlinekämpfe live zu sehen. *tk*





KINECT STAR WARS

Ob die starke Lizenz rund um Yoda & Co. Microsofts Bewegungssteuerung aus der Casual-Ecke herausholt?

»Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...« – mit diesen Worten beginnt eine der größten Science-Fiction-Sagas aller Zeiten. Und wenn man auf die bisherige Kinect-Historie zurückblickt, kann man diese prophetischen Worte ebenfalls nutzen. Vor langer, langer Zeit, genauer gesagt auf der E3 2010, enthüllte Microsoft seine Kinect-Bewegungssteuerung und versicherte der skeptischen Spielergemeinde, dass auch Hardcore-Titel und nicht nur Fitness-, Tanz- und Partyspiele von der Peripherie profitieren würden. Bis heute hat sich diese Aussage nicht erfüllt, mittlerweile sollen Kinect-Einbindungen in "Mass Effect 3", "Forza 4" und "Ghost Recon: Future Soldier" den Eindruck vermitteln, dass sich der Sensor auch für Fans traditioneller Spielkonzepte lohnt.

Die "Star Wars"-Lizenz schreit geradezu nach einem Spiel für erfahrene Daddler. Die "Jedi Knight"-Titel und das anrollende MMORPG "The Old Republic" zeigen, was man alles aus dem Universum herausholen kann.

Wer jetzt verzückt aufspringt und über die komplexen Möglichkeiten nachdenkt, welche Lichtschwerter und die Macht in Kombination mit Bewegungssteuerung bieten, der kann sich gleich wieder hinsetzen. Laut Greg Derrick, dem Leitenden Produzenten von LucasArts, richtet sich "Kinect Star Wars" an Familien und Kinder, denn viele der Millionen "Star Wars"-Anhänger hätten keinerlei Erfahrung mit Games. Sondersich komplizierte Spielmechaniken dürfen wir also nicht erwarten, der Titel soll leicht zugänglich sein und die Balance zwischen dem kindgerechten "Clone Wars"-Design und den eher dunklen Filmen halten. Was bleibt also übrig, wenn man "Star Wars" auf Kinect-Größe eindampft?

"Kinect Star Wars" beginnt ein Jahr nach den Ereignissen von "Episode 1", Ihr startet als junger Padawan und werdet im Laufe des Spiels zum mächtigen Jedi. Dazu nehmt Ihr an zahlreichen Schlachten teil und besucht



360 Diese Kammer dürfte bei Han-Solo-Fans für kalte Schweißausbrüche sorgen. Im Gegensatz zum sympathischen Schmuggler seid Ihr aber nicht wehrlos.

altbekannte, aber auch neue Orte des "Krieg der Sterne"-Universums. Um gegen Droiden und Kämpfer der Sith zu bestehen, übt Ihr Euch vor dem Fernseher im imaginären Schwertkampf, die Bewegungen Eurer Arme setzt Kinect auf die Mattscheibe um. Zum Hauen und Stechen gesellt sich der Machteinsatz: Ihr streckt Gegner mit einer Druckwelle nieder, wenn Ihr beide Hände nach vorne stößt, und schafft mit einem Fingerzeig ganze Raumgleiter aus dem Weg, wie es Yoda in "Das Imperium schlägt zurück" tut. Lehnt Ihr Euch nach vorne, steuert Euer Jedi die nächste Gegnerhorde an, mit Sprüngen überwindet Ihr kontextabhängig Hindernisse. Abwechslung vom Lichtschwert-Alltag schaffen Pod-Rennen, Speeder Bikes und Weltraumräumerei. Die Vehikel lenkt Ihr mit beiden Händen per Luftlenkrad. Ist ein Freund in Eurer Nähe, könnt Ihr das Ganze auch kooperativ im Splitscreen angehen oder im Duell-Modus herausfinden, wer der bessere Fechter ist.

Echte Jedi-Ritter gönnen sich das limitierte Xbox-360-Bundle, das sogar in Deutschland erscheint. Über

den deutschen Preis schweigt sich Microsoft noch aus, in Amerika kostet das Paket 450 US-Dollar. Wir meinen: Die Konsole macht durchaus etwas her, blaue LEDs und Sounds von R2-D2 lassen Liebe zum Detail erkennen. Der goldene Controller dürfte allerdings nicht jedermanns Geschmack sein, der weiße Kinect-Sensor versprüht Apple-Charme. 320 GB Festplattenspeicher bieten außerdem noch ausreichend Platz für echte Hardcore-Spiele. tk

System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

360
Terminal Reality, USA
LucasArts / Microsoft
Action
21. November

DAS ERFÜLLT UNS

- » sauberen, hellen Grafikstil bringt Kinoflair
- » Bewegungen des Spielers werden bei ausreichendem Abstand gut umgesetzt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Fokus auf Kinder und Familien lässt auf ein seriöses Spielkonzept schließen
- » anscheinend darf man sich nicht frei bewegen, sondern springt von einer Gegnergruppe zur nächsten

Fazit » Microsoft hat sich hier eine Spitzenlizenz gegangelt, die im Kinect-Sumpf untergehen könnte. Ob der Spagat zwischen Nerd-Universum und Casualspaß gelingt?

360 Schwankt zwischen Kitsch und Kult: Das "Star Wars"-Bundle beinhaltet neben dem Spiel eine Konsole im R2-D2-Look, einen C-3PO-Controller und ein weißes Kinect.



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	
	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3 360	
5.42	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure		WiiU
	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	
NEU	Borderlands 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	
	DarkSiders II	THQ	Action-Adventure	PS3 360	WiiU
	Devil's Third	THQ	Action	PS3 360	
5.46	Dishonored	Bethesda	Action-Adventure	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
5.55	Lollipop Chainsaw	Warner	Action	PS3 360	
	London 2012 - Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele	Sega	Sport	PS3 360	
	Mass Effect 3	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3 360	8.3.
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3 360	
	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	
	Priy 2	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	
	Prototype 2	Activision	Action	PS3 360	April
	Raven's Cry	Topware	Action-Adventure	PS3 360	
5.56	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	
	Ryse	Microsoft	Action	360	
	Sly Cooper: Thieves in Time	Sony	Jump'n'Run	PS3	
	Sniper Ghost Warrior 2	City Interactive	Ego-Shooter	PS3 360	
	Soulcalibur V	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3 360	
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3 360	Januar
	SSX	Electronic Arts	Sport	PS3 360	
	Starhawk	Sony	Action	PS3	
	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 Darkness 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3	
	The Last Story	Nintendo	Rollenspiel		Wii
	The Witcher 2: Assassins of Kings	THQ	Rollenspiel	360	
	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3 360	
	Top Gun: Hard Lock	SOS Games	Action	PS3 360	
	UFC Undisputed 3	THQ	Sport	PS3 360	Januar
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	2.3.
	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3	
	Zone of the Enders HD Collection	Konami	Action	PS3 360	

Wii U

2012 • Japan

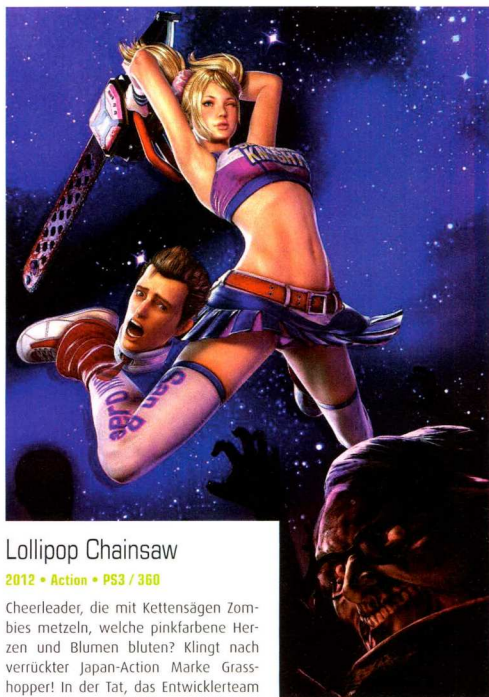
Auf der gamescom glänzte Nintendos Wii U durch Abwesenheit. Schade, die Fans hätten sicher gerne Hand angelegt.



E3

5. bis 7. Juni • USA

Wie schön, dass Sommer ist... und nur noch zehn Babes bis zur nächsten E3-Messe!



Lollipop Chainsaw

2012 • Action • PS3 / 360

Cheerleader, die mit Kettensägen Zombies metzeln, welche pinkfarbene Herzen und Blumen bluten? Klingt nach verrückter Japan-Action Marke Grasshopper! In der Tat, das Entwicklerteam rund um Suda51 und Akira Yamaoka besichert uns im nächsten Jahr eine eher ungewöhnliche Heldin für ein Untoten-Schlachtfest. Die Dame wehrt sich nicht nur mit modernem Holzfäller-Gerät, sondern auch mit akrobatischen Tanzeinlagen. Warum sie einen menschlichen Kopf an der Hüfte trägt, wissen wir noch nicht... tk





RIDGE RACER UNBOUNDED

Radikaler kann ein Richtungswechsel kaum sein: Schluss mit stylischen Drifts, jetzt sind destruktive Rüpelrennen angesagt.

Das letzte "Ridge Racer" für Heimkonsolen erschien bereits 2006. Teil 7 gehörte zum Startaufgebot der PS3 und hielt sich an die üblichen Gepflogenheiten der Arcade-Raserei: Vollgas, eine stylische Fahrphysik, die mehr Wert auf rasante Drifts denn akkuraten Realismus legte, und flotte Überholvorgänge möglichst ohne Kontakt mit Gegnern oder Streckenrand. Wer sich Ähnliches von "Ridge Racer Unbounded" erhofft, wird mächtig staunen: Denn hier wurde fast alles umgekrempelt, was vorstellbar ist.

Wirklich überraschend kommt das nicht, wird der Neustart doch nicht in den japanischen Namco-Laboren vorbereitet, sondern beim lange abgetakteten finnischen Entwicklerteam Bugbear. Bekannt wurden die Skandinavier durch eine Rennspiel-Reihe, die auf den prägnanten Namen "FlatOut" hört: Die verdankt ihren guten Ruf rabiat angelegten Rennen und einem eindrucksvollen Physikmodell, das zu Bruch gehende

Umgebungen wirklichkeitsnah in Szene setzte.

Genau das steht bei "Ridge Racer Unbounded" im Mittelpunkt: Die blitzblanken Szenarien früherer Ausfahrten sind Vergangenheit. Diesmal flitzt Ihr durch die fiktive Großstadt Shatter Bay, in der alles etwas nüchterner sowie dreckiger aussieht und vor allem viel zu Bruch gehen kann. Wie gehabt, geht es gegen die Rivalen nur um den Sieg, faires und rücksichtsvolles Fahren wird nicht mehr vorausgesetzt. Stattdessen ist es je nach Renntyp ausdrücklich erwünscht, dass Ihr für Zerstörung sorgt – sei es beim Gegner oder 'nur' bei der Umgebung. Durch schwungvolle Drifts und riskantes Fahren ladet Ihr einen 'Destruktivkraft'-Balken auf. Per Knopfdruck genießt Ihr dann einen Turboschub oder könnt an speziell markierten Stellen für Verwüstung sorgen – so schafft Ihr durch destruktiven Einsatz Eurer Karre u.a. manch neue Abkürzung auf der Strecke oder hinterlasst den



360 Der neue Schauplatz Shatter Bay setzt auf Wolkenkratzer und ein kühleres Farbschema – das erinnert am ehesten an "Ridge Racer V".

Rivalen Hindernisse. Außerdem halten viele Objekte schon bei normaler Fahrt den Boliden nicht stand, kleinere Kollisionen sollen Euch auch nicht groß bremsen. Obwohl der Vergleich mit "Split/Second" naheliegt, ist ein wesentlicher Unterschied unverkennbar: Während Ihr beim Disney-Flitzer per Fernzündung das Chaos ausgelöst habt, seid Ihr hier stets mittendrin.

Ob ein solches Spektakel "Ridge Racer" heißen muss, darüber kann man sich lange streiten. Als dynamische Raserei der etwas rabiatere Art hat "Unbounded" aber zweifelsohne Potenzial. Einigen Elementen,

wie etwa der Möglichkeit, Drifts auf Knopfdruck auszulösen, stehen wir skeptisch gegenüber. Gegen Boni wie einen einfach gestrickten, aber leistungsfähigen Kurs-Editor gibt es dagegen nichts einzuvenden.

Da Bugbear mit "FlatOut" hinreichend bewiesen hat, dass Finnen etwas von Autorennen verstehen, sind wir unterm Strich erwartungsfroh – nur "Ridge Racer"-Ikone Reiko Nagase sitzt wohl in einer Ecke und weint... us

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

DAS GEFALLT UNS:

- der neue Ansatz bringt frischen Wind
- endlich mal kein Kar-Recycling
- viel Dynamik in der Raserei
- überzeugende Zerstörungs-Physik

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- mit klassischem "Ridge Racer" hat "Unbounded" nicht mehr wirklich was zu tun

FRÄZT • Komplet umgestülptes Rennprinzip und alles andere als ein normaler Nachfolger – wer auf Vollgas-Rempeleien im "FlatOut"-Stil abfährt, kann sich freuen. Serienpiloten müssen dagegen schwer schlucken.



PS3 Mittedurch statt dran vorbei: Destruktives Fahren wird Euch bei "Unbounded" ans Herz gelegt.



PS3 Spieldaten (etwa Platzierung und Punktezahlen) erscheinen wie bei "Splinter Cell: Conviction" als Projektion in der Umgebung.

COMING

PSP • PSV • DS • 3DS

SPIELE-TERMINE

HANDHELD

	Ace Combat 3D	Namco-Bandai	Action	3DS	2012
NEU	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	dtp	Remspiel	3DS	2011
5.37	Aliens: Infestation	Sega	Action	DS	11.9.2011
	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing 3D	Namco-Bandai	Simulation	3DS	2.9.2011
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation	3DS	2012
	Cave Story 3D	Nicalis	Action-Adventure	3DS	2011
	Centipede: Infestation	Atari	Action	3DS	2011
UPDATE	Cooking Mama 4	SOS Games	Geschicklichkeit	3DS	10.11.
UPDATE	Cooking Mama World: Outdoor Adventures	SOS Games	Geschicklichkeit	DS	29.9.
	Crush 3D	Sega	Geschicklichkeit	3DS	17.2.2012
	Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter	Konami	Adventure	3DS	2011
NEU	Dragon Quest Monsters: Joker 2	Nintendo	Rollenspiel	DS	7.10.2011
	Dragon's Crown	Sony	Action	PSV	2012
	Driver: Renegade	Ubisoft	Remspiel	3DS	2011
	DualPenSports	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	3DS	2.9.2011
5.31	F1 2011	Codemasters	Remspiel	3DS	23.9.2011
	FIFA 12	Electronic Arts	Sport	PSP	30.9.2011
	Final Fantasy: Type-0	Square Enix	Rollenspiel	PSP	2011
	Frogger 3D	Konami	Geschicklichkeit	3DS	2011
	Heroes of Ruin	Square Enix	Action	3DS	2012
	James Earl Ray's Hollywood Crimes	Ubisoft	Action	3DS	2011
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action	3DS	2012
5.83	Kirby Mass Attack	Nintendo	Geschicklichkeit	DS	19.9.2011
	Lego City Stories	Nintendo	Action	3DS	2012
	Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner	Action-Adventure	PSP	DS 30.9.2011
	Luigi's Mansion 2	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2012
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Sport	3DS	Februar 2012
	Mario Kart 7	Nintendo	Remspiel	3DS	2011
UPDATE	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2012
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Geschicklichkeit	PSV	30.9.2011
	Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Remspiel	3DS	18.11.2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n/Run	3DS	2011
	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
5.37	Shinobi	Sega	Action	3DS	11.11.2011
	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	30.9.2011
5.65	Star Fox 64 3D	Nintendo	Action	3DS	9.9.2011
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PSV	2012
	Super Mario 3D Land	Nintendo	Jump'n/Run	3DS	2011
	Super Stardust Delta	Sony	Action	PSV	2012
	Supremacy MMA	SOS Games	Sport	3DS	2012
	Tales of the Abyss	Namco-Bandai	Rollenspiel	3DS	10.11.2011
	Tekken 3D	Namco-Bandai	Beat'em-Up	3DS	2012
	The Rhythm: Final Fantasy	Square Enix	Musikspiel	3DS	2012
	Uncharted: Golden Abyss	Sony	Action-Adventure	PSV	2012
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	2012
	Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PSV	2011
	Winter Sports 2012 - Feel the Spirit	dtp	Sport	3DS	2011
	WipEout 2048	Sony	Remspiel	PSV	2012
	Zoo Resort	Ubisoft	Simulation	3DS	September 2011

Shinobi

11. November • Action • 3DS

Sega wählt tief in der Oldie-Kiste und bereichert das 3DS-Angebot mit der Wiederbelebung einer altbekannten Serie, deren letzte Episoden noch auf der PS2 und Xbox leidlich viel Aufmerksamkeit erhaschen konnten. Im schlicht "Shinobi" betitelten Comeback schlüpft Ihr in die Rolle von Klan-Oberhaupt jiro Musashi – Vater des ursprünglichen Helden Joe – und kämpft Euch weitgehend klassisch durch seitlich scrollende Umgebungen. Dabei wollen Euch Attentäter und andere Schurken an den Kragen, was Ihr mit Schwert, Shuriken- und Magieeinsatz verhindert. Letzterer soll besonderen Gebrauch von der dritten Dimension machen, was "Shinobi" durchaus gut zu Gesicht stünde: Denn die frühe Version, die wir kurz spielen konnten, sah bis auf den plastischen Tiefeneindruck noch wenig spektakulär aus und kämpfte nicht zuletzt mit einer bockigen Steuerung. us



Aliens: Infestation

11. September • Action • DS

Totgesagte leben länger: Mit "Aliens: Infestation" holt Sega den altbewährten DS aus dem Vorratshaus und serviert Euch einen chitinhaltigen Cocktail der Marke H.R. Giger. Als einer von insgesamt 19 rekrutierbaren Marines erforscht Ihr viele bekannte Schauplätze der Filmvorlagen wie etwa den Planeten LV-426 und die U.S.S. Sulaco. Eure Gegner sind die verschiedenen Abarten des klassischen Aliens, inklusive Facehugger und Alien-Königin, denen Ihr mit allerlei klassischen Waffen aus den Filmen an die außerirdische Gurgel geht. Auch der Einsatz des gelben Lastroboters ist vorgesehen. Dazu gesellen sich ein Upgrade-System und sammelbare Items.

"Aliens: Infestation" wird von Way Forward in Zusammenarbeit mit Gearbox entwickelt, die momentan an "Aliens: Colonial Marines" für die großen Konsolen arbeiten. Das Charakterdesign übernahm Chris Bachold, der schon für Marvel und DC arbeitete. Ob sich die typische Gruselstimmung auch auf den beiden kleinen Bildschirmen entfaltet, erfahrt Ihr nächsten Monat im MI-Games-Test. tk



PlayStation Vita

2011 • Japan

Auf den westlichen Markt schafft es Vita laut Kaz Hirai in diesem Jahr nicht mehr.



RAGE

Die ersten Spielstunden erlebt und dem Creative Director auf den Zahn gefühlt – so sieht für id die Zukunft der Videospiele aus!

» Ende Juli trafen wir uns erneut mit id Software's Creative Director Tim Willits, um uns von den Fortschritten seit dem letzten Probespiel im Frühjahr zu überzeugen. Damals irritierte uns der bumerangartige Wingstick, der zwar Schädel unserer Gegner effektiv zerplatzen ließ, aber nicht exakt dort traf, wo es das Fadenkreuz vermuten ließ. Das ist noch immer so und Tim erklärt, das durch die notwendige Zielhilfe, die den langsamen und kurvenförmigen Flug des Wingsticks ausgleichen soll. Tim gesteht, dass der Wingstick aus einem ganz anderen Grund sein Sorgenkind gewesen sei – nämlich hinsichtlich einer Veröffentlichung des ungekürzten Spiels in Deutschland. Doch die USK war gnädig und so fehlt in der deutschen Verkaufsversion nur eines: die englische Sprachausgabe. "Rage" wurde vollständig eingedeutscht, und das sogar richtig gut! Zwar verpflichtete man nur einen Sprecher gleich für

sämtliche Banditen des Ghost-Clans, doch dafür sind Texte lippensynchron und Stimmen sowie Betonung bieten kaum Anlass zu Kritik. Wer aber partout englische Sprecher will, kommt um einen Import nicht herum.

Schlaue Banditen

Grafisch noch immer eine Augenweide, präsentiert sich "Rage" als rundum polierter Shooter zwischen kernigem Old-School-Flair und zeitgemäßen Rollenspiel-Anleihen. Die Steuerung ist dank der 60 Bilder pro Sekunde schnell und genau – ein Muss angesichts der famosen Gegnerintelligenz, denn meist agieren unsere Opponenten überraschend clever. Sie weichen aus, flankieren, der letzte Überlebende zieht sich schon mal zurück, um die Kameraden im offenbar schalldichten Nebenzimmer zu warnen. Nur selten wundern wir uns über Banditen, die den Kopf mehrmals an der Stelle lupfen, wo wir ihnen gerade



360 Ein fahrbarer Untersatz verkürzt nicht nur Reisen von A nach B, er bringt in Wettrennen auch Geld ein. In "Rage" gibt es von alldem genug.

noch den Helm vom Schädel geschossen hatten. Witzige Gespräche sich unbeobachtet wählender Ganoven sowie Verwundete, die sich im Gefecht mühsam in Deckung schleppen, lassen solche Aussetzer aber in den Hintergrund treten.

Der Tod ist nicht das Ende

Wer im Kampf stirbt, holt sich per Defibrillator-Minispiel ins Leben zurück, das obendrein umstehende Angreifer mit einem Stromschlag ausschaltet. Der Nachteil: Nach einmaligem Gebrauch regeneriert sich der Lebensretter minutenlang.

Nach knapp zwei Stunden Beschäftigung mit Missionen wurde es Zeit, Details unter die Lupe zu nehmen – so haben Leichen keine Schadenstexturen, bluten aber bei Beschuss, Vasen und andere Gefäße gehen trotz Klirgeräuschen nicht kaputt. Weniger seltsam, dafür praktisch: Diverse Anzüge wie Odländer, Ledernacken oder Technikerkluft verbessern Parameter wie Ausstrahlung, Schutz oder Händlerpreise.

Warum es in "Rage" weder Kinder noch weibliche Banditen gibt, begründet Tim mit dem damit verbundenen Aufwand: Skelettmodelle und



John Carmack (41): Mitbegründer und Technik-Guru von id Software. Seine jüngste Entwicklung ist die Grafikengine id Tech 5, die mit "Rage" debütiert und als Nächstes "Doom 4" zum Augenschmaus machen wird.

DIE ZUKUNFT DER GAMES-ENTWICKLUNG

Auf der diesjährigen E3-Messe sprach John Carmack mit der Webseite computerandvideogames.com über den Status quo und die Zukunft der Games-Entwicklung. Auf seinen wichtigsten Aussagen im Folgenden beruht das Gespräch mit Creative Director Tim Willits auf der nächsten Doppelseite:

» John freut sich bereits auf "Rage 2" und all die Verbesserungen, die id gegenüber Teil 1 vornehmen wird.

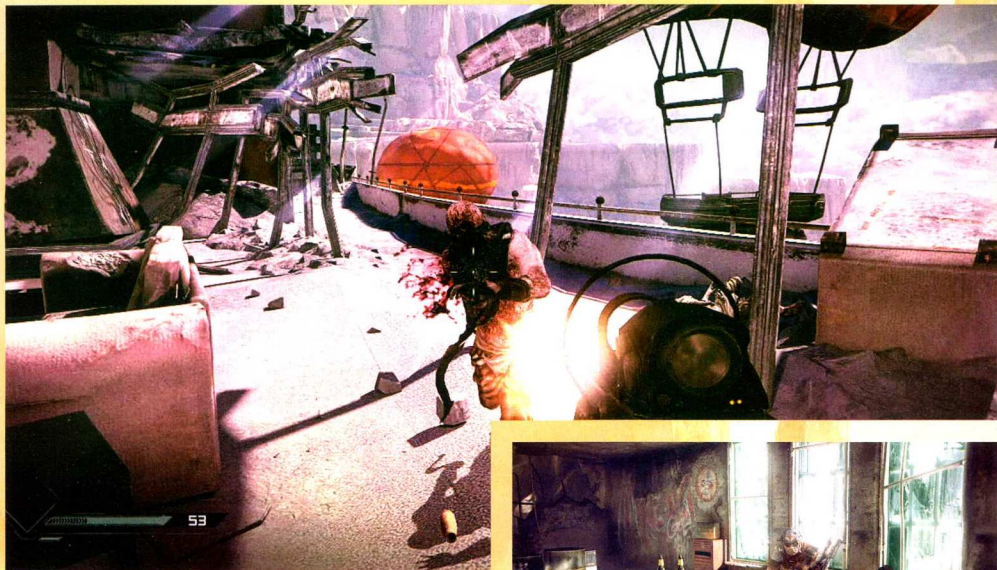
» Jeder Aspekt von "Rage" könne verbessert werden, wenn man zu den verstrichenen sechs Jahren Entwicklungszeit zwei weitere addiere. Aber

das wäre eine Verschwendung von Arbeitskraft. Ökonomischer wäre es, in der gleichen Zeit zwei Spiele zu entwickeln. Um das zu erreichen, seien Supercomputer notwendig, die die Zeit für Arbeitsschritte und Testläufe von Stunden auf idealerweise Sekunden verringerten. Solche Supercomputer will Carmack für künftige id-Projekte nutzen, um Kreativen noch mehr Freiraum zum Experimentieren zu geben.

» Heutzutage sahen Spiele fantastisch aus. Selbst wenn sich die Grafik nicht mehr verbessern, sich dafür aber die Kreativität verdoppeln ließe, wäre das

ein großer Schritt. Für Carmack selbst habe sich mit "Rage" mittlerweile die Herangehensweise geändert: Ihm genüge nicht mehr wie früher, mit allen Mitteln grafisch das Letzte aus den Prozessoren herauszuholen. Das sei weniger wichtig als der kreative Inhalt.

» Carmack betont stolz, die id-interne Diskussion über die Bildrate von "Rage" gewonnen zu haben – sie wird auf Konsolen 60 Bilder pro Sekunde betragen. Eine Halbierung hätte zwar die Programmierung erleichtert und spielerrelevante Auswirkungen gehabt (etwa mehr darstellbare Gegner). Hardcore



360 Lichtkegel und stimmungsvolle Farbspiele kontrastieren ansprechend die groben Kämpfe, bei denen sich Verletzte schon mal an die Wunde fassen oder stolpern.

Proportionen der Polygonmänner seien unvereinbar mit Statur und Bewegung von Frau und Kind. Das Fehlen der Damen erklärt schließlich eine amüsante Beobachtung: Eine Gruppe Banditen haust in einer schäbigen Hütte. Doch statt löchrige Wände zu flicken, quatschen die Bewohner der postapokalyptischen Herren-WG über Highlights der letzten Folge von Mutant Bash TV, während haufenweise leere Bierflaschen

In der postapokalyptischen Herren-WG stehen leere Bierflaschen herum.

herumstehen! Zwar gibt es hier gar keinen Fernseher, dafür aber ein brennendes Auto mitten in der Wohnung. Stimmiger ist da die Tatsache, dass Bewohner einer Siedlung



360 Bierflaschen, kaputte Fenster und jede Menge Graffiti an den Wänden verraten: In dieser Gaunerbande gibt es keine Frauen.

denselben Nachnamen tragen. Nicht etwa aufgrund inzestuöser Freizeitgestaltung, vielmehr unterstreicht es das Zusammengehörigkeitsgefühl der Überlebenden. mh



360 Kraxelnde Gegner machen den Huberbuam Konkurrenz (links), der Detailgrad des Handschuhs ist jedoch ungeschlagen.



System **PS3 / 360**
Entwickler **id Software, USA**
Hersteller **Bethesda**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **7. Oktober**

DAS GEFALLT UNS

- » atmosphärische Spielwelt,
- » blitzsaubere Steuerung
- » beeindruckende Gegnerintelligenz
- » Kombination von Waffen und Ausrüstung
- » gelungene deutsche Sprechausgabe...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » ...leider fehlt der englische Originalton
- » kein Schadensmodell von Gegenständen
- » Schlossknacker bauen wirkt aufgesetzt
- » 22 GB große optionale Installation (360)

FAZIT » Spielt sich klasse, sieht famos aus und bietet eine reiche Welt voller gelungenen Ideen – "Rage" hat das Zeug zum Hit!

Gamer wüssten die aus 60 Bildern resultierende Reaktionsgeschwindigkeit und den fließenden Spielverlauf aber zu schätzen.

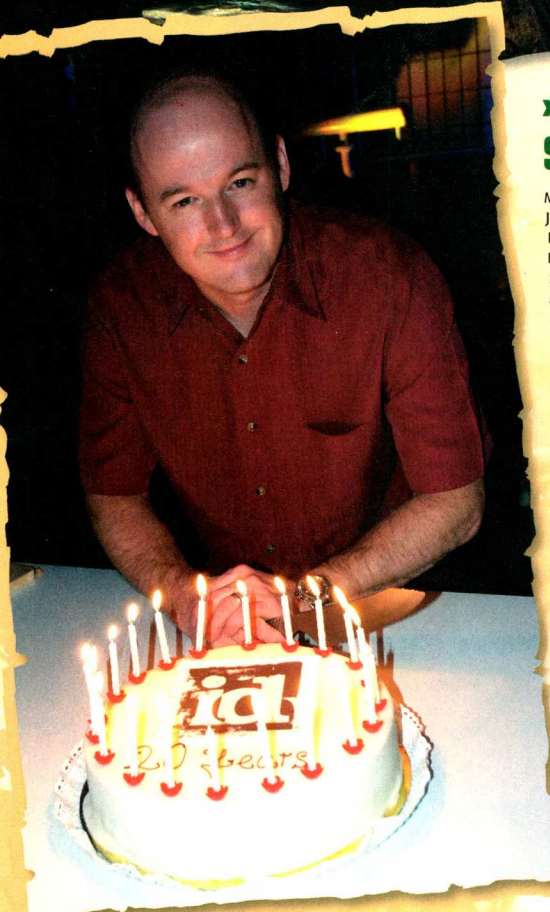
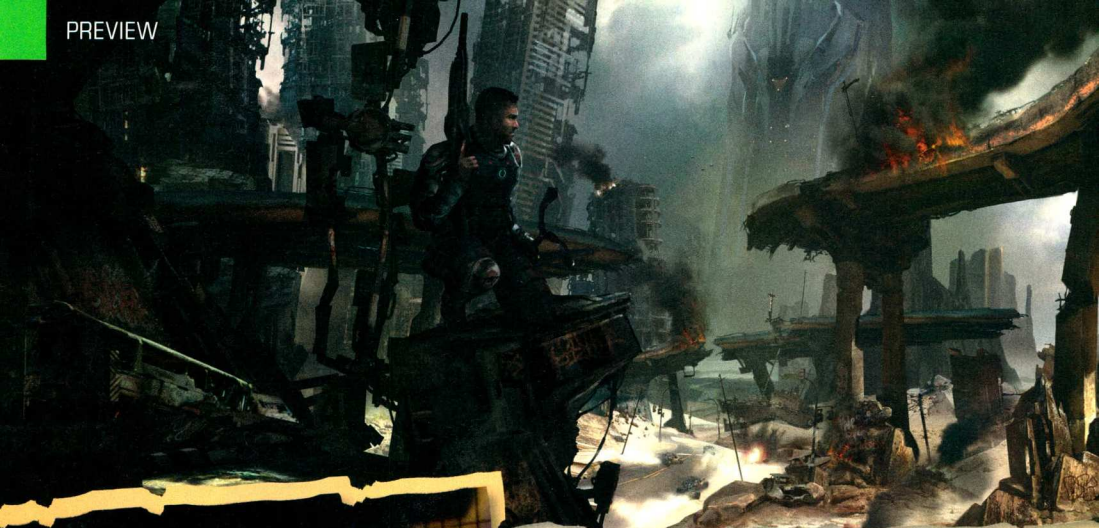
» Carmack hat Tests durchgeführt, ob eine Rate von 120 Bildern pro Sekunde das Spielerlebnis deutlich verbessern würde. Letztlich sei der Unterschied zu 60 Bildern unmerklich, selbst unter Laborbedingungen könnten nur wenige Personen einen Unterschied feststellen. Dagegen bemerkten die meisten Spieler einen Unterschied zwischen 30 und 60 Bildern pro Sekunde. Der Mensch als "biologisches Messgerät" stoße laut

Carmack bei vielen Bestandteilen eines Spiels also mittlerweile an seine Grenzen, auch eine Eingabelatenz von 50 bis 100 Millisekunden (was das Gros aktueller PS3- und Xbox-360-Titel aufweist) sei selten spürbar. Es gebe noch Raum für technische Verbesserungen, zum Beispiel beim Anti-Aliasing oder der physikalischen Auflösung von Displays (Stichwort iPhone 4, bei dem man keine Pixel mehr erkennen kann). Aber als Spielentwickler sei man heutzutage in der glücklichen Lage, 60 Bilder pro Sekunde nicht mehr verbessern zu müssen, auch Eingabelatenz werde

mit der nächsten Hardware-Generation kein Thema mehr sein.

» Es gebe immer noch einen riesigen Unterschied zwischen computergenerierten Animationsfilmen und aktuellen Spielen, gerade was Aspekte wie Beleuchtung und Anti-Aliasing angeht. Als Techniker mache er sich darüber Gedanken, doch bei distanzierter Betrachtung der Spiele sei diese grafische Brillanz nicht so entscheidend. Schließlich laute das ultimative Ziel eines Entwicklers, Spielern unvergessliche Erlebnisse zu beschern, für das sie gerne Geld ausgeben.

» Inzwischen sei die Technik so weit und die Konsolenleistung so hoch, dass man nahezu alle Visionen eines Künstlers halbwegs anständig umsetzen könne. In vergangenen Hardware-Generationen musste man bei id genau überlegen, welche technologischen Kämpfe man führen wollte: An eine offene Welt wie in "Rage" etwa hat sich bei der Entwicklung von "Quake" (1996) niemand herangetraut, das Ergebnis hätte ohnehin nur mies ausgesehen. Kurzum: Designer und Künstler seien heute weitaus wichtiger als Techniker, die Engines entwickeln.



Tim Willits (39) machte als Modder mit eigenen "Doom"-Maps auf sich aufmerksam, seit 1995 arbeitet er bei id Software. In den letzten Monaten jettete der auskunftsfreudige Creative Director pausenlos durch die Welt und rührte die Werbetrommel für "Rage".

»DER WOW-EFFEKT DER EGO-SHOOTER IST LÄNGST PASSÉ«

M! Games: Euer Technikchef John Carmack erklärte in einem Interview (siehe vorherige Doppelseite), dass eine ganze Reihe spieldesignerischer Aspekte schlicht keiner weiteren Verbesserung bedürften – etwa die Steuerung von Ego-Shootern, die bei 60 Bildern pro Sekunde obendrein eine akzeptable Eingabeverzögerung böte. Auch reiche eine Bildauflösung von 1080p vollkommen aus. Brauchen wir also überhaupt eine neue Konsolengeneration? **Tim Willits:** Es gibt tatsächlich nur sehr wenig, was wir derzeit nicht verwirklichen können. Wir können alles natürlich größer und schneller machen. So ließen sich beispielsweise das Streaming und das Skalieren von Texturen beschleunigen, um die großen Datenmengen von der Festplatte oder der Disc schneller auf den Bildschirm zu bekommen. Die PC-Version von "Rage" ist diesbezüglich schneller als die beiden Konsolenversionen, wodurch seltener verschiedene Detailstufen im Bild auftauchen. Das ist auch der größte Unterschied der Versionen.

Aber John hat Recht. Unsere Industrie hat auf PS3 und Xbox 360 Monsterhits geschaffen und ein breites Publikumsspektrum erreicht. Auf künftigen Plattformen könnten wir natürlich noch komplexere Spielphysik einbinden oder mehr Partikeleffekte darstellen. Doch das wäre auch nur mehr, größer und schneller

und verändert die eigentliche Spielerfahrung nicht fundamental. Der Wow-Effekt und das Staunen über Ego-Shooter sind längst passé. Die Leute sind nur noch schwer zu überraschen. Um das in Zukunft noch einmal zu erreichen, ist ein Paradigmenwechsel bei der Hardware erforderlich. 3D interessiert doch keinen mehr so richtig, Bewegungscontroller sind eben ganz nett, aber wir brauchen schon ein revolutionäres Stück Hardware, das uns staunen lässt. Ich weiß nicht, ob wir beide das noch erleben werden – so etwas wie das Einklinken am Hinterkopf aus "Matrix".

Sony und Microsoft entwickeln aber bestimmte Systeme, die schneller und größer sein werden, also machen wir entsprechende Spiele. Wirklichen können wir jedoch bereits jetzt so ziemlich alles.

Bei "Rage" wurde uns heute die künstliche Intelligenz der Gegner zum ersten Mal so richtig bewusst. Jeder noch so unbedeutende Bandit agierte richtig clever im Vergleich zu vielen anderen Ego-Shootern. "Call of Duty" etwa hat quasi gar keine KI, "Killzone 3" oder das erste "F.E.A.R." waren darin ziemlich gut. Gegnerintelligenz ist offenbar ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal, lässt sich die noch spürbar verbessern?

So etwas lässt sich immer verbessern, denn um die Jungs auf dem Bildschirm zum Denken zu bringen, brauchen wir schnelle Prozessoren. Für "Rage" haben wir diesbezüglich viel Aufwand betrieben, da es sich von aktuellen Kriegsshootern unterscheidet. Dort hat man meist nur zwei bis drei Waffen im Gepäck, also wissen die Designer genau, was die Spieler dabei hat und dementsprechend programmieren sie die Reaktionen der KI. In "Rage" hingegen kann man alle Waffen jederzeit bei sich haben, also braucht man auch eine entsprechend starke Gegnerintelligenz, die darauf flexibel reagieren kann.

Dazu fällt mir übrigens eine nette Anekdote



te ein: Wir haben für "Rage" Fokustests mit ganz normalen Leuten gemacht, wofür wir eine externe Firma beauftragt haben. Daher wussten die Probanden weder, um welches Spiel es sich handelte, noch, dass es eines von id war. Nun muss man wissen, dass getroffene Gegner in "Rage" stolpern, zu Boden stürzen und herumkriechen, während sie versuchen, weiter auf den Spieler zu schießen. Ich finde das großartig, aber ein paar Testspieler zogen einen Vergleich zu "Call of Duty". Einer meinte "Wenn man dort einen Gegner trifft, bleibt er tot liegen. Darauf kann sich der Spieler verlassen. Aber in 'Rage' rappeln sie sich wieder auf – ist das ein Bug? Bessert Ihr das noch aus?"

Und ich meinte "Waaaaa, wirklich? Nein, das soll so sein!"

Auch heute, erst vor zwei Stunden habe ich ein Interview gegeben und einer behauptete, unsere KI sei recht altbacken und nicht auf dem gleichen Stand wie die vorhin genannten Spiele. Er hat genau das Gleiche gespielt wie du. Aber die Wahrnehmung diesbezüglich unterscheidet sich je nach Spieler und es ist schockierend, wie groß diese Unterschiede sein können. Zu einem Großteil bestimmen Erfahrungen aus der Vergangenheit, wie du bestimmte Dinge wahrnimmst.

Aber zurück zur ursprünglichen Frage: Ein weiteres Feld für Verbesserung rund um KI wären Berührungen der Spielfigur mit der umgebenden Welt. Auch in "Rage" bleibt man vielleicht mal an einem Schrank oder einer Kante hängen, denn das ist etwas, das mit inverser Kinematik und dem KI-System zusammenhängt. Mit stärkeren, schnelleren Prozessoren können wir künftig die Präsenz des Spielers innerhalb der Spielwelt optimieren. Wenn beispielsweise ein KI-gesteuerter Charakter eine Treppe nach oben laufen soll, dabei seine Hand auf dem Geländer abstützt und am Ende wieder wegnimmt, dann ist das unglaublich aufwändig und rechenintensiv.

Im Rahmen der Interaktion mit der Welt sind simple Ragdoll-Effekte allgegenwärtig. Doch es gibt nur sehr wenige Spiele wie "GTA IV" oder "Star Wars – The Force Unleashed", die die vielseitigere Euphoria-Engine benutzen. Hat das Zukunft?

Klar, aber auch das hat seinen Preis, denn das

funktioniert nur mit entsprechender CPU-Leistung. Solche Sachen sind ziemlich cool, aber es ist eine Frage der Balance: Man kann nicht immer alles machen – nimmst du etwas ins Spiel rein, musst du etwas anderes dafür weglassen. Die Ressourcen sind begrenzt.

Deshalb kaufen PC-Spieler hochmoderne Grafikkarten für 500 Euro, wofür Konsolenspieler heute bereits eine PS3 und eine Xbox 360 auf einmal bekommen. Es lässt sich also eine zunehmende Kluft dahingehend beobachten, was die verschiedenen Systeme leisten können. Das dürfte eine für alle Parteien zufriedenstellende Produktqualität ziemlich erschweren. Ist der PC-Markt denn überhaupt noch wirtschaftlich relevant?

Das ist ein ziemlich kniffliges Problem. Wir leisten bereits gute Arbeit, was das Skalieren der Texturen betrifft. Dennoch sieht man die Unterschiede zwischen PC- und PS3-Version im Detail, weil das Texturstreaming etwas langsamer ist.

Außerdem ist Piraterie auf dem PC ein großes Problem. Also ziehen Entwickler auch andere Plattformen in Betracht, um die erforderliche Publikumsgröße zu erreichen. Vor allem in der Endphase von Konsolenhardware ist die Kluft aber schon sehr groß. Es ist ein Drahtseilakt, den wir meines Erachtens mit "Rage" ziemlich gut gelöst haben. Aber je länger die aktuellen Konsolen am Markt bleiben, desto schwieriger wird es.

Neben klassischen Konsolen ist das Konzept des Cloud-Based-Gamings sicherlich interessant, es könnte aber auch der Evolution von Videospiele schaden. Man bekommt einen Standardcontroller, mehr Fortschritt ist hier wohl nur bei Rechenleistung und Downloadgeschwindigkeit möglich. Frische Spielkonzepte etablieren sich aber oft eher durch eine spezifische Hardware, wie etwa Wii. Wie steht id zu den Marktchancen von OnLive und Co.?

Prinzipiell könnte Cloud-Based-Gaming die Zukunft sein. Als Entwickler hat man die Kontrolle über die technische Ausstattung des Spielers, Produktpiraterie ist kaum möglich, Updates lassen sich durchführen und für den Benutzer ist das Konzept verständlich. Internetverbindungen werden zudem immer schneller.

GLOSSAR

CLOUD-BASED-GAMING: Anbieter wie OnLive oder Gaikai führen die Berechnung der Spielwelt auf eigenen Computereinrichtungen durch. Anschließend werden die Daten mit möglichst geringer Verzögerung zum Kunden übertragen, der dann auf leistungsschwachen Computern oder gar nur via Adapterbox samt USB-Controller spielt. Das Konzept erspart die Anschaffung teurer eigener Hardware, man bezahlt für die Dienstleistung und die Nutzung der Spiele – leere Regale für Sammler sind die Folge.

EINGABEVERZÖGERUNG: Jeder Tastendruck auf dem Controller wird technisch bedingt mit etwa 70-180 Millisekunden Verzögerung auf dem Bildschirm umgesetzt (Latenz). Bei Spielen mit 60 Bildern pro Sekunde fällt sie geringer aus als bei 30 Bildern.

INVERSE KINEMATIK: basiert auf mathematischen Gleichungssystemen, die zur Simulation von mit Gelenken verbundenen Gliedern dienen. Dabei sind Anfangs- und Endpunkt einer Animation bekannt, die Bewegungsabläufe dazwischen werden auf Basis spezifischer Vorgaben berechnet. Bringt man etwa die Hand in eine bestimmte Lage, nehmen Handgelenk, Ellenbogen und Schulter idealerweise anatomisch korrekte Stellungen ein, die mittels inverser Kinematik bestimmt werden.

MEGATEXTUR: Die bis zu 128.000 x 128.000 Pixel großen Texturen sind sehr datenintensiv. Mittels Texturstreaming werden die zur Darstellung erforderlichen Teile von Disc oder Festplatte in den Videospeicher geladen und auf die gewünschte Mip-Mapping-Detailstufe skaliert. Weit entfernte Objekte erhalten entsprechend weniger Details, um Ressourcen zu schonen.

RAGDOLL & EUPHORIA: Ausführlich in Ausgabe 09/11 auf Seite 54 behandelt, dienen beide Methoden im Zusammenspiel mit Physikengines zur Berechnung von Reaktionen der Spielfigur auf Ereignisse in ihrer Umwelt – vom Sturz in die Schulter bis zum Stolpern über Hindernisse.

Wenn ich mir also die Texturfähigkeiten unserer Engine in einer Cloud vorstelle und du das Ergebnis dann mit deinem Controller steuerst... das saugt dich ins Spiel. Aber ich glaube nicht, dass spezifische Controller auf Innovationen eine nennenswerte Auswirkung haben.

Du erwähnst häufiger Texturstreaming. Eine Besonderheit Eurer neuen Engine sind Megatexturen. Statt üblicherweise viele kleine zu verwenden, die sich dann im Spiel wiederholen, gibt es nur eine große, die entsprechend um all die Polygonobjekte gewickelt wird. Als wir uns vor ein paar Monaten zum "Rage"-Spielen in Utah getroffen haben, fiel uns etwas auf, das man eher von der Unreal Engine kennt. Heute war es besser, aber beim Betreten eines Bereichs erscheinen schärfere Detailstufen einzelner Elemente manchmal zu spät. Gibt es doch mehrere Texturen oder wie ist das zu erklären? In der aktuellen Version haben wir das schon verbessert, aber so etwas lässt sich nie vollständig vermeiden. Man muss sich das so vorstellen: Jedes Objekt verweist auf einen Punkt auf der Textur. Idealerweise sollten alle Objekte gleichzeitig texturiert werden, doch es kommt immer wieder vor, dass Objekte, die im Spiel direkt nebeneinander zu sehen sind, auf der Textur an weit auseinander liegenden Stellen zu finden sind, was bei der Verwaltung der Daten dann für Verzögerungen sorgen kann. Perfekt lässt sich das wohl nie lösen, aber wir haben bereits enorme Fortschritte gemacht. Es ist ein Nebeneffekt, den wir in Kauf nehmen, weil es uns auf der anderen Seite den einzigartigen Look von "Rage" beschert.

BATMAN: ARKHAM CITY

Endlich selbst gespielt. Detektiv-Modus verbessert, variantenreichere Kämpfe, Spielwelt konsistenter und mehr Schurken denn je.

» Ursprünglich hätte "Arkham City" binnen eines Jahres nach dem exzellenten Vorgänger "Arkham Asylum" (90% Spielspaß in Ausgabe 09/09) erscheinen sollen. Doch der Wechsel von Square Enix zu Warner hat dem Entwickler Rocksteady ein weiteres Jahr Zeit beschert. Und das haben die Briten wahrlich genutzt, wovon wir uns bei einem Besuch der Hamburger Warner-Niederlassung überzeugen konnten.

Von der Rahmenhandlung, die sich diesmal nicht an einer konkreten Comicvorlage orientiert, haben wir berichtet: Der lange Jahre verschollene Psychologe Hugo Strange taucht plötzlich auf und initiiert das "Arkham City"-Projekt. In einem abgeschotteten Viertel Gotham Citys werden Verbrecher aller Größenordnungen sich selbst überlassen – vom normalen Taugenichts über organisierte Klangs bis zu Superschurken. Lediglich Aus-

Der Stock im Hintern des Hünen ist etwas weicher geworden.

brüche werden von Stranges Tyger-Security-Firma verhindert. Nur logisch, dass sich hier bekannte und weniger geläufige Schurken die Klinke in die Hand geben (siehe rechte Seite).

Am Anfang war... Catwoman

Wir zocken eine Kostprobe ganz am Anfang des Spiels, die uns Catwomans Geschicke während eines Einbruchs bei Two-Face serviert. Die erste Keilerei geht sofort komfortabel von der Hand, wenngleich das Katzenweib etwas schneller agiert als Batman. Das aus "Arkham Asylum" bekannte Wechselspiel aus Angriffsbutton und Kontertaste ist nie kompliziert,



360 Der verbesserte Detektiv-Modus liefert nach wie vor relevante Informationen, macht aber die Umgebung unkenntlich, so dass man ihn nicht mehr permanent benutzt.

erfordert aber Aufmerksamkeit sowie Timing und wirkt unglaublich geschmeidig. Verfeinert wird es nun durch die Einbindung von Waffen in Combos, zusammen mit Ausweichrollen und vielfältigen, umgebungsabhängigen Takedowns werden die Minuten mit Catwoman zu einem anmutigen Tanz, der einen Widersacher nach dem anderen auf die Matte schickt.

Weil die gräzile Lady am Ende aber von Two-Face entführt wird, steuern wir bald die Fledermaus. Die ist immer noch ein präsender Brocken auf dem Bildschirm, der Stock im Hintern des steifen Hünen ist aber etwas weicher geworden. Zu Beginn verfügt er über alle Fähigkeiten vom Ende des Vorgängers.

Unser Urteil nach rund einer Stunde Spielzeit: Der entscheidende Unterschied zum Vorgänger liegt nicht in der spannenden Story, der verbesserten Grafik oder in der doppelten Zahl an Combos und Kontern. Auch nicht im neuen Wegpunktsystem in Form eines Batsymbols. Es liegt schlicht am Spielgefühl. Noch nie hat es sich so gut angefühlt, einfach Batman zu sein! mh

Ein gutes Gefühl



360 Rund zehn Prozent der Spielzeit seid ihr mit Catwoman unterwegs. Flottere Kämpfe und frische Moves sind die Folge.



360 Neuer Move für Batman: Im Sturzflug knockt er Gegner aus oder holt Schwung für den Gleitflug.

System **PS3 / 360 / Wii U**
Entwickler **Rocksteady, England**
Hersteller **Warner**
Genre **Action-Adventure**
Termin **21. Oktober**

DAS GEFALLT UNS:

- » ich bin Batman – jetzt auch in 3D
- » farnose Präsentation voller Details
- » verbesserte Detektiv-Sicht
- » eingängiges Kampfsystem
- » freies Erkunden von Arkham City

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » seltene Puckler und Clippingfehler
- » werden die vielen Schurken sinnvoll genutzt?

HAZIT » Das Batman-Abenteuer im XXL-Format punktet mit famossem Spielgefühl sowie toller Spielwelt und hat das Zeug dazu, den hervorragenden Vorgänger zu überflügeln.



BLACK MASK

Firmenlogo und Trailer-Asschnitt legen nahe, dass Roman Sionis alias Black Mask in "Arkham City" auftaucht. Der 1985 ins "Batman"-Universum eingeführte Sohn reicher Eltern ist das Gegenstück zum erfolgreichen Bruce Wayne: Sionis tötete seine Eltern, rühierte die Firma seines Vaters und formte aus dessen Sargholz eine schwarze Maske. Bisweilen arbeitet er mit dem Pinguin zusammen, dieses Mal auch?



BANE

Den Höhepunkt seiner Karriere erlebt der 1993 erfundene Bane in den "Knightfall"-Comics, wo er Batman das Rückgrat bricht. Übermenschliche Kräfte bezieht er aus dem experimentellen Steroid Venom. Anscheinend kämpft er diesmal mit Batman Seite an Seite.



HUGO STRANGE

Der Sicherheitschef von "Arkham City" kennt Batmans Identität. Welchen Plan verfolgt der 1940 erfundene Wissenschaftler mit der Gefängnisstadt? Anscheinend hat er ein Abkommen mit dem Pinguin und manipulierte den Bürgermeister.



KILLER KROC

Den unter einer seltenen Hautkrankheit leidenden Waylon Jones gibt es seit 1983. Der "Arkham Asylum"-Veteran wurde auf der diesjährigen Comic-Con-Messe von Besuchern als Action-Figur der neu angekündigten "Arkham City"-Reihe entdeckt. Ein deutlicher Hinweis auf seine Rückkehr!

BATMANS SCHURKENGALERIE

"Arkham City" wühlt tief in der Schurkenkiste und bietet dermaßen viele Gauner, dass die beiden frisch erfundenen Abramovici-Zwillinge hier keinen Platz mehr gefunden haben. Die einarmigen Muskelberge führen Pinguins bzw. Jokers Schlägerbande an, wurden jedoch als siamesische Zwillinge geboren. Im Kampf schwingen sie Hammer bzw. Sichel – als Zeichen ihrer russischen Wurzeln.



CALENDAR MAN

Der Feiertagsmörder Julian Gregory Day tötet erstmals 1958. In "Arkham City" berichtet er dem Spieler aus seiner Zelle von Morden, wenn der an entsprechenden Kalendertagen vorbeischaut. Verwirrung durch nationale Unterschiede vermeidet ein Wandkalender.



JOKER

Batmans namenloser Erzfeind sorgt bereits seit 1940 für Chaos. In "Arkham Asylum" treibt er in der titelgebenden Irrenanstalt ein vielschichtiges Katz- und-Maus-Spiel. Dem Anschein nach krank und geschwächt kehrt der erneut von Mark Hamill vertonte Schurke in "Arkham City" zurück – nur ein weiterer trickreicher Plan des Psychopathen?



RIDDLER

Seit 1948 hinterlässt der intelligente wie narzisstische Edward Nygma rätselhafte Hinweise für Batman und die Polizei. Über 400 Aufgaben hat der Riddler in "Arkham City" verborgen, manche sind überraschend komplex.



HARLEY QUINN

Dr. Harleen Frances Quinzel debütierte 1992 in der "Batman Animated Series". Die ehemalige Psychologin arbeitete in Arkham Asylum, wo sie dem Joker verfiel. Bereits im Vorgänger war Harley Quinn dabei, für "Arkham City" erhält sie ein nettes neues Outfit.



POISON IVY

Seit 1966 verdreht die Ökoterroristin Dr. Pamela Isley Männern mithilfe von Phormonen den Kopf. Schon in "Arkham Asylum" vertreten, scheint Harley Quinns Freundin zurückzukehren, wie ein Wallpaper des Spiels andeutet.



SOLOMON GRUNDY

Solomon Grundy treibt seit 1944 sein Unwesen im DC-Universum. Welche Rolle dem unzerstörbaren Zombiewüterich in Pinguins Welt zukommt, ist unklar. Fest steht sein Text: "Solomon Grundy, born on a Monday" – mehr als die Verse des Kinderreims spricht er nicht.



CATWOMAN

Selina Kyle verwirrt Batman seit 1940. Herkunft und Motivation der akrobatischen Diebin variieren nach Autor und Geschichte, stets besteht jedoch ein ambivalentes Verhältnis zu Batman. Auf der einen Seite unterstützen sie sich bei zahlreichen Gelegenheiten, andererseits landet das verführerische Katzenweib durch ihre kriminellen Aktivitäten immer wieder auf Batmans Fahndungsliste.



MR. FREEZE

Der eiskalte Killer Dr. Victor Fries soll einer der sympathischeren Charaktere sein – vielleicht, weil er seit 1959 ruchlos ein Heliumtief für seine todkranke und im Kälteschaf befindliche Gemahlin Nora sucht?



TALIA AL GHUL

Die Tochter des Erzschurken Ra's al Ghul scheint Batman zu verdrängen, was der Geschichte eine persönlichere Ebene verleihen dürfte.



VICTOR SZASZ

Schon im Vorgängerspiel sorgte der 1992 vorgestellte Mörder Victor Szasz für Unruhe, in der Fortsetzung soll er diverse Nebenmissionen für Batman bereithalten. Als Markenzeichen verziert Szasz seinen Körper mit Narben – eine pro Opfer.



TWO FACE

Seit 1942 ist Harvey Dent als Bezirksstaatsanwalt engagierter Miltreiter von James Gordon und Batman im Kampf, bis bei einem Säureangriff während einer Gerichtshandlung eine Gesichtshälfte verätzt wird und er daraufhin den Glauben an die Justiz verliert. Ein Münzwurf bestimmt fortan Dents Entscheidungen – darunter Catwomans Leben.



PINGUIN

Oswald Cobblepots 1941 etablierte Schnabelnase ist weg, das Monokel ist nun der Boden einer Wodkaflasche. Am Hals des notorischen Rauchers: ein Beatmungssystem.



Klempner und Igel im sportlichen Wettstreit – M! macht mit und prüft, wie fit das Duo beim dritten Aufeinandertreffen ist.

Wenn Sega zum fröhlichen Kräffemessen aufruft, ist die Welt in Ordnung: Dann treten ehemals verfeindete Videospieler friedlich und ohne Randalen zu fairen sportlichen Wettkämpfen an. Wir hatten die Gelegenheit, einige Disziplinen auf Wii und 3DS unter die Lupe zu nehmen und sind überzeugt: Das dritte Aufeinandertreffen von Igel und Klempner wird erneut ein gelungener Sportspaß – obwohl (oder vielleicht gerade weil) keine großen Risiken eingegangen werden.

Wer die beiden Vorgänger gespielt hat, fühlt sich sofort wieder heimisch: Auf Wii sogar noch mehr, denn "London 2012" bringt zehn altbekannte Disziplinen in leicht

modernisierter Form wieder an den Start. Dazu gesellen sich elf frische Sportarten sowie zehn "Traum"-Wettbewerbe, die teils mit ihren realen Vorbildern nur noch wenig gemeinsam haben – macht insgesamt 31 Spiele, über die man nicht klagen kann.

Kraft und Köpfchen

Der traditionelle Sprint über 100 Meter setzt natürlich auf flottes Rütteln der Wii-Remote, generell ist aber Geschick wichtiger als schiere Kraft: Um etwa beim Wettkampf mit dem Kanu vorne dabei zu sein, zählt weniger die Schlagzahl, sondern dass Ihr die Paddelbewegung rhythmisch und im Takt nachahmt. Besonders



Wii Hü, Pferdchen! "London 2012" erfreut mit mehr Disziplinen als die Vorgänger, einige davon wie das Springreiten gab es bisher eher selten in Videospielform.

wenn Ihr zusammen mit Freunden sprichwörtlich im gleichen Boot sitzt, sind synchrone Bewegungsabläufe der Schlüssel zum Erfolg.

Überhaupt setzt "London 2012" bei den neuen Disziplinen viel auf Teamgeist. Gleich mehrere Mannschaftssportarten wurden neu ins Programm aufgenommen, so findet Ihr Badminton und Beach Volleyball ebenso wie Fußball. Letzteres ist eine vergnügliche Angelegenheit, könnte "Mario & Sonic"-Veteranen aber verärgert bekannt vorkommen: Tatsächlich spielt sich die Kickerei sehr ähnlich zum Eishockey der Winter-

spiele vor zwei Jahren. Hier betreibt Sega konsequentes Ideenrecycling, doch wieso sollte man darüber allzu böse sein, wenn das Ergebnis so gut gelungen ist? Gleiches gilt für die Rhythmische Sportgymnastik mit dem Band, bei der Ihr während der Kür Bewegungen und Knopfdrücke zeitgenau ausführen sollt – auch das gab es schon mal ganz ähnlich in Form des Eiskunstlaufs. Was wir zu sehen bekamen, war unter Strich eine gesunde Mischung aus Alt und Neu bzw. originell und bewährt. Mit dem Strauß an Disziplinen werden Wii-Sportler ihren Spaß

SO SPORTELN DIE HD-KONSOLEN

Wie bei den letzten beiden Olympiaden bleibt der Maskottchen-Mehrkampf exklusiv auf Nintendo-Hardware, doch Sega bastelt fleißig an einem Alternativ-Programm für PS3- und Xbox-360-Athleten. Sowohl vor zwei ("Vancouver 2010") als auch vier Jahren ("Beijing 2008") ging das Rezept jedoch nur bedingt auf: Die vom "Wir machen alles"-Entwickler Eurocom gefertigten Sportspiele fielen zwar kompetent aus, litten aber an akutem Charmemangel, Disziplinenknappheit und kuriosen Schlampereien gerade bei den Online-Modi. Das hat auch Sega inzwischen verstanden, deshalb ist beim dritten Anlauf jemand anderes an der Reihe: Die Sega Studios Australien versuchen sich mit "London 2012: Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele" an ihrem ersten Sportgame. Uns kommt diese Auswahl kurios vor, denn das früher als Creative Assembly Australia bekannte Team hatte bislang nur mit komplexer PC-Strategie bei der "Total War"-Serie zu tun – ob das als Qualifikation ausreicht?



Wii Beim Wii wird stärker auf Mannschaftssportarten gesetzt, an denen wie hier beim Badminton vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können.



3DS Und jetzt, nur nicht hektisch werden: Ganz wie im echten Leben erhaltet Ihr im Handumdrehen beim Gehen eine Verwarnung, wenn beide Füße den Boden verlassen.

haben. Noch etwas skeptisch sind wir bei der 'London Party': In diesem Spielmodus wuselt Ihr über eine Art Stadtplan und erledigt sowohl Mini-spiele als auch zu bestimmten Zeitpunkten richtige Wettkämpfe – ohne genauere Erklärung wirkte das etwas konfus, doch das sollte im fertigen Spiel kein Problem sein.

Noch länger warten müssen wir auf die 3DS-Fassung, allerdings dürfte sich das sich lohnen: Denn die bekommt mit über 50 Disziplinen ordentlich mehr Inhalt und setzt auf besonders viel Abwechslung bei den Steuerungsvarianten. So spielte sich das Wettbewerbsrio, das wir ausprobieren konnten, grundlegend unter-

Die neuen Mannschaftssportarten setzen auf Teamgeist.

schiedlich. Beim Kajak-Rennen wird die Analogscheibe des 3DS flott rotiert, während das 20 Kilometer Gehen auf Rhythmus setzt: Nur wenn Ihr den Stylus auf dem Touchscreen im Takt und nicht zu hektisch hin und her bewegt, marschiert Euer Athlet Richtung Ziel, ohne eine Strafe wegen Missachtung der Gehteknik zu riskieren. In den Tücken der



3DS Beim flotten Paddeln rotiert Ihr die Analogscheibe des 3DS – vor dem Wettkampf wird Euch darum empfohlen, das Handheld zur besseren Kontrolle abzustellen.



3DS Die Turnübung auf dem Balken wird per Bewegungssteuerung absolviert. Um 3D-Probleme zu verhindern, spielt das Geschehen deshalb auf dem unteren 3DS-Screen.



Wii Die neuen Traumdisziplinen verarbeiten eigenständigere Ideen und sollen mehr Tiefgang bieten. Dem 'Hundertsprung' dienen aber oftendringend 'Kirby und das magische Garn' sowie 'New Super Mario Bros.' als Inspirationsquellen.

Ball' im unteren Bildschirm ab, der keine stereoskopische 3D-Darstellung beherrscht. Entsprechend gibt es keine lästigen Doppelkonturen zu sehen, egal wie Euer Blickwinkel ausfällt. Außerdem ließ sich Sega entlocken, dass damit noch nicht alle Ideen ausgereizt wurden: So sollen auch die anderen Eingabemöglichkeiten des 3DS sinnvoll zum Einsatz kommen – wir freuen uns drauf!

Schade ist nur, dass DS-Besitzer diesmal in die Röhre schauen, aber irgendwie muss der 3DS-Absatz ja angekurbelt werden... us

System **Wii / 3DS**
Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
Genre **Sport**
Termin **18. November / Februar 2012**

DAS GEFALLT UNS:

- » charmante Optik und Inszenierung
- » Disziplinen-Vielfalt: deutlich erhöht
- » 3DS-Fassung setzt auf interessante Steuerungs-Varianten
- » Traum-Sportarten mit mehr Pliff

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Party-Modus der Wii-Fassung wirkt ziemlich konfus
- » teils offensichtliches Disziplinen-Recycling

FAZIT • Am erfolgreichen Grundkonzept des Sportfests wird nicht gerüttelt: Dank eingängiger Steuerung und interessanten neuen Disziplinen wird wieder die ganze Familie bespaßt.

DISHONORED

Ihr habt genug von Schlauchlevels, dummen Gegnern und dem immer gleichen Kriegsschauplatz? Dann seid Ihr hier richtig!

» Mixt man den "BioShock"-Stil und die Entscheidungsfreiheit von "Deus Ex" mit einem Schuss "Half-Life 2"-Atmosphäre sowie einer Prise Meuchelmord und Kletterei aus "Assassin's Creed", erhält man "Dishonored". Dieser Cocktail ist kein Zufall, schließlich setzt sich das Team der französisch-amerikanischen Arkane Studios aus erfahrenen Leuten zusammen: Co-Creative Director Harvey Smith arbeitete an "Deus Ex", Präsident Raphael Colantonio war Lead Designer von "Arx Fatalis" und das Design stammt aus der Zeichenfeder von Viktor Antonov, der als Art Director schon Gordon Freemans City 17 Leben einhauchte. Dazu waren die Arkane Studios an der Entwick-

lung von "BioShock 2" beteiligt. Ein so prominentes Portfolio bringt hohe Erwartungen mit sich. Kann "Dishonored" sie erfüllen?

Ihr schlüpft in die Haut von Corvo, seines Zeichens Meistermeuchler und Leibwächter der Kaiserin. Als die hinterrücks ermordet wird, schiebt man Euch das Attentat in die Schuhe und Ihr werdet vom Militärregime zum Staatsfeind Nr. 1 erklärt. Von nun an versteckt Ihr Euch in den pestgeplagten und rattenverseuchten Straßen der Stadt Dunwall und versucht, die wahren Schuldigen zu finden. Dazu stehen Euch nicht nur Schwert, Armbrust und Handfeuerwaffen zur Verfügung, sondern auch übermenschliche Kräfte: Corvo kann



360 Bei den Gesichtern von "Dishonored" legen die Entwickler mehr Wert auf Ausdruck als auf Detailreichtum. Als Vorbilder dienten englische Pub-Besucher.

die Kontrolle über andere Lebewesen übernehmen, die Zeit anhalten, sich teleportieren, außergewöhnlich hoch springen und einen Rattenschwarm heraufbeschwören. In Kombination mit dem freien Missionsdesign, welches nur Primär- und Sekundärziele vorgibt und die Vorgehensweise komplett Euch überlässt (manchmal könnt Ihr Euch

sogar dafür entscheiden, den Mord nicht auszuführen), ergeben sich vielfältige Möglichkeiten: Werdet Ihr von einer Wache entdeckt und beschossen, haltet Ihr die Zeit an, übernehmt die Kontrolle über Euren Gegner und steuert ihn vor seine eigene Pistolenkugel. Oder Ihr beschwört eine Meute Ratten, friert die Uhr ein, bindet einem der Nager eine Mine auf den Rücken, übernehmt sein Bewusstsein und führt den pelzigen Mob in eine feindliche Patrouille. Die Möglichkeiten für kreative Köpfe

Die Entwickler verzichten bewusst auf gescriptete Ereignisse.



PS3 Die Tall Boys patrouillieren auf den Straßen und kämpfen ähnlich wie die Tripods aus "Half-Life 2". Aufständische und Regimegegner nieder: Gegen Eure konventionellen Nahkampfangriffe sind sie quasi immun.



PS3 Diese Hunde kämpfen in Dunwall eigentlich gegeneinander, während die Zuschauer auf sie Wetten abschließen.



PS3 Fässer mit Waltran lassen sich als Bomben missbrauchen. So kommt Ihr auch gegen größere Gegnergruppen an, die Euch sonst an Kampfkraft überlegen sind.

scheinen unbegrenzt. Doch Vorsicht, die Spielwelt reagiert auf Eure Aktionen. Geht Ihr häufig brutal und rücksichtslos zur Sache, bricht auf den Straßen mehr und mehr Chaos aus. Erledigt Ihr Eure Aufträge leise und unauffällig, geht es in der Stadt ruhiger zu. All das wirkt sich auf verschiedene Ereignisse der Handlung aus und bestimmt, welches der vier Enden Ihr zu sehen bekommt.

Spiel's noch einmal, Sam!

Perfekt planen und wiederholen lassen sich die Aufträge kaum. Die Entwickler verzichten

bewusst auf gescriptete Ereignisse und immer gleich ablaufende Kl-Routinen. Eure Gegner nehmen immer wieder andere Wege und verhalten sich variabel. Ein Soldat, der bei Eurem ersten Anlauf pflichtbewusst durch die Gänge marschiert, wärmt sich beim zweiten Versuch vielleicht die Hände im Kaminzimmer, plaudert mit einem Kollegen oder bewundert ein Kunstwerk an der Wand. "Dishonored" fordert von Euch zu jeder Zeit einen wachen Kopf und schnelle Entscheidungen. Routine soll nicht aufkommen und jedes

360 Eure Gegner tragen wegen der Rattenplage und den damit verbundenen Seuchen einen Mundschutz.

Attentat Eure volle Konzentration voraussetzen.

Neben Euren übernatürlichen Fähigkeiten hilft Euch beim Versteckspiel eine Anzeige, die verrät, ob Ihr gerade gut verborgen seid. Corvo kraxelt außerdem wie Ezio über Häuserwände und Dächer. Genau wie der Nahkampf geschieht das ausschließlich in der Ego-Perspektive, "Mirror's Edge" lässt grüßen. Leisetreter müssen sich umgewöhnen: Statt auf langsames, geducktes Vorgehen und geduldiges Warten in Schränken und Kisten setzen die Entwickler auf Tarnung durch Schnelligkeit und Mobilität. tk

System **PS3 / 360**
Entwickler **Arkane Studios, Frankreich/USA**
Hersteller **Bethesda**
Genre **Action-Adventure**
Termin **2012**

DAS GEFALLT UNS

- » interessantes Design mit historischen Einflüssen
- » spielerische Freiheit
- » die Fähigkeiten Corvos erlauben kreative Missionslösungen
- » Spielwelt reagiert auf das, was man tut

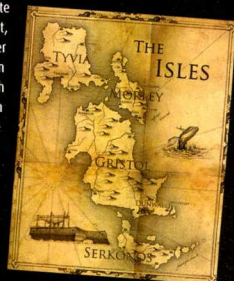
DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » ob sich Nahkampf und Kletterpassagen in der Ego-Perspektive gut anfühlen?
- » noch ziemlich farbar

FAZIT » Die intelligenten und unvorhersehbaren Gegner sorgen für konstanten Nervenkitzel, Corvos Fähigkeiten regen die Experimentierfreude an.

FREMDENFÜHRER

Die Welt von "Dishonored" besteht aus den vier Inseln Gristol, Tyvia, Morley und Serkonos sowie dem Kontinent Pandysia (nicht im Bild). Im Spiel seid Ihr aber nur in Dunwall auf Gristol aktiv, die anderen Orte dienen dem Handlungshintergrund und haben vielleicht in einem Nachfolger oder Add-on ihren Auftritt. Das Design der Stadt lehnt sich an das barocke London des 17. Jahrhunderts an, auch die Uniformen der Soldaten und die Kleidung der Zivilisten erinnern an diese Zeit. Eine zentrale Rolle spielt die Rattenplage, die es so tatsächlich in den Großstädten der frühen Neuzeit gab. 1665 waren die Tiere mitverantwortlich für die letzte große Pestepidemie in der englischen Hauptstadt, die dort 70.000 Tote forderte. Die grauen Nager sind in "Dishonored" allgegenwärtig und stellen eine Gefahr für Corvo dar. Ihr könnt sie aber auch zur Ablenkung nutzen. Elektrizität in unserem Sinne gibt es in Dunwall nicht, als Energiequelle dient der Tran fremdartiger Wale, welche in den Meeren rund um Gristol gejagt werden. Dieses Öl treibt Waffen und Geräte an, unter anderem auch die "Wall of Light", eine Art Tesla-Sicherheitssystem des Militärregimes. Um dieser tödlichen Konstruktion zu entgehen, sammelt Ihr Blaupausen oder klagt die Tran-Batterien.



TI-99/4A

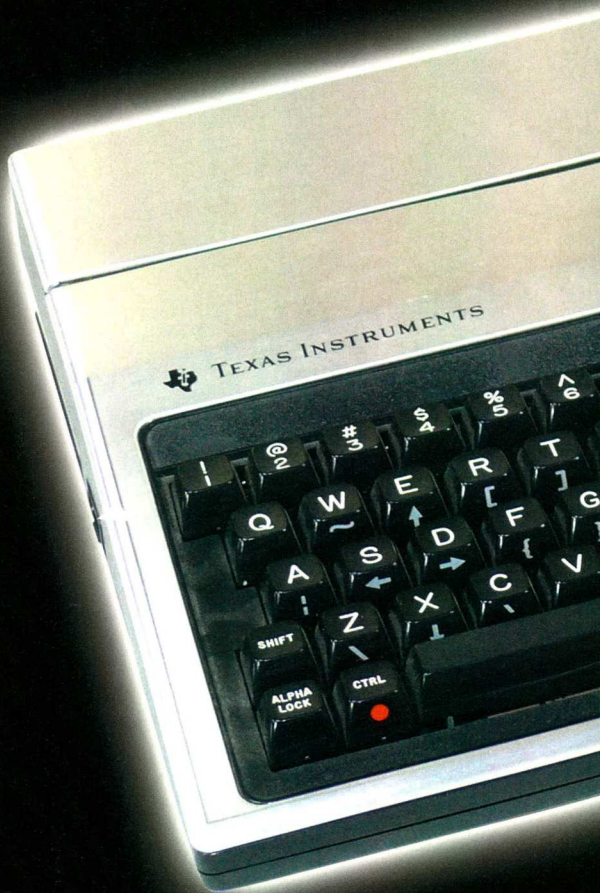
Erschienen: 1981
 Startpreis: ca. 1.500 DM
 Hersteller: Texas Instruments
 Verkaufte Geräte: ca. 2,5 Millionen
 Spiele: ca. 200

Technik: Mit dem TI-99/4 veröffentlicht Texas Instruments 1979 den ersten Heimcomputer mit einem 16-Bit-Prozessor, dem hauseigenen, 3 MHz getakteten TMS-9900 – auch bei Grafik- sowie Sound-Chip vertraut der amerikanische Halbleiter-Riese auf selbst entwickelte bzw. gefertigte Bauteile. 1981 folgt der TI-99/4A, der dank einer Reihe Verbesserungen – vollwertige Tastatur, Vorhandensein von Kleinbuchstaben, verbesserter Grafikchip – zum bevorzugten TI-Rechner wird. Während der TI-99/4A in Details (Auflösung von 256 x 192 Pixel bei 16 Farben, Sprites, 16 KB RAM) seine Mitbewerber der frühen 1980er aussticht, sorgt eine komplizierte Systemarchitektur für Probleme – das langsame TI-BASIC ist berüchtigt. Berühmt wird der TI-99/4A durch seinen Sprachsynthesizer, der mit vergleichsweise realistischen Stimmen fasziniert. Der Synthesizer kommt an eine Schnittstelle rechts am Computer und besitzt einen weiteren Port an seiner rechten Seite – andere 'Sidecar'-Erweiterungen wie Zusatz-RAM, Thermo-Drucker, Floppy-Laufwerk oder Akustikkoppler werden wie an einer Perlenkette aufgereiht. Profi-User holen sich die wuchtige Expansion Box mit acht Steckplätzen und eigenem Netzteil, um einen eineinhalb Meter breiten Gerätepark zu umgehen.

Marktbedeutung: Die Furcht der Konkurrenz vor Texas Instruments' Angriff auf die Privathaushalte ist groß – schließlich bringt hier der größte Chip-Produzent der frühen 1980er Jahre ein eigenes Computersystem auf den Markt. Die Sorge wärt nur kurz: Der TI-99/4 wird zwar rasch durch den günstigeren und praktischeren TI-99/4A ersetzt, der aber ist aber immer noch – genau wie die Zusatzperipherie – relativ teuer. Zudem kontrolliert Texas Instruments die Entwicklung von Hard- und Software: Die Umsetzungen diverser Blockbuster der frühen 1980er werden von TI selbst veröffentlicht. Erstaunlich, dass trotz der mangelnden Vielfalt die TI-Rechner zunächst in den USA und später auch in Deutschland gut mit der Konkurrenz mithalten können. Als es dann aber auch noch zu einem, vornehmlich von Commodore getriebenen, ruinösen Preiskampf kommt, geht Texas Instruments rasch die Puste aus. Auch die Veröffentlichung einer billiger zu produzierenden beigeen Vollplastikvariante Mitte 1983 kann das Jahr Ende nicht verhindern: Nach horrenden Verlusten sagt man Ende des Jahres der Heimcomputersparte Lebewohl.

Spiele: Texas Instruments macht es professionellen wie Hobby-Entwicklern lange nicht leicht: Das TI BASIC ist langsam, die Hardware nicht dokumentiert, Dritthersteller werden nicht unterstützt. Das hindert zwar Firmen wie AtariSoft, Funware oder Tigervision nicht daran, Spielmodule für den TI-99/4A zu veröffentlichen. Das Gros der Software wird aber von den Texanern selbst auf Cartridge gebannt. Die bringen Umsetzungen von Imagic-Titeln oder die umfangreiche "Adventure"-Reihe von Scott Adams, erfinden aber auch eine Handvoll eigener Spiele wie "Parsec", "Alpiner" oder "Lasso". Als die Zügel gelockert werden, steht der Videospiel-Crash bevor und viele Hersteller haben sich der Konkurrenz zugewendet; mit der Veröffentlichung der futuristischen MBX-Peripherie und zugehöriger Module ist MB der letzte größere Dritthersteller für den TI. Bei uns beschränkt sich die Entwicklungstätigkeit hauptsächlich auf die Listings von Hobby-Programmierern in Heimcomputer-Zeitschriften.

Sammelsurium: TI-Rechner sind ein überschaubares, aber zeitaufwändiges Sammelgebiet. Das Angebot an Computern, Peripherie und Software ist ausgedünnt – eine Grundausstattung finanziell aber gut zu stemmen. Ein spielbereiter TI-99/4A mit Extended Basic, Joysticks und einer Handvoll gewöhnlicher Module und Kassetten kostet rund 50 Euro. Die meisten der TI-produzierten Cartridges sind für 1 Euro pro Stück abzustauben, allerdings wegen instabiler Papp- oder Blisterverpackungen beinahe immer lose. Der Blick in die USA lohnt sich für den Einkauf von Dritthersteller-Modulen sowie den Erwerb der bei uns nie erschienenen beigeen Hardware-Variante.



Der TI-99/4A kommt in einer eleganten schwarzen Schachtel, die auch ein externes Netzteil und einen RF-Modulator enthält.



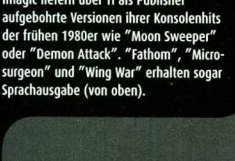
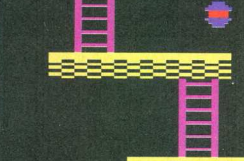
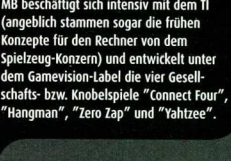
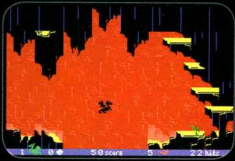
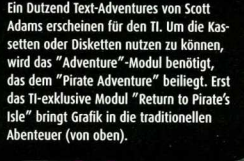
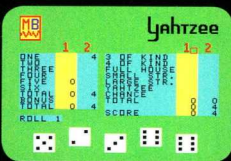
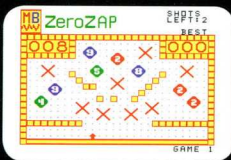
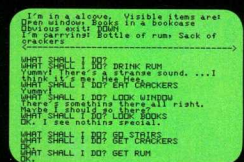
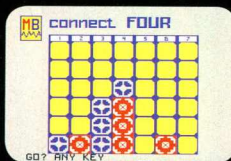
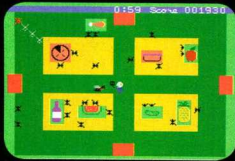
An den 9-Pin-Port des TI wird ein hauseigenes Joystick-Duo angeschlossen – die klassischen VCS- oder C64-Sticks funktionieren nicht.



Der Speech Synthesizer ist ein kleines metal-
lenes Kästchen und der Stolz aller TI-Besitzer,
denn die Sprachsynthese ist purer Sci-Fi.

Serien!

Spiele-Serien, die den TI-99/4A geprägt haben.

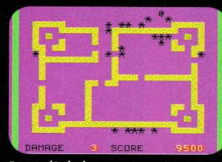


Als wichtigster Dritthersteller setzt Atarisoft ein paar Synapse-Titel wie "Picnic Paranoia" sowie etliche Automaten wie "Defender", "Dig Dug", "Jungle Hunt", "Ms. Pac-Man" oder "Pole Position" für den TI-99/4A um (von oben).

Imagic liefern über TI als Publisher aufbereitete Versionen ihrer Konsolentitel der frühen 1980er wie "Moon Sweeper" oder "Demon Attack". "Fathom", "Microsurgeon" und "Wing War" erhalten sogar Sprachausgabe (von oben).

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Escape (Cydex)



Pac-Man (Atarisoft)

Special!

Diverse Titel nutzen Keypad, Analogstick und Sprachausgabe bzw. -steuerung der MBX-Peripherie.



Starship Pegasus



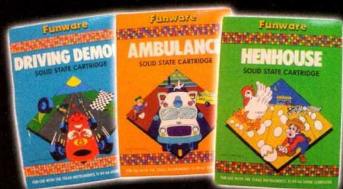
Sewermania



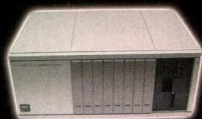
Championship Baseball

Sammeln!

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



Sammeln statt spielen: Die Funware-Titel sind selten und farbenfroh verpackt, Spaß machen sie aber wenig.



Die Expansion Box ist ein (teures) Muss für alle, die ihren TI zu mehr als ein paar kurzen Spielsessions nutzen wollen.

Ein komplettes MBX ist der Gral der TI-Sammler, allerdings muss auch für zugehörige Spiele tief in die Tasche gegriffen werden.



Von Texas Instruments gibt es die meisten Module – gewöhnlich günstig. Die Verpackungen fehlen aber oft oder sind ziemlich ramponiert.

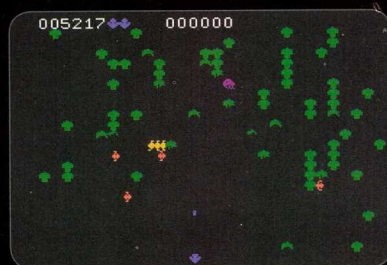


Spielen!

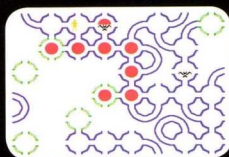
10 Spiele für TI-99/4A, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Parsec (Texas Instruments)



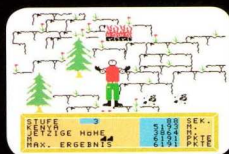
Centipede (Atarisoft)



Hunt the Wumpus (Texas Instruments)



Donkey Kong (Atarisoft)



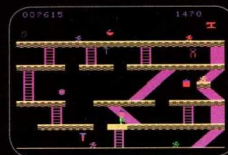
Alpiner (Texas Instruments)



Moon Mine (Texas Instruments)



Treasure Island (Texas Instruments)



Miner 2049er (Tigervision)



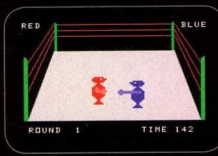
Moon Patrol (Atarisoft)



Star Runner (Data Biotics)



St. Nick (Funware)



Boxer (Data Biotics)



Bigfoot



Space Bandits

Tauche ein in eine neue
Spielewelt mit 3D-Audio
und THX TruStudio Pro!

CREATIVE



lieferbar ab
19. September

199,90



Creative Sound Blaster Tactic 3D Omega



- kabelloses Gaming-Headset • 50-mm-Treiber • abnehmbares Mikrofon • Lautstärkeregelung
- Stummschaltung • beleuchtete Hörmuscheln • Übertragung über das 2,4-GHz-Band • USB 2.0
- Crossplattform Headset auch für XBOX 360, PS3, MAC, PC

KHRCCT



69,90

Creative Soundblaster Tactic 3D Sigma

Gaming-Headset mit THX TruStudio Pro-Technologie.

- Frequenzumfang (Kopfhörer): 20 Hz bis 20 kHz
- Frequenzumfang (Mikrofon): 80 Hz bis 14 kHz
- 50-mm-Neodym-Treiber
- VoiceFX-Funktion
- USB und 3,5-mm-Klinkenanschluss

KHFCBS



29,99

Creative Fatality Pro Headset

Headset für Gamer.

- Frequenzumfang (Kopfhörer): 20 Hz bis 20 kHz
- Frequenzumfang (Mikrofon): 100 Hz bis 15 kHz
- 40-mm-Neodym-Magnete • ergonomisches Design
- Mikrofon mit Geräuschunterdrückung
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KHRCDS



lieferbar ab
19. September

99,90



Sound Blaster Recon3D

Ein völlig neues Spielerlebnis: Sie hören jedes Detail

- USB-Audioverstärker • 24 Bit Digital/Analog-Wandlung (bis zu 48 kHz zum Stereoaussgang)
- Audio-Eingänge: Mikrofon, Aux, analoger Line-/Kopfhörer-Ausgang (3,5-mm-Stereobuchse) • USB
- Crossplattform Soundkarte auch für XBOX 360, PS3, MAC, PC

KKPCWN

PS3

PlayStation 3



269,-

Sony PlayStation 3

Die Multimedia-Console für digitales Home-Entertainment der nächsten Generation. Sie bietet die Blu-ray-Technologie, die es ermöglicht, Spielfilme und Games in High Definition zu genießen.

- 3.200 MHz Cell-Prozessor und RSX-GPU • Blu-ray-Laufwerk • 320-GB-Festplatte
- USB, LAN, WLAN, Bluetooth • inkl. DualShock-3-Wireless-Controller

QT#539

XBOX 360



Exklusiv bei ALTERNATE!

344,-

Microsoft Xbox 360 S

Das Microsoft Xbox 360 Bundle bietet Neueinsteigern oder Familien alles, was man zum Start ins High-Definition-Gaming benötigt: Konsole, Spiele und Zubehör - man muß nichts mehr dazukaufen!

- 250-GB-Speicher • inkl. Kinect-Sensor, Wireless-Controller, Xbox-360-Headset, Spiel „Kinect Adventures“, T-Shirt mit Call of Duty: Black Ops Motiv und Xbox LIVE Gold Prepaid Karte (12 Monate)

QX#M55

NINTENDO DSi



159,90

Nintendo DSi inkl. Style Boutique
Betreibe auf dem DSi eine eigene, virtuelle Modeboutique mit Style Boutique.

- zwei eingebaute Kameras • 8,3-cm-Display
- 256 MB Speicher • SD-Card • Touchscreen
- WLAN, DS-Slot

QN#N27

vogel's Professional



44,99

Vogel's TwistDock®

- Das einzigartige TwistDock® erweitert, lädt und verbindet sich mit der Playstation 3 verbannt dabei die Kabel aus dem Blickfeld.
- passend zu Original PS3 und Slim PS3

QTZV99

ROXIO



74,90

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



46,99

**LEGO Star Wars 3
The Clone Wars**

Erlebe die epische Handlung rund um die weltbekannten Star Wars Charaktere mit dem beliebten Gameplay der LEGO Videospiele.

- ab 6 Jahren

YSA91

ALTERNATE

WELCHES ERFOLG?

Fortsetzung

2011



Resistance 3 » Teil 3 führt die Geschichte fort, erzählt sie aber aus der Perspektive eines anderen Protagonisten.



Devil May Cry 2 » Immer wieder zu beobachten: Eine Fortsetzung fällt schwächer aus als das Debüt.



Tetris 2 » Bekannte Steinchen treffen auf neue Formen mit jetzt farblich unterschiedlichen Segmenten.



Dungeonquest: Temple of Apsai » Rechts werden Statuswerte angezeigt, links steht ein Kampf bevor.

2003

1994

1979

Leser Arne Teppich will es wissen: "Welches war das erste Spiel mit Fortsetzung?" fragt er per E-Mail und mit den anstehenden dritten Episoden zu "Gears of War" und "Resistance" ist dies ein guter Grund, dem Ursprung der Fortsetzungen nachzugehen, die heute in schöner Regelmäßigkeit erscheinen.

Doch die erste Hürde lauert bereits bei der Begriffsbestimmung. Genügt eine "2" hinter dem Titel? Nein, denn dann wäre "FIFA 12" die Fortsetzung von "FIFA 11" und das sind vielmehr jährliche Updates. Auch ein Blick auf die "Final Fantasy"-Reihe mit ihren eigenständigen Abenteuern widerlegt diese Annahme rasch. Ist eine erweiterte Portierung auf ein anderes System eine Fortsetzung? So wie "Space Invaders" für Atari VCS gegenüber der Automatenversion? Nein, denn dann wäre auch "Alone in the Dark: Inferno" für PS3 eine Fortsetzung zu "Alone in the Dark" für Xbox 360 – also Quatsch.

Folglich ist eine Fortsetzung, was eine Geschichte weiter erzählt und/oder spielerische Merkmale aufgreift und idealerweise in einem neuen Kontext weiter entwickelt. So ist "Resistance 3" im selben fiktiven Universum wie die Vorgänger angesiedelt und knüpft am Ende des zweiten Teils an. "Tetris 2" wiederum greift Idee und Design von "Tetris" auf und variiert diese mit neuen Steinen – der verkaufsfördernde populäre Name ist dabei natürlich beabsichtigt!

Geschichten von heute sind demnach die Spielideen von damals. Moderne Games ähneln sich in ihrer Handhabung oft sehr, doch "Quantum Theory" als Fortsetzung von "Gears of War" zu bezeichnen, wäre absurd – es ist ein Klon und die gab es schon früher. Bei "Pong" und "Pong Doubles" war das noch anders, spielerisch Vergleichbares gab es zunächst nicht. Und selbst die beiden erzählen übrigens auf abstrakte Art Geschichten: die eines Tennismatches bzw. eines Doppels – und die Grenze zum bloßen Update à la "FIFA" ist fließend...

Vom Wesen der Fortsetzung

Nicht immer sind Fortsetzungen Ausdruck von Ideenarmut und mangelndem Mut zu Neuem. Sie präsentieren Spielern liebgewonnene Helden, Schauplätze und Spielmechaniken in neuer Form und merzen dabei so manche Schwäche aus. Wir haben Arnes Frage in den MANIAC-Foren zur Diskussion gestellt und auch dort wurde viel spekuliert über Wesen und Ursprung der Fortsetzung. Bereits vom Spielepionier "Spacewar!" gibt es

erweiterte Versionen, 1974 erscheinen mit "Tank" und "Tank II" gleich zwei verdächtige Panzerspiele, allerdings mit Update-Charakter. Die versöhnliche Antwort auf unsere Frage liefert diesmal Forumsnutzer derb00: 1979 erscheint "Dunjonquest" aus dem Hause Automated Simulations für TRS-80, C64-Veteranen verehren den Entwickler später unter dem Namen Epyx für "Summer Games".

Der erste Teil der Fantasy-Rollenspielerreihe heißt "Temple of Apsai", noch im selben Jahr folgen auf den strategielastigen, Pen&Paper-basierten Dungeon Crawler mit "Dalestones of Ryn" und "Morloc's Tower" zwei eigenständige Mini-Abenteuer. 1980 gibt es mit "Hellfire Warrior" die erste richtige Fortsetzung. Und die bietet das volle Paket: neue Levels, eine neue Geschichte, die das Ende des Vorgängers aufgreift, und eine überarbeitete Spielmechanik. Was will man mehr? mh

Offenes Ende – Lust oder Frust?



360 » "Bitte wartet, ich habe so viele Fragen... was zur Hölle?" – Credits. Ezio bringt das Problem auf den Punkt.

Ursprünglich aus der Literatur stammt der Cliffhanger; mit dem zunehmend auch Videospiele enden – von "Half-Life 2" über "Assassin's Creed II" bis "Klonoa 3" breitet sich das offene Ende zum Höhepunkt des Spannungsbogens aus. Aus Herstellersicht soll das den Spieler heil machen auf die Fortsetzung und den Hype in Gang halten. Doch weil der Nachfolger in der Regel mindestens ein Jahr auf sich warten lässt, ist die Gefahr groß, den Spieler zu verärgern, wenn er ohne befriedigenden Abschluss aus dem Spiel entlassen wird. Da loben wir uns den rund 70-minütigen Abspann von "Metal Gear Solid 4", der keine Fragen offen lässt – und dennoch fiebern Serienfans neuen Episoden entgegen!

Fordert uns heraus!

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

SPIELE-TEST

M!

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

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

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

SPIELSPASS

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

99

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

DER TESTKASTEN

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

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche 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**.



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

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

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

3D-FAKTOR

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



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

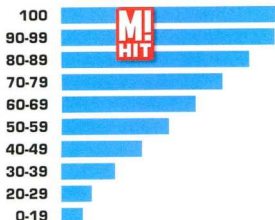
SO WERTET M!

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

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

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

Der **M!-Hit** erhält eine besondere Auszeichnung: Spiele ab 85 Punkte.



Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

OB/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Star Fox 64 3D (3DS)
 Hört zurzeit: Trivium – In Waves, Dream Theater – A Dramatic Turn...



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportsieles
 Spielt zurzeit: Resistance 3 (PS3), Kirby (DS)
 Hört zurzeit: ASP – Wechselbalg, VNY Nat.
 Sieht zurzeit: griechische Inseln



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denksieles, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Deus Ex: HR, El Shaddai (iPad), Driver: San Francisco (360)
 Hört zurzeit: alles von Mike Oldfield



"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Deus Ex: HR, El Shaddai (360)
 Liest zurzeit: Batman: The Long Halloween
 Hört zurzeit: Deine Lakaien – Dark Star Live



"LAHM"

Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspieles, Sportsieles
 Spielt zurzeit: Deus Ex: HR (PS3), Resistance 3 (PS3)
 Hört zurzeit: 3 Doors Down – Time of...



"LAHM"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspieles
 Trinkt zurzeit: griechischen Wein
 Sieht zurzeit: griechischen Schönheiten aller Art



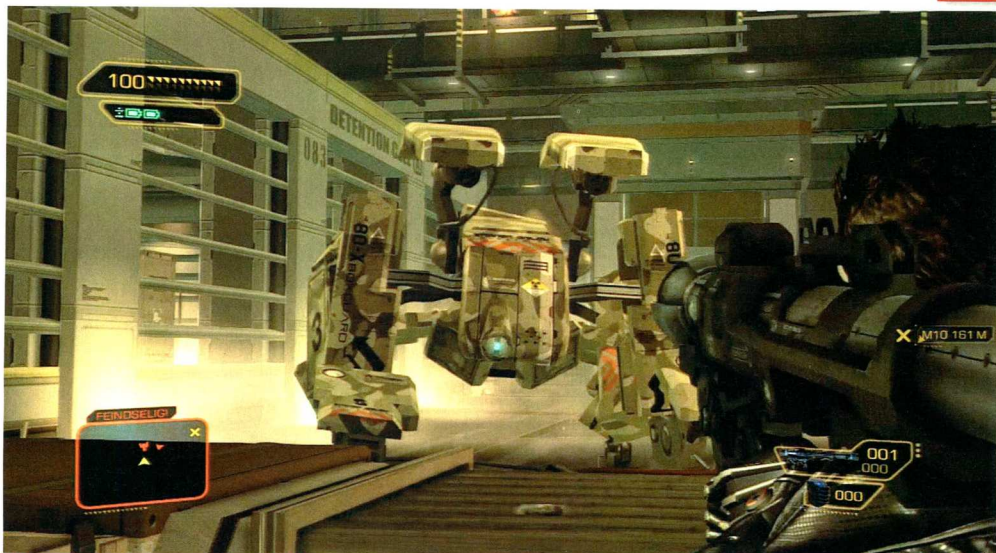
"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspieles
 Spielt zurzeit: Final Fantasy Tactics (iPhone)
 Sieht zurzeit: Ross Kemp – Extreme World (TV)

Deus Ex: Human Revolution

PS3 360 Action-Rollenspiel 18



360 So nah solltet Ihr einem alarmierten Mech eigentlich nicht kommen, denn seine Geschütze machen Euch schnell den Garaus. Wehrt Euch mit EMP-Granaten oder Raketen.

Technische und medizinische Entwicklungen wie die Stammzellenforschung sind oft Gegenstand ethischer Diskussionen und grundsätzlicher Fragen: Darf die Menschheit in die Evolution eingreifen? Was ist moralisch noch vertretbar? Wer profitiert und wer bleibt auf der Strecke? Welchen Preis sind wir bereit zu zahlen? "Deus Ex: Human Revolution" nimmt sich dieser Thematik an und mixt sie mit einer Prise Rassismus und weiteren sozialen Konflikten: Die Debatte um den Einbau mechanischer und computergestützter Teile in den menschlichen Körper und die damit verbundenen Chancen und Risiken bildet den Hintergrund für ein Action-Rollenspiel, das sich gewaschen hat.

Von der weit verzweigten Handlung, die unter anderem in Asien

und Amerika spielt, wollen wir Euch nicht allzu viel verraten, deshalb nur so viel: Die Geschichte entführt Euch in das Jahr 2027. Ihr miment den Ex-SWAT-Einsatzleiter Adam Jensen, der als Sicherheitschef in Detroit bei Sarif Industries arbeitet, einem Konzern, der die Entwicklung biomechanischer Körperteile vorantreibt. Bei einem Anschlag auf das Firmengebäude wird Adam so schwer verwundet, dass er selbst nur durch den massiven Einsatz von Implantaten gerettet werden kann. Ausgestattet mit mechanischen Armen und Beinen und zahlreichen weiteren Hilfsmitteln macht er sich auf, die Hintergründe des Anschlags aufzuklären und die Mörder seiner Ex-Freundin Dr. Megan Reed zu finden. Dabei gerät er auf seiner Reise immer tiefer in ein Netz aus Verschwörungen und

Täuschungen und kommt einem Konflikt auf die Spur, der weit über einen einfachen Terroranschlag einiger Extremisten hinausgeht. Schnell stellt sich die Frage, wem er überhaupt vertrauen kann und wer ein doppeltes Spiel spielt.

Spielspaß hui...

Wie Ihr die 20 bis 25 Stunden Spielzeit verbringt und die abwechslungsreichen Missionen und Nebenaufgaben der spannenden linearen Geschichte bestreitet, liegt allein an Euch. "Deus Ex: Human Revolution" schreibt Euch fast nie vor, wie Ihr Eure Aufträge löst. Kämpferische Naturen investieren in große Waffen, gepanzerte Haut und Rückstoßdämpfer in den Armen, um sich in bester Deckungsschooter-Manier durch die

Levels zu schießen. Verschanzt Ihr Euch hinter Mauern und Hindernissen, zoomt die Kamera von der Ego- in die Third-Person-Perspektive. Munition ist rar gesät und die zahlreichen Wachposten, Mechs und Geschütztürme teilen kräftig aus, werden auf Geräusche aufmerksam und werfen auch mal Granaten in Lüftungsschächte, wenn sie Euch darin vermuten. Allerdings stellen Leitern für sie ein unüberwindliches Hindernis dar und sie leiden am gleichen Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom, das auch die "Metal Gear Solid"-Schergen plagt: Versteckt Ihr Euch einige Zeit außer Sicht, gehen Eure Gegner zur Tagesordnung über und ignorieren die Leichen ihrer Kameraden. Bewusstlose Wachen wecken sie immerhin wieder auf. Für diese Spielvariante eignen sich



360 Selbst mit ausgebautem Inventar müsst Ihr überlegen, was Ihr mitnehmt, denn der Platz ist knapp. Das Management geschieht auf Wunsch automatisch.



360 Das Hacken von Computern und Schlössern ist eine Wissenschaft für sich, motiviert und begeistert aber, sobald Ihr es durchschaut habt.



360 Im Lauf der Geschichte durchstreift Ihr geheime Militäranlagen, verschiedene Bereiche von Schanghai, die von Unruhen geschüttelten Straßen Detroits und die moderne Finanzzentrale von Sanif Industries. Der Detailreichtum und die Atmosphäre der Schauplätze sind beeindruckend.

durchschlagende Waffen wie die Schrotflinte, der Revolver (mit Explosivgeschossen) und das Sturmgewehr, die Ihr mit Munitions- und Schadensupgrades sowie Ziellasern und Schalldämpfern verbessert.

Entsprechend wenig Platz habt Ihr dann im knappen Inventar für Energieriegel, Computerviren und andere nützliche Gegenstände. Hacker nutzen eben diese Hilfsmittel, bauen ihre Computerfähigkeiten aus und haben damit beim komplexen Hacking-Minispiel weniger Probleme: Auf einer schematischen Karte erobert Ihr Systemknoten, um Euch Zugang zu geschützten Computern und Schlössern zu verschaffen.

Jede Aktion birgt das Risiko, vom Sicherheitsprogramm entdeckt zu werden, welches dann versucht, Euch aus dem System zu werfen. Dann beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit, den Ihr mit Wurmern und Viren zu Euren Gunsten beeinflusst. Anders als viele andere Minispiele machte uns das Hacken auch gegen Ende des Spiels noch Spaß, zumal es mit der Zeit immer komplexer wird. So programmiert Ihr Roboter, Geschütze und Kameras um, damit diese die schmutzige Arbeit für Euch übernehmen und sich um Eure Widersacher kümmern.

Schleichprofis ducken sich in bester "Splinter Cell"-Manier hinter

Deckung, klettern durch Lüftungsschächte, machen sich unsichtbar und weichen Patrouillen aus, um ans Ziel zu kommen – bis auf die wenigen Zwischenbosse müsst Ihr niemanden töten! Um nicht völlig wehrlos dazustehen, schickt Ihr Gegner mit Betäubungspfeilen oder einer Pistole, die Druckwellen verschießt, ins Reich der Träume. Leider viel zu selten gibt es die Option, Missionen einfach diplomatisch durch Dialoge zu erfüllen. Mit dem entsprechenden Upgrade setzt Ihr bei Verhandlungen Phormone ein und bekommt am Bildschirmrand mitgeteilt, wie Euer Gesprächspartner auf Lob und Kritik reagiert. Auf der nächsten Doppel-

seite seht Ihr anhand einer Beispielmision, wie die verschiedenen Vorgehensweisen funktionieren.

Abseits von höheren Erfahrungspunkten für Schleicheinlagen begünstigt "Human Revolution" übrigens keine bestimmte Methode, auch auf die vier unterschiedlichen Enden hat Eure Spielweise keinen Einfluss. Wollt Ihr verschiedene Lösungen ausprobieren, sichert Ihr einfach zu Beginn der Mission, das Spiel erlaubt freies Speichern und Laden zu jedem Zeitpunkt und Ihr startet genau dort, wo Ihr aufgehört habt. Die Ladezeiten sind mit bis zu einer Minute allerdings sehr lang.

» weiter auf Seite 60



360 Unachtsame Wachen schickt Ihr über den Jordan oder ins Traumland.



360 Berührt Ihr einen der sich bewegenden Laserstrahlen, geht der Alarm los und Feinde stürmen den Raum. Nehmt Euch stattdessen ein Beispiel an Catherine Zeta-Jones aus "Verlockende Falle" und schlingelt Euch an den Lichtbarrieren vorbei.

EINE MISSION, VIER LÖSUNGSWEGE

Fast immer lässt Euch "Human Revolution" die Wahl, wie Ihr einen Auftrag löst. Beispiel gefällig?

➤ Eine der ersten Missionen des Spiels führt Euch zum Detroit Police Department. Ihr sollt im Auftrag Eures Bosses David Sarif einen Chip aus dem Kopf eines toten Hackers bergen. Natürlich könnt Ihr nicht einfach so an den Beamten vorbei in die Leichenhalle spazieren und Euch bedienen. Nur der Eingangsbereich der Station ist für Zivilisten frei zugänglich, alle anderen Räume des mehrstöckigen Gebäudes sind Sperrgebiet. Auf welche Weise Ihr trotzdem an die sensiblen Daten gelangt und welcher Weg sich für welchen Spielertyp eignet, das erklärt unser Diagramm.

verhandeln



Euren Ex-Kollegen am Empfang plagen Schuldgefühle. Überzeugt ihn, Euch einen Gefallen zu tun.

hacken



In einer Seitenstraße auf der rechten Seite des Gebäudes gelangt Ihr in die Kanalisation.



Halteet Euch in den Gängen rechts und achtet auf die leicht bewaffneten Punks.

START



Sobald Ihr Euch in Detroit zum ersten Mal frei bewegen dürft, begebt Ihr Euch zur Polizeistation.

schleichen



Diese drei Kisten helfen Euch auf der linken Seite des Hauses, auf die Feuerleiter zu kommen.



Auf der ersten Etage wartet eine verschlossene Tür, die Ihr hacken müsst.

kämpfen



Dieser Polizist hindert Euch am Betreten des Bürokomplexes. Macht ihn unschädlich!

Nebenmission

Auf der Suche nach den Mördern Eurer Ex-Freundin stoßt Ihr auf einen pensionierten Polizisten, der andeutet, dass bei den Ermittlungen des Anschlags auf Sarif Industries gefuscht wurde. Im Polizeigebäude könnt Ihr belastende Beweise gegen den verantwortlichen Officer finden und ihn anschließend in der Lobby in die Mangel nehmen.



Im Empfangsbereich des Reviers wartet der selbstsichere Polizist, der Euch zuerst abweist.



In einem der oberen Stockwerke klettert Ihr durch diesen Lüftungsschacht und gelangt in ein Büro.



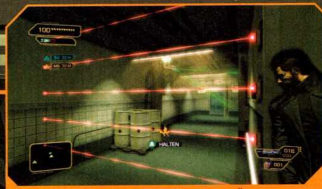
Habt Ihr den Dialog erfolgreich abgeschlossen, dürft Ihr Euch frei im Gebäude bewegen.



Im Keller wartet schon der zuständige Arzt, der Euch freien Zugang zur Leiche gewährt.



Den Code zur Stationstür bekommt Ihr von einer Obdachlosen, die vor dem Sanif-HQ im Müll wühlt.



Nur noch eine Laserbarriere und eine Überwachungskamera trennen Euch vom Ziel.



Kommt Ihr nicht durch die Tür, gibt es oben auf der Feuerleiter einen frei zugänglichen Lüftungsschacht.



Je nach gewähltem Eingang müsst Ihr ungesehen durch mehrere Etagen schleichen.



Habt Ihr den Chip geborgen, verschwindet Ihr am besten durch die Kanalisation.



Jetzt habt Ihr die komplette Polizei auf dem Hals. Ein wildes Feuergefecht entbrennt....



...in dem Ihr aufgrund der gegnerischen Übermacht kaum Chancen auf Erfolg habt.



Dieser Computer enthält E-Mails, die die Ermittlungen in einem anderen Licht erscheinen lassen.



Konfrontiert Ihr den Gesetzeshüter mit den neuen Informationen, lenkt er schnell ein.





360 Mit Granaten pulverisiert Ihr Menschen und Roboter gleichermaßen. Leider lassen sie sich im knappen Inventar nicht stapeln.

Das Kernelement des Action-Rollenspiels sind Adams Implantate, welche Euch die verschiedenen Missionsansätze überhaupt erst ermöglichen. Mit Praxispunkten, die Ihr durch Erfahrungspunkte bekommt oder in UMB-Kliniken für viel Geld kauft, macht Ihr aus Eurem Körper Schritt für Schritt das passende Werkzeug für Eure favorisierte Spielweise. Dabei sind besonders die Modifikationen nützlich, die auf den ersten Blick unscheinbar wirken: Verstärkt Ihr zum Beispiel Eure Beine, springt Ihr ab sofort mehrere Meter hoch

und weit, mühsames Kistenstapeln gehört damit der Vergangenheit an und Ihr hüpf über den Köpfen Eurer Gegner über die Dächer der Städte. Der Einsatz kostet Energie, welche Ihr mit bestimmter Nahrung wieder auffüllt, nur das absolute Minimum regeneriert sich automatisch.

Zwischen den Aufträgen bewegt Ihr Euch frei durch die Metropolen Detroit und Schanghai. Hier besucht Ihr Händler, nehmt Nebenmissionen an und erkundet die Umgebung. Zahlreiche Wohnungen und Geschäfte sind begehbar und laden zu

ausgedehnten Raubzügen ein. Komischerweise stört es die meisten Bewohner nicht, wenn Ihr ihnen Geld, Spirituosen und Munition unter der Nase weg stiehlt. Dafür kommt es bei Euren Streifzügen immer wieder zu kleinen Zwischenfällen, wenn Ihr zum Beispiel in eine Entführung hineinplatzt oder Euch ein Junkie überrascht, wenn Ihr die Wohnung eines Dealers ausräumt. Herumliegende Zeitungen berichten von den Auswirkungen Eures Tuns: Wenn Ihr beim Eindringen in ein Banden-gebiet die ganze Gang auslöscht,



Michael Herde

Als eingeleiteter "Metal Gear Solid"-Fan schleiche ich souverän durch Adam Jensens Abenteuer. Im Direktvergleich ist Snakes Schleichmechanik spielerisch komplexer und die

KI besser. Hier folgen mir Hascher nicht einmal über Leitern und ich weiß nie, wie lange betäubte Gegner noch schlummern. Dennoch bin ich vom Spiel begeistert. Das liegt primär am atmosphärisch dicht inszenierten Rollenspiel-Part, der, von minimalistischen Stilmitteln geprägt, eine hochspannende Geschichte erzählt, die mich über ethische Fragen sinnieren lässt. Manche Kritikpunkte am Spiel (es gibt einige!) stören mich nicht. Ladezeiten mit durchschnittlich einer Minute hingegen sind viel zu lang. Die nicht vorhandene Lippsynchronität bei deutscher Sprachausgabe ist demalsten schlecht, dass ich mit Anstrengung darüber hinwegsehen muss. Ungelenke Charakteranimationen bei Gesprächen erschweren dies. Weniger schlimm sind sinnlose, nicht alltagstaugliche Levelarchitekturen sowie NPC-Verhaltensweisen: Nach einem Wohnungseinbruch tanze ich vor dem Bewohner auf dem Tisch und stecke sein Geld ein – keine Reaktion!

rätselt die Redaktion, wer für das Blutbad verantwortlich ist. Computer und E-Books verraten nicht nur das ein oder andere nützliche Passwort, sondern informieren Euch auch über das Weltgeschehen und bringen Kenner der Vorgänger mit bekannten Namen und Sachverhalten zum Schmunzeln. Unterstützt wird das

WERKZEUGKASTEN – SO FUNKTIONIEREN DIE IMPLANTATE

Sammelt Ihr Erfahrung, bekommt Ihr ab und an Praxis-Punkte, die Ihr in Eure Körpererweiterungen investiert. Mit zwei Punkten schaltet Ihr neue Fähigkeiten frei, ein Punkt verstärkt bereits vorhandene. Schon bald sendet Ihr mit dem Taifun (links unten) eine kreisrunde Welle explodierender Stahlkugeln aus oder überlebt dank des Ikarus-Landungssystems (rechts unten) Sprünge von hohen Gebäuden.





360 Scherben bringen Glück: Habt ihr mal keine Lust auf Schleicheinlagen, pustet ihr Wachen mit schwerem Gerät um, müsst Euch aber dann mit der Verstärkung befassen.

Ganze von einem stimmigen Soundtrack von Michael McCann, den ihr in der Limited und Collector's Edition auf einer Bonus-DVD dazubekommt (alle weiteren Extras sind in der M! 08/11 aufgelistet).

...Technik pfui!

So poliert "Human Revolution" in puncto Spielfeile und -welt daher kommt, so verständlich sind die technischen Mängel. Die Grafik liegt qualitativ weit hinter "Crysis 2" und Co. zurück, besonders bei den Spielfiguren leisten sich die Entwickler von Eidos Montreal Schnitzer: Animationen und Gesichter der Nebencharaktere befinden sich auf gehobenem PlayStation-2-Niveau. Auch in

den Zwischensequenzen macht das Spiel keine gute Figur, mit Ausnahme von Adam sind die Gesichter der Darsteller zu glatt und emotionslos. Dazu gesellt sich das Problem, dass die deutsche Vertonung nicht mit den originalen Lippenbewegungen synchronisiert wurde und ihr deshalb oft mit Bauchrednern spricht, die zu unpassenden Zeitpunkten gestikulieren – ein echter Atmosphärekiller, zumal die deutsche Version keine englische Tonspur bietet.

In den frei begehbaren Gebäuden führen manche Gänge ins Leere, ab und an werden ganze Räume recycelt. In unserer Testversion kam es außerdem ab und an vor, dass Sekundärmissionen nicht auf dem Radar angezeigt wurden und wir

deshalb unsere Auftraggeber mühsam selbst suchen mussten oder schlicht nicht wussten, dass der Handlungsstrang noch weitergeht.

Diese Mängel trüben den Gesamteindruck, halten uns aber nicht davon ab, weiterhin wie gefesselt auf der Suche nach neuen Handlungsschnipseln durch die düsteren Levels zu schleichen und während der Kaffeepause darüber zu diskutieren, wie unterschiedlich sich "Deus Ex: Human Revolution" anpacken lässt. Die Atmosphäre, die Spielfreiheit und die tiefeschürfenden Fragen, die der Titel aufwirft, lassen Euch auch dann nicht los, wenn ihr das Gamepad schon längst aus der Hand gelegt habt. Das Sommerloch ist damit endgültig vorbei! tk



Tobias Kujawa

Das erste "Deus Ex" begeistert mich auch nach mittlerweile elf Jahren noch, obwohl die Grafik heutzutage zur Kategorie Augenkrebs gehört. "Human Revolution"

"SUPER"

reicht spielerisch nicht ganz an die herausragende Qualität des Urvaters heran, ist aber nach dem actionlastigeren "Invisible War" endlich ein würdiger Nachfolger. Das Entwicklerteam von Eidos Montreal hat sich kräftig an Warren Spectors Schatztruhe bedient und so fühle ich mich in den dunklen Gassen von Detroit gleich wohl. Die technischen Unzulänglichkeiten nehme ich in Kauf, die Serie begeisterte nie durch gute Grafik, sondern eher durch guten Stil. Einzig das Fehlen des englischen Originaltons sorgt für Zornesfalten auf der Stirn. Wenn schon lokalisiert, dann bitte auch perfekt, mit korrekten Mundbewegungen! So, jetzt denke ich mir ein paar neue Strategien für meinen nächsten Anlauf aus...



360 Das Leben der Geisel und des Terroristen hängt von Eurem Verhandlungsgeschick und Eurer Reaktionsschnelligkeit ab.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Entwickler: Eidos Montreal, Kanada
Hersteller: Square Enix
Termin: im Handel
Preis: 55 Euro

Unterstützt • 1 Spieler,
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » frei wählbares Vorgehen in den Missionen
- » tiefgründige Story mit seriösen Themen
- » keine Lippensynchronität
- » Steuerung nicht konfigurierbar
- » sehr lange Ladezeiten
- » stark schwankende Grafikqualität

SPIELSPASS

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

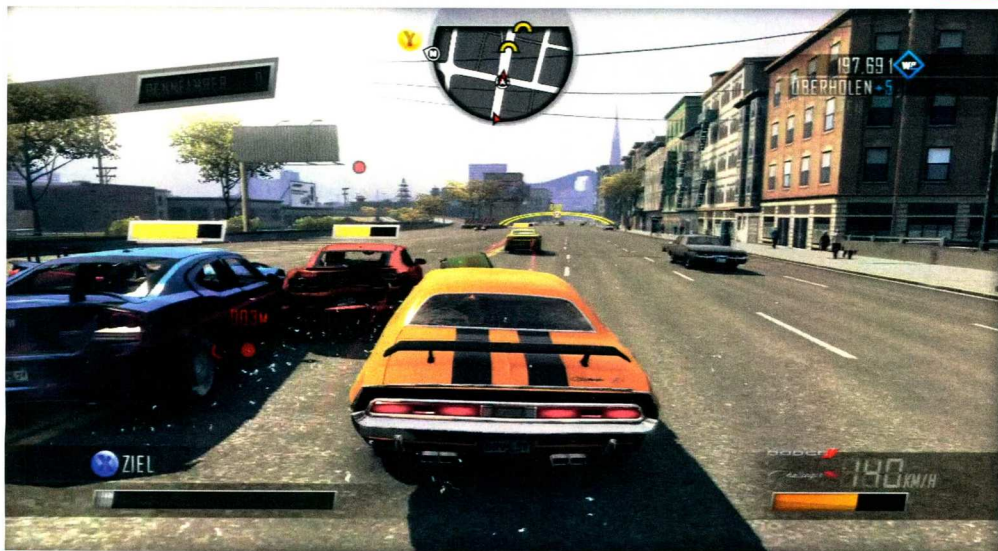
89

FAZIT » Stilsicheres Action-RPG, das dem Spieler viel Freiraum lässt und dadurch lange fesselt. Technisch eher mau!

Driver: San Francisco

PS3 360 Rennspiel

12



360 Tanners schicker Dodge Challenger eignet sich prima für rabiate Einsätze mit Rempel-Einlagen – Lackschäden nehmen Ihr dabei billigend in Kauf.

Die "Driver"-Serie hat eine bewegte Historie hinter sich: Das Debüt kam 1999 sogar "Grand Theft Auto" zuvor und ließ PSone-Spieler das erste Mal frei durch dreidimensionale Städte flitzen, der Nachfolger kränkelte an chronischer Überlastung der Hardware. Das ambitionierte "DRIV3R" war 2004 nahe am Debakel: Beim Versuch, dem inzwischen weit populäreren "GTA" Paroli zu bieten, verzettelte sich der überambitionierte Entwickler Reflections. Übrig blieb ein fehler- und problembehaftetes

Spiel, das die meisten Anhänger verprellte. Der wieder deutlich bessere vierte Teil "Parallel Lines" mit neuer Hauptfigur fand kaum noch Beachtung – "Driver" war bedeutungslos geworden und Ubisofts Kauf von Reflections samt der Marke schien eine kuriose Randnotiz zu bleiben.

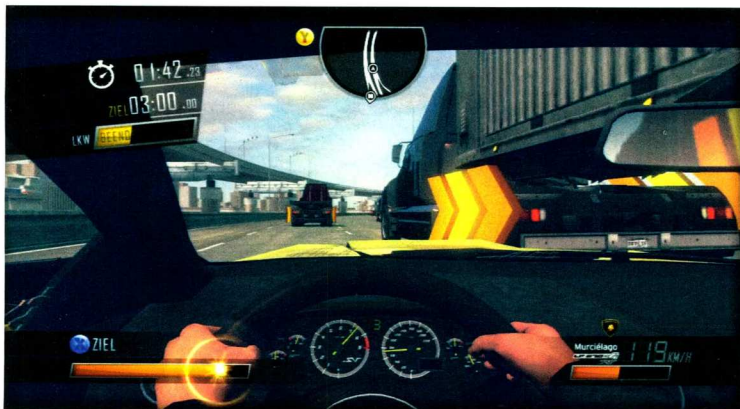
Geisterfahrer?

Lange Zeit herrschte Stille, bis letztes Jahr die Enthüllung von "Driver: San Francisco" für Verblüffung sorgte: Denn obwohl mit Martin Edmondson

der Schöpfer der Serie wieder mit im Boot saß, schien ein Haufen wildgewordener Esoteriker das Design gekapert zu haben – wer käme sonst auf die Idee, transzendente Körperwanderungen als spielbestimmendes Element einzubauen? Doch die größte Überraschung liefert das fertige Spiel ab: Nicht nur geht das kuriose Konzept erfolgreich auf – "San Francisco" ist der wohl beste Teil der Serie geworden.

"Driver: San Francisco" ignoriert den direkten Vorgänger "Parallel Lines" und setzt wieder auf John

Tanner als Helden, der bereits in den ersten drei Teilen als Undercover-Cop Ganoven jagte. Um die Story zu verstehen, sind aber keine Vorkenntnisse notwendig. Zu Beginn kurvt Ihr mit Eurem Kollegen Tobias Jones ohne Auftrag durch die Stadt, denn Euer Erzfeind Jericho ist auf dem Weg zum Gericht und alles scheint seinen geregelten Gang zu gehen. Da eine ereignislose Vergnügungsfahrt aber nicht genug Stoff für ein Spiel hergibt, bricht eben der Schurke aus. Ihr nehmt sofort die Verfolgung auf, die abrupt endet: Tanner wird von einem



360 Obwohl die Vollgasritte von "Driver: San Francisco" aus der Außenansicht übersichtlicher sind, ist die Cockpit-Perspektive einwandfrei spielbar – und letztlich auch dynamischer.



Stefan Stockmann

Befreit von unnötigen Third-Person-Ausflügen findet "Driver" zu alter Stärke zurück: Mit stimmiger Inszenierung und dem innovativen 'Shift' macht der Titel vieles richtig. Lediglich die hanebüchene Vorgeschichte, die sichtlich bemüht zusammengestrickt wurde, wirkt für mich deplatziert. Ein besonderes Lob gibt es für den Multiplayer-Teil, bei dem nicht nur der Umfang stimmt. Dass das Rad hier mit Modi wie 'Fangen' oder 'Fahne erobern' nicht neu erfunden wird, wissen die Entwickler mit 'Shift' geschickt zu überspielen: Auch wenn das Geschehen durch zu häufiges Körperwechseln dazu neigt, chaotisch zu werden, verleiht die Funktion den Duellen eine Intensität, wie ich sie in diesem Genre selten erlebt habe. Und wer es lieber klassisch mag, der misst sich eben in normalen Rennen, bei denen der Einsatz nicht erlaubt ist.



PS3 Einfache, aber effektive Idee: Die stets eingeblendete Karte oben lässt sich auf Knopfdruck kurzzeitig vergrößern – prima zur Orientierung.



360 Sammelt Ihr Filmklappen, schaltet Ihr spezielle Aufgaben frei, die sich an Kino-Vorbildern orientieren – Streifen und Dreack im Optifilter inklusive.

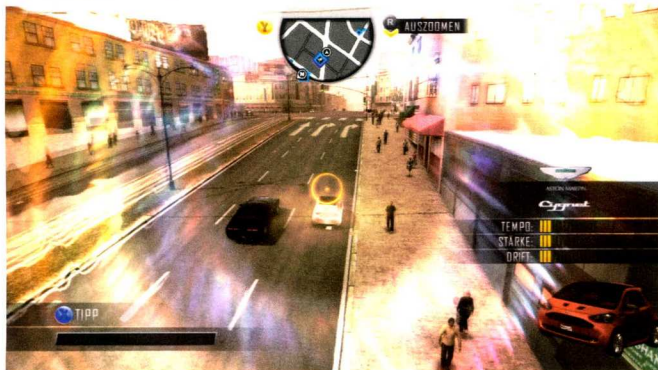
Laster gerammt und liegt danach im Koma.

Dieser rabiate Einstieg bringt "Drivers" ungewöhnliche Komponente ins Spiel: Denn im Unterbewusstsein von Tanner geht die Jagd nach Jericho weiter – mit merkwürdigen Nebeneffekten. Der verletzte Held weiß nicht, dass er eigentlich im Krankenhaus liegt und glaubt anfangs, alles wäre normal. Allerdings widerfahren ihm bald seltsame Dinge: Werbetafeln scheinen ihm Botschaften mitzuteilen, auf einmal fährt er buchstäblich aus seiner Haut – er schwebt als körperlose Präsenz in der Luft und kann in die Körper anderer Fahrzeuglenker schlüpfen! Die-

sen Vorgang nennt Ubisoft "Shiften" und baut ihn als zentrales Spielelement auf. Aber keine Sorge: Grundsätzlich bleibt "Driver: San Francisco" ein Action-Rennspiel, bei dem Ihr Euch viele flotte Verfolgungsjagen liefert. Durch das Shiften kommt das Open-World-Element aber flexibler und einfallsreicher zum Einsatz, als es sonst möglich wäre.

Körper wechsle dich!

Ohne Fahrkönnen seht Ihr in den meisten Missionen trotzdem kein Land, doch dank der neuen Freiheiten stehen Euch mehr Möglichkeiten offen: Ihr sollt etwa einen flüchtigen



360 Anfangs könnt Ihr Eure Shift-Sicht nur auf Straßenhubs bewegen (links). Je vertrauter Tanner damit wird, desto höher lässt sich die Ansicht verkleinern (rechts). Dann findet Ihr schneller die zur Verfügung stehenden Herausforderungen und Missionen und tut Euch auch während der Einsätze mit der Wahl des neuen Vehikels leichter.

"ALS ERSTES HATTEN WIR SHIFT AUF DEM ZETTEL"



MI traf sich im Rahmen einer Testrunde für den Mehrspieler-Modus erneut mit dem "Driver"-Erfinder und jetzigen Creative Director Martin Edmondson, der zu einigen Neuerungen bereitwillig Auskunft gab.

MI Games: Wurdet Du schon einmal wegen Überschreitung des Tempolimits von der Polizei angehalten?

Martin Edmondson: Einmal? Allein in Deutschland hat mich an einem Tag gleich fünfmal mit erhöhtem Tempo erwischt. Das war während des Gumball 3000 und wir hatten vorher irgendwo gelesen, dass es auf deutschen Autobahnen kein Tempolimit gibt – tja, das stimmte wohl nicht (lacht).

In "Driver: San Francisco" gibt es erstmals in der Geschichte der Serie lizenzierte Autos. War das ein persönlicher Wunsch?

Nicht direkt, aber ich war natürlich dafür: Die meisten Leute wissen gar nicht, wie viel harte Arbeit dahinter steckt. Ein Teil unseres Teams war nur damit beschäftigt, Fahrzeugherstellern unsere Ideen schmuckhaft zu machen. Vor allem das Schadensmodell bereitete denen Kopfschmerzen.

Was war zuerst da? Geeignete Ideen für den Mehrspieler-Teil oder der Druck, dass er unbedingt dabei sein musste?

Als Erstes hatten wir das Shift-Feature auf dem Zettel. Mit diesem Grundkonzept im Hinterkopf kamen die Ideen für gute Mehrspieler-Modi wie von selbst. An den Druck haben wir dabei gar nicht gedacht.

Wie wichtig ist ein starker Mehrspieler-Teil heutzutage für einen großen Titel, der auf dem Markt bestehen will und dessen Fokus eigentlich auf dem Story-Modus liegt?

Er ist wichtig, gar keine Frage, aber man sollte ihn nicht überbewerten. Unser zentrales Element – also Shift – ließ sich zum Glück im Multiplayer-Bereich sinnvoll integrieren, so dass wir es einfach umsetzen konnten.

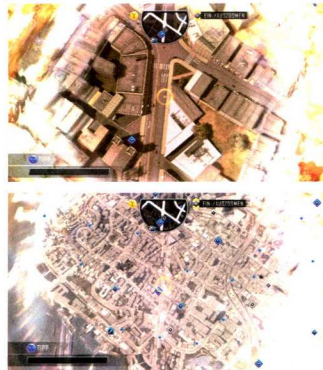
Shift kann ich aber nicht in allen Mehrspieler-Modi einsetzen. Ist das ein Zugeständnis daran, dass das Spiel mithilfe dieses Features sonst zu leicht wäre?

Ich würde nicht sagen, dass Shift das Spiel per se zu einfach macht. Es kommt darauf an, wie man damit umgeht. Wer Shift einmal verinnerlicht hat und es taktisch geschickt einzusetzen weiß, wird anderen natürlich kaum eine Chance lassen.

Ganoven stellen, habt aber Euer Vehikel schon arg demoliert? Dann aktiviert Ihr den Shift und übernehmt ein anderes Fahrzeug, das noch fit ist. Oder Ihr müsst bei einem Wettrennen vorne landen, obwohl die Konkurrenz flattert ist? Springt mit Eurem Geist in den Gegenverkehr und demoliert die Rivalen kurzerhand mit provozierten Unfällen!

Auf Knopfdruck verlangsamt Ihr dabei das Geschehen und wechselt in eine geisterhafte Ansicht

der Stadt, in der Ihr per Cursor die Fahrzeuge anpeilt, um durch einen weiteren Druck in diesen zu landen. Anfangs kann Tanner nur die unmittelbare Umgebung absuchen. Nach und nach erhaltet Ihr aber immer kleinere Zoomstufen, so dass Ihr später große Teile von San Francisco im Blick habt. Was sich in der Theorie krude anhört, ist in der Praxis fließend eingebunden und geht prima von der Hand: Habt Ihr Euch nach kurzer Zeit daran gewöhnt, springt





360 Die berühmte Fahrprüfung aus dem ersten 'Driver' ist als verstecktes Gimmick dabei und wird durch eine 'Zeitreise' freigeschaltet.

PS3 Hin und wieder müsst Ihr zu Wettrennen ran und landet auch mal in ungewöhnlichen Vehikeln wie diesen Buggies.



Ulrich Steppberger

Autofahrten und Körperwechsel, wie soll das denn gehen? Sehr gut! Macht Euch besser keine Gedanken über die Logik oder gar den (nicht vorhandenen) Realismus-

aspekt der Shift-Funktion: Lasst Ihr Euch einfach darauf ein, könnt Ihr mit Tanner jede Menge Spaß haben. Das virtuelle San Francisco kommt prima rüber, vor allem die meist stabilen 60 Bilder pro Sekunde sorgen dafür, dass Ihr so geschmeidig wie selten sonst durch die Gegend flitzt. Da lassen sich reduzierte optische Details leicht in Kauf nehmen, zumal das Spiel keineswegs schlecht aussieht. Das Fahrverhalten der Vehikel ist angenehm griffig, ohne zu simpel zu werden, die Missionen warten immer wieder mit interessanten Einfällen auf und abseits der Story gibt es jede Menge zu tun. Lediglich ein wählbarer Schwierigkeitsgrad geht mir ab, denn "Driver: San Francisco" macht Euch das Leben nicht allzu schwer – doch das schadet dem feinen Gesamtpaket kaum.

Ihr routiniert zwischen den Vehikeln hin und her. Tanner gewinnt noch andere Fähigkeiten, die Euch das Leben leichter machen: So könnt Ihr Eure Willensenergie für Rammstöße und kurze Turboschübe nutzen bzw. auf Knopfdruck ohne den Umweg der transzendentalen Karte sofort wieder zu Eurem Stammvehikel oder (bei Teamrennen) einem Partner wechseln.

In der Hauptstory mixt Reflections einen bekömmlichen Missions-Cocktail, der Euch immer wieder anders fordert, viel Abwechslung ins Spiel bringt und wohlweislich auf ein Element verzichtet, das bei "DRIVER" für Probleme sorgte. Tanner geht keinen Meter zu Fuß, während des gesamten Spiels sitzt Ihr immer hinterm Lenkrad. Dabei laufen längst nicht alle Einsätze nach dem gleichen Schema ab, weil etwa die Shift-Nutzung hin und wieder nicht möglich ist oder Tanners realer Gesundheitszustand dafür sorgt, dass

neue Widrigkeiten auftreten. Gerade gegen Ende hin erwarten Euch einige kreative Überraschungen – nicht die kleinste davon ist, dass die Entwickler es tatsächlich schaffen, alle Storyelemente zu einem schlüssigen Finale zusammenzuführen.

Habt Ihr das hinter Euch, was in acht bis zehn Stunden machbar und dank einer moderaten Schwierigkeit nicht allzu schwer ist, hält "Driver: San Francisco" noch massenhaft weitere Beschäftigungsmöglichkeiten parat. Hunderte kurze Stunt-, Verfolgungs- und Renneinsätze können absolviert werden; findet Ihr in der Stadt verteilte Symbole oder schaltet Ihr Garagen frei, winken über 30 längere Nebenmissionen. Mit denen ergattert Ihr wie auch durch riskantes Fahren "Willenskraft", mit der Ihr Eure Fähigkeiten ausbaut oder neue Vehikel u.a. für den Mehrspieler-Modus sammelt. Sowohl zu zweit im Splitscreen als auch mit bis zu sieben Mitspielern online dürft Ihr Euch an

jeder Menge unterhaltsamer Solo- und Teamwettkämpfen versuchen, von denen vor allem diejenigen mit Shift-Nutzung zwar auch mal chaotisch, aber zugleich ausgesprochen launig geraten.

Flotte Flitzerei

Technisch gibt "Driver: San Francisco" eine gute Figur ab, die erst in Bewegung richtig zur Geltung kommt: Reflections hat sich entschieden, zugunsten von 60-Bildern pro Sekunde den Detailgrad von Autos und Umgebung einzuschränken. Das Resultat kann sich dennoch sehen lassen und während der actionreichen Missionen fallen schlichtere Texturen ohnehin nicht weiter auf – zumal die angenehme flüssige und bis auf besonders hektische Momente stabile Bildrate dies mehr als aufwiegt. Die über 120 Vehikel sind allesamt Lizenzkarossen und -steuern sich prima: Sportwagen wie RUF-Porsches haben mächtig Zug und die schwerfälligeren Musclecars neigen zum nervösen Heckschwänzen. Auch am Sound gibt es wenig zu meckern: Neben einer umfangreichen und hörenswerten Song-Auswahl gefällt die gute Synchronisation der teils witzig geschriebenen Dialoge. us



PS3 Startet Ihr Story-Missionen, plaudert Tanner ein paar Sätze mit den meist unfreiwilligen Beifahrern. Die in den Bildschirmecken eingeblendeten Gesichter sind ein netter Kniff und stören nicht die Action in der Mitte.

DRIVER: SAN FRANCISCO

Entwickler: Ubisoft Reflections, England
Hersteller: Ubisoft
Termin: 1. September
Preis: ca. 60 Euro

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

- » Story mit 8 Kapiteln und ca. 60 Missionen
- » zahllose Mini- und über 30 längere Nebenherausforderungen
- » 19 Multiplayer-Modi (online/Splitscreen)
- » über 200 km Straßennetz
- » mehr als 120 Original-Fahrzeuge
- » Shift-Körperwechsel ist ungewöhnlich und funktioniert tadellos
- » läuft mit 60 Bildern pro Sekunde
- » installiert 1,2 GB auf der PS3-Festplatte

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Flotte Verfolgungsjagden mit innovativem Körperwechsel-Kniff und viel Stil – Tanners Comeback ist rundum gelungen.

Star Fox 64 3D

3DS Action 12



3DS Auf dem Ringplaneten Titania verlasst Ihr das Arwing-Raumschiff und bekämpft Feinde per Panzer – wie alle Bosse hat auch das Dinoskelett einen verwundbaren Punkt, auf den Ihr die Feuersalven richten müsst (links). In den ersten Missionen erinnert Euch das Spiel immer wieder mit Texteinblendungen an wichtige Waffen oder Flugmanöver (rechts).



Facellit, Teil 2: Nach "The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D" (M! 07/11) erhält ein weiterer N64-Klassiker eine 3D-Aufhübschung mit schärferen Texturen, detaillierteren Polygon-Modellen, neuen Levels, keine frischen Gefährte, keine Extras zum Beispiel in Form von Augmented-Reality-Gimmicks – seit 1997 hat sich (fast) nichts getan.

Um was geht's?

Wie zu N64-Zeiten startet Ihr in der Haut des Piloten Fox McCloud Euer 3D-Shooter-Abenteuer auf dem Planeten Corneria, um nach sechs Levels dem Bösewicht Andross gegenüberzutreten. Start, Ziel und Zahl der Missionen sind in jedem Durchgang gleich. Abzweigen innerhalb der Einsätze öffnen Euch den Weg zu anderen Orten, was die Zahl der Levels auf 15 erhöht. Um alle Schauplätze zu Gesicht zu bekommen und alle Medaillen abzusahnen, müsst Ihr Eure Flügelmannen im Auge behalten. Die plappern nicht nur fließig (jetzt auch in Deutsch), sie informieren Euch auch über die Schwachstellen der Levelbosse (Hase Peppy),

zeigen Euch deren Lebensleiste (Frosch Slippy) und führen Euch zu alternativen Routen (Vogel Falco). Eure drei tierischen Begleiter geraten jedoch wiederholt in Bedrängnis: Achtet auf ihre Hilferufe und ballert ihre Verfolger vom Himmel, sonst seid Ihr sie im Folgeinsatz los!

Obwohl "Star Fox 64 3D" im Kern ein simples Shoot-'em-Up ist, wird jede Aktionstaste genutzt: normaler Schuss, Lock-on-Projektil, Bombe abfeuern, bremsen, beschleunigen, Looping, 180°-Wende, seitliches Rollen inklusive Schutzschild – bis Ihr die Kontrollen intus habt, seid Ihr einmal mit dem Spiel durch. Euer Vehikel steuert Ihr wahlweise per Analogscheibe oder mit einer Kombination aus Scheibe und Bewegungssensoren. Wollt Ihr Raumgleiter, Panzer und U-Boot durch Kippen und Drehen des 3DS kontrollieren, solltet Ihr den 3D-Modus deaktivieren, da der räumliche Eindruck dabei flöten geht. In puncto Spielperspektive habt Ihr die Wahl zwischen 'nah dran' und 'weiter entfernt', die Cockpit-Ansicht des N64-Originals fehlt.

Die 15 Levels erfreuen Euch

mit optischer Abwechslung und massig (versteckten) Gelegenheiten, Punkte zu sammeln: Ihr düst u.a. über Wüsten-, Eis- und Feuerplanet, taucht in die Tiefen eines Ozeans und fliegt durch einen Schrotthaufen im All. Abschüsse von ganzen Gegnerformationen bringen Sonderzähler und letztlich Medaillen, Power-Ups wie stärkerer Laser oder größere Energieleiste (sammelt drei goldene Ringe) helfen Euch in der Schlacht.

In Sachen Modi stehen Euch im Hauptspiel die Varianten '3DS' und 'N64' zur Verfügung – Erstgenannter ist dabei arg simpel. Im neuen 'Arcade'-Modus geht Ihr in einzelnen Levels auf High-Score-Jagd und in der 'Schlacht' beteiligten Multiplayer-Variante bekriegen sich lokal bis zu vier Spieler (ein Modul genügt) – wahlweise mit Einblendung des SpielerGesichts via Kamera. Im Gegensatz zum N64-Original tretet Ihr hier nicht auch zu Fuß an.



3DS Der untere 3DS-Screen wird für das Einblenden von Nachrichten und zur Statusanzeige Eures Vehikels genutzt – mager (links). Ein Spielzugang beinhaltet sieben von fünfzehn Levels, Anfangs- und Endpunkt sind jeweils gleich (Karte rechts).



Oliver Schuites

Trotz der aufgepeppten Optik merkt man dem Weltraumfluchs das Alter an: Die Missionen dauern nur wenige Minuten, unsichtbare Barrieren zwingen Euch auf eine

Schlauchroute und die Kontrollen wirken anfangs überladen. Aber "Star Fox 64 3D" ist kein One-Night-Abenteuer: Der Reiz liegt im Entdecken von alternativen Pfaden, der High-Score-Jagd, dem Finden der Ideallinie und folgerichtig dem Immerwieder-Spielen – ein bisschen wie Buller Hell in 3D. Je länger Ihr die Welten nach Punkte-Combos scant, desto mehr lernt Ihr das ausgelutschte (der musste sein!) Leveldesign zu schätzen. Die Multiplayer-Modi sind eine unspektakuläre Dreingabe.



3DS Ulrich im Visier von Ollis Arwing: Im Mehrspieler-Modus überträgt der 3DS Livebilder Eurer Konkurrenten.

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 9. September
Preis: 45 Euro

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

- » 15 Levels, davon 7 in einem Durchgang spielbar
- » Mehrspieler-Modus nutzt 3DS-Kamera » unterstützt Bewegungskontrolle
- » **3DS-Faktor:** Güter Tiefeneffekt, den man aufgrund des actionreichen Bildschirmgeschehens nur selten genießen kann – Stichwort: Drehen des Geräts in der Hektik

SPIELSPASS

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

76

FAZIT » Aufgeblühtes Remake des N64-Shooters: gut spielbares, aber trotz Levelabzweigungen arg kurzes Weltraum-Vergnügen.



Copyright © 2011 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epic, Epic Games, das Epic Games Logo, Gears of War, Gears of War 3, Marcus Fenix und das Crimson Omen Logo sind Marken oder eingetragene Marken der Epic Games, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Erhältlich als Standard Edition, Limited Edition und Epic Edition. Es wird empfohlen, das Spiel im teilnehmenden Handel vorzubestellen, um die Verfügbarkeit sicherzustellen.

GEARS of WAR 3

JETZT VORBESTELLEN UND AB
20. SEPTEMBER MITKÄMPFEN

BRÜDER BIS ZUM ENDE



XBOX
LIVE

gearsofwar.com
facebook.com/gearsofwar

Microsoft
Studios

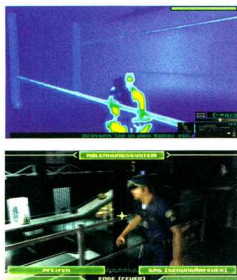
EPIC
GAMES

Jump in.

Splinter Cell Trilogy

PS3 Action-Adventure

16



PS3 Trickliste: Fallen und Feinde überlistet. Ihr mit der technischen Ausrüstung.

In acht Jahren hat sich Top-Spion Sam Fisher einen großen Namen im Videospiel-Business gemacht: Die 1080p-Neuauflagen seiner ersten drei Abenteuer dürft ihr jetzt separat über PSN (je zirka 10 Euro) oder gemeinsam auf der "Trilogy"-Blu-ray erwerben – eine prima Gelegenheit, verpasste Einsätze nachzuholen! Denn mit dem geschickten Einsatz von Licht und Schatten bleiben die Schnüffler-Abenteuer spielerisch topaktuell: Neben einigen Kraxeleien an Rohren und Seilen schleicht Sam vor allem durch finstere Winkel, um Gegner unbemerkt zu umgehen und überwältigte Wachen verschwinden zu lassen. Ihr könnt diese Hinterrücken greifen, dann verhören, betäuben und als menschliches Schutzschild benutzen. Damit das klappt, muss man schon mal einige Lichtquellen mit der Schalldämpferpistole eliminieren. Dann lassen sich Feinde belauschen und manipulieren, was Sam mit



Oliver Ehrle

Schleichen, Austricksen und Überwältigen: Sams Abenteuer garantieren immer noch spannende Stunden – wobei Ihr sie mit der neuen Speicherfunktion jetzt im Schnell-

durchlauf konsumieren könnt. An zwei Abenden spielt Ihr je eine Kampagne entspannt durch, denn Ihr seid nicht mehr auf die raren Autosave-Punkte angewiesen, sondern dürft jeden Schritt mittels kurzer Tastenfolge sichern. So könnt Ihr gewagter experimentieren und die KI ausreizen, erblickt andererseits aber viel schneller den Abspinn. Insofern weht selbst im hohen Schwierigkeitsgrad ein Hauch vom Godmode durch die Neuauflagen – scheitert doch Sam oft nur am Alarm. Originalgetreu präsentieren sich die technischen Mängel der Klassiker, z.B. Stottergeräusche in manchen Arealen, Textur- und Grafikfehler. Dass Ihr die Steuerung nicht konfigurieren dürft, ist schwach.



PS3 Der geschickte Spion kalkuliert Blickwinkel, Lichtquellen und Lärmpegel: Wer diesen Traumer aus dem Weg räumen will, muss ihn in einen dunklen Winkel locken und dann geräuschlos betäuben – nur wenn Ihr ihn als Terrorist entlarvt, dürft Ihr ihn töten.

tels Pfeif-Funktion und zahlreicher Technikgimmicks bestens ausnützt: Sein lautloses Sturmgewehr feuert neben Kugeln u.a. Rauchgranaten, Taser, Betäubungsringe und sogar Ablenkungssysteme – die können Gegner mittels Geräusch anlocken und dann durch KO-Gas betäuben. Allerdings muss Sam auch mit Bewegungsmeldern, Wachhunden, Zivilisten, Sprengfallen und Sicherheitskameras klarkommen, die er dank seiner bis zu drei Sicht-Arten frühzeitig erspäht: Ihr nutzt elektromagnetisches Bild, Nacht- und Wärmesicht. Für spannende Handlung sorgt Erfolgsautor Tom Clancy: Es gilt die Hintermänner von Terroristen und Revolutionären aufzuspüren, Biowaffen und Cyberattacken abzuwehren. Erst wenn alle Informationen gesammelt und Gefahren ausgeschlossen sind, verlässt Sam die Deckung und strafft die Schurken. Wilde Ballereien sind die Ausnahme, "unsichtbar und lautlos" ist Sams Motto – Verhaltensfehler werden häufig mit Missionsabbruch bestraft!

Jetzt Full HD?

Für die 1080p-Neuauflagen hat Ubisoft die 3D-Modelle der Klassiker skaliert und sie mit Texturen in höherer Auflösung versehen: Im Erstling wirken Protagonisten und Umgebung noch etwas grob, bei den Nachfolgern genießt Ihr dagegen weitgehend anscheinliche Grafiken. Nur einzelne Objekte wie Bitmap-Feuer und Sams PDA sind in wenigen Szenen hässlich grob. Leider wurde zudem das HUD nicht überarbeitet, was speziell in "Pandora Tomorrow" unangenehm pixelig ins Auge sticht. In puncto Renderfilme waren wir vor den Handlungsszenen der ersten beiden Titel, die samt Letterbox-Balken ins Breitbildformat gewandelt wurden und deshalb vertikal gequetscht auf dem HDTV erscheinen – so ist die Qualität der Filmschnipsel unter DVD-Niveau.

Dank der neuen Schnellspeicherfunktion gehen Sams Abenteuer lockerer von der Hand, da Ihr nicht bei jedem Fehltritt den halben Level

wiederholen müsst. Ansonsten ist das Optionsmenü spartanisch, Ihr dürft weder die Tastenbelegung ändern noch die Y-Achse des Kamerasticks spiegeln. Wer letztere Funktion gewohnt ist, wird im Eifer des Gefechts oftmals versagen. Verzichtet müsst Ihr auch auf die Mehrspielermodi, nur die Kampagnen lassen sich genießen. Spendabel gibt sich Ubisoft dagegen bei den Trophäen: Jeder Level wird versilbert und auch das Gold (spielt ohne Medikit oder nur mit Pistole und Gimmicks) ist in greifbarer Nähe. **ae**

3D-FAKTOR



Der 3D-Modus gefällt dank guter Tiefenwirkung – z.B.

wenn Ihr die Kamera um Sam dreht (Vorsicht, Ruckler!) oder die Kneir im Anschlag haltet. Gerade zu Beginn von Teil 3 (Leuchtturm-Level) ist das Spiel in 3D noch dunkler.

Entwickler: **Ubisoft, Paris**
Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **15. September**
Preis: **30 Euro**

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

» drei spannende Spionage-Klassiker in 1080p-Auflösung zum günstigen Preis
» bis auf die Renderfilme optisch hervorragend
» keine Steuerungsvarianten möglich
» kaum Frust dank Schnellspeicherfunktion

SPIELSPASS

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

78

FAZIT – Ganz entspannt zum Happy End: sauber auf HD skalierte Spionageklassiker mit allets einsetzbarer Speicherfunktion.



PS3 Viele Gegner lassen sich umgehen, wenn Ihr in dunklen Winkeln verharret.

Arcana Heart 3

PS3 360 Beat'em-Up 12



PS3 Arcana-Attackel Bei genauem Hinsehen wirken die Arcana-Geister etwas pixelig.

» In der M! 04/10 tippten wir: "Das Spiel wird wohl nach Europa kommen – die Limited Edition aber in Japan bleiben." Wir lagen doppelt richtig. Dafür müssen PAL-Spieler nur 40 Euro berappen – ein fairer Zug, schließlich ist "Arcana Heart 3" ein vollwertiger Prügler mit tiefgründigem Kampfsystem. Eine Voraussetzung muss ihr jedoch erfüllen, um mit "Arcana Heart 3" glücklich zu werden: Ihr dürft nicht allergisch gegen Anime-Klischees sein. Denn die Damen (Herren gibt es keine) erfüllen jedes Vorurteil – von der vollbusigen Martial-Arts-Braut über das zierliche Schmädchen und die Gothic Lolita bis hin zum kindlichen Knirps, der auf einem Fabeltier reitet. Zudem quetschen die Mädels bei Attacken wie Tref-

fern, dass es eine Freude (bzw. Qual) ist – wer "Arcana Heart 3" nur rührt, schüttelt den Kopf. Damit tut er es dem verwöhnten "Street Fighter"-Fan gleich, der in den ersten Runden Bahnhof versteht. In der Tat ist das Spiel ohne die Verwendung des Homing-Features (Ihr saust aus jeder Position zum Gegner hin) etwas zäh.

Wer dieses Prinzip jedoch verinnerlicht und bei voller Force-Energie taktisch klug in den Extend-Modus wechselt (für mehr Geschwindigkeit), erkennt das Dynamik-Potenzial, das in der 2D-Schlagerei steckt. Das spektakulärste Feature sind die 23 Arcanas (mächtige Geistwesen), aus denen Ihr vor dem Kampf einen Begleiter auswählt – ihre gewaltigen Superattacken und Spezialfähigkeiten machen 2D-Fans glücklich. ms



Matthias Schmid

"Arcana Heart 3" sticht weder grafisch noch sternenmäßig hervor – weil die Sprites der SD-Arcadeversion entstemmen und die Geschichten mit lahmten Standbildern

erzählt werden. Dafür sorgen die frei den Figuren zuweisbaren Arcanas für eine Vielfalt, von der andere Beat'em-Ups träumen. Gerade Fans von "BlazBlue" werden eine Menge Spaß haben – dank ausgereiftem Cancel-System, mehreren Spezialenergie-Leisten und zig Superattacken habt ihr genug Material, um Euch wochenlang mit dem Spiel zu beschäftigen und trotzdem immer wieder etwas Neues zu lernen.

Entwickler: Examu, Japan
Hersteller: Arc System Works
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

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

- » Story-, Training-, Versus- & Online-Modus: Letzterer lehnt sich an den von "BlazBlue" an
- » 16:9- und 4:3-Ansicht wählbar
- » auf Wunsch hilft Euch ein Anfängermodus

SPIELSPASS

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

79

FAZIT: Freut Euch, dass dieser japanische Prüglerexot nach Europa kommt – mehr J-Girls pro Euro bietet keine andere HÜ-Schlagerei.



PS3 Japan-Style: kleine Mädchen mit komischen Tieren auf dem Kopf oder als Begleiter.

SEIT ÜBER 16 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

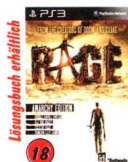
SHOP:HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

45127 ESSEN nahe BURGER KING

TEL: 0201-777225

Jetzt auch 24 Std. ONLINE SHOPPING

WWW.GAMESTOREWORLD.DE



RAGE Anniversary Edition (18)
XB 360/PS3 ab Okt.
dt. Texte/Sprache



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



DEUS EX uncut (18)
X360/PS3 ab Sept.
Limit./Collect Edit. Sept.



God of War Originals Collection
PS3only (18) uncut ab Sept.



FEAR 3 (18) 59,95
X360/PS3 ab Sept.
Collectors Edit. 99,95



BODYCOUNT (18)
X360/PS3 ja 59,95.



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



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



GEARS of War 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 only ab Sept.
Collectors Edit. Sept.



Top 5: 1. Indiz. 2. DukeNukem 3. indiz. 4. Infamous 2 5. CRYSIS 2

GOOOOOLLLLLL



GoW 3 EPIC Edition uncut
XB360only ab Sept.



GoW 3 Ständer u. Kühler
ab September lieferbar



GoW 3 Master Replica ab Oktober



GoW 3 Controller sofort lieferbar



Resistance 3 Survivor Sept.



GoW 3 Actionfiguren ab Sept.



GoW 3 Controller sofort lieferbar



GoW 3 Controller sofort lieferbar

Dualshock 3 in blau, weiss und rot lieferbar

PLAYSTATION MOVE / Spiele und Zubehör lieferbar

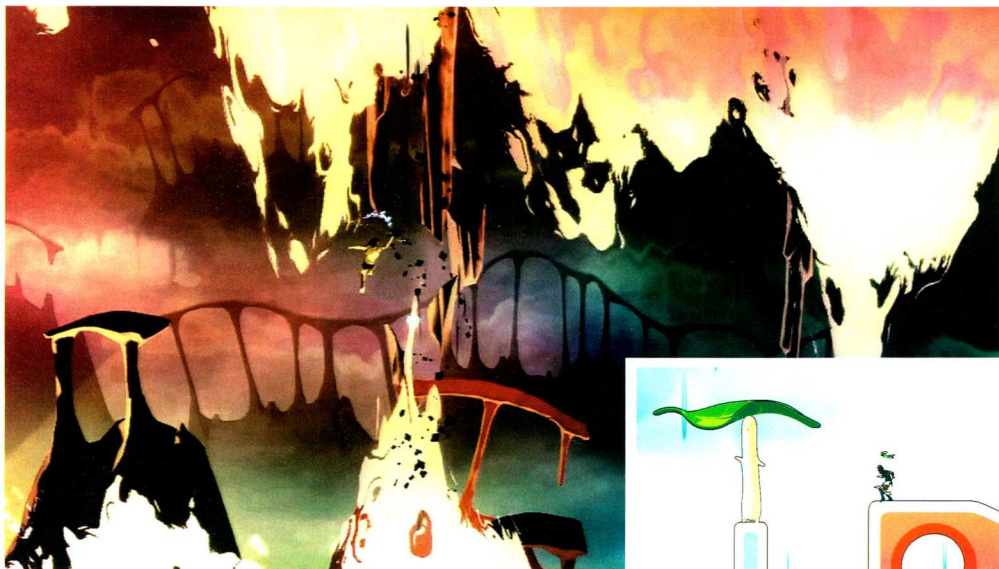
NEU: Über 200 GEBRAUCHTSPIELE für PS3 und XB360 auf Lager

BESTELLSHOTLINE: 0201-777225

Versandkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NN Gek. oder Vorkasse 5,00 EURO - DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 täglich Rückgaberecht (nur versiegelt)
JETZT MIT ALTERNÄHREWS REGISTRIEREN UND 10% SPIELE BESTELLEN !!!
BAHVVB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 NTO: 42317701
INHAVER: ZEGLS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

El Shaddai: Ascension of the Metatron

360 PS3 Action 12



360 Wahnwitzig: Erst hüpft Held Enoch durch eine Flammenwelt, die einer explodierten Lavalampe gleicht, dann hopst er über die Köpfe der 'schauderhaften' Nephilim-Riesen.

»Hm, sieht komisch aus und heißt auch komisch, dieses Spiel. Pff, das ist nix für mich – ich warte lieber auf 'Call of Duty' und 'Uncharted 3'... Wer so denkt, möge rasch weiterblättern und den kurzen Flash, den ihm die Bilder auf dieser Doppelseite verschafft haben, wieder vergessen. Sorry, dass wir Dich mit einem Produkt, das nicht Deiner Erwartungshaltung entspricht, belästigt haben. Fühlt Ihr dagegen aufkeimende Neugier oder denkt Ihr einfach nur 'Verdammt, sieht das abgefahren aus', dann tretet bitte ein. Dieses Spiel ist eine Reise in eine abstrakte Wunderwelt, ein Farben- und Formenrausch in 2D und 3D. Es ist der viel zitierten Drogenfantasie eines verspulten Entwerklergeists näher als jedes andere bisherige kommerzielle Videospiel

und es verdient das adelnde Adjektiv 'bildgewaltig' von der ersten Sekunde bis hin zum Abspann nach gut acht Stunden optischer Ekstase.

Doch warum hat das Spiel einen so merkwürdigen Namen: weil es die Geschichte Enochs erzählt, der als Mittelsmann zwischen Gott und den gefallenen Engeln agieren soll – siehe Kasten links unten. 'El Shaddai' ist eine der jüdischen Bezeichnungen für den einen Gott – so wie 'Jehova', 'Jahwe' oder 'Adonai'. Und der Untertitel 'Ascension of the Metatron' deutet auf die Himmelfahrt des Hauptcharakters Enoch hin, der laut den Henoch-Büchern von Gott in den Stand des Engels Metatron berufen wurde. Gleichwohl es dem Spiel nicht immer gelingt, Euch die komplexe Geschichte verständlich zu vermitteln und vor allem in der

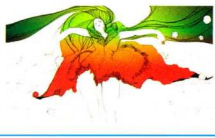
ersten Spielstunde viel zu viel Namen und Story-Schnipsel auf Euch einprasseln, stellt die Rahmenhandlung eine angenehme Abwechslung zu den üblichen Terroristen-haben-Atomwaffen- und Orks-greifen-das-Dorf-an-Szenarien dar.

Mario würde weinen

Spielerisch ist 'El Shaddai' eine Mischung aus 'Devil May Cry light' und einer fast schon banalen Jump'n'Run-Mechanik. Letztere verzichtet großteils auf verzwickte Sprungpassagen – manche 3D- und fast alle 2D-Passagen setzen auf die hypnotische Macht der bewegten Bilder statt auf herausfordernd platzierte Plattformen. In der anderen Hälfte des Spiels balgt sich Held Enoch mit einer überschaubaren Gegnerschar – via

SAWAKI WER?

'El Shaddai' ist das Baby des extravaganten Designers Takeyasu Sawaki. Früher war Sawaki bei Capcom und für das Mech-Design in 'Steel Battalion' und 'Okamis' grandiosen Stil verantwortlich. Zudem arbeitete er als Zeichner an der 'Devil May Cry'-Serie. Weitere Aktivitäten und Kunstwerke (Bild unten) des 38-jährigen Japaners findet Ihr unter www.sawaki.cc.



DER URSPRUNG VON (H)ENOCHS GESCHICHTE

Das äthiopische Buch Henoch zählt zu den apokryphen Schriften – das sind bibelnahe Texte, die aus diversen Gründen nicht in den Bibelkanon aufgenommen wurden. Die Geschichte von Henoch (gleichbedeutend mit Enoch, dem Helden von 'El Shaddai') erzählt vom Sturz der Engel. Die stiegen zur Erde hinab, um sich mit menschlichen Frauen zu vereinen. Die Früchte dieser unheiligen Verbindungen waren Riesen, sogenannte Nephilim, die Menschen (und sich gegenseitig) fraßen und die Erde verwüsteten. Erst über die Zerstörung verdammte Gott die gefallenen Engel, auf dass sie zusehen mögen, wie ihre Kinder getötet werden. Zudem werden sie am Tag des Jüngsten Gerichtes in ein Loch aus Feuer geworfen und dort für alle Ewigkeit schmoren. Im Angesicht dieser Strafe baten die Verurteilten Henoch, der aufgrund seiner Frömmigkeit vorzeitig in den Himmel gefahren war, dem Herrn eine Bittschrift zu übermitteln. Gott jedoch lehnte ab und befahl seinen Erzengeln, die Gefallenen zu binden und die Erde durch eine Flut von allem Übel zu reinigen.

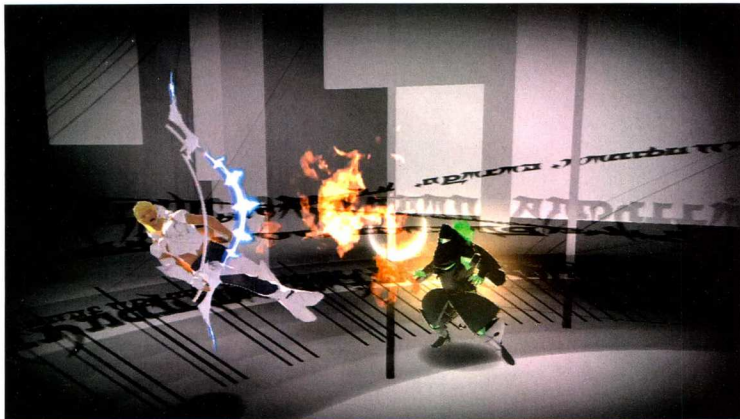


360 Zaubhaft: Mitten in einem 2D-Level erlebt Ihr einen Tag-Nacht-Übergang.



Matthias Schmid

2011 ist mein Jahr der Grafik-Knaller: Erst bombardiert mich "Killzone 3" mit dreckigem 3D-Krieg in Perfektion, dann verpasst mir "Kirbys" wollige 2D-Optik einen Zuckerschok. Doch "El Shaddai" schlägt beide, ach was – es schlägt sie alle! Grafisch zumindest. Was Verzauberer Sawaki hier vom Stapel lässt, ist schwer in Worte zu fassen – ein bildgewaltiger Superlativ jagt den nächsten, ständig hat mich "El Shaddai" mit neuen Farbsets und Stilkapriolen überrascht. Dank des gut funktionierenden Kampfsystems samt taktischem Waffenklau kann ich sogar mit den repetitiven Arenafights, der unzureichend erklärten Bedeutung der roten Sammel-Orbs und der hektischen 2D-Sprungsteuerung leben. "El Shaddai" berauscht, hypnotisiert und bricht mit Konventionen – gebt diesem Experiment eine Chance!



360 Die wiederkehrenden Arenakämpfe gegen den Wächter Azazel enden mitunter in einer Niederlage – doch auch dann geht's weiter.



360 "El Shaddai" experimentiert: Meist wirken die 3D-Landschaften abstrakt und körperlos (links), an anderer Stelle läuft Enoch durch eine Sci-Fi-Stadt im "Final Fantasy X"-Stil.



überschaubarem Kampfsystem. Euch steht lediglich ein Angriffsbutton zur Verfügung, Zahl und Rhythmus Eurer Tastendrücke entscheiden über die Art der Attacken. Zusätzlich blockt Enoch, rollt zur Seite und schleudert Feinde in die Luft, um dort weiter auf sie einzuschlagen.

Die entscheidenden Faktoren sind jedoch Zustand und Art Eurer Waffe: Nach einigen Attacken verliert das Mordinstrument seinen blütenweißen Schimmer, leuchtet schmutzig rot und richtet kaum noch Schaden an. Dann solltet ihr kurz auf Abstand gehen und die Waffe per Tastendruck effektiv reinigen. Weil Enoch stets nur einen Monstermeuchler (von insgesamt drei) tragen kann, kommt der Waffenwahl große Bedeutung zu: Ihr solltet den Gegner mit der

stärksten Waffe zuerst in die Knie zwingen – dann schnappt Euch sein Kampfgerät und beharkt den Rest der Truppe. Zusätzlich könnt ihr ab und an den feurigen Erzengel Uriel zu Hilfe rufen – dann werden alle Hiebe kraftvoller und Uriels wuchtiger Finisher setzt selbst den dicken Bossen kräftig zu. Die wenigen Bosskämpfe können mit der simplen Dynamik der Standardkämpfe nicht mithalten, zu oft sind die Attacken vorhersehbar und treffen trotzdem ihr Ziel. Geht Enoch daher mal die Puste aus, dürft ihr ihn (begrenzt oft) ins Leben zurückholen. Wer trotzdem draufgeht oder in Abgründe purzelt, kehrt an fair verteilten Checkpoints zurück, zusätzlich wartet ca. alle 20 Minuten der Engel Lucifel, der Gott per Handy (!) über Euren Fortschritt

informiert und diesen auf Festplatte bannt.

Der bei Weitem größte Pluspunkt von "El Shaddai" ist das enorme Spektrum der visuellen Ausdrucksformen in den Levels: Enoch läuft durch wabernde 3D-Landschaften ohne Texturen, verschwimmt dank überragendem Shadereinsatz mit dem Hintergrund, tanzt durch zerfließende 2D-Bilder oder rast auf dem Cybermotorrad durch eine Techno-Welt. Wenn ihr schließlich Sawakis niedlicher Interpretation der Nephilim-Riesen auf der Rube herumhüpft oder durch 2D-Level gewordene Kirchenglasfenster wandelt, die selbst Papa Ratzinger wuschig machen würden, dann wisst ihr: Videospiele sind Kunst. Nur ein Narr würde daran noch zweifeln. *ms/wv*



Michael Herde

Langweilig, primitiver Aufbau, wirre Story, hakelige Sprungsteuerung – Vieles lässt sich an "El Shaddai" zu Recht kritisieren. Spötter mögen gar behaupten, das Spiel sei nur eine interaktive Winamp-Visualisierung. Doch mich hat "El Shaddai" berührt wie zuletzt nur "Shadow of the Colossus": Auch hier hat die Monotonie für mich meditativen Charakter, die mir etwa beim ähnlich gelagerten "Alice" fehlte. Also: Japanische Sprachausgabe anstellen und abtauchen ins Bildermeer. Danke, dass es so etwas heute noch gibt!

Entwickler Ignition / Crim, England/Japan
Hersteller Ignition / Konami
Termin 8. September
Preis 60 Euro

Unterstützt » 1 Spieler,
Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar
» basiert auf jüdisch-christlicher Mythologie
» androgyne Hauptfigur: ein Engel in Jeans
» Art-Galerie & Alternativ-Kostume
» wahlweise englischer/japanischer Ton
» Soundtrack & Artbooks bei play-asia.com

SPIELSPASS

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

82

FAZIT: » Spielerisch simpler, visuell überragender Mix aus Action und Jump'n'Run – ein unvergessliches Erlebnis für aufgeschlossene Gamer.



360 Nächlicher Waffenklau: Mit seinem Bogenschwert Anch haut Enoch effektiv zu (links). Der geschwächte Feind wird für kurze Zeit bewegungsunfähig und sinkt in die Knie (Mitte). Per Knopfdruck entwendet ihr mit einer Nahkampfatacke seine Waffe (rechts).

Captain America: Super Soldier

PS3 360 Wii DS 3DS Action 16

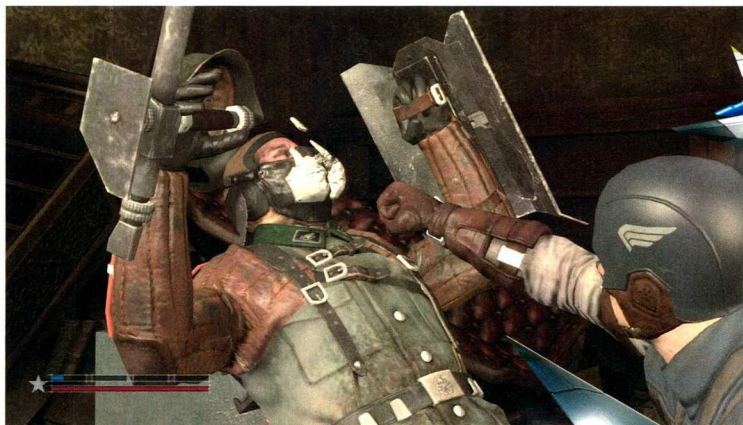


"GEHT SO"

Wiebke Westphal

"Captain America: Super Soldier" hätte mein Held sein können. Aber während der immerhin gut sechs Stunden Spielzeit wurde ich das Gefühl nicht los, immer wieder

dasselbe zu erleben und zu sehen. Zu selten haben mich die Entwickler überrascht, zu banal ist die dahinplätschernde Story. Die Nebencharaktere bleiben blass und ohne Tiefgang, ebenso wie der Captain selbst. Auch die Ruckelgrafik mit ihrer tristen Farbpalette ist kein Hingucker. Einzig die Kämpfe haben mir gut gefallen: Reichlich dynamisch und abwechslungsreich ähneln sie im Kern "Batman: Arkham Asylum" und fordern taktisches Vorgehen. Da bin ich fast versucht, die grottegedeckte Synchronisation zu entschuldigen. Trotz seiner Mängel ist "Super Soldier" eines der besseren Lizenzspiele und macht stellenweise richtig Spaß.



PS3 Investiert Ihr einen Zielmesserabschnitt, gebt Ihr Eurem Gegner richtig aufs Maul.

Steve Rogers möchte für sein Land in den Zweiten Weltkrieg ziehen. Doch er wird ausgemustert und so nimmt Steve freiwillig an einem Experiment der Regierung teil. Durch das 'Supersoldatenserum' wird aus ihm ein Superkämpfer: Captain America. Ausgerüstet mit einem Schild und Bärenkräften, stürzt Ihr Euch in den Kampf gegen die Hydra-Organisation und Red Skull. Der plant, eine unglaubliche Energiequelle zu entfesseln, die sich 'Kosmischer Würfel' nennt. Das gilt es zu verhindern! Euer erstes Ziel ist, die Luftverteidigung des Schlosses

Zemo, welches Hydra als Unterschlupf nutzt, zu zerstören. Bei Eurem Einsatz seid Ihr sowohl ober- als auch unterirdisch unterwegs. Denn unter dem Schloss erstreckt sich ein Labyrinth aus Gängen, das alles andere als ansehnlich ist: Das Farbspektrum reicht von braun bis grau.

Mehr Abwechslung bietet das Kampfsystem. Euer Schild dient nicht nur der Verteidigung, Ihr werft ihn auch als Bumerang auf Gegner oder explosive Fässer. Zusätzlich besitzt Ihr einen Zielmesser, der aus vier Segmenten besteht und für Spezialattacken genutzt wird. So benötigt Ihr für einen verstärkten Schlag einen Zielmesserabschnitt, während es zweier bedarf, um die Waffe eines Feindes gegen ihn zu verwenden. Ihr seht so immer wieder schöne Slow-motion-Kampfsaktionen, in denen Ihr beispielsweise Eurem Gegner den Mundschutz aus der Visage schlägt. Die Anzeige füllt sich nach einem Konter oder guten Kombinationen wieder auf. Am Boden liegende Gegner erledigt Ihr schließlich per Quick-



PS3 Mit Eurem Schild kloppt Ihr Euch elegant durch Gegnerwellen.

Time-Event. Im Gefecht sammelt Ihr Erfahrungspunkte, die Ihr in Upgrades Eurer Fähigkeiten investiert. Der Schild kann dann etwa beim Wurf mehrere Feinde treffen.

die Aufgaben, um Türen zu öffnen: Stets führt Ihr nur aus einem Pool von Zahlen und Buchstaben zwei gleiche zusammen. Ebenso simpel die Kletterpassagen: Ihr schwingt in "Assassin's Creed"-Manier an Wänden entlang, allerdings auf festge-

3D-FAKTOR



Die Stärke des 3D-Effekts ist im Optionsmenü einstellbar.

bar: Die guckkastenartige Tiefenwirkung beeindruckt, Doppelkonturen halten sich in Grenzen – allerdings stört die vom 3D-Effekt unabhängige Ruckelgrafik das Erlebnis enorm.

Entwickler: Next Level, USA

Hersteller: Sega

Termin: im Handel

Preis: ca. 50 Euro

Unterstützt: 1 Spieler;

Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

» 19 Kapitel

» 6 bis 8 Stunden Spieldauer

» englische Original-Sprecher

» gesammelte Objekte schalten neue Herausforderungen frei

SPIELSPASS

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

65

FAZIT » Eigentlich spaßiges Action-Spiel, das aber durch leblose Figuren, ruckelnde Grafik und arg simple Rätsel an Charme verliert.

Wo ist die Abwechslung?

Kurze Geschichtspassagen und Rätsel lockern das Gekloppe auf.

Beides gestaltet sich jedoch viel zu einfach. Beispielsweise



ZUR STANGE SPRINGEN

PS3 Mit nur einem Knopf hängelt Ihr Euch über Abgründe hinweg. Dabei dürft Ihr Euch nicht frei bewegen, sondern müsst den gelb markierten Weg gehen – lahm!

legten Wegen. Diese sind, wie alle Ziele im Spiel, deutlich erkennbar. Nicht nur, dass Eure nächste Station gelb blinkt, nein! Auch zwei große Pfeile oder ein leuchtender Stern deuten darauf hin.

Das normale Erkunden lädt dagegen zum Verlassen des offensichtlichen Wegs ein. Dabei findet Ihr allerlei Gegenstände, die Euch mit weiteren Informationen zu Gegnern und Story versorgen. ww

Nintendo

WWW.NINTENDO.DE

GRENZENLOSE WEITEN. GIGANTISCHE SCHLACHTEN

STAR FOX 64 3D – DAS LEGENDÄRE KULTSPIEL IN 3D.

MIT DEM EXTRASCHUB 3D-POWER, VERBESSERTER GRAFIK UND INNOVATIVER STEUERUNG GEHT'S AB IN EIN PACKENDES WELTRAUMABENTEUER. IM MULTIPLAYER SOGAR MIT BIS ZU DREI FREUNDEN, DEREN GESICHTER DU ÜBER DIE INNENKAMERA DES NINTENDO 3DS SIEHST.



KÄMPFE AN DER SEITE VON FOX MCCLOUD, PEPPY HARE, SLIPPY TOAD UND FALCO LOMBARDI – DEN BELIEBTESTEN CHARAKTEREN AUS DEM STAR FOX UNIVERSUM



NINTENDO 3DS

WWW.STARFOX643D.DE

WEITERE INFORMATIONEN ZU FUNKTIONEN DES NINTENDO 3DS FINDEN SIE AUF DER OFFIZIELLEN WEBSITE UNTER:

WWW.NINTENDO3DS.DE

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



Hunted: Die Schmiede der Finsternis

"Hunted" spaltet die Gemüter. Entwicklungschef Brian Fargo weiß das und erklärt, wie es soweit kam.

Brian Fargo ist ein alter Hase in der Videospielindustrie. Ältere Rollenspieler kennen ihn nicht nur von der "Bard's Tale"-Reihe, sondern auch als Gründer von Interplay, wo Genrehighlights wie "Baldur's Gate" oder "Fallout" ihren Anfang nahmen. Wir haben ihn um ein Resümee zu seinem jüngsten Spiel gebeten.

MI Games: "Hunted" ist im Handel – wie denkst Du rückblickend über das Projekt? Bist Du zufrieden mit dem Ergebnis?

Brian Fargo: Ursprünglich war es unser Ziel, das beklemmende Gefühl einzufangen, zusammen mit einem Freund Höhlenkomplexe zu erkunden. Ich glaube, das ist uns in mehrerer Hinsicht auch gelungen. Das Spiel bietet Tiefe und großartige Möglichkeiten, wie man den Partner im Kampf unterstützen kann. Trotzdem bin ich nicht rundum zufrieden, vor allem in Hinblick auf den Entwicklungsprozess. Was alle großartigen Spiele so großartig macht und was großartigen Entwicklern ihren Erfolg beschert, ist die Möglichkeit zu Optimierungen und Feintuning bei der Spielbalance. Wer sagen kann, dass ein Spiel dann fertig ist, wenn es tatsächlich fertig ist, ist als Entwickler in der bestmöglichen Position. Wir hätten mehr Zeit benötigt, um Schwächen zu beseitigen, von denen wir im Vorfeld bereits wussten, dass sich Spieler darüber beklagen würden. Ich wollte zum Beispiel dringend Fokusgruppentests machen, um das Spiel auszubalancieren. Das ist besonders dann wichtig, wenn man eine neue Marke auf PS 3 und Xbox 360 etablieren möchte, die ein paar Dinge anders angeht. Doch das war eine Entscheidung, die nicht ich zu treffen hatte.

Es scheint, als ob Dein Name zu Beginn der Entwicklung sehr stark in den Vordergrund gerückt wurde, Bethesda

mittlerweile aber verschweigt, dass "Hunted" ein Brian-Fargo-Spiel ist. Empfindest Du das auch so? Was ist geschehen?

Ich wurde bei einigen wichtigen Entscheidungen gegen Ende der Entwicklung außen vor gelassen. Aufgrund meiner Erfahrung als Entwickler wie auch als Chef eines großen Herstellers hatte ich ziemlich klare Vorstellungen zu Design und Vermarktung. Ich glaube, ich war etwas offener und direkter als Bethesda erwartet hatte, als ich bestimmte Schritte in Frage gestellt habe.

Einer der besten Aspekte von "Hunted" war aus unserer Sicht das permanente Geplänkel zwischen E'lara und Caddoc, da sie Ereignisse oftmals genau so kommentierten, wie wir es vor dem Fernseher auch taten. Woher wisst Ihr, was Spieler gerade denken? Wir haben eine vergleichbare Methode schon in "Bard's Tale" verwendet und diese Art zu schreiben macht uns richtig Spaß. Häufig wirken Dialoge und Kommentare in Spielen hochtrabend und passen nicht so recht zum Geschehen. Wir hingegen konzentrieren uns eher auf das, was eine bestimmte Situation ausmacht. Unser Team bringt aber wohl auch einfach die nötige Erfahrung und ein Gespür für die Gedanken der Spieler mit.

Wie wichtig ist Humor in Videospielen? Und wie stehst Du zu "ernsthaften" Spielen wie "Call of Duty", wo es quasi keine selbstironischen Momente gibt? Humor kann ein zweischneidiges Schwert sein, denn er bietet einen weiteren Angriffspunkt für Kritiker – neben Grafik, Sound oder Steuerung. Humor ist eine subjektive Angelegenheit, weshalb man schnell Gefahr läuft, in den Augen der Kritiker ein selbst gestecktes Ziel nicht erreicht zu haben. Und das schlägt sich dann in den Wertungen nieder. Für mich als Designer ist es dennoch wichtig, ein bisschen Witz ins Spiel zu bringen. Der beste Humor entsteht meines Erachtens aus sehr intensiven Szenen. Die wirklich ernsthaften Spiele sollten darauf aber weitestgehend verzichten.

1987 erschien ein Text-Adventure namens "Demon's Forge" und dort wurde ein Designer F. Brian Fargo gelistet. Bist Du das?

Das Spiel erschien ursprünglich schon 1982, als ich gerade meinen Highschool-Abschluss gemacht hatte, und es war das erste Spiel, das ich je entwickelt habe. Ich habe es programmiert, Disketten kopiert, sie verpackt und an Vertriebe geschickt. Ich habe daraus eine Menge gelernt und es war meine Eintrittskarte in die Branche. Meinen Kumpel Michael Cranford ("Bard's Tale 1-2") habe ich damals für einen Rekrutiert, denn ich war ein ziemlich schlechter Zeichner. Den Namen haben wir dann als Arbeitstitel für "Hunted: The Demon's Forge" verwendet und Bethesda hat schließlich beschlossen, ihn beizubehalten.

Brian Fargo (49): 2002 gründete er seine jüngste Firma inXile Entertainment.

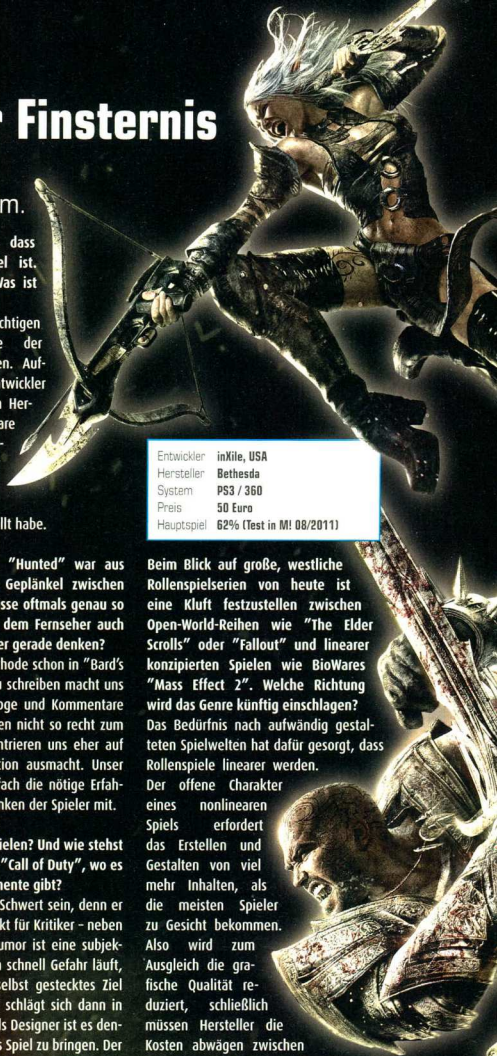
Entwickler	inXile, USA
Hersteller	Bethesda
System	PS3 / 360
Preis	50 Euro
Hauptspiel	62% (Test in MI 08/2011)

Beim Blick auf große, westliche Rollenspielerreihen von heute ist eine Kluft festzustellen zwischen Open-World-Reihen wie "The Elder Scrolls" oder "Fallout" und linearer konzipierten Spielen wie BioWare's "Mass Effect 2". Welche Richtung wird das Genre künftig einschlagen? Das Bedürfnis nach aufwändig gestalteten Spielwelten hat dafür gesorgt, dass Rollenspiele linearer werden.

Der offene Charakter eines nichtlinearen Spiels erfordert das Erstellen und Gestalten von viel mehr Inhalten, als die meisten Spieler zu Gesicht bekommen. Also wird zum Ausgleich die grafische Qualität reduziert, schließlich müssen Hersteller die Kosten abwägen zwischen zehn Stunden linearem Material gegenüber 40 Stunden offener Spielwelt, von der ein Durchschnittsspieler nur zehn sieht. Oder bestimmte Bausteine und Elemente der offenen Spielwelt werden mehrfach verwendet und wiederholen sich folglich. Grundsätzlich sind Open-World-Spiele viel aufwändiger, doch es lohnt sich, wie Rockstar immer wieder zeigt. Besser macht das kleiner und man sieht ja, wie viele Jahre sie benötigen, um das so hinzubekommen. Deshalb prognostiziere ich für die Zukunft, dass lineare Spiele überwiegen werden – wenn man den MMO-Sektor außen vor lässt.

Und welche Pläne hast Du für die Zukunft? Besteht die Aussicht auf ein neues Fargo-Rollenspiel?

Sehr gerne würde ich immer noch "Wasteland" machen, aber es ist schwierig, derart aufwändige Projekte als unabhängiger Entwickler umzusetzen. Ich weiß, dass es welche geben wird, denen das gelingt, aber letztendlich bedient man damit auch nur einen Nischenmarkt. Deshalb konzentriere ich mich heute auf mehrere kleinere Projekte, durch die ich besseren Kontakt zu den Kunden entwickeln kann. Langfristig könnte es aber durchaus mal ein großes, neues Rollenspiel geben.



Dragon Age 2: Das Vermächtnis

Wenn Ihr erfahren wollt, was Hawkes Vater mit der dunklen Brut am Hut hat, dann gibt Euch BioWare mit diesem Zusatzinhalt die spannende Antwort – die kostet aber 10 Euro...

Entwickler BioWare, Kanada
 Hersteller Electronic Arts
 System PS3 / 360
 Preis 10 Euro
 Hauptspiel 88% (Test in M! 04/11)

» Nachdem Hawkes Familiengeschichte schon im Hauptspiel eine tragende Rolle zugeordnet war, müsst Ihr Euch im DLC "Das Vermächtnis" nun erneut damit auseinandersetzen. Ein Angriff der Karta, jenem zwergischen Bund Kasten- und Gesetzloser führt Euch und Eure Begleiter ins Niemandsland nahe Kirkwall und auf die Spuren Eures Vaters.

Gute drei Stunden kämpft Ihr Euch durch eine Festung, deren

Grundriss glücklicherweise nicht der stark begrenzten Baukasten-Logik des Hauptspiels entspricht. Leider kommt schon bald das Gefühl auf, dass der Auftritt des Endgegners naht – auch wenn Ihr denkt, gerade erst angefangen zu haben.

Dabei macht BioWare storytechnisch viel richtig: Ärgerten wir uns in den DLCs von Teil 1 noch über ein unbefriedigendes Ende der "Hexenjagd" oder wenig Mut zur Überraschung in den "Chroniken der

Dunklen Brut", so überzeugt "Das Vermächtnis" mit einer spannenden Erzählung (die endlich wieder einen Funken Licht in die Geschichte der dunklen Brut bringt), interessanten Dialogen sowie einem unerwarteten Ende. Lediglich der Start der Download-Episode könnte noch schöner in den Spielfluss eingebunden sein: Eine Statue in Eurem Anwesen erinnert Euch an das Abenteuer – wann es genau stattfand, wird dabei nicht geklärt.

Einige nette Nebenquests und eine neue Gegnerstrategie garnieren den Download-Inhalt: Schildbewehrte Genlocks und Brontos greifen mit schweren Sturmattacken an. Fordernd wird das Spiel auf normaler Schwierigkeit dennoch nur beim Endgegner und auch nur dann, wenn Ihr Wert darauf legt, all Eure Recken unverletzt durchkommen zu lassen. *km*



360 Das Funkeln verrät: Der Turm im Hintergrund birgt ein Geheimnis. Wie Ihr dorthin gelangt, bleibt zunächst ein Rätsel.



360 Mag der alte Genlock ruhig seinen Schild auspacken – sterben muss er trotzdem. Einfach Draufhauen funktioniert!

Kerstin Mayer
 Im Zentrum der Story von "Dragon Age: Origins" standen Verderbnis und dunkle Brut. Ich war enttäuscht, dass diese Thematik in Teil 2 nur am Rande behandelt wurde. Erfreulicherweise greift BioWare mit diesem DLC nun wieder auf die dunkle Brut zurück und schafft es erneut, mich für dieses Mysterium zu begeistern – bitte mehr davon! Da stört es auch nicht, dass weder Spielablauf noch Kampfsystem echte Neuerungen bieten.

GROSSES KINO jetzt im Handel

und im Internet:
www.audiovision.de

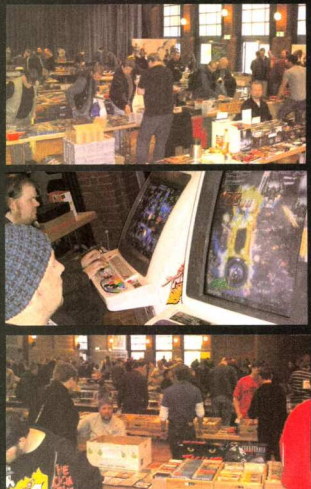
KINO ZU HAUSE
audiovision
 3D • HDTV • BLU-RAY
 40 bis 55 Zoll
190 FERNSEHER
 UNTER 800 EURO
 Aktuelle Top-Geräte im XXL-Vergleichschart
 Empfehlungen der Redaktion für alle Größenklassen
 Technik, Features, Preise für alle 190 Modelle
RAUMAKUSTIK OPTIMIEREN
 WORKSHOP
 So messen Sie richtig ein
 Monitore statt Absorber
 Die perfekte Boxen-Aufstellung
 Bassreflex Box für Ihren Subwoofer
20 TRENDS FÜR 2012
 3D-Blu-ray in Kombination
 3D-Boxen mit 4K-Blu-ray
 3D-Boxen mit 4K-Blu-ray
11 RECEIVER
 4 Breitband 500-Euro-Modelle im Vergleichschart
 4 Breitbandmodelle für die 1.000-Euro-Klasse
 120-Watt High-End-Boxen A10 400 von Acoustics
6 SEITEN-TEST TV-INNOVATIONEN
 Testen Sie 21 TV
 Multimediale Funktionen
 Perfektes Bild auf
 Ausreichend mit
 mark-Kombination

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

**Bürgerhaus
 Wilhelmsburg
 Mengestr. 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:
gryodine@aol.com

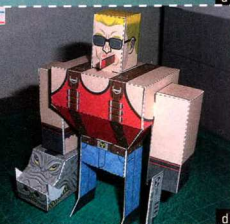
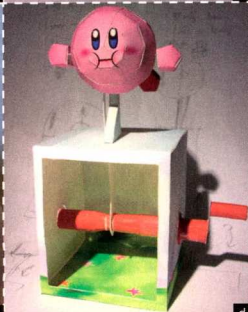




PAPERCRAFT

Schere, Leim, Papier – was daraus Schönes werden kann, das seht Ihr hier!





Web-Links

- a) walyou.com/video-game-characters-papercraft
- b) technabob.com
- c) papercraft-world.blogspot.com
- d) papercraft.blogspot.com
- e) tektonten.blogspot.com
- f) nintendopapercraft.blogspot.com
- g) zolton.org
- h) papercraftparadise.blogspot.com



DOWNLOAD



Who is God



360 "Mein Gott, es ist voller Sterne" – ansonsten hat die vergnügliche Dauerhüpferei aber eher wenig mit dem Filmklassiker "2001" zu tun.

XBOX 360
INDIE GAMES TIPP

Nach den beiden gewitzten "Platformance"-Hüpfereien beglücken uns Magiko Gaming mit einem flotten Geschicklichkeitstest, der seine Inspirationen ungeniert von bewährten Vorbildern klaut. Stil und Inszenierung mit knallbunten Farben, Pixelobjekten und wilden, zur launigen Party-Techno-Mucke passenden Animationen erinnern stark an "Tekno Kitten Adventure" (ebenfalls als Indie Game erhältlich). Der Spielablauf stammt dagegen vom iPhone-Dauerbrenner "Doodle Jump", angereichert mit ein paar willkommenen Erleichterungen, die mehr Abwechslung und weniger Frust bei gelegentlichen Fehlhüpfen bescheren. So hoppelt ihr mit einer von vier knuffigen Gottheiten gen Himmel und seht auf dem Spielfeld die Bestleistungen der Konkurrenz vorbeiraschen. Mit Tiefgang kann und will "Who is God" gar nicht protzen, als Minutenspaß zwischen-durch ist es klasse. *us*

Entwickler: **Magiko Gaming, USA**
Preis: **1 Euro**
7
Spielspaß

Marvel flippert noch 'ne Runde

SPIELE • Das Faible des Comic-Giganten für virtuelle Silberkugeln ist ungebrochen: Für "Pinball FX 2" bzw. "Marvel Pinball" gibt es bereits sechs Tische, nun wurde ein weiteres Quartett angekündigt. Unter dem Banner "Vengeance & Virtue" sollen noch dieses Jahr für PS3 und Xbox 360 vier Flipper erscheinen, bei denen die mystischen Charaktere des Marvel-Universums im Mittelpunkt stehen – als erster Star wurde bislang Ghost Rider bestätigt (siehe unten). Außerdem dürfen sich Besitzer anderer Systeme freuen: "Marvel Pinball" wird bis Ende 2012 u.a. auf Wii U, 3DS und die PS Vita umgesetzt. *us*



One Epic Game



PSP Ohne Pause durch Zeit und Raum: Euer ballender Dauerläufer klappert mehrere Epochen ab und lässt sich weder von Aliens noch von Ritzern aufhalten.

PS3 PSP
miniS TIPP

Der Name ist Programm: "One Epic Game" nimmt sich und die gängigen Videospiel-Klischees alles andere als ernst, besonders die Textkasten-Dialoge zwischen den Levels sind vollgestopft mit Slapstick-Gags. Doch auch spielerisch hat es was auf dem Kasten und entpuppt sich als ordentliche Mischung aus "Metal Slug" und "Cana-ball". Euer Held rennt automatisch immer nach rechts, mit je einem Knopf lasst ihr ihn hüpfen und ballern. Das ist simpel gestrickt, funktioniert aber gut: Die hübsche Pixeloptik gefällt mit abwechslungsreichen Szenarien, die Zufallsgenerierung der Levels und verschiedene Aufgabenstellungen verhindern Monotonie. Tiefgang findet ihr in "One Epic Game" nicht, aber als Reaktions-Baller-Quickie macht es seine Sache gut. *us*

Entwickler: **Grip Games, USA**
Preis: **3 Euro**
7
Spielspaß

Sony belohnt den PSN-Spielekauf

SPIELE • Nachdem Microsoft schon seit Jahren Download-Spielen mit regelmäßigen Sonderaktionen wie dem "Summer of Arcade" mehr Aufmerksamkeit verschafft, versucht sich nun auch Sony an einem ähnlichen Konzept. Hinter "PlayStation Network PLAY" steckt das Angebot, bis Mitte September vier bestimmte PS3-Downloadtitel zu erwerben, dann gibt es jeweils ein paar Extras sowie einen Gutschein für das später erscheinende "PayDay: The Heist". Folgendes Quartett soll Euch schmackhaft gemacht werden: "Street Fighter III: Third Strike" (24. August, 15 Euro, Bonuskämpfer Gill), "The Baoning" (31. August, 13 Euro, zusätzlicher Koop-Charakter), "BloodRayne: Betrayal" (7. September, 13 Euro, Home-Item und XMB-Thema) sowie "Renegade Ops" (14. September, 13 Euro, Waffen- und Fahrzeugpack). Im Gegensatz zu Microsofts Aktionen sind die Spiele aber nicht exklusiv, entsprechend dürfen sich auch Xbox-360-Zocker auf eine zeitgleiche Veröffentlichung freuen. Ob das alles so hinhaut, halten wir aber für fraglich – "BloodRayne" ist laut den Entwicklern bereits auf Oktober verschoben worden. *us*



ONLINE-TICKER »

+++ Stückeltaktik: Der PC-Sensationserfolg "Minecraft" wird auf der Xbox 360 nach der gleichen Taktik veröffentlicht – also nicht gleich als finales Produkt, sondern in Beta-Form, die dann laufend überarbeitet wird. +++ Free-to-Play auf Konsole: Angeblich überarbeitet Microsoft seine Online-Richtlinien, damit zukünftig auch kostenlose MMOs angeboten werden können. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

Insanely Twisted Shadow Planet

360 Action-Adventure 12

» Mit diesem Namen muss ein Spiel doch ungewöhnlich sein, oder? Vor allem, wenn die Grafikengine einen reizvollen Stil auf die Mattscheibe zaubert: Der erinnert mit seiner Mischung aus nebulösen, farbigen Hintergründen und fast gänzlich schwarzer Front an Ubisofts "Outland", bringt die Fremdartigkeit des Schauplatzes aber prima rüber.

Spieleerisch setzt "Shadow Planet" auf "Metroid"-Einflüsse: Nach einer kurzen, kryptischen Einleitung schwebt Ihr mit Eurem kleinen Allzweckraumschiff durch verwinkelte Gänge und Höhlen, immer dorthin, wo Euch der Radar hingeleitet. Nach und nach sammelt Ihr neun Werkzeuge und Waffen, mit denen Ihr gelegentlich auftauchende Feinde relativ problemlos entsorgt und Rätselaufgaben löst. Per Greifarm transportiert Ihr Objekte und legt Schalter um, eine Kreissäge räumt Geröll aus dem Weg, Teleporter helfen beim Bewegen von schweren Kisten und eine Lenk rakete muss schon mal in Zoom-Ansicht durch enge Tunnel zu einem Auslöser gelenkt werden. Nicht immer ist die Problemlösung sofort ersichtlich, aber hier wie auch bei Bosskämpfen hilft Euer Scanstrahl – haltet ihn lange genug auf relevante



360 Der attraktive Grafikstil ist das größte Plus von "Shadow Planet": Pastellfarbene Hintergründe kontrastieren stimmungsvoll mit überwiegend schwarzen Vordergrundstrukturen.

Objekte und schon wird angezeigt, wie sie manipuliert werden können. Das spielt sich im Prinzip sehr unterhaltsam und motiviert dank der tollen Atmosphäre, wirkt aber in manchen Aspekten etwas gedankenlos: So ist der Wechsel zwischen den Hilfsmitteln trotz Schnellwahl-Option fummeliger als notwendig. Speziell mit dem Greifarm werden hin und wieder nervige Rangiermanöver notwendig, weil sich das gehaltene Objekt sonst zum Beispiel nicht richtig in Schlitze an der Wand einfügen will. Auch zum Öffnen und Schließen der Weltkarte, auf die Ihr häufig einen Blick werfen müsst, werden zwei verschiedene Knöpfe gebraucht – eine Kleinigkeit, aber lästig. Trotzdem ist das mit sechs Stunden nicht allzu umfangreiche Abenteuer unter Strich ein interessanter Ausflug, zum Prädikat "Download-Klassiker" reicht es allerdings nicht. **us**



360 Die Bosse warten zwar mit mehreren Angriffsphasen auf, sind aber nicht sehr fordernd, sobald Ihr das richtige Werkzeug benutzt.



360 Knoteleinlagen wie das Transportieren von Kisten fallen gelegentlich fummelig aus.

SPIELSPASS

Entwickler **Shadow P. Prod., USA**
Hersteller **Fuelcell Games**
Preis **15 Euro**

7

3D Classics Xevious

3DS Shoot'em-Up 0

» Wieso "Xevious" vielerorts immer noch als Spielhallen-Klassiker gehandelt wird, mag uns nicht einleuchten: Das dröge Vertikal-Shoot'em-Up war schon in den 1980er-Jahren langweilig und ging mit fadem Spielablauf und fieser Dudelmusik auf die Nerven. Auf dem 3DS gibt es links und rechts des Schlachtfelds plastische Wolken als 'Einfassung', der aufdringliche Tiefeneffekt strengt die Augen an. "Xevious" ist nur mit dicker rosa Brille genießbar, aber selbst dann viel zu teuer. **us**



3DS Nicht abgebildet: der ätzende Soundtrack.

SPIELSPASS

Entwickler **Namco, Japan**
Hersteller **Namco-Bandai**
Preis **6 Euro**

3

Let's Golf 3D

3DS Sport 0

» Ubisofts Handheld-Ableger Gameloft hat den Ruf der Klonschmiede nicht zu Unrecht weg. Auch das erste 3DS-Downloadspiel, das nicht aus der Virtual-Console-Rubrik stammt, entpuppt sich als kompetenter, wenn auch bei Weitem nicht so charmanter "Everybody's Golf"-Nachahmer. Mit vielen Charakteren, sechs 18-Loch-Kursen und gutem Karriere-Modus stimmt der Umfang. Dafür ist die Steuerung merkwürdig zäh und der 3D-Effekt fällt reichlich belanglos aus. **us**



3DS Pluspunkt: die interessanten Landschaften.

SPIELSPASS

Entwickler **Gameloft, Frankr.**
Hersteller **Gameloft**
Preis **6 Euro**

6

Spelunker HD

PS3 Jump'n'Run



PS3 Geister, Flammen, Bodenwellen – Euer Forscher lässt sich von fast jeder Bedrohung schocken.

Das famose "Demon's Souls" hat es gezeigt: Knüppelharte Spiele finden auch heute noch ihre Freunde. Deshalb sei eins gleich klar gestellt: Wer sich auf "Spelunker HD" einlässt, braucht Nerven wie Drahtseile und die Geduld eines Mauleseis. Hauptgrund ist die fragile Natur des Protagonisten: Den haut so ziemlich alles um, was seinen Weg durch die verschachtelten Kavernen kreuzt – eine Berührung mit der hiesigen Fauna ist genauso fatal wie ein Sturz von mehr als einem Meter. Die permanente Anspannung hält Euch auf Trab, die griffige Steuerung und der freigiebige Umgang des Spiels mit Extraleben verhindern allzu große Frustergebnisse. Die Suche nach farbigen Schlüsseln für dazu passende Türen sowie etliche Geheimnisse in über 100 Levels sorgen zudem für reizvolle Erkundungstouren. Rangelisten, ein Mehrspieler-Modus (online und im Splitscreen) sowie die Möglichkeit, "Spelunker HD" auch im Pixel-Look des Originals von 1983 zu spielen, runden das Gesamtpaket ansprechend ab.

Seid trotzdem noch einmal gewarnt: Wer nicht mit knallharten 8-Bit-Hüpfereien vertraut ist, wird hier wenig Lust und umso mehr Frust finden – und sollte vielleicht besser die Finger davon lassen. *tn*



PS3 Der alternative Retro-Look ist schlicht, aber übersichtlicher.

SPIELSPASS
 Entwickler: Irem, Japan
 Hersteller: Tozai Games
 Preis: 10 Euro

7

99Bullets

DSi Action-Puzzle



DSi Nicht täuschen lassen: Hier ist mehr Hirn als Feuerkraft gefragt.

Was erst wie ein Vertikal-shooter alter Schule wirkt, ist tatsächlich ein cleverer Puzzle-Action-Mix. Ihr sollt mit Eurem Roboter so viele Gegner wie möglich abschießen, müsst aber mit 99 Geschossen auskommen – und erwischt Euch ein Gegner, verliert Ihr wertvolle Munition. Erfahrene Ballerfans wundern sich, doch bald erkennen sie, dass der wahre Reiz hier eher in kluger Planung als bei einem nervösen Feuerdaumen liegt. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: NaturalMotion, USA
 Hersteller: 505 Games
 Preis: 15 Euro

5

Game & Watch Gallery

3DS Geschicklichkeit



Viel Spiel für wenig Geld gönnt uns Nintendo bei der ersten "Game & Watch Gallery" – erst recht, wenn man bedenkt, dass beim DSi noch vor Kurzem für einzelne G&W-Updates 2 Euro pro Stück fällig wurden. Hier bekommt Ihr gleich vier der LCD-Klassiker jeweils in Originalform und liebevoll optisch aufgehübscht: "Fire", "Manhole", "Oil Panic" und "Octopus" gehören zu den besseren Vertretern der Handheld-Urahen und locken nicht nur Retro-Freunde immer wieder zur Rekordjagd. *us*



3DS "Fire" macht zwischendurch auch heute noch Spaß.

SPIELSPASS

Entwickler: Nintendo, Japan
 Hersteller: Nintendo
 Preis: 3 Euro

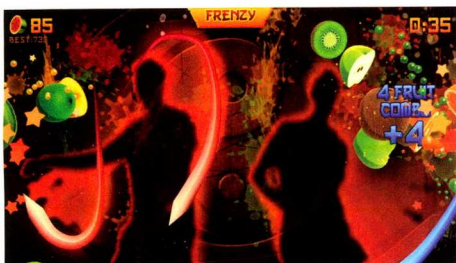
7

Neue Download-Spiele vom 16.7. bis zum 12.8.

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Ultra Mini Golf Adventures 2	Konami	–	Banales Minigolf, das fade aussieht und mit einer schlampig umgesetzten Steuerung nervt.	10 €	3
Dead Block	Namco-Bandai	–	Mit originellen Ideen bestückte Zombie-Verteidigungs-Action, die aber in einem großen Durcheinander endet.	10 €	4
Golden Axe	Sega	Arcade	Monotone Sidescroll-Klopperei im "Conan"-Stil, die eigentlich nur für Nostalgie wertvoll ist.	5 €	4
Galaga Legions DX	Namco-Bandai	–	Flotte Neuinterpensation des Arcade-Shoot'em-Ups mit Psychedelik-Look und Häppchen-Levels (Test in MI 09/11).	10 €	7
Limbo	Playdead	–	Etwas kurze, aber atmosphärisch ungemein packende Hüpferei mit viel Krobaleinteil (Test in MI 09/10).	13 €	9
Section 8: Prejudice	TimeGate St.	–	Gelungener Multiplayer-Ego-Shooter mit einigen interessanten eigenen Ideen (Test in MI 07/11).	13 €	8
Spelunker HD	Tozai Games	NES	Brachial schwere Höhlenforschung – perfekt für frustgestählte Jump'n'Runner (Test auf Seite 80).	10 €	7
The King of Fighters '95	SNK Playmore	Neo-Geo	Ein weiterer früher Vertreter der populären 2D-Klopperei, der Pixelfreunden heute noch Spaß macht.	9 €	7
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bestion	Warner	–	Einfallsreich in Szene gesetztes Action-Adventure mit Prügeleien und ein paar rauen Kanten (Test in MI 09/11).	15 €	7
From Dust	Ubisoft	–	Toll aussehende Göttersimulation, bei der Ihr nach Herzenslust die Welt verändert (Test in MI 09/11).	15 €	9
Fruit Ninja Kinect	Microsoft	–	Flotter Reaktionstest mit guter Kinect-Steuerung, die für den Preis viel zu wenig Umfang hat (Test auf Seite 81).	10 €	5
Insanely Twisted Shadow Planet	Fuelcell Games	–	Mit schicker Optik inszenierte Erkundungstour im "Metroid"-Stil (Test auf Seite 79).	15 €	7
Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Monochrome Racing	Nordcurrent	–	Nett, anzuschauender, aber vor allem dank selten dämlichen Gegnern mieser "Micro Machines"-Ableger.	5 €	2

Fruit Ninja Kinect

360 Geschicklichkeit



360 Auch zu zweit meuchelt Ihr entweder mit- oder gegeneinander erstaunlich präzise jede Menge unschuldiger Früchte.

Für das Downloadspiel-Debüt von Kinect hat sich Microsoft einen prominenten Namen ausgesucht: "Fruit Ninja" ist ein Dauerbrenner auf iPhone und iPad. Am simplen Konzept hat sich nichts geändert: Beständig fliegen Früchte ins Bild, die Ihr mit schwungvollen Handkantenbewegungen zerstückt. Damit nicht nur wild gezappelt wird, tauchen gelegentlich Bomben auf, die Ihr tunlichst nicht berühren solltet. Erwischt Ihr außerdem mehrere Äpfel, Zitronen, Melonen & Co. gleichzeitig, gibt es Combo-Boni. Die Kinect-Abfrage funktioniert exakt, weshalb es sich allein oder zu zweit durchaus Spaß schießt.

Trotzdem fehlt die Abwechslung jenseits purer Punktejagd, was genau der Knackpunkt ist: Für kleines Geld auf Apple-Hardware reicht das Spielprinzip; doch wer 10 Euro bezahlt, darf einfach mehr erwarten. Deshalb unser Tipp: Wartet lieber bis Mitte September – dann erscheint "Gunstringer", dem ein Download-Code für "Fruit Ninja Kinect" beiliegt. *us*

SPIELSPASS

Entwickler: **NaturalMotion, USA**
Hersteller: **505 Games**
Preis: **15 Euro**

5

Jagged Alliance

DSi Strategie

12

Wer in den 1990er Jahren auf dem PC daddelte, dem wird beim Namen "Jagged Alliance" warm ums Herz: Das rundenbasierte Strategiespiel verband gekonnt eine interessante Story mit taktischem Anspruch. Um die Kontrolle über 60 Sektoren einer Insel zu bekommen, heuert Ihr Söldner an: Jeder hat seine eigenen Stärken und Schwächen, die ebenso wie Euer knappes Budget und Euer Ruf bei der Truppenzusammensetzung zu berücksichtigen sind. Leider kämpft das eigentlich gelungene Spiel mit zwei Problemen: Die Steuerung wirkt durch die überladene Stylus-Steuerkreuz-Button-Kombination oft sehr fummelig. Und da mit Erklärungen ausgesprochen geizig wird, fühlen sich Neulinge gnadenlos überfordert. Dass "Jagged Alliance" grafisch dem PC-Spiel von 1995 entspricht und die Akustik unter starker Komprimierung leidet, ist dagegen nicht dramatisch. Die genannten Mängel machen diese Klassiker-Konvertierung dennoch zu einem klaren Fall für "Jagged Alliance"-Veteranen. *tn*



DSi Der Taktik-Aspekt hat die Portierung gut überstanden, die komplexe Steuerung weniger.

SPIELSPASS

Entwickler: **Cypronia, USA**
Hersteller: **Cypronia**
Preis: **5 Euro**

5

Neue Download-Spiele vom 16.7. bis zum 12.8.

Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Gen Sen	Irem	–	Überraschung: Dahinter steckt das launige Hüpfabenteurer "Hammerin Hero" (Test in MI 07/09).	30 €	8
Mawakes Puzzle	Irem	–	Stapelt Steine so in einer Röhre, dass ihre Muster geschlossene Formen ergeben – nett, aber übersteuert.	30 €	6
Metal Slug XX	SNK Playmore	–	Gewohnt: spaßige 2D-Balleraction, aber im Vergleich zur Xbox-360-Fassung zu teuer (Test in MI 08/10).	20 €	8
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
99Bullets	EnjoyUp	–	Reizvoller Action-Puzzle-Mix, bei dem Ihr mit viel Grips auf Shoot'em-Up-Tour geht (Test auf Seite 80).	5 €	8
AfterZoom	Abylight	–	Sammelt mittels DSi-Kamera Mikroorganismen und lässt sie zum Kampf antreten – witzig, aber zu schlicht.	5 €	5
Artillery: Knights vs. Orcs	Kritzelkratz 3000	–	Eigenwillige Mischung aus "Artilleriesduell" und "Worms", die auf planloses Herumprobieren hinausläuft.	5 €	4
Gal Gol Kikopolo	Room 4 Games	–	Knuffiges "Hasch mich"-Spiel, bei dem Ihr Verfolger in Fallen lockt – leider eine Spur zu frustig.	8 €	6
GO Series: Fishing Resort	Gamebridge	–	Knuddeliges Angeln mit Stylus-Steuerung, das auf Dauer etwas zu monoton ausfällt.	2 €	4
GO Series: Portable Shrine Wars	Gamebridge	–	Skurriel Vertical-Shooter, der mit abwechslungsreichen Levels und nervigen Feinden aufwartet.	2 €	4
Hearts Spades Euchre	GameOn	–	Ordentliches Kartenspiel-Trio, das sich mit einer netten Präsentation von der Konkurrenz abhebt.	5 €	6
Jagged Alliance	Cypronia	PC	Ambitioniertes Portierung eines PC-Strategieklassikers, die unter Steuerungsmacken leidet (Test auf Seite 81).	5 €	5
My Australian Farm	BIP media	–	Grundsolides Zeitmanagement-Spielchen, das sich von seinen Vorgängern nur optisch unterscheidet.	2 €	6
Oscar's World Tour	Virt. Playground	–	Das nächste lieblos hingeschluderte DB/15-Jump'n'Run mit dem unsympathischen Maskottchen.	5 €	4
The Lost Town: The Dust	Circle Ent.	–	Gut gemachtes Action-Rollenspiel mit Strategie-Anleihen – etwas kurz, aber als "Zelda Light" lohnenswert.	5 €	7
Nintendo 3DS					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Classics Xevious	Namco-Bandai	Arcade	Extrem gealterter Shoot'em-Up-Oldie, der auch mit 3D-Effekten kaum noch Spaß macht (Test auf Seite 79).	6 €	3
Avenging Spirit	Jaleco	Game Boy	Origineller Action-Hüpfer, bei dem Ihr als Geist andere Charaktere und deren Eigenschaften übernimmt.	3 €	7
Baseball	Nintendo	Game Boy	Arg simple und schlecht gemachte Fassung des US-Sports, die ohne Mehrspieler-Modus noch mehr langweilt.	3 €	2
Game & Watch Gallery	Nintendo	Game Boy	Vier LCD-Klassiker im Original und in aufgebogener Fassung – ein netter Retro-Trip (Test auf Seite 80).	3 €	7
Let's Golf 3D	GameLoft	–	Kompetente, wenn auch nicht sonderlich charmante "Everybody's Golf"-Kopie (Test auf Seite 79).	6 €	6
Pao-Man	Namco-Bandai	Game Boy	Der Pillenmamfer muss durch ein scrollendes Labyrinth hecheln – in der Form keinen Kauf wert.	4 €	3

IMPORT



Irem am Ende – oder doch nicht?

MARKT • Das japanische Urgestein Irem – bekannt durch Kultspiele wie "Moon Patrol", "R-Type", "In the Hunt" oder "Steambot Chronicles" – steckt in Schwierigkeiten. Nach der Tsunami-Katastrophe im März stellte der Entwickler die Arbeiten an seiner Erfolgsserie "Disaster Report" (bei uns "SOS: The Final Escape") mit sofortiger Wirkung ein, wenig später traf es

"Steambot Chronicles 2", das anfangs für PS2, mittlerweile aber für PS3 in der Mache war. Vor Kurzem nahm die Firma zahlreiche

Titel aus dem japanischen PlayStation Store (z.B. "R-Type Tactics") und kündigte die

Schließung mehrerer Home-Lounges für

September an. Einen Lichtblick für Irem-Fans gibt es aber: Mit der Ankündigung von

"PachiPara 3D" (die erste 3DS-Episode von Irem's Pachislot-Spielereihe) sendete das Studio ein Lebens-

zeichen. **ms**

irem

Dauerbrenner: Irem's Serie "PachiPara" (kurz für "Pachinko Paradise") bringt es in Japan bereits auf 17 Episoden.



Catherine für die Vitrine

MERCHANDISE • In den USA wurden in der ersten Woche 200.000 Stück von Atlus' erotischem Horror-Knobler "Catherine" verkauft, gute Vorzeichen also für den Europa-Release, den uns Deep Silver beschert. Wer etwas Handfesteres zu "Catherine" möchte, schaut aber gen Japan: Dort hat Figurenhersteller Max Factory für nächstes Jahr eine PVC-Statue von Catherine (nicht zu verwechseln mit Katherine) angekündigt, die auch wichtigen Details wie dem Höschen die angebrachte Aufmerksamkeit zukommen lässt. Preis und Termin stehen noch aus. **us**

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Aliens Infestation	Sega	DS	30 €	USA	6. September
Biohazard: Revival Selection	Capcom	PS3	40 €	Japan	8. September
BIT.TRIP Complete	Aksys	Wii/DS	40 €	USA	13. September
Disgaea 4: A Promise Unforg.	Nippon Ichi	PS3	50 €	USA	6. September
Dragon Quest Collection	Square Enix	Wii	50 €	Japan	15. September
Dragon Quest Monst.: Joker 2	Square Enix	DS	30 €	USA	19. September
Gabriel's Ghostly Groove	Natsume	3DS	40 €	USA	13. September
Otomedius Excellent	Konami	360	50 €	USA	20. September
Shin Megami Tensei: Persona 2	Atlus	PSP	35 €	USA	20. September
Tales of Xillia	Namco	PS3	60 €	Japan	8. September

Game-Arts-Gründer ist tot

PERSON • Takeshi Miyaji, Chef des GungHo-Mobilspiel-Entwicklungsstudios G-Mode, verstarb nach Auskunft seines derzeitigen Arbeitgebers am 29. Juli im Alter von nur 45 Jahren; zu den Ursachen seines plötzlichen Todes wurden bislang keine Details bekanntgegeben. Takeshi Miyaji gründete 1985 zusammen mit seinem Bruder Yoichi das Entwicklerstudio Game Arts und debütierte mit dem Ballerspiel "Thexder", das es sogar in den Westen schaffte. Zu seinen wichtigsten Werken zählen neben der "Grandia"-Serie (PSone, Saturn, DC, PS2) u.a. "Silphheed" (Sega CD), "Gun Griffon" (Saturn) und nicht zuletzt "Lunar: The Silver Star" (Sega CD) bzw. "Lunar: Silver Star Story" (Saturn, Bild unten). **ms**



Tragbares RPG-Duo aus Japan

SPIELE • Zum Ende ihrer Lebenszeit erhält die tragbare PlayStation die Umsetzung eines weiteren Japan-RPGs – und zwar ein Remake des Taktik-Rollenspiels "Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome", das wir im Test 2005 mit 70% Spielspaß beachteten. Das Update wird mit neuen Dungeons, Charakteren und Features versehen und soll in Japan schon am 22. September erscheinen – für einen PAL-Release sehen wir allerdings schwarz.



Altbacken oder schon klassisch? "Makai Kingdom" erinnert optisch an "FF Tactics".

Mindestens ebenso ungewiss ist, ob westliche Gamer je Hand an "Beyond the Labyrinth" legen dürfen. Das von Entwickler tri-Ace als "Dungeon RPG" titulierte 3DS-Spiel entsteht in Zusammenarbeit mit Konami und



Ein noch namenloses Model ist die Hauptfigur von "Beyond the Labyrinth" – sie soll eine echte Quasselstrippe sein.

macht schon mit seinen ersten Screenshots viel Lust auf die verträumt-verlassene Welt im "Ico"- oder "Schattenläufer"-Stil. Auch grafisch wirkt "Beyond the Labyrinth" sehr poliert und hübsch für ein Handheld-Spiel. **ms**

IMPORT-TICKER

+++ Hosentaschen-Action: Merkt Euch unbedingt: "Sennitsu no Stratos" vor! Der explosive PSP-Mix aus Sidescroll-Hack'n'Slay und Mech-Action samt coolem Anime-Look schlägt im Oktober in Japan auf und wird von Nudemaker ("Steel Battalion", "Infinite Space") entwickelt. +++ Alte Treter? Seit Ende Juli gibt es in Japan offizielle Converse-Sneaker mit "Super Mario"-Retro-Motiven (Preis ca. 65 Euro) – z.B. diesen himmelblauen Hingucker: +++



Atsumete! Kirby

DS Geschicklichkeit



DS Bisweilen geht es richtig rund: Wir schleudern unsere acht Kirbys im Sekundentakt gegen den Leib des behelmten Feindes – der belohnt den Angriff mit leckeren Früchten.

Zum nunmehr vierten Mal schickt HAL seinen rosa Star in ein DS-Abenteuer voller möglicher Gegner und bunter Leckereien. "Atsumete! Kirby" wird bereits Mitte September als "Kirby Mass Attack" in Deutschland erscheinen – um Euch aber schon vorab über die Qualität der 2D-Sause zu unterrichten, haben wir uns die japanische Version zur Brust genommen, die auch ohne Sprachkenntnisse spielbar ist.

Wer genau hinschaut, zählt knapp 50 Kirbys auf nur sechs Spielbildern. Das ist nicht nur einmaliger Rekord in unserer gut 18-jährigen Hefegeschichte, sondern zeigt, dass der Name "Mass Attack" perfekt passt: Eure Kirbys fallen wie ein Heuschreckenschwarm über die liebreizenden

2D-Areale her. Sie stürzen sich auf zuckersüße Tiergegner, reißen Mauern ein, rufen sogar Blumen jedes Blütenblatt einzeln aus. Gesteuert wird die rosa Gang nur per Stylus – und zwar in indirekter Form: Tippt Ihr auf den Bildschirm, erscheint ein leuchtender Stern in der 2D-Welt – dem eilen die bis zu zehn Kirbys hinterher. Das erinnert an "LocoRoco Coco-recho!" (PS3) – nur dass es besser funktioniert und mehr Laune macht. Zusätzlich zur Zeiger-Funktion verwandelt Ihr die Bande durch langes Antippen in eine schwebende Kirby-Agglomeration, die brav dem vorgezeichneten Pfad folgt.

Der letzte Kniff ist das Kirby-Schnippen: Per Stylus-Wischer werft Ihr Eure Blobs auf berstende Blöcke,



DS Der Kampf mit dem fetten Vogel fordert Opfer – gefallene Kirbys werden zu Engeln.



DS Formt einen Kirby-Klumpen und gebt ihm per Stylus-Strich die Richtung vor.



DS Verzwirkter Bosskampf: Ihr müsst die Gewichte links und rechts gezielt bearbeiten, damit die verwundbare Schwachstelle des Steingesichts zum Vorschein kommt.

Schalter und natürlich Feinde – wenn acht Kirbys gleichzeitig am Körper nagen, geht auch dicken Schufien bald die Puste aus.

Früchte sind ja so gesund

Am Anfang jeder Welt (nicht jedes Levels) seid Ihr mit nur einem Kirby unterwegs – durch fleißiges Früchte-sammeln gesellen sich bald weitere Knödel hinzu. Nehmen Eure Kirbys Schaden, werden sie erst blau und driften beim zweiten Kontakt als weiße Geister gen Nirvana – schießt sie mit rosa oder blauen Kirbys vom Himmel, um sie wiederzubeleben.

Wie schon in "Kirby's Epic Yarn" ist der serientypische Fähigkeiten-Klau tabu. Stattdessen ist Eure Reise durch die prächtigen Pixelwelten geprägt von kleinen Schalterrätseln, dem Horten von Früchten und viel Boss-Balgerei. Nachteil: Wenn zum Beispiel eine Steinkugel quer durchs Level geschoben werden muss oder der zehnte zerstörbare Block in Folge den Weg versperrt, leidet schon mal der Spielfluss. Und obwohl die Steuerung flutsch, wird das endlose Stylus-Wischen mitunter ermü-

dend. Bei kniffligen Stellen fällt ein weiterer Malus auf: Stets laufen alle Kirbys Eurem Sternenzeiger nach – Ihr könnt den Trupp nicht teilen und so z.B. einen Boss gezielt von zwei Seiten attackieren. Den größten Reiz üben die drolligen Animationen des wuselnden Kirby-Mobs aus – zudem ist der Spielumfang sehr ordentlich und die Musik eingängig. ms

Testmaster von Play-Asia - www.play-asia.com



DS Der böse Baum darf nicht fehlen: Werft mit Euren Kirbys nach dem Schuft!

WITZIG BIS VERRÜCKT: JEDE MENGE MINI-GAMES

Aufmerksame Kirby-Dirigenten sacken in den Levels Münzen ein. Die braucht Ihr, um zahlreiche Minispiele und Gimmicks rund um den rosa Knödelkopf freizuschalten: Mal müsst Ihr – im Stile des "Shemue-Quick-Time-Event-Automaten" – nur Buttons drücken, mal nach Hau-den-Maulwurf-Art serientypische Schergen kloppen. Außerdem übt Ihr Euch im Zählen von Kirbys (links), zockt einen überraschend fetzigen Vertikalschooter mit fast 30 Minuten Spielzeit (Mitte) oder tragt Rundenkämpfe aus (rechts). Das optisch coolste Minigame ist der Kirby-Flipper, den unser großes Bild rechts zeigt.



Entwickler: HAL Laboratories, Japan
Hersteller: Nintendo
D-Termin: 19. September

Unterstützt » 1 Spieler, Text: japanisch

» wird ausschließlich per Stylus gesteuert
» gewohnt: malvolle Schwierigkeit
» Jukebox mit Spielmusik freischaltbar

SPIELSPASS

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

76

FAZIT » Kirby als Massenphänomen: dezent chaotisches, dafür einfallreiches und sympathisches 2D-Spiel mit akkurater Stift-Steuerung.



SPIELEN AUF DEM DATENHIGHWAY

Von der amerikanischen GameLine bis in Segas Dreamarena war es ein holpriger Weg: M! berichtet aus der Frühzeit der Online-Unterhaltung und verrät, wie die Videospiele ins Internet kamen.

Zwei "Neue Medien" entwickelten sich in den letzten Jahrzehnten schwindelerregend schnell: Videospiel und Internet. Ersteres prägt unser Freizeitverhalten, Letzteres revolutionierte zahlreiche menschliche und zwischenmenschliche, private und geschäftliche Tätigkeiten. Kaum vorstellbar, dass wir noch 1990 ganz ohne E-Mail und Download, Online-Shopping und Vernetzung lebten und spielten.

Obwohl Videospiel und Online erst gegen 2000 zusammenfinden, sind beide Medien evolutionär verknüpft, denn mehrmals kreuzen sich technische Visionen. M! zeichnet die Entwicklung im Zeitraffer nach: Folgt uns auf dem steinigen Weg vom ersten Modem zum Durchbruch der MMORPGs und Downloads, vom Ur-Connect ins Breitband-Vergnügen des 21. Jahrhunderts.

Verspielte Wurzeln

1962 beschreibt der Computer-Pionier J.C.R. Licklider im Auftrag der amerikanischen High-tech-Agentur Bolt, Beranek und Newman (BBN) mit "Intergalactic Computer Network" die Rechner-Vernetzung; ein Jahr später erläutern Marill, Edwards und Feurzeig unter dem Titel "Data-Dial: Two-Way-Communication with Computers with Ordinary Dial Telephones" die Kommunikation mit einem Rechner über das Telefon. PC und Heimcomputer liegen noch in weiter Ferne, der vernetzte Rechner ist ein Monster vom Typ DEC PDP-1. Auf diesem "Mini-Computer" (groß wie ein Schlafzimmerschrank) war kurz zuvor mit "Space War" das Computerspiel erfunden worden – Shoot'em-Ups sind damit also ein wenig älter als das Internet und seine Vorläufer.



Auf einem PDP-Rechenmonster entstehen das erste Computerspiel und das Fundament zum Internet.

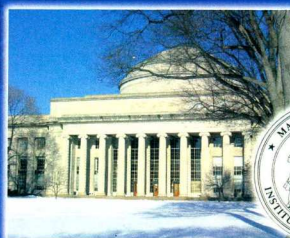
BBN meldet den Modulator/Demodulator (Modem) zum Patent an und entwickelt in den frühen 1970er-Jahren im Regierungsauftrag mit "Packet Switching" die Grundlage für das Forschungsnetzwerk ARPAnet, aus dem später

1962



Wie schließt man dieses Ding nur an? Der erste Internet- und Spiel-Computer, PDP-1 von DEC, war ziemlich groß und nur für US-Forschungslaboratorien erschwinglich.

1969



US-Universitäten vernetzen sich zum ARPAnet und legen damit das Internet-Fundament.



DER ANALOGE APPSTORE

Die Idee, Videospiele digital zu verkaufen und direkt ins Wohnzimmer einzuspeisen, ist fast 30 Jahre alt. Anfang der 80er-Jahre vertreibt der GameLine-Service in den USA Spiele für die Atari-Konsole via Telefonleitung und kassiert dafür Abo- und Download-Gebühren. Weniger die geringe Bandbreite der damaligen analogen Telefonleitung als vielmehr der Zusammenbruch des Atari-Markts 1984 beendet das weitsichtige Experiment. Aus den technischen Grundlagen der GameLine entstehen später der C64-Online-Dienst Quantum Link, dann AOL.

HI, DAN SELECTION?

1	2	3
4	5	6
7	8	9
*	0	#
6	3	3

✖ TO CANCEL
TO GO AHEAD

**HAPPY
BIRTHDAY!**

**ALL OF YOUR
PLAY TODAY
IS FREE!**

CALLING



**Introducing the only way to play
a thumb-numbing number of video games
with just one cartridge.**

Through your telephone! For about 10¢ a play or loss. With at least six new games planned each month. The latest and the greatest, plus previews of tomorrow's hottest hits that aren't even available yet. Play them whenever you want. Try them at home so you'll know what to look for in the store.

It's easy. Just insert the GameLine™ Master Module (costs about the same as two game cartridges) into your Atari® 2600 VCS™. Sears

Video Arcade, ColecoVision™ (with Expansion Module #1), Coleco Gemini™, Intellivision™ (with System Changer) or Columbia Home Arcade, and hook up to any telephone. After registering on our toll number, use your joystick to pick and play your favorites, enter contests. And more. Your games will automatically be charged to your (or your family's) monthly billing. \$1.99 a month, 100 minutes. Available only in the U.S.

Join GameLine. For just \$59.95* plus a \$15 one-time membership fee, you get: the *Master Module*; *GameLine* Magazine every month for a year (a \$24 value); the *GameLine* Master File of game instructions; & a *GameLine* poster. And more...

Be the first to play the best.
Become part of the first complete nationwide video game network of its kind with video game competitions, prizes and more. Join now!

Plug into GameLine whenever you buy your favorite video games. For the GameLine dealer nearest you, call us toll free at:

1-800-CVC-2100
1-800-228-2100

GAMELINE™
 The incredible new way
 to play video games.

Anzeige von 1984: 1200 Baud schafft das Modem – genug für 8K-Downloads, aber nicht für Online-Duelle. Links: In den USA liefert die kurzlebige GameLine Atari-Spiele via Telefon - inkl. Abo- und Download-Gebühren.

das Internet entstehen wird. Einer der sieben BBS-Ingenieure ist William Crowther, in seiner Freizeit Höhlenforscher und Fan der "Dungeons & Dragons"-Rollenspiele (D&D). 1976 programmiert Crowther auf BBNs PDP-10 ein begehbare Höhlensystem und nennt seine Textwelt "Adventure" – der Internet-Pionier ist damit auch ein Vordenker des Computerspiels. Seine Idee greifen Studenten und Forscher auf, wobei der "D&D"-Boom sowie die beginnende Vernetzung amerikanischer Unis seinem Abenteuerspiel auf die Sprünge helfen. So erweitert eine Gruppe junger M.I.T.-Forscher das Adventure zu "Zork: The Great Underground Empire" und gründet später mit Inform eine der frühen Spielefirmen. Wir schreiben die späten 1970er-Jahre: Die ersten privaten Computer kommen in die Geschäfte und Atari-Spiele in Mode.

Ans ARPAnet angeschlossen ist die Universität von Essex, wo eine "Zork"-Variante 1978 den jungen Forschern Roy Trubshaw und Richard Bartle in die Hände fällt. Die beiden wollen "Adventure" für viele Teilnehmer gleichzeitig zugänglich machen und entwickeln die Multi-Spieler-Umgebung MUD, eine Welt aus Text, in der sich Abenteurer und Zauberer tummeln, kämpfen, handeln und miteinander kommunizieren. "Adventure", "D&D" und der "Multi User Dungeon" zeigen, wie eng Computer, Kommunikation und Spiele seit jeher verbunden sind. MUD dürfte bereits über 100 Spieler gleichzeitig betreten, doch bis

zur Marktreife vernetzter Spiele, mit denen sich bislang nur Studenten und IT-Profis vergnügen, vergeht noch ein Jahrzehnt; bis "World of Warcraft" sind es gar noch 20 Jahre.

Vom Spiel-Download ...

Während im ARPA- bzw. Internet virtuelle Gemeinschaften und Multi-User-Online-Rollenspiele (MORPG) keimen - noch textbasiert, nicht grafisch -, kommt der Online-Spezialist Bill Von Meister 1980 auf die Idee, das Netz nicht für gemeinsame Abenteuer, sondern als Vertriebskanal zu nutzen. Meisters Gedanke wird zum zweiten Online-Ansatzpunkt für Spieler und Industrie - neue Games als Download!

Damals spielt die ganze Welt mit dem Video Color System (VCS) von Atari, Vorläufer aller Nintendo- und PlayStation-Konsolen. Nachdem

Meisters Übertragungstechnik bei der Musikindustrie nicht auf Gegenliebe stößt, überträgt der Tüftler seine Idee aufs Videospill und baut die „GameLine“ auf, einen Online-Service für Konsolen. Im „GameLine Master Module“, das 1984 nur in den Staaten erscheint, steckt ein 1.200-Baud-Modem, mit dem Abonnenten Atari-Spiele gegen Gebühr aus dem Telefonnetz ziehen – die ersten Spiele-Downloads. Das Spiel wird 'gemietet' und bleibt bis zum Ausschalten der Konsole im Speicher. 50 Titel hat GameLine im Angebot, bevor der große Videospiele-Crash von 1984 Masters Atari-Experimente beendet.

...zur virtuellen Gemeinschaft

Nach dem abrupten Ende der Atari-Generation wandeln die GameLine-Manager Steve Case, Jim Kimsey und Marc Seriff das Unternehmen 1985



Richard Bartle und Roy Trubshaw, zwei frühe Netzwerk-User der Universität Essex, erweitern das Text-Adventure zum ersten Online-RPG, dem "Multi User Dungeon".



Die besten MUD-Spieler werden Wizards mit Sonderrechten – wie Jez San, später Europas bekanntester 3D-Entwickler.

1977



Die Wohnzimmer-Spielwelle kommt in Schwung: 30 Millionen Spieler holen sich die Atari-VCS-Konsole, für die 1983 auch ein erster Download-Dienst aufblitzt.

1979



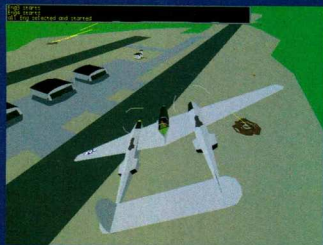
Micronet startet als kommerzieller Internet-Provider, bietet E-Mail und verwandelt sich später in CompuServe.

1982

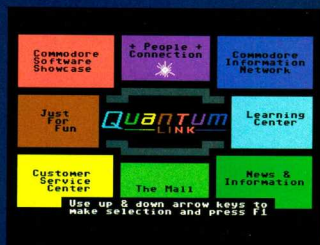


Commodore 64 und andere Heimcomputer verdrängen die Konsolen.
Technisch versierte User nutzen Modems

– damals noch als Akustik-
koppler – für
den Mailbox-
Zugriff.



In "Air Warrior" und "Warbirds" ballern sich Online-Piloten vom Himmel. Da Modems nur ein paar Hundert Bytes pro Sekunde übertragen, treten Lags auf.



Aus der GameLine entwickelt sich das C64-Netzwerk Quantum Link und daraus schließlich der mächtige Provider America Online (AOL).



1991 präsentiert AOL seinen Kunden Don Daglow's "Neverwinter Nights", ein grafisches Rollenspiel nach klassischen AD&D-Regeln.

in Quantum Link um, ein Netzwerk für den neuen C64-Heimcomputer. Die frühen Internet-Unternehmer setzen damit auf das richtige Pferd. Für Quantum Link interessiert sich unter anderem die Game-Abteilung von LucasFilm, die damals die stärksten US-Spielprogrammierer versammelt. Die Lucas-Mitarbeiter Randall Farmer und Chip Morningstar erfinden für das Quantum-Netzwerk mit "Habitat" eine Mischung aus MUD und virtueller Gemeinde, die optisch "Maniac Mansion"- und "Zack MacCracken"-Abenteuer vorwegnimmt. Hunderte von C64-Fans tummeln sich gleichzeitig in der Online-Welt und führen – wie zwei Jahrzehnte später in "Second Life" – ihren persönlichen Avatar spazieren. Über Sprech-

blasen kommunizieren die Charaktere, nehmen à la "Adventure" Gegenstände auf, basteln, manipulieren und verschenken. 20.000 Orte kann der Spieler bereisen, er darf Bücher lesen und Schätze suchen, ein Geschäft eröffnen und seinen virtuellen Kontostand mehren. Obwohl es auch Waffen gibt, ist "Habitat" ein pazifistisches Vergnügen mit sozialer Komponente (siehe Kasten).

Deutsche Spieler verpassen revolutionäre Entwicklungen wie MUD und "Habitat" ebenso wie die nächsten Evolutionsschritte: Nach weiteren Netzwerkdiensten – AppleLink und PC Link – gibt Quantum den Plattform-Gedanken auf und startet gegen 1990 einen herstellerunabhängigen Online-Dienst: America Online. AOL hat eine gra-

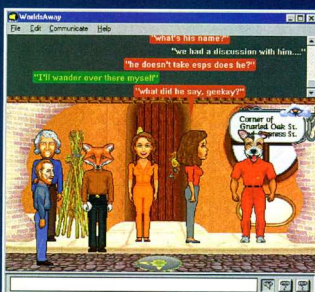
fische Oberfläche, basiert aber immer noch auf Technik mit dem vielsagenden Namen PlayNet. So bleiben Spiele ein Kernelement früherer amerikanischer Internet-Provider, sowohl Umsetzungen klassischer Gesellschaftsspiele als auch neue Multiplayer-Vergnügen. Auf GEnie, dem Online-Dienst des US-Konzerns General Electric, fliegen seit 1987 3D-Piloten in Multiplayer-Schlachten. Bei AOL bleibt "Habitat" alias "Club Caribe" auf der Agenda und lockt über 10.000 "Casual"-Spieler, während Sierras Imagination Network mit "The Shadow of Yserbius" ein Fantasy-MORPG ins Programm nimmt, das vom legendären EA-Mann Joe Ybarra produziert wurde. Der definierte als Mitbegründer und erster Produzent seines Unternehmens ganz nebenbei das Berufsbild des Game Producers.

Der lange Weg zur Online-Konsole

Die US-Versuche legen das Fundament für heutige MMORPG-Welten, gehen damals am Gros der User aber noch völlig vorbei. 1990 gibt es schon 100 Millionen Computer- und Videospieler, doch davon sind nur ein paar Tausend on-



Das C64-"Habitat" (Bild links) von LucasFilm ist ein wegweisendes Online-Experiment und 1985 viel zu früh dran. Fujitsu holt die virtuelle Welt nach Japan und renoviert sie für FM-Towns-PCs und Sega-Konsolen. Während AOL "Habitat" ab 1989 als "Club Caribe" vermarktet, startet CompuServe 1995 die High-Res-Variante "WorldsAway" (Bild rechts).



1985



Mit dem Famicom revitalisiert Nintendo die Konsolen-Branche (und experimentiert mit Telefonanbindung). Später erobert das Nintendo Entertainment System (NES) den Westen.

1989



Das Mega Drive versucht die Nintendo-Dominanz zu brechen. In den USA und Japan unternimmt Sega mehrere Anläufe, Modern und Telefon für Videospiele zu nutzen. Doch...



Online-Transaktionen wickelt der User mit 2.400 Baud und Spezial-Joypad ab, auf das Nintendo numerische und Sondertasten legte.



Nintendos Network Adapter soll die 8-Bit-Konsole Famicom zum Terminal für ernsthaft Netz-Anwendungen anbinden.



Die geplante Mega-Drive-Erweiterung The Edge bringen Sega und Telefonniese AT&T nicht in die Geschäfte.



Noch nicht übers Internet, sondern per Telefonanruf kaufen japanische Mega-Drive-Besitzer 1991 Spiele und wagen Strategiekämpfe gegen menschliche Feldherren.

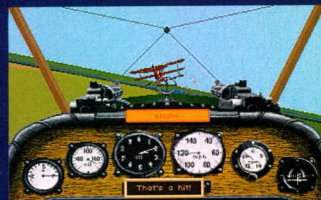
line. Für Joypad-Köner bleibt das Netz vorerst ein Buch mit sieben Siegeln. Nintendo erkennt die Online-Bedeutung zwar früh, scheitert aber mehrmals daran, Spiele ins Netz zu bringen: Vom 1988 vorgestellten Network Adapter werden nur 100.000 Stück verkauft, so dass nicht einmal ein Prozent der japanischen Nintendo-Spieler ans Telefonnetz andockt. Der Marktführer lässt seinen Online-Dienst schnell einschlafen und bringt ihn nicht nach Westen.

Mit jeder neuen Konsole unternehmen Nintendo und der damalige Hardware-Konkurrent Sega einen neuen Online-Anlauf. Zum Sammlerstück wird Segas Mega-Drive-Modem, das in Japan ab 1991 Zweispieler-Matches ermöglicht und eine Handvoll Titel zum Download anbietet, darunter sechs "Phantasy Star"-Textabenteuer. Segas Mega-Net wird auch in den USA beworben (als Tele-Genesis), kommt dort aber nicht aus den Startlöchern, ebensowenig wie der mit AT&T geplante "The Edge"-Modem-Dienst ein paar Jahre später.

Ebenfalls ein Nischengerät bleibt der aufwändige BS-X-Adapter für das Super Famicom, mit dem Nintendo 1995 die erfolgreiche 1990er-Jahre-Konsole an den Satellaview-Download-Dienst anbindet.

Keine Lösung der frühen 1990er setzt sich durch, auch weil die Infrastruktur noch zu schwach ist für die beiden verschiedenen Ansätze: Die analoge Telefonverbindung ist bidirektional und damit für Online-Duelle geeignet, aber die Bandbreite ist zu gering, um ganze Spiele ins Wohnzimmer zu jagen – Multiplayer ja, aber mit Einschränkungen, Download nein. Flatrates gibt es damals noch nicht, was zu unerträglichen Telefonkosten führt.

Das TV-Kabel dagegen ist 'billig' und gleichzeitig dick genug, um Software virtuell zu vertreiben, dafür fehlen Rückkanal und Interaktionsmöglichkeit. Über Nintendos Satellaview oder das 1994 gestartete US-Experiment Sega Channel (ein Kabel-TV-Sender für das Mega Drive) lassen sich Spiele kaufen, Nachrich-



Ebenfalls 1991 öffnet US-Spiele-Major Sierra die Tore zum Imagination Network (INN). Den virtuellen Spielplatz klappert man mit einem Avatar ab.

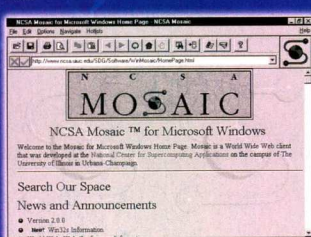


1990



...Konsolen sind noch nicht reif für die Netzansbindung. Auch der Download-Service fürs SNES bleibt auf Japan beschränkt – Satellaview zieht Spiele, Nachrichten & Co. vom Satelliten!

1993

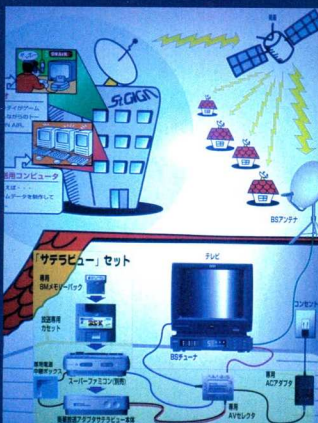


Das Internet wird grafisch: Mit "Mosaic" erscheint der erste WWW-Browser.

Für N64 verkauft Nintendo kein Modem, deshalb packt es Seta aufs Modul. Das Mahjong-Spiel von 1997 gibt es nur in Japan.



XBand schafft es immerhin nach Japan, wo es ab 1996 Super-Famicom-, danach Sega-Saturn-Spieler für Echtzeit-Duelle verbindet.



Das klappt keinen: Die 1990er-Jahre sind die Zeit der komplizierten Verkabelung. Ähnlich undurchschaubar sind die Abrechnungsmodelle früher Spieldienste.

Nintendos 64DD-Erweiterung erscheint 1999 in Japan. Bis 2001 ermöglicht der 'RedNet'-Service u.a. Online-Spielen und Internet-Surfen.



ten und Tipps lesen, aber keine Multiplayer-Sessions austragen. Erst ISDN und DSL verbinden Bandbreite mit echter Interaktion und machen dem Internet Beine. Bis dahin verheddern sich fast alle Online-Game-Firmen, die sich nicht zwischen Duell- und Download-Dienst, zwischen Direktverbindung, Internet und TV-Kabel entscheiden können.

Duelle oder Download?

Konsequent geht die US-Firma Catapult vor, die ab 1994 den weltweit ersten "Matching Service" aufbaut: Deren XBand-Modem und Online-Service bringt US-Spieler, ab 1996 auch Japaner, für "Street Fighter"- oder "NBA"-Duelle übers Telefon zusammen. Doch auch dieses Unternehmen ehemaliger Sony-, Apple- und THQ-Manager ist zu früh dran: Weder geht der Otto-Normal-Spieler anno 1995 online, noch reicht die Bandbreite (nur 2.400 Baud) für ruckelfreies Spielen.

Viele Probleme sind ungelöst: So ziehen schlechte XBand-Verlierer den Stecker und betrügen den Gegner um den Sieg; auch ist noch kein Filter gegen verbale Entleisungen gewachsen. Obwohl am Ende in allen US-Metropolen verfügbar, erreicht XBand nur eine vierstellige Abonnentenzahl. Nach zwei Jahren wird das Netzwerk wieder abgeschaltet. Ein Nachleben hat die Technik in Japan, wo XBand zum offiziellen Modem für Netlink wird, Segas Duell-Dienst für die Saturn-Konsole. Mit 14.400 Baud (bzw. 28,8 kbit/s in den USA) ist Netlink schneller als bisherige Matching-Dienste. Gespielt werden u.a. "Sega Rally" und "Virtua Fighter", in Japan auch "Habitat 2" und "Sega Soccer", außerdem

bietet Sega erstmals Internet-Zugang und Mail-Software. Den Massenmarkt knackt Sega nicht, sammelt aber Erfahrung für die nächste Konsole.

Der PC-Sektor ist zu dieser Zeit hinsichtlich seiner Online-Ambitionen weiter als die Konsolensparte, hat aber ebenfalls noch kein klares Geschäftsmodell vorzuweisen. Während XBand die Sega- und Nintendo-Freunde vernetzt, startet mit der "Dial-Up Wide Area Network Game Operation" (Dwango) ein ähnlicher Dienst speziell für "Doom"-Spieler, erst regional, dann US-weit. Dwango richtet mit dem "Deathmatch 95" auf dem Microsoft-Campus eines der ersten eSport-Turniere aus und wird später von der Microsoft Game Zone geschluckt. Während das amerikanische Unternehmen stirbt, als das Internet die Dial-Up-Verbindung verdrängt, überlebt Dwango in Japan und wird zum Partner von Sega. Der Hersteller setzt kurz vor der Jahrtausendwende zum Sprung ins Internet an und liefert 1998 mit dem Dreamcast die erste Konsole, die serienmäßig mit einem Modem bestückt ist. Anfangs wirkt die Strategie wie ein leicht beschleunigtes Update des erfolglosen Netlinks, doch ab 1999 kommt der Online-Spielplatz Dreamarena in Schwung – mit unkomplizierter Action und 2000 mit "Phantasy Star Online" (PSO), dem ersten Netzwerk-Rollenspiel für eine Konsole. 2001 bringt Sega einen Breitband-Adapter auf den Markt – die wenigen Besitzer des späten Zubehörs surfen mit bis zu 100 Mbit/s ins Internet, statt mit analogen 56 kbit/s (bzw. in Europa nur 33,6 kbit/s) einen Sega-Server anzuwählen.

Mit DSL-Turbo ins Online-Paradies
Letztlich half Sega der ganze Online-Aufwand nichts – von PlayStation & Co. geschlagen, zieht

1994

Neu-Rivale Sony widersteht der Internet-Verlockung, dagegen versucht Sega das Netz zu nutzen. Saturn-Modem und Online-Duelle bleiben ein Nischenspaß, in den nur wenige investieren.



1995

Virtueller Marktplatz und vernetzte Geschäfte: Amazon und eBay öffnen ihre Pforten.



INTERAKTIV

Mehrspieler-Tests mies?

► Womit ich in Eurem Magazin nicht sehr glücklich bin, sind die meist fehlenden Tests zum Mehrspieler-Modus. Ich weiß, dass Euch der beim Test fast nie zur Verfügung steht, allerdings frage ich mich schon, wieso!

Der Mehrspieler-Modus macht heutzutage rund 70 Prozent des jeweiligen Spiels aus, zumindest auf Spielzeit bezogen. Und diesen könnt Ihr nicht testen?

Macht der Mehrspieler-Modus Spaß? Stimmt die Balance? Läuft es flüssig? Ist der Koop-Modus gelungen? Ihr bemüht Euch, diesen Test dann ein oder zwei Hefte später nachzureichen, aber da ist es meistens zu spät. Ihr müsstet den Mehrspieler-Modus mal richtig und auch aus Hardcoregamer-Sicht auf den Zahn fühlen. Ich finde zum Beispiel, "Forza 3" (keine Custom Public Lobbies mehr), "Dungeon Siege 3" (nur der Host behält Eingegammeltes, nur ein Bildschirm-ausschnitt für alle) und "Fable 3" (wozu existiert dieser eigentlich?) haben einen lächerlich schwachen Mehrspieler-Modus. Da sollte man mal richtig durchgreifen und Tacheles reden.

Goran Borisevic

Weshalb uns oftmals keine Mehrspieler-Modi zum Test zur Verfügung stehen, ist schnell erklärt: Die meisten Spiele testen wir, bevor sie überhaupt im Handel erhältlich sind, damit Ihr bereits zum Verkaufsstart eine Entscheidungshilfe zur Hand habt. In aller Regel sind vorab jedoch die Mehrspieler-Server noch gar nicht aktiv bzw. noch gar keine Spieler online zu finden. Hin und wieder ist es jedoch möglich, mit Redakteuren anderer Verlage zu spielen oder aber ein Hersteller organisiert eine Mehrspieler-Sitzung mit den Entwicklern.

Fundierte Tests unter realen Bedingungen, wie Du sie Dir wünschst, sind natürlich optimal, aber eine zeitaufwändige Angelegenheit. Um etwa Balancing-Probleme in "Call of Duty" oder "Street Fighter" aufzuspüren, sind wochenlange Dauermatches erforderlich. Entsprechende Tests reichen wir dann in folgenden Ausgaben nach, was wir in einen fairen Kompromiss halten. Doch Dir ist das wiederum zu spät – wie können wir Dich also zufrieden stellen?

Reise ins Tekken-Land

► Es ist mir eine Ehre, Sie in den nachfolgenden Zeilen mit auf eine Reise voller Verwirrungen, Missver-

ständnisse und Intrigen zu nehmen. Wir werden miteinander schmunzeln, weinen, die Stirn runzeln und uns gegenseitig auf die Schulter klopfen, nur um am Ende zu unser aller Verwunderung schweigend die Hände zu falten.

Die Reise beginnt: Es ward am 29.06.2011 um 19:09, als ich in meiner damaligen jugendlichen Unbekümmertheit einen Kommentar verfasste, bei welchem ich folgende, fein säuberlich sortierte Worte wählte:

"Errata: Ihr sagt auf Seite 39, dass 'Tekken 3D' wohl das erste 'Tekken' für eine Nintendo Konsole wird. Es gab jedoch schon 'Tekken Advance'! Ha-ha! Erwischt!"

Damit war die Sache für mich verspielen... versopen, verspeist? Gegessen halt. Die Tage zogen an mir vorbei und ins Land. Ich tat es ihnen gleich und zog auch. Und zwar in den Wilden Westen. Als John Marston vollbrachte ich Taten, von welchen man noch heute erzählt: Reiten und Schießen. Leider war mir, John Marston, das familiäre Glück nicht hold und meine Vergangenheit holte mich ein. Ich schaltete die PlayStation 3 aus.

Doch dann passierte, was man sonst nur aus Filmen, Büchern oder eben Videospielen kannte: Obwohl

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL:AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

ich jeden Tag damit verbrachte vorwärts zu gehen, holte mich die Vergangenheit ein. Ich, nun reif an Tagen, nahm die allmonatliche M! Games entgegen. Fühlte die einzelnen Seiten an meinen Fingergliedern. Der Geruch von frisch gepresstem Papier stieg mir die Nüstern hinauf und ein altes, fast schon vergessenes Gefühl von "zu Hause" breitete sich in meiner Magengegend aus. Ein Gefühl aus der Zeit, als sich die Welt noch nicht weiterbewegt hatte.

Ich hatte soeben 88 Seiten hinter mich und von rechts nach links gebracht, da fiel es mir wie Schuppen von den Haaren! Mein Kommentar vom 29.06. fand nicht nur Anklang, sondern auch seinen Weg ins Heft! Verzeiht mir das vermehrte Aufkommen von Ausrufezeichen: Äußerlich bin ich ja völlig ruhig, aber innerlich schlage ich die

Frag Dr. M!

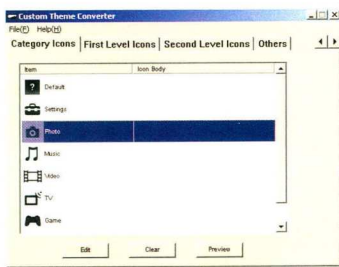


In Eurem Artikel "Die besten Tipps & Tricks für PS3" habt Ihr den "PS3 Theme Creator" vorgestellt, mit dem man eigene Designs fürs Hauptmenü erstellen kann. Gibt es ein solches Werkzeug auch für PSP?

Anton Schaitel

Jawohl, das gibt es: Sony Japan hat vor einiger Zeit den "Custom Theme Converter" ins Netz gestellt, der über einige Fan-Seiten immer noch zum Download bereit steht (siehe z.B. Link unten). Allerdings ist die Bedienung im Vergleich zum PS3-

Werkzeug spartanisch: Man startet das Win-Tool und arrangiert über diverse Kärtchen Wallpaper und Icons, um anschließend die PTF-Datei zu erstellen – eine Vorschaufunktion für die Menüoptik gibt es nicht. Dem "Custom Theme Converter" liegt eine japanische Anleitung im PDF-Format bei, der man zum Glück die nötigen Bildformate entnehmen kann: So kannst Du feststellen, welches Dateiformat, Auflösung und Farbtiefe die einzelnen Grafikelemente haben müssen. Zu beachten ist auch, dass "First" und "Second Level Icons" aus zwei Elementen bestehen – dem eigentlichen Icon ("Icon Body") und dessen Leuchtrahmen ("Icon Focus"). Letzteren kannst Du bei ersten Experimenten vernachlässigen. Die fertige PTF-Datei speicherst Du auf dem Memorystick unter "/PSP/THEME", dann findest Du sie im PSP-Hauptmenü in den "Design-Einstellungen".



Im Internet findest Du viele PSP-Designs (unten), welche mit dem "Custom Theme Converter" (oben) erstellt wurden.

Hände übergroß zusammen! Ich zitiere: "Errata: maniac.de-Leser Bravopunk will einen Fehler auf Seite 39 gefunden haben: Nicht 'Tekken 3D' sei das erste 'Tekken' für einen Nintendo-Konsole, sondern 'Tekken Advance' für GBA. Stimmt, deshalb haben wir auch 'für eine Nintendo-Heimkonsole' geschrieben."

Vor meinem geistigen Auge sah ich die hämischen Blicke der Redaktion beim Verfassen des Errata. Zweifelsöhne sind Ihre Worte auch fein säuberlich sortiert. Ihre Aufmerksamkeit scheint mir dabei jedoch etwas aus dem Ruder gelaufen zu sein. Wie Sie selbst richtig bemerkten, wählten sich meine Worte in Gegenwart und voller Besorgnis um "Tekken 3D". Sie wählten sich jedoch zu recht! Ich bezog mich ausdrücklich auf "Tekken 3D" für den 3DS und nicht auf "Tekken Wii U" für Wii U, wie Sie es mir zu unterstellen versuchen.

Nun möchte ich sämtliche Unklarheiten aus dem Weg räumen. Ich bezog mich natürlich auf den Info-Kasten auf selbiger Seite, in welchem folgende Zeilen stehen. "Technisch eindrucksvolles Beat'em-Up – wird wohl das erste 'Tekken' für ein Nintendo-Gerät." Nur hier findet sich das im Mittelpunkt stehende Errata in Verbindung mit "Tekken 3D".

Ich bitte hiermit höflichst um öffentliche Richtigstellung zu Gunsten meiner Selbstdarstellung und Profilierung. Sei es im Podcast und/oder Heft. Auf dass mein Ruf nicht noch weiteren Schaden nehme – siehe Kommentarbereich zum aktuellen Heft, in welchem mir von Tom B. und Triforce-F. solch fremde Wortkreationen wie "self-owned" und "self-punk'd" entgegengeworfen werden.

Jedoch möchte ich anbei auch auf den natürlich vollkommen richtigen und vortrefflich gewählten Text, welcher unter den Wii-U-Bildern steht, eingehen: Dieser ist dank seiner Ergänzung durch den Wortteil "Heim" bei "Heimkonsole" dermaßen richtig, dass selbst ein wohl zuvorderst erscheinendes "Tekken 3D" nichts an seiner Richtigkeit ändern kann. Dieser Satz wird wohl für alle Ewigkeit nicht falsifizierbar sein und somit für immer Bestand haben. Das ist eine beachtliche Leistung und zeigt mir, mit welcher Detailversessenheit bei Ihnen in der Regel gearbeitet wird!

Kai Kristoffer Kehret

Bravo, Punk. Du hast Recht.

Scott Pilgrim vs. Ibrahim

► Ich zocke sehr gerne "Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt" – am meisten Spaß macht das Game zu viert. Letztens wollten wir das Game zu viert zocken, jedoch ist etwas Komisches passiert: Im ersten Level bei der zweiten Bushaltestelle stürzt das Spiel ab, das Bild bleibt hängen. Die Musik läuft aber weiter, also musste ich die PS3 neu starten und wir versuchten es erneut. Aber es ist das Gleiche passiert wie davor, auch bei vier weiteren Versuchen blieb das Game immer an der gleichen Stelle hängen.

Nun versuchte ich Hilfe bei Ubisoft zu finden, leider ohne Erfolg. Ich habe das Game neu installiert, aber das hat auch nichts gebracht. Seltsam finde ich, dass ich das Game schon des öfteren durchgezockt habe, die Abstürze sind mir neu. Ich wüsste gerne, woran das liegt, denn wir würden das

Spiel wirklich gerne zu viert durchzocken.

Ibrahim Changar

Hast Du ähnliche Probleme schon bei anderen Spielen in der letzten Zeit festgestellt? Es könnte durchaus sein, dass Deine PS3 den Geist aufgibt. Wahrscheinlicher ist aber, dass es schlicht am Spiel liegt. Wir haben selbst zwar noch keine Schwierigkeiten damit erlebt, online finden sich aber diverse Hinweise darauf, dass "Scott Pilgrim" einige Bugs enthält, die derartige Fehler hervorrufen. Vielleicht kennt einer unserer Leser Dein Problem und hat eine Lösung. Wer kann Ibrahim helfen?

"Resident Evil" und Speichern

► Ich habe gerade die neue Ausgabe gelesen und bin beim "Resident Evil 3D"-Kommentar doch etwas stutzig geworden. Völlig verständlich ist, dass Raubkopien usw. von Euch geächtet werden, ich selbst würde das Zeug nicht einmal mit der Kneifzange anfassen. Aber warum in aller Welt ist es so schlimm, wenn die Entwickler mit ihren Mitteln versuchen, den Gebrauchtmärkte auszugrenzen?

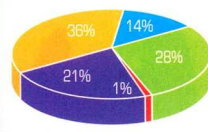
Ich persönlich möchte auch

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.

3DS-Preis fällt auf 170 Euro – billig genug?

- A** Ja, jetzt schlage ich sofort zu!
- B** Nein, ist mir immer noch zu teuer!
- C** Egal, ich habe mir vorher noch einen wegen der Gratis-Spiele gekauft.
- D** Ich hatte sowieso schon längst einen 3DS.
- E** Das Gerät interessiert mich selbst umsonst nicht.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), visdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Michael Herde (mh), Ulrich Steppberger (us), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Stephan Freundorfer (sf), Stefan Stockmann (st), Thomas Schlich (ts), Wiebke Westphal (ww), Craig Grannell (gr), Kerstin Mayer (km), Daniel Horvath (dh), Andreas Müller (am), Winnie Forster (wf)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845

E-Mail: abo@maniac.de

www.maniac.de oder Seite 95

NACHBESTELLUNG
nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Sony

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, visdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreise 2011

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MI GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandene Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in MI GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in MI GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2011 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Meiring
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MI GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in MI GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



"Weil ich ein ganz großer Gaming-Fan, hab' ich ein Fanart gemacht und hoffe, Ihr könnt das in einer der nächsten Ausgabe veröffentlichen – das wäre total iiiiir. Das Bild thematisiert das Sommerloch – das heißt, dass kein Loch alle Spieleheften im Sommer einfach aufsaugt, so dass viele Gamer leider gar keine Chance zum Spielen haben. Liebe Grüße an alle Gamer und vor allem an Tamara Zinpry! Eure Lisa Stephan"

Zockerbude des Monats

Simon Ackermann aus Genf steht auf exotische Badezusätze – diese Bilder wollen wir Euch nicht vorenthalten und reservieren für Simon den Platz für die Zockerbude des Monats.

Der Schweizer ist Jahrgang 1975, verheiratet und das zweite Kind ist bereits unterwegs, doch noch bleibt genug Zeit, um sich für uns in der Badewanne zu räkeln. Simon legt seinen Schwerpunkt auf die 16- und 32-Bit-Ära sowie Konsolen der letzten Generation und Jamma-Arcade-Automaten, aktuelle Games interessieren ihn nicht sonderlich. Auch Serien wie

"Ghosts 'n Goblins", "Castlevania", "Final Fantasy" oder "Kingdom Hearts" sind beliebte Sammelobjekte, zudem hat Simon eine Vorliebe für Shoot'em-Ups, vorzugsweise von Mitte der 1990er. Handhelds halten ausschliesslich für Rollenspiele her. Herzstück von Simons Zockerbude sind vier kindersicher verriegelbare Vitrinen und die beiden Sega Blast Citys.



In den Fächern der vier abschließbaren Regale hat Simon jeder seiner Lieblingsreihen Platz gewidmet, beispielsweise Ritter Arthurs "Ghouls 'n Ghosts"-Abenteuer. Ebenfalls schick: Game&Watch-Spiele von Nintendo und Arcade-Kisten mit Cave-Shootern.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?

Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

nicht, dass die Früchte meiner Arbeit von Dritten verkauft werden und ich auf meiner Ware sitzen bleibe. Also: Was spricht dagegen?

Karsten Uhl

Als Redakteure und Gamer interessieren uns weniger die (finanziellen) Interessen der Hersteller als vielmehr die unserer Leser und grundsätzlich aller Gamer! Ergo legen wir unseren Zeigefinger auf Sachverhalte, die Leser und Gamer bewegen. Und dazu gehört fraglos so etwas wie das Speichermanagement von "Resident Evil: The Mercenaries 3D", das ehrliche Kunden daran hindert, ihr Spiel nach eigenem Gutdünken von vorn zu beginnen, wie es seit Jahrzehnten üblich ist.

Japanophile Fragen

► Einige Fragen an die Japan-Experten unter Euch. Wer, wenn

nicht Ihr, sollte mir diese beantworten können:

- 1) Wie stehen aktuell die Prognosen zu einer hiesigen Veröffentlichung von "Yakuza Of the End" und "Yakuza Kenzan"? Es hieß ja, beides wäre noch möglich, wenn sich "Yakuza 4" im Westen entsprechend verkaufen würde.
- 2) Was ist dran an den Gerüchten, dass "Yakuza Of the End" eventuell tatsächlich auch das Ende der "Yakuza"-Reihe ist?
- 3) Gibt es irgendeinen deutschen (Internet-) Importshop, wo man japanische Videogames bestellen kann? Ich kenne keinen einzigen.
- 4) Wie verändert es die Chancen auf "Shenmue 3", wenn Yu Suzuki Sega verlassen wird? Behält er oder Sega die Rechte an der Serie?
- 5) Wie sieht es mit weiteren HD-Neuaufgaben von Dreamcast-Spielen aus? Ursprünglich war ja mal von einer größeren Anzahl die Rede.

Das waren ja gleich fünf Fragewünsche auf einmal! Ein bisschen viel – aber eine habe ich trotzdem noch. Zum Ausgleich mal etwas, das nichts mit Japan zu tun hat: Könnte die M!-Retro-Ecke mal den Commodore +4 thematisieren?

Jörg Brincker

- 1) "Yakuza"-Chef Nagoshi antwortete im Interview auf eben diese Frage: "Kein Kommentar!" Der Rest vom Text findest Du in der letzten Ausgabe im Preview zu "Binary Domain".
- 2) Das weiß wohl nur Nagoshi...
- 3) www.solarisjapan.com – der Versand wird von einem in Japan lebenden Deutschen betrieben, man kann sogar per Paypal bezahlen.
- 4) Die Rechte bleiben natürlich bei Sega und die Chancen auf "Shenmue 3" verschlimmern sich vermutlich von 'ganz schlecht' zu 'ganz ganz schlecht'. Suzuki will aber angeblich als Berater weiterhin zur Verfügung

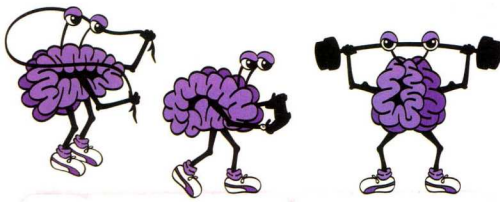
stehen. Groß verändert sein Weggang die Situation also nicht.

5) Leider sind erst einmal keine weiteren DC-HD-Remakes in Aussicht.

Zum Commodore +4: Das ist unwahrscheinlich, da wir bereits die nächste Retro-Serie planen.

ERRATA

Errata: Alternative-Musik macht doof, wie Tobias' "Hört zurzeit" in der letzten Testeinleitung beweist. Durch permanentes Lauschen des neuesten Seether-Albuns hat er doch glatt den Titel der Platte falsch geschrieben, denn eigentlich heißt die Scheibe "Holding Onto Strings Better Left To Fray". Ansonsten gab es im vergangenen Monat lediglich vereinzelt Anschläge des Rechtsschreibteufels und keine weiteren Fehler. Wir sind genial (außer Tobias...!) Oder doch nicht?

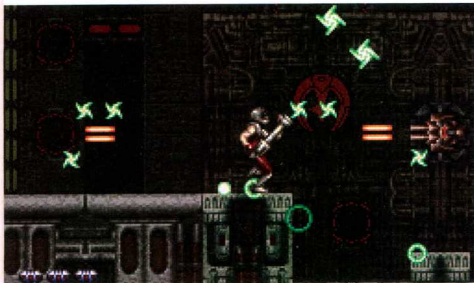


DENK MIT

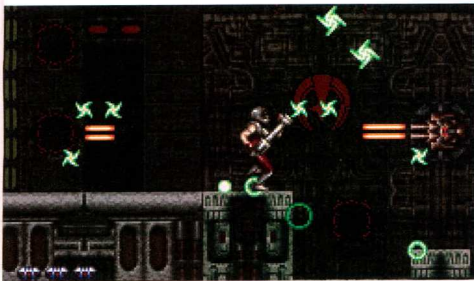
Eure Daddelfinger brauchen eine Pause?
Wir präsentieren Rätsel für Querdenker,
Suchspiele und andere Aufgaben
für Eure grauen Zellen!

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



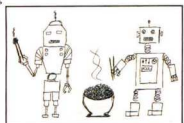
Rendering Ranger: R2 • Super Nintendo • 1995



Auflösung

von Ausgabe 09/11

Dem Schmid sein Rätsel



Lösung: Rise of the Robots

Schau genau!



Keine-Rätsel

Lösungswort:
BATMAN
ARKHAM CITY

Dem Schmid
sein Rätsel



Welcher Begriff ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir einen Fachbegriff aus der Spieleprogrammierung.

Wenn Ihr wisst, welches Fachwort unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 27. September eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsyste mit an.

Heavy Metal!

Sechs Mechs, sechs Spiele – doch welche der japanischen Kampfmaschinen stammt aus welchem Game? Schnappt Euch einen Stift und ordnet die Pixelroboter den dazugehörigen Spielelogos zu.



BATTLETECH 1

METAL WARRIORS 2

CAPTAIN COMMANDO 3

METALSTORM 4

Target Earth 5

GENOCIDE 2 6



DAS BESTE KOMMT ZUM SCHLUSS!

Nintendo läutet das Ende der Wii-Ära mit einem echten Rollenspiel-Knaller ein

1x "Xenoblade Chronicles"-Paket, bestehend aus einer schwarzen Wii-Konsole, "Xenoblade Chronicles" (Wii) im limitierten Bundle mit einem roten Classic Controller Pro und drei exklusiven Postern, signiert von Tetsuya Takahashi



Beantwortet dafür folgende Frage:

Womit besticht "Xenoblade Chronicles" laut unserem Test **A:** gigantischen Landschaften **B:** gigantischen Ladezeiten in der M! 09/11 besonders? **C:** 3D-Modus

Stichwort: Rollenspiel-Rentner

WIDERSTAND IST ZWECKLOS!

Sony PlayStation führt Euch ins letzte Gefecht gegen die Chimera:

1x "Resistance 3" Special Edition (PS3), bestehend aus dem Spiel in schicken Vinyl-Design, Steelbook und dem gesamten DLC der Vorbestelleraktionen + T-Shirt + "Resistance 3"-Klebefolie für die PS3 Slim

2x "Resistance 3" + T-Shirt + "Resistance 3"-Klebefolie für die PS3 Slim

Ihr müsst nur die Antwort wissen:

Wohin führt Euch die Reise in "Resistance 3"? **A:** London **B:** Rom

C: New York City



Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 5. Oktober 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 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur
im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:

15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR 46 EURO

FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS

JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Dieser Abschnitt passt genau in einen Fensterbriefumschlag.

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise
bitte ankreuzen:

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

PITFALL II

LOST CAVERNS

David Crane verrät M! die Entstehungsgeschichte des fortschrittlichsten Atari-2600-Spiels.



STECKBRIEF

Name: David Crane
 Alter: 57
 Damals: Macher von "Pitfall II"
 Heute: Senior Director Games Research and Development bei MTV Networks, Besitzer von AppStar Games

System: Atari 2600
 Hersteller: Activision
 Jahr: 1984

Anfang der 1980er war "Pitfall" ein riesiger Erfolg auf dem Atari 2600 und läutete das Zeitalter der jump'n'Runs ein. 4 Millionen verkaufte Exemplare machten eine Fortsetzung unvermeidlich, doch der Schöpfer des Spiel wusste, dass mehr vom Gleichen für die Käufer nicht gut genug gewesen wäre. "Es ist für jeden Nachfolger wichtig, dass er für sich allein stehen kann", sagt Branchen-Urgestein David Crane, der beide Atari-Abenteuer mit Pitfall Harry entwickelte. "Er muss unterhaltsam sein, auch wenn der Spieler den Vorgänger nie gesehen haben sollte. Bei 'Pitfall II: Lost Caverns' war es mein Ziel, ein neues Spiel rund um den gleichen Charakter und nicht nur eine Weiterführung der alten Story zu entwerfen. Um seinen Wurzeln treu zu bleiben, musste Harry weiterhin erforschen und Schätze sammeln, aber in einer neuen Umgebung. Alles, was den Weg ins Spiel fand, entsprang diesem Wunsch."

Problematisch war für Crane, dass sein Vorhaben, ein Hüpfspiel mit freier Erkundung eines großen Gebiets zu machen, die schon alternde Technik des Atari 2600 überforderte. "Bei Activision hatten wir immer das Gefühl, dass unsere

Ideen uns vorantrieben. Man musste ambitioniert sein, um neue Ansätze für unterhaltsame Spiele zu finden", resümiert Crane. Die Lösung war einfach – baue neue Hardware! "Ich bin ein Elektro-Ingenieur, der bei Videospielen landete. Aber ich genieße es, mit Elektronik zu basteln", erklärt er. Crane konstruierte darum etwas, das er als "das fortschrittlichste Original-Modul für das Atari 2600" bezeichnet. Er entwarf Platinen, mit denen die Kapazitäten der Konsole erweitert wurden, um Harrys Abenteuer zu verwirklichen. "Als 'Pitfall II' 1984 entwickelt wurde, hatte das Atari 2600 seine prognostizierte Lebenszeit schon um Jahre überschritten", fährt Crane fort. "Uns war klar, dass jedes Spiel, das wir Anfang der 1980er-Jahre dafür machten, das letzte hätte sein können. Aber nachdem wir stets vom Gegenteil überzeugt wurden, entschied ich mich dafür, auf die mögliche Zukunft des Geräts zu setzen."

Cranes Idee war revolutionär: Er bastelte eine spezielle Platine, die in einem Modul eingebaut werden konnte und die Leistungsfähigkeit des Atari 2600 deutlich erhöhte. "Der spezielle Schaltkreis im Modul wurde Display Processor Chip – oder kurz DPC – genannt. Er sorgte für zusätzliche Grafik-Power sowie die vierstimmige

Musik." Obwohl sich der Aufwand auf lange Sicht nicht lohnen sollte – Crane sagt dazu, dass "die Zeit der Atari-2600-Herrschaft leider endgültig ihr Ende fand und 'Pitfall II: The Lost Caverns' das erste und einzige Spiel mit DPC-erweitertem Modul blieb" –, bedeutete es einen gewaltigen Push für "Pitfall II".

Mehr drin, mehr dran

Mit dem DPC wurde ein Spiel möglich, das seinen Vorgänger in Sachen technischer Brillanz und inhaltlicher Abwechslung geradezu hinwegfegte. Zocker genossen eine weitläufige Suche nach Harrys Nichte und Katze, einer Steinzeitratte (angeblich für ein Universitäts-Projekt) sowie einem riesigen Diamanten. Denn natürlich war das ganze Gold, das im Dschungel verteilt herumlag, nicht genug für Harry! Crane sagt, dass "das Sammeln von Schätzen stets ein Ziel war, da es Punkte brachte, und nur so die Leistung bei mehreren Durchgängen verglichen werden konnte", erinnert aber daran, dass er nicht einfach den Erstling recyceln wollte. Deshalb entwarf er die riesige Höhle, um Harrys Abenteuer-Eskapaden mehr Platz einzuräumen – hauptsächlich dank des durch den DPC ermöglichten vertikalen Scrollings. "Harry konnte bereits rennen, springen und klettern, aber ich wollte ihn zusätzlich schwimmen und mit



Atari 2600 So nah und doch so fern: Gleich zu Beginn sieht ihr Eure verschollene Katze. Um sie zu erreichen, müsst ihr allerdings den ganzen langen Weg durch die Höhlen nehmen.

Atari 2600 Realismus ist nicht Teil der "Pitfall"-Welt: Ein dermaßen großer Diamant wäre für Harry kaum zu schleppen.

HARRY'S UMSETZUNGS-ABENTEUER

"Pitfall II" schaffte es dank seines Erfolgs auf dem Atari 2600 auch auf andere Systeme, dort erlebte Harry aber nicht immer genau das Gleiche. So durften sich Besitzer eines Atari 800 über ein frisches zweites Abenteuer freuen: "Das ist eine der interessanteren Geschichten in der Historie des Portierens von Videospielen", sagt Crane. "Sowohl C64 als auch Atari 800 basieren auf dem gleichen Mikroprozessor wie der des Atari 2600, haben aber beide viel bessere Darstellungsmöglichkeiten. Deshalb hätten die Portierungen einfach sein sollen." Die Aufgabe wurde unterschiedlichen Programmierern zugeteilt, die sich für sehr verschiedene Herangehensweisen entschieden. "Auf dem C64 ging Tim Sotter den traditionellen Weg und programmierte das Spiel komplett neu, basierend auf meinem Original als Vorlage. Aber Mike Lorenzen entschied sich für etwas Neues: Er schrieb einen Code für das Atari 800, der die Routinen des Atari 2600 ersetzte, nutzte aber ansonsten mein Originalprogramm", erinnert sich Crane. Beide Projekte erreichten zur selben Zeit die Beta-Phase, die C64-Fassung brauchte aber noch einen Monat für die Fehlersuche, während auf dem Atari 800 schon nach einem Tag der 'Final'-Status erreicht wurde. "Mike nutzte die Zeit, um ein zweites Abenteuer einzubauen, das nach dem Durchspielen zugänglich wurde." Crane sagt, dass dieser Prozess dem Team viel Erfahrung in Sachen Portierung von Spielen vermittelte – und nebenbei die Atari-800-Fassung zu "einem viel besseren Spiel" machte.



Atari 800 Aber hallo: Krokodile in Teil 2? Das gab es tatsächlich nur in der Spielhalle.

Außerdem schaffte "Pitfall II" den Sprung von Konsole in die Spielhalle – ein seltenes Ereignis, denn meist passierte es andersherum. David Crane hatte damit jedoch nichts zu tun, Sega erwarb die Lizenz und entwickelte 1985 in Japan selbst den Automaten: Harry ist zwar unverkennbar der Held, ansonsten entpuppt sich die Arcade-Version aber als eigenständige Kombination beider "Pitfall"-Teile mit kürzeren Levels, anderen Umgebungen, knappen Zeitlimits und begrenzter Lebenszahl.



Atari 800 Nach der originellen Endsequenz (unten) durften Atari-Abenteurer ein zweites, komplett neues Szenario (oben) erkunden.

einem Ballon fliegen lassen."

Wegen des deutlich größeren Abenteurers verzichtete "Pitfall II" auf das damals übliche Drei-Leben-Prinzip. Statt 'Game Over', wenn Harry von einem der zahlreichen Dschungelbiester erwischt wurde, hieß es zurück zum letzten roten Kreuz, über das er vorher gelaufen war. "Das war der Ursprung der 'Continue'-Funktion, die wir heutzutage in den meisten Spielen finden", sagt Crane. "Weil 'Pitfall II' länger als vergangene Spiele war, wollte ich es in Abschnitte aufteilen. Das rote Kreuz symbolisierte eine sichere Stelle und diente als grafische Markierung für einen neuen Bereich." Und wenn Harry zu einem Kreuz zurückgeschickt wurde, passte sich die Musik an – sehr ungewöhnlich für die damalige Zeit. "Der Soundtrack wurde durch den DPC-Schaltkreis möglich. Ich übernahm so gut wie möglich die Musik, die für die 'Pitfall'-Zeichentrickserie geschrieben wurde und verfasste sie dann in Moll neu, um eine düstere Stimmung heraufzubeschwören, wenn Harry Schaden erlitt", erklärt Crane und ergänzt, dass

es eines der frühesten Beispiele ist, wo ein Videospiel-Soundtrack dafür genutzt wurde.

Gefüllt bis zum Rand

Das Spiel war damals eine ganz neue Erfahrung und es hat sich – trotz seines Frustpotenzials – bis heute gut gehalten. Kam es also der ursprünglichen Vision nahe oder mussten Abstriche gemacht werden? "Wenn man ein Spiel innerhalb eines sehr knappen Zeitraums entwirft, fügt man üblicherweise solange neue Dinge hinzu, bis vom ROM 10% mehr Platz genutzt wird, als tatsächlich vorhanden ist. Anschließend startet der Prozess des Überarbeitens von Code-Segmenten, um sie effizienter zu gestalten – so lange, bis das ganze Spiel reinpasst", sagt Crane. "Die Speichergröße begrenzte das Hinzufügen von Ideen auf natürliche Weise, es war einfach mal Schicht im Modulschacht." Er ergänzt, dass Activision selbstverständlich auch ein gewinnorientiertes Unternehmen war – und wenn man nie ein Spiel fertigstellt, kann es keiner daddeln:

"Deshalb saßen wir nie herum und grämten uns, was man bei einem Titel noch verbessern hätte können. Sobald er Spaß machte und ins RAM passte, war es Zeit für die Veröffentlichung!" gr/us



Atari 2600 Den Weg zur Nichte versperrten zahllose Skorpione, Fledermäuse und Geier.



Atari 2600 Im unterirdischen Höhlensystem verbringt Ihr die meiste Zeit mit Klettern. Der Kontakt mit Feinden bedeutet 'zurück zum letzten (weit entfernten) Checkpoint'.



Atari 2600 Harry ist ein Naturtalent und schwimmt wie ein Fisch – er kann sogar unbegrenzt lange tauchen.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Retro-Reisen

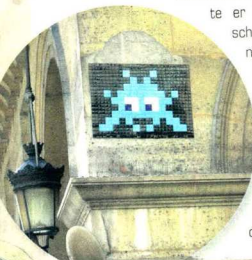
Vor einigen Wochen floh Matthias aus dem Redaktionsstress in die gemütliche Schweiz, genauer gesagt in den 300-Tage-Sonnenschein-Kanton Wallis. Dort schnürte er seine Wander-

schuhe und sah

neben gigantischen Gipfeln und kämpfenden

Murmeltieren eine Käseerei (Foto oben), die offenbar von Namco betrieben wird...

Tobias zog es derweil nach Paris, wo er mit seiner Freundin bei schönstem Sommerwetter (während es in Mering wie aus Kübeln goss) nicht nur den Louvre und die Seine erkundete, sondern auch Pixelkunst an den Wänden historischer Gebäude entdeckte.



Waffen, jede Menge Waffen

Für unseren großen Plastiknamen-Test haben wir die Redaktionsräume bis an die Decke mit Schießereien für PS3 und Wii gefüllt. Lightgun-Shooter-Liebhaber Matthias und Praktikantin Wiebke (hier beim prüfenden Blick durchs Visier eines PS3-Sniper-Gewehrs) haben sich die Schießbrügel zur Brust genommen und unzählige Terrorbuben, Zombies und geifernde Wölfe ins Jenseits befördert. Das Ergebnis unserer zum Thema passenden, aufwändigen Kostümmierung findet ihr übrigens im entsprechenden Artikel ab Seite 26.



Happy Birthday, id!

Bei der texanischen Spieleschmiede id Software gibt es derzeit Grund zum Torten schlemmen, schließlich feiern die Erfinder des Ego-Shooter-Genres 20-jähriges Bestehen. Am 1. Februar 1991 gründeten John Carmack, John Romero, Tom Hall und Adrian Carmack (nicht verwandt) ihr Studio, in dem "Castle Wolfenstein", "Doom" und "Quake" entstanden. Im Jubiläumsjahr erscheint zudem der erste Teil der neuen Franchise "Rage". Statt am 7. Oktober hätte das Spiel bereits am 13. September veröffentlicht werden sollen – an Tim Willits' 40. Geburtstag. Eine nette Geste an das sympathische id-Urgestein, das bei unserem Interviewtermin (siehe Seite 40) lecker Kuchen spendierte.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

1994 veröffentlicht Zubehörspezialist Hori den "Super Game Boy Commander" – ein Super-Famicom-Pad, das optisch wie haptisch an den alten Game Boy erinnert. Wechselt ihr beim Zocken von Game-Boy-Spielen (via Super-Game-Boy-Adapter) in den "SGB Mode", könnt ihr u.a. die Farben umschalten und zwei Zeitlupen-Modi aktivieren.



The cake is a lie

Zu seinem 28. Geburtstag wurde Tobias nicht nur mit dem MIA-Test von "Deus Ex: Human Revolution" belohnt. Neben dem feuchten Händedruck der Kollegen gab es diese reizend anzusehende und köstlich schmeckende Kuchen-Überraschung. Wiebke verbrachte die Nacht zwischen Mehlistaub, Schoko-Kouvertüre und Backformen, um nicht einen, nicht zwei – nein, um elf Muffins zu zaubern. Mit so entzückenden Motiven wie unserem MI-Logo, dem Duke-Symbol, einem Space-Invasor-Alien und dem "Deus Ex"-Logo.



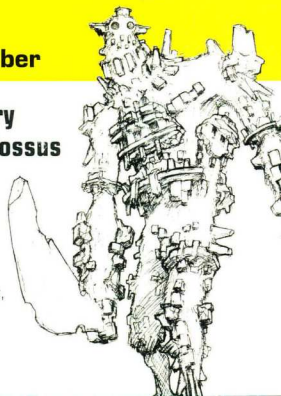
VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **11/2011** erscheint am Freitag, den **30. September**



- » Borderlands 2 & Devil May Cry
- » Test: Ico & Shadow of the Colossus
- » Gears of War 3 im M!AX-Test
- » Assassin's Creed Revelations
- » Test: FIFA 12 vs. PES 2012

Außerdem » Silent Hill: Downpour, Lollipop Chainsaw, Forza 4, Aliens: Colonial Marines, Darksiders 2



www.maniac.de

Die **beste** und **coolste** Internet-Seite für **Videogames**

**KOSTENLOS
& BUNT!**

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

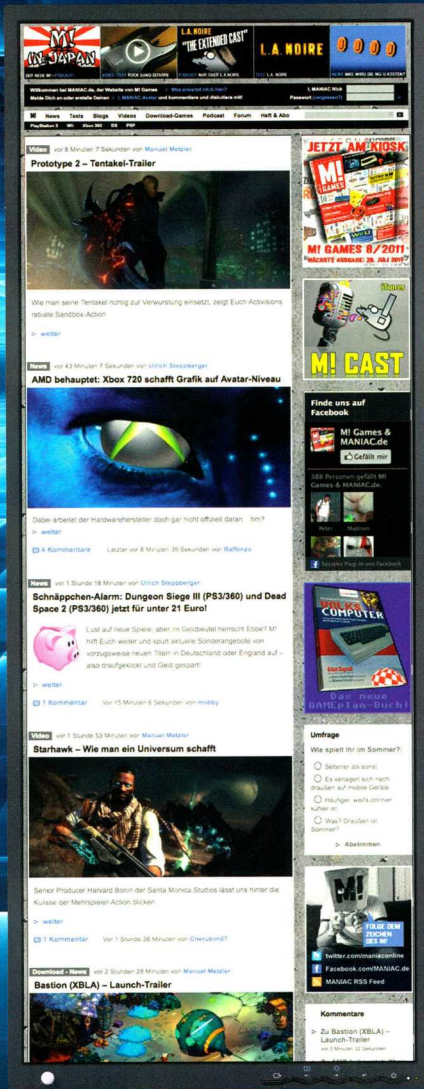
Außerdem nur bei maniac.de:

» **Vorschau-Video für die nächste M! Games**

» **exklusive Specials:**
Daniels Retro-Moment,
Blogs der Redakteure,
Japan-Reiseführer

» **Tests von Spielen,**
die zu hart für
Deutschland sind

» **kultiger Podcast mit**
allen M!-Redakteuren



**OPTIMIERT
FÜR HOCHKANT-
MONITORE**

RESISTANCE 3™



SONY



PS3



PlayStation
Network

™/® "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P3" is a trademark of the same company.

® is a registered trademark of Sony Corporation.

Resistance 3™ © 2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games.

"Resistance 3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.