

M!

Werbung
hinter Zippor





JETZT TRAILER ANSEHEN



DICE



BATTLEFIELD.DE

**JETZT VORBESTELLEN
UND DIE LIMITED EDITION
SICHERN**



AB 27. OKTOBER IM HANDEL

Wir geben ab zur...

...Werbung. Die ist allgegenwärtig: in Zeitungen und Zeitschriften, im Fernsehen, auf Webseiten und in der M! Games. Sie beeinflusst Journalisten in ihrer Neutralität, denn Werbegelder sichern ihren Arbeitsplatz – wer kritisch schreibt, bekommt vom Marketingkuchen nichts ab. Wer dagegen im Sinne der Werbetreibenden formuliert, darf sich an besagtem Kuchen laben und fährt bald mit dem flotten Sportwagen zum Golfspielen. So der immer wieder gern formulierte Generalverdacht von Leuten, die ein Faible für Mauselegeschichten haben. Dumm nur, dass bei der M! Games Redaktion und Anzeigenabteilung strikt getrennt agieren.

Eben jener Fakt führte diesen Monat zu einem Kuriosum, das manchem Verschwörungstheoretiker ("Spiele, für die Werbung gemacht wird, kommen bei Euch prominenter und besser weg!") feuchte Träume bescheren dürfte. Auf der Suche nach einem Top-Thema und dem passenden Kiosk-Covermotiv landeten wir bei "Battlefield 3", das unser freier Autor Benjamin Kratsch ab Seite 6 ins Visier nimmt – und sogar noch gut findet. Das zugehörige Cover-Artwork erfüllte alle unsere Ansprüche, u.a. so banal erscheinende Gestaltungsvorgaben wie die optimale Lesbarkeit von Texten und die Platzierbarkeit von weiteren wichtigen Themen. Parallel heckten Electronic Arts und unser Anzeigenverkauf eine sogenannte Sonderwerbeform für "Battlefield 3" aus (versteckt sich unterm Cover) – designt mit dem gleichen Motiv, das die Redaktion fürs Cover auserkoren hatte. Eine knifflige Situation, sowohl für uns als auch EA, die befürchteten, dass ihnen Einflussnahme auf die Redaktion nachgesagt werden könnte. Nach längerem Hin und Her ("Sollen wir wirklich auf Biegen und Brechen ein anderes Thema aufs Cover hieven, um ihr-seid-gekauft-Gerüchten keine Nahrung zu geben?") haben wir uns dafür entschieden, "Battlefield 3" als Hauptmotiv zu belassen – das Game war schließlich von Anfang an unsere erste Wahl.

Auch unsere Rundumcover (wie letzten Monat bei "Resistance 3") werden gerne als Argument herangezogen, dass Werbung die redaktionelle Unabhängigkeit untergräbt. Die Rückseite des Heftes ist zwar wie bei den meisten Magazinen eine ausgewiesene Werbefläche, über die unsere Anzeigenabteilung bestimmt – was bedeutet, dass es ohne Unterstützung des jeweiligen Kunden solche Panorama-Motive nicht geben würde. Entscheidend aber bei dem Ganzen: Wir als Redaktion machen den ersten Schritt. Nämlich dann, wenn wir zu einem covertauglichen Spiel ein cooles Rundum-Artwork in die Finger bekommen und es unbedingt den M!-Fans zeigen möchten. Kurzum: nix gekauft, sondern im Sinne des Lesers gedacht. Aber ob uns das die unveränderlichen Verschwörungsfans glauben werden...?



Nur im Abo erhältlich: das
stylish-exklusive M!-Cover:
Mehr auf Seite 103.

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/#!/maniaconline



BATTLEFIELD 3

AB SEITE 6



EXTENDED

- 24 Tokyo Game Show 2011
MI unterwegs in Japan – alles Wissenswerte von der Zockermesse
- 28 David Braben im Porträt
Von "Elite" zu "Kinectimals" – der Branchenveteran im Fokus
- 50 Liebeserklärung: IBM PC
In der Retrospektive: der Computer, der die Welt veränderte
- 56 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Deckungssystem
- 104 The Making of Primal Rage
So entstand das ungewöhnliche Dinosaurier-Beat'em-Up



TOP-THEMEN

- 6 Battlefield 3 PS3 / 360
Wir spielen die PlayStation-3-Version, verlieren uns in Multiplayer-Schlachten und plaudern mit einem Ex-Elite-Soldaten.
- 14 Lollipop Chainsaw PS3 / 360
Nur Männer können Heimwerken? Sexy Juliet zeigt, dass auch Frauen die Kettensäge beherrschen – auch wenn dabei etwas Blut spritzt...

NACHRICHTEN

- 18 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - PS Vita: Spielepackungen, Memory Cards und technische Daten
 - Doom – runter vom Index
 - IFA 2011 – Gamer-News von der Funkausstellung
 - iCade – die Mini-Arcade fürs iPad
 - Jo Garcia: Playboy-Bunny und Zockerbraut

COMING

- 32 Assassin's Creed: Revelations PS3 / 360
- 36 Darksiders II PS3 / 360 / Wii U
- 30 Die Abenteuer von Tim und Struppi:
Das Geheimnis der Einhorn PS3 / 360 / Wii / 3DS
- 35 FIFA Street PS3 / 360
- 31 Halo: Combat Evolved Anniversary 360
- 35 Inversion PS3 / 360
- 34 Kingdoms of Amalur: Reckoning PS3 / 360
- 39 Resistance: Burning Skies PSV
- 38 Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers 3DS
- 38 Silent Hill: Book of Memories PSV
- 31 Sonic Generations PS3 / 360 / 3DS
- 35 Syndicate PS3 / 360
- 31 The Legend of Zelda: Skyward Sword Wii



14 Lollipop Chainsaw



76 Dark Souls



34 Tokyo Game Show

PREVIEWS

44 Borderlands 2	PS3 / 360
48 DmC – Devil May Cry	PS3 / 360
40 Rayman Origins	PS3 / 360 / Wii / PSV / 3DS
46 Trials Evolution	360

SPIELE-TESTS

83 Ace Combat: Assault Horizon	PS3 / 360
67 Agarest: Generations of War Zero	PS3
72 Aliens: Infestation	DS
66 Bodycount	PS3 / 360
76 Dark Souls	PS3
82 F1 2011	PS3 / 360
74 FIFA 12	PS3 / 360 / Wii / 3DS
58 Gears of War 3	360
64 God of War Collection Volume II	PS3
68 Ico & Shadow of the Colossus Collection	PS3
73 NHL 12	PS3 / 360
84 Pac-Man & Galaga Dimensions	3DS
75 Pro Evolution Soccer 2012	PS3 / 360
84 The Gunstringer	360
65 Warhammer 40.000: Space Marine	PS3 / 360

NACHSPIEL

85 Call of Duty: Black Ops – Rezurrection	PS3 / 360
85 Resistance 3: Multiplayer-Nachtest	PS3

RUBRIKEN

3 Editorial	99 Impressum
103 Abonnement	106 Vorschau

DOWNLOAD-TESTS

93 4 Elements HD	PS3
90 Aya and the Cubes of Light	Wii
67 BloodRayne: Betrayal	PS3 / 360
90 Burnout Crash!	PS3 / 360
88 Crimson Alliance	360
93 Cubixx HD	PS3
90 Elevator Action Deluxe	PS3
93 Hamilton's Great Adventure	PS3
94 Leedmees	360
88 MotoHeroz	Wii
91 Radiant Silvergun	360
89 Renegade Ops	PS3 / 360
95 Resident Evil 4	PS3 / 360
93 Rock of Ages	360
88 SkyDrift	PS3 / 360
92 Street Fighter III Third Strike: Online Edition	PS3 / 360
94 Toy Soldiers: Cold War	360

IMPORT-TESTS

97 Importspiele auf 3DS im Überblick

INTERAKTIV

98 Leserbrief	102 Gewinnspiele
101 DENK MIT	106 Manischer Monat

Gears of War 3 im M!AX-Test

AB SEITE 58



BATTLEFIELD 3

M! spielt den Singleplayer-Modus, analysiert die Mission 'Operation Guillotine' und schildert, wie bedrückend echt sich der Großangriff auf Teheran anfühlt.

» Es ist drei Uhr nachts. Der Wind weht schwach, es sind kaum Stimmen zu hören. Die Kamera zoomt auf sechs Männer, die dicht an dicht gedrängt nebeneinanderliegen. Keiner sagt einen Ton, alle starren nur gebannt auf die Stadt, die vor ihnen liegt: Teheran. Plötzlich schälen sich Apache-Kampfhubschrauber aus dem Nebel, jagen ihre ersten Raketen los und das Chaos beginnt: Sirenen heulen, Flakfeuer erfüllt die Nacht, Explosionen erschüttern das Zentrum. Noch immer liegen die Soldaten regungslos da. Es sind Brady, Montes, Motkevic, Cole, Camps und Protagonist Blackburn von der ersten Aufklärungseinheit des US-Marine-Corps.

Dann rauscht es aus dem Funkgerät: "Brady, Sie stoßen mit

animiert in den Trichter. Abdrücken, das Projektil rauscht los und füllt den gesamten vor uns liegenden Park mit gleißendem Licht.

Jetzt muss es schnell gehen: An der Mauer gehen die ersten Soldaten in Position, wuchten ihre Kameraden nach oben. Kurz den X-Button des PlayStation-3-Controllers drücken, schon ziehen wir uns hoch. Die Kamera zoomt dabei direkt auf unsere Arme, man sieht förmlich an der Bewegung der Muskeln, wie sich Blackburn mit aller Kraft hochzieht. Und dann das: Camps taucht neben uns auf, aus seinem Helm tropft Blut. Der Marine sackt in sich zusammen und fällt wie ein Stein von der Mauer. Zwei Schüsse ertönen, das Team hat den Scharfschützen eliminiert. "Saaaaanit!" Sanitärer Cole rennt zu Camps, doch für den kommt jede Hilfe zu spät. Weiter geht's, keine Zeit zum Trauern, die Mission hat

Ihrem Trupp bis zum Quadranten Delta vor. Sie bekommen Unterstützung von der Ersten und Vierten. Sichern Sie den Appartement-Komplex östlich des Kanals." Der Einsatzbefehl, jetzt geht's los: Montes wirft uns einen aufmunternden Blick zu und schiebt einen Mörser rüber.

"Go, go, go", die Männer stürmen einen kleinen Hügel hinab, Geschosse schlagen ein, Erde spritzt uns ins Gesicht, links wird ein Soldat von MG-Kugeln zersiebt, rechts ein zweiter von einer Granate gegen einen Baum geschleudert. Unser Trupp hat Glück, alle kommen durch und sammeln sich vor einer Mauer, an die Parolen mit Graffiti geschmiert wurden. Wir stellen den Mörser auf, Montes holt die Leuchtgranate aus seinem Rucksack und schiebt sie fein säuberlich

Vorrang. Warum genau wir den Appartement-Komplex einnehmen sollen, weiß hier keiner. Er sei strategisch wichtig, das muss als Grund reichen, um als Amerikaner fernab der Heimat

MULTIPLAYER-CHECK: WAS IST WIRKLICH NEU?

M! Games schaltet als Scharfschütze Russen im Pariser Park Champ de Mars aus, blast Rotarmisten Schrot als Unterstützungssoldat in die Rippen, zerstört im 'Rush'-Modus drei strategisch wichtige Funkstationen und greift im 'Conquest'-Modus mit allem an, was die US-Army hat: Jets, Panzer und Helikopter. Doch was ist wirklich neu? Die Multiplayer-Analyse.



PS3 Nein, das ist kein durch Photoshop geschöntes Pressebild, sondern wurde von uns aus einem der Trailer aufgenommen.



PS3 Was wohl die Graffiti bedeuten sollen? Vermutlich: "Wer über die Mauer lugt, wird erschossen!"

seinen Hintern zu riskieren.

Band of Brothers

Entwickler DICE versucht gar nicht erst, das romantische Bild von großen Helden im Krieg zu zeichnen – so, wie wir es schon so oft in Hollywood-Streifen erlebt haben. Der Elitesoldat als Ein-Mann-Armee, der mal eben eine ganze Armee ausstrahlt. Dem zwar mindestens vier Kugeln in der Brust stecken, er aber trotzdem noch

Auto fahren, Heli fliegen oder im Sprung drei Mann gleichzeitig umnieten kann. "Battlefield 3" ist da anders: Der Sturm auf Teheran, der Häuserkampf – das alles erinnert an "Black Hawk Down". Ridley Scotts filmisches Meisterwerk umreißt den Bürgerkrieg in Somalia, wo amerikanische Ranger-Einheiten eigentlich nur ein paar Anführer festnehmen sollten, dann aber in eine erbitterte Schlacht gegen Tausende Somalis in Mogadischu »

KLASSEN UND GADGETS



Der Scharfschütze wird zum Commander: Wir schalten eine Überwachungsdrohne frei, markieren damit feindliche Truppen und warnen so unsere Kameraden von der Infanterie vor tödlichen Panzerattacken.



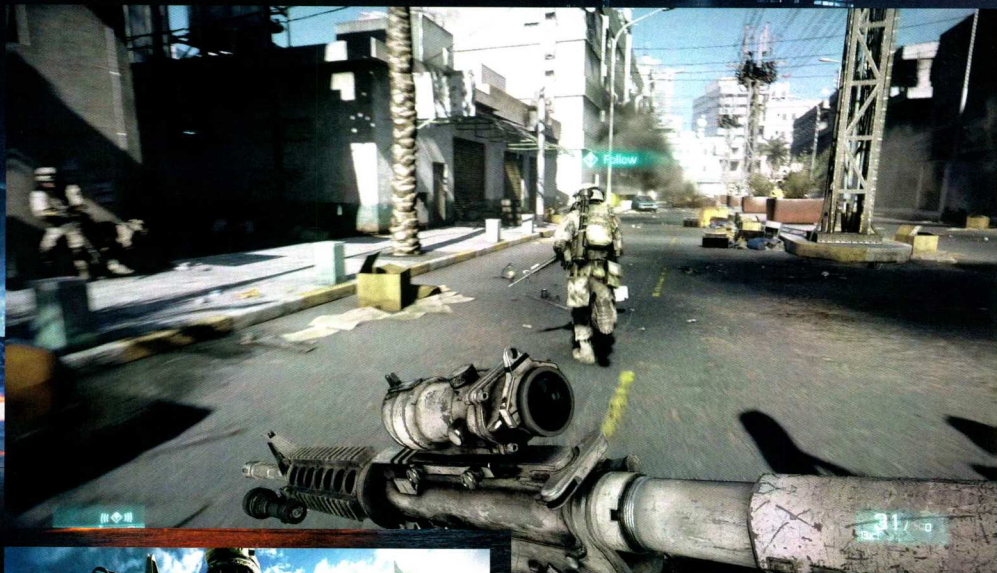
Der Sturmsoldat wird zum Sani: Wir helfen mit einem Defibrillator, der sich aber neuerdings erst aufladen muss. Clevere Teams geben ihrem Sanitäter Feuerschutz, sonst wird der Helfer ganz schnell zum Opfer.



Der Ingenieur wird zum Herr der Bots: Wir schicken einen EOD-Roboter ins Rennen und reparieren damit Fahrzeuge, entschärfen Minen und aktivieren unbemerkt den Detonationstimer an den MC-Com-Funkstationen.



Der Unterstützungssoldat wird zum Abräumer: Wir verteilen zum einen Munitionspakete und nutzen zum anderen ein Dreibein, was die Präzision vor allem im Liegen massiv erhöht. Leichte Punkte für Kills und Unterstützungsfeuer.



PS3 Achtet mal auf die Kratzer auf der Waffe und das Spiegeln des Visiers. Mit einem Wort: Wahnsinn!



PS3 DICE setzt auf die gleiche Animations-Engine wie "FIFA 12". Das Resultat sind die geschmeidigsten Bewegungen der Ego-Shooter-Geschichte.

verwickelt werden. Wo sich die Ohnmacht der größten Armee der Welt zeigt, wie sie nicht in der Lage ist, ihren Truppen Unterstützung zu schicken.

Im Film und auch in "Battlefield 3" werden ohne Hemmungen Soldaten durch Granaten von den Füßen gerissen oder von MG-Feuer durchbohrt, wobei der Körper des Soldaten noch einige Sekunden durch den Kugelhagel zappelt und dann leblos zu Boden fällt. Generell kann hier jeder Schritt tödlich sein, wir

vertragen deutlich weniger als die Kollegen aus "Call of Duty", deren Kevlar-Westen offensichtlich selbst die Kugeln einer Hundertschaft schlucken, als wären es Gummigeschosse. Generell kämpfen wir in "Battlefield 3" auch eher gegen weniger Gegner, vielleicht vier oder fünf Mann in einem Trupp, dafür treffen die Soldaten der iranischen Befreiungsarmee PLR erstaunlich gut. Selbst auf hohe Distanz kassieren wir einige Treffer und schnappen uns daher im Vor-

begehen immer mal wieder Waffen wie das FN Scar, welches durch sein Rot-Punkt-Visier perfekt für den Fernkampf ausgestattet ist. Die Schusswechsel fühlen sich deutlich echter und authentischer an als die aktuell bekannten Missionen aus "Modern Warfare 3", wo es vier US Navy Seals in New York mit der halben russischen Armee aufnehmen. In "Battlefield 3" stürmen wir dem Feind nur selten entgegen, sondern sprinten vielmehr vor Deckung zu Deckung. Wir mimen auch nicht die Rampensau und kämpfen immer in erster Front, sondern gehen in offener Formation mit dem Squad vor. Die KI-Kameraden entdecken Gefahren zuverlässig, nicht selten rettet uns einer den Hintern. Retten wir ihnen, gibt es einen Daumen nach oben zum Dank oder ein "Thanks Bro" mit kalifornischem Westcoast-Slang. Schön, dass die

Schweden auch auf solche Details achten.

Battlefield 3 vs. Modern Warfare 3

Es ist der Kampf der Titanen um die Shooter-Krone 2011. Während sich Activision und Electronic Arts eine Marketing-Schlacht liefern, wie wir sie selten erlebt haben, wollen wir doch mal auf die Unterschiede eingehen. Und die sind gewaltig: Infinity Ward und Sledgehammer Games setzen bei "MW 3" auf typisch amerikanisches Popcorn-Kino. Wo gefühlt alle drei Minuten Helikopter abschnüren, U-Boote versenkt oder ganze Bankenviertel dem Erdboden gleich gemacht werden. "Battlefield 3" spielt sich anders, diese Momente des Bombastes, diese Adrenalin-Kicks gibt es auch, aber eher dosiert. Etwa wenn wir gerade eine Tür eintre-

INTELLIGENTE PANZER



Sobald sie nicht mehr unter Beschuss sind, heilen sich Panzer selbst. Allerdings nur bei geringem Schaden, ansonsten muss der Ingenieur den Schweißbrenner zücken oder sein Reparatur-Robo EOD losschicken.



Jedes Fahrzeug lässt sich aufrüsten: Es stehen jeweils drei Slots zur Verfügung: So können sich Panzer wie der M1 Abrams oder T90 einnebeln, eine Zoom-Funktion nutzen oder stärkere Panzerung einbauen.



Besonders praktisch ist der ECM-Jammer, der mit elektromagnetischen Wellen das feindliche Radar stört, so dass Japiloten ihr Ziel schwerer anvisieren können.



Selbst Hightech-Materialien wie reaktive Panzerung lassen sich freischalten. Der Clou: Die Panzerplatten sind innen mit Sprengstoffsaum beschichtet, explodieren daher selbst beim Einschlag eines Geschosses und entwickeln so einen Gegendruck.



PS3 Mit Schallgeschwindigkeit übers Schlachtfeld donnern: Im Multiplayer-Modus wird dieser rasante Traum wahr.

ten wollen, aber der Feind schneller ist, uns den Rahmen gegen die Birne knallt, wir zu Boden gehen und dann in Zeitlupe und leicht verwischten Bildern dem PLR-Mann Schrot in den Bauch jagen, was ihn nach hinten schleudert. Was besser funktioniert? Das entscheidet erst der Test der beiden großen Konkurrenten in den nächsten Ausgaben. Wir können aber schon mal feststellen, dass bei DICE Zerstörung viel weniger der bombastischen Inszenierung dient, sondern ein echtes taktisches Element bildet. Wie in "Bad Company 2" fühlen wir uns nirgendwo sicher, müssen immer damit rechnen, dass eine Granate oder Rakete unsere Deckung zerbröckelt. Während wir in allen "Call of Dutys" dieser Welt recht komfortabel hinter einer Mauer Platz nehmen und zehn Angreifer mit Kopfschüssen ausschalten können, müs-

sen wir hier ständig in Bewegung sein. Das Auge sucht automatisch nach der stabilsten Deckung. Eine Holzwand? Schlechte Idee, die Kugeln schmelzen hindurch, als wäre sie aus Butter. Massiver Beton hält da schon deutlich länger.

Die stille Bedrohung

In "Battlefield 3" wechselt die Levelstruktur häufig: Von Feuergefechten in einem riesigen Park, in dem man immer mit Hinterhalten rechnen muss, geht's in den Häuserkampf, wo schon eine gut platzierte Granate drei von unseren Männern auslöschen kann. Der Shooter will uns bewusst nicht von einem Adrenalin-Kick in den nächsten stoßen, sondern lässt sich auch mal Zeit, um Atmosphäre aufzubauen. Etwa wenn wir durch einen Fluss waten, fernab vom Kampfgebiet. Wir hören zwar »

"BATTLEFIELD 3" IM "TOP GUN"-CHECK: SO FLIEGEN SICH DIE JETS

Mit ist für Euch schon mal mit der F/A 18E Super Hornet abgehoben: Mit der rechten Schultertaste auf die Startbahn rollen, dann den Schub durchdrücken, sanft den Stick nach oben ziehen und schon gleiten wir in die Lüfte. Das Jetfliegen gehört auch in "Battlefield 3" zu den Paradiesdisziplinen, denn die Könige der Lüfte steuern sich zwar gut, einen Panzer am Boden oder gar einen anderen Jet zu treffen, ist hingegen richtig schwierig. Schließlich sind die 50 Millionen US-Dollar teuren Vögel mit Schallgeschwindigkeit unterwegs. Aber keine Bange: Die Entwickler haben mitgedacht und die Levelgrenzen deutlich erweitert. Jetpiloten dürfen also komfortabel Schleifen drehen, während Infanterieeinheiten außerhalb des Einsatzgebiets als Deserteure erschossen werden.



FLIEGENDE KAVALLERIE



In "Battlefield 3" kommt der AH-1Z Super Cobra zum Einsatz. Ein extrem schneller und wendiger US-Kampfhubschrauber, der mit seiner M179 Gatling Infanterie aufmischt und mit Sidewinder-Raketen Panzer jagt.



Als Scout-Helikopter, der das Operationsgebiet erkundet und Spezialeinheiten absetzt, greift das US-Marine-Corps auf den AH-6J Little Bird zurück. Er ist schnell, leise und kann mit seiner M134 Gatling etwa Mörser-Teams ausschalten.



Die Russen vertrauen auf den Mil-Mi 28, einen zweiseitigen Kampfhubschrauber, der mit einem 30-Millimeter-Maschinengewehr Infanterie zersieht, mit seinen Sturmm-Raketen Panzer angreift und dank Luft-Luft-Raketen sogar Jets vom Himmel holt.



Als Scout-Helikopter setzen die Russen den WZ-11 ein, der ähnlich klein ist wie der Little Bird. Er ist zwar schlecht gepanzert, dafür aber praktisch, um schnell Soldaten nahe an einem Operationsziel abzusetzen.



PS3 Der Koop-Modus spielt sich richtig gut, belohnt Teamplay und lässt uns auch mal ans MG eines Black Hawks oder Humvees.



PS3 Im Multiplayer-Modus solltet ihr die wertvollen und raren M1 Abrams Panzer mit Infanterie schützen. Zwei, drei Bazooka-Geschosse halten sie aus, dann ist Feierabend.

das dumpfe Hallen der Explosionen aus dem Stadtkern, ansonsten ist es aber ruhig. Und dennoch bedrohlich, denn es ist dunkel und der Nebel, der über dem Wasser wabert, lässt uns kaum die Hand vor Augen erkennen. Dann zuckt etwas in der Nacht: "Wer ist da?", fragen wir. Zwei Schüsse ertönen, Sani Cole fällt wie ein Stein ins Wasser. Der Tod ist ein ständiger Begleiter in der Kampagne.

Army of Two: Der Koop-Modus

Was DICE sehr schön schafft, ist dieses Gefühl des Auf-sich-eiglein gestellt-Seins. Zwar stürmen wir mit einer ganzen Armee Teheran, doch im Kampf ist dann doch jeder Trupp sich selbst überlassen. Ein Gefühl, das auch der Koop-Modus transportiert – leider aber nur online, Splitscreen an einer Konsole

wird es nicht geben. Teamplay ist hier Trumpf: Während wir uns durch eine feindliche Basis kämpfen, markieren wir per Select-Taste Ziele für unseren Kollegen, der über uns in einem UH-60 Black Hawk kreist und mit seinem schwenkbaren M2400-Maschinengewehr den Abräumer spielt. Oder wir übernehmen den Feuerschutz, während der

Kamerad eine Bombe entschärft. In einer Nachtmission wiederum befreien wir den Informanten Hamid El Zakir aus einem Appartement, das massiv durch die PLR bewacht wird. Zwar können wir uns theoretisch auch durchballern, gerade auf höheren Schwierigkeitsstufen empfiehlt es sich jedoch, leise vorzugehen und die sogenannten 'Tandem-Kills' anzuwenden. Also im Grunde so wie im 'Spec Ops'-Modus von "Modern Warfare" gleichzeitig zwei Patrouillen ausschalten, damit die keinen Alarm auslösen. Während die Geiselrettung noch relativ einfach ist, geht's auf den Straßen von Teheran heiß her: Der Humvee-Konvoi wird angegriffen, Raketen schlagen ein, das erste Fahrzeug explodiert. Wir müssen nicht nur uns selbst am Leben halten, sondern vor allem auch die Fahrzeuge, die nicht viele Bazooka-Treffer vertragen. Glücklicherweise verfügt das SIG SG 553 Sturmgewehr über

eine Wärmebildkamera, womit sich die Feinde schnell finden lassen, dennoch brauchten wir drei Anläufe, um die Mission zu meistern. Wird einer getroffen, haben wir 30 Sekunden, um ihn wiederzubeleben. Dabei sind wir schutzlos und auf die Präzision des Verwundeten angewiesen, der aus dem Liegen noch mit seiner Glock feuern kann. Im Laufe des Einsatzes müssen wir erst die Straßen zu Fuß sichern, dann mit dem Humvee-MG die Dächer säubern. Wir erleben, wie der Konvoi in einen weiteren Hinterhalt gerät, die Mannschaft stirbt und Fahrzeuge in Flammen aufgehen. Wir werden gejagt, von allen Seiten angegriffen und müssen den Informanten zu Fuß zum Abholpunkt bringen, wo ein Helikopter wartet. Dazu will nicht nur eine ganze Armee ausgeschaltet werden, die höllisch gut trifft, es müssen auch MG-Jeeps per Granate oder Holztore mit C4 gesprengt werden.



PS3 Die eingangs angesprochene 'Operation Guillotine' haben wir auf der PlayStation 3 gespielt. Der Nacheinsatz glänzt mit tollen Lichteffekten und einer dramatischen Inszenierung.



PS3 Eine Rolle spielt auch Panzerschütze John Miller, den wir bei einem Großangriff auf eine Wüstenfestung mimen.

Adrenalin-Kicks gibt's in in kleinen Dosen, nicht in 2-Liter-Flaschen.

Das Shooter-Paradies

"Battlefield 3" macht so ziemlich alles richtig: Egal ob es der Sound ist, der sich vor Feuergefechten bedrohlich aufbaut, oder die scharfe Grafik, die Nachteinsätze genauso bravours in Szene setzt wie die Einschläge von Panzergeschossen, die eine Wüstenfestung in Afghanistan vernichten, oder kleine Details wie die flirrende Luft in der Wüste und die Staubwolken der Stahlkolosse. Das Spiel ist fordernd, die Atmosphäre stimmig. Wenn Entwickler DICE jetzt noch eine spannende Geschichte abliefern, die uns mit den Charakteren mitfiebern lässt (wie etwa in "Brothers in Arms: Hell's Highway"), ist es zum Shooter-Olymp kein weiter Weg mehr. **bk**

System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

PS3 / 360
DICE, Schweden
Electronic Arts
Ego-Shooter
27. Oktober

DAS GEFÄHRT UNUS:

- » DICE vertraut bei den Animationen auf das ANTS-System von "FIFA 12", wodurch es sich wirklich so anfühlt, als würde man einen echten Körper steuern
- » Adrenalin-Kicks werden dosiert eingebaut, die meiste Zeit fühlt es sich an, als würde man einen realen Einsatz erleben
- » Technik ist barsten: Egal ob es Details sind wie ein Helmschutzhelm, Abzeichen am Helm oder die großen Momente, in denen eine Panzerarmee eine Wüstenbasis in Schutz und Asche legt
- » satter 7.1-Sound, der sich erstklassig orten lässt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Die Feind-KI reagiert stellenweise zu langsam auf Beschuss
- » hin und wieder kommt es in der Preview-Version zu Einbrüchen bei der Bildrate

FAZIT » Unglaublich, wie der Puls in die Höhe schießt, wenn plötzlich unsere Deckung gesprengt wird: ein Top-Shooter, der erwachsen mit der Kriegsthematik umgeht, technisch top und spielerisch stark ist.

»Fünf Mann besiegen keine Armee«

Andy McNab sieht aus wie der nette Typ von nebenan: weiße Hose, braune Lederjacke, immer ein Lächeln im Gesicht. Doch dahinter verbergen sich 20 Jahre Kriegserfahrung. Denn McNab diente beim Special Air Service (SAS), leitete Undercover-Operationen in Nordirland, Südamerika, Afghanistan und im Irak. Als militärischer Berater ist er verantwortlich für den hohen Grad an Authentizität in "Battlefield 3".



Andy McNab diente bei der britischen Eliteeinheit SAS.

MI Games: Der Sturm auf Teheran fühlt sich im Spiel ziemlich chaotisch an. Wie behält die Armee die Kontrolle bei solchen Großangriffen?

Andy McNab: Es sieht nur chaotisch aus, in Wirklichkeit hat jeder seine spezifischen Aufgaben. In dieser Mission spielt ihr eine Aufklärungseinheit, die den ersten Vorstoß in die Stadt anführt. Vor dem Angriff wird das gesamte Operationsgebiet in Sektoren unterteilt. Der Gruppenführer bekommt Befehl, beispielsweise bei Alpha vorzustoßen und dort zu warten, weil seine Jungs sonst von den Bomben der Airforce getroffen werden könnten. Meist fliegen weit über dem Gebiet auch kleine Aufklärungshubschrauber, die Little Birds, damit das Kommando einen realistischen Einschätzung der Lage erhält.

Sie selbst haben beim SAS, einer 300-Mann starken Eliteeinheit des britischen Militärs, gedient. Was sind in Bezug auf Taktiken und Vorgehen die Unterschiede zwischen der regulären Armee und Eliteeinheiten?

Zunächst einmal genießt das Marine Corps innerhalb der US-Armee große Privilegien. Sie haben ihre eigene Airforce und Panzer-Bataillone, insofern läuft ein solcher Angriff gebündelt in einem Befehlsstab zusammen. Der große Unterschied ist also schon mal, dass die Marines ihren Erstschoß fast immer mit Angriffen aus der Luft oder Panzern beginnen, so wird die feindliche Defensive geschwächt und die Bodentruppen können vorrücken. Beim SAS hingegen wäre ein Einsatz zum Scheitern verurteilt, würden wir entdeckt und Alarm ausgelöst. Wir würden also eher die Stromverbinding kappen, potenzielle Gefahrenquellen wie Scharfschützen oder Wachposten leise ausschalten und dann sehr schnell zur Zielperson vordringen.

In Spielen und Filmen werden Elitesoldaten gerne als die Übermenschen gezeigt. Als Typen, die es mit einer Armee aufnehmen können. Wie realistisch ist das?

Kommt darauf an, wie man eine Armee definiert (lacht). Tatsächlich ist es so, dass Elitesoldaten ihr Leben in Missionen und auf dem Schießstand verbringen, also tatsächlich extrem präzise treffen. Das ist lebensnotwendig, weil nicht selten ein Team aus fünf Mann einer Übermacht von 20 Gegnern gegenübersteht. Hollywood zeigt allerdings insofern Unsinn, weil Elitetruppen sich immer eine Gruppe herauspicken, ausschalten, dann den Bereich sichern und wieder angreifen. Im offenen Feuergefecht und ohne ausreichend Deckung hätte ein SAS-Team gegen eine Armee keine Chance. Ach ja: Kevlar-Westen schützen vor kleinen Kalibern, nicht aber vor Sturmgewehren auf niedrige Distanz. Auch so etwas, das Hollywood erst lernen musste.

Sie haben Al Pacino und Robert De Niro in Michael Manns Meisterwerk "Heat" gezeigt, wie man richtig schießt. Was ist der größte Fehler, den Schauspieler machen?

Sie schießen aus dem Sprint heraus, das funktioniert nicht. Selbst jahrelang trainierte Soldaten können nur aus dem lockeren Lauf heraus auf mittlere Distanz treffen. Außerdem habe ich ihnen demonstriert, wie hart der Rückstoß großkalibrierer Sturmgewehre ist, und dass man nicht aus einem

Fenster mit einem Raketenwerfer schießt, weil die Druckwelle, die nach hinten ausgestrahlt wird, den gesamten Raum zerfetzen würde.

Und inwiefern waren Sie DICE eine Hilfe?

Es ist mein Job, dass sich alles richtig anfühlt. Es gab zu Beginn drei verschiedene Skripte, die ich auf ihre Motive hin überprüft habe. Ein Soldat stellt Befehle nicht in Frage, bei Dialogen gibt es kein "hatte, könnte, würde", sondern nur klare Aussagen. Ich war außerdem beim Motion Capturing dabei und habe den Schauspielern gezeigt, wie man jemanden effektiv entwaffnet, sich von einem Helikopter abseilt oder einem die Kehle durchschneidet.

Ihr Bestseller "Bravo Zero Two" handelt von einer gescheiterten SAS-Mission. Sie wurden während des Golf-Kriegs gefangen genommen und sechs Wochen lang verhört. Gibt es irgendetwas, was einen Menschen darauf vorbereiten kann? Die Army bereitet einen darauf so gut vor, wie es möglich ist. Wir haben spezielle Atemtechniken gelernt, um bei Wassererforder die Luft länger anhalten zu können. Oder wie man den Körper drehen und die Muskeln anspannen kann, damit bei Schlägen mit harten Gegenständen keine inneren Organe verletzt werden. Ich glaube, keine körperliche Gewalt kann einen trainierten Soldaten brechen, Drogen hingegen schon. Was mich gerettet hat, war damals aber nicht das Training, sondern die Worte eines alten Vietnam-Piloten.

Hat der Sie rausgehauen? Und warum hat es überhaupt so lange gedauert, bis Hilfe kam?

Nein, nein, rausgeholt hat mich die britische Regierung. Ich hatte einfach Glück, es gab einen Gefangenenaustausch und ich war dabei. Viele meiner Freunde starben im Irak, der Golfkrieg hat unfassbare 1,5 Millionen Menschen das Leben gekostet. Das Militär hat auch mich für tot erklärt. Am Leben gehalten hat mich das Buch eines Vietnam-Piloten. Er hat sechs Jahre unter härtester Folter überlebt. Ich dachte nur: Es könnte schlimmer sein, ich habe diese Ausbildung, ich lebe noch und zu Hause wartet die Liebe meines Lebens auf mich. Kämpfe um dein Leben, du hast nur eins.

In "Call of Duty: World at War" wurden explizite Folterszenen gezeigt. Etwa als einem Soldaten ein Auge ausgebrannt wurde. Sollten Games diese harte Realität des Krieges widerspiegeln oder doch lieber eine romantische Vorstellung vermitteln?

Im Krieg passieren schlimme Dinge. Wir tun grausame Sachen, weil sie nötig sind. Ich glaube, niemand will wissen, was der britische und amerikanische Geheimdienst wirklich in Abu Ghraib angestellt hat, um an Informationen zu gelangen. Niemand will wissen, wie der Krieg wirklich ist. Es gibt keine Helden, so wie es gerne propagiert wird. Irgendjemand bekommt einen Orden, wofür andere gestorben sind. Soldat ist man aus Überzeugung, nicht für ein Stück Aluminium. Die Leute wollen nicht wissen, was man tun muss, um seiner Nation Sicherheit zu geben. Ich musste so viele Menschen foltern und töten, ich kann sie kaum zählen. Und nein, so etwas sollte man nicht in Games zeigen, denn die sollten sein wie ein guter Kinofilm: unterhaltsam, auf keinen Fall verherrlichend und ein bisschen zum Nachdenken anregen.

VON DEN MACHERN



„BOMBASTISCH“
COMPUTER BILD SPIELE

„BAHNBRECHEND“
EUROGAMER.DE

„BRILLANT“
PCGAMES

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. "Games for Windows" und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. "PS", "PLAYSTATION" und "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

VON DOOM® & QUAKE®



100%
UNCUT

AB 07.10.2011 ERHÄLTLICH



WWW.RAGE.COM



LOLLIPOP CHAINSAW

Als erstes deutsches Magazin ließen wir in der neuen Minirock-Horror-Picture-Show von Suda51 die Kettensäge kreisen.

Manchmal sind Mädchen wie Dauerlutscher. Sie sehen von außen zum Anbeißen süß aus und können doch in ihrem undurchsichtigen Inneren überraschend herbe Inhalte verbergen. So wie Juliet Starling. Die quetschfidele Cheerleaderin könnte die amerikanische Cousine von Ulala sein. Wo die unerschrockene "Space Channel 5"-Reporterin aber nur rhythmisch mit dem Popo wackelt, wenn sie in Bedrängnis gerät, lässt Juliet das Blatt ihrer Kettensäge tanzen, wenn dahergelaufene Zombie-lutscher angreifen. Als fröhlich trällernde Untotenjägerin hopst Juliet durch das Actionspektakel von Entwicklerknallkopf Suda51: "Lollipop Chainsaw". Während der gamescom-Präsentation der Koproduktion von Sudas Studio Grasshopper Manufacture, dem japanischen Hersteller Kadokawa Games und dem US-Publisher Warner Bros. lief uns das Zuckerwasser im Mund zusammen. Und weil wir echt quengelig werden, wenn wir unsere Süßigkeiten nicht bekommen, durften wir als erstes deutsches Magazin die gamescom-Demo auf der Xbox 360 spielen. *

Nervensägenmassaker

Die Rahmenhandlung des ersten von zwei Abschnitten ist schnell erzählt: Gefräßige Zombies haben die High School von San Romero (!) infiziert. Selbst Juliets nerviger Mathepauker Mr. Fitzgibbon unterrichtet im Unleben weiter und hetzt Welle um Welle schlurfender Schüler auf die knapp bekleidete Blondine. Schon in den ersten Spielminuten fallen etliche witzige bis makabre Details Marke Suda51 auf. Wer sich das Tafelbild in Fitzgibbons Klassenzimmer genau ansieht, erkennt die Aufschrift 'Tutorium für Selbstzerstörung' inklusive des Diagramms eines Selbstmordattentäter-Zombies mit Sprengstoffgürtel. Im gleichzeitig stattfindenden Steuerungs-Tutorial weist uns Nick, ein an Juliets Gürtel baumelnder sprechender Kopf, freudlich darauf hin, doch bitte die virtuelle Kamera nicht unter den Minirock seiner Freundin zu richten. Natürlich probieren wir besagte Ferkelperspektive aus und schmunzeln, weil das keusche Fräulein ihre Blöße sofort mit den Händen verdeckt. Als Persiflage auf das typische 'Final Girl' aus US-Horrorfilmen sieht sie zwar sexy aus, muss dabei aber immer schön puritänisch bleiben.

Glücklicherweise ist Juliet wesentlich wehrhafter als ihre kreischenden Kino-Kolleginnen und rückt der untoten Brut mit Säge-Moves zu Leibe, die selbst Schwertschwinger Travis Touchdown aus "No More Heroes" zur Ehre gereichen würden. In unserer Demofassung ist es dabei nie sonderlich schwer, Juliet gegen die Übermacht hinloser Fressmaschinen zu verteidigen. Verliert sie Lebensenergie, sammelt sie einfach einen der herumliegenden Lutscher und regeneriert sich. Ein Druck auf das Digikreuz verrät neben Lollis auch noch Kekse und Kuchen als alternative Heilitems. Diese waren allerdings noch nicht auffindbar. Auch wenn das fertige Spiel in puncto Schwierigkeit noch anziehen wird: "Lollipop Chainsaw"





360 Oben: Wird ein Mitschüler attackiert, ist schnelle Hilfe gefragt. Großes Bild: Juliets blutiges Handwerk macht auch vor den Damen der Schöpfung nicht Halt.

will kein Survival-Horror-Spiel sein, sondern eine Splatter-Pinata, die Bonuspunkte ausspuckt, wenn ihr besonders viele Gegner auf einen Streich erledigt.

Fleischsalat

Den Spielmechanischen Kern von Suda's Splatter-Lutscher bildet demnach auch ein vielschichtiges Gewebe aus Combos, mit denen sich die Gegnermassen so effektiv wie effektiv dezimieren lassen. Die X-Taste nutzt ihr für die Grundattacken. Mit plüschigen Pom-Pom-Hieben und saftigen Kicks ihrer tanzgestählten Beine prügelt Juliet das faulige Fleisch ihrer ehemaligen Mitschüler müde, dann zückt sie mit Y die Kettensäge und schwingt diese in großzügigen (und regenbogenfarbenen!) Bahnen durch das Gewirr

Süß: Bei mehr als drei abgesägten Köpfen funkeln Bonus-Sternchen.

aus Armen, Beinen und Köpfen. Stehen Juliets Kontrahenten dicht beisammen und sind schon ein wenig angepömmelt, bietet sich die Gelegenheit für einträgliche Masseneuthanationen. Säbelt ihr mindestens drei Zombies gleichzeitig den hirnlosen Kopf ab, füllen poppige Farben den Hintergrund. Den wunden Halsen Eurer Opfer entströmen Regenbogenstrahlen, Special-Sterne und seltene Silbermünzen. Für jeden 'normal' entsorgten Zombieschädel erhaltet ihr immerhin ein Sternsymbol für den bunten Special-Balken. Die farben-



360 Pöser Pursche! Ich werde Tich zu Boden pömmeln! Juliets Cheerleader-Arbeitsgeräte taugen nur zum taktischen Aufreizen der untoten Horden.

frohe Optik täuscht allerdings nicht darüber hinweg, dass es in "Lollipop Chainsaw" durchaus zur Sache geht. Frisch amputierte Zombies wedeln anklagend mit den Armstümpfen, deren feuchte Schnittflächen in unnatürlich überstrahl-

tem Rot leuchten. Verlieren Gegner ihre Beine, kriechen sie weiter auf Juliet zu, bis diese ihnen mit einem Tiefschlag per A-Knopf die Säge ins Fleisch bohrt. Setzt ihr per B-Taste über einen Gegner hinweg und knallt ihn mit einem Dropkick »

KREATIVKÖPFE

SUDA51, GESAMTKONZEPT

Der ehemalige Totengräber machte bereits 1994 Furor, als er die Geschichte eines Wrestling-Spiels mit dem Selbstmord des Hauptcharakters enden ließ. Im Westen wurde er mit "Killer 7" bekannt, zu dessen PR-Terminen er seinen Kreativkopf mit einer Luchador-Maske bedeckte. Mit "Lollipop Chainsaw" erfüllt er sich den lang gehegten Wunsch, sein eigenes Zombie-Kettensagenmassaker zu veranstalten.

JAMES GUNN, GESCHICHTE

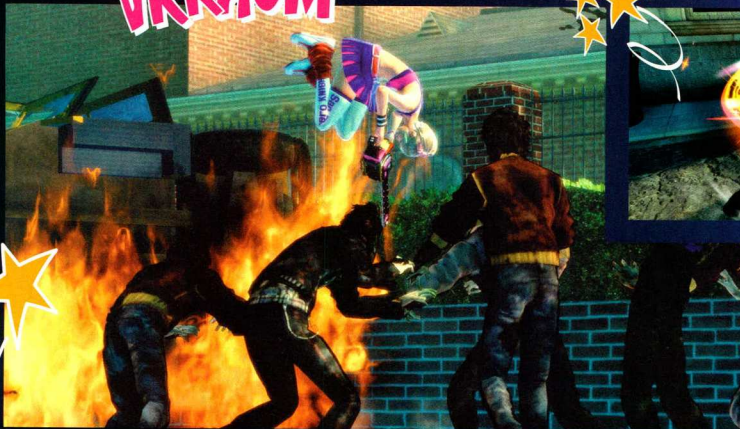
Dieser Teufelskerl begann seine Filmkarriere als Drehbuchautor und Regisseur beim legendären Trashfilm-Studio Troma. Zombie-Erfahrung sammelte er als Autor des Remakes von "Dawn of the Dead". Wer wissen möchte, woher James' gesunde Gesichtsfarbe stammt, liest sich auf jamesgunn.com den Artikel über seine aktuelle Superhelden-Persiflage "Super" durch.

AKIRA YAMAOKA, MUSIK

Der Meister der verstörenden und melancholischen "Silent Hill"-Töne überraschte in "Shadows of the Damned" mit dämonisch-erdigem Monsterrock. Welchen Stil er momentan für "Lollipop Chainsaw" ausstüffelt, ist noch nicht bekannt. Die für die Demo derzeit als Platzhalter verwendeten Punk-Rock-Klänge geben aber schon einen energetisch-rotzigen Vorgeschmack. Bon appetit!



VRRRAOM



360 Nur Fliegen ist schön! In unserer Demo noch nicht enthalten, in Bildmaterial und Trailer aber gut zu erkennen: agile Luftcombos, in denen Juliet von Zombiekopf zu Zombiekopf hüpfte, um schließlich alle auf einen Schlag platzen zu lassen.

(X-Taste) gegen die nächste Wand, sinkt dieser benommen auf die Knie und senkt demütig das Haupt vor dem nahenden Sägeblatt. Besonders prekär ist ein Finishing-Move, bei dem Juliet die Säge im Schritt ihres Opfers ansetzt und es von unten nach oben halbiert. Warner strebt eine USK-Freigabe ab 18 Jahren an.

Paukerpuff-Girl

Nachdem Juliet die ersten Klassenzimmer von Zombies und Zombienchen befreit hat – als moderne Killer Queen macht sie auch vor weiblichen Gegnern nicht Halt – begegnet ihr ein neues Spielelement: Manche ihrer Mitschüler wurden noch nicht gebissen und brauchen Hilfe. Tötet ihr alle anwesenden Zombies rechtzeitig (hier hilft ein Gegner-Zähler), überschütten Euch die Geretteten mit Dank und gol-

denen Münzen. Kommt ihr zu spät, verwandelt sich das Opfer in einen Superzombie, der sich schneller bewegt und mehr einstecken kann als die Standardmodelle. Nach diesem Intermezzo kommt es zu einer Teilaufgabe der besonderen Art: Im Kampf gegen den mit seinem Schreibtisch zuschlagenden Fitzgibbon aktiviert Juliet ihre inzwischen gefüllte Sternanzeige und verwandelt sich in ein schillerndes Powerpuff-Girl mit der Extraportion Sägekraft. Nachdem der Monsterpauker in seine Einzelteile dividiert wurde, tritt Juliet in den Korridor und sieht sich Fitzgibbons Meister-schüler gegenüber. Der hat die Ausbildung zum Kamikaze-Zombie abgeschlossen und zündet einem um seinen Leib geschlungenen Sprengstoffgurt. Badabum! Hier endet der erste Abschnitt der Demo mit der Botschaft: "Coming 2012".

Zed's Undead Baby

Rob Zombie sei Dank, verfügt unsere Anspielfassung auch noch über eine Sektion B. B wie Bosskampf. Hier tritt Juliet auf einer gigantischen Festivalbühne gegen den Punk-Rock-Zombie Zed an. Der hört laut Infotafel im Comicastil am liebsten die Bands Misfits und Blackflag und 'foltet gerne kleine Tiere'. Juliet findet das tierisch daneben und tut dies mit singender Säge kund. Der nun folgende Bosskampf ist hochkreativer Suda-Irrsinn par excellence: Zed brüllt englische Schimpfwörter ins Stabmikrofon, die wie beleidigende Mauern auf Juliet zufliegen und weggesagt werden müssen. Bis Zed Juliets Sägeblatt vor den Mund bekommt, beschimpft er sie buchstäblich als 'Vanilla Slut' und 'Fucking Bitch'. In der nächsten Kampfphase steht der Punkrockstar auf einem Kreis



360 Wenn das Greenpeace wüsste: Juliet Starling als 'Rainbow Warrior'.

aus Lautsprechern und erklimmt schließlich einen gigantischen Marshall-Turm. Nacheinander sägt Juliet alle Boxen weg, während sie per korrekt getimter Betätigung des eingelenkten B-Knopfes der Schimpfkanonade ausweicht. Cool: Besondere Aktionen werden in Echtzeit auf die Videoleinwand im Hintergrund der Kampfarena projiziert. Zwischen den Kampfphasen wird Zed in comichaft übertriebenen Buttonklop-Einlagen filiiert. Halte! Ihr den linken Analogstick in die angegebene Richtung und hämmert möglichst schnell auf die Y-Taste, frisst sich Juliets Mordwerkzeug Zentimeter um Zentimeter durch Zeds Punkerkörper. Fluchend reißt sich der zähe Hund aber zweimal wieder zusammen und gibt erst nach einer dritten Sägeeinlage Ruhe.

An dieser Stelle endet die Demo abrupt und hinterlässt einen wilden, arcadelastrigen Eindruck, allerdings auch etliche Fragen. Wozu dienen die sammelbaren Gold- und Silbermünzen? Kauft man damit Waffen-Upgrades und Klamotten für Juliet? Wer ist der Kopf an ihrem Gürtel? Ein abgesägter Liebhaber? Wo kommen die Zombies her? Was ist mit den Musikspiel-Einlagen, über die Suda51 orakelte? Einige Fragen konnten wir im folgenden Interview an Warner-Bros.-Produzent Scott Warr richten. Bei den meisten heißt es aber: abwarten und dauerlutschen. mw



360 Mach mir bloß kein' Knutschfleck, sonst sag' ich dir den Kopp weg! Wird Juliet zu Boden gerungen, zeigt sie durch rasches Drücken der B-Taste, was sie im Selbstverteidigungskurs "Kettensägen für das anständige Madel" gelernt hat.

System	PS3 / 360
Entwickler	Grasshopper Manufacture, Japan
Hersteller	Warner Bros. Interactive
Genre	Action
Termin	2012

DAS GEFÄHRT UNS:

- » Juliet Starling
- » variantenreiches Combo-System motiviert zu akrobatischer Zombie-Ersorgung
- » inwizig-zuckersüßer Splatter-Stil
- » großartiger Bosskampf gegen Zed

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Grafik wirkt stellenweise arg trashig
- » über Spielmerkmale abseits der Zombie-Zersägung ist noch nichts bekannt

FAZIT » Was für ein Auftakt! Wenn Suda die Gag-Dichte und extreme Geschwindigkeit der Demoversion im kompletten Spiel durchhält, sägt er sich direkt ins Herz der Splatter-Freunde. Große Erwartungen ruhen derzeit außerdem auf Games Gones Story.



ROAR

»WENN DIE ZOMBIES KOMMEN, VERGISS DIE GITARRE NICHT«

Als Produzent bei Warner Bros. betreut Scott Warr die amerikanisch-japanische Koproduktion auf Seiten des Publishers. Im Interview verrät er uns die geheime Kraft von Juliets Pom-Poms und seine persönlichen Tipps für die anstehende Zombie-Apokalypse.

MI Games: Okay, ich habe das Spiel jetzt ausprobiert und fühle mich gleichzeitig wuschig, weil ich Juliets Höschen gesehen habe, verängstigt, weil sie armen männlichen Zombies durch den Schritt schnibbelt, und verzaubert von den Regenbögen. Hilf mir mal! Was soll ich denn jetzt empfinden?

Scott Warr: Wenn Suda51, Grasshopper Manufacture und James Gunn zusammen an einem Spiel wie "Lollipop Chainsaw" arbeiten, führt diese abgefahrene Kombination schon mal zur Reizüberflutung. Die Tatsache, dass Du alle diese Gefühle beim Spielen hattest, bedeutet, dass wir etwas richtig gemacht haben.

Welche Elemente hält der Spielablauf außer 'Sägen und Schlitzten' noch bereit?

Sternchen sammeln! Der Spielablauf dreht sich in erster Linie um das Abschneiden von Köpfen und das damit zusammenhängende Erreichen hoher Belohnungen. Wir wollen, dass "Lollipop Chainsaw" ein Spiel wird, das alle lieben. Man kann sich seinen Weg durch die Zombiehorden also durchaus per 'Sägen und Schlitzten' bahnen. Allerdings haben Spieler, welche die Combos meistern, eine ganze Menge mehr vom Spiel. Ein anderes Element ist die großartige Geschichte, die aus der Zusammenarbeit mit James Gunn hervorging. Sie ist wirklich einzigartig und führt hervorragend zu den abgefahrenen Zombie-Rocklord-Bossgegnern. Du hast Zed ja bereits kennengelernt. Der setzt schon ziemlich hohe Maßstäbe! Zu einem späteren Zeitpunkt werden wir weitere Details zum Spielablauf veröffentlichen.

Momentan wissen wir noch recht wenig über die Hintergründe von Juliet und ihrem Kampf gegen die Untoten. Was kannst Du uns denn zu diesem Zeitpunkt über James Gunns Geschichte verraten?

Die Story wurde von Suda51 und James Gunn gemeinsam verfasst. Juliet ist eine beliebte Schülerin an ihrer High School und ihre Klassenkameraden vergöttern sie. Sie ist aber auch eine Zombiejägerin, die ihren Job ohne Rücksicht auf Verluste erledigt. Dann kommt es zu einer Zombieplage an der San Romero High und Juliet nimmt die Sache persönlich. Das ist derzeit alles, was wir zur Story des Spiels erzählen können.

Woher kommt der comichaft überzeichnete Stil des Spiels, wer denkt sich die Motive aus?

Auch beim visuellen Stil kooperieren Suda51 und James Gunn. Wir hatten anfangs eine Menge unterschiedlicher Ideen, wie der Grafikstil des Spiels letztendlich aussehen sollte. Jetzt sind wir alle sehr zufrieden mit dem Comic-Look.

Im Trailer sieht man Juliet mit ihrer Säge auch herumballern. Ist das ein Upgrade? Was gibt es noch für Waffen außer den Pom-Poms, der Kettensäge und Juliets Kampfkünsten?

Du hast bereits alle bislang veröffentlichten Waffen aufgezählt. Der Knackpunkt ist, dass wir den Fokus stark auf die Motorsäge legen wollen. Suda51 war immer der Meinung, dass die Kettensäge in vielen Spielen übersehen wird oder nur am Rande vorkommt. Zu diesem Zeitpunkt ist sie also unsere Hauptwaffe. Die Pom-Poms verursachen kaum Schaden. Sie dienen lediglich dazu, die Zombies anzustacheln, um mehr Enthauptungen zu ermöglichen, wenn Juliets Säge dann schließlich zum Einsatz kommt.



Produzent Scott Warr posiert als Zombie-Rock-Lord. Angeblich kann er wirklich Gitarre spielen.

Hand aufs Herz, gab es Spielideen, bei denen Deine Reaktion als Produzent war: Mann, ist das bescheuert! Aber wir lassen es drin. Ist ja ein Suda-Game...?

Ich bin ein Fan von Suda51 seit "Killer 7". Keine seiner Ideen hat mich je wirklich schockiert. Ich musste eher lachen und fragte mich: Wie zum Teufel ist er da bloß draufgekommen? Abgesehen davon bin ich mit der künstlerischen Ausrichtung des Spiels komplett einverstanden. Auch als Fan würde ich niemals dem Einfluss von Suda51 oder Grasshopper Manufacture auf das Projekt im Weg stehen.

Was sind Deine Überlebens Tipps für die anstehende Zombie-Apokalypse?

Haha. In "Lollipop Chainsaw" würde ich als Schüler der San Romero High einfach immer in der Nähe von Juliet bleiben. Wenn Zombies aber zu Hause bei mir in Kalifornien angreifen würden, hätte ich eine Menge Vorbereitungen zu erledigen:

- nachsehen, ob ich mir legal einen Raketenwerfer anschaffen darf
- mir zwei kluge Kumpels zulegen und mich außerdem auf jeden Fall noch mit einem Deppen anfreunden
- lustige Sprüche üben
- Stiefel mit Stahlkappen anziehen (sonst schmerzt's)
- Orangensaft auf Vorrat kaufen
- die Gitarre oder das Banjo einpacken
- mir eine Kettensäge besorgen!

(Anmerkung d. Red.: Scotts vorletzter Punkt scheint uns besonders interessant zu sein. Möglicherweise stellt er eine Anspielung auf die gerüchtweise im Spiel enthaltenen Musikeinlagen dar.)

NACHRICHTEN

PS Vita: Spielepackungen, Speicherkarten & technische Daten

JAPAN • Die Tokyo Game Show bot Sony den perfekten Rahmen, technische Details und Zubehör der PlayStation Vita vorzustellen, die am 17. Dezember in Japan den Markt entert. So beträgt die Akkulaufzeit im Ruhezustand bis zu neun Stunden, im Spiel- oder Filmbetrieb hält das Gerät nur drei bis fünf Stunden durch. Recht wenig reine Spielzeit, was die Spielergemeinde mit kollektiver Nörgelei beantwortete und Shuhei Yoshida, Präsident der Sony Worldwide Studios, dazu veranlasste, in einem Interview externe Akkus anzukündigen, die ihr dann allerdings separat erwerben müssten. Daneben sollte in Eurem Budget auch noch Platz für eine Speicherkarte sein, denn der Vita fehlt interner Speicher.

Die Karten sind in den Größen 4, 8, 16 und 32 Gigabyte erhältlich und kosten voraussichtlich zwischen 20 und 90 Euro!

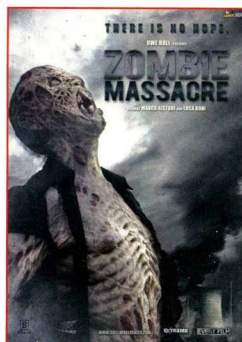
Dann fehlt Euch aber natürlich noch das Wichtigste: Spiele! Die kommen zumindest in Japan in schicken großen Verpackungen,

welche genügend Platz für Artworks bieten. In welche Gewänder sich die PAL-Versionen hüllen, ist noch unbekannt. Ihr müsst Euch übrigens nicht unbedingt bis zum deutschen Release gedulden: Das Handheld kommt ohne Regionalsperre auf den Markt, spielt also alle Länderversionen ab. tk



Technische Details

CPU	ARM Cortex A9 core
Hauptspeicher	512 MB
Videospeicher	128 MB
Maße	182 x 19 x 84 mm (B x T x H)
Gewicht	279g (3G), 260g (Wi-Fi)
Bildschirm	7,7 cm Diagonale (16:9), OLED, 960 x 544 Pixel, Multitouch
Dateiformate	MP3, MPEG-1/2, MP4, WAVE, MPEG-4, H.264/MPEG-4, JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG



Der Uwe mal wieder...

BOLLYWOOD • Verdächtig lange war es ziemlich ruhig um den Meister der Videospielverfilmungen, doch jetzt gibt es Neues von Uwe Boll zu vermelden: Er lässt einen weiteren Streifen drehen! Boll begnügt sich mit der Rolle des Produzenten, die Regie teilen sich Marco Ristori und Luca Boni, die bereits bei einem Boll-Werk namens "Eaters" das Zepter schwingen durften. Einen Trost gibt es aber: Denn die Vorlage namens "Zombie Massacre" ist bereits so obskur, dass es wohl wenige Zucker geben dürfte, die merken, wie ihr Lieblingspiel verschandelt wird. "Zombie Massacre" ist ein dreister "Doom"-Klon, der 1998 für den Amiga erschien – also zu einer Zeit, als der Heimcomputer ohnehin bereits kaum noch wahrgenommen wurden. Angeblich ist seit längerem eine Wii-Umsetzung in Arbeit, die als Basis für den Film dienen soll. us/tk

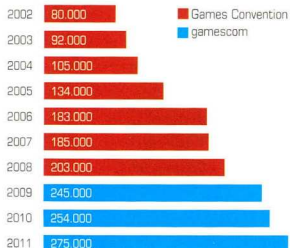


Mission accomplished: Rekorde auf der gamescom

KÖLN • Als "temporäre Einlassregulierung" bezeichnete Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH, den Fakt, dass am vorletzten Messetag viele Spieler, die zur gamescom wollten, vor verschlossenen Türen standen. Zu groß war der Andrang auf die Publikumsmesse, die in diesem Jahr mit 275.000 neugierigen Gamern erneut einen Besucherrekord aufstellte und das Vorjahresergebnis um acht Prozent übertraf. Die 120.000 Quadratmeter Hallenboden, auf dem 557 Unternehmen aus 39 Ländern ihre Produkte vorstellten, boten nicht genügend Platz für den Ansturm. Wir hoffen inständig, dass für die nächste gamescom, die vom 15. bis 19. August 2012 stattfindet, eine weitere Halle geöffnet wird. tk

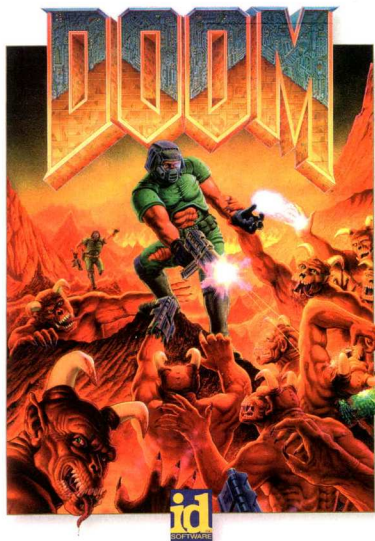


Besucherentwicklung Games Convention & gamescom



NEWS-TICKER »

+++ Extra für Sony-Fans: "Assassin's Creed: Revelations" wird gratis auch den ersten Teil von "Assassin's Creed" enthalten – aber nur auf der PS3. +++ Für lau: Acht Monate nach dem Start von "DC Universe Online" bietet Sony Online Entertainment ab Oktober einen Gratis-Zugang an. Der bietet Folgendes: Ihr dürft das Spiel kostenlos downloaden, als Aereale stehen Euch Gotham City und Metropolis zur Verfügung, zudem könnt



Runter vom Index

DEUTSCHLAND • Der Spielesommer ist um eine Überraschung reicher: Hätten wir schon nicht damit gerechnet, dass "Gears of War 3" unbeschadet durch die USK-Prüfung kommt, sind nun zwei absolute Klassiker des Ego-Shooter-Genres (fast) endgültig frei. Denn mit der Veröffentlichung des diesmonatigen Informationsschreibens der BPJM werden sowohl "Doom" als auch "Doom 2" für sämtliche Systeme vom Index gestrichen, auf dem sie seit 1994 standen. Sie gesellen sich damit zu den GBA-Fassungen der Titel, die schon immer frei erhältlich und mit einer Freigabe ab 16 Jahren versehen waren – dieselbe USK-Wertung erhalten nun die gestrichenen Versionen. Ausgenommen von der Entscheidung sind die internationalen Fassungen von Teil 2, in denen sich in einem Bonuslevel Hakenkreuze finden lassen.

Auslöser für die vorzeitige 'Befreiung' des Ego-Shooter-Klassikers war ein Antrag auf Listenstreichung vom jetzigen ID-Software-Besitzer Bethesda, über die Gründe dafür wurden wir bislang im Dunkeln gelassen. Die Mutmaßungen im Internet reichen von "kommen vielleicht als Beigabe zu 'Rage'" bis "Bethesda möchte die Xbox-360-Downloads endlich auch hier zu Geld machen" (unser Tipp). Wir sind jedenfalls gespannt, wo uns die Oldies zukünftig über den Weg laufen werden. *us*



Ränder-Wahn

ENGLAND • Shoot'em-Ups hatten schon immer einen festen Platz auf dem Commodore 64 – mit "Edge Grinder" gibt es dank der Gruppe Cosine nun einen neuen Joystick-Killer dieser Art, der optisch an Klassiker wie "IO" oder "Armalite" erinnert. Die sieben Seiten lange Anleitung fasst das Wesentliche zusammen: "There is no autofire [...] mash those Buttons!" Das Game enthält nur einen Level – hier muss der Spieler mit insgesamt drei Leben versuchen, so viele Punkte wie möglich zu erbeuten. Der Clou dabei: Zähler gibt es nicht nur für das Abschießen feindlicher Schiffe, sondern auch für das gefährlich nahe Heranfliegen an die Levelränder, ohne mit diesen zu kollidieren.

Für die Veröffentlichung haben sich die Macher etwas Besonderes ausgedacht: "Edge Grinder" steckt in einem transparenten Modul, das durch eine eingebaute Farbwechsel-LED passend zur Musik eine kleine Lightshow an Eurem C64 veranstaltet. Das Spiel ist zum Preis von 20 britischen Pfund (gut 23 Euro) zzgl. Versand unter www.rgcd.co.uk erhältlich. *kr*



Die Mini-Arcade fürs iPad

USA • Auch wenn die meisten Spiele für Apples iPad speziell auf die Touch-Bedienung ausgerichtet sind, so tummeln sich immer mehr 'klassische' Games im App Store. Diese leiden nicht selten unter der Steuerung mit virtuellen Tasten – und schon mutiert ein an sich prima Shoot'em-Up zum Chaos-Geballer. Das ist auch der Firma Ion aufgefallen, die bereits mit hochwertigem Zocker-Zubehör für "Rock Band" Eindruck hinterlassen hat. So gibt es seit einigen Wochen mit der iCade ein Mini-Arcade-Gehäuse, das Platz fürs iPad bietet und via Bluetooth mit dem Tablet-Computer kommuniziert.

Und schon stehen dem geneigten Arcade-Fan ein massiver Joystick und acht Buttons zur Verfügung. Wie auch das Gehäuse, das man übrigens in wenigen Minuten selbst zusammenschrauben muss, sind die verwendeten Teile qualitativ hochwertig, so dass die

iCade einen extrem wertigen und stabilen Eindruck vermittelt. Optimal lässt sich die iCade mit Hochkant-Bildschirm nutzen (siehe Bild) – liegt das iPad quer, leidet die stimmige Gesamtopik.

Im Test erwies sich die iCade als Spielspaß-Turbo – beim Klicken und Klacken von Joystick und Buttons pocht das Retro-Herz im Wohlfühltakt. Dumm, dass bislang nur ein gutes Dutzend Spiele die iCade unterstützt, denn ohne programmtechnische Einbindung funkt das Schnuckelchen ins Leere. Die prominentesten Unterstützer sind "Atari's Greatest Hits" (100 VCS- und Arcade-Hits der 1980er und 1990er) sowie der liebevolle "Galaga '88"-Verschnitt "Warblade". Es ist jedoch abzusehen, dass hier kurzfristig Besserung ansteht, denn nicht nur wir sind von dem mit rund 80 Euro eher moderat teuren Zockertraum begeistert – sogar Retro-Ikone Jeff Minter hat schon Updates versprochen. Einziger kleiner Malus: Es fehlt eine Auflage für die Handballen, so dass längere iCade-Benutzung etwas ermüdend auf die Handgelenke wirkt. *mg*



Ihr zwei Charaktere
nen – das versichert
Entwicklers Kaos fortgesetzt –

erstellen; für weitere Extras müsst Ihr zahlen. +++ Wirklich? "Call of Duty: Modern Warfare 3" wird in Deutschland ungeschnitten erscheinen – das versichert Activision in einer Pressemitteilung. +++ Nachfolger: THQs Marke "Homefront" wird trotz der Schließung des für den ersten Teil verantwortlichen Entwicklers Kaos fortgesetzt – jetzt macht sich Deutschlands prominentestes Entwicklerstudio Crytek ans Werk. +++

IFA 2011 – auch für Gamer interessant

BERLIN • Vom 2. bis 7. September fand in Berlin wieder die Internationale Funkausstellung (IFA) statt. In der Angebotspalette der insgesamt 1.423 Aussteller fanden sich erneut einige Neuheiten mit Videospielbezug. Den wohl direktesten hatte Sony: In einer eigenen Halle machten die Japaner die Marke PlayStation zum Thema. So tauchte das neueste Modell der PSP (E-1000) auf der IFA in einer sehr schönen schwarzen Mattlackierung auf; vielleicht lockt der Preis von 99 Euro ja noch einige Neukäufer. Die bereits vor Monaten angekündigten Android-Tabletcomputer S1 und S2 (linke Bilder) wurden auf der Messe samt der Einbindung der PlayStation Suite vorgestellt. Zur Kontrolle der Spiele erscheinen auf den Touchscreens die vertrauten Steuerkreuze, was im Praxistest trotz einer geringfügigen Verzögerung zu recht ordentlichen Ergebnissen führte. Der IFA-Publikumsbeliebter war aber Sonys Heimkinobrinne HMZ-T1-3D (Bild unten rechts), die dank zweier 0,7-Zoll-OLED-Screens (1280 x 720 Auflösung) von TV oder Beamer aturak macht. Im Test mit Kinotrailern und einem Clip aus "Gran Turismo 5" waren Bildqualität und 3D-Effekt zwar beeindruckend, doch bei längeren Gamingssessions könnte das spürbare Gewicht zum Problem werden. Zudem wird wohl erst eine Preisangabe, die Sony auf der Messe schuldig blieb, zeigen, wie viele



Fans die 3D-Brille findet. Ihr dürft Euch auf einen ausgiebigen Sehtest in einer der nächsten Ausgaben freuen.

Leichter macht es Zockern der Hersteller LG, der den autostereoskopischen PC-Monitor DX2000 vorstellte; der kommt dank Eyetracking und Barrierefiltern ohne 3D-Brillen aus. Überhaupt scheint 3D ohne Brille auf dem Siegeszug: Auch Toshiba zeigte neue brillenlose 3D-Glötzen, die die Konkurrenz im umkämpften Markt der Flachbild-TVs unter Druck setzen könnten. Spezielle Lösungen gab es bei Philips und LG: Fernseher, bei denen zwei Spieler in Multiplayer- oder Koop-Sessions zwar auf einen Bildschirm schauen, aber jeweils ein anderes Vollbild sehen – das erinnert an Sonys 24-Zoll-PlayStation-TV von E3 und gamescom. gw



Zitat des Monats



"Wir haben 'Heavy Rain' zwei Millionen Mal verkauft, aber laut Trophäensystem haben es drei Millionen Leute gespielt. Der Gebrauchthandel hat uns demnach zwischen 5 und 10 Millionen Euro an Einnahmen gekostet."

Guillaume de Fondammiere,
Boss von Quantic Dream

Dream.Build.Play 2011: Wettbewerb ohne Publikum

WELTWEIT • Ende August gab Microsoft die Gewinner des diesjährigen Nachwuchswettbewerbs Dream.Build.Play bekannt: Gewinner des "Grand Prize" wurde der Puzzle-Plattform "Blocks that Matter" vom französischen Indie-Entwickler Swing Swing Submarine. 40.000 US-Dollar kassierten die Franzosen an Preisgeld.

Die Idee hinter "Blocks that Matter" ist so simpel wie genial. Der kleine Roboter Tetrobot muss unterirdisch Blöcke verschieben, um am Ende seine entführten Erbauer zu retten. Allerdings erwartet den Spieler kein weiterer "Sokoban"-Verschnitt, sondern eine Art "Minecraft" plus Hüpfteinlagen, gespickt mit witzigen Zitaten aus vielen Spieleklassikern – das war den Juroren den Hauptpreis wert. "Blocks that Matter" tritt die Nachfolge

von Spielen wie "Dead Samurai" oder "Lumi" an, die Microsofts Entwicklerplattform XNA für Indie-Entwickler attraktiv machen soll. Ob's funktioniert, bleibt auch bei der sechsten Auflage des Wettbewerbs fraglich. Microsoft lässt sich den Spaß zwar 75.000 US-Dollar Preisgeld kosten, doch die Redmonder machen kaum Werbung für den Wettbewerb. Die Folge: Viele der Gewinner gehen in der Flut an Download-Titeln für XBLA

oder den Indie-Channel unter. Auf den weiteren Plätzen folgten in diesem Jahr die Weltraum-Simulation "Solar 2" von Murudai, das bildhübsche Robo-Action-Adventure "TIC: Part 1" von RedCandy Games sowie "Sequence", ein schräges Potpourri aus Rhythmus- und Rollenspiel von Jason Wishnov. om



"TIC: Part 1": ein wunderschönes Action-Adventure, das mit knapp drei Stunden Spielzeit aber kurz ausfällt.



Kopfnuss für Gamepad-Akrobaten: Der Hauptgewinner "Blocks that Matter" bietet über 40 Levels und einen Editor zum Austoben.



BRÜDER BIS ZUM LETZTEN KAMPF.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN FEIND.

BRÜDER BIS ZUR LETZTEN STUNDE.

BRÜDER BIS ZUR LETZTEN KUGEL.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN ATEMZUG.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN HOFFNUNG.



BRÜDER BIS ZUM ENDE

JETZT VORBESTELLEN UND AB 20. SEPTEMBER MITKÄMPFEN

GEARS OF WAR 3



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.

XBOX
LIVE

gearsofwar.com
facebook.com/gearsofwar

Microsoft Studios



XBOX 360

Jump in.

Pfadfinder-Poster

USA/DEUTSCHLAND • Ordnung ist das halbe Leben – und vielleicht leben wir ja die andere Hälfte... Aber bei Videospielen, Konsolen und ihrem liebsten Anhang kann es nicht schaden, die Übersicht zu bewahren. Und da helfen momentan gleich zwei Wandposter, die mal wie ein Stammbaum, mal als schlichte, aber schöne Sammlung funktionieren. Das aus New York stammende Designbüro Pop Chart



Lab zeigt in einem Flowchart 119 Controller aus 11 Generationen, dieses kostet 30 US-Dollar (Bildausschnitt links). Auf Phil Penningers Poster "consollection" (rechts) sind 170 Videospielsysteme der letzten 38 Jahre zu sehen, inklusive Name, Hersteller und Erscheinungsjahr. Preis: 14,50 Euro. Die beiden Poster könnt ihr unter popchartlab.com bzw. consollection.wazala.com bestellen. gw



Postapokalyptischer Kapitalismus

DEUTSCHLAND • Der Freund von Elisabeth Redel, die bei deviantart.com als PinkAxolotl firmiert, ist wirklich zu beneiden. Elisabeth gestaltete für ihn ein Monopoly-Spiel im "Fallout"-Design: Statt mit Geld bezahlt ihr eure Miete hier steile mit Nuka-Cola-Kronkorken und geht nicht über 'Los', sondern nehmt am G.O.A.T. teil. Auch die Ereigniskarten wurden umgestaltet und zeigen den Vault Boy in typischen Posen. Neben der deutschen Version für ihren Freund arbeitet Redel an einer englischen Fassung. In Massenproduktion wird das Spiel wohl nicht gehen, auch wenn Bethesda's Pete Hines es lobend auf Twitter erwähnte. Wir hoffen, dass Hasbro bereits Notiz von dem Projekt genommen hat und wir diese tolle Version des Brettspiel-Klassikers doch bald kaufen können. tk



Tischlein, zock dich

ENGLAND • Ihr langweilt Euch beim sonntäglichen Kaffeekränzchen mit der Großmutter? Nicht mit diesem Kaffeetisch! Die englische "The Games Room Company" versorgt eure Zockerbude nicht nur mit Arcade- und Flipperautomaten, sondern auch mit Beistelltischen, die mehr sind als reine Ablagefläche. Sticks, Knöpfe, ein LCD-Bildschirm und integrierte Spieleklassiker wie "Space Invaders", "Pac-Man" und Co. holen echte Spielhallen-Atmosphäre in Euer Wohnzimmer. Nur der Preis schreckt: Zwischen 1.000 und 3.000 Britische Pfund müsst ihr für das interaktive Mobiliar hinlegen. Wenn ihr einen Blick riskieren wollt, schaut auf www.gamesroomcompany.com. tk



Jo Garcia – Playboy-Bunny & Zockerbraut

USA • Auch Hugh Hefner geht mit der Zeit: Weil die überwiegend männliche Kundschaft heutzutage Silikon eher als Grundlage für Zocker-Hardware denn als Hilfsmittel zur Oberweitaufreicherung wahrnimmt, hat der Playboy auf seiner Webseite einer adretten Spielerin Platz für Games-Berichterstattung eingeräumt. Jo Garcia überzeugt dabei nicht nur optisch, sondern beweist in Video- und Textbeiträgen durchaus, dass sie Ahnung von der Materie hat. Wer das selbst nachprüfen will, findet ihre Kolonnen unter www.playboy.com/gamernextdoor. us

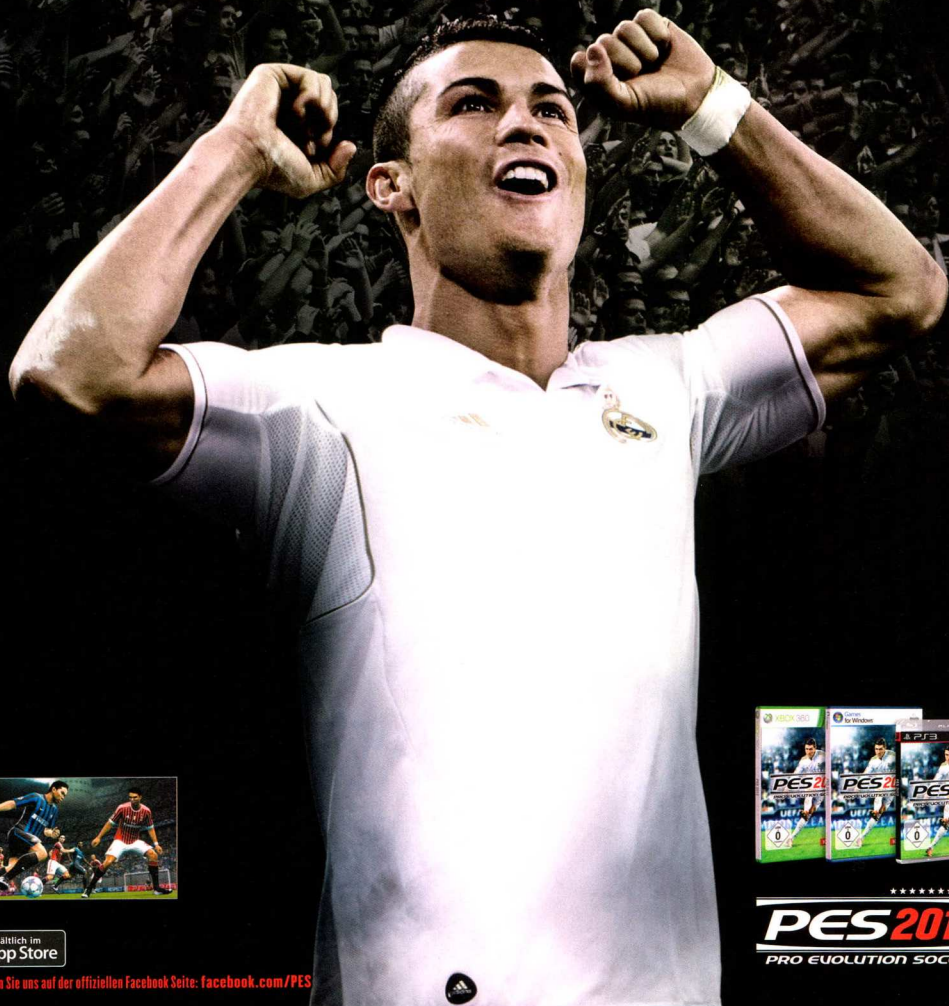


KONAMI



FOREVER

IMMER EINZIGARTIG. IMMER PES.



Besuchen Sie uns auf der offiziellen Facebook Seite: [facebook.com/PES](https://www.facebook.com/PES)



PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER

Wii

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PlayStation 2

PSP

PS3
PlayStation 3



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripe logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. Official licensed product of A.C. Milan. © 2011 Real Madrid. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. PS, PlayStation, PS3 and PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PES is a trademark of Konami. PES is not available on Wii, PS2 and PS2 versions.



TOKYO GAME SHOW 2011

Japan im Dornröschenschlaf: MI! reist zur Traditionsmesse nach Tokio, zockt sich die Finger wund und deckt Probleme auf, die tief in der fernöstlichen Spielkultur verwurzelt sind.

Schon seit Jahren ist die Diskussion über den japanischen Games-Markt in vollem Gange. Sind Japans Entwickler gegenüber ihren westlichen Kollegen ins Hintertreffen geraten? Sind Videospiele aus Japan weniger gefragt? Während wir bereits in Ausgabe 04/10 die Situation der japanischen Entwickler aus der Ferne analysiert haben, war unsere Japanreise anlässlich der Tokyo Game Show die ideale Gelegenheit, das Videospieltreiben vor Ort unter die Lupe zu nehmen.

Die erste Erkenntnis stellt sich schnell ein: In Japan wird gespielt wie eh und je, nur die Plattformen haben sich geändert. Während sich die Arcade-Paläste in Akihabara und Co. bei jugendlichen Japanern immer noch großer Beliebtheit erfreuen, sind die beiden HD-Konsolen im Vergleich zu Handhelds und Smartphones weniger gefragt. In jedem Zugabteil sitzen junge Leute mit PSP oder iPhone, schon nach wenigen Schritten durch eine belebte Gegend dürfen 3DS-Besitzer viele

neue Miis auf ihrem System begrüßen. Auch sind prominente Titel wie "Super Mario" in seinen vielen Inkarnationen oder die gerade erschienene "Dragon Quest Anniversary Collection" nahezu omnipräsent. Doch im Vergleich zum Westen ist der japanische Durchschnittszocker jünger. Hat ein guter Teil der hiesigen Spieler heute bereits die 30 überschritten, fokussiert sich der japanische Markt stärker auf Teenager. Warum? Überraschend viele Spieler geben ihr Hobby mit dem Eintritt ins Berufsleben auf!

DU OTAKU!

Grund dafür ist weniger ein wachsendes Desinteresse als der Wunsch, einer Stigmatisierung zu entgehen. Wer als verantwortungsvoller Erwachsener an großen Heimkonsolen daddelt, bewegt sich unangenehm nahe an der Otaku-Szene. Und auch wenn sich manch ein westlicher Anime-, Manga- oder Videospielfan den Titel "Otaku" gerne und stolz an die Brust heftet, so ist er in Japan nach wie vor ausgesprochen negativ besetzt – es gibt wenig effektivere Methoden, es sich mit dem anderen Geschlecht zu verdienen, als sich zur Anime-Manga-Spiele-Subkultur

zu bekennen. Natürlich reagieren die Entwickler bei der Jagd nach älteren Spielern entsprechend: Während das Nintendo mit seinem familienfreundlichen Image vortrefflich gelingt (große Geschäfte wie Yodobashi in Shinjuku haben separate Nintendo-Etagen) und auch Square Enix gerade mit der "Dragon Quest"-Reihe Jung und Alt anspricht, versuchen andere Studios, den Otaku-Markt abzuschöpfen. Und der springt heute oftmals auf das Moe-Prinzip an: Spiele verkaufen sich weniger über makellose Technik und durchdachtes Design als über ebenso niedliche wie sexualisierte Charakter-Designs, die des Otakus Lenden zucken lassen bzw. den Beschützerinstinkt wecken. Dafür wird dann gerne mal etwas mehr zur Kasse gebeten – überschaubare Verkaufsmengen werden durch große Gewinnmargen ausgeglichen.

Kein Wunder also, dass im japanischen Markt für West-Blockbuster Marke "Uncharted" oder "Call of Duty" wenig Platz ist – diese Nischen besetzen bei den jüngeren Spielern fest "Final Fantasy" und "Monster Hunter". Eine Gruppe hat bei dieser Konstellation ganz besonders das Nachsehen: westliche Fans, die mit fern-



Super Monkey Ball (PSP, Arbeitstitel)



Hyperdimension Neptunia MK2 (PS3)





YS: CELCETA NO JUKAI

Über diese Ankündigung freuen sich Japan-Rollenspieler: Hinter "Ys: Celceta no Jukai" steckt die komplett überarbeitete Neuaufgabe des vierten "Ys". Und die soll Elemente der SNES-Fassung und der inhaltlich veränderten PC-Engine-Version in sich vereinen. Wir beten für den (unwahrscheinlichen) West-Release.

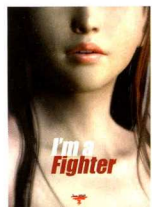


NINJA-OFFENSIVE IN SHIBUYA

Der Entwickler Team Ninja präsentierte seine Neuheiten im hippen Tokioter Viertel Shibuya. Dort erfuhren wir, dass in "Ninja Gaiden 3" Held Ryu das Moralsystem für die Tode seiner Gegner büßen muss. Eine Erklärung der vagen Ankündigung blieb allerdings aus – stattdessen gab es Altbewährtes zu sehen: blutige Schwertaction mit gewohnt hoher Schwierigkeit. Zudem angekündigt: Die Japaner setzen ihre Traditionenreihe mit "Ninja Gaiden Sigma" 2012 auch auf PS Vita fort.



Die große Enthüllung kam am Ende: "Dead or Alive 5" (PS3 / 360, 2012) feierte Weltpremiere – allerdings nur in Trailer-Form. Darin zeigten Hayabusa und Hayate (Bild links), dass dynamische Stages wieder ein wesentliches Spielelement sind: Das Duell beginnt auf einem Wolkenkratzer und endet in den Straßenschluchten – zerstörbares Inventar und coole Kameraperspektiven inklusive. Der Trailer kam ohne Models aus, immerhin zeigte Team Ninja noch das sexy Artwork der verschwitzten Kasumi.



östlichen 16- und 32-Bit-Klassikern die Liebe zu japanischer Kost entdeckt haben. Die mussten sich längst daran gewöhnen, dass sich für ihren speziellen Geschmack nur noch wenige Studios zuständig fühlen...

AUF ZUR TOKYO GAME SHOW

Mit diesen Erkenntnissen im Hinterkopf machen wir uns auf den Weg zur Tokyo Game Show 2011; sie ist alljährlich die letzte der drei großen Spiele messen. Seit Jahren gilt: Auf der E3 in Los Angeles stehen die Blockbuster von Activision, EA und Konsorten im Mittelpunkt – zudem sind dort nur Fachbesucher zugelassen. Auf der Kölner gamescom (bzw. davor auf der Games Convention in Leipzig) sind PC- und Browser-

siege stets ein großes Thema, zudem steht das Antesten der kommenden Weihnachtshighlights im Vordergrund – immer längere Warteschlangen inklusive. Auf die Tokyo Game Show fiebern hierzulande vor allem alte Hasen hin: Sie freuen sich auf neue, spannende Titel der großen und kleinen japanischen Entwickler. Doch langsam, aber sicher verliert die ehemals prunkvolle Tokyo Game Show an Glanz.

Egal ob Publikum, Presse oder Entwickler, in einer Sache waren sich im Bezug auf die Tokyo Game Show 2011 fast alle einig:

So richtig toll war's nun wirklich nicht! Große Neuankündigungen gab es beinahe keine, zahlreiche prominente Entwickler ließen die diesjährige Messe ganz aus – und hätte man Spielen für Smartphones und das soziale Netzwerk Gree nicht so großen Platz eingeräumt, dann hätten sich die drei Hallen auf der Makuhari Messe noch leerer präsentiert, als sie es ohnehin schon waren.

Die große Präsenz auf Software-Seite zeigten Tecmo Koei, Square Enix, Sega, Konami, Capcom und Namco-Bandai, bei den Hardware-Herstellern war Sony der unangefochtene Platzhirsch; Microsoft begnügte sich mit einem bescheidenen Aufbau.

Wer die neuen PlayStation-Vita-Games antesten wollte, musste sich auf mehrstündige Wartezeiten einstellen oder sein Glück bei einem katastrophal organisierten Sony-Event auf einem Boot vor Japans »





Klobig:
die 3DS-
Analogstick-
Erweiterung.



GENSO SUIKODEN: TSUMUGARESHI HYAKUNEN NO TOKI

Damit hat niemand gerechnet: Nach langer Pause erscheint ein neues "Suikoden". Ob das an die eigentliche Reihe oder das DS-Spin-off "Tierkreis" anschließt, wissen wir nicht. Die Wahl der PSP als Plattform lässt allerdings Schlimmes für einen West-Release befürchten...



Küste versuchen. Schließlich verkündete Shuhei Yoshida, Präsident der Sony CE Worldwide Studios, dass die neue Hardware erneut auf den verhassten Ländercode verzichten wird. Klasse!

In Sachen Komfort war der Microsoft-Stand angenehmer: Trotz kleinerer Standfläche standen hier so gut wie alle Multiplattform-Hits der Third-Party-Entwickler bereit und konnten mit kürzeren Wartezeiten als bei den eigentlichen Studios angespielt werden; auch ein paar neue Titel waren am Start. Kinect-Besitzer bekamen nicht die übliche Ladung Minispiele ("Kinect Sports: Season Two"), sondern auch "Project Draco"; Letzteres könnte für "Panzer Dragoon"-Fans ein Kinect-Kaufgrund sein, arbeiten an dem Titel doch zahlreiche Ex-Mitglieder von Segas Team Andromeda. Das Spiel machte einen guten Eindruck, zudem verzichtet es im Gegensatz zu "Child of Eden" auf eine herkömmliche Pad-Steuerung.

Nintendo glänzte traditionell einmal mehr mit Abwesenheit, allerdings konnten wir am Capcom-Stand die Analogstick-Erweiterung des 3DS ausprobieren (Bild oben) – angenehmerweise flankiert von zwei leicht bekleideten Messehosehosen. Unser davon freilich unbeinrechtigtes, vorläufiges Urteil: Die Hardware ist fürwahr keine Schönheit, liegt aber überraschend gut in der Hand und fühlt sich ebenso leicht wie solide an. Allerdings macht die Tatsache, dass die Erweiterung eine eigene Batterie benötigt, nicht unbedingt Lust darauf.

Dafür hat der 3DS mit dem exklusiv für das Nintendo-Handheld angekündigten "Monster Hunter 4" im nächsten Jahr das für Japan heißeste Spiele-Eisen im Feuer. Wir sagen gigantische Verkaufszahlen voraus – an Capcoms Plattformwechsel (von Sonys PSP zu Nintendos 3DS) wird der PlayStation-Konzern mit seiner Vita ordentlich zu knabbern haben.

Trotz solch interessanter Details war der Grundtenor der Messe nicht allzu erfreulich, viele interessante Entwickler verzichteten auf eigene Stände. Wo war Atlus? Wo waren Gust, Vanillaware oder Level 5? Und warum kündigte Nippon Ichi seine neuen Titel (ein zweites "Hyperdimension Neptunia", "Disgaea" für Vita und das Hack'n'Slay "Clan of Champions" für PS3 und Xbox 360) auf einem separaten Event in einem angrenzenden Hotel an? Selbst das kultige RPG-Studio Falcom zeigte seine beiden neuen Titel lediglich am Stand von Konami oder Sony.

LICHTBLICKE

Auf der anderen Seite punktetten Entwickler wie Capcom und Square Enix mit jeder Menge vielversprechender Titel und ansprechenden Standbauten. Während sich Square Enix optimale Raumaussnutzung mit möglichst vielen



Dragon's Dogma (PS3 / 360)



Street Fighter X Tekken (PS3 / 360)



AUSBILDUNG AUF JAPANISCH

Einen großen Teil der TGS-Fläche nahmen Schulen für Spieleentwicklung ein: Enthusiastische Studenten und Professoren verteilten Flyer (siehe Bild) und luden zu Probspielein. Freilich wirkten einige der Titel ungeschliffen, doch andere machten einen ausgesprochen guten Eindruck – darunter schicke Renn- und Actionspiele im „Rez“-Stil, die sich gut für die gängigen Download-Plattformen eignen würden. Im Vergleich mit deutschen Studenten schlugen sich die Japaner wacker, auch wenn durch die unterschiedliche Themenwahl ein Vergleich schwerfällt: Wo in Japan Farben und Anime-Design dominierten, bauen die angehenden deutschen Spielermacher gern düstere Shooter-Welten per Unreal-Engine. Von einem Kultur-austausch würden wohl beide Seiten profitieren.



BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY

Überraschend zauberte Square Enix das sicherlich schönste Rollenspiel auf dem 3DS aus dem Hut. Grafisch wirkt „Bravely Default Flying Fairy“ wie ein extrem aufgehübschtes „Final Fantasy: 4 Heroes of Light“. Außerdem sollen die AR-Funktionen des Systems genutzt werden. Nur den Namen sollte Square Enix für die (hoffentlich bald stattfindende) West-Release-Ankündigung gründlich überdenken...



Anspiel-Stationen als Maxime setzte, protzte Capcom mit einem schicken „Monster Hunter“-Areal, traditionell japanischer Architektur und Kimono-Damen beim jüngsten Update der Massenkeilerei „Sengoku Basara“. Zudem konnten Vertreter der Presse kommende Hits wie „Street Fighter X Tekken“, „Ultimate Marvel vs. Capcom 3“, „Asura's Wrath“ und das nächste „Dead Rising“ in einem messenahen Hotel in aller Ruhe anspielen. Vier durchwegs reizvolle Titel, von denen einer in Deutschland wieder mal auf Probleme stoßen wird...

Mit das größte Line-up hatte Square Enix am Start: Dort konnten wir unter anderem das neue „Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance“ für den 3DS, „Final Fantasy XIII-2“ und das knifflige Rhythmus-Spiel „Final Fantasy: Theatrhythm“ daddeln. Außerdem spielbar: das demnächst auf zwei UMDs erscheinende „Final Fantasy Type 0“ sowie diverse West-Entwicklungen wie „Driver“:

San Francisco“ und der id-Ego-Shooter „Rage“. Square Enix' potenzieller Handheld-Hit „Bravely Default Flying Fairy“ stellen wir Euch separat im Kasten rechts oben vor.

Zum Schluss haben wir etliche Neuigkeiten, die gerade westliche Fans versöhnlicher stimmen – denn ein paar vielversprechende Titel werden demnächst die Reise in den Westen antreten: 2012 freuen wir uns über Segas „Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers“ (siehe Vorschau Seite 38) auf dem 3DS: Der auf der Show prominent platzierte Mix aus Musikspiel Marke „Elite Beat Agents“ und Knobler à la „Professor Layton“ machte beim Anspielen einen überzeugenden Eindruck und sollte auch in Europa Freunde finden. Für Rollenspieler eine Offenbarung: Level 5s und Studio Ghiblis wunderschönes PS3-Rollenspiel „Ni no Kuni“ kommt schon Anfang 2012 nach Amerika. Selten haben wir auf Konsole so schöne Zeichentrick-Grafik erblickt!

Trotz solcher Details fühlte sich die diesjährige TGS wie ein Auslaufmodell an. Mancher Entwickler oder Firmenchef äußerte hinter vorgehaltener Hand deutliche Worte, dass es mit der ehemals weltweit bedeutsamen Spielemesse so nicht weitergehen könne – nicht zuletzt die zeitliche Nähe zu E3 und gamescom macht die Messe für wichtige Neuankündigungen unattraktiv. In der jetzigen Form ist sie wenig zukunftsfähig, transportiert gar ein negatives Bild der japanischen Industrie.

Ob die sich tatsächlich in einer tiefen Krise befindet oder nicht, darüber mag man streiten – auf jeden Fall ist sicher: Auf der diesjährigen Tokyo Game Show hat sie sich weit unter ihrem eigentlichen Wert verkauft. *tn*



Ridge Racer (PSV, Arbeitsstiftel)

Soulcalibur V (PS3 / 360)



»MAN HAT WIEDER EIN LEERES BLATT VOR SICH«

Vom All nach Anaheim: "Elite"-Entwickler David Braben hat in den vergangenen 27 Jahren einen langen Weg zurückgelegt. M! Games forscht nach, wo er heute steht und wohin seine Reise geht.



Ein regnerischer Tag in London. Auf einem roten Ledersofa im British Film Institute am Südufer der Themse, nur ein paar Schritte vom Riesenrad London Eye entfernt, lässt David Braben mit sich reden. Gerne würde man in Retro-Themen schwelgen, schließlich hat Braben "Elite" gemacht, eine bahnbrechende Weltraum-Oper für die Heimcomputer der 1980er, die eine ganze Generation in die Weiten des Alls eintauchen ließ. Allerdings sitzt eine junge Dame von Microsoft daneben, und die will natürlich, dass man sich auf den gerade mal 34 Hektar großen Kosmos konzentriert, mit dem sich Braben aktuell beschäftigt: Disneyland.

Der englische Entwicklerveteran legt großen Wert darauf, dass im Kinect-exklusiven "Disneyland Adventures" – jeder einzelne Hektar des Originals nachgebaut ist. Wie oft er denn in Disneys berühmten Themenpark im kalifornischen Anaheim schon war, wollen wir von David Braben wissen. "Ich bin mir nicht sicher, ein

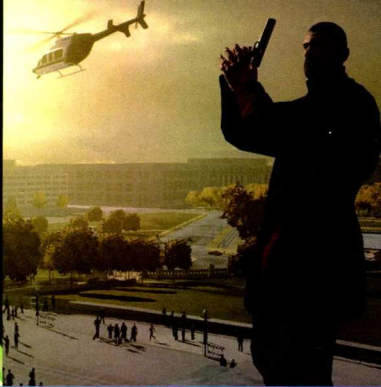
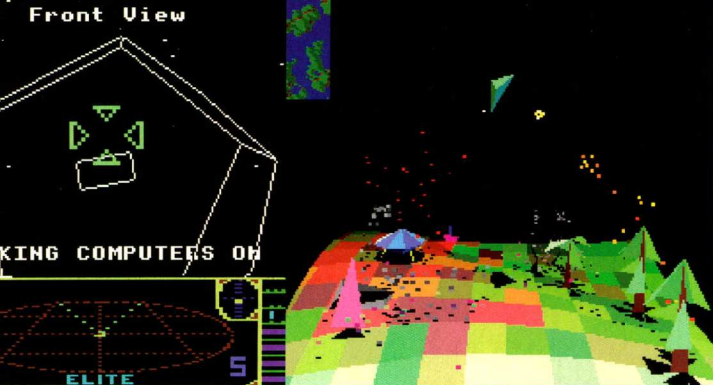
»Am schwierigsten an Kinect ist, dass wir alles neu lernen müssen.«

Die nächste Generation

"Disneyland Adventures" sei das erste Open-World-Spiel für Kinect, erzählt David Braben bei seiner Präsentation vor einer Handvoll Presseleuten aus halb Europa. Und es sei das erste Kinect-Spiel der zweiten Generation. Wie meint er

das? "Wir haben ja den Kinect-Starttitel 'Kinectimals' gemacht. Wir besitzen also schon reichlich Erfahrung, was gut mit und bei Kinect funktioniert. Mit diesen Erfahrungen können wir nun neue Dinge schaffen, zum Beispiel eine Open-World-Navigation. Wenn in der Vergangenheit neue Kontrollmethoden eingeführt wurden, dann dauerte es immer ein paar Jahre, bevor sich ein vernünftiges Regelwerk gebildet hatte. Wenn wir uns an die Frühzeit der Analog-Joy pads zurückerinnern: Einige Spiele nutzten das D-Pad, manche den linken, andere den rechten Analogstick. Erst nach ein paar Jahren hatte sich ein Muster herausgebildet, zum Beispiel, dass mit dem rechten Trigger geschossen wird. Genauso wird es bei Kinect kommen – wir befinden uns gerade in der Phase, in der man das Regelwerk schreibt. Die Grundlagen aber sind da, und auf denen bauen wir mit der zweiten Generation."

Name: David Braben
Alter: 47
Position: Chef von Frontier Developments
Software (Auszug):
 Elite (1984)
 Zarch (1987)
 Frontier: Elite II (1993)
 Elite: The New Kind (2001)
 RollerCoaster Tycoon (2003)
 Dog's Life (2003)
 Thrillville (2006)
 Lost Winds (2008)
 Kinectimals (2010)



David Braben wurde in den 1980ern mit Titeln wie "Elite" (links) und "Zorch/Virus" (Mitte) berühmt, die spielerisch großartig und technisch visionär waren. Auch der Thriller "The Outsider" (rechts) soll ein sehr freies Spielerlebnis bieten – hängt aber seit Jahren in der Warteschleife.

neration auf." Für "Disneyland Adventures", wo der Spieler stundenlang durch einen riesigen Vergnügungspark wandern soll, bedeutet das: Ohne die bereits getätigten Erfahrungen hätte man den Spieler vielleicht auf der Stelle marschieren oder mit ausgestrecktem Arm seinen Avatar umherdrehen lassen. Nun aber weiß Brabens Team um die rasche Ermüdung des Kinect-Nutzers, folgerichtig werden nur mehr sanfte Bewegungen mit der Hand an einem schlaff herunterhängenden Arm von ihm erwartet.

"Am schwierigsten an Kinect ist, dass wir alles neu lernen müssen. Wir haben wieder ein weißes Blatt Papier vor uns liegen", sagt Braben. "Aber das ist eben auch das Beste an Kinect. Wir können neue Dinge machen, Probleme lösen, Leute sagen hören 'Wow, das ist etwas wirklich Neues'. Das ist aufregend." Aber es muss doch auch ganz schön anstrengend sein für die Entwickler, die im letzten Vierteljahrhundert gewohnt waren, einzig ihre Finger zu bewegen? Braben lacht: "Das ist wirklich so ein Punkt. Dank Kinect ist es ganz schön hart geworden, ein Spiel über längere Zeit zu testen. Dabei wirst du ziemlich fit."

Micky versus kreative Freiheit

"Disneyland Adventures" verwandelt die zahllosen Fahrgeschäfte des Parks in abwechslungsreiche, aber auch wenig anspruchsvolle Geschicklichkeitsprüfungen à la "Kinect Adventures". Da mutiert die "Big Thunder Mountain"-Achterbahn in eine schweißtreibende Lorenfahrt, in der Umsetzung von "Peter Pan's Flight" wird mit Captain Hook gekämpft und "Buzz Lightyear's Space Ranger Spin" dient als Vorbild für einen simplen Sci-Fi-Rail-

Shooter. Natürlich trifft man auch zahllose (über 40) berühmte Disney-Charaktere im Park und interagiert mit ihnen. Ist es eigentlich leichter, mit solchen vorgegebenen, voll ausgearbeiteten Figuren als mit eigenen Kreationen zu hantieren? "Sobald du Micky Maus zeigst, hast du dich mit einer gewaltigen Historie auseinanderzusetzen", sagt Braben. "Das ist toll, aber du musst diesen Charakteren eben absolut

treu bleiben. Man muss eine unglaubliche Menge Dinge beachten, damit Micky Maus sich wie Micky Maus anfühlt." Vermisst man da nicht irgendwann mal die Freiheit der Vergangenheit? Die Freiheit, selbst zu entscheiden, was man wie tun will? "Man muss sich immer Gedanken machen, ganz unabhängig von seinem Partner wie Disney oder Microsoft. Wir müssen sensibel und verantwortungsvoll sein, darüber nachdenken, was wir tun und wie das die Menschen beeinflusst. Freiheit ist das, was du daraus machst – egal, ob es sich um eigene oder fremde Marken handelt. Wir hatten bei diesem Projekt jede Menge kreative Freiheiten, und das war toll. Ironischerweise kannst du ja auch bei deinen ureigenen Projekten nur zu Anfang kreativ frei sein – aus Gründen der Konsistenz musst du dich später an deine eigenen Vorgaben halten."

Breit statt tief

Die Zeit ist fast abgelaufen und wir wollen doch noch herausfinden, ob neben den lukrativen



Computer für alle

David Braben war immer schon ein Tüftler. Seine Neugier und Computer-Kompetenz lebt er heute auch zum Wohle der Allgemeinheit aus. Braben ist Teil der Raspberry Pi Foundation, einer gemeinnützigen Organisation, die an der Entwicklung eines 20-Euro-Computers arbeitet. Der Mini-Rechner, der nicht viel größer als ein USB-Stick werden soll, besitzt eine 700 MHz-ARM11-CPU, SDRAM, HDMI-Ausgang, USB-Port und Speicherkarten-Slot und nutzt Linux als Betriebssystem. Zur Demonstration seiner Leistungsfähigkeit brachten die Entwickler kürzlich auf ihm "Quake 3" in 1080p zum Laufen – der Raspberry Pi soll aber kein billiges Spielzeug werden, sondern in der Erziehung und Ausbildung eingesetzt werden. Schulen in der ersten, zweiten und dritten Welt sollen eine günstige Möglichkeit bekommen, junge Menschen in die Computer-Wissenschaften einzuführen.

Casual-Auftragsarbeiten für Microsoft die Chance auf ein spielerisches Schwergewicht aus dem Hause Braben besteht. Hat er Core Games eigentlich

noch in Herz und Kopf? "Ja. Ich mag Core Games und ich mag auch Spiele mit einer breiten Zielgruppe. Ich hoffe, dass wir in den kommenden Jahren alle möglichen Arten von Spielen machen werden. Vermutlich werden einige Core-Titel erscheinen, so wie 'The Outsider', auch wenn die Arbeit daran momentan ausgesetzt ist. Solche Spiele zu machen, ist eine andere Erfahrung – aber es ist immer noch eine sehr interessante Erfahrung." sf

»Freiheit ist das, was du daraus machst – egal, ob es sich um eigene oder fremde Marken handelt.«



In "Disneyland Adventures" erkunden Kinect-Kids den kalifornischen Themenpark und treffen auf über 40 Disney-Charaktere.

COMING

PS3 • 360 • Wii • Wii U

SPIELE-TERMINE

OKTOBER

5.8.3	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3 360	14.10.
	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	dtp	Rennspiel	PS3	
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3 360	21.10.
5.8	Battlefield 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	27.10.
	Combat Wings: The Great Battles of World War II	Daedalic	Action	PS3 360 Wii	
5.76	Dark Souls	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PS3 360	7.10.
5.30	Die Abenteuer von Tim & Struppi: Das Geheimnis der Einhorn	Ubisoft	Action-Adventure	PS3 360 Wii	20.10.
	Disney Universe	Disney	Action-Adventure	PS3 360 Wii	27.10.
	Forza Motorsport 4	Microsoft	Rennspiel	360	11.10.
	Just Dance 3	Ubisoft	Musikspiel	PS3 360 Wii	11.10.
	Kinect Sports: Season 2	Microsoft	Sport	360	28.10.
	NBA 2K12	Take 2	Sport	PS3 360	7.10.
	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	7.10.
	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3	21.10.
	Sesamstraße: Es war einmal ein Monster	Warner	Geschicklichkeit	360	14.10.
	Skylanders Spyro's Adventures	Activision	Action	PS3 360 Wii	14.10.
	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PS3 360 Wii	28.10.
	The King of Fighters XIII	dtp	Beat'em-up	PS3 360	
	WRC 2	Black Bean Games	Rennspiel	PS3 360	

Kujawa kommentiert



Lizenzspiele besser als ihr Ruf?

"E.T.", "Superman 64", "G.I. Joe"... die Liste mieser Lizenzspiele lässt sich beliebig fortsetzen. Meistens handelt es sich um Filmumsetzungen, die pünktlich zum Kinostart in den Regalen stehen müssen und denen es an Feinschliff, Eigenständigkeit und Kreativität mangelt. Klar, unter Zeitdruck greifen Entwickler eben gerne auf Altbewährtes zurück und drücken auch mal beide Augen zu, wenn aus Zeit- und Ressourcenmangel auf die Politur verzichtet werden muss. Doch sollte man den Begriff 'Lizenzspiel' wirklich so unkritisch nutzen und damit gleichzeitig 'Lizenzmüll' meinen? Tut man da nicht vielen Spitzentiteln Unrecht? "Batman: Arkham Asylum" und "Star Wars: Knights of the Old Republic" sind erstklassige Titel, die keinen konkreten Film zum Vorbild haben, aber dennoch ohne Lizenz nicht funktionieren würden. Bei den Sportspielen zeigt es sich noch deutlicher: Die "FIFA"-Serie wäre ohne originale Namen, Trikots und Ligen heute nicht denkbar und sichert sich dadurch seit Jahren höhere Verkaufszahlen als Konamis "PES", das um jedes echte Team kämpfen muss. Ein wahres Lizenzspiel eben! Lizenzen haben also auch ihr Gutes – wenn man sie umsichtig einsetzt und den Entwicklern genügend Zeit gibt. Ob das bei "Die Abenteuer von Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn" der Fall war, müssen wir noch abwarten. Der Grafikstil und die verschiedenen Spielelemente haben uns jedenfalls gefallen und die altherwürdige Comicserie hätte definitiv ein qualitativ hochwertiges Spiel verdient! tk

BlizzCon

21 bis 22. Oktober • USA

"StarCraft II" und "World of Warcraft" interessieren uns kaum. Aber gibt es endlich offizielle Infos zu "Diablo III" für Konsole?



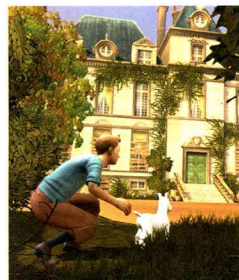
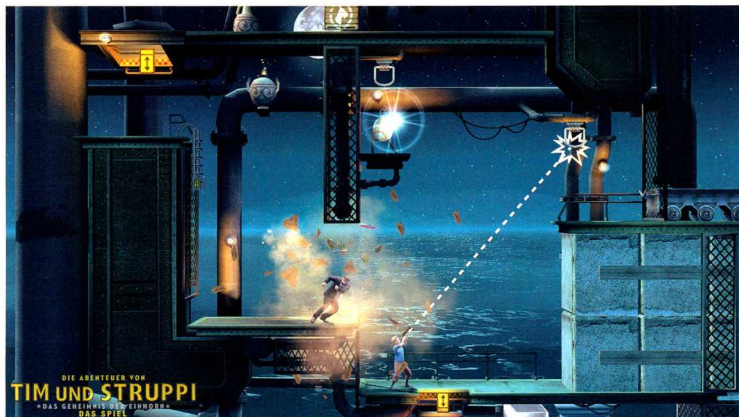
Die Abenteuer von Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn

20. Oktober • Action-Adventure • PS3 / 360 / Wii / 3DS

Ende Oktober kommen die Abenteuer von Tim und Struppi als 3D-Remake unter der Leitung von Steven Spielberg und Peter Jackson ins Kino. Die perfekte Gelegenheit für Ubisoft, ein passendes Spiel rund um den Reporter und seinen treuen Foxterrier zu stricken. In einer Mischung aus 2D- und 3D-Levels erlebt ihr die ursprünglich 1943 als Comic veröffentlichte Geschichte nach, in der Tim nach gestohlenen Schiffsmodellen sucht, die Hinweise auf die Lage

eines versunkenen Schatzes beinhalten sollen. Neben Rätsel- und Kampfeinlagen stehen reichlich Geschicklichkeitspassagen auf dem Programm. Zusätzlich zur Einzelspieler-Kampagne, in der ihr nicht nur zu Fuß, sondern auch mit einem Flugzeug und einem Motorrad mit Beiwagen unterwegs seid, begeht ihr Euch in einem Koop-Modus in Kapitän Haddocks Träume und spielt dort eigenständige, auf Teamwork basierende Levels – auf Wunsch sogar mit

der KI, wenn Euch kein echter Partner zur Verfügung steht. Besitzer von Move und Kinect finden passende Herausforderungsniveaus für ihre Peripherien, 3D-Fernseher werden ebenfalls unterstützt. tk



SPIELE-TERMINE

NOVEMBER/DEZEMBER

5.12	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.
	Dance Central 2	Microsoft	Musikspiel	360	21.11.
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action-Rollenspiel	PS3 360	4.11.
	DoDonPachi Resurrection	dtp	Shoot'em-Up	360	November
UPDATE	GoldenEye 007: Reloaded	Activision	Ego-Shooter	PS3 360	4.11.
5.11	Halo: Combat Evolved Anniversary	Microsoft	Ego-Shooter	360	15.11.
	Kirby's Adventure Wii	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	Dezember
	Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner	Action-Adventure	PS3 360	18.11.
	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	18.11.
	NeverDead	Konami	Action	PS3 360	Dezember
	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	Sport	Wii	3.11.
5.10	Rayman: Origins	Ubisoft	Jump'n'Run	PS3 360	Wii November
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	Action	PS3 360	Dezember
	Saints Row: The Third	THQ	Action	PS3 360	18.11.
	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3 360	15.11.
5.11	Sonic Generations	Sega	Jump'n'Run	PS3 360	4.11.
	Steel Battalion: Heavy Armor	Capcom	Action	360	Dezember
	Tekken Hybrid	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	November
	The Black Eyed Peas Experience	Ubisoft	Musikspiel	360	Wii 10.11.
	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3 360	11.11.
5.11	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure	Wii	18.11.
	uDraw Studio: Instant Artist	THQ	Geschicklichkeit	PS3 360	18.11.
	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	16.11.
	Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3	4.11.
	WWE 12	THQ	Sport	PS3 360	Wii 25.11.
	Your Shape: Fitness Evolved 2012	Ubisoft	Sport	360	November

Halo: Combat Evolved Anniversary

15. November • Ego-Shooter • 360

Vor zehn Jahren schlug "Halo: Combat Evolved" auf der ersten Xbox ein wie die sprichwörtliche Bombe. Systemseller, Blaupause für kommende Ego-Shooter, Massenphänomen – die Liste der lobpreisenden Synonyme ist lang. Zum Jubiläum spendiert Euch Microsoft für faire 39 Euro das "Anniversary"-Remake für Xbox 360. Zwei parallel laufende Grafik-Engines erlauben das Umschalten zwischen Original- und aufgebohrter HD-Optik – sekundenschnell per Knopfdruck. Allein diese Funktion versetzt "Halo"-Fans in Entzücken, denn der "Wie sah diese Stelle damals eigentlich aus?"-Sog setzt unmittelbar und erbarmungslos ein. Der vor zehn Jahren schon beeindruckende 5.1-Sound wurde auf George Lucas' Skywalker Ranch weiter poliert, der stereoskopische 3D-Modus erfreut Technik-Geeks, ein Online-Koop-Modus alle geselligen Sci-Fi-Krieger. Das wird ein rauschendes Jubiläumsfest! os



Retrobörse

26. November • Bochum

Im Bochumer Falkenheim in der Akademiestraße 69 tummeln sich Ende November zum achten Mal Sammler, Verkäufer und Retro-Liebhaber. Der Eintritt kostet schmale 4 Euro, dafür könnt Ihr Eure Sammlung aufpeppen und mit Gleichgesinnten plaudern.



The Legend of Zelda: Skyward Sword

18. November • Action-Adventure • Wii

Die Sondereditionen der "Legend of Zelda"-Titel sind begehrte Sammlerobjekte. "Skyward Sword" lässt Link-Fans wieder ins Schwitzen kommen. Die limitierte Version für 70 Euro enthält neben dem Spiel eine goldene Wii-Remote Plus und eine CD mit Orchesteraufnahmen der bekannten Musikstücke, die in Europa nur einmal zu Gehör gebracht werden. Falls Ihr am 25. Oktober in London seid, könnt Ihr Euch im HMV Hammersmith Apollo ein Konzert der "The Legend of Zelda 25th Anniversary Symphony Concert Tour" anhören. Außerdem gibt es noch eine Special Edition, welche auf die Remote verzichtet. tk



Sonic Generations

4. November • Jump'n'Run • PS3 / 360 / 3DS

Pünktlich zu Sonics 20. Geburtstag liefert Sega mit "Sonic Generations" einen Titel, der die Stärken der Retroversionen mit den aktuellen Inkarnationen vereint. Zur Feier des Jubiläums erscheint das Spiel für PlayStation 3 und Xbox 360 in einer umfangreichen Sammelbox, die nicht einmal durch ein USK-Symbol verunzigt wird! Darin findet Ihr neben dem Spiel eine Sammelfigur mit beiden Sonics, einen nummerierten Goldenen Ring, ein Buch zu 20 Jahren Sonic-Kunst mit Skizzen und Bildern, den Jubiläums-Soundtrack mit ausgewählten Songs, die Dokumentation "Die Geschichte von Sonic: Die Geburt einer Ikone" sowie diverse Interviews und Videos zu seinem Werdgang und exklusive Download-Inhalte. Wir tippen dabei auf Avatar- und Home-Gegenstände. Mit 100 Euro ist das Paket auf den ersten Blick recht teuer, doch die zahlreichen Sammelobjekte dürften Sonic-Fans milde stimmen. tk



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Ezios großartige Mörder-Trilogie neigt sich ihrem Ende zu – wir wollen endlich Antworten auf unsere offenen Fragen.

Wir schreiben das Jahr 1511: Konstantinopel achtet unter dem stärker werdenden Einfluss der Templer, der die Stabilität der Region ins Wanken bringt. Gleichzeitig tobt ein erbitterter Machtkampf um die Thronfolge des osmanischen Reiches zwischen Sultan Bayezid II. und seinem Bruder Selim. Und just ins Zentrum dieser Geschehnisse verschlägt es unseren Meisterassassinen Ezio.

So reist er in den Orient, zunächst nach Masyaf, das sich bereits im Griff der Templer befindet. Dort erfährt er von Altairs Bibliothek, in welcher große Geheimnisse schlummern sollen. Nur mit Hilfe von fünf Siegeln, die selbstredend in ganz Konstantinopel versteckt sind, lässt sich die Bibliothek öffnen. Zudem dienen die Siegel nicht allein als Schlüssel, sie enthalten auch Erinnerungen von Altair, die noch vor dem ersten "Assassin's Creed" spielen. Auf diesem Wege bekommt ihr die Gelegenheit, mal wieder in die

Kluft des altgedienten Assassinen zu schlüpfen und mehr über die Anfänge seiner Karriere zu erfahren.

Weitere Hintergrundinfos erhält ihr im Mehrspieler-Modus – denn der bietet als Anreiz nun eine eigene Geschichte zur Organisation Abstergo, Story-Sequenzen schaltet ihr durch Levelaufstiege frei.

Natürlich führt Ubisoft Montreal im Multiplayer-Part auch frische Figuren ein: So tarnt ihr Euch z.B. als Bombenschütze, Wache oder Kreuzritter. Deren Kleidung und Bewaffnung passt ihr Euren Wünschen an und versteht sie mit einem der neuen Embleme – schon geht's los! Gut gefällt uns der Ansatz, dass nach Möglichkeit Spieler gleicher Erfahrungsstufen gegeneinander ran dürfen – in der Beta-Version wollte das allerdings noch nicht so recht funktionieren. Dafür klappt das Matchmaking schneller als im Vorgänger.

Wir haben uns auf der gamescom an den neuen Spielarten Capture the



360 Im Bombenbau-Menü bastelt ihr Helfertein wie die Krähenfuß-Bombe oder Blendgranaten. Wir fragen uns: Wie viel bleibt noch vom schleichenden Assassinen?

Flag sowie Deathmatch versucht und verduzt feststellt, dass uns diesmal kein Kompass zur Verfügung steht. Euer Opfer erkennt ihr anhand eines Bildes – das ist möglich, weil jede Figur nur einmal auf der Karte vertreten ist. Bei der Verfolgung einer Zielperson könnt ihr diese mit einer Gifttacke lähmen; und auf der Flucht nutzt ihr neue Bomben, um Verfolger abzuschütteln – super!

Diese explosiven Freunde spielen auch in der Solokampagne eine große Rolle: Ihr verwendet in Schatztruhen gefundene Materialien als

Zutaten für neue Bomben und baut sie auf einer der zahlreichen Werkbänke im Spiel, Fies: Gegner werden mit Krähenfüßen gestoppt und Leichen mit Tretnminen präpariert. Allerdings sind diese Gimmicks noch zu mächtig und lassen das Geschehen actionlastiger wirken als in den Vorgängern. Hilfreich hingegen ist die neue Wurfanzüge, mit der ihr die Flugbahn des Sprengkörpers seht und ihn so besser einsetzen könnt. wvv

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

DAS GEFÄLLT UNS

- » neue taktische Möglichkeiten durch Bombenbau & Wurfanzüge
- » zwei neue Mehrspieler-Modi
- » grafisch einmal mehr großartig
- » Altair ist wieder spielbar

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Multiplayer bietet derzeit wenig Neuerungen
- » Bomben wirken zu mächtig

FAZIT » Keine Frage: Ezios drittes Spiel wird klasse. Ob es das Serienthighlight "AC II" vom Thron stoßen kann, hängt vom Langzeitpaß der Online-Modi und davon ab, wie der Spagat zwischen Bombenaction und Schleichen klappt.



360 Im Deathmatch-Modus erhält ihr ein Ziel, das auf der ganzen Map nur einmal auftaucht. Deshalb fällt der Kompass weg, allerdings leuchtet das Bild Eures Opfers, sobald es in Eurer Nähe ist. Dann heißt es Augen auf und zugeschlagen!

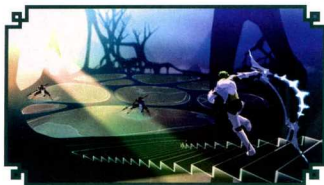


KONAMI

El Shaddai

ASCENSION OF THE METATRON

REISE IN EINE WELT, DIE KEIN STERBLICHER JE GESEHEN HAT...



DIESE WELT HAT NOCH KEIN STERBLICHER GESEHEN.



BETRETE EINE ATEMBERAUENDE TRAUMLANDSCHAFT.



MEISTERE EIN FANTASTISCHES ABENTEUER VOLLER EINZIGARTIGER IDEEN.

WWW.FACEBOOK.COM/ELSHADDAITHEGAME
WWW.TWITTER.COM/ELSHADDIGAIME



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

IGNITION GAMES

El Shaddai: Ascension of the Metatron ©2011 Ignition Entertainment Ltd. All Rights Reserved. "PlayStation", "PS3", "XBOX 360" and "XBOX LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINESE, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

SPIELE-TERMINE

2012/2013

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3 360	WiiU	2012
UPDATE	Anarchy Reigns	Sega	Online-Action	PS3 360		Januar 2012
	Armored Core V	Namco-Bandai	Action	PS3 360		
	Assura's Wrath	Capcom	Action	PS3 360		2012
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure		WiiU	2012
UPDATE	Binary Domain	Sega	Action	PS3 360		17.2.2012
	BioShock: Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360		2012
	Birds of Steel	Konami	Simulation	PS3 360		2012
	Blades of Time	Konami	Action	PS3 360		2012
5.44	Borderlands 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360		2012
5.38	Darksiders II	THQ	Action-Adventure	PS3 360	WiiU	2012
	Devil's Third	THQ	Action	PS3 360		2013
	Dishonored	Bethesda	Action	PS3 360		2012
5.46	DMC - Devil May Cry	Capcom	Action	PS3 360		2012
	Dragon's Dogma	Capcom	Action-Rollenspiel	PS3 360		2012
NEU	Dragon Quest X: Awakening of the Five Tribes	Square Enix	Rollenspiel		Wii	WiiU 2012
	Fable: The Journey	Microsoft	Action	360		2012
	Far Cry 3	Ubisoft	Ego-Shooter	PS3 360		2012
5.39	FIFA Street	Electronic Arts	Sport	PS3 360		2012
UPDATE	Final Fantasy XIII-2	Square Enix	Rollenspiel	PS3 360		3.2.2012
	Final Fantasy Versus XIII	Square Enix	Rollenspiel	PS3		2012
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3 360		2012
	Grand Slam Tennis 2	Electronic Arts	Sport	PS3 360		2012
	Halo 4	Microsoft	Ego-Shooter	360		2012
	Haunt	Microsoft	Action-Adventure	360		2012
	Hitman: Absolution	Square Enix	Action	PS3 360		2012
	Insane	THQ	Action	PS3 360		2013
5.37	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3 360		10.2.2012
	Killer Freaks from Outer Space	Ubisoft	Ego-Shooter		WiiU	2012
	Kinect Star Wars: Kinect	Microsoft	Action	360		
5.34	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 360		9.2.2012
	Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS3		2012
	Lego City Stories	Nintendo	Action-Adventure		WiiU	2012
5.31	Lollipop Chainsaw	Warner	Action	PS3 360		2012
	London 2012 - Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele	Sega	Sport	PS3 360		2012
	Mario Party 9	Nintendo	Spielsammlung		Wii	2012
	Mass Effect 3	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3 360		8.3.2012
UPDATE	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3 360		März 2012
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3 360		2012
	Metro: Last Light	THQ	Ego-Shooter	PS3 360		2012
	Ninja Gaiden III	Tecmo Koei	Action	PS3 360	WiiU	2012
	OverStrike	Electronic Arts	Action	PS3 360		2012
	Pikmin 3	Nintendo	Geschicklichkeit		WiiU	2012
	Postal III	Akella	Action-Adventure	360		2012
	Prey 2	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360		2012
	Prototype 2	Activision	Action	PS3 360		April 2012
	Raven's Cry	Topware	Action-Adventure	PS3 360		2012
	Ridge Racer Unbounded	Namco-Bandai	Reennspiel	PS3 360		2012
	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Rollenspiel	PS3 360		2012
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3 360		2012
	Ryse	Microsoft	Action	360		2012
	Silent Hill HD Collection	Konami	Action-Adventure	PS3		2012
	Sly Cooper: Thieves in Time	Sony	Jump'n'Run	PS3		2012
	Sniper Ghost Warrior 2	City Interactive	Ego-Shooter	PS3 360		2012
	Soulcalibur V	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3 360		2012
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3 360		2012
	SSX	Electronic Arts	Sport	PS3 360		Januar 2012
	Starhawk	Sony	Action	PS3		2012
	Star Trek	Paramount	Action	PS3 360		2012
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360		2012
5.35	Syndicate	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360		2012
	Tekken	Namco-Bandai	Beat'em-Up		WiiU	2012
	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3 360		2013
	The Darkness 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360		2012
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3		2012
	The Last Story	Nintendo	Rollenspiel		Wii	2012
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Namco-Bandai	Rollenspiel	360		2012
	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3 360		2012
	Top Gun: Hard Lock	SOG Games	Action	PS3 360		2012
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3		2012
	UFC Undisputed 3	THQ	Sport	PS3 360		Januar 2012
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360		2.3. 2012
	Zone of the Enders HD Collection	Konami	Action	PS3 360		2012



E3

5. bis 7. Juni • USA

Nur noch neun
Babes bis zur
nächsten E3. Ob die
Beiden dann auch
wieder dabei sind?



Kingdoms of Amalur: Reckoning

9. Februar • Rollenspiel • PS3 / 360

Das Fantasy-Rollenpiel von Ken Rolston, R.A. Salvatore und Todd McFarlane schwebt noch immer unter dem Rad der vielen Spaltener – zu Unrecht! Wir legen zum ersten Mal selbst Hand an und erleben ein actionbetontes Kampfsystem mit einfach auszuführenden Combos, die fließenden Waffenwechsel und das Einbinden von Zaubersprüchen und Spezialattacken erlauben. Erledigt Ihr fleißig Quests und investiert beim Levelaufstieg in Eure zahlreichen Skills, schaltet Ihr verschiedene Schicksale wie 'Zauberer' oder 'Dieb' frei, die Euch unterschiedliche Boni bringen. Ihr müsst Euch dabei nicht auf eine Klasse festlegen, sondern dürft Eure Meinung immer wieder ändern. tk

gamescom

15. bis 19. August • Köln

Bucht schon mal Euer
Hotelzimmer, denn Mitte

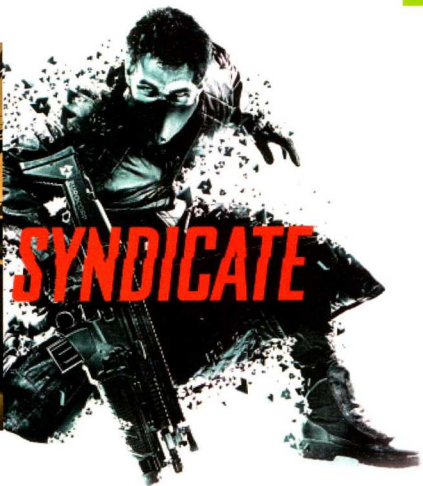
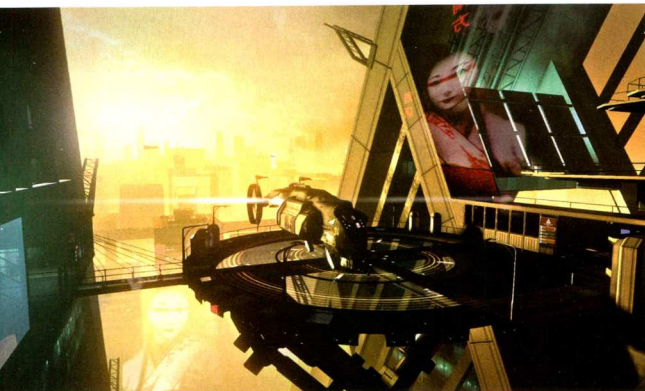
August ist es wieder soweit! Hoffentlich entschließen sich die Messebetreiber, dieses Mal mehr Hallen zu öffnen. Dann ist auch für alle Platz!

Wii U

2012 • Japan

Wegen Problemen mit der Kommunikation zwischen Controller und Konsole erscheint Wii U angeblich erst im September.



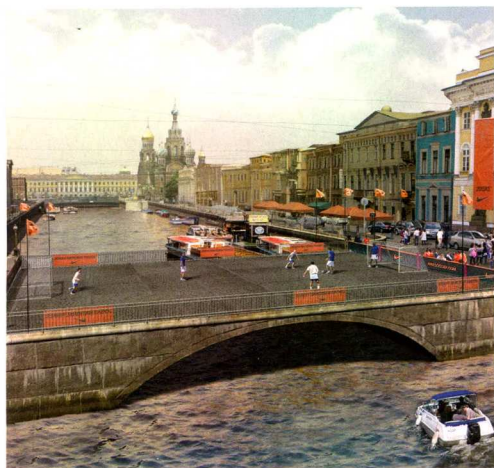


Syndicate

2012 • Ego-Shooter • PS3 / 360

Ihr habt "Deus Ex" schon zum dritten Mal durch und Euch dürstet noch immer nach Cyberpunk-Abenteuern? Dann wird Euch das Comeback von "Syndicate" freuen. Entwickler Starbreeze (u.a. "The Chronicles of Riddick") hat sich der alten Lizenz angenommen und aus dem isometrischen Taktik-Rollenspiel-Mix einen Ego-Shooter gemacht. Ob das den Fans des Klassikers gefällt, bleibt abzuwarten. Fest stehen die Grundpfeiler der Story: Ihr schlüpft in die Haut von

Miles Kilo, einem Agenten des Megakonzerns Eurocorp. Euer Arbeitgeber ringt mit den Konkurrenten Cayman Global und Aspirari um die Vorherrschaft auf dem amerikanischen Markt. Dass feindliche Übernahmen hier nicht auf dem Papier zustande kommen, dürfte klar sein. Neben Waffengewalt bedient ihr Euch eines implantierten Biochips, mit dem Ihr die Zeit verlangsamt und Euch in Objekte und Gegner hackt. Dazu kommt ein Vierspieler-Koop-Modus. tk



FIFA Street

2012 • Sport • PS3 / 360

Die 3DS- und Wii-Versionen von "FIFA 12" verfügen bereits über einen Straßenfußball-Modus, den großen Brüdern verweigert EA diese Spielvariante und bastelt daraus lieber ein eigenes Spiel. Im Gegensatz zu den alten "FIFA Street"-Spielen legt der neue Teil mehr Wert auf Realismus und Eins-gegen-Eins-Situationen. Dank einer angepassten Steuerung haltet Ihr den Ball per gedrückter Schultertaste kinderleicht am Fuß und baut Täuschungen, Übersteiger und Tricks mit dem linken Stick fließend in Euer Spiel ein. Lasst Ihr die Taste los, bewegt Ihr Euch wie gewohnt. Dafür verlangen Pässe und Schüsse mehr Feingefühl. 35 Umgebungen, Matches mit einem bis sechs Gegnern und verschiedene Spielvarianten bieten genügend Abwechslung. Bereits nach dem ersten Match ist klar: Die Trickserien sorgen für ordentlich Abwechslung zum taktischen "FIFA"-Alltag. Aber ob das wirklich ein eigenständiges Spiel rechtfertigt? tk

Inversion

10. Februar • Action • PS3 / 360

Unsere erste Anspiel-Session mit dem Third-Person-Shooter "Inversion" ließ uns ernüchtert zurück. Die Schießereien steuerten sich träge und der Grafik fehlte es an Details und scharfen Texturen. Aber bis Februar ist ja auch noch eine Menge Zeit. Immerhin könnt Ihr die gesamte Kampagne zu zweit bestreiten, dann ergeben sich schöne Spielereien mit der manipulierbaren Schwerkraft: Lasst eine Gegnergruppe schweben, damit Euer Kumpel leichte Ziele vor die Flinte bekommt, oder schleudert eine Benzinblase, die sich unter Beschuss entzündet. Seid Ihr allein unterwegs, übernimmt die KI Euren Partner. Als sehr unterhaltsam entpuppten sich die unterschiedlichen Schwerkraft-Zonen in den Levels. Wenn Ihr eines Häuserblocks steht und im rechten Winkel auf der Straße ein Gefecht zwischen Widerstand und den außerstündet, verfliegt der irdischen Lutadores Gedanken, nur einen weiteren "Gears of War"-Klon zu spielen. tk



DARKSIDERS II

Von letzter Ruhe und ewigem Schlaf kann bei diesem Tod keine Rede sein. Er beteiligt sich lieber aktiv beim Seelen-Sammeln.

» Terry Pratchetts Gevatter Tod würde staunen, wenn er die Inkarnation des Seelenschnitters sehen könnte, die THQ nächstes Jahr auf Eure Konsolen loslässt. Der Tod aus "Darksiders II" ist weder ruhig, noch hält er sich im Hintergrund und geht still seiner Pflicht nach. Stattdessen ist der Reiter der Apokalypse agil, kampflustig und äußerst wehrhaft.

Im Anfang 2010 erschienenen "Darksiders" versuchte der Protagonist Krieg, seine Schuld an der verführten Apokalypse zu widerlegen. Der Nachfolger spielt zur gleichen Zeit und steckt Euch in die Rolle von Tod, dessen Aussehen ein bisschen an Erzbösewicht Skeletor aus der 1980er-Zeichentrickserie "He-Man" erinnert. Eure Aufgabe ist nicht gerade einfach: Um Krieg zu helfen, müsst Ihr die ausgelöschte Menschheit wiedererwecken. Wie passend, dass Tod selbst für das Ende seiner eigenen Rasse, der Nephilim (nein, nicht der wurm- bzw. wurstförmigen

Wesen aus "El Shaddai"), mitverantwortlich ist. Im Laufe des Spiels stellt sich deshalb die Frage, ob Ihr für Euren Bruder geradesteht oder doch Eure eigenen vergangenen Taten ungeschehen machen wollt.

Wie sich das Design des Helden im Laufe des Spiels entwickelt, liegt allein an Euch: Besiegte Gegner lassen neben Geld und Hilfsgegenständen auch Ausrüstung fallen, die (auch in den Videosequenzen) an Tod sichtbar ist. Doch sie hat nicht nur optische Auswirkungen: Zusammen mit einem neuen Skilltree-System (bei dem Ihr ab und an entscheidet, in welche Richtung Ihr Euren Recken entwickelt), sollen sich so verschiedene Möglichkeiten ergeben, wie Ihr die Kämpfe in "Darksiders II" angeht.

Spezialisiert Ihr Euch auf mächtige Sekundärwaffen wie den Hammer und legt dazu eine schwere Rüstung an, könnt Ihr mehr Schaden wegstecken und härter austreten, dafür seid Ihr im Kampf weniger



PS3 Eine einfache Sense ist dem Tod aus "Darksiders II" zu wenig. Für den agilen Schnitter müssen es zwei sein, die auf Wunsch eine Doppelklinge ergeben.

wendig. Zieht Ihr leicht gepanzert los und investiert in Fähigkeiten für Eure Standard-Sensen, profitiert Ihr stärker von Tods Beweglichkeit und weicht gegnerischen Attacken geschickt aus; blocken könnt Ihr übrigens generell nicht. Dafür verketten Ihr innerhalb der Combos den Einsatz verschiedener Waffen und füllt ein Chaos-Meter, mit dem Ihr Euch schließlich in eine größere Form des Todes verwandelt und mit Skelettfügeln und einer großen klassischen Sense Hiebe verteilt.

Zwingend benötigte Ausrüstung wie Euer Pferd Despair oder den 'Ghost Hook', mit dem Ihr Abgründe

überwindet, höher gelegene Ebenen erreicht oder kleinere Feinde heranzieht, erhaltet Ihr weiterhin an festen Punkten der Hauptgeschichte. Die führt Euch durch weite Wüsten, düsteren Dschungel, gruselige Höhlen und die gotisch angehauchten Gebäudekomplexe der riesigen Unterwelt; letztere dürft Ihr sogar relativ frei erkunden. An bestimmten Orten handelt Ihr mit NPCs, frischt Euer Arsenal auf und nehmt Nebenmissionen an. tk

System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

PS3 / 360 / Wii U
Vigil Games, USA
THQ
Action-Adventure
2012

DAS GEFALLT UNS:

- » größere Welt mit abwechslungsreichen Schauplätzen
- » Tod sammelt jetzt Beute auf
- » Ihr wählt selbst, wie sich Tod entwickelt und welche Ausrüstung er trägt
- » dynamischere Kämpfe als im Vorgänger

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » farblich noch sehr eintönig
- » wie komplex wird das Kampfsystem?

FAZIT » Auf Krieg folgt Tod: "Darksiders II" setzt auf Ruhe und mehr Bewegungsfreiheit. Wir freuen uns und sind schon gespannt auf Teil 3 und 4 mit Hunger und Krankheit...



360 Neben seiner Standardwaffe verwendet Kriegs Bruder schweres Gerät. Mit dem riesigen Hammer verarbeitet Ihr heranrückende Skelettkrieger zu Knochenmehl, die schwerfällige Axt eignet sich für große, langsame Gegner.





PS3



PlayStation Network

BLEACH

ソウル・リザurrección

SOUL RESURRECCIÓN™

Tauche ein in die Welt von BLEACH!
Stelle Dich dem Kampf gegen die Arrancars!



KAZE

Die Bleach Filme
nur auf DVD und Blu-ray!

© Tite Kubo / Shueisha, TV TOKYO, Denzou, Pierrot © BPM 2007

Ab sofort im Handel erhältlich!

<http://www.nisamerica.com/bleach/>



© Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, denzou, Pierrot © BMP 2010
© 2011 Sony Computer Entertainment Inc. Licensed to and Published by NIS America, Inc.
"PS3" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company.

COMING

PSP • PSV • DS • 3DS

SPIELE-TERMINE

HANDHELD

	Ace Combat: Assault Horizon Legacy	Namco-Bandai	Action	3DS	2012	
	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	dtp	Rennspiel	3DS	2011	
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation	3DS	2012	
	Cave Story 3D	Nicalis	Action-Adventure	3DS	2011	
	Cooking Mama 4	SOS Games	Geschicklichkeit	3DS	10.11.	
	Crush3D	Sega	Geschicklichkeit	3DS	17.2.2012	
5.30	Die Abenteuer von Tim & Struppi: Das Geheimnis der Einhorn	Ubisoft	Action-Adventure	3DS	20.10.2011	
	Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter	Konami	Adventure	3DS	November 2011	
	Dragon Quest Monsters: Joker 2	Nintendo	Rollenspiel	DS	7.10.2011	
	Dragon's Crown	Sony	Action	PSV	2012	
	Final Fantasy: Type-0	Square Enix	Rollenspiel	PSP	2012	
	Frogger 3D	Konami	Geschicklichkeit	3DS	2011	
	Heroes of Ruin	Square Enix	Action	3DS	2012	
	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	Action	3DS	27.10.2011	
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action	3DS	2012	
	Kirby Mass Attack	Nintendo	Geschicklichkeit	DS	28.10.2011	
	Lego City Stories	Nintendo	Action	3DS	2012	
	Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner	Action-Adventure	PSP DS	18.11.2011	
	Luigi's Mansion 2	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2012	
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Sport	3DS	Februar 2012	
UPDATE	Mario Kart 7	Nintendo	Rennspiel	3DS	2.12.2011	
NEU	Mario Tennis 3D	Nintendo	Sport	3DS	2012	
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2012	
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Geschicklichkeit	PSV	3DS	2011
	Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Rennspiel	3DS	18.11.2011	
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2012	
	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	Sport	PSP	3DS	27.10.2011
UPDATE	Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo	Adventure	DS	25.11.2011	
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure	3DS	2012	
5.39	Resistance: Burning Skies	Sony	Ego-Shooter	PSV	2012	
5.31	Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers	Sega	Adventure	3DS	2012	
NEU	Ridge Racer	Namco-Bandai	Rennspiel	PSV	2012	
	Ruin	Sony	Action	PSV	2012	
	Shinobi	Sega	Action	3DS	11.11.2011	
NEU	Shinobido 2: Tales of the Ninja	Namco-Bandai	Action	PSV	2012	
5.31	Silent Hill: Book of Memories	Konami	Action-Adventure	PSV	2012	
	Skylanders Spyro's Adventure	Activision	Action	3DS	14.10.2011	
	Smash Bros.	Nintendo	Beat'em-Up	3DS	2012	
	Sonic Generations	Sega	Jump'n'Run	3DS	2011	
	Sound Shapes	Sony	Musikspiel	PSV	2012	
	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PSP DS	3DS	28.10.2011
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PSV	2012	
UPDATE	Super Mario 3D Land	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	18.11.2011	
	Super Stardust Delta	Sony	Action	PSV	2012	
	Supremacy MMA	SOS Games	Sport	PSV	2012	
	Tales of the Abyss	Namco-Bandai	Rollenspiel	3DS	10.11.2011	
	Tekken 3D Prime Edition	Namco-Bandai	Beat'em-Up	3DS	2012	
	Theatrhythm: Final Fantasy	Square Enix	Musikspiel	3DS	2012	
	Uncharted: Golden Abyss	Sony	Action-Adventure	PSV	2012	
	Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PSV	2012	
	WipeOut 2048	Sony	Rennspiel	PSV	2012	
NEU	WWE All-Stars	THQ	Sport	3DS	25.11.2011	

Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers

2012 • Adventure • 3DS

Anscheinend braucht neuerdings jeder Hersteller seine "Professor Layton"-Inkarnation. Nach Konamis "Dr. Lautrec" bringt Sega den Dieb Raphael auf den 3DS. Der rothaarige Krawattenträger klagt nicht des Geldes wegen, sondern bringt gestohlene Kunstgegenstände nach einigen Tagen zurück. Ein seltsames Vorgehen, das sich mit einem ungewöhnlichen Spielprinzip mischt: Zu den bekannten Rätseln und Adventure-Elementen gibt es eine große Portion Rhythmus-Spielen – Kämpfe und Tanzeinlagen absolviert Ihr in "PaRappa the Rapper"-Tradition; dazu kommt eine bisher nicht näher erläuterte StreetPass-Funktion. tk



Silent Hill: Book of Memories

2012 • Action-Adventure • PSV

Kann man sich auch in der Gruppe ordentlich gruseln? Konami will das beweisen und spendiert der traditionsreichen "Silent Hill"-Serie zum ersten Mal einen Mehrspieler-Ableger. Der Fokus des Spiels liegt auf Action – zudem wollen knappe Ressourcen, Rätselräume, eine düstere Atmosphäre und bekannte Monster misstrauische Fans bei der Stange halten. Bisher erinnert uns das Ganze aber eher an "Left 4 Dead" in der Draufsicht. Die wenigen bekannten Fakten sind zudem noch verworren: Zu Beginn des Spiels erstellt Ihr Euren eigenen Charakter, der ein mysteriöses Buch findet, in dem seine kompletten Erinnerungen niedergeschrieben stehen. Ändert Ihr den Inhalt, verändert Ihr die Realität und erschafft Eure eigene Geschichte. tk



PlayStation Vita

17. Dezember • Japan

Gute Neuigkeiten: Drei bis fünf Stunden soll der PSV-Akku im Spielbetrieb durchhalten.



RESISTANCE: BURNING SKIES

Nach "Resistance: Retribution" wagen sich die Chimera erneut auf ein mobiles Gerät. Dieses Mal ist die PlayStation Vita dran.

Spätestens seit unserem MIAx-Test von "Resistance 3" in der letzten Ausgabe wisst Ihr, dass die Chimera bis 1951 in Europa kämpften und erst danach gen Amerika übersetzten. "Burning Skies" spielt vor "Resistance 2" und beleuchtet die Invasion der Vereinigten Staaten, deren Auswirkungen Ihr im dritten Teil auf der PlayStation 3 am eigenen Leib erfahren habt.

Ihr verkörpert dieses Mal weder Joseph Capelli noch Nathan Hale oder James Grayson, sondern einen einfachen New Yorker Feuerwehrmann namens Tom Riley. Der tauscht im Kampf gegen die Chimera Wasser- und Feuerlöscher gegen allerlei Schießgewehre und zündelt im Lauf der Kampagne mit Sprengstoff.

Auf ein bestimmtes Werkzeug verzichtet er aber nicht, als die

Flotte der Invasoren über Manhattan auftaucht: Die treue Feuerwehr leistet als Sekundärwaffenbrachiale Dienste. Und hier kommt direkt der Touchscreen der Vita zum Tragen: Auf der rechten Seite des Bildschirms wird stets ein kleines X-Symbol angezeigt. Ein Druck auf diese Stelle genügt und Riley macht aus Chimera und Mobilair Kleinholz. Die Sekundärfunktionen der alten und neuen Schießprügel, die Ihr per Stick oder Daumendruck mit dem gewohnten Waffenrad auswählen, aktiviert Ihr jetzt ebenfalls per Touch-Bildschirm: Die neue Cluster Fire Gun, kurz CPG, feuert zum Beispiel Mini-Schrapnells, im alternativen Feuermodus markiert Ihr mit dem Finger mehrere Gegner, bevor Ihr sie auf Knopfdruck gleichzeitig über den Jordan schickt. Sogar Flugbahnen von Granaten lassen sich nun mit dem



PS3 Dank der beiden Analogsticks der PlayStation Vita sind die wendigen Flugdrohnen kein Problem für den schießwütigen Feuerwehrmann – Ihr zielt so leicht wie auf der PS3

Finger einzeichnen. Ob und wie das rückseitige Touchpanel von "Burning Skies" genutzt wird, ist noch offen, die Entwickler von Nihilistic beteuern aber, dass sie die Funktionen der Vita nicht auf Teufel komm raus einbauen wollen, sondern nur dort, wo es sinnvoll ist.

Außer dieser Eingabemöglichkeit bietet der zweite Handheld-Ableger der Sony-exklusiven Shooter-Serie weitere Neuigkeiten: Euren Knarren lassen sich jetzt anders upgraden: Im gezeigten Demovale, der in einer SRPA-Forschungseinrichtung auf Ellis Island spielte, sammelte Riley blau leuchtendes Material ein und verstärkte damit seine Chain-gun. Hinter dem gleichen Stoff stand auch Euer Widersacher her, die neuen Truppentypen ins Gefecht schicken. Wir beobachteten einen neuen Chimera-Geschützturm, der an Wassertürmen hängt und Laserstrahlen aussendet (Bild links).

Das große Plus der Vita in Sachen Ego-Shooter sind natürlich die beiden Analogsticks, über die bisher kein anderes Handheld verfügt. So steuern

sich die Kämpfe wie am TV. Hinzu kommt eine ansehnliche Optik und ein simples Deckungssystem, das an "Killzone" erinnert: Begebt Ihr Euch geduckt in Deckung, klebt Riley hinter der Barrikade fest. Mit dem Stick oder wahlweise durch Schwenken der Vita schaut Ihr über und neben das Hindernis. Bewegt Ihr Riley ein Stück nach hinten oder steht auf, seid Ihr automatisch wieder frei. tk

System	PS4
Entwickler	Nihilistic Software, USA
Hersteller	Sony
Genre	Ego-Shooter
Termin	2012

- » Story der Invasion wird weiter beleuchtet
- » stimmige Optik
- » sinnvolle Einbindung der Touchfunktionen
- » flüssig funktionierendes Deckungssystem
- » zwei Analogsticks bedeuten keine Kompromisse bei der Shooter-Steuerung

- » der Einsatz einiger alternativer Feuermodi könnte durch das Touchpad zu leicht sein
- » gibt es neben der Action auch ruhige Passagen mit mehr Atmosphäre?

FAZIT ■ Der Vorzeige-Shooter macht auf der

Vita eine gute Figur. Die Entwickler nutzen die Touchfunktionen, übertreiben es aber nicht.



PSV Der neue große Gegner rechts im Bild saugt sich zur Kühlung an Wassertürmen fest und beharkt die Umgebung mit einem Laserstrahl.



RAYMAN ORIGINS

Back to the Roots: Ubisofts Star-Designer Michel Ancel werkelt an einem bildhübschen 2D-Jump'n'Run – MI hüpft exklusiv Probe.

» Lange Zeit war es still um den gliederlosen Hüpfstar, die wunderbar bekloppten "Rabbids"-Hasen hatten ihm den Maskottchen-Rang bei Ubisoft abgelaufen. Dann die Überraschung: Auf der E3 2010 verspricht Konzernchef Yves Guillemot ein "Rayman"-Prequel. "Rayman Origins" soll die Vorgeschichte der springfidelen Märchenwelt erzählen und wie der Erstling aus dem Jahr 1995 die Traditionen des handgezeichneten 2D-Jump'n'Runs pflegen. Die Flash-artig animierten Figürchen, die Ubisoft in einem frühen Demo präsentiert, erinnern in ihrer Machart an die Helden diverser Independent-Spiele – und wie Letztere sollen sich Rayman, Globox & Co. ausschließlich auf Download-

Plattformen tummeln. Als das Projekt im Laufe des folgenden Jahres immer größer und größer wird, kündigt man an, "Rayman Origins" wegen des schieren Datenvolumens auf mehrere Episoden auszuweiten. Aber auch diesen Plan lässt Ubisoft fallen: "Rayman Origins" erscheint als 'vollwertiges Spiel', man gesteht ihm also eine eigene Box in den Regalen der Händler zu.

Indie-Charme

Aber wie hat der gute alte Rayman die Zeit im 'Exil' überstanden? Haben es Michel Ancel und sein Team geschafft, den Charme des 2D-Originals zu bewahren und gleichzeitig den jüngsten Entwicklungen im Genre Rechnung getragen? Kann



360 Feen-Verfolgung: Nur wer die Dame mit der Zottelmähne einfängt und aus ihrem Gefängnis befreit, bekommt neue Sprung- und Kampftalente.

es "Origins" mit dem Ideenreichtum von Indie-Produktionen wie "Braid" oder "Limbo" aufnehmen? Immerhin hat der Titel selber den Charme einer Kleinst-Produktion, denn Ancel darf sein Spiel genauso entwickeln, wie er es am liebsten mag: in einer beschaulichen Umgebung, in der jeder jeden kennt und von den Illustrationen über die Ani-

mationen bis hin zum Soundtrack alles durch dieselben paar Hände geht. Tatsächlich zählt die "Rayman Origins"-Mannschaft gerade mal fünf Mitglieder – und entspricht damit in etwa der Kopfstärke, die auch das Ur-"Rayman"-Team hatte. Dass sich das Ergebnis dennoch sehen lassen kann, davon durften wir uns bei einem Besuch im deutschen Ubisoft-Büro überzeugen, in dem man MI den potenziellen Hüpf-Knaller exklusiv probezocken ließ.

Auswahl satt

Und tatsächlich: Der neue alte Rayman lässt vergessen geglaubte Jump'n'Run-Tugenden auf wunderschöne Art wieder aufleben, kombiniert althergebrachte Spielmechanik mit wundervollen HD-Hintergründen und trickserienreif animierten Charakteren. Alle Welten-Themen des Erstlings findet der Fan hier in einer luxuriösen Sammler-Packung vereint, darunter Klassiker wie die märchenhafte Wald- und Wiesen-Welt, das Eisreich oder das Land der Musik, in dem Blasinstrumente Luftströme ausspucken und Trommeln als Trampolin fungieren. Multiplayer-Fans freuen sich über einen grandiosen Koop-Modus, der an "New Super



PS3 Im Koop-Modus fungiert der Mitspieler als Lebensversicherung. Geht einer von beiden hops, wird er vom anderen wiederbelebt.



360 Im falschen Spiel? Einige Levels funktionieren wie ein Horizontal-Shooter: Hier holt Ihr zu viert das großmäulige Federvieh vom Himmel.

Mario Bros. Wii" erinnert: Hier turnen statt nur einer Spielfigur gleich vier schräge Gestalten über den Schirm, um sich gegenseitig unter die Pixelarme zu greifen oder die anderen zu behindern.

Übrigens überlässt man es Euch auch in der Singleplayer-Kampagne, welche Figur Ihr spielen wollt: Anfangs stehen Frontwuschel Rayman, sein Kumpel Globox und der Kleinlings-König zur Wahl. Später gesellen sich – je nachdem, wie eifrig Ihr Extras sammelt – weitere Charaktere wie der gemeine Kleinling oder der rote Globox hinzu. Habt Ihr einen Level abgeschlossen, betretet Ihr wieder die Karte und dürft von hier aus jederzeit zum zentralen Ort, dem "Schnarchenden Baum", zurückkehren. Hier hüpfst Ihr einfach in die 'Blase' mit dem gewünschten Charakter, und schon tauscht Ihr die Rolle. Obwohl jedes Mitglied der Rasselbande

über dieselben Fähigkeiten verfügt wie seine Kollegen, sehen die Manöver bei jedem Helden anders aus: Rayman schwebt wie in alten Zeiten über Abgründe, indem er seine blonde Tolle rotorenartig kreisen lässt, Blaumann Globox dagegen wedelt wie blöd mit den Armen, um Auftrieb zu bekommen und die Kleinlinge entfremden ihr Gewand als Fallschirm.

Überbordende Vielfalt

Obwohl sich der bespringte... pardon... beschwingte Ausflug ins Reich der märchenhaften Hüpfhelden nicht besonders neuartig anfühlt, ist er doch wunderbar inspiriert: Anstatt ein Spiel wie das auf 'interaktive Kunst' gebürstete "Braid" zu entwickeln, will Ancels Team in erster Linie unterhalten und solche Spieler begeistern, die schon den Erstling geliebt haben. Das Ergebnis ist eine Tour de Jump, in der Althergebrach-



360 Wollen erst befreit werden, bevor sie uns eine helfende Hand zum Dran-Herumschwingen reichen: die vielarmigen Blaumänner.

tes virtuos neu aufbereitet und verflochten wird: Rayman wetzt und springt durch ein interaktives, wunderschön illustriertes Märchenbuch, das von schrägen Großwildjägern, ausgeflippten Feen-Sexbomben und aufgeblähten Stacheltieren bevölkert wird. Aber hier sind nicht nur die Gegner in Bewegung: Ganze Level-Partien schwanken, wackeln, rotieren, verändern stetig ihre Position und drohen bei schlechtem Sprint-Timing Euren kleinen Schütz-

ling zu zerquetschen. Doch Rayman weiß sich zu wehren und darf insbesondere beim Plätten all der possibilities Gegenspieler extrem kreativ vorgehen: Wer sich die Mühe machen will, jeden Feind auf klassischem Wege totzuhupsen oder per (wie gewohnt aufladbarer) Wirbel Faust vom Podest zu kloppen, der soll sich keinen Zwang antun – clevere Hüpfen indes schauen, ob nicht die Umgebung selber einen Weg bereithält, um sich aller Feinde >>



360 Jeder liebgegewonnene Charakter aus den Vorgängern ist bei "Origins" spielbar: Außer Rayman dürfen Globox und der Kleinlings-König bzw. seine Gefolgsleute ran.



PS3 Launige Ladepausen: Statt eines tristen "Bitte warten..." gibt es spielbare Schattenfiguren, mit denen Ihr die Steuerung trainiert.



PS3 Herabstürzenden Deckenteilen entkommt Ihr mit gedrückter Schultertaste.

schwommen werden – vorausgesetzt, es laurten keine bisswütigen Piranhas oder garstigen Grabsch-monster in der Tiefe!

Shoot'em-Up!

Obwohl "Rayman Origins" bereits während dieser ersten Spielstunden zu viele herzerweichend sympathische Charaktere, coole Gimmicks, aberwitzige Situationen und herrlich durchgeknallte Neuerungen zeigt, um sie hier alle auflisten zu können, so hatten wir doch schnell einen klaren Favoriten: Jede von bisher drei gesichteten Welten gipfelte in dem bereits aus dem ersten "Rayman" bekannten Mückenflug. Dann wurde das Jump'n'Run auf einmal zum Horizontal-Shooter, in dem wir das Feindgötter entweder mit Stacheln beschossen oder aber aufgesaugt und wieder ausgespuckt haben. Überlebenswichtig war diese Taktik u.a. bei einem gigantischen Boss-Piepmatz, der erst dann klein beigab, als wir ihn mit zuvor inhalierten Propeller-Drohnen befeuerten. Nicht ganz so spektakulär wie erhofft, aber trotzdem ein kleiner Hingucker ist dagegen der Wechsel zwischen Vorder- und Hintergrund: Rayman kann sich nicht frei entscheiden, wann er hinten oder vorne hüpfen will – dafür gibt es spezielle Absprungpunkte, die ihn zwischen den unterschiedlichen Ebenen hin und her befördern. Trotzdem: Effektiv ist der Zoom allemal. *rb*



360 Wer will, verteilt im Mehrspieler-Modus saftige Watschen.

Rayman lässt vergessen geglaubte Jump'n'Run-Tugenden aufleben.

herschwingt. Ein bisschen sturköpfig und unberechenbar sind dagegen die 'Flötenwürmer', die weite Bereiche der Musikwelt besiedeln, wo sie sich um die Levelbauten herum und durch sie hindurch winden. Ihr nutzt die Holzigen Wesen als Express zur anderen Seite des Abschnitts. Allerdings müsst Ihr bei dieser Reise immer wieder abspringen und Euch neu positionieren, denn die Würmer krängeln und winden sich so sehr, dass Ihr sonst in die bodenlose Tiefe plumpst. Apropos Tiefe: Abgründe der tödlichen Art haben wir bei unserem dreistündigen Probespiel kaum gesehen – so konnten die idyllisch gelegenen Teiche und Seen der ersten Welt z.B. locker durch-

360 Auch Multiplayer-Spaß will gelernt sein: Bei den ersten Ausflügen mit Freunden wisst Ihr vor lauter Bonbongrafik gar nicht, wohin Ihr schauen müsst.

auf einmal zu entledigen. So verharren die meisten Fieslinge der Waldwelt auf einer Blütenkelchplattform – und die wiederum wird von einer Mutterpflanze gestützt. Die Lösung? Richtig: Einfach der Pflanze ordentlich eine verpassen, dann zieht das Gewächs erschrocken alle Keimlinge und mit ihnen die Blütenplattformen ein. Resultat: Alle Gegner plumpsen – ihres Halts beraubt – in die Tiefe.

Die Musikwelt hält ähnliche Mechanismen bereit: Hier betätigt Ihr Trompetenventile, um z.B. eine

Reihe von Pustefixen zum Schweigen und ihre Luftströmungen zum Erliegen zu bringen. Als ähnlich nützlich erweist sich die Befreiung eines Schwarms freundlicher Papageien, die Euch ihre Schnäbel als Sprungplattformen reichen. Aber nicht nur die Vögel sind hilfsbereit: Befreit Ihr langarmige, blaue Kriecher, dann krabbeln die dankbaren Tieren zurück an ihre angestammte Position in der Levelarchitektur, wo sie Euch ihre überlangen Ärmchen reichen, damit Ihr an ihnen bequem hin- und



PS3 Wie gehabt: Globob strapaziert beim Hangabwärtsschlittern seinen Hosenboden, Rayman verhaut's die Frisur.

System	PS3 / 360 / Wii / PSV / 3DS
Entwickler	Ubisoft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Genre	Jump'n'Run
Termin	24. November

DAS GEFALLT UNS:

- » wunderschöne Bonbon- und Märchengrafik
- » trickfilmreife Animation und Charakterpräsentation
- » viele unterschiedliche und intelligente Herangehensweisen für die Bekämpfung von Feinden
- » anspruchsvoll, aber zugänglich
- » herrlich groteske Spiel- und Grafik-Gimmicks en masse

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » ein paar Gegnersorten mehr hätten nicht geschadet

FAZIT = Fast schon zu schön, um wahr zu sein: perfekt inszeniertes 2D-Geschenk vom Jump'n'Run-Gott, das nicht nur Retro-Junkies entzückt.



Name: Michel Ancel
 Alter: 39
 Position: Game Designer
Softografie (Auswahl):
 Pick'n'Pile (1990)
 Rayman (1995)
 Beyond Good & Evil (2003)
 King Kong (2005)
 Rayman Raving Rabbids 1 & 2 (2006/2007)

Wer wird denn vor seinen eigenen Schöpfungen davonlaufen? Wir sprachen mit "Rayman"-Papst Michel Ancel über den Trend zum 2D-Spiel.

»WIR ERLEBEN DIE RÜCKKEHR ZUM PUREN, UNVERFÄLSCHTEN SPASS«

M! Games: Du und Rayman, ihr seid eine ganze Weile nicht in der Presse gewesen. Wie kommt's?

Michel Ancel: Wir haben uns zusammen mit Elvis und Jimmy Hoffa auf einer einsamen Insel versteckt. In dieser Zeit haben wir ein Weihnachtsalbum komponiert, das übrigens nächstes Jahr erscheint.

Kurz und knapp: Warum gibt es erst jetzt eine Fortsetzung? Wir wollten einfach auf den richtigen Zeitpunkt warten. Die Arbeiten an "Rayman Origins" haben schon vor zwei Jahren begonnen – und zwar auf eine Art und Weise, wie man sie sonst nur aus 'Garagen-Produktionen' kennt. Mein Hauptanliegen galt dabei der Entwicklung von "UbiArt Framework", unserer ganz eigenen, neuen Engine. Sie verfügt über eine extrem flexible Architektur. Das hat uns in der Entwicklung einige Zeit gekostet, verschafft uns jetzt aber auch immense kreative Freiheit. Die Entwicklung aller HD-Grafiken und Designs läuft in Echtzeit ab. Das heißt, man sieht direkt, was man getan hat – für mich gehört das ganz klar zu den Schlüsseln für kreatives und innovatives Design. Die Möglichkeit, die fantastischen, handgezeichneten Kunstwerke unserer Grafiker direkt ins Spiel implementieren zu können – das ist großartig, und deshalb sieht "Rayman Origins" auch so frisch und anders aus. Erst als wir die Engine und die Technologie fertig hatten, war die Zeit reif für ein "Rayman"-Comeback.

"Rayman Origins" wurde ursprünglich als Download-Titel angekündigt, aber dann habt ihr Euch dafür entschieden, es in eine Box zu packen. Warum?

Anfangs wollten wir nur ein paar kleine Episoden bringen. Aber während der Entwicklung wurde dann klar, dass es für den digitalen Vertriebsweg einfach zu groß ist. Außerdem haben wir uns für ein "Boxed Product" entschieden, weil die Marke "Rayman" auf diese Art und Weise groß geworden ist. In einem "Rayman"-Spiel bekommt man mit der Zeit immer mehr Fähigkeiten und geht dann zurück in bereits gespielte Areale, um sie dort einzusetzen. In dieser Hinsicht

ähmt es ein wenig den "Zelda"-Games. Und diese Art von Spiel verträgt sich einfach nicht mit mehreren kleinen Download-Episoden. Außerdem sollten sich Spieler nicht dazu gezwungen fühlen, jede Episode laden zu müssen – und die Fans haben sich auf eine klassische Veröffentlichung in der Box gefreut. Die Entscheidung fiel demnach nicht schwer. Hinzu kam, dass "Rayman Origins" inzwischen über 50 Levels bzw. 20 Spielstunden beinhaltet. Es ist also die volle Packung "Rayman" – wie die Fans es verdienen!

Warum eigentlich ein klassisches 2D-Jump'n'Run? Wieso nicht weiter den 3D-Weg aus "The Great Escape" und "Hoodlum Havoc" beschreiten?

Wir wollten zurück zu Raymans künstlerischen Wurzeln, mit Künstlern außerhalb der Industrie arbeiten – mit Zeichnern aus Animations-Studios, klassischen Malern und Illustratoren. Wir glauben daran, dass die Kombination von Kunst und Spielmechanik die Art von Überraschungen erzeugen kann, die sich jeder Spieler wünscht. Diese Fokussierung auf die künstlerische Seite brachte uns zurück zur zweiten Dimension.

Sind klassische 2D-Jump'n'Runs also wieder in? Wieso eigentlich?

Seit den frühen Tagen der Spielebranche, aber insbesondere seit den Anfängen der 3D-Ära, gibt es einen technischen Wettlauf, in dem jeder mehr fotorealistische Grafiken, komplexere Kontroll-Mechanismen und noch coolere Kamera-Einstellungen bringen will. Jetzt, da wir nahezu das Maximum dessen erreicht haben, was Spiele in technischer Hinsicht sein können, da ist es umso interessanter, wie an der Basis immer mehr Konzepte entstehen, die sich zuerst um Spaß und Originalität bemühen und dabei eine viel größere Zielgruppe erreichen. Letztendlich waren Spiele immer ein Nischenmedium, und das sind sie vielleicht immer noch. Auf jeden Fall lieben wir den Gedanken, einfache Kontrollen und zugängliche Konzepte anbieten zu können, die man zusammen mit Freunden und der Familie genießt. Wir erleben

aktuell also den neuen alten Kanon und die Rückkehr zum reinen, unverfälschten Spaß!

Wie erinnerst Du Dich an die Entwicklung des ersten "Rayman"-Spiels?

Es begann alles mit dem Zeichnen von Bäumen und fremdartigen Kreaturen, denn damals war ich damit beschäftigt, mir selber die Entwicklung von Grafik, Musik und Programm-Code beizubringen – und all das, um meinen Traum vom eigenen Spiel zu verwirklichen. Als es schließlich an die Animation ging, da merkte ich, wie verdammt schwer es ist, Arme und Beine überzeugend zu bewegen! Und weil meine Vorstellung fast immer schneller ist als meine technischen Möglichkeiten oder Kompetenzen, musste ich mir etwas einfallen lassen. Eigentlich ist das heute noch immer so.

Was macht ein Spiel von Michel Ancel aus?

Ich schätze die Kombination von Immersion und Spielbarkeit. Der richtige Rhythmus ist aber ebenso wichtig – das Gefühl, in einen Fluss der Aktion einzutauchen, ohne dabei gestoppt zu werden. Wenn ich spiele, dann will ich überrascht werden – und diese Überraschung kann der Spielablauf, aber auch die Grafik oder beides auf einmal sein. Ich brauche aber in jedem Fall beides, um mich beim Spielen gut zu fühlen. Darum legen auch all meine Spiele auf beides gleichermaßen viel Wert.

Als Du in die Spieleentwicklung eingestiegen bist – was war da Deine Intention? Wolltest Du Spiele oder Kunst entwickeln?

Ich habe mich schon immer für die Entwicklung von Spielen interessiert – und für alle Aspekte, die dazu gehören. Ich liebe Grafik, Musik, Animation und Leveldesign. Angefangen hat für mich alles, als ich Code-Listings aus dem "Hebdogic" Magazine abgetippt habe. Ich war ganz verliebt in die Idee, diese Codes zu verändern und dadurch etwas Eigenes zu erschaffen. Diese Art Passion treibt mich noch heute an.



BORDERLANDS 2

Millionen Waffen hatte schon der erste Teil des Sammel-Shooters, der zweite Anlauf soll auch durch seine Story überzeugen.

» Vor zwei Jahren verblüffte "Borderlands" aus dem Hause Gearbox Jäger und Sammler gleichermaßen. Die Koop-Schießerei im Cel-Shading-Gewand vermischte das süchtig machende Prinzip des Beute-Sammelns Marke "Diablo" mit einer offenen Endzeitwelt und Millionen frei zugänglicher Schusswaffen. Ein echter Überraschungshit (in der M! 12/09 vergaben wir 86 Prozent Spielspaß), dem vier Add-ons folgten und der nun einen offiziellen Nachfolger erhält.

Wir erinnern uns an Teil 1: Die vier Abenteuerer Roland, Mordecai, Lilith und Brick suchten auf dem Planeten Pandora nach einer sagenumwobenen Kammer, die Schätze riesigen

Ausmaßes enthalten sollte. Die Glücksritter bekamen den Auftrag, die verstreuten Stücke des Schlüssels zum Ziel zu beschaffen und fanden am Ende heraus, dass die Kammer alles andere als Gold und Silber barg. Besonders fesselnd und tiefgründig war die Rahmenhandlung jedoch nicht, sie lief eher nebenbei ab. Obwohl viele Nebencharaktere durchaus comicartige Züge besaßen, machte die amerikanische Entwicklerschmiede nichts aus ihnen, auch die Hintergründe der vier Helden wurden kaum beleuchtet.

Klotzen statt Kleckern

"Borderlands 2" soll das ändern und die Geschichte mehr in den Fokus



360 Die verschiedenen Gegnerfraktionen sind sich untereinander spinnefeind und bekämpfen sich. Wartet ab und kümmert Euch am Schluss um den Sieger.

rücken. Seit den Geschehnissen des Erstlings sind fünf Jahre vergangen, der Diktator Handsome Jack hat die Macht auf Pandora an sich gerissen. Um die Bevölkung zu entspannen, veranstaltet er Gladiatorenkämpfe, an denen auch die neuen spielbaren Helden teilnehmen müssen. Von denen ist bisher nur der Gunzerker

Salvador bekannt, dessen Spezialfähigkeit das gleichzeitige Führen zweier Waffen (egal welcher!) ist.

Der raubeinige Recke arbeitet sich in der Arena nach oben und wird schließlich von Handsome Jack in die eisige Tundra verbannt, als er allen Gefahren zum Trotz immer weitere Kämpfe gewinnt. Eure Aufgabe ist klar: Entkommt aus der lebensfeindlichen Umgebung, rüstet Euch zum Kampf und stößt den Diktator vom Thron. Um dieser doch wieder dünnen Handlung noch etwas Fleisch auf die Knochen zu geben, müsst Ihr die verstreuten Helden des ersten "Borderlands" auf Eure Seite ziehen.

Generell sollen die Missionen nicht mehr nach dem Schema 'Besorge Gegenstand X und töte Gegner Y' ablaufen, sondern auch Wendungen und Varianten bieten. Kostprobe gefällig? Ihr sollt Roland, den Soldaten aus "Borderlands" aus den Händen von Banditen befreien. Als Ihr den Schauplatz erreicht, greifen Roboter



PS3 Die vierarmigen Bullymong begegnen Euch in der eisigen Tundra. Höhere Positionen nutzen Euch gegen den kräftigen Kerl nicht, er kann klettern und mit Gegenständen nach Euch werfen, die er in der Landschaft findet.

Der Gunzerker Salvador führt zwei Waffen zur gleichen Zeit.



PS3 Der angeschlagene Blechkamerad ruft nach Unterstützung – wie ihr am Symbol über ihm erkennen könnt. Zwei Surveyor-Drohnen eilen ihm prompt zu Hilfe.



PS3 Auch die Kreaturen Pandoras unterstützen sich gegenseitig. Rudelführer geben ihrer Meute zusätzliche Boni oder scharfen sie zum Schutz um sich.

der Hyperion Corporation an und der Krieger wird auf einem schwerfälligen mobilen Gefängnis abtransportiert. Ihr müsst dem Gefährt den Weg abschneiden, ohne Euch von den heranrückenden Gegnerwellen aufhalten zu lassen. Sollten die Blechköpfe mit der begehrten Beute entkommen, wartet später eine Befreiungsmission auf Euch.

Natürlich stehen zwischen Euch und Eurem Ziel wieder tonnenwei-

se Gegner und ganze Warenhäuser voller Waffen. Eure Widersacher haben dazugelernt: Banditen klettern und überwinden jetzt Hindernisse, Ihr seid also auf Türmen und Dächern nicht mehr sicher. Auch neues Feindvolk ist in Sicht: Die Truppen von Handsome Jack bestehen aus verschiedenen Robotern, die von einer Mondbasis auf das Schlachtfeld abgefeuert werden. Als besonders fies erweist sich die unscheinbare

Surveyor-Flugdrohne, die sich entweder mit einem Schild schützt, der Geschosse reflektiert, oder Feinde repariert. Auf Seiten der wilden Kreaturen Pandoras sahen wir bisher einen affenartigen Bullymong. Die Banditen warten mit dem Nomad Torturer auf, einem Fiesling mit undurchdringbarem Stahlschild, auf den er einen kleinen Kameraden als Kugelfang gekettet hat. Schießt Ihr die Fesseln des irren Winzlings durch, wendet er sich gegen seinen Kollegen und lenkt ihn ab. So gelangt Ihr an den ungeschützten Rücken des Torturers. Die Entwickler überlegen noch, was mit dem kleinen Banditen passiert, falls er den Kampf überlebt: Er könnte Euch angreifen, davonlaufen oder Euch sogar für kurze Zeit begleiten. tk

System **PS3 / 360**
Entwickler **Gearbox, USA**
Hersteller **Take 2**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **2012**

DAS GEFALLT UNS

- » toller Grafikstil, der bunter als im Vorgänger zu sein scheint
- » größere Unterschiede zwischen den Waffen
- » Gegner reagieren realistischer auf Beschuss und arbeiten zusammen
- » mehr Fokus auf der Story mit lebhaften NPCs und variablen Missionen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Wer sind die anderen neuen Charaktere?
- » keine Abwechslung, es wird nur geballt

FAZIT » Räumt Euer Waffenlager leer – "Borderlands 2" wird Eure Sammelleidenschaft neu entfachen und mit besserer Story und anspruchsvolleren Gegnern begeistern!

WAFFEN, WIR BRAUCHEN WAFFEN!

Neo aus der "Matrix"-Trilogie hätte sich in "Borderlands" pudelwohl gefühlt, denn die Entwickler von Gearbox erfüllten seine Bitte nur zu gern. Ein mächtiger Editor sorgte 2009 für Millionen unterschiedlicher Schießprügel, indem er verschiedene Eigenschaften, Statuswerte, Klassen, Seltenheitsgrade und Spezialfähigkeiten zu immer neuen Kombinationen zusammenwürfelte. Abgesehen von ihren Werten ähnelten sich viele Knarren aber stark, auch Unterschiede zwischen den einzelnen Fabrikanen waren kaum auszumachen. "Borderlands 2" macht es besser: Der Editor wurde überarbeitet und legt nun mehr Wert auf optische und technische Unterschiede zwischen den einzelnen Waffenfirmen. Vlodoff-Gewehre verfügen über die schnellste Feuerrate und sind an rotierenden Läufen zu erkennen, Hyperion-Modelle bestechen durch weniger Rückstoß und mehr Präzision. Die billigsten Flinten stammen von Tediore: Statt das Magazin zu wechseln, werft ihr diese funktional gestalteten Waffen einfach weg. Sie explodieren beim Aufprall wie eine Granate. Je mehr Munition sich noch im Gewehr befindet, desto größer ist der Explosionsradius. Die Spieler sollen schon am Design erkennen, ob es sich für sie lohnt, die Statuswerte der Gewehre anzusehen. Zusätzlich zu den neuen Schießgeräten gibt es jetzt das Element Eridium, das die Effekte der bekannten Feuer-, Schock- und Explosivfähigkeiten Eurer Waffen verstärkt und als Währung für besonders seltene Todbringergilt.





TRIALS EVOLUTION

Schwitzen, schreien, fluchen, freuen:
Der faszinierende Zweirad-Nervenkitzel
geht in die nächste Runde.

» Nach 28 Minuten, 36 Sekunden und 412 Hunderstelten kommen Stoppuhr und Motorrad endlich zum Stehen. Ich schwitze und meine Hände zittern, doch auf dem Gesicht macht sich ein dickes Grinsen und tiefe Zufriedenheit breit. Ein vollbärtiger Finne nickt mir anerkennend zu und klopf mir auf die Schulter. Nach dem ersten Extremkurs von "Trials Evolution" ist klar: Dieses Spiel wird herausragend gut – aber auch herausragend schwer. Der Nachfolger des Download-Knallers "Trials HD" (mehr dazu im Kasten rechts) hält, was der Titel verspricht: Hier erwartet uns nicht die gern ausgereifene Revolution, sondern eine durchdachte Evolution, die mal größer und mal geringer ausfällt.

Die offensichtlichste Weiterentwicklung wird auf den ersten Blick erkennbar: "Trials" hat den Weg aus den staubigen, monoton wirkenden Lagerhallen an die frische Luft gefunden. Ob idyllischer Nadelwald, beeindruckender Staudamm oder kantige Steinformation über den Wolken – kein Terrain ist mehr vor unseren knatternden Motoren sicher. In den Außenarealen kommt die grafische Brillanz des Titels, die sich in den Lagerhallen des Vorgängers oft nur erahnen ließ, richtig zur Geltung, glänzt mit feinen Partikeleffekten und ist vollgestopft mit netten Details. Die von uns getesteten Strecken wirken verspielter, abwechslungsreicher und dynamischer als im Vorgänger.



360 Die Zeiten, in denen Ihr mit Eurem Motorrad nur durch staubige Lagerhallen düsen konntet, sind vorbei. In "Trials Evolution" geht es an die frische Luft.

Die größte Evolution findet sich im Mehrspieler-Bereich: Anstatt Eure Freunde wie in "Trials HD" lediglich als kleinen Pfeil auf einer Linie wahrzunehmen, könnt Ihr nun direkt gegen sie antreten, denn "Trials Evolution" kommt mit einem vollwertigen Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Kontrahenten treten lokal oder online gegeneinander an.

Um den Wettbewerb mit Euren Freunden weiter zu vertiefen, habt Ihr nun die Möglichkeit, diese als Rivalen zu kennzeichnen. Mit einem Druck auf die A-Taste ruft Ihr dann bequem allerlei vergleichende Statistiken auf, die Euch zeigen, wer die meisten Medaillen gesammelt, die längste Zeit mit dem Spiel verbracht oder die meisten Kilometer zurückgelegt hat.

Für Solospieler fällt die Weiterentwicklung nicht ganz so stark aus. Wie schnell Ihr die 60 Kurse zu Gesicht bekommt, ist nun abhängig von Euren Leistungen. So kommt Ihr mit einer errungenen Platin-Medaille wesentlich schneller voran als mit einer Bronze-Plakette. Für Erfolge in Einzel- und Mehrspieler-Herausforderungen kassiert Ihr Bares, das Ihr in die Individualisierung Eurer Maschinen und des Fahrers investiert.

Hart, härter, "Trials"

Wie im Vorgänger entpuppten sich die von uns getesteten Strecken herausfordernd, aber zu keinem Zeitpunkt unfair, aber die Lernkurve zeigt sich erneut tadellos, wenn wir unter physikalisch korrekten Bedingungen mit einer punktengeauen



360 Gemeinsam fährt es sich noch flotter: Endlich misst Ihr Euch mit bis zu drei Freunden im Mehrspieler-Modus.



PS3 Plant schon mal den Urlaub: Wie schon beim Vorgänger werden Euch die härteren Kurse alles abverlangen und sehr viel Übungszeit in Anspruch nehmen.

"TRIALS HD" – DAS PHÄNOMEN

Seinen Ursprung hat "Trials" als Flash-Spiel auf dem PC, 2009 bringt Entwickler RedLynx die Serie mit "Trials HD" (siehe Bild) als Download auf die Xbox 360. Allein durch den wohlgedachten und dosierten Umgang mit dem Gashebel Eures Motorrads und der Verlagerung des Körpergewichts ist es Euer Ziel, Hindernisstrecken so schnell wie möglich zu durchqueren. Neben komplexen Felsformationen und steilen Bergen kann dabei der kleinste Stein zum größten Hindernis werden, da das Spiel peinlich genau den Gesetzen der Physik folgt. Kombiniert mit einer guten Lenkcurve und einem Schwierigkeitsgrad, bei dem eine einzelne Strecke zur abendfüllenden Aufgabe werden kann, entfaltet der Titel schnell ein hohes Suchtpotenzial.



Steuerung über die Kurse heizen. Bereits nach wenigen Sekunden stellte sich so das gewohnte Nur-noch-ein-Versuch-Gefühl bei uns ein. Technik-kurse sind in "Trials Evolution" ebenfalls wieder vertreten: Hier werdet Ihr unter anderem in einem Ufo Platz nehmen. Wenn das Gebotene nicht reicht, der bastelt sich in bester "LittleBigPlanet"-Manier eigene Technik-kurse, die im Idealfall völlig vom eigentlichen Spielprinzip abweichen.

Apropos Editor: Mit diesem werdet Ihr Euch diesmal auf Augenhöhe mit den Entwicklern messen können. Denn sämtliche Kurse in "Trials Evolution" entstanden mit

demselben Werkzeug, das auch Euch zur Verfügung steht. So seid Ihr im Pro-Editor-Modus nicht nur auf das simple Platzieren von Objekten beschränkt: Gottgleich dürft Ihr hier auch die Regeln der Physik auf den Kopf stellen oder die Strecke nach Belieben verformen. Vorbei sind zudem die Zeiten, in denen Ihr selbst



360 Der Editor bietet nun nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, erstellte Kurse teilt Ihr zudem nicht mehr nur mit Euren Freunden.



360 In den neuen Außenarealen kommt die Grafikpracht erst richtig zur Geltung – schicke Partikeleffekte inklusive.

erstellte Strecken lediglich mit Euren Freunden teilen konntet. Über einen Server werden nun die Kurse jedermann zur Verfügung gestellt. In einem übersichtlichen Menü findet Ihr z.B. die neuesten, die höchst bewerteten oder die am meisten heruntergeladenen Kurse. RedLynx lässt es sich außerdem nicht nehmen, hier regelmäßig eine Auswahl

der eigenen Favoriten zu präsentieren – für monatelangen Spielspaß dürfte gesorgt sein.

Wann die Evolution allerdings nun beginnt, ist noch nicht bekannt. Auf Nachfrage antwortet der vollbärtige Finne, den wir inzwischen als Creative Director Antti Ilvessuo identifiziert haben, gelassen: "Es ist fertig, wenn es fertig ist." *st/us*

"Trials Evolution"
wird herausragend
gut – und heraus-
ragend schwer.

System **360**
Entwickler **RedLynx, Finnland**
Hersteller **Microsoft**
Genre **Geschicklichkeit**
Termin **2011 (Download)**

DAS GEFALLT UNS:

- » geniales und forderndes Streckendesign
- » Außenareale sorgen für optische Vielfalt
- » endlich ein vollwertiger Mehrspieler-Modus
- » Eigenbau-Strecke mit jedermann teilbar
- » Bonusspiele haben mehr Potenzial

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Tearing manchmal zu sehen

Fazit: Entwickler RedLynx hat auf das Feedback der Fans gehört und präsentiert einen in allen Belangen verbesserten Nachfolger der Motorrad-Geschicklichkeitsprüfung.



DMC – DEVIL MAY CRY

Der neue Dante kämpft nicht nur gegen die Mächte der Hölle, er bietet sogar wütenden Alt-Fans die Stirn!

Das Oxford English Dictionary leitet den eigentlich positiv besetzten Begriff 'Fan' vom nicht ganz so freundlichen 'Fanatic' ab. Das können Capcom und der britische Entwickler Ninja Theory seit der Tokyo Game Show 2010 bestätigen, zogen sie sich nach der Ankündigung der jüngsten Episode von "Devil May Cry" doch den Zorn der Dante-Fans weltweit zu. Der neue Look des weißhaarigen Dämonenschlächters mit dem Hang zur Fetisch-Kleidung kam in der Fankurve nicht wirklich an. Wütende Foreneinträge, zornige E-Mails, Boykott-Bekundungen und sogar Drohungen gegen die britischen Entwickler waren das Resultat.

"Nein, es war wirklich nicht zum Lachen, als wir im Internet sogar Morddrohungen bekamen, nachdem unser Dante im letzten Jahr zum ersten Mal gezeigt wurde", erklärte uns Ninja-Theory-Kreativkopf Tameem Antoniades auf der gamescom, wo er erstmals eine spielbare Version von "DmC" zeigte. Antoniades, dessen wilde Haarpracht durchaus der des neuen Dante ähnelt, fährt fort: "Wir waren fest entschlossen, uns nicht irritieren zu lassen. Wir haben ohnehin mit negativen Reaktionen gerechnet, genauso wie Capcom. Wir ziehen einfach unser Ding durch, wir waren und sind von unserem Konzept überzeugt."

Dieses Konzept zeigt Dante als rotzigen Jugendlichen mit kurzen, schwarzen Haaren samt ausrasierten Seiten. Anstatt des selbstsamen Herren-Bikini-Oberteils und der Lederhose, die er noch in "Devil May Cry 3" einem teils irritierten, teils begeistert sabbernden Publikum präsentierte, trägt der junge Dante ein schmutziges T-Shirt und fleckige Jeans, nur der rote Mantel gemahnt noch an den Dante früherer Zeiten. Das war wohl manchem Daddler einfach zu viel, zu radikal zu... naja, zu westlich. Ausgehend von einem Artwork wurde das Spiel nach allen Regeln der Kunst

vorverurteilt, abgeschrieben und schlechtgemacht.

Kraft der zwei Entwickler

Ein verfrühtes Urteil, wie uns bei der gamescom-Präsentation klar wird. Dante metzelt und schießt sich durch seine wie immer verstörend designten Gegner, dass es eine wahre Freude ist. Er führt lange Combo-Manöver aus, haut Gegner in die Luft und bearbeitet sie dort gleich weiter. Dabei geht die Musik mit: Die ersten Manöver begleitet ein stampfender Rhythmus, aber je mehr Dante aufdreht, desto komplexer wird die Musik, desto mehr Ebenen weben sich dynamisch in die Stücke ein. Eine clevere Methode, den Spieler zu Bestleistungen anzuspornen. Dantes Kampfstil wirkt grober, ungeschliffener und rauer als in den früheren Episoden. Logisch, stellt der neue Teil doch ein Prequel dar, in dessen Verlauf sich Dante entwickeln wird – charakterlich und in Sachen Kampfstil. Übrigens zeichnet für den Action-/Kampf-Part nun ausdrücklich Capcom Japan verantwortlich: Mehrfach betonten die Vorführenden (darunter Capcom-Produzent Motohide Eshiro), dass es sich bei "DmC" um ein Gemeinschaftswerk handelt. Ninja Theory kümmert sich um Storytelling, Design und Präsentation; Capcom stellt sicher, dass das Kampfsystem die Komplexität früherer Teile erhält. Beinahe monatliche Treffen zwischen den beiden Entwickler-Parteien sollen ein stimmiges Ganzes garantieren.

Etwas anderes fesselt uns aber mehr als der Watschentanz, den Dante Junior da kompetent auf dem Bildschirm veranstaltet. Es ist Dantes Welt selbst, die dem unwirschen Jungspund die Schau stiehlt. Wobei Welt eigentlich nicht ganz passt, tatsächlich spielt "DmC" gleich in zwei Welten. Da ist die Realität auf der einen Seite – eine leicht mediterran anmutende, aber gleichzeitig auch graue, herunter-



360 Jung und dreist: Nach bestandenerm Kampf zündet sich Jung-Dante erst einmal eine Fluppe an. So etwas bringt sonst eigentlich nur Konamis Schleichexperte Solid Snake...



PS3 Der Luftkampf wird eine größere Rolle als früher spielen – Dante haut seine Gegner regelmäßig in die Höhe und deckt sie dann mit ellenlangen Combos ein.

In Sachen Design ist man den Vorgängern weit voraus.

gekommene Stadt mit verrammelten Häuserfronten und Graffiti, deren Bewohner gehetzt umherlaufen.

Und dann ist da noch die andere Welt, die der Monster und Dämonen, in die Dante immer wieder gezogen wird und wo er sich mit Schwert, Sense und Pistolen seiner Haut erwehren muss. Die ist das genaue Gegenteil: die Umgebung in grelles Licht getaucht, das die Farben ausbluten lässt; die Menschen nur noch verschwommene Schemen. Dafür scheint die Stadt selbst zu leben. Unter Getöse verformen sich Gebäude. Eine Sicherheitskamera starrt Dante auf einmal nicht mehr aus einer Linse, sondern aus einem glotzenden Auge an. Der Boden öffnet sich, die Häuser rücken heran. Aber die Umgebung lebt nicht nur, sie hat auch was gegen Ein-

dringling Dante. In einer besonders eindrucksvollen Szene muss der Held aus einer Kathedrale fliehen. Normale Monster machen ihm hier keine Probleme, vielmehr steht ihm das Gemäuer selbst im Weg. Immer wieder scheint es sich ihm zu entziehen, es wird länger und länger und gleichzeitig bricht der Boden auf und droht, Dante zu verschlingen. Hier hilft keine Waffengewalt, hier kann Dante nur noch die Beine in die Hand nehmen. Mit wagemutigen Sprüngen und Halsbrecherischen Akrobatik-Einlagen erreicht er schließlich das riesige Mosaikfenster und hechtet mit einem todesmutigen Sprung in die Freiheit. Zumindest vorübergehend.

Mit angezogener Bremse

Charakterdesign hin, Prequel her – in Sachen Inszenierung beweisen Capcom und Ninja Theory bei "DmC" ein versiertes Händchen. Während die Keilereien dem typischen Stil der Vorgänger treu zu bleiben scheinen, ist man in Sachen Visual Design allen Vorgängern weit voraus. Allerdings



PS3 Dante zeigt den klapprigen Knochenmännern mit seiner wilden Wirbeltechnik, wer der echte Sensesmann ist.

hat diese Grafikpracht auch ihren Preis: "DmC" läuft mit der Unreal Engine 3 – die damit oft verbundenen Probleme wie Slowdowns und Textur-Pop-Ups waren in der gezeigten Version nicht zu sehen. Allerdings gibt Ninja Theory eine der Serien-Traditionen auf: "DmC" wird nicht mit 60 Bildern pro Sekunde laufen, sondern lediglich mit 30.

Es bleibt abzuwarten, wie sich diese Entscheidung auf das Spielgefühl auswirkt. Ninja Theory ver-

spricht, dass der neue Teil nichts in Sachen Genauigkeit und Dynamik einbüßen wird. Audiovisuell macht "DmC" bereits jetzt einen prima Eindruck – hoffen wir mal, dass die Spielbarkeit dann mithalten kann. Vielleicht stellen dann sogar die wutentbrannten Dante-Fanatiker das Gemacker ein. Naja, vermutlich eher nicht. *tn/as*



PS3 Die Gegner-Designs sind gelungen – ein wenig Mechanik hier, ein wenig puppenhaftes Auftreten dort und obendrauf ein Kopf, der irgendwie an Marvel-Griesgram Wolverine erinnert (Feinde im rechten Bild).



System	PS3 / 360
Entwickler	Ninja Theory, England / Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	2012

DAS GEFÄHRT UNS:

- fantastische Szenarien
- Kämpfe in bester "Devil May Cry"-Tradition
- dynamisch-flexible Welten
- wir mögen den neuen Dante

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- läuft nicht mit 60 Bildern pro Sekunde

FAZIT • Bis auf die gebremste Bildrate wirkt das erste "Devil May Cry" westlichen Designs ziemlich überzeugend: Ninja Theory ist auf dem richtigen Weg.

IBM PC

Erschienen: 1981
 Startpreis: ca. 3.000 US-Dollar (USA)
 Hersteller: IBM (und andere)
 Verkaufte Geräte: ca. 1,5 Milliarden
 Spiele: ca. 20.000

Technik: Für seinen ersten Personal Computer setzt IBM auf die Intel 16-Bit-CPU 8088, die im Lauf der Jahre von 80286, 80386 und weiteren bis heute Software-kompatiblen Prozessoren beerbt wird. Der Debütant - Model 5150 - hat eine Taktfrequenz von 4,77 MHz und kommt mit 16 bis 256 KB RAM-Speicher; 5¼-Zoll-Diskettenlaufwerk und Monochrome-Monitor sind Standard. IBM PCs und Kompatible nutzen meist Microsofts MS-DOS und lassen sich leicht durch unterschiedlichste Komponenten erweitern, als Maschinen für ernsthafte Anwender sind ihre Grafikfähigkeiten aber zweitangig. Der zunächst übliche Monochrome Display Adapter kann nur Text ausgeben, der Color Graphics Adapter (CGA) stellt wenigstens 320 x 200-Pixel-Grafiken mit 4 von 16 Farben dar. Erst mit dem VGA-Standard, den IBM 1987 einführt, werden PC-Spiele bei einer maximalen Auflösung von 640 x 480 Pixel (bei 16 Farben) bzw. maximal 256 Farben (bei 320 x 200 Pixel) ansehnlich. Soundkarten (wie die langjährige De-Facto-Standard-Peripherie Soundblaster) lösen ab Ende der 1980er-Jahre den kläglichen PC-Pieps ab, Festplatten sind gebräuchlich und werden kontinuierlich größer. Das originale Hardware-Design erlaubt allerdings nicht mehr als 640 KB RAM zum Ausführen von Programmen.

Marktbedeutung: Obwohl der 5150 nicht übermäßig erfolgreich ist, befindet sich IBM auf dem richtigen Weg - die offene Architektur des IBM PC sorgt in puncto Peripherie für breite Dritthersteller-Unterstützung, die Erlaubnis zum Klonen bedingt eine Flut von IBM-PC-kompatiblen Geräten, was wiederum die Software-Entwickler auf MS-DOS-PCs konzentrieren lässt. Konkurrierende, inkompatible Personal-Computer-Systeme von Sharp, Hewlett-Packard oder Olivetti sind schon nach wenigen Jahren verdrängt, und auch die Heimcomputer können dem IBM PC nur in Nischen wie Spiele, Grafik oder Musik Paroli bieten. 1990 beträgt der Marktanteil des PCs 86% - mit 6% widersteht der Apple Macintosh als einziger Profi-Rechner, Amiga und Atari ST halten mit je 3% die Heimcomputer-Fahne hoch. Als dann auch noch Anfang der 1990er VGA-Karten günstig werden, bricht das goldene Zeitalter der PC-Spiele an. Den letzten Schubs in Richtung Allerweltsgerät bringt schließlich die erfolgreiche Etablierung der CD-ROM sowie des Betriebssystems Windows.

Spiele: IBM PCs sind einige Jahre das Stiefkind der Spielehersteller. Bis in die zweite Hälfte der 1980er konzentrieren sich Electronic Arts,SSI oder Broderbund eher auf Apple II, Atari- und Commodore-Rechner. Zum Ende des Jahrzehnts beginnt dann aber vor allem in den USA, wo 16-Bit-Heimcomputer von der breiten Masse verschmäht werden, der rasante Aufstieg des PCs: Firmen wie Microprose, Origin oder Sierra versorgen die einstigen Arbeitsgeräte mit Strategie, Simulation, Rollenspiel und Adventure, Maxis und Blizzard legen in den beginnenden 1990ern auf PC das Fundament für die Verkaufsrekorde kommender Dekaden. Action und Jump'n'Run bleiben allerdings die Domäne der Konsolen und Spielecomputer. Gelungene Ausnahmen kommen von Epic Megagames ("Jazz Jackrabbit") oder Apogee ("Commander Keen") - den Brutstätten des Ego-Shooter-Genres und dessen Vordenkern id Software und 3D Realms. Die Deutschen bleiben erheblich länger Atari ST und Amiga treu - erst ab Mitte der 1990er konzentrieren sich Entwickler wie Blue Byte, Ascaron oder die Kingsoft-Gründung Ikarion auf den PC.

Sammelsurium: Alten IBM-PC-Kompatiblen mangelt es gewöhnlich an eigenem Charakter und historischer Bedeutsamkeit - als Sammelobjekte oder Wertanlagen eignen sie sich nicht. Die wenigen Ausnahmen sind die ersten Modelle von IBM selbst. So wie der Debütant 5150, für den man heute gut 500 Euro investieren muss, oder IBMs erster Laptop, der 5140 von 1986, der sich aber schon ab 100 Euro erstehen lässt. Die meisten der unzähligen PC-Titel sind Massenware und - selbst 20 Jahre und mehr alt - selten mal mehr als 1 Euro wert. Ausnahmen bilden Klassiker von Sierra, id Software, LucasArts & Co. Dabei geht es aber meist weniger um die Seltenheit der Objekte, als vielmehr ihre historische, spielerische und emotionale Bedeutung.





Mit dem PCjr versucht IBM, durch günstigeren Preis, Joystick-Buchsen und Modul-Slots den Heimcomputer-Markt zu erobern - scheitert aber kläglich.

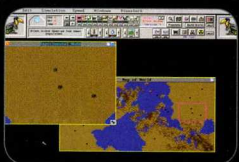


In Japan erscheint 1991 mit dem TeraDrive eine Kombination aus IBM PC und Mega Drive, in PAL-Territorien versucht sich Amstrad 1993 mit dem Mega PC (im Bild) am gleichen Konzept.

Großes Foto: Computerspiele Museum, www.gameplan.de

Serien!

Spiele-Serien, die den IBM PC geprägt haben.



Mit "Sim City" begründet Will Wright 1989 eine Simulationsreihe, die sich unterschiedlichster Themen annimmt: Simuliert werden (von oben) z.B. der Globus ("Sim Earth", 1990), ein Ameisenhaufen ("Sim Ant", 1991), die Evolution ("Sim Life", 1992) oder ein Bauernhof ("Sim Farm", 1993). Am populärsten bleiben aber die ursprüngliche Stadtsimulation und ihre Nachfolger wie "Sim City 2000" (1993).

Spiele- und Filmemacher Chris Roberts bringt 1990 mit "Wing Commander" mitreißende 3D-Weltraumkämpfe auf den PC. Der Krieg zwischen Menschen und ihren katzenartigen Kontrahenten wird bereits 1991 mit einem storylastigeren "Vengeance of the Kilrathi" fortgesetzt. Ab "Wing Commander 3 - Heart of the Tiger" (1994) verwöhnen professionelle Filmsezen mit Mark Hamill & Co. die Spieler. Teil 4, "Price of Freedom", erscheint 1996, ein Jahr später das Finale "Wing Commander: Prophecy" (von oben).

New World Computings "Might and Magic" erblickt 1986 auf Apple II das Licht der Welt, debütiert ein Jahr später auf PC und entwickelt sich dort zu einer der langjährigsten RPG-Serien. Teil 2 und 3 (Bild) erscheinen sogar für SNES, Teil 5 (1993) ist die letzte DOS-Episode. Ab 1998 (im Bild "Might and Magic VI: Mandate of Heaven") geht es auf Windows bis Teil 9 weiter. Populärer ist ab Mitte der 1990er der Strategie-Spin-off "Heroes of Might & Magic" (im Bild Teil 2 von 1996), von dem in Kürze Teil 6 erscheint.

Microsoft lizenziert 1982 subLOGICS Apple II-Flugsimulator und veröffentlicht ein Vierteljahrhundert lang immer neue Versionen des "Microsoft Flight Simulator". Die ersten fünf Teile (von oben) erscheinen für DOS, die 5.1-Version von 1995 nutzt zum ersten Mal die CD-ROM als Medium.

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.

Special!

Apogee liefert gelungene 2D-Plattform-Action und wird zur Keimzelle von id Software.



Commander Keen



Duke Nukem



Crystal Caves

Sammeln!

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



SSI besitzt ab 1987 die AD&D-Lizenz. Die feinen Computerrollenspiele kommen in hübschen goldenen Verpackungen.



Grafik-Adventures von Sierra sind ein beliebtes und weitläufiges Sammelgebiet. Hier Discount-Versionen von "King's Quest".



Sprache kostet bei Origin-Titeln wie "Strike Commander" oder "Ultima VIII" in Form von Add-ons extra.



Vor der Ankunft der DVD-Hülle sind PC-Spiele häufig noch hübsch verpackt, reich an Zusatzmaterial und schwer von zahlreichen Disketten.

Spiele!*

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



Civilization (Microprose)



Ultima Underworld (Origin)



Dune 2 (Westwood)



X-Com (Microprose)



Doom (id Software)



Star Wars: TIE Fighter (LucasArts)



Wasteland (Interplay)



Syndicate (Bullfrog)



1000 Miglia (Simulmondo)



American Gladiators (GameTek)



New York Warriors (Arcadia)



Paperboy (Mindscape)



Bio Menace



Jumpman Lives!



Little Big Adventure (Adeline)



Alone in the Dark (Infogrames)



52,90

Forza Motorsport 4 L.E.

Hunderte der aufregendsten Autos der Welt von über 80 Herstellern. Die besten Rennstrecken der Welt. Eine revolutionäre Art, Autos zu erleben!

- ohne Altersbeschränkung • für Xbox 360

YSRX33

NINTENDO DS⁰

NINTENDO 3DS



25,99

DUDEN Mathematik 1./2. Klasse

Lernen mit Vergnügen: Dieses Spiel verführt Schüler dazu auch nach dem Unterricht ihre Matheleistung zu verbessern.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo DS

YSFN39



39,99

Star Fox 64 3D

Star Fox 64 3D ist das weltweit beliebteste Weltraumbenteuer rund um den Soldaten Fox McCloud.

- ab 12 Jahren • für Nintendo 3DS

YSAN77



137,90

Nintendo Mario Kart Wii Pack

Gas geben. Irasen. Spaß haben!

- DVD-Laufwerk • WLAN, 2x USB-A
- inkl. Mario Kart (ohne Altersbeschränkung) und Wii Wheel

QW#N20

NINTENDO DS⁰



199,90

Nintendo Wii Fit Plus Pack

Verwandelt das Wohnzimmer in ein spaßiges Fitness-Center für die ganze Familie!

- DVD-Laufwerk • WLAN, 2x USB-A
- inkl. Wii Sports, Wii-Fit Plus und Balance Board (ohne Altersbeschränkung)

QW#N21

NINTENDO 3DS



35,99

X-Men: Destiny

Der Spieler steuert das Schicksal einer der drei Mutanten, welche gezwungen sind zwischen der Rettung der Menschheit oder dem sicheren Untergang ihrer Art zu wählen.

- ab 12 Jahren • für Nintendo DS

YSAN84



159,90

Nintendo 3DS

Handheld-Spielekonsole – für Spiele in 3D, überall und ohne spezielle Brille.

- 9-cm-3D-Display plus 7,7-cm-Touchscreen
- WLAN • SD-Card-Steckplatz • DS-Slot
- in Schwarz, Blau und Rot erhältlich

QN#N40/41/43

XBOX 360



inkl. Kinect!

324,-

Xbox 360 S inkl. Kinect

- Microsoft Spielkonsole • 250-GB-Speicher
- 3.200 MHz Prozessor und 500-MHz-GPU
- 512 MB RAM • RJ-45, 5x USB
- inkl. Controller, Kinect und Kinect Adventures (ohne Altersbeschränkung)

QX#M50

XBOX 360



34,99

Xbox 360 Control Pad Wireless

- Integrierter Headset-Anschluss
- 14 Tasten • 2x analoge Sticks
- kabellos

QXZM08

XBOX 360



inkl. Kinect! & Live Gold

334,-

Xbox 360 S inkl. Kinect

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

QX#M55

XBOX 360



44,99

Xbox 360 Wireless Speed Wheel

Mit dem Speed Wheel hast du die volle Kontrolle über deine Autos! Und die Rumble-Funktion sorgt dafür, dass du die Straße spürst. Erlebe, wie realistisch Rennspiele sein können.

- kabelloses Lenkrad mit Bewegungssensoren

QXZM00



FIFA Football 12

Mit neuer Optik und einem verbesserten Spielgefühl von der Spielvorbereitung bis zum Schlussspiß bietet FIFA 12 echte Spieltag-Erfahrung. Der neue Karrieremodus bietet glaubwürdige Handlungen, die das Spielerlebnis noch spannender und realer machen. Elemente wie die Spielermoral, die Form und der Tabellenplatz beeinflussen die Ergebnisse im Spiel.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung • erhältlich ab 29.09.
- für PS3, Xbox oder Nintendo 3DS erhältlich

YSP109 / YSPK26 / YSPN09



F1 2011 – Formula 1

Für den Spieler geht es in F1 2011 nach dem Motto "Sei der Fahrer, lebe den Mythos, stell Dich dem Wettkampf" um WM-Punkte. Dabei warten auf ihn zahlreiche Technik- und Gameplay-Verbesserungen auf und neben der Strecke sowie ein deutlich ausgebauter Multiplayer-Teil mit Wettbewerbs- und kooperativen Elementen.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung • erhältlich ab 29.09.
- für PS3 oder Xbox erhältlich

YSRT27 / YSRX28

XBOX 360



Just Dance 3

Just Dance 3 entfacht die Party mit mehr als 40 Tracks aus unterschiedlichen Genres, von Popkünstlern und Toptracks der Charts.

- ohne Altersbeschränkung • für Xbox 360

YSPX25

PS3



Sony SingStar® Dance

Bis zu vier Spieler können mit zwei Mikrofonen und einem (oder zwei) PlayStation Move-Motion-Controllern singen und tanzen.

- Tanz-Moves mit Spezialeffekten
- für PS3 MOVE

YSP101

PS3



Sony PS3 DualShock Wireless-Controller

PS3-Funkcontroller mit Lithium-Ionen-Akku (ca. 30 Stunden Spielzeit).

- DualShock 3 Force Feedback
- für PlayStation 3

QTZ507

PS3

inkl. Little Big Planet 2



Sony PlayStation 3 320 GB inkl. Little Big Planet 2

- 3.200 MHz Cell-Prozessor und RSX-GPU
- Blu-ray-Laufwerk • 320-GB-Festplatte
- USB, LAN, WLAN, Bluetooth • inkl. Controller und „Little Big Planet 2“ (ab 6 Jahren)

QT538

ALTERNATE

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

Deckungssystem

2011



Gears of War 3 » Teil 3 verzichtet auf eine Weiterentwicklung des Systems – es funktioniert immer noch einwandfrei.

2006



Rainbow Six Vegas » Der erste Ego-Shooter mit Deckungssystem wechselt beim Anlehnen in die Schulterperspektive.

2003



Kill Switch » Supersoldat Nick Bishop etabliert Blindfeuer aus der sicheren Deckung heraus.

1999



(Operation) WinBack » Held Jean-Luc dreht sich aus der Deckung in Angriffsposition (Bild der PS2-Version).

Die populäre "Gears of War"-Saga geht dieser Tage in die dritte Runde und zweifelsohne darf sich die Reihe einiger Erfolge rühmen. So avancierte der Mehrspieler-Modus des Erstlings 2006 schnell zum meistgespielten seit "Halo 2", eine Spielmechanische Besonderheit veränderte zudem das Action-Genre wie kaum ein anderes. Heute bietet nahezu jeder Third-Person-Shooter ein Deckungssystem, das durch Anlehnen an Mauern, Kisten und vergleichbaren Levelobjekten neue Spielmöglichkeiten eröffnet: Aus der sicheren Position heraus ist Blindfeuer ebenso möglich wie vom Feind unbemerkte Ortswechsel, Takedowns über die Deckung bis hin zu präzisen Schüssen um die Ecke oder via Zoom-Funktion. All das bremst das Spieltempo spürbar und Kämpfe erhalten so eine taktischere Note – vor allem in Verbindung mit zerstörbarer Umgebung und Selbstheilungskräften.

Etabliert, doch nicht erfunden

Doch "Gears of War" hat dieses Deckungssystem nicht erfunden. Design Director Cliff Bleszinski gesteht, von Namcos "Kill Switch" (2003) und Koeis "WinBack" nachempfunden worden zu sein. Letzteres erscheint in Japan 1999 erstmals für Nintendo 64, ein Jahr später folgt die PlayStation-Version.

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.

Geheimagent Jean-Luc Cougar lehnt sich mit dem Rücken an Wände, auf Knopfdruck springt er in einer 180°-Drehung hervor, um aus dieser Position heraus Feinde per Laserstrahl und Zielkreuz punktgenau anzuvisieren – gezoomt wird hierbei noch nicht, Kameraposition und Held bleiben statisch. Erst in "Metal Gear Solid 2" (2001) wechselt der Spieler zum Zielen in die Ego-Perspektive, die Schleichkonkurrenz "Splinter Cell" setzt 2002 hingegen auf einen Blick über die Schulter, auch der taktische Ego-Shooter "Rainbow Six Vegas" rückt die Kamera beim Deckungszielen in die Third-Person-Ansicht.

Spannender als diese kurze Tradition moderner Deckungssysteme ist ein Blick auf ihre Vorläufer: Schon früh erfolgen unterschiedlichste Experimente, von denen jedoch keines neue Handlungsmöglichkeiten aus der Deckung heraus für den Spieler eröffnet. *mh*

Vorstufen des modernen Deckungssystems



Evolution der Deckung (von links nach rechts): In "Rolling Thunder" versteckt sich der Spieler hinter Türen, in "Bonanza Bros." drückt man sich an Wände. "System Shock" erfindet Lehen um Ecken, "Time Crisis" bietet Deckung per Fußpedal.

Bereits Jahrzehnte vor "WinBack" finden sich in Videospiele erste Experimente mit schützender Deckung. Schon 1978 bieten Mauern bzw. Käkten in "Space Invaders" und "Outlaw" Schutz vor gegnerischen Projektile – diese sind sogar zerstörbar! 1986 führt "Rolling Thunder" in der Spielhalle und auf Heimsystemen die Möglichkeit ein, sich in der Bildtiefe hinter einer Tür zu verstecken – ein Prinzip, das "Blackhawk" (1994, SNES) oder "Rush'n Attack" (2011, PS3, 360) aufgreifen werden.

Ähnliches bietet 1990 Segas "Bonanza Bros.": Schießen weicht Euer Gauner bei seinen Beutezügen durch einen Schritt in die Bildtiefe aus. Als grafisches Gimmick drückt er

sich dort sogar flach an Wände – das verhindert allerdings nicht, von argwöhnischen Wachmännern entdeckt und verprügelt zu werden. Vorrangig auf dem PC beheimatet ist ein weiterer Vorläufer des modernen Deckungssystems: das Lehnen zur Seite. Schon 1994 erlaubt "System Shock", sich mit dem Gesicht zur Wand seitwärts zu neigen, um so aus der Deckung heraus Feinde aufs Korn zu nehmen.

Die Idee zu Namcos "Kill Switch" basiert auf einer hausgemachten Serie: Schon der erste Automat der Lightgun-Shooter-Reihe "Time Crisis" besitzt 1995 ein Fußpedal, mit dem Schützen nach Belieben aus Deckungen hervorzuziehen, zu denen die Spielfigur automatisch läuft.

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 Multiplatform-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 Texttest).

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

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-Section). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten**.



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

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

Gestetet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigelegene 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**.



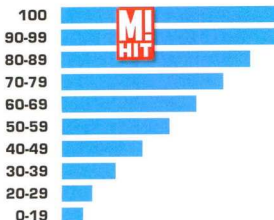
SO WERTET M!

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 Ladezeiten den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

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



Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Resident Evil 4 (PS3)
 Hört zurzeit: Chickenfoot – III, Thrive – Major/Minor



Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: Ico & SotC, PES 2012 (PS3), Assassin's Creed Brotherhood (360)
 Hört zurzeit: VNV Nation – Automatic



Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: 1.000 Heroz (iPad)
 Liest zurzeit: White Collar: Season 1&2
 Hört zurzeit: Groove Salad (SomaFM)



Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Ico & SotC (PS3)
 Liest zurzeit: Edinburgh-Reiseführer
 Hört zurzeit: Shadows of the Damned OST



Tobias Kujawa

Experte für: Action, Ego-Shooter, Rollenspiele, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: FIFA 12, PES 2012 (PS3)
 Liest zurzeit: Edinburgh-Reiseführer
 Hört zurzeit: Fair to Midland – Fables...



Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Xenoblade Chronicles (Wii)
 Hört zurzeit: Earthbound Papas – Octave Theory



Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Ace Combat: Assault H. (360)
 Hört zurzeit: Metallica – A Tribute to the Black Album

Gears of War 3

360 Action

18

**MI
HIT**



360 Im englischen Original heißen sie 'Lambent', auf Deutsch werden daraus 'Die Leuchtenden' – mutierte Locust, die durch Beschuss zerplatzen, statt zu bluten. Was es mit dieser neuen Spezies auf sich hat, die in mannigfacher Gestalt in Erscheinung tritt, erfahrt Ihr im Verlauf der acht- bis zehnstündigen Kampagne.

Die Gründe, weshalb "Gears of War 3" als erster Teil der Serie auch in Deutschland erscheint, haben wir in der letzten Ausgabe der M! Games untersucht. In diesem M!AX-Test fühlen wir nun dem dritten Teil der erfolgreichsten Xbox-360-exklusiven Marke neben der "Halo"-Saga auf den Zahn und beleuchten, was Kampagne und Mehrspieler-Modi hergeben.

Wer sich sofort über die verschiedenen Angebote informieren möchte, die der Abschluss der "Gears"-Trilogie für mehrere Spieler bereithält, der blättere einfach weiter. Dort stellen wir Euch die Vielfalt an Spielmodi ausführlich vor: Neben einem klassischen Versus-Modus, der sechs verschiedene Match-

typen auf zehn Karten beinhaltet, steckt in "Gears of War 3" auch eine Weiterentwicklung des populären Horde-Modus aus Teil 2 sowie der neue Biest-Modus, in dem Ihr in der Gestalt diverser Locust-Bestien Jagd auf Menschen macht. Als Abrundung sind auch die Story-Kampagne sowie deren Arcade-Variante zu viert spielbar – auf Wunsch sogar in 3D!

Im Folgenden widmen wir uns dieser Kampagne – dem finalen Kapitel der Geschichte um den KOR-Soldaten Marcus Fenix. Was bisher geschah, erfahrt Ihr rechts.

Die Leuchtenden

Die größte Neuerung im Story-Modus ist die Einführung eines

neuen Feindes. Schon zu Beginn des ersten von fünf Akten erleben wir einen Angriff der 'Lambent', die in der deutschen Version zu 'Die Leuchtenden' werden – eine wörtliche Übersetzung, die zu fragwürdigen Gegnernamen wie 'Leuchtschinder' führt. Der entscheidende Unterschied zu herkömmlichen Locust-Kriegern: Wer leuchtet, explodiert bei Beschuss in gelblich-grünen Wolken, statt zu bluten. Viele der leuchtenden Gegner entspringen riesigen tentakelartigen Ranken, die aus dem Boden schießen. Gefechte lassen sich entsprechend verkürzen, wenn Ihr deren Eierblasen vernichtet, da sonst neue Feinde erzeugt werden. Manche dieser durch Imulsion mutierten Locust verwandeln

sich nach einigen Treffern weiter und werden zu noch größeren, grotesken Gebilden, die jedoch wie fast alle Widersacher per Dauerfeuer bald klein beigegeben. Neben Fußsol-

3D-FAKTOR



Die 3D-Darstellung lässt sich jederzeit im Pausenmenü

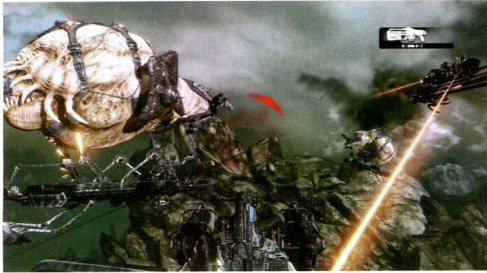
aktivieren. Dabei bleibt die Bildrate unbeeinträchtigt und leistet sich ebenso selten Ruckler wie in 2D-Darstellung. Der Tiefeneffekt ist ansprechend, vor allem die Unterwasser-Passage in Akt 4 gewinnt spürbar an Atmosphäre. Einige Schriftfleinblendungen liegen allerdings irgendwo im Raum und lassen sich nicht klar zuordnen, da sie sich mitunter mitten in Levelobjekten zu befinden scheinen.



360 So düster wie hier ist "Gears of War 3" selten, doch auch im Halbdunkel begeistern die Lichteffekte der Unreal Engine 3.5.



360 Zwar sind vereinzelte Zwischensequenzen suboptimal komprimiert, dafür sieht man viele minisiche Details, die per Full Performance Capture entstanden sind.



360 Zu Land, im Wasser und in der Luft bewegen sich Marcus Fenix und seine Kameraden der Delta-Einheit fort. Dabei treffen sie auf allerlei riesige Biester wie den Tunnel grabenden Corper (links oben), die wendigen Reaver (rechts oben) sowie einen lebenden Zeppelin und einen Leviathan im Minenfeld – eines der grafischen Highlights!

daten und fetten Monstern treten die Leuchtenden auch als teils explosive Krabber in Erscheinung. Gegen Ende des ersten Aktes gesellen sich schließlich auch die Locust zum Feindeskader, der bis zum Ende des Spiels stetig größer wird – fulminant

in Szene gesetzte Endbosskämpfe inklusive!

Besinnung auf Bewährtes

Wie die beiden hierzulande indizierten Vorgänger ist "Gears of

War 3" ein Third-Person-Shooter, der seinen Fokus auf deckungsbasierte Kämpfe legt (siehe: "Wer hat's erfunden" auf Seite 56). Das funktioniert noch immer so, wie es der Erstling 2006 populär gemacht hat: Per A-Taste lehnt Ihr Euch an Mauern

und hüfthohe Hindernisse und seid so vor feindlichen Kugeln geschützt. Mit dem linken Stick bestimmt Ihr, ob Ihr seitlich aus der Deckung hechten möchtet, elegant darüberspringt oder von einer Mauer zur nächsten

» weiter auf Seite 62

VON DER IMULSION ZUR LAMBERT-INVASION – DIE VORGESCHICHTE VON "GEARS OF WAR 3"



Der Tag, an dem Dr. Helen Cooper den Leichtmassenprozess vollendet, sollte das Schicksal von Sera verändern. Der Vorgang wandelt Imulsion, eine Flüssigkeit aus dem Inneren des Planeten, in einen Treibstoff um. Doch die ungleiche Verteilung dieser Entdeckung führt zu den 79 Jahre dauernden Pendelkriegen. Nur sechs Wochen nach Unterzeichnung der Friedensverträge bricht eine neue Katastrophe auf die Seraner herein: Am "E-Day" brechen die eisenartigen Locust aus dem Erdboden und töten binnen weniger Tage ein Viertel der Weltbevölkerung – mit dem Ziel der vollständigen Auslöschung. Erst ein Jahr später gelingt es der Koalition der ordentlichen Regierungen, kurz KOR, eine Widerstandsbewegung zu organisieren. Doch zu diesem Zeitpunkt bleibt nur noch der Rückzug nach Ephyra auf dem Jacinto Plateau, von wo aus ein verzweifelter Vernichtungsschlag mit dem Satellitenläser "Hammer der Morgenröte" den Rest der Welt für die Locust unbrauchbar machen soll. Als wenig später in einer entscheidenden Schlacht auch Ephyra zu fallen droht, verlässt der hochdekorierte KOR-Soldat Marcus Fenix seinen Posten, um seinen als verschollen geltenden Vater zu retten. Doch der wird im Kampf

mit den Locust unter Trümmern seines Anwesens verschüttet und Marcus wandert als Deserteur ins Gefängnis. 14 Jahre später öffnet sich die Tür seiner Zelle und "Gears of War" beginnt. Nach zähem Kampf gegen General Raams Truppen zündet Marcus' Delta-Einheit eine Leichtmassenbombe, um den Feind in seinem unterirdischen Teilsystem zu vernichten – der Plan scheitert, weshalb in Teil 2 das Jacinto Plateau versenkt wird, um die Tunnel zu fluten.

Drei Romane aus der Feder von Karen Traviss vertiefen hierzulande die Geschichte, ein vierter ist unlängst in den USA erschienen. Die Comics "Am Abgrund" und "Brutstätte" runden das Erzählwerk ab, nächsten März erzählt "The Slab" von Marcus' Haftzeit. "Gears of War 3" selbst thematisiert die Motive der Locust-Königin, nach neuem Lebensraum zu suchen: Der Abbau der Imulsion ließ Teile ihres Volkes mutieren und diese begannen, die gesunden Artgenossen dahinzurufen.



EIN DICKES DING: DIE MEHRSPIELER-MODI

LEGENDE



Anzahl der Spieler via Splitscreen



Anzahl der Spieler via Online-Verbindung



Anzahl der Spieler via System-Link

"Gears of War 3" bietet eine Reihe von Spielmodi, welche die beliebten Stärken der Vorgänger aufgreifen und mit klugen Optionen zu einem ausgesprochen runden Gesamtpaket machen. Das zeigt nicht zuletzt die sämtliche Modi übergreifende Vergabe von Erfahrungspunkten, durch die Ihr Euer Spielerprofil mit Auszeichnungen und allerhand freischaltbaren Neuerungen veredelt. Auf dieser Doppelseite stellen wir die einzelnen Modi vor und verraten, wie viele Spieler jeweils erlaubt sind.



KAMPAGNE

In die Story-Kampagne, auf die im Hauptteil dieses M!AX-Tests näher eingegangen wird, dürfen jederzeit bis zu drei weitere Teilnehmer mit individuell eingestellter Schwierigkeit einsteigen, die jederzeit nach oben und unten reguliert werden kann



360 Zum Öffnen von Toren in neue Bereiche müssen mehrere Spieler ran – so bleibt keiner zurück.

– allerdings fliegt ihr zunächst aus dem Spiel und ladet dann den letzten Checkpoint neu.

Wer zudem in eine laufende Online-Kampagne einsteigen möchte, erhält vorab keinerlei Information über den bevorstehenden Spielabschnitt, das Matchmaking gewährleistet aber, dass Ihr keine ungespielten Solo-

2 4 1-14

Bereiche überspringt – dennoch ein Schwachpunkt. Ein weiteres Haar in der Suppe: Durch Auslösen von Cutscenes ist es möglich, Mitspieler am Sammeln von Waffen und Munition zu hindern. Dafür tauscht Ihr Waffen nach Belieben untereinander oder versorgt verwunderte Schützen mit Munition, verwundete Kameraden heißt Ihr beliebig oft auf Knopfdruck, 30 Sekunden fasst das hierfür vorgesehene Zeitfenster – ein Sterben ist somit weitgehend ausgeschlossen.

Erfreulicherweise speichert jeder Spieler seinen Fortschritt, erhält Achievements und spielinterne Belohnungen am Ende der Sitzung.



360 Tauscht jederzeit Waffen und Munition mit Mitspielern und KI-Kollegen.

ARCADE-MODUS

2 4 1-14

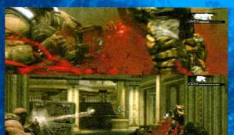
Spielt Ihr die Kampagne respektive einzelne Abschnitte und sammelt zusätzlich Punkte, die sich je nach Trefferart, Waffe oder Schwierigkeitsstufe unterscheiden. Erfolgreiche Abschnitte erhöhen einen Multiplikator, der sich durch eingesteckte Treffer wieder leert. Abschließend werden alle Punkte addiert, eine individuelle Auswertung erfolgt nicht – verewigt Euch also als Team in Ranglisten. Für spielerische Variation sorgen zudem Mutatoren: Spielt beispielsweise ohne verteilte Munitionspäckchen! Weitere freischaltbare Mutatoren versehen die Kampagne mit Sitcom-Konservengelächter oder Instagib-Sofortkills Marke "Unreal Tournament" – konsequenterweise wirken sich einige Mutatoren auf den Multiplikator aus.



360 Sammelt durch Abschnitte Punkte und erhöht so den Multiplikator links oben im Bild.

SPLITSCREEN

Der horizontal geteilte Bildschirm des lokalen Zweispieler-Modus verzichtet auf schwarze Ränder oder Balken, eine vertikale Bildaufteilung ist nicht möglich. Die nahezu makellose Performance gleicht der Solo-Variante und gerät nur beim Übergang vom Spiel zu Cutscenes sowie bei Checkpoints kurz ins Stottern. Dafür leidet bisweilen aber die Übersichtlichkeit.



360 Bei der Exekution in der oberen Bildhälfte sieht man: Man sieht nichts.



Nobel: keine schwarzen Balken oder Ränder bei Splitscreen-Darstellung.

Exekutionen sind kaum zu erkennen, bei hoher Gegnerdichte kommt schnell Chaos auf. Dafür ist ausnahmslos jeder Spielmodus komfortabel zu zweit an einem Bildschirm spielbar. Mittels System-Link absolvieren vier Leute an zwei Fernsehern die Kampagne, selbst Versus-Gefechte mit Online-Kämpfern sind möglich – so viel Komfort ist selten und verdient Lob.

BIEST-MODUS

Der neue Biest-Modus greift das Prinzip des Horde-Modus auf und kehrt ihn um. Schlüpft in die Haut von fünf Locust und erledigt menschliche Angreiferwellen, um so Geld zu verdienen. Das investiert Ihr nach dem Ableben in einen neuen Körper – Wild Ticker, Ticker, Wretch, Savage Drone und Butcher stehen anfangs zur Wahl, nach wenigen Wellen wählt Ihr zwischen 20 Monstern, darunter eine robuste Berserkerin,



360 Der Serapede heilt Kameraden und schockt Feinde mit Blitzen.



360 Träger Kämpfer, flotte Waffe: Der explosive Digger gräbt sich zum Ziel.

der Morgenstern schwingende Mäuler oder ein Kantus, der gefallene Mitstreiter wiederbelebt – Locust haben keine Selbstheilungsfertigkeiten! In nur einer Minute müsst Ihr hier alle Menschen erledigen, zerstört Ihr deren Barrikaden und Geschütze, erhaltet Ihr Bonussekunden. Das Zeitlimit erweist sich auf den niedrigeren der zwölf Wellen als kritisch, mit zunehmendem Aufkommen von Barrikaden wird es einfacher. Dafür greifen immer mehr computergesteuerte KOR-Helden in die Schlacht ein, die sich als zähe Wider-sacher erweisen: Exekutiert sie, um sie ins Jenseits zu befördern. Im Gegensatz zum Arcade-Modus wirtschaftet hier jeder Spieler für sich: Einmal verdiente Belohnungen summieren sich auf Eurem Konto, schwächere Spieler profitieren aber nicht von den Leistungen ihrer versierteren Mitstreiter.



360 Der kleine Corpser legt sich mit einem Silverback-Mech an – und siegt!

HORDE-MODUS

Die fordernde Monsterhatz des Vorgängers kehrt zurück und erfährt ein interessantes Upgrade: Kämpft Euch als Marcus Fenix, Dom oder als einer der bis zu 18 weiteren freischaltbaren Charaktere durch 50 Angriffswellen und investiert in Barrikaden und Geschütze. Auch zusätzliche Munition ist nicht gratis, das nötige Geld verdient Ihr durch Abschüsse. Erledigt zwischen den Wellen all Eure Geschäfte, tauscht



360 Jede zehnte Welle hetzt Bosse auf Euch los – hier einen Berserker.



360 Waffen besiegt Gegner wie der Scorcher-Flammenwerfer sind gratis.

Waffen und Munition mit Kameraden und wappnet Euch gegen die Bossgegner, die Euch nach jeweils zehn Wellen heimsuchen – zusätzlich zu den normalen Angriffswellen heizen Euch dicke Brumaks oder rasende Lambent-Berserkerinnen ein!



360 Im Horde-Modus gibt es nichts umsonst – kauft vor jeder Runde ein!

Wer stirbt, kauft sich zurück ins Spiel und schaltet mit der Zeit bis zu 20 Charaktere frei, für Variation sorgt dieselbe Auswahl an Mutatoren wie im Arcade-Modus. Analog zum Biest-Modus ziehen auch hier stärkere Spieler schwächere nicht mit, jeder spielt für seinen eigenen Fortschritt. Dennoch sind Absprachen zum koordinierten Errichten der Barrikaden und zur Verteidigung unerlässlich, soll auch die höchste der vier Schwierigkeitsstufen mit passablem Ergebnis für die Online-Ranglisten gemindert werden.

VERSUS-MODUS

Diese sechs Spielmodi umfassen dieselben zehn Karten wie Horde- und Biest-Modus und greifen beliebige Matchvarianten der Vorgänger auf und kombinieren sie neu.

TEAM DEATHMATCH: Zwei Teams mit je bis zu fünf Spielern treten gegeneinander an und versuchen, das feindliche Team zu eliminieren. Bis zu 35 Leben legt Ihr vorab fest, die für das komplette Team gelten. Sind alle aufgebraucht, wohnen getötete Spieler dem Geschehen nur noch per Geisterkamera bei. Fehlende Mitspieler werden durch Bots ersetzt, für die Ihr eine von vier Schwierigkeitsstufen bestimmt. Obendrein legt Ihr die Verblutungszeit fest – das Fenster reicht von 5 bis 60 Sekunden, in dem Ihr Verwundete wiederbeleben dürft.

KRIEGSGEBIET: Ähnlich zum Team Deathmatch eliminiert Ihr hier das gegnerische Team, allerdings besitzt jeder Spieler nur ein Leben. Das verändert Tempo und Spielmechanik spürbar, da mehr Vorsicht geboten ist. Achtet besonders darauf, Eure Kameraden rechtzeitig wiederzubeleben. Bis zu 15 Siegrunden stellt Ihr vorab ein, die Rundenzeit beträgt maximal 10 Minuten.

HINRICHTUNG: Ein Leben pro Runde, Gegenspieler müssen hingerichtet werden – dieser Modus ist ein rasantes Schlachtfest, bei dem Ihr niedergestreckte Widersacher entweder weiter beschießt oder aber nah herantretet, um ihnen per Y-Taste effektiv den Garau zu machen. Ansonsten gibt es dieselben Einstellmöglichkeiten wie bei den anderen Modi, wengleich hier die gewählte Verblutungsdauer der Regenerationsdauer entspricht – je kürzer, desto schneller stehen Verwundete wieder auf.

ANFÜHRER FANGEN: In dieser Variation des 'Capture the Flag'-Modus jagt Ihr statt einer Flagge dem gegnerischen Anführer nach. Folgt dem Pfeil im Bild, streckt den feindlichen Boss nieder, nehmt ihn in den Schwitzkasten und haltet ihn je nach Einstellung zwischen 10 und 60 Sekunden fest, um einen Punkt zu gewinnen.

2 8/10 1-8/10

Gelingt es in dieser Zeit dem gegnerischen Team, Euren Anführer dingfest zu machen, setzt der Countdown aus. Um ihn erneut in Gang zu bringen, tötet Ihr den Geiselnehmer der Gegenseite oder sorgt mit Rauchgranaten dafür, dass dieser den Anführer loslässt. Mit etwas Geschick kann der sich via B-Taste auch selbst befreien. Im Gegensatz zu 'Hinrichtung' und 'Kriegsgebiet' kehrt Ihr hier nach dem vorzeitigen Ableben wieder ins Spiel zurück und genießt wie im Team Deathmatch sogar ein paar Sekunden Respawn-Unverwundbarkeit, um Campern zu entgehen.

KÖNIG DES HÜGELS: Erobert Zielringe, die auf der Karte angezeigt werden und verteidigt sie vor anrückenden Angreifern. Es genügt sogar, verwundet am Boden zu kriechen. Ist der Ring gesichert, eilt Ihr zum nächsten. Logisch, dass sich Gefechte hauptsächlich in Nähe der Zielringe abspielen und daher viel Action geboten ist – von 60 bis 240 reicht das einstellbare Punktelimit.

WINGMAN: Im einzigen Spielmodus, der nur acht Teilnehmer zulässt, zieht Ihr als Zweierteams in den Kampf. Eliminiert alle Mitglieder der gegnerischen Gruppen, um die Runde für Euch zu entscheiden. Die Position Eures Wingmans wird dabei jederzeit per Symbol eingeblendet, gebt Euch also Rückendeckung. Sollte Euer Partner dennoch sterben, könnt Ihr die Runde noch immer für Euch entscheiden. Das Punktelimit reicht hier von 10 bis 30 pro Runde.



360 Exekution: Hämmert auf die Y-Taste, um den Feind zu Brei zu verarbeiten – dabei bleibt Ihr verwundbar!



360 Anführer fangen: Nehmt den Boss in den Schwitzkasten und haltet ihn. Vorsicht, er wird sich wehren.



360 König des Hügels: Erobert Basen und verteidigt sie gegen Angriffe des feindlichen Teams.



360 Wingman: Jedes Team besteht aus zwei gleichen Charakteren, die einander jederzeit aufspüren können.

ERFOLGE, BÄNDER UND MEDAILLEN



360 Das Spielerprofil umfasst mehrere Seiten voller Statistiken.

Egal, ob Ihr alleine oder mit Freunden, kooperativ oder kompetitiv spielt: Alle nur erdenklichen Leistungen im Spiel werden belohnt. Ein eigener Menüpunkt bringt Übersicht ins System. Durch Erfahrungspunkte steigt Ihr im Rang auf, neben den üblichen Erfolgen schaltet Ihr Waffenskins, Mutatoren, Charaktere und Hinrich-

tungen frei. Zudem birgt die Kampagne knapp 60 Sammlerstücke, die Details zur Handlung beitragen. Durch Leistungen wie den ersten Abschuss in einer Runde oder drei zersägte Gegner in Folge verdient Ihr Bänder, Medaillen wiederum belohnen Fleißaufgaben wie 100 Kopfschüsse oder das Sammeln einer großen Anzahl bestimmter Bänder. Bestenlisten für jeden Spielmodus runden das motivierende Gesamtpaket ab.



360 Besserer Mensch: Wer ein Duell mit Kettenägen gewinnt, verdient dieses Band.



360 In der sicheren Deckung lädt Marcus Fenix nach: Achtet auf die Leiste unterhalb der Munitionsanzeige und drückt rechtzeitig nochmals die Nachladetaste, um Euch Vorteile zu verschaffen.

huscht. Wahlweise feuert Ihr blind übers Mauerwerk und könnt so nur grob zielen; besser geht's mit dem linken Trigger, der die Ansicht auf eine Schulterkamera umschaltet und präzise Schüsse erlaubt. Allerdings erfordert "Gears of War 3" nie derart exaktes Zielen wie etwa "Crysis 2", auf der niedrigsten der anfangs drei Schwierigkeitsstufen unterstützt Euch zudem eine Zielhilfe. Nach dem Durchspielen schaltet Ihr den haptischen Wahnsinn-Schwierigkeitsgrad frei. Nicht minder charakteristisch als das Deckungssystem ist das Rennen per A-Taste auf freiem Feld: Die Kamera sinkt auf Kniehöhe und folgt Marcus wackelnd, seine Beweglichkeit wird dabei eingeschränkt. Erstmals dürft Ihr auch während der wiederkehrenden Funkgespräche von Marcus und seinem Gefolge spüren.

Da Ihr stets mit drei Begleitern unterwegs seid, tauscht Ihr jederzeit

Waffen und Munition, zudem bestimmt Ihr, auf welchen Widersacher sich das Teamfeuer konzentrieren soll. Leider erweist sich diese Möglichkeit als unnötig, zu schnell und aggressiv gehen die KI-Kollegen selbstständig auf Angreifer los – man braucht die Kommandos schlicht nicht, denn stellenweise spielt sich "Gears of War 3" wie von selbst. Immer wieder liegt bereits ein Großteil der Gegner tot am Boden, ehe wir uns entschieden haben, welchen wir denn nun als Erstes angreifen möchten. Dafür attackieren Feinde auch unsere Begleiter, die dadurch nicht nur atmosphärisches Beiwerk wie in vielen anderen Shootern sind.

Massenkompatibilität

Im Gespräch mit Produzent Rod Fergusson erfahren wir, dass im Zuge der Massentauglichkeit die generelle

Schwierigkeit gesenkt wurde. Schon auf 'Normal' ist "Gears of War 3" deutlich weniger anspruchsvoll und fordernd als die Vorgänger – aus mehreren Gründen: Marcus und seine Delta-Einheit regenerieren sich automatisch, auch stirbt man nicht sofort, sondern geht erst zu Boden. Dann haben die Kollegen unbegrenzt oft 30 Sekunden lang Zeit zum Heilen. Nur wenn der Körper zerstört wird, landet man beim letzten Speicherpunkt. Als weiterer taktischer Schwachpunkt erweist sich die generell dürtige Gegner-KI.

Krachbum-Augenschmaus

Im Verlauf der fünf Akte mit insgesamt 31 Kapiteln kämpfen wir uns von einer Angriffswelle zur nächsten, der grundsätzliche Spielablauf variiert dabei kaum: Tor öffnen, Videosequenz betrachten und schon



360 Neben den Lambert-Mutanten bekämpft Ihr auch etliche Vertreter der Locust-Gattung. Diese bluten in Teil 3 deutlich heller als in den Vorgängern, allerdings sind sie häufig so weit entfernt, dass der Gewaltgrad für Splatterfans nicht ausreichen dürfte.



Michael Herde

"SUPER"

Ich empfinde die Kampagne als tumben Shooter mit dünner Story und einer Menge unlustiger Sprüche. Ich habe sie zunächst zu zweit absolviert, mein

Partner wählte 'Casual' und musste kaum Deckung suchen. Ich wechselte schnell von 'Normal' auf 'Hardcore' und blieb dennoch unterfordert. Schwere fiel es mir schon nach kurzer Zeit, mich an denkwürdige Augenblicke zu erinnern – Cole-Trains großer Moment in Akt 1 zählt klar dazu. Ansonsten ist mir die Kampagne zu nutzlos und gleichförmig, da sich nahezu alle Gegner mit Dauerfeuer besiegen lassen – sofern mir die KI überhaupt welche übrig lässt. Die Entwickler weichen nur bei einem neuen Gegnertyp vom bewährten Rezept ab – und der erinnert frappierend an die Grim-Horden aus "Resistance 2", ohne jedoch deren Panikfaktor zu erreichen. Auf der anderen Seite ist das Spiel technisch enorm beeindruckend und rundum poliert. So wird das dünne Spieldesign überlagert von imposantem Getöse aus Explosionen, herrlich scheußlichen Monstern, austauschbarer Orchestermusik und markigem Gebrüll. Anspruchloses Geballer kann man durchaus mögen, zum als Erfahrungssystem den Wiederspielwert enorm steigert. Trotz genannter Kritik an der Kampagne finde ich das Gesamtpaket super. Die vielen durchdachten Möglichkeiten inklusive Splitscreen begeistern; mit Freunden zu spielen und fehlende durch Bots zu ersetzen, ist grandios – daran sollte sich die Konkurrenz ein Beispiel nehmen!

bald bricht das Inferno los. Für Auflockerung sorgen mehr Vehikelpassagen denn je, die vorrangig inszenatorisch punkten, spielerisch aber anspruchslos sind. So ist denn auch die Präsentation die große Stärke von "Gears of War 3". Die Steuerung funktioniert einwandfrei und sorgt nie für Frust, so dass Ihr Euch ganz dem audiovisuellen Bombast hingeben könnt. Selten stören kurze Krack- und Tearing den Augenschmaus,

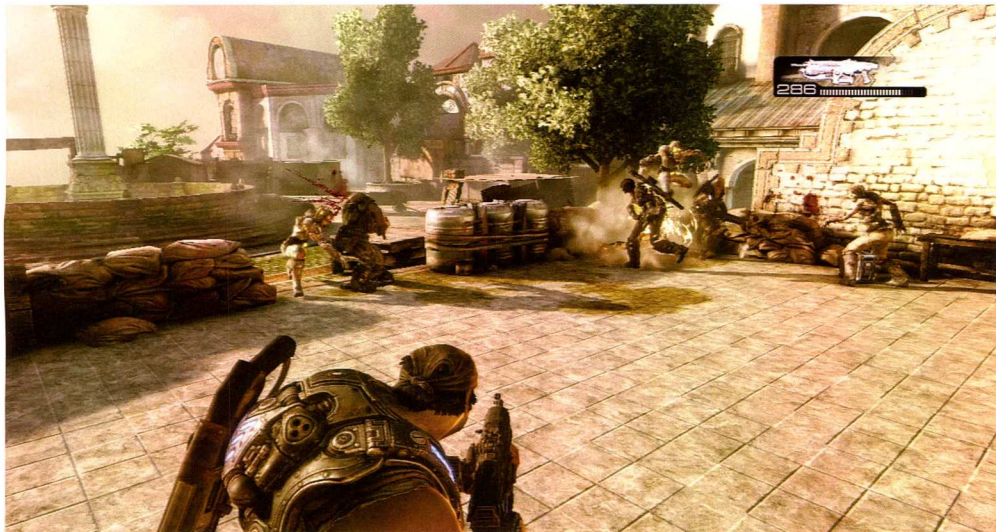


Filip Kaczor

"SUPER"

Die interessanteste Neuerung in "Gears of War 3" ist der Biest-Modus, den man als Locust spielt. Das umgekehrte Horde-Konzept geht voll auf, auch

wenn nur zwölf Angriffswellen zu meistern sind. Insgesamt eine witzige Abwechslung, da man mit unterschiedlichsten Kreaturen spielt – vor allem Mauler und Berserker sind ziemlich cool. Der Horde-Modus bietet reichlich Action und wird wohl die meisten Zocker anziehen. Späbig ist insbesondere die neue Möglichkeit, zusätzliche Verteidigungsanlagen zu errichten, auch wenn es länger dauert, bis sie unterstützend wirken. In beiden Varianten steht der Teamaspekt an erster Stelle! Die gewohnten Deathmatch-Modi sind bessere Standardkost, die teilweise aus den ersten beiden Teilen zusammengemischt wurden. Die Motivation, die unzähligen Belohnungen freizuspüren, ist bei "Gears of War 3" auf alle Fälle gegeben.



360 Beim Angriff dieses hordenweise auftretenden Gegnertyps fällt eine fragwürdige Besonderheit von „Gears of War 3“ auf: Es spielt sich stellenweise von alleine! Ohne einen Schuss abzufeuern, überleben wir diese Invasion. Die KI-Kameraden attackieren eigenmächtig oder auf Befehl Feinde, die wiederum auch Eure Begleiter angreifen.

fehlende Kantenglättung fällt nur in besonders bunten Bereichen auf. Neben der hervorragenden Beleuchtung ist auch das nahezu fehlerfreie Texturstreaming zu loben – üblicherweise eine Schwäche vieler Spiele, welche die Unreal Engine nutzen. Hier zeigen die Epic-Leute eindrucksvoll, wie man es richtig macht und verzichten dabei weitestgehend auch noch auf Ladepausen!

Verglichen mit den beiden Vorgängern ist „Gears of War 3“ meist heller und farbriger und wirkt somit freundlicher. Dennoch feiern alle ehemals furchteinflößenden Bestien ihr Comeback – mal beschießt ihr einen riesigen Brumak, mal heizt ihr einem Corpser im eigenen Nest ein,

andernorts attackieren zähe Berserkerinnen oder fliegende Reaver. Doch wo solche Begegnungen einst für Schauern sorgten, wirken sie diesmal wie inflationäres Kanonengut. Es dürfte der permanenten Abfolge spektakulärer Schauplätze geschuldet sein, dass es im Gesamtkontext an erinnerungswürdigen Momenten mangelt – weniger ist manchmal bekannterweise mehr.

Auch der Musik des „Transformers“-Komponisten Steve Jablonsky fehlt Charakter, wenn gleich sie das Geschehen auf dem Bildschirm effektiv unterstreicht: In populärer Hans-Zimmer-Manier blubbern elektronische Basslinien, übertrumpfen sich Streicher und Bläser

und hämmern die Paukenschläge. Neben dem melodiosen Titelthema sticht lediglich der exzellente Einsatz einer Instrumentalversion von Gary Jules’ „Mad World“ heraus, das eigens produzierte „Gears of War“ von Bodycount erfreut Ice-T-Fans.

Erfreulicherweise hat Microsoft im Gegensatz zur „Halo“-Reihe hier auch die englische Tonspur auf die DVD gepresst. Die deutschen Sprecher schwanken meist zwischen unpassend und peinlich. Zwar klingen die englischen markiger und cooler, übertreiben dabei aber maßlos – doch das ist ebenso Absicht wie die unzähligen Einzeiler, die durch bemühte Komik nicht recht zur Kriegsdramatik passen wollen. *mh*

DOWNLOAD-SPARABO

Der bereits erhältliche „Season Pass“ kostet 2.400 MS-Punkte und gewährt Käufern so 33 Prozent Rabatt auf die ersten vier Zusatzinhalte – der erste erscheint im November. Wer ihn erwirbt, erhält exklusive Waffenskins im Flüssigmetalldesign.

Neben frischen Karten sind auch neue Koop-Inhalte und sogar Kampagnen-Erweiterungen geplant. Allerdings soll sich die Download-Geschichte nicht um die bekannten Helden drehen – vielleicht spielen wir ja den bärtigen Dizzy oder schlüpfen gar in die Haut der Locust-Königin und erfahren etwas mehr über sie?



360 Eine halbe Minute dauert das Verbluten – während dieser Zeit müssen Euch menschliche oder KI-gesteuerte Kameraden per Knopfdruck wiederbeleben. Das klappt beliebig oft und macht das Spiel überraschend leicht.

GEARS OF WAR 3

Entwickler: Epic Games, USA
Hersteller: Microsoft
Termin: im Handel
Preis: 50 Euro

Unterstützt: bis 10 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » in 3D spielbar
- » viele komfortable Spielmodi
- » 2 Special Editions im Ausland, in Deutschland nur die Standardversion erhältlich
- » erscheint: ungeschlitten
- » konkurrenzlose Vielfalt für mehrere Spieler

SPIELSPASS

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

86

FAZIT » Trotz spielerischer Ermüdungserscheinungen in der Kampagne ein Fest für Actionfans mit vielen gelungenen Modi.

God of War Collection Volume II

PS3 Action

18



PS3 In "Chains of Olympus" erkundet Kratos noch großzügige Tempelanlagen, oft auch ohne im Sekundentakt auf Feindvolk zu treffen – dafür teilt dieser Brocken umso härter aus.



PS3 So macht man das: erst das Monster köpfen (oben) und sich dann von den Damen verwöhnen lassen.

Während Kratos' Bösartigkeit mit jeder Episode auf den großen Konsolen zunahm, zeigte sich der PSP-Spartiat von einer weichen Seite – mal als sorgenvoller Familienmensch, mal selbstkritisch sinnierend: "Was ist aus mir geworden?" Ob sich die Entwickler nicht getraut haben, Kratos jeglicher Sympathie zu berauben oder aber eine Erklärung für seine Skrupel- und Mitleidlosigkeit liefern wollten, davon können sich jetzt auch PS3-Besitzer überzeugen: Die PSP-Teile "Chains of Olympus" und "Ghost of Sparta" erscheinen wie ehemals beide PS2-Abenteuer als Bundle für die große Sony-Konsole. Entwickler Ready at Dawn hat es geschafft, die schicke PSP-Optik auch auf HD-Fernsehern glänzen zu lassen: So wurden Texturen und Charaktere von Hand neu gezeichnet bzw. modelliert. Auch die Sequenzen brillieren im Gegensatz

zur ersten "GoW HD"-Collection; sie wurden eigens neu gerendert.

Lückenfüller

Das vor "God of War" spielende (aber nach Teil 2 erschienene) "Chains of Olympus" ist grafisch gröber als "Ghost of Sparta", dafür erwartet Euch ein abwechslungsreicheres und durchdachteres Leveldesign. Auch einige Rätsel wurden in den Spielablauf eingestreut – schön! Kratos erhofft sich von den Göttern die Erlösung von seinen Albträumen und stellt sich deshalb in ihre Dienste. Wer Teil 3 gespielt hat, weiß ja, zu was das letztendlich geführt hat...

"Ghost of Sparta" ist der neueste Teil der Reihe und storytechnisch zwischen Episode 1 und 2 angesiedelt. Hier macht sich der grantige Kriegsgott auf die Suche nach seinem in Kindertagen entführten Bruder Daimos.

Diese gestaltet sich actionlastiger, führt Euch durch eintönigere Levelarchitekturen und ist zudem leichter als "Chains of Olympus".

Beide Teile bleiben den Serienwurzeln treu: Ihr metzelt Euch per tadelloser Steuerung durch illustre Orte sowie die griechische Welt der Sagencharaktere und sammelt fleißig rote, blaue und grüne Orbs, die Lebens- und Manabalken füllen oder der Verbesserung von Waffen und Zaubern dienen. Das Wirken von Magie ist das einzige Element, in dem sich beide Spiele stark unterscheiden: Während in "Chains of Olympus" mit R1 und den Aktionstasten komfortabel gezaubert wird, ist das Umgreifen zum Steuerkreuz bei "Ghost of Sparta" umständlicher. Neu in beiden Spielen: Zum Ausweichen auf PSP musset ihr beide Schultertasten halten, jetzt könnt Ihr alternativ den rechten Stick benutzen. *km*



PS3 Die Waffen eines Lakedaemoniers: In "Ghost of Sparta" geht's den Zyklopen mit Speer und Schild an den Kragen.



Kerstin Mayer

Da hat sich der Entwickler mächtig ins Zeug gelegt: Die fantastische PSP-Grafik wurde HD-tauglich gemacht und kann sich auch auf einem 50-Zoll-TV sehen lassen. "Chains of Olympus" ist für mich trotz schwächerer Grafik das bessere Spiel. Die epischen Tempelkomplexe wecken schöne Erinnerungen an "GoW 1 & 2", dagegen wirken die Areale aus "Ghost of Sparta" plump zusammengewürfelt. Unterm Strich reichen Kratos' PSP-Absteher nicht an die PS2-Teile heran – dafür sind schon die Spielzeiten von fünf bzw. sieben Stunden zu mager. Trotzdem empfehle ich die Collection nicht zuletzt wegen des Preis-Leistungs-Verhältnisses bedenkenlos.

3D-FAKTOR



Sony hat den Dreh raus. Nach "Killzone 3" und "Resistance 3" glänzen auch Kratos' aufpolierte PSP-Perlen im 3D-Modus:

Der jederzeit stufenlos regulierbare Effekt dunkelt das Bild nur geringfügig ab und lässt Euch weit in die Tiefe blicken. Zudem bleibt die Action auch in der 3D-Darstellung flüssig.

Entwickler: Ready at Dawn, USA

Hersteller: Sony
Termin im Handel: 35 Euro

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

» deutsche Version ungeschnitten
» läuft mit 60 Bildern pro Sekunde
» Kostüme und Zusatzmodi freispielbar

SPIELSPASS

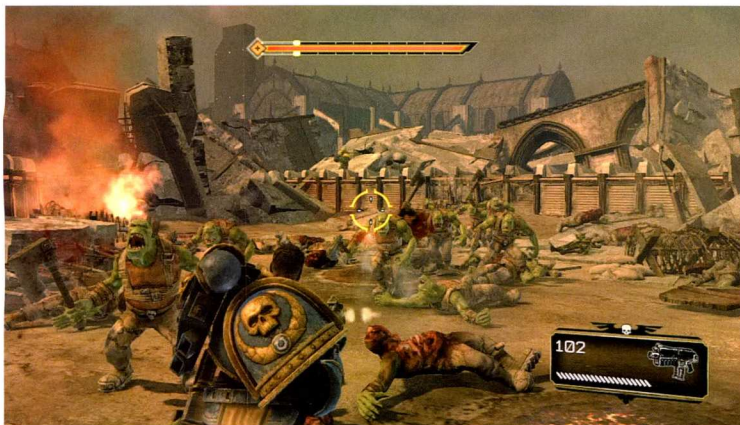
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

83

FAZIT » Zwei ganz und gar nicht spartanische Handheld-Titel in gewohnt hoher "GoW"-Qualität – grafisch aufgemöbelt jetzt auch für PS3.

Warhammer 40.000: Space Marine

PS3 360 Action 18



PS3 Orks kämpfen mit Masse statt Klasse – dünnt die Horde auf Entfernung aus und stürzt Euch dann ins Getümmel!

» Marcus Fenix ist nicht der einzige Soldat, der auf den Schlachtfeldern der Zukunft mit einer Kettensäge hantiert und seine Feinde in kleine Scheiben schneidet. Er ist genau genommen nicht einmal der Erfinder dieser Art von Nahkampf. Schon lange vor "Gears of War" schossen und sägten sich die Space Marines im Namen des Imperators durch die Weiten des "Warhammer"-Universums. Die Spieleschmiede Relic brachte das blutige Tabletop-Geschehen 2004 und 2009 mit den hervorragenden "Dawn of War"-Strategiespielen auf heimische PC-Monitore und beschert uns nun einen brutalen Action-Titel, der zumindest Fans begeistern wird.

Ein Pfund Gehacktes

Das Spielerlebnis von "Space Marine" lässt sich in zwei Worten ausdrücken: Schießen und Schlagen! So lautet das Motto des Ultramarines Captain Titus, der mit Kettenschwert, Energieaxt, Bolter (eine Art Maschinengewehr) und Laserkano gegen massenweise Orks und Chaotruppen ins Gefecht zieht. Wie die farbenfrohe He-



PS3 Die Rüstungen der Space Marines strotzen vor Details. Kannern fallen originalgetreue Symbole und Auszeichnungen auf, die sogar einen Effekt auf das Spiel haben.

raldik seiner Rüstung vermuten lässt, hält der genmanipulierte Krieger nichts von Deckung, auf Knopfdruck verschanzen könnt Ihr Euch nicht. Zudem füllt sich nur Eure Schildenergie automatisch auf; die Lebensleiste bringt Ihr wieder auf Vordermann, indem Ihr im aufladbaren Wut-Modus übers Schlachtfeld fegt oder angeschlagene Gegner im Nahkampf mit äußerst groben Exekutionen in Einzelteile zerlegt. Der Nachteil: Ihr seid während der automatisch ablaufenden Animationen (die Ihr nicht abbrechen könnt), verwundbar und

segnet aufgrund der schieren Anzahl der Feinde, die gleichzeitig auf Euch hacken, oft währenddessen das Zeitliche.

An vielen Stellen merkt man, dass die Jungs von Relic bisher keinerlei Erfahrung mit Action-Spielen hatten: Munition liegt an ruhigen Stellen in den Levels zuhauf herum, in brenzligen Situationen fehlt sie plötzlich. Außerdem mangelt es an Abwechslung: Bis auf eine kurze Geschützpassage und den seltenen Einsatz eines Jetpacks hackt und schießt Ihr Euch immer wieder durch Gegnerwellen



Tobias Kujawa

Es gibt Spiele, die sind objektiv betrachtet purer Durchschnitt: Sie langweilen mit den immergleichen Kämpfen, schwankender Texturqualität und abwech-

lungsaarmem Missionsdesign. Gleichzeitig begeistern sie durch toll umgesetzte Charaktermodelle, viele kleine wohlbekannte Details und ein Mittendrin-Gefühl, das man sich so lange gewünscht hat – falls man in seiner Jugend Space-Marine-Minaturen anpinselt und seine Truppen auf einem selbstgebaute Spieltisch aufstellt. "Space Marine" ist so ein Fall. Ein Spiel für Fans des "Warhammer"-Universums, die näher herangehen und ihren Helden über den Schulterpanzer blicken wollen. Ich selbst gehörte in meiner Schulzeit viele Jahre zu dieser Fraktion, deswegen kann ich über die zahlreichen Schwächen hinwegsehen und mich freuen, viele Bauwerke, Umgebungsdetails, Sprüche und Waffen wiederzuerkennen und den Feinden der Menschheit mal so richtig zu zeigen, wo der Energiehammer hängt. Ich hätte mir nur mehr Wucht im Fernkampf gewünscht. Und ein paar Missionen in einem Land-Raider-Kampfanzeiler oder einem Thunderhawk-Landungsschiff...

oder läuft durch leere Räume. Das Kampfsystem fällt mit sehr wenigen Combos und mangels Blockfunktion eher mager aus. Und warum liegen die Checkpoints in der Regel vor wichtigen Upgrades, die man jedesmal neu aufsammlen muss, wenn man der kurz danach auftauchenden Orkhorde zum Opfer fällt?

Der Mehrspielermodus von "Space Marine" liefert Standardcock mit viel Drumherum: Dem mächtigen Charaktereditor (der allerdings erst ab Level 4 verfügbar ist) stehen nur die zwei Spielmodi Team-Deathmatch und "Annektierung" gegenüber, ein Horde-Modus für vier Spieler war zum Redaktionsschluss noch nicht verfügbar, soll aber Anfang Oktober nachkommen. tk

Entwickler: Relic Entertainment, Kanada
Hersteller: THQ
Termin: im Handel
Preis: 55 Euro

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

- » echte "Warhammer"-Atmosphäre
- » blutige Exekutionen füllen Lebensenergie
- » nur zwei gegnerische Völker
- » Koop-Horde-Modus für 4 Spieler kommt kostenlos als DLC nach

SPIELSPASS

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

70

FAZIT: Fans erfreuen sich an saftiger Action und perfektem "Warhammer"-Gefühl, alle anderen langweilt das limitierte Spieldesign.



PS3 Stahlbewehrte Füße machen aus einem Tritt ins Gesicht ein Blutbad. Die Exekutionen unterscheiden sich je nach Waffe.



PS3 Später mischen sich flinke Dämonen, die bereits in kleinen Gruppen eine Herausforderung sind, in die Nahkämpfe ein.

Bodycount

PS3 360 Ego-Shooter



PS3 Krawall, Krawall: Mit Granaten und Minen äschert Ihr nicht nur Feinde, sondern auch Wände ein. Doch das Haus bleibt stehen.

» Ihr pfeift auf eine schlüssige Handlung? Tiefgründige Charaktere sind was für Weicheier? Abwechslung brauchen nur Frauenversteher? Und gute Grafik ist sowieso überschätzt? Wenn Ihr so denkt, dann ist "Bodycount" genau das Richtige für Euch. Der Quasi-Nachfolger des Waffenpornos "Black" setzt auf Action und Zerstörung, verfehlt sein Ziel aber durch Mängel in Steuerung, Technik und Vielfalt.

Ihr springt für die Söldner-Organisation Network in fiktive Krisengebiete in Afrika und Asien, tötet dort alles, was sich bewegt, und versucht, die Machenschaften der gegenrissen Target-Gruppierung aufzudecken. Deren Schergen laufen in Kreuzritter-ähnlichen Cyberrüstungen herum, verstecken sich in geheimen Stützpunkten und bieten einen futuristischen Kontrast zu den ansonsten dreckigen Schlachtfeldern und 08/15-Gegnern.

Zu Beginn fast jeder Mission wählt Ihr aus zehn Waffen zwei aus, zusätzlich stehen Euch Granaten, Minen und vier Spezialfähigkeiten zur Verfügung, die im Lauf der kurzen Kampagne immer stärker werden: Habt



PS3 Monty Pythons schwarzer Ritter tauscht für Codemasters Schwert gegen Cyber-Gewehr. Anfangs noch Kanonenfutter, sind die späteren Varianten sehr hart.

Ihr genug Orbs gesammelt (die aus getöteten Feinden perzeln), macht Ihr Euch für kurze Zeit unverwundbar, feuert mit stärkerer Munition, enttarnt Gegner oder fordert einen Luftschatz an.

Ein Schuss in den Ofen

Das Spiel belohnt Skillshots, zum Beispiel Kopftreffer oder Tötungen durch Deckung hindurch. Ihr treibt damit einen Multiplikator in die Höhe, der Eure Endbenotung beeinflusst. Trotz recht großzügiger

Trefferzonen gestaltet sich die Vernetzung von Skillshots durch die vermurkste Steuerung gar nicht so leicht: Zielt Ihr mit Hilfe des Schulter-Buttons, könnt Ihr Euch nicht mehr gleichzeitig bewegen. Nur wenn Ihr den Knopf nicht ganz herunterdrückt, bleibt Euer Söldner mobil. Das hat mit dem gewöhnungsbedürftigen Deckungssystem zu tun, das Euch auf Druck eben jenes Knopfes hinter Barrikaden festsetzt und um Ecken lugen lässt (auch, wenn Ihr gar keine Deckung vor Euch habt). Eure zahlreichen, meist schwer zu sehenden



360 Zielt Ihr über Kämme und Korn, könnt Ihr Euch aus der Deckung herauslehnen, aber nicht gleichzeitig laufen.



360 Tötet Ihr Gegner, spritzt nicht nur Blut, sondern auch die 'Intel' genannten Symbole, die Eure Spezialfertigkeiten aufladen.



Tobias Kujawa

Während meiner Testabende mit "Bodycount" habe ich mich immer wieder gefragt, warum man dieses Spiel kaufen sollte. Wenn ich einen Shooter mit

massig Action und einem sehr guten Mehrspieler-Modus haben will, greife ich zu "Call of Duty". Möchte ich zerstörbare Umgebungen, spiele ich "Battlefield". Und in "Bulletstorm" ist das Skillshot-System besser und fordernder. "Bodycount" von Codemasters hat nichts, was es aus der Masse hervorhebt, es versteckt sich im bedeutungslosen Mittelmaß. "Black" demonstrierte vor fünf Jahren, wie gut sich Schießereien auf dem Bildschirm anfühlen können – "Bodycount" hat sich im Vergleich dazu aber kein Stück weiterentwickelt, ganz im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern. Tolle Waffengeräusche? Kenne ich schon! Zerfallende Wände? Erwarte ich heutzutage! Nun könnte man sagen, dass das Spiel einfach nur die Kernelemente des Genres feiern möchte. Dann aber bitte mit zeitgemäßer Technik, mit mehr als dieser Handvoll Waffen und dafür ohne verkorkstes Zielsystem! Auf meine Frage habe ich jedenfalls keine zufriedenstellende Antwort gefunden...

Gegner heizen Euch ganz schön ein, überzeugen aber durch Masse statt Klasse. Sie geben sich alle Mühe, neben explodierenden Fässern zu stehen und fallen nach Beschuss Orbs und Blut verspritzt um, ein echtes Schadensmodell gibt es nicht.

Bei den Feuergefechten in den meist frei begehbaren Arealen gehen Deckung und viele Wände spektakulär zu Bruch, andere Objekte lassen sich von Euren Kugeln aber nicht beeindruckend, Häuser stürzen auch nach Luftschlägen nicht ein. Entfacht Ihr so auf dem Bildschirm heillooses Chaos, bricht stattdessen die Bildrate ein, obwohl weder die durchschnittlichen Texturen noch die maßig detaillierten Modelle besonders viel Rechenleistung brauchen dürften. *tk*

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

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

- » zerstörbare Wände, reichlich rote Fässer
- » kaum Onlinematches auffindbar
- » Level werden teilweise zweiterwertet
- » unangenehme Deckungssteuerung, die Zielen und Laufen gleichzeitig kaum zulässt

SPIELSPASS

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

55

Fazit: » Dumme Handlung, kurze Kampagne und blöde Gegner – da helfen auch die krachenden Explosionen und die guten Waffensounds nicht.

Agarest: Generations of War Zero

PS3 Strategie 12



PS3 Viele Werte, Anzeigen und knifflige Sprites: "Agarest" setzt auf bewährten Look und viel Komplexität.

Erinnert sich noch jemand an "Agarest: Generations of War"? Das bot zwar reichlich taktische Tiefe, hatte aber mit einer nüchternen Präsentation sowie dem Fokus auf allzu offensichtlichen Fan-Service zu kämpfen. Trotzdem fand der Titel wohl einige Käufer im Westen – und so bringt Publisher Ghostlight auch den Nachfolger "Agarest: Generations of War Zero" nach Europa. Der Titel deutet es an: Die "Zero"-Episode ist eigentlich ein Prequel; sie spielt 1.000 Jahre vor den Ereignissen des Erstlings, trotzdem dürfen Besitzer des Vorgängers vor Beginn ihre Durchspiel-Daten importieren.

Schnell wird klar, dass Entwickler Idea Factory an den meisten Tugenden des Erstlings festhält: Die Grafik ist in den komplexen Taktik-Szenen ist immer noch ausgesprochen mager. Dafür werden die aufwändigen Frisuren, die großen Augen und natürlich die bebenden Oberweiten der weiblichen Figuren



PS3 Schön klassisch: Zwischen den Kämpfen haben sich die hübschen Charakter-Portraits viel zu erzählen.

umso detaillierter dargestellt. Die Kämpfe betrachtet Ihr von schräg oben, auf die Höhenunterschiede eines "Tactics Ogre" wird bei "Agarest" allerdings konsequent verzichtet. Wenn Ihr nicht gerade in den rundenbasierten Taktik-Kämpfen mit komplexen Manövern und unter Berücksichtigung Eures Verhältnisses zu den Mitstreitern Monster verhaßt, folgt Ihr der klassischen Fantasy-Handlung und macht Euren Kameradinnen schöne Augen.

An bestimmten Punkten setzt die Handlung auf große Zeitsprünge – Ihr schlüpft fortan in die Rolle des Sohnes Eures vorherigen Helden und der zu diesem Zeitpunkt kompatiblen Mitstreiterin. Das bringt Abwechslung ins Geschehen und verleiht dem japanischen Fantasy-Abenteuer einen willkommenen Hauch von Größe. **tn**



Thomas Nickel

Der Erstling "Agarest: Generations of War" machte durch ein fast unangenehmes Maß an eindeutigen Zweideutigkeiten von sich reden, für den Nachfolger wurde der Peinlichkeitsfaktor zum Glück ein wenig zurückgeschraubt. Dafür ist die Grafik immer noch spektakulär unspektakulär. Wer dran bleibt und sich verbeißt, findet eine Menge taktischen Anspruch – die Anfangshürde ist aber wie schon im Erstling hoch. Keine Frage: "Agarest Zero" bleibt mit seiner rein japanischen Sprachausgabe und dem langsamen Spieltempo kein Spiel für das Mainstream-Publikum, sondern richtet sich an einen kleinen Kreis von Genre-Fans. Freunde rundenbasierter Iso-Schlachten mit einem Klecks Dating-Einschlag bekommen eine Menge geboten – wenn sie bereit sind, sich einzubeiten.

Entwickler **Idea Factory, Japan**
Hersteller **Ghostlight**
Termin **im Handel**
Preis **45 Euro**

Unterstützt » 1 Spieler,
Sprache: japanisch, Text: englisch
» hübsch gezeichnete Charakterportraits
» Sprachausgabe komplett japanisch
» als Special Edition mit Soundtrack, Sammelkarten und Poster erhältlich

SPIELSPASS

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

70

FAZIT » Wer ein Faible für Iso-Taktik und Anime-Fantasy mitbringt, wird gut versorgt – der Rest hat bessere Alternativen.

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

LEASINGBUCH ERHÄLTICH

RAGE
uncut(18)
X8 360/PS3 ab Ant.Okt.
dt. Text/Sprache

BATMAN Arkham City
360/PS3 ab Okt.
Collectors Edition Okt.

LEASINGBUCH ERHÄLTICH

SAINTS ROW
uncut(18)
X360/PS3 ab Nov.
Limit./Collect. Edit. Nov.

UNCHARTED 3
uncut(18)
PS3only ab November
Collectors/Explorer Edit.

LEASINGBUCH ERHÄLTICH

BATTLEFIELD 3
uncut(18)
PS3/X860/PC Ltd Edit.
Ab Oktober lieferbar...

FEAR
uncut(18)
X860/PS3 ab Okt.
Collectors Edit. 99,95

LEASINGBUCH ERHÄLTICH

DARK SOULS
uncut(18)
X860/PS3 in 69,95.
Ab Anfang Okt.

GEARS OF WAR 3
uncut(18)
Collectors Edit. / EPIC Edit.
Ab Sept. jetzt vorbestellen

LEASINGBUCH ERHÄLTICH

FORZA 4
uncut(18)
X860 only ab Oktober
Limited Edit. ab Oktober

RESISTANCE 3
uncut(18)
PS3 any 64,95.
Collectors Edit. 82,95

Top 5: 1. Gears of War 3 2. indiz. 3. indiz. 4. Resistance 3 5. Fear 3

ALL FOR GOW 3

GOW 3 EPIC Edition uncut
X860Only

LANCER Replica ab Oktober

Resistance 3 Survivor 129,95

GOW 3 Ständer u. Kühler
sofort lieferbar

GOW 3 Messer Replica ab Oktober

GOW 3 Actionfiguren ab Sept.

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 X860 auf Lager

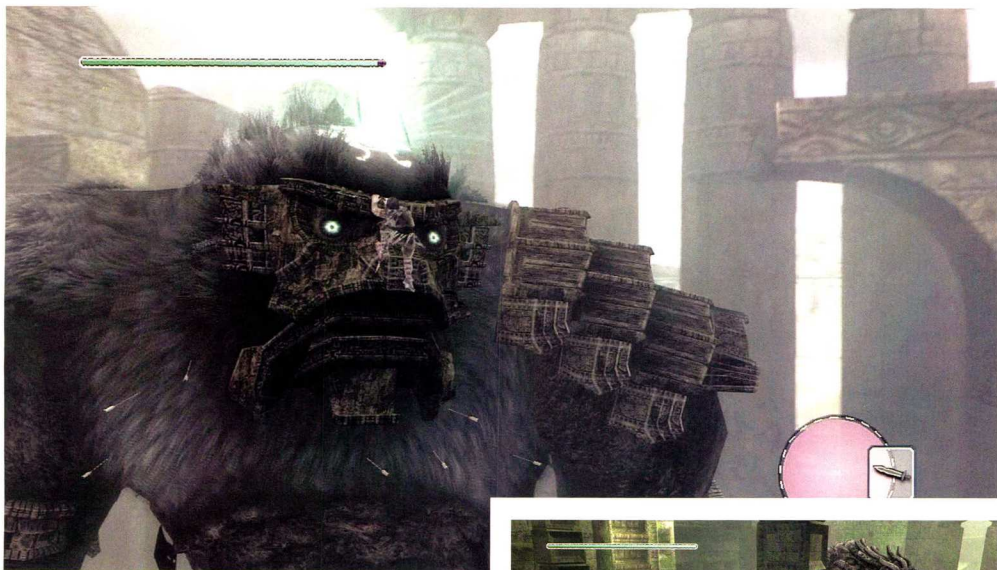
BESTELLHOTLINE: **0201-777225**

Verandkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 EURO - DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten - 14 tages Rückgaberecht (nur verlegt)
JETZT MIT ALTERSNAHWEIS REGISTRIEREN und 18+ SPIELE BESTELLEN !!!

BANKVERB: SPARKASSE - R.V. GLZ 33450000 KTO: 42317701
INABER: ZEGIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLE UND PC

Ico & Shadow of the Colossus Collection

PS3 Action-Adventure 12

M!
HIT

PS3 Über die Nase des Riesen nähern wir uns der leuchtenden, verwundbaren Stelle auf dem Kopf ("Shadow of the Colossus").

» Sonys HD-Collection entfacht einen alten Konflikt in der M!-Redaktion aufs Neue: Die eine Fraktion prangert spielmechanische und technische Unzulänglichkeiten an, die zweite lobpreis hingegen die außergewöhnlichen Spielkonzepte und die poetisch-bewegenden Geschichten der beiden PS2-Titel "Ico" (2001) und "Shadow of the Colossus" (2005) – doch wer hat Recht? Wie schlagen sich die Abenteuer im Jahr 2011?

Im Zuge der HD-Überarbeitung erstrahlen beide Spiele nun im Breitbildformat, wahlweise auch in "Vollpixel"-Darstellung ohne

schwarze Rahmen. "Ico" läuft stets ruckfrei mit 30 Bildern pro Sekunde, selbst in einer nativen 1080p-Auflösung und im 3D-Betrieb. "Shadow of the Colossus" hingegen spielt Ihr besser in 720p, da 1080p-Darstellung hier über eine Hochskalierung von 960 x 1080 Pixeln erreicht wird, was zu leichten Verzerrungen führt. Zwar wurde auch hier die Bildrate verbessert und erreicht meist stabile 30 pro Sekunde, im 3D-Betrieb fällt sie jedoch spürbar ab auf die alten PS2-Werte. Störender als noch im Original fallen hier Pop-Ups im Hintergrund sowie vereinzelte Clipping-Fehler auf. Trotz der weitgehend behutsamen Bearbeitung sind in beiden Spielen einige Texturen nicht



PS3 Lockt diesen kleineren Burschen in eine Falle, um erst einmal seine Panzerung zu zertrümmern ("Shadow of the Colossus").

sonderlich hübsch anzusehen, auch die Animationen der beiden Helden wirken nach heutigen Maßstäben ungenau.

Leicht bekleidete Mädchen...

"Ico" beginnt damit, dass ein ge-

hörnter Junge von Mitbewohnern seines Heimatdorfes aus Angst in einem entlegenen Tempel eingesperrt wird. Bald trifft der kleine Ico auf Yorda, ein weiß gekleidetes, schemenhaft anmutendes Mädchen, das in einem Käfig gefangen ist. Die beiden sprechen verschiedene Sprachen, keine davon ist für den Spieler verständlich. Doch auch ohne ausschweifende Erklärungen ist die Aufgabe verständlich: Ico nimmt Yorda per Druck auf die rechte Schultertaste bei der Hand und führt sie durch die labyrinthartigen Gemäuer. Dabei muss Ico immer wieder Schalter betätigen, Kisten verschieben und Kletterpassagen meistern, um für Yorda einen einfachen Weg zu ebnen. Ruft sie im geeigneten Moment herbei, damit sie magische Pforten öffnet, durch die Euer Gespann weitere Bereiche des Schlosses erreicht. Unterbrochen werden die zunehmend komplexen Geschicklichkeits- und



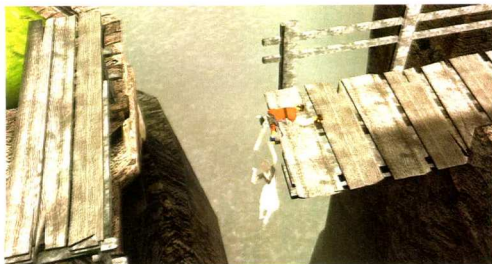
Oliver Schultes

Was haben die Entwickler eigentlich seit der Ankündigung 2009 gemacht? Einen 3D-Modus eingebaut und die Auflösung ein wenig erhöht. Enttäuschend. Dass ein

"Shadow of the Colossus" arge Defizite in puncto Spielbarkeit hat (vom fast zufallsartigen Aufsitzen über die hakelige, träge Steuerung und das langatmige Aufstehen bis hin zur mitunter chaotischen Kamera) – das schien niemanden zu interessieren. Diese "Kleinigkeiten" haben mir schon auf der PS2 den Spielspaß vergällt – und sie tun es auch heute noch. Schade drum, denn inhaltlich bleibt die Jagd nach den Kolossen ein besonderes Erlebnis. "Ico" ist für mich der stärkere Part der Collection.



PS3 Nach jedem Kampf startet Ihr im Tempel die Suche nach dem nächsten Ziel – die Lichtstrahlen Eures Schwertes erleichtern die Wegfindung ("Shadow of the Colossus").



PS3 Der gehörnte Junge meistert komplexe Puzzles über mehrere Räume und Ebenen meist alleine, ehe er Mädel Yorda an der Hand nimmt und führt ("Ico").



ANZEIGE

3D-FAKTOR



"Ico" läuft auch in 3D mit stabilen 3D-Bildern pro Sekunde und erleichtert so stellenweise sogar die Orientierung – etwa beim Sprung an herabhängende Ketten. Die Tiefenwirkung unterstützt die ohnehin starke Atmosphäre. Anders "Shadow of the Colossus": Im 3D-Betrieb stößt die Bildrate und fällt bis auf die Hälfte ab, was der Spielbarkeit schadet und unschöne Erinnerungen an die Diashows des PS2-Originals weckt.



Michael Herde

Dass beide Spiele Macken unter anderem bei der Steuerung haben, lässt sich nicht leugnen. Wie Olli fluche auch ich beim x-ten Versuch, auf Agros Rücken zu klettern

oder wenn beide Helden nach Treffern ewig am Boden herumliegen. Leider versäumt die HD-Aufbereitung, derartige Schwächen auszumeren. Doch in beiden Spielen stehen nicht die bloße Spielmechanik oder Technik im Vordergrund, vielmehr ist es die Poesie, das besondere Erlebnis dahinter. "Ico" ist ein stilles Kleinod mit traumhafter Geschichte und ansprechenden Rätseln, "Shadow of the Colossus" lässt mich wie kein zweites Spiel meine videospieldtypischen Taten reflektieren: Beim langen Ritt durch leere Landschaften frage ich mich, weshalb ich überhaupt einen Koloss nach dem anderen angreife – das Ende ist denn auch eines der besten überhaupt.

Knobeleinlagen durch Angreifer aus der Schattenwelt: Bizarre Schemen versuchen, Yorda zu entführen, Ico verhindert dies durch Stockhiebe und zerrt Yorda immer wieder in letzter Sekunde aus schwarzen Löchern.

...und friedliche Steinriesen

"Shadow of the Colossus" erzählt von einem Jüngling, der mit dem Leichnam seiner Geliebten in ein verwunschenes Land reitet, um in einem Tempel die dort ansässige Gottheit zu bitten, das Liebchen wiederzubeleben. Mit der Mahnung, dass der Wunsch einen hohen Preis fordere, verlangt der Gott zunächst den Tod

16 kolossaler Wesen in seinem Land. Der Jüngling willigt ein und sucht mit seinem eigenwilligen Ross Agro in der weitläufigen Landschaft nach diesen Kreaturen aus Gestein, Pflanzen und Fell. Daneben finden sich hier nur vereinzelte Eidechsen, im Tempel sitzen Tauben und sporadisch kreist ein Vogel über Eurem Haupt

– Gegner gibt es nicht. Selbst die Kolosse an Land, im Wasser und in der Luft sind friedlich. Erst wenn Ihr sie mit Pfeilen malträtiert, greifen sie an. Analysiert ihr Verhalten und erklimmt mit entsprechender Taktik und Timing ihre Körper. Begrenzte Ausdauer für Festhalten und Klettern sowie sich wild

s c h ü t -
telnde Opfer
erschweren die
Suche nach verwundbaren
Punkten, in die Ihr Euer Schwert
rammt, bis die Riesen zu Boden
gehen und Ihr im Tempel wieder er-
wacht – bereit zur nächsten Jagd! mh



PS3 Die Flucht des ungleichen Duos wird durch Angriffe mysteriöser Schattenwesen verzögert. Sie versuchen hartnäckig, Yorda in eines der schwarzen Löcher zu ziehen, während Ihr sie erst mit einem Stock, später mit einem Schwert verteidigt ("Ico").

„ENDLICH WIEDER
EIN RICHTIG
FORDERNDES
SPIEL, DAS BEI
ABGEBRÜHTEN
ZOCKERN
GLÜCKSGEFÜHLE
ERZEUGT UND
STÄNDIG ZUM
WEITERSPIELEN
MOTIVIERT.“

GAMEPRO

Entwickler Sony / Blueprint Games, Japan / USA
Hersteller Sony
Termin im Handel
Preis 40 Euro
Unterstützt » 1 Spieler,
Sprache: Fantasiesprache, Text: einstellbar
» 3D-Modus & Trophäen für beide Spiele
» Time-Trial- & Schwierigkeits-Modus für "SOTC"
» 2. Durchgang bei "Ico" macht Yordas
Sprache verständlich
» Cheats & Easter Eggs in beiden Spielen

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Technisch angelegte Sammlung
zweier einzigartiger Erlebnisse fernab von
tosender Mainstream-Action.

„FÜR MICH IST DARK SOULS GANZ KLAR EIN ANWÄRTER AUF DAS BESTE ROLLENSPIEL 2011.“

SPIELETIPPS.DE

„...AUDIOVISUELL UND SPIELERISCH EIN EINZIGARTIGES ACTION-RPG...“

M! GAMES

„...HEISSER ANWÄRTER AUF DAS HÄRTESTE UND GLEICHZEITIG BEFRIEDIGENDSTE ACTION-ROLLENSPIEL DES JAHRES!“

PS3M

„SPIELEN, UM ZU STERBEN: NIE WAR ES SCHÖNER, SPANNENDER UND UMFANGREICHER.“

PLAYBLU

JETZT ERHÄLTlich FÜR
PLAYSTATION 3 UND XBOX

JETZT DIE LIMITED EDITION ZUM STANDARDPREIS
KAUFEN UND FOLGENDE EXTRAS ERHALTEN:

- DAS SPIEL DARK SOULS
- MAKING-OF-DVD: ENTHÄLT UMFANGREICHES VIDEOMATERIAL ZUR ENTSTEHUNG DES SPIELS, TRAILER, TAGEBUCH DER ENTWICKLER, GAMEPLAY FOOTAGE, INTERVIEWS UND EIN EXKLUSIVES MAKING-OF VIDEO.
- SOUNDTRACK-CD: ENTHÄLT DIE MUSIK AUS DEM SPIEL.
- ARTBOOK: SÄMTLICHE ARTWORKS UND KONZEPTZEICHNUNGEN GESAMMELT IN EINEM EXKLUSIVEN BUCH.
- LÖSUNGSBUCH: EIN UNBEZAHLBARER BEGLEITER AUF DER GEFÄHRlichen REISE - FÜR NEUEINSTEIGER UND ERFAHRENE FANS VON ROLLENSPIELN. LIEGT IN DIGITALER FORM FÜR MAC UND PC VOR.



FROM SOFTWARE



Dark Souls™ & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011 FromSoftware, Inc.
"PS3", "PS2", "Xbox 360", and "Xbox Live" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

DARK SOULS

MACH DICH AUF DEIN ENDE GEFASST!

- 7. OKTOBER 2011 -



WWW.PREPARETODIE.COM
WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU

Aliens: Infestation

DS Action-Adventure

6



DS Dank des coolen Powerloaders seid Ihr – wie die gute alte Ripley – endlich auf Augenhöhe mit der widerlichen Alien-Königin.



DS Unten seht Ihr wahlweise Eure Ausrüstung oder eine Karte.



"SUPER"

Thomas Nickel

Auf WayForward ist Verlass! Schaffte es die amerikanische Truppe schon, aus "Thor" ein tolles DS-Actionspiel zu stricken, setzen sie hier eins drauf: Anstatt einen

simplyn "Metroid"-Klon abzuliefern, bedient sich der Entwickler der passenden Bausteine aus besagter Nintendo-Reihe, reichert sie gekonnt mit typischen Alien-Elementen an und würzt das Gesamtwerk mit der WayForward-typischen Liebe zum Pixel-Detail und detaillierten, lebendigen 2D-Animationen. Vor allem der fordernde Schwierigkeitsgrad motiviert: Wenn Ihr mit letzter Kraft einen knackigen Boss erledigt oder Euch gerade noch zu einem Speicher-Raum zurückschleppt, habt Ihr das Gefühl, eine echte Herausforderung zu bestehen.

Der Kreis schließt sich: Bediente sich Nintendo 1986 im Rahmen des ersten "Metroid" inhaltlich ausgiebig bei Ridley Scotts meisterhaftem Sci-Fi-Horror "Aliens", geben Space Marines und Xenomorphs das Kompliment nun zurück: Für "Aliens: Infestation" ließ sich Entwickler WayForward (u.a. "Shantae") von den zweidimensionalen "Metroid"-Episoden inspirieren.

Kurz nach den Ereignissen der James-Cameron-"Alien"-Fortsetzung von 1986 macht sich ein Trupp eiserner Space Marines auf den Weg zur im Film weitgehend zerstörten Kolonie LV-462, um herauszufinden, was dort vorgefallen ist. Nach ein paar Scharmützeln mit Wachrobotern bekommen sie es schon bald mit herrlich ekligen Aliens zu tun...

Ihr steuert Euren Marine in Seitenansicht durch verzweigt aufgebaute Levels. Nur mit entsprechenden Schlüsselkarten könnt Ihr bestimmte Aufzüge benutzen. Manch ein Gebiet wird erst zugänglich, wenn Ihr passendes Werkzeug gefunden habt, um Dampf abzustellen, verschweißte Türen zu öffnen oder dunkle Kam-

mern zu erhellen. Im Gegensatz zu artverwandten Titeln wie "Metroid" oder Konamis "Castlevania" ist die Spielgeschwindigkeit etwas langsamer: Nur mit gehaltener Schultertaste kann Eure Figur rennen, bei Sprints und Ausweichrollen müsst Ihr stets die Ausdauerleiste im Auge behalten.

Mensch gegen Monster

Anfangs seid Ihr mit Pistole und Sturmgewehr ausgerüstet, gelegentlich findet Ihr einen Pack Granaten, bessere Munition oder stärkere Waffen wie die nützliche Shotgun.

Anstatt ein großes zusammenhängendes Szenario zu erforschen, durchkämmt Ihr lineare, überschaubare und abgeschlossene Szenarien. Zwar bremsst das Euren Forscherdrang, verhindert aber zugleich, dass Ihr Euch ziellos in zu großen Welten verlauft.

Wichtiges Element von "Aliens: Infestation" ist die Sterblichkeit Eurer Marines: Ihr startet mit vier mutigen Soldaten – wenn einer im Kampf fällt, ist er dauerhaft tot und ein Mit-



DS Auch die Kammer des mysteriösen Space Jockeys erreicht Ihr im Verlauf Eures Alien-Abenteuers.

streiter nimmt dessen Platz ein. Zwar könnt Ihr unterwegs andere Marines auflösen, um die gelichteten Reihen 'aufzuforssten', trotzdem solltet Ihr tunlichst darauf achten, nicht zu viele Männer zu verlieren. Denn die Anzahl an Soldaten ist begrenzt und gerade den knackigen Endgegnern solltet Ihr niemals allein gegen-

überreten. Gelegentlich kommt es sogar vor, dass ein gefallener Mitstreiter von den Extraterrestriern verschleppt wird – Ihr habt dann eine gewisse Zeit, um den Kameraden zu retten. Aber Vorsicht: Ihr wisst nie, ob ihm nicht schon ein ekliger Facehugger ein Alien-Embryo verpasst hat... *tn*



DS Granaten mit flächendeckender Wirkung sind ein probates Mittel gegen Facehugger und Alien-Eier.



DS Präkäre Situation: Aliens von vorne und hinten – sieht schlecht aus für den einsamen Space Marine!

Entwickler: WayForward, USA
Hersteller: Sega
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt » 1 Spieler, Text: einstellbar

- » große, weitverzweigte 2D-Weiten
- » sehr gut eingelangte Alien-Stimmung
- » spielt kurz nach "Aliens"

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Herrlich beklemmende Alien-Atmosphäre und stimmiges Spieldesign garantieren einen Handheld-Actionhit.

NHL 12

PS3 360 Sport 12

Im letztjährigen "FIFA" stellte Electronic Arts den Torwart in den Mittelpunkt, jetzt freuen sich auch Eishockey-Fans über mehr Aufmerksamkeit für den Mann mit der Maske. Die Torhüter in "NHL 12" sind nun keine unüberwindbaren Kolosse mehr und können mit bulligen Feldspielern umgestoßen oder in Faustkämpfe verwickelt werden. Auch das Tor verrutscht nun schon mal, wenn

das Opfer eines Zweikampfs in die Maschen fliegt. Apropos Zweikämpfe: Die sehen jetzt dank Full-Contact-Physik-Engine noch einen Tick realistischer aus als im letzten Jahr, der Unterschied zu "NHL 11" fällt aber meist nur auf, wenn Ihr Euren Gegner über die Bande oder durch die Glaswände checkt.

Wenn die normale Hallenatmosphäre zu langweilig wird, der erlebte im neuen "NHL" gleich zu Beginn eine Überraschung, denn noch

vor dem Hauptmenü wirft Euch das Spiel in die Winter-Classic-Partie zwischen den Penguins und den Capitals, die unter freiem Himmel (inklusive Schneetreiben) auf dem Heinz Field in Pittsburgh stattfindet. Als Enttäuschung entpuppt sich der neue Legenden-Modus, in dem Ihr die Karriere von Wayne Gretzky und anderen ehemaligen Stars nachspielt. Im Prinzip handelt es sich dabei um die gewohnte 'Be a Pro'-Spielvariante – nur habt Ihr bessere

Werte als normalsterbliche Spieler. Die verschiedenen Berühmtheiten spielt Ihr durch Euren Fortschritt im normalen Karriere-Modus frei. Wie man so etwas besser macht, zeigte "NBA 2k11" mit der spielbaren Laufbahn von Michael Jordan. Alles in allem bringt "NHL 12" keine bahnbrechenden Neuerungen, ist aber noch ein wenig runder als der ohnehin exzellente Vorgänger. tk



Tobias Kujawa

"NHL 11" begeisterte mich mit dem Ultimate-Team-Modus und realistischer Physik, in diesem Jahr servieren die Entwickler nur Detailverbesserungen, die mir trotzdem ein Lächeln entlocken. Die gegnerische KI spielt variabler, meine Teamkameraden schalten sich gut ins Angriffsspiel ein und der Puck schlittert nun realitätsnah übers Eis. Als Freund von harten Bodychecks freue ich mich, dass diese Aktionen jetzt noch besser aussehen und ich mich endlich an den Goalies rächen kann, die mit Verzweiflungstanks sicher geglaubte Tore verhindern.



PS3 Das Tor steht schief! Im neuen Teil der "NHL"-Serie fliegen nicht nur unterlegene Zweikampfgegner durch die Gegend, sondern auch das Spielfeld-Mobiliar.

Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
im Handel: 65 Euro

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

- » Torhüter sind angreifbar
- » gegnerische KI spielt vorausschauender und Mitspieler laufen sich besser frei
- » Ultimate-Team-Mannschaften können online herausgefordert werden

SPIELSPASS

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

89

FAZIT » EA hat in diesem Jahr kaum neue Impulse für die fast perfekte Eishockeysim, poliert aber einige trübe Stellen.

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

OPTIMIERTE FÜR HOCHKANT-MONITORE



Außerdem nur bei maniac.de:



» Vorschau-Video für die nächste M! Games



» exklusive Specials: Daniels Retro-Blog, Japan-Reiseführer



» Tests von Spielen, die zu hart für Deutschland sind



» kultiger Podcast mit allen M!-Redakteuren

FIFA 12

PS3 360 Wii 3DS PSP Sport



PS3 Kevin Großkreutz wird von Dani Alves unsanft abgedrängt. Dank neuer Physik-Engine sehen Rempler und Fouls realistisch aus.

Die "FIFA"-Serie hat sich mittlerweile an die Spitze der Fußballsimulationstabelle festgesetzt. Da gehen die Entwickler natürlich kein hohes Risiko ein (etwa mit neuen Stadien und Zuschauern, obwohl es wirklich langsam an der Zeit wäre!). Sie präsentieren Euch in der neuesten "FIFA"-Ausgabe Detailverbesserungen und einen stärkeren Fokus auf die Online-Einbindung, statt den ersten Platz mit gravierenden Änderungen, die Fans vergraulen könnten, zu gefährden.

Zu den kaum bemerkbaren Neuerungen zählt die 'Pro Player Intelligence', mit der KI-Spieler nun die Stärken ihrer Teamkameraden berücksichtigen. Der große Mario Gomez wird also deutlich öfter mit hohen Flanken bedient als der kleine Messi. Beide bekommen aber gleichermaßen die neue Physik zu spüren, welche die Auswirkungen von Tacklings dank Berücksichtigung des ganzen Körpers in bisher unerreichtem Realismus darstellt. Dadurch steigt die Zahl der Verletzten und es gibt öfter Schiedsrichterball, falls niemand bei am Boden liegenden

Spielern die Kugel ins Aus schlägt.

Im Karriere-Modus konfrontieren Euch Eure Mannschaftskameraden mit ihren persönlichen Problemen und Forderungen, wenn sie Eure Entscheidungen nicht nachvollziehen können. Euer Umgang mit ihren Anliegen hat Einfluss darauf, wie sie sich auf dem Feld schlagen. Am letzten Tag der Transferperiode steht Ihr dank eines Countdowns, eines Live-tickers und minütlich eintrudelnder Angebote anderer Vereine besonders unter Strom. Außerdem findet Ihr den beliebten 'Ultimate Team'-Modus jetzt direkt auf der Disc.

Manni, der Libero

Der Abwehr haben die kanadischen Entwickler von EA Sports eine neue Steuerung verpasst. Statt den Angreifer mit gedrückter Pressing-Taste dauerhaft zu bedrängen, nähert Ihr Euch nun dem ballführenden Spieler erst an, bevor Ihr ihn gezielt beim Dribbling attackiert. Diese Methode erfordert viel Eingewöhnungszeit und eignet sich gut für Eins-gegen-Eins-Situationen, aber kaum zur Un-

terbrechung von Passspielen. Löblich, dass sie beim ersten Spielstart in einem siebenstufigen Tutorial erklärt wird und Ihr jederzeit zur klassischen Steuerung wechseln dürft.

Online gehören Ranglisten, Statistiken und Erfahrungspunkte mittlerweile zum guten Ton. Noch vor "Call of Duty" und "Battlefield" liefert "FIFA 12" mit Football Club eine kostenlose Einbindung dieser Features. Alle Matches, die Ihr on- und offline austragt, steigern Euren Level. Außerdem zählen all Eure Ergebnisse für Eure Lieblingsmannschaft. So helfst Ihr jede Woche in einer immer neu startenden Saison, Euer Team an die Spitze zu führen. Durch Pinnwand-Einträge wisst Ihr immer, wie gut Ihr im Vergleich mit Euren Freunden seid.

Sportliche Architekten

Die Wii-Version drückt Euch neben Sportschuhen, Managerhemd und Tritot einen Bauhelm in die Hand. Statt schnöder Erfahrungspunkte baut Ihr durch sportliche Erfolge Eure eigene Fußballstadt, die ab und



Tobias Kujawa

Einfach klasse, was EA in den letzten Jahren aus "FIFA" gemacht hat. Die Sportsimulation verlangt mittlerweile eine Menge Taktik und Gamepad-Beherrschung und läuft

"SUPER"

"PES" in diesem Jahr in meiner Gunst den Rang ab. Als Defensivstrategie begrüße ich die neuen Verteidigungsoptionen und kann mir ein Grinsen nicht verkneifen, wenn der gegnerische Stürmer nach einem harten Tackling von Boateng oder van Buyten mit Wucht ins Gras beißt. Sogar der vorher droge Karriere-Modus macht mir jetzt dank engerer Verbindung zu meinen Spielern mehr Spaß. Und da Ultimate Team jetzt sofort mit an Bord ist, werden die ersten Nächte nach Release garantiert schlaflos werden. Fehler muss man mit der Lupe suchen. Einzig der fehlende Mut, wirkliche Neuerungen auszuprobieren, stoßt mir sauer auf.

an besondere Spieler anlockt und gleichzeitig als Hauptmenü dient. Eine tolle Idee, denn eine neue Tribüne für den Hinterhof-Platz macht eindeutig mehr her als ein simples Ergebnis, das Ihr einfach wegwlickt. Im Gegensatz zu den beiden großen Versionen gibt es auf Wii und 3DS auch wieder einen Stadionsfußball-Modus. Der macht vor allem auf Nintendos Handheld Laune. Hier verliert Ihr dank des kleinen Spielfeldes und der geringen Teamgröße auch in der dritten Dimension nicht die Übersicht. In großen Stadien hilft dabei die frei zoom- und schwenkbare Kamera. tk

Entwickler EA Sports, Kanada
Hersteller Electronic Arts
Termin im Handel
Preis 40 bis 60 Euro
Unterstützt 22 (PS3/360), 4 (Wii), 2 (3DS)
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » optionale neue Defensivsteuerung
- » sammelt Erfahrungspunkte und vergleicht Euren Level online mit Freunden
- » 3DS-Faktor: sauberer 3D-Effekt, der besonders in der nahen Ansicht gefällt



Wii In Eurer Stadt dreht sich alles um Fußball. Schaltet durch Erfolge weitere Gebäude frei und wertet die Spielplätze auf.



3DS Das 3D-Debut von "FIFA" gelingt dank guter Grafik, frei justierbarer Kamera und einer Fülle von Spielmödi.

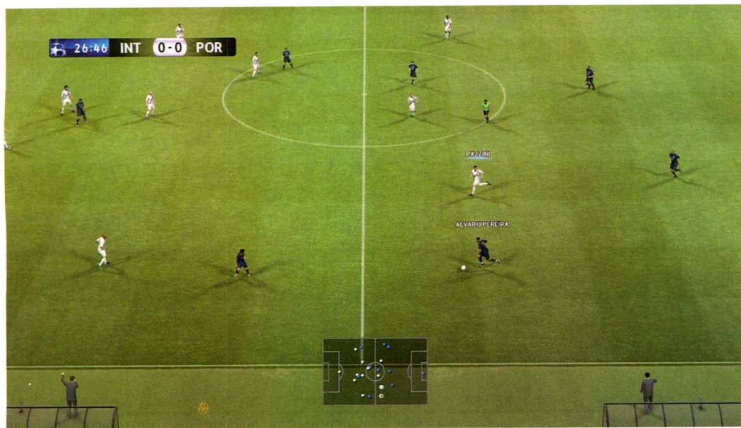
SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	8 von 10	90
Sound	8 von 10	
Singleplayer	8 von 10	Wii
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	5 von 10	80
Sound	7 von 10	
Singleplayer	8 von 10	3DS
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	85
Sound	8 von 10	

FAZIT » EA schraubt an kleinen Details und verpasst dem "FIFA"-Kuchen eine dicke Sahnehaube. On- und offline top!

Pro Evolution Soccer 2012

PS3 360 Wii PSP 3DS Sport 0



360 An der Seitenlinie sieht Ihr Ordner, Fotografen und die beiden Trainer auf und ab schreiten und wild gestikulieren.

Ein typischer Angriff in "PES 2011" sah ungefähr so aus: Genau gezielte Pässe und Dribblings brachten Euch bis an die gegnerische Strafraumgrenze, wo Ihr Euch dann oft der kompletten Verteidigung allein gegenüberstahet. Was war passiert? Die KI-Kollegen waren mal wieder nicht mitgelaufen und sorgten für jede Menge Ärger und Frust. Das wird Euch im neuen Abfolger des Konami-Kicks dank einer stark verbesserten Mitspieler-KI nicht mehr passieren. Eure Teamkollegen laufen sich jetzt besser frei, kreuzen Euren Weg und locken Verteidiger von Euch weg. Geschickte Spieler mit schnellen Reflexen ziehen so deutlich flottere Angriffe auf. Passen die Bewegungen der Mitspieler trotzdem nicht zu Eurem Stil, wählt Ihr mit Druck auf den rechten Stick einen Teamkameraden aus, den Ihr einfach nach vorne schickt oder komplett zusätzlich zu Eurem aktiven Sportler steuert. Die zweite Variante eignet sich durch die hohen Anforderungen an Eure Koordinationsfähigkeiten nur für Profis. Das freie Passsystem ist wieder mit an Bord und lässt sich

in fünf Stufen regeln, so haben auch Anfänger eine Chance. Bei Standard-situationen offenbart sich eine tolle Neuerung: Mit dem rechten Stick wählt Ihr jetzt einen Mitspieler und lauft Euch mit ihm frei, bevor Ihr der KI den passenden Schussbefehl gebt. Wechselt Ihr im letzten Moment auf einen anderen Spieler, ergeben sich effektive Täuschungsmanöver. Auch das fummelige Elfmeter-System bekam eine Frischzellenkur verpasst. Nun braucht Ihr kein Sportstudium mehr, um den Ball im Netz zu versenken.

Abwehrfehler!

So leicht und locker sich die Offense steuert, so schwierig gestaltet sich in diesem Jahr die Abwehrarbeit. Ähnlich wie bei "FIFA 12" bedrängt Ihr Gegenspieler nicht mehr dauerhaft mit gedrückter X-Taste, sondern müsst präzise eingreifen, wenn der Ball den Fuß des Kontrahenten verlässt. Während unserer Testmatches funktionierte das System nur unzureichend. Entweder ließen sich die Angreifer selbst von mehreren Ver-

teidigern nicht aus der Ruhe bringen oder unser Gestocher endete mit einem Pfiff des kleinteiligen Schiedsrichters. Die sehr gute KI nutzt diese Schwäche gnadenlos aus und dribbelt sich gekonnt durch Eure Reihen. Da hilft es auch nicht, dass das Stellungsspiel insgesamt besser funktioniert und Pässe oft abgefangen werden. Insgesamt sind offensivstarke Dribbelkünstler im Vorteil, zumal die Torhüter sich einige unnötige Abpraller erlauben und ab und an kopflos durch den Strafraum irren. Auch durch taktische Veränderungen lassen sich die Sololäufe nur schwer eindämmen, zumal das Strategiemenu im Vergleich zum ohnehin spartanischen Vorjahres-Pendant nochmals abstrahiert wurde. Es gibt keinen Spielfeldplan mehr, an dem Ihr die Auswirkungen Eurer Einstellungen seht, und Ihr müsst Pressing, Offensivdruck und den Stand der Abwehrreihe allein anhand von Schieberegler bestimmen. Da wünschen wir uns die detaillierten Grafiken von "PES 4" zurück, als man jedem Spieler separate Anweisungen und Laufrichtungen vorgeben konnte! tk



Tobias Kujawa

Es tut mir in der Seele weh, aber bisher werde ich mit der neuen "PES"-Version nicht warm. Sicher, die Offensive funktioniert besser denn je und ich klage

"GUT"

nur noch selten über die Aktionen meiner Mitspieler. Der Knackpunkt: Über Jahre hinweg habe ich mir eine defensive Spielweise mit schnellen Kontern angewöhnt, doch gerade in der Abwehr fühlt sich das Spiel zu schwammig an. In den nächsten Monaten wird die Redaktionstabelle zeigen, ob ich den Umgang mit dem neuen System noch lerne. Dafür sind die Meisterliga und der "Be a Legend"-Modus jetzt schöner und vermittelt durch die vielen Sequenzen ein Mittendrin-Gefühl – für mich herrscht wieder Suchtgefahr! Warum man allerdings die originalen Kader für die Meisterliga erst freischalten muss, bleibt mir ein Rätsel.



Matthias Schmid

Ob wohl irgendwann ein "PES"-Jahrgang kommt, bei dem ich nicht nach zehn Minuten entnervt die Menüs stumm schalte? Wohl nicht!

"GUT"

Doch diese kleine Meckerei soll nicht von der eigentlichen Besprechung dieses Fußballspiels ablenken. Nach einem Seufzer, weil die eigentlich lizenzierte Champions League in "PES 2012" ohne den deutschen Meister BVB stattfindet, freue ich mich über das neue, freie Standardsituationssystem, bei dem ich die Pille zum Sportler meiner Wahl spielen darf. Außerdem trainiere ich hart, damit ich das ohnehin schon klügere Freilaufen der Kollegen weiter verbessere – einen zweiten Spieler punktgenau in Lücken zu schicken, erfordert doppeltes Hirnschmalz, eröffnet dafür ganz neue Offensiv-Optionen. Wie Tobias schmeckt aber auch mir das schwächere X-Tasten-Stoßen in der Verteidigung so gar nicht, besonders die KI führt mich alten "PES"-Hasen regelmäßig vor. Auch das Interface für die Taktikeinstellungen hat Konami mal wieder verbockt.

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Termin: im Handel
Preis: ca. 60 Euro

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

- » ImPES Facebook-Anbindung
- » Bayern und Leverkusen vertreten Deutschland, die portugiesische Liga ist neu dabei
- » mehrere Benutzerprofile speicherbar
- » freischaltbarer "Club-Boss"-Modus

SPIELSPASS

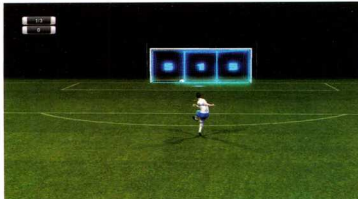
Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: 10 von 10
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

86

FAZIT » Härter, offensiver, schwieriger. Das neue "PES" überzeugt durch gute KI und mehr Atmosphäre, schwächelt aber in der Abwehr.



PS3 Wieder Standbilder: noch Texteinblendungen: Euren Aufstieg zum Star seht Ihr in animierten Szenen.



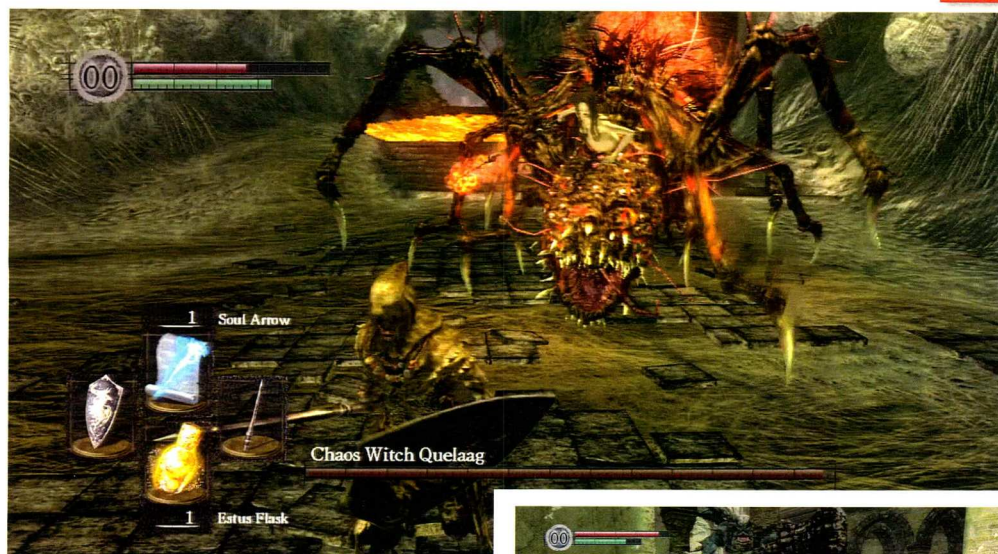
PS3 In verschiedenen Disziplinen jagt Ihr im Training Medaillen hinterher. Die Aufgaben sind fordernd, aber dröge inszeniert.

Dark Souls

PS3 360 Action-Rollenspiel

16

**M!
HIT**



PS3 Im Bann der Spinnenfrau: Regelmäßig stellen sich Euch knurrende Bosse in den Weg. Viele sind zunächst optional – kommt einfach später aufgewertet wieder!

» „Dark Souls“ wird sowohl schwerer als auch zugänglicher.“ Mit diesen Worten begrüßte uns Namco-Bandai-Produzent Kei Hirono vor knapp einem halben Jahr zur ersten Präsentation des geistigen „Demon's Souls“-Nachfolgers. Noch schwerer und gleichzeitig leichter zugänglich? Was damals für uns wie ein Widerspruch klang, können wir nach intensivem Testspiel nun bestätigen: From Softwares düsteres Fantasy-Epos bleibt einerseits der unbarmherzigen Spielphilosophie des Vorgängers treu. Andererseits wurde das teils doch etwas überladene und chronisch erklärungsarme

Konzept sinnvoll entschlackt. Aber der Reihe nach...

Im Land der Toten

Wie schon in „Demon's Souls“ ist die Story verglichen mit anderen Japan-RPGs wenig mehr als nur Beiwerk. Im Königreich Lordran regieren die Dämonen, die Menschen wandeln als lebende Tote umher. Ihr seid aus-erwählt, dem infernalischen Treiben ein Ende zu setzen – soweit das Basiswissen. Wenngleich genretypische Elemente wie ellenlange Dialoge oder minutenlange Cut-Scenes quasi nicht existent sind, versprüht



PS3 Tutorial des Terrors: Der Trainingsdungeon macht Euch mit der Grundsteuerung vertraut. Am Ende nimmt der gradenlose Kerkermeister die Abschlussprüfung vor.

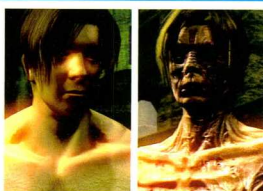
„Dark Souls“ dennoch eine Fantasy-Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Denn die Schauplätze bestechen durch einzigartiges Design und enorme Vielfalt.

In der Stadt der Toten etwa erwarten Euch heruntergekommene Straßenzüge samt kolossalem Schloss mit weitläufigen Wehrgängen, finsternen Verliesen und ver-

wunschenem Schlossgarten. Ganz anders die unterirdischen Ruinen von Neu-Londo: Kein Tageslicht fällt in die aschfahlen Steinlabyrinth, wo ruhelose Geister rastlos umherirren und ein unvorsichtiger Schritt den sicheren Tod bedeutet. Wer sich noch tiefer hinab wagt, erreicht über die Drachenschlucht schließlich Schandstadt – ein gigantisches, in die Fels-

UNTOT ODER NICHT, DAS IST HIER DIE FRAGE

„Demon's Souls“-Veteranen kennen (und fürchten) es: einmal unachtsam gewesen und direkt gestorben. Schon werdet Ihr in so genannter Seelenform wiedergeboren, allerdings mit weniger Lebensenergie und anderen Einschränkungen. In „Dark Souls“ wurde dieses Spielelement modifiziert: Wer hier in Menschengestalt das Zeitliche segnet, wird als Untoter wiedergeboren – von der Optik abgesehen mit weniger drastischen Auswirkungen als im Vorgänger. So bleiben Euch glücklicherweise sämtliche Lebenspunkte erhalten. Dafür könnt Ihr nur in lebendiger Form Leuchtfäule aufräumen, um das Fassungsvermögen Eures Heil-Flakons zu erhöhen. Hierzu investiert Ihr am Lagerplatz eine äußerst seltene Substanz namens „Menschlichkeit“. Diese nutzt Ihr auch, um wieder eine lebendige Gestalt anzunehmen. Weitere Vorteile: Nur wer lebt, kann online eingreifen und offline NPCs beschwören.



PS3 Außen pfui, innen hui: Das Dasein als Untoter fordert seinen Tribut.



PS3 Blitzenergie gab es in „Demon's Souls“ nicht. Im Nachfolger verzaubert Ihr mit Elektromagie etwa Eure Klinge – perfekt im Kampf gegen stahlgepanzte Schurken.



Colin Gabel

Ich bin ganz ehrlich und oute mich mit über 200 Spielstunden "Demon's Souls" als echter Fan-boy. In fast 30 Zockerjahren ist mir selten ein Titel untergekommen,

der die Balance zwischen extremer, teils grenzwertiger Herausforderung und belohnenden Glücksgefühlen besser gemeistert hätte – erfreulichweise geht diese Motivationsformel im Nachfolger erneut voll auf. Keine Frage, auch "Dark Souls" richtet sich an hartgesottene Gamer, die bereit sind, Zeit, Schweiß und Tränen zu investieren. Dann aber entdeckt man unter der rauen und vermeintlich unfairten Schale ein faszinierend durchdachtes und einzigartiges Action-Rollenspiel, das jedem Zocker seine ganz individuelle Spielweise ermöglicht. Gegenüber dem Vorgänger fallen viele kleine Verbesserungen auf: Ein paar überkomplizierte Elemente sind gleich ganz gestrichen worden – so kann man "Dark Souls" auch spielen (und genießen), ohne regelmäßig im Internet nach Rat zu suchen. Die offene Spielwelt gefällt mit abwechslungsreichen Schauplätzen, erhöhter Komplexität und der ewigen Frage: "Traue ich mich noch weiter ins Unbekannte oder kehre ich lieber zum sicheren Leuchfeuer zurück?" Ein Meilenstein des anspruchsvollen Videospieles, dessen Unbarmherzigkeit aber erneut nicht jedermanns Geschmack sein wird.

wand gebautes Holzkonstrukt, an dessen schier unendlich tief gelegener Basis ein giftiger Sumpf auf neue Opfer wartet. Frohsinn und Heiterkeit sucht Ihr entsprechend vergebens, in "Dark Souls" regiert schaurig schön dunkelste Fantasy.

Struktur des Schreckens

Der Grundaufbau unterscheidet sich dabei grundlegend von "Demon's Souls". Während Ihr via Hub direkt von einem Areal ins nächste reist, folgt die inoffizielle Fortsetzung dem



PS3 Kolossale Kerker und verwunschene Wälder: Die weitläufigen Welten locken mit thematischer Abwechslung und sind nahtlos miteinander verbunden.

Prinzip der offenen Welt. Nach dem knackigen Tutorial, das Euch mit den elementaren Joypad-Kontrollen vertraut macht, landet Ihr am ersten Leuchfeuer. Dieses befindet sich inmitten einer felsigen Ruinenlandschaft, von der aus Ihr die genannten Areale per pedes ansteuert.

Mit den freien Open-World-Konzepten eines "Elder Scrolls" oder "Fallout" hat das Nippon-Abenteuer allerdings wenig gemeinsam. Statt einer gigantischen Karte erwarten Euch in "Dark Souls" nämlich clever konstruierte Labyrinth, die durch Aufzüge, Treppen oder Tore miteinander verknüpft sind. Je tiefer Ihr in die Gebiete eindringt, desto mehr

Abzweigungen offenbaren sich Euch. Aber keine Bange, auch wenn die Dungeons deutlich mehr Forscherfreiraum lassen und komplexer ausfallen als im spirituellen Vorgänger: Wirkliches Verlaufen ist dank des meist exzellenten Level-Designs und praktischer Abkürzungen kaum möglich – und das ganz ohne Karte.

Ein Licht im Dunklen

Damit Ihr auf Euren wagemutigen Streifzügen auch mal verschlaufen könnt, ersannen die japanischen Entwickler die so genannten Leuchfeuer. Diese finden sich meist an strategisch » weiter auf Seite 80



PS3 Keile mit Weile: Buttonmasher sehen in "Dark Souls" kein Land – nur wer das durchdachte Wechselspiel aus Angriff und Block beherrscht, wird siegreich sein. Die Lock-on-Funktion wurde gegenüber dem Vorgänger verfeinert und funktioniert meist tadellos.

Kostenlose Ausgabe gefällig?



RETURN ist das Magazin für alle 8-Bit Computer- und Konsolenfreunde. Wir berichten über die aktive 8-Bit Welt von Atari, Sega, Commodore, Nintendo, Sinclair, Amstrad, Colecovision & Co.

Nur für kurze Zeit:

RETURN testen! 1x gratis

Testen Sie das RETURN Magazin! Bestellen Sie Ihr Probekopie zum 25.09. bis zum 20.10.2011 völlig kostenfrei!

Und so gehts:

Einfach nur das Formular auf www.return-magazin.de ausfüllen und nach kurzer Zeit ist die Ausgabe im Briefkasten!

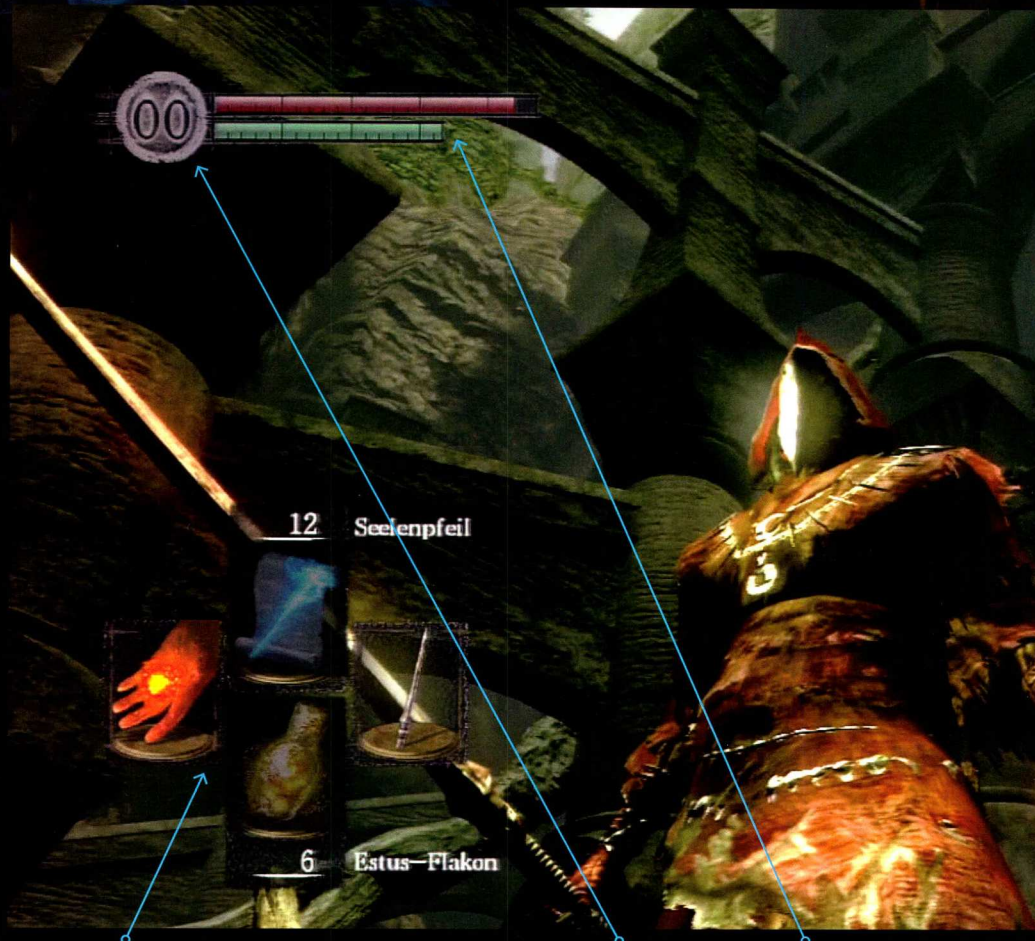


* Die Aktion ist beschränkt auf den Zeitraum vom 25.09.2011 bis zum 20.10.2011. Es ist eine begrenzte Menge an Magazinen verfügbar, nur solange Vorrat reicht. Die Ausgabennummer ist bei Bestellung nicht wählbar.

RETURN
DAS MAGAZIN FÜR DIE GENERATION 8 BIT

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

Was ist was? Der Hauptbildschirm im Detail



DIGI-KREUZ-BELEGUNG

OBE: Durch Drücken des Digi-Kreuzes in diese Richtung schaltet Ihr zwischen den unterschiedlichen Zaubern, Wundern oder Pyromantensprüchen durch. Um diese auszuführen, muss in der linken oder rechten Hand das entsprechende Werkzeug (also etwa Zauberstab oder Wundertalisman) ausgerüstet sein. Die Zahl gibt an, wie häufig eine Magie noch eingesetzt werden kann, ehe sie am Leuchtfener aufgefüllt werden muss.

UNTEN: Hier wird zwischen bis zu fünf aktuell ausgerüsteten Hilfsgegenständen gewechselt. Zu solchen Items zählen etwa Brandbomben, Wurfmesser oder Gegengifte. Das momentan gewählte Helferlein wird anschließend via Quadrat- bzw. X-Taste aktiviert.

RECHTS: Der rechte Bereich des Digi-Pads ist für den rechten Waffenarm reserviert. Hier können bis zu zwei Waffen abgelegt und durch Drücken getauscht werden – egal ob Schwert, Axt, Zauberstab, Bogen oder auch ein Schild. Per Dreiecks- bzw. Y-Taste schwingt Ihr den aktuell aktiven Todbringer in der rechten Hand zudem beidhändig – ein um etwa das Eineinhalbfache stärkerer Schaden ist die Folge.

LINKS: Das Pendant zum rechten Waffenarm. Auch hier könnt Ihr zwei Metzgelhilfen nach Wahl ablegen. Allerdings ist das beidhändige Führen der hier aktiven Klinge nicht möglich. Entsprechend wird der linke Waffenarm bevorzugt für Defensivrüstung wie Schild oder heilspendende Talismane genutzt.

AKTUELL GESAMMELTE MENSCHLICHKEIT

Die etwas abstrakt 'Menschlichkeit' genannte Substanz wird genutzt, um vom Untoten in den lebendigen Körper zu wechseln. Weiters lassen sich mit geopelter Menschlichkeit Leuchtfener aufbohren, um etwa das Fassungsvermögen der Estus-Flakons von fünf auf zehn Schlucke zu erhöhen. Wichtig: Genau wie Seelenpunkte verliert Ihr aktuell mitgeführte Menschlichkeit beim Bildschirm-tod. Beides lässt sich jedoch wieder auf-sammeln – sofern Ihr auf dem Weg dahin nicht erneut krepirt.

LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

Der rote Balken gibt die aktuelle Lebens-energie an, das grüne Pendant die Ausdauer. Aktionen wie Angriff, Blocken, Rennen oder Ausweichrolle zehren an letztgenannter Leiste. Diese regeneriert sich mit der Zeit von alleine, mit erhobenem Schild dauert das Wiederaufladen allerdings deutlich länger. Ist die Ausdauer einmal aufgebraucht, kann für Sekundenbruchteile keine der genannten Aktionen ausgeführt werden – unter Umständen eine überlebenswichtige Zeitspanne!

EINSTEIGER-TIPPS

DIE WICHTIGSTEN REGELN IM KAMPF UMS ÜBERLEBEN

Bereits das Tutorial von "Dark Souls" lockt mit mannigfaltigen Möglichkeiten, ins digitale Nirvana zu entgleiten, stellt aber – wenig überraschend – den einfachsten Teil des Spiels dar. Damit unerfahrene Seelenjäger nicht völlig abgeschreckt werden, haben wir ein paar goldene Gebote zusammengestellt.

1 DU SOLLST DIE RICHTIGE KLASSE WÄHLEN

Wenngleich Klassenunterschiede im späteren Spielverlauf auszugleichen sind, können sie in den ersten Stunden durchaus über Lust und Frust entscheiden. Unsere Empfehlung: Wählt für den Einstieg einen Helden, der sowohl über ordentliche Nahkampfpower als auch eine Möglichkeit zum Fernangriff verfügt. Der Pyromant etwa hat neben einem Beil einen brutzeligen Feuerball mit allerdings mäßiger Reichweite dabei. Der Jäger hingegen setzt auf Kurzsword und einen praktischen Kurzbogen. Mit der richtigen Figur macht Ihr Euch das Leben anfangs definitiv leichter.

2 DU SOLLST DAS LEUCHTFEUER AUFBOHREN

Sobald Ihr eine Einheit Menschlichkeit übrig habt, solltet Ihr diese ins Entfachen des Leuchtfuers investieren. Hierdurch verdoppelt sich dauerhaft das Fassungsvermögen Eures Estus-Flakons auf zehn Einheiten. Eine weitere Steigerung ist allerdings nur mit einem geheimen Ritual möglich.

3 DU SOLLST DAS SCHILD HEBEN

In der rechten Hand eine ordentliche Klinge, in der linken ein gutes Schild – das ist die Standardkombi beim Erforschen unentdeckter Gebiete. Dabei solltet Ihr das schützende Rund stets per Schultertaste aktiv haben. Andernfalls nutzt es wenig gegen Schläge oder Pfeilschüsse aus dem Nichts.

4 DU SOLLST HÖHENUNTERSCHIEDE UND CLIPPING-FEHLER AUSNUTZEN

Die sicherste Art, von einem übermächtigen Gegner nicht erledigt zu werden, besteht darin, außerhalb seiner Reichweite zu bleiben. Speziell Hünenritter und andere dicke Brocken können beispielsweise keine Leitern erklimmen, weshalb sie vom Dach eines Hauses gefahrlos mit Zauber oder Flitzbogen behackbar sind. Zudem werdet Ihr einige Situationen erleben, in den sich mäßig schlaue Schurken etwa hinter dünnen Wänden oder Türrahmen verheddern, sie aber dennoch für Eure Nahkampfklingen erreichbar sind. Aber Vorsicht, diese Art des Clipping-Kampfs beherrscht mitunter auch die Gegenseite!

5 DU SOLLST FRÜH IN EIN REPARATURKIT INVESTIEREN

Ein Reparaturkit ermöglicht es, demolierte Bewaffnung und Rüstung am Lagerfeuer selbst zu flicken. Ein extremer Vorteil, wenn man sich meilenweit vom nächsten Schmied entfernt mit seiner scharfartigen Lieblingsklinge wiederfindet! Für 3.000 Seelen bietet in der Stadt der Toten der Händler in der Nähe des Leuchtfuers ein entsprechendes Kit an.

6 DU SOLLST DICH NICHT FÜR DEN RÜCKZUG SCHÄMEN

Die oberste Regel für alle Nahkämpfer: Auch im hektischen Getümmel immer ein Auge auf die Ausdaueranzeige richten. Ist diese einmal leer, steht Ihr kurzzeitig vollkommen schutzlos da. Nutzt im Zweifelsfall den letzten Rest Energie lieber für eine schnelle Rückwärtsrolle, anstatt einen letzten Angriff zu wagen. Ist die Ausdauer wieder aufgeladen, stürzt Ihr Euch zurück in die Schlacht. Durch solch eher bedächtiges Vorgehen werdet Ihr vor allem in vermeintlich simplen Standardkämpfen jede Menge überflüssige Bildschirmtime vermeiden.

7 DU SOLLST DIE RICHTIGE WAFFE WÄHLEN

Stärken und Schwächen haben in "Dark Souls" nicht nur Helden und Schurken, auch die jeweilige Ausrüstung will passend gewählt sein. Riesige Zweihänder etwa sind in engen Gängen quasi nutzlos, das flinke Krummsword richtet gegen gepanzerte Gegner nichts aus, der zinnerne Zauberstab eignet sich überraschend gut als Stoßwaffe. Probieren geht entsprechend über studieren! Selbst vermeintlich nutzlose Prügel können manchmal gold wert sein. Und es kein Trägelmilch für nicht ausgerüstetes Kriegsgerät gibt, geht das Testen umso stressfreier vonstatten.

8 DU SOLLST ZUNÄCHST DIE STADT DER TOTEN BESUCHEN

Auch wenn Euch das Spiel andere Möglichkeiten lässt, Eure erste Exkursion nach dem Tutorial sollte nach Zombiehäusern führen. Hier warten moderate Monster, einige coole Schätze und ein Händler mit nützlichem Warenangebot. Für das Duell mit dem ersten richtigen Bossgegner Taurus empfehlen wir eine Fernkampfwaffe. Macht Ihr Euch im Kampf mit dem garstigen Bullteufel die Leiter im Eingangsbereich der Brücke zu Nutze, besiegt Ihr die Bestie ohne einen Punkt Energieverlust...

LI<    >RI

Ausrüstung auswählen

Wählen ✕ OK ○ Verlassen

3040

MINI-MENÜ

Sobald Ihr die Starttaste drückt, erscheint diese Miniaturversion des Hauptmenüs. Hier lassen sich via Schultertasten die Bereiche Inventar, Ausrüstung, Status und Optionen auswählen, welche dann im Vollbild mit sämtlichen relevanten Informationen angezeigt werden. Eine sinnvolle Detailverbesserung, in "Demon's Souls" erscheint nämlich direkt das bildschirmfüllende Menü. Was sich nicht geändert hat: Egal wo Ihr gerade herumstobert, das Spiel läuft weiter. Eine Pausenfunktion gibt es nämlich auch in "Dark Souls" nicht.

SEELENANZEIGE

Gibt an, wie viele Seelen aktuell mitgeführt werden. Beim plötzlichen Exitus werden die hier angezeigten Zahlen am Ort des Dahinscheidens zurückgelassen, können aber einmalig wiedererlangt werden. Spezial-Seelen, die in Itemform (etwa bei lange dahingeeschiedenen Soldaten) gefunden wurden, sind von diesem Verlust nicht betroffen – zumindest solange sie nicht manuell in Standard-seelen umgetauscht wurden.



PS3 Verbessert: Die Statusmenüs wurden übersichtlicher gestaltet als im Vorgänger. So sind z.B. etwaige Auswirkungen auf die Ausrüstung beim Aufsteigen klar erkennbar.

PS3 Brandneu: Die Leuchfeuer dienen als Raststätte und Checkpoint zugleich. Heilen, aufsteigen, Magie auswählen, Rüstung reparieren – so macht Camping Spaß.

sinnvollen Plätzen (etwa in der Nähe eines Bossgenieurs oder neuen Gebiets) und dienen – einmal aktiviert – nach dem virtuellen Ableben als Rücksetzpunkt. Damit nicht genug: Die passenden Items vorausgesetzt, repariert Ihr lädierte Ausrüstungsgegenstände, verbessert mittels seltener Steine Waffen sowie erstmals auch Panzerung, wählt Zaubersprü-

che aus, levelt Euren Helden auf oder füllt Euer Flakon mit Heilenergie.

„Wow!“ mag da der „Demon’s Souls“-Experte denken. „So viel Hilfe klingt ja nach Kindergeburtstag.“ Doch der geneigte Fan irrt, denn die Leuchfeuer haben auch ihre Schattenseiten. Zum einen kehrt Ihr nach dem Bildschirmtod oder durch Gebrauch eines entsprechenden Ge-

genstands ausschließlich zur zuletzt besuchten Raststätte zurück. Ein Umstand, der den hoffnungslos unterbewaffneten Verfasser dieser Zeilen zumindest einmal die Rückkehr in sicherere Gefilde fast unmöglich gemacht hätte.

Schattenseite Nummer 2: Sobald ein Leuchfeuer – für welche der genannten Aktionen auch immer –

genutzt wird, kehren sämtliche bereits besiegte Standard-Bösewichte ins Gebiet zurück! Und genau hier beginnt die eigentliche Herausforderung von „Dark Souls“.

Ein unvorsichtiger Vorstoß, ein schlampiger Konter, ein leichtsinniger Angriff – der Tod lauert in „Dark Souls“ buchstäblich hinter jeder Ecke. Bereits ein schlaksiger Zombiesoldat macht überfertigen Abenteurern in Sekundenschnelle den Garaus. Egal ob lästige Gifflinge, hühnerhafter Todesritter oder keulenschwingender Riesentroll, die ebenso vielgestaltige wie gemeingefährliche Feindpalette macht jede Minute des Fantasy-Spektakels zu einem virtuellen Survival-Trip. Wilde Massenschlagereien à la „God of War“ oder „Devil May Cry“ sucht Ihr hier vergebens. Beobachten, Blocken, Parieren, gezielt Zuschlagen – das Kampfsystem von „Dark Souls“ ist verhältnismäßig gemächlich, dafür aber umso spannender und flexibler. Langschwerter, Zweihänder, Dolche, Säbel, Peitschen, Speere, Äxte, Bögen, Zaubersprüche, magische Ringe... die unzähligen Waffen unterscheiden sich maßgeblich in Sachen Schlagtyp und optimales Einsatzgebiet. Zudem lassen sich die Todbringer wie erwähnt aufrüsten und später sogar mit speziellen magischen und nicht-magischen Attributen versehen. Die richtige Wahl der Ausrüstung sowie die passende Strategie zwingen schließlich auch den dicksten Dämonen in die Knie.

„DEMON’S SOULS“ & „DARK SOULS“ – AUSGEWÄHLTE FEATURES IM DETAILVERGLEICH



DEMON’S SOULS



DARK SOULS

HEILUNG

Verschiedene Heilkräuter regenerieren unterschiedliche Mengen Trefferpunkte. Die passenden Pflanzen müssen entsprechend mitgeführt und ausgerüstet werden.

Ein Schluck aus dem Estus-Flakon und schon steigt die Lebenskraft. Dieses praktische Fläschchen wird am Leuchfeuer gratis befüllt. Je stärker das scheint, desto mehr Portionen passen ins Flakon.

SCHMIEDEKUNST

Das Aufwerten von Waffen ist ausschließlich den beiden Schmieden vorbehalten. Mittels teurer Wetzsteine repariert auch der Spieler beschädigte Klingen.

Mit einem Reparaturset könnt Ihr am Leuchfeuer selbst Waffen und erstmals auch Rüstung reparieren sowie elementar verstärken. Die Veredelung ist nach wie vor Sache der Profischmiede.

ZAUBERKUNST

Jeder Spruch kostet eine bestimmte Anzahl Magiepunkte. Die maximale Zauberkraft kann durch Seelenpunkte aufgehoben und durch Tränke regeneriert werden.

Magiepunkte gehören der Vergangenheit an. Jeder Zauber kann unabhängig vom Heldenlevel eine bestimmte Anzahl oft gesprochen werden, ehe er am Leuchfeuer wieder aufgeladen werden muss.

GEWICHTSBECHRÄNKUNG

Neben dem absoluten Maximum für mitgeführte Gegenstände existiert ein Limit für angelegte Ausrüstung. Überschüssige Items können beim Lagermeister hinterlegt werden.

Ein Limit für die absolute Traglast gibt es nicht. Ihr könnt beliebige Items mitführen. Nur die angelegte Ausrüstung darf wie gehabt ein bestimmtes (erwerbbares) Maximum nicht überschreiten.

PEIL- BZW. BOLZENWECHSEL

Für einen Wechsel etwa zwischen normalen und Feuerpeilen muss das Ausrüstungsmenü aufgerufen werden.

Ist der Bogen oder die Armbrust ausgerüstet, können Munitionstypen auch im Eifer des Gefechts via Schultertasten getauscht werden.

SPRUNGKRAFT

Springen ist nicht möglich. Einzig das flinke Abrollen ermöglicht es, geringe Distanzen sprunghaft zu überwinden.

Aus dem Sprint heraus macht Euer Recke durch erneutes Drücken des Sprintknopfs einen ordentlichen Sprung nach vorne.

STATUSMELDUNGEN

Je nach Resistenzlevel dauert es unterschiedlich lange, bis etwa eine Vergiftung einsetzt. Wie lange genau Ihr z.B. unbeschadet im verseuchten Sumpf umherwaten könnt, wird nicht angezeigt.

Zur genauen Einschätzung der Gefahr wird bei drohenden Vergiftungen oder Blutungen ein kleiner Warnbalken eingeblendet. Ist dieser voll – spricht der Held verseucht –, erscheint in einer Anzeige, wie lange Ihr noch unter der Statuskrankheit zu leiden habt.

WELT- UND CHARAKTERTENDENZ

Ein kompliziertes Feature: zwei Tendenzen, die je nach gutmütiger oder bösariger Spielweise bestimmte Ereignisse bzw. Verhaltensweisen anderer Figuren auslösen. So werden etwa Geheimgänge geöffnet oder Phantom-NPCs erscheinen.

Diese Spielelemente wurden gestrichen. Wer offline und in menschlicher Gestalt spielt, muss völlig unabhängig von seiner Spielweise mit dem Eindringen von NPCs rechnen. Die Welten als solche ändern sich nicht.

Held nach Wunsch

Die beste Bewaffnung ist letztlich aber nur so gut wie der Held, der sie benutzt. Hier kommt die einzigartige Charakterentwicklung ins Spiel. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch wie im Rollenspielgenre durchaus üblich für eine Klasse: Ritter, Dieb oder Zauberer kennt der Fan bereits aus dem Vorgänger, neu im Kader ist etwa der Pyromant. Sämtliche Figuren verfügen über eine individuelle Startausrüstung und unterschiedliche Attributstärken bzw. -schwächen.



PS3 Sinnvoll: Ein Balken zeigt nun, wie nahe Euer Held einer Vergiftung ist. So könnt Ihr besser einschätzen, wie lange Ihr Euch noch sicher in einer Pestzone aufhalten könnt.

ONLINE-SEELENJAGD

Wie schon beim Vorgänger erwartet Euch in "Dark Souls" ein Mehrspieler-Modus der ungewöhnlichen Art. Seid Ihr online unterwegs, begegnen Euch menschliche Mitstreiter als fahle Phantome, mit denen Ihr nicht interagieren könnt. Einzig Nachrichten und Hinweise dürft Ihr hinterlassen. Auf Wunsch könnt Ihr jedoch bis zu drei Kollegen beschwören, die Euch bis zum Bezwingen des nächsten Bossgegners zur Seite stehen. Wer hingegen eher auf Krawall gebürstet ist, fällt in die Welt eines anderen Spielers ein, um im unerbittlichen Kampf dessen Seelen zu übernehmen.

Zu den neuen Features zählen etwa Kopfgeldprämien, die auf bestimmte Zocker ausgesetzt und erbeutet werden können. In der Testphase war die Online-Einbindung von "Dark Souls" leider nicht angemessen spielbar: Ein entsprechender Nachtest folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Genannter Pyromant etwa kommt mit Axt und Feuerball für den Fernkampf daher, ist aber weniger beweglich als etwa der Dieb.

Das Besondere daran: Die Wahl der Charakterklasse ist nur für die ersten Spielstunden von Bedeutung. Später könnt Ihr durch das Stärken der entsprechenden Attribute Euren Recken ganz nach Wunsch ausbauen. Ihr wollt etwa einen kompetenten Magier, der gleichzeitig auch mit schwerem Nahkampferät umgehen kann? Kein Problem, levelt einfach die korrespondierenden Talente Stärke sowie Intelligenz und bald schon ist der gestählte Zauberkünstler fertig. Bogenexperten wiederum bauen

gezielt ihre Beweglichkeit aus, die sich verstärkt auf Schusswaffenkompetenz bezieht. Ein herrliches System!

Seelenhunger XXL

Derlei Charaktertraining ist natürlich nicht gratis. Wie schon in "Demon's Souls" dienen im Kampf ergattete Seelen gleichermaßen als Erfahrungspunkte und Universalzahlungsmittel. Hiermit erstet Ihr bei den recht rar gesäten Händlern unter anderem frische Waffen, Hilfsitems wie Brandbomben und Gegengift sowie neue Zaubersprüche. Oder Ihr investiert direkt in den Seelenaufstieg



PS3 Gut angepeilt ist halb getroffen: Nur die Bögen verfügen über einen manuelle Zielfunktion inklusive Zoom – für Fernkämpfer die erste Wahl.



PS3 Atmosphäre pur: Die Kerkerexpeditionen sind durch stimmungsvolle Hintergrundgeräusche untermalt, bei Bossduellen spielt der Orchestersoundtrack dramatisch auf.

Eures Helden: Für jedes neue Charakterlevel dürft Ihr einen Punkt in ein Attribut Eurer Wahl investieren und damit wie beschrieben maßgeblich über die Karriererichtung Eures Alter Ego entscheiden.

Aber Vorsicht, Seelen solltet Ihr nicht ungenutzt allzu lange mit Euch herumtragen: Nach jedem Bildschirmverlert Ihr nämlich den gesamten Vorrat. Zwar können die Seelen am Ort des Ablebens wieder abgeholt werden, doch die wertvollen Helferlein sind endgültig futsch, wenn Ihr auf dem Weg dort hin ein weiteres Mal ins Gras beißt.

Erste Fakten zum Online-Modus erhält Ihr im Kasten links. Auch wer nicht via Internet losziehen mag, kann in "Dark Souls" auf Unterstützung hoffen: Verbündet Ihr Euch mit bestimmten NPCs, kommen die computergesteuerten Recken auf Wunsch in aussichtslosen Bosskämpfen zu Hilfe. Wer nur offline spielt, muss jedoch damit rechnen, dass ab und an besonders fiese CPU-Attentäter in seine Welt eindringen. Apropos Welt: Die Welt- und Charaktertendenzen, die das Spielerlebnis in "Demon's Souls" mitbeeinflussen, fielen kurzerhand der Schere zum Opfer. Welche größeren und kleineren Veränderungen Fans des Erstlings außerdem zu erwarten haben, erfahrt Ihr im Kasten ganz links. *cg*



PS3 Nicht schön, aber praktisch: Clipping-Fehler sind nicht ungewöhnlich. Vor allem dumme Monster wie mutierte Fettgliben bleiben gerne hinter Wänden hängen, sind aber nach wie vor angreifbar. Die Bildrate kommt nur in riesigen Arealen zeitweise ins Stocken.

DARK SOULS

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Namco-Bandai
Termin: 7. Oktober
Preis: 60 Euro

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

- » tiefgründige, freie Charakterentwicklung
- » knackig schwer, aber (fast) immer fair
- » abwechslungsreiche, riesige Schauplätze, die ohne spürbare Ladezeiten miteinander verbunden sind
- » westliches Fantasy-Flair Marke Tolkien & Co.

SPIELSPASS

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

88

FAZIT » Bockschwer und unendlich motivierend: komplexes Action-RPG mit einzigartiger Spielmechanik und sehr freier Charakterentwicklung.

* Online-Test, noch nicht möglich – Update folgt demnächst

F1 2011

PS3 360 Wii Xbox Rennspiel


MI
HIT


360 Dank sinnvoller Anordnung habt Ihr diesmal alle Informationen besser im Blick – außerdem sind die wichtigen KERS- und DRS-Anzeigen rechts unten schnell zu finden.

Formel-1-Rechte sind teuer – so teuer, dass ein dauerhafter Verbleib der Edel-Rennserie in Deutschland stets am seidenen Faden hängt, weil die Veranstalter auf den Willen der Landesregierungen zur Bezuschussung der defizitären Rennen angewiesen sind. Staatliche Beihilfen kann Codemasters nicht beanspruchen, deshalb müssen jährliche Updates des lizenzierten Videospiels ordentlich Kohle einbringen. „F1 2011“ setzt auf eine konsequente Fortführung der im letzten Jahr etablierten Basis, die punktuell verbessert wurde. So kommen uns das Fahrverhalten der Boliden etwas



360 Im strömenden Regen wirkt die detaillierte Cockpit-Perspektive noch intensiver:



360 Der Reporter, mit dem Ihr in der Solo-Karriere öfter plaudert, ist ähnlich charmerfrei wie Kai Ebels.

griffiger und die Computer-Konkurrenten weniger hektisch vor, während die Grafik schärfer und farbenfroher wirkt – fast so, als ob jemand die Kameralinsen frisch poliert hätte.

Fahren mit K(n)öpfchen

Einige echte Neuerungen finden sich trotzdem, schließlich hat sich im realen Vorbild bei Personal und Regelwerk einiges geändert: So wurden das Fahrerfeld aktualisiert (nur der jüngst gefeuerte Nick Heidfeld kurvt noch im Lotus-Renault herum) und der Rennkalender angepasst. Vom letztjährigen Kurssortiment fehlen Bahrain (wurde wegen politischer Unruhen abgesagt) und der Hockenheimring – Letzterer wechselt sich stets mit dem Nürburgring ab, der entsprechend nun bei „F1 2011“ zur Wahl steht wie auch die neu gegebene Strecke in Indien.

Ebenfalls erstmals dabei sind zwei technische Systeme in den F1-Boliden: KERS (Kinetisches Energierückgewinnungssystem) lässt Euch jede Runde für einige Sekunden zusätzliche Motorleistung aktivieren. Per DRS (Drag Reduction System) klappt Ihr den Heckflügel hoch, damit auf Geraden höhere Spitzengeschwindigkeiten erreicht werden – während der Rennen ist das aber nur unter bestimmten Bedingungen erlaubt. Diese Ergänzungen sollen mehr Überholvorgänge und dynamischere Rennen ermöglichen, was tatsächlich zu spannenderen Duellen führt, aber zugleich die Handhabung etwas komplizierter macht. Ansonsten freuen sich Hobbyrennfahrer u.a. über frische Mehrspieler-Modi: So steht jetzt ein Splitscreen zur Verfügung und online dürfen bis zu 16 Konkurrenten (plus CPU-Fahrer) ran – wahlweise absolviert Ihr mit einem

Freund auch eine Koop-Saison. Das letzte Mal vermisste Safety Car gibt sich nun auch die Ehre, ist aber nur aktiv, wenn Ihr eine Mindestrennlänge von 20% und volle Schäden einstellt. us



Ulrich Steppberger

Codemasters verfolgt mit „F1 2011“ wohlweislich die Politik der kleinen Schritte: Auffällige Änderungen sucht Ihr vergeblich, dafür wurden viele Kleinigkeiten sinnvoll

überarbeitet. Angelenen von der klareren Optik über die Einstellmöglichkeiten bei Schwierigkeit und Rennablauf bis hin zu den informativeren Bildschirmanzeigen finden sich an allen Ecken und Enden Verbesserungen. Dank KERS und DRS werden die Rennen zugleich taktischer wie auch dynamischer, bei der Karriere sorgen mehr Zwischenziele für Motivation und die zusätzlichen Mehrspieler-Modi erfreuen gesellige Piloten. Dass die Atmosphäre manchmal etwas nüchtern ausfällt, stört da kaum.

Entwickler: Codemasters Birmingham, England
 Hersteller: Codemasters
 Termin: im Handel
 Preis: 60 Euro
 Unterstützt: bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
 » alle Kurse (darunter 2 neue), Fahrzeuge und Piloten der aktuellen Saison
 » flexible Einstellmöglichkeiten
 » erweiterte Mehrspieler-Modi für online und Splitscreen

SPIELSPASS

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

86

FAZIT » Konsequenter Detail verbesserte Rennsimulation – auch für Besitzer des Vorgängers lohnenswert.

Ace Combat: Assault Horizon

PS3 360 Action-Simulation

16



360 Auch der Kampfhubschrauber verfügt über einen Zielfokus (rechts oben), mit dem Ihr Präzisionsschläge ausführt.

Seit frühen PlayStation-Tagen ist Namcos "Ace Combat" die bekannteste Flugsimulatorserie für Konsolen mit sechs Hauptteilen und einigen Ablegern. Der jüngste davon ist "Assault Horizon": Hier konzentriert sich Namco-Bandai auf den Nahkampf im Dogfight und gegen Bodenziele.

In den meisten Luftkampsimulationen ballert man auf winzige Flieger, die oft nur dank des HUDs erspäht werden. Deshalb hat Namco hier eine neue Zielfunktion eingebaut, mit der man nahe Feinde fokussiert: Dann klemmt sich Euer Jäger an das Heck der Gegner und die Kamera zoomt nahe ran, damit Ihr den Abschuss in voller Pracht genießt – dank Schadensmodellen fliegen dabei richtig die Fetzen. Trotzdem macht Euch der Fokus-Modus die Sache nicht allzu leicht, denn Ihr müsst Schub und Rollen geschickt einsetzen, um den Feind nicht zu verlieren. Außerdem können sich andere MiGs & Co. hinter Euch klemmen. Dann solltet Ihr die Verfolgung abbrechen, Ausweichmanöver fliegen und Ablenkkörper auswerfen. Dank der visualisierten Zielkegel der Feinde könnt Ihr es sogar



360 Mit Zielfokus und Bord-MG nehmt Ihr Rebellen und Russen Stück für Stück auseinander: Da fliegen Euch schon mal Einzelteile und Ölwolken ums Cockpit.

mit drei Verfolgern gleichzeitig aufnehmen. Neben Bord-MG und Luft-Luft-Raketen rüstet Ihr die insgesamt 30 lizenzierten Militärflieger auch mit allerhand Spezialwaffen aus, darunter Mehrziellraketen und Streugeschosse gegen Bodentruppen. Neben den schwungvollen Luftkämpfen hat Namco in "Assault Horizon" einige andere Missionen eingebaut: Ihr nehmt mit den Geschützen einer AC-130-Gunship Stützpunkte aufs Korn oder hinter der Minigun eines Helikopters Platz – erstmals lassen sich zudem Kampfhubschrauber steuern!

Schwebender Tod

Im Heli bestimmt Ihr mit zwei Tas-

ten die Höhe, um via Analogsticks Hubschrauber und Zieleinweisung simultan zu bedienen. Das klappt dank Schweben-Modus sehr präzise, zumal Ihr bei Raketenangriffen eine Ausweichrolle auslösen dürft. Trickreich ist hier vor allem die Missionsdynamik, da Ihr taktisch mit verbündeten Bodentruppen zusammenarbeitet: Es gilt MG-Nester und Artillerie für nachrückende Infanterie auszuräumen und Spezialeinheiten auf Anweisung zu unterstützen. Dafür müsst Ihr immer nah am Geschehen schweben und plötzlich auftauchende Angreifer zeitnah ausschalten: Mal geht es nur um einen Mann, mal braust schwer bewaffnete Unterstützung aus allen Himmelsrichtungen



Oliver Ehrle

"Assault Horizon" spielt sich nicht so strategisch wie andere Teile der Serie, bietet aber grandios in Szene gesetzte Nahkampf-Action – und die spielt sich trotz aller Spe-

"SUPER"

zialeffekte immer noch übersichtlich und trickreich! Zudem bringen die eingestreuten Spezialaufgaben reichlich Abwechslung in die Kampagne, ohne zur billigen Fadenkreuzballerei zu verkommen: Auch beim Gunship gibt es Außenperspektive und Raketenbeschuss, den man ablenken muss. In den Hubschraubereinsätzen erfordern die heißen Zonen neue Taktiken, es gilt eine vorteilhafte Position zu finden und den Feind im Schwebemodus anzugreifen. Dabei spielt der Angriffswinkel eine spannende Rolle, denn z.B. in Städten gibt es reichlich Deckung.

heran – eine tolle Abwechslung zu den Jet-Dogfights.

Die turbulente Handlung um Rebellen, Wunderwaffen und abtrünnige Russen stammt von Bestseller-Autor Jim DeFelice und wurde mit reichlich Echtzeitanimationen, aktivierbaren Sonderszenen und ansprechender Synchro lebendig in Szene gesetzt, das verleiht den Piloten Profil. Im Laufe der Kampagne werden diverse Multiplayer-Maps freigeschaltet, dann dürfen bis zu 16 Spieler online in Dogfights, Eroberung, Vorherrschaft und Koop-Missionen wetteifern. oe

Entwickler Project Aces, Japan

Hersteller Namco-Bandai

Termin 14. Oktober

Preis 65 Euro

Unterstützt » bis 16 Spieler (online),

» Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » trickreiche Dogfights mit Nahkampfmodus
- » jetzt auch Hubschraubermissionen und Spezialeinsätze an diversen Geschützen
- » 30 Flieger und viele Spezialwaffen
- » lebendig inszenierte Handlung

SPIELSPASS

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

86

FAZIT » Packende Luftkämpfe mit neuartigem Feindfokus, eingestreuten Helikopter-schlachten und ansprechender Story.



360 Ran an die Waffen: In Gunship (links) und Blackhawk (rechts) bedient Ihr selbst die Geschütze.

Pac-Man & Galaga Dimensions

3DS Geschicklichkeit / Shoot'em-Up


» Namco-Bandai kann das Plündern der hauseigenen Spielhallen-Archive ein weiteres Mal nicht lassen, doch für die obligatorische Retro-Ladung auf dem 3DS haben die Japaner zumindest ein etwas anderes Rezept als sonst verfolgt. Statt ein halbes Dutzend Oldies im Originalzustand auf das Modul zu packen, gibt es diesmal nur

ein Duo – aber dafür in drei Ausführungen. Zusätzlich zu "Pac-Man" und "Galaga" in klassischer Automatenform bekommen Handheld-Spieler die vor einigen Jahren erschienenen Neuaufgaben, die mit psychedelischer Optik und mehr ("Pac-Man") oder weniger ("Galaga") spannenden Weiterentwicklungen des altbekannten Spielablaufs aufwarten.

Das Kernstück bilden zwei neue

Titel, die mit ihren Namenspaten nur bedingt etwas zu tun haben. "Pac-Man Tilt" entpuppt sich als zweidimensionale Kugel mit der Pampelmuse, die wie eine biedere Mischung aus "Sonic the Hedgehog" und "Yoshi's Universal Gravitation" wirkt und durch die schwammige Bewegungssteuerung gelegentlich nervig ausfällt. "Galaga 3D Impact" schließlich ist ein trister Railshooter, bei dem Ihr per Zielkreuz auf Welt-

raumfliegen ballert und Euch fragt, wieso das Bild so nervös wackeln muss.

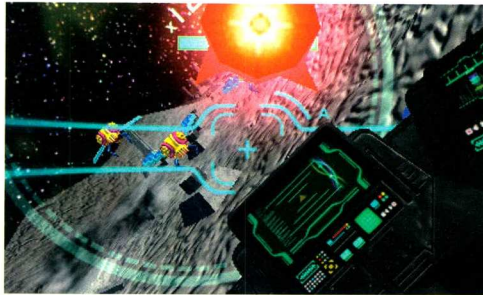
Unterm Strich ist "Pac-Man & Galaga Dimensions" eine solide Sammlung, doch wenn die älteren Titel (die man anderweitig schon mehrfach kaufen konnte) mehr Spaß machen als die neuen Beigaben, fehlt der Kaufanreiz. *us*



Ulrich Steppberger

Einerseits finde ich es lässlich, dass Namco endlich mal nicht auf reines Recycling setzt. Andererseits bietet mir die Sammlung zu wenig, was ich als Retro-

Fan haben müsste, zumal die niedrige Auflösung des Bildschirms das Ur-"Pac-Man" nicht attraktiver macht. Wären die wirklich starken "DX"-Neuaufgaben der beiden Arcade-Oldies auf dem Modul und "Tilt" sowie "3D Impact" für sich allein betrachtet mehr als lieblos wirkende Auftragsarbeiten, gäbe es vielleicht ein "Gut"-Gesicht. So bleibt das Fazit, dass ein "Dimensions"-Kauf zwar keine Fehlinvestition ist, aber selbst Retro-Liebhaber guten Gewissens drauf verzichten können.



3DS Bei "Galaga 3D Impact" ballert Ihr auf festen Flugbahnen. Per Bewegungserkennung schaut Ihr Euch um und verliert dann oft den 3D-Effekt aus den Augen.

Entwickler **Namco, Japan**
Hersteller **Namco-Bandai**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

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

- » "Pac-Man" und "Galaga" im Original, als "DX"-Fassungen und lediglich originale Neuinterpretationen
- » 3D-Film zum Pac-Man-Jubiläum inklusive
- » **3DS-Faktor:** subtiler bis guter Tiefeneffekt, der nicht nachhaltig beeindruckt.

SPIELSPASS

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

60

FAZIT » Bewährtes Retro-Duo mit je drei Varianten von klassisch bis modern – ganz nett für zwischendurch, aber mehr nicht.

The Gunstringer

360 Action


» Langsam trudeln Kinect-Spiele mit mehr Fokus auf Core Gamer ein: Microsoft gefiel das erste Bewegungssteuerungsprojekt der skurrilen Entwicklertruppe Twisted Pixel (u.a. "Splosion Man") so gut, dass dem ursprünglich als Downloadspiel geplanten Pistolenspektakels eine DVD-Veröffentlichung spendiert wurde. Die durchgeknallte Mischung aus Wildwest-Klischees

und Augsburger Puppenkiste muss man einfach mögen: Ihr lenkt die Titelhelden-Marionette durch mehrere Theaterstücke, um Rache an ihrer treulosen Gang zu nehmen. Mit der linken Hand zieht Ihr die Strippen des automatisch laufenden Stars und sorgt so dafür, dass er springt, Hindernissen ausweicht oder sich aus der Deckung wagt. Mit rechts markiert Ihr bis zu sechs Ziele, bevor Ihr per Armbewegung feuert.

Die liebevolle Inszenierung mit gelegentlichen Schwenks ins (reale) Publikum, schrägen Charakteren und

einem grummeligen Erzähler versprüht eine Menge Charme und verschleiert geschickt, dass spielerisch wenig Neues geboten wird und die Herausforderung dank großzügiger Lebensenergie klein ausfällt. Dabei funktioniert die Kinect-Abfrage nicht überragend, aber ordentlich – sogar wenn Ihr bequem auf der Couch sitzt. Mit nicht einmal vier Stunden Umfang ist "The Gunstringer" jedoch ein arg kurzes Vergnügen. Auch viele Extras wie Audiokommentare, die kostenlose Download-Parodie trashiger Laser-Disc-Ballereien oder ein Gut-

scheincode für "Fruit Ninja Kinect" (Test in M! 10/11) wiegen das nur begrenzt auf. *us*



360 Humor ist Trumpf: Bosskämpfe finden auf offener Bühne vor jubelndem Publikum statt.



Ulrich Steppberger

Twisted Pixel haben sich ihren Ruf als Meister des schrägen Humors redlich verdient. Auch "The Gunstringer" punktet mit Mut zum Wahnwitz, dem wir sogar einen

Auftritt von Trashfilm-Ikone Lloyd "Toxic Avenger" Kaufman verdanken. Wer damit etwas anfangen kann, den wird weniger stören, dass "The Gunstringer" spielerisch kaum mehr bietet als Railshooter-Kost von der Stange – und deutlich zu flott durchgespielt ist. Als Vorzeigetitel für die Core-Kompetenz von Kinect taugt die Ballerei trotz solider Steuerung nur begrenzt, denn Tiefgang und Komplexität findet Ihr hier nicht. Für ein paar unterhaltsame Stunden ist die Marionetten-Cowboy aber allemal gut.



360 Die meiste Zeit kümmert Ihr Euch um eine Zielmarkierung: Visiert auf Euren automatischen Märschen Feinde an und lasst sie durch Armbewegung Blei fressen.

Entwickler **Twisted Pixel Games, USA**
Hersteller **Microsoft**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt • **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » 4 Szenarien mit je 4 Levels und Bosskampf
- » kann auch im Sitzen gespielt werden
- » humorvolle, schräge Inszenierung
- » zahlreiche Freispiel-Boni
- » Gutscheine für "Fruit Ninja Kinect" inklusive

SPIELSPASS

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

64

FAZIT » Zielkreuz- und Ausweichballerei für Kinect mit viel Charme und Witz, die sehr leicht und vor allem arg kurz ausfällt.

Resistance 3

Wir holen nach, was wir letzten Monat noch nicht überprüfen konnten: Wie schlägt sich der kompetitive Mehrspieler-Modus des großartigen 'Menschen vs. Aliens'-Shooters?

Die Fakten zum Multiplayer-Part von "Resistance 3" haben wir schon in der letzten MI geliefert: Ihr tragt Matches mit maximal acht gegen acht Teilnehmern aus – auf hübsch arrangierten Karten, die sich über den gesamten Globus verteilen. Außerdem gilt: Charakterentwicklung statt Charakterklassen! Denn auf die schwachen Simpelsklassen seid Ihr nur während der ersten zwei Stunden angewiesen. Durch Abschlüsse und Assists erspielt

Ihr Punkte und steigt Rang um Rang auf – dann könnt Ihr Eurem Online-Krieger bessere Ausrüstung auf den Weg geben. Mit dabei sind natürlich stärkere und aufgemotzte Waffen sowie haufenweise Zusatzfähigkeiten (für die Ihr mitunter sehr lang online spielen müsst).

Leider vergällen kleine Designfehler die ersten Spielstunden: Anfangs putzen Euch Gegner mit überstarken Gimmicks im Sekunden-takt vom Schirm – vor allem gegen

den Schild ist kein Kraut gewachsen. Auch die Waffenupgrades stellen eine sehr deutliche Aufwertung der Witwenmacher dar – das ist unfair gegenüber Anfängern. Die Modi reichen von 'Deathmatch' über 'Capture the Flag' bis hin zu weiteren team-basierten Spielchen und gehen in Ordnung, sind aber durch die Bank wenig einfallsreich – da hatten wir uns von Insomniac mehr erhofft. In puncto Statistiken kann "R3" niemals mit "CoD: Black Ops" mithalten.

Unterm Strich bietet sich der Mehrspieler-Part mit seinem Aufwärtssystem zu stark an Activations Goldesel an (statt wie bisher interessante eigene Wege zu gehen), ohne aber dessen Perfektion zu erreichen. Auch der Krachbum-Faktor eines "Halo: Reach" wird weit verfehlt.

Wo zudem bei der Konkurrenz die Kill-Cam zeigt, wer Euch wie erwischt hat, 'bewundert' Ihr bei "R3" Clippingfehler, Kameragezuckel und unrunde Animationen. ms



PS3 Hier landen wir einen Abschuss mit der Rossmore-Flinte – bringt 100 Punkte. Der Tote wird gut sichtbar violett umrandet.



PS3 Doppelgänger in Aktion: Wir haben einen virtuellen Zwilling aktiviert – der läuft mit und zieht Schüsse auf sich.

Entwickler: Insomniac Games, USA
Hersteller: Sony
System: PS3
Preis: 60 Euro
Hauptspiel: 86% (Test in MI 10/11)

Unterstützt • 2 Spieler kooperativ (off- und online), bis 16 Spieler kompetitiv (online)
» läuft flüssig, zudem schnelle Matche
» clever: Blutspuren führen Euch zum Feind

SPIELSPASS

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

86

FAZIT • Der Mehrspieler-Part enttäuscht auf hohem Niveau – der Einstieg ist zäh, Modi und Aufwärtssystem entsprechen Genrestandards.

Call of Duty: Black Ops – Rezurrection

Fünf weitere Karten für den Überlebenskampf: Activision führt Euch in die klassischen Zombie-Maps und auf den Mond!

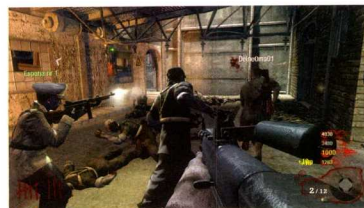
In "Call of Duty: World at War" blieb deutschen Spielern der Zombie-Modus verwehrt, jetzt bringt Activision grafisch überarbeitete Fassungen dieser Levels für "Black Ops": Ihr besucht den Ursprung allen Übels, die Zombiefabrik 'Der Riese', außerdem stehen das Anwesen 'Nacht der Toten', die Irrenanstalt 'Verückt' und die Sumpffestung 'Shi No Numa' zum Sturm bereit. Ergänzt

wird das Mappack mit der neuen 'Mondbasis', auf der Ihr mit dem Raumanzug auch Außenbereiche erforscht – hier geht es etwas langsamer zu Sache, Ihr dürft dafür aber Riesensprünge machen. Wie gewohnt greifen die Untoten in Wellen an: Sämtliche Karten bestehen aus zahlreichen Abschnitten, in denen die bis zu vier Koop-Spieler diverse Aufgaben zu erledigen haben. Be-

reits die klassischen Levels bergen massig Geheimnisse, welche Euch einige Rätsel aufgeben. Es gilt z.B. Informationen zu sammeln, Schalter zu aktivieren und allerlei Mechanismen in Gang zu setzen. So werden dann auch Teleporter und zahlreiche Extrawaffen zugänglich. Die nötigen Punkte kassiert Ihr für Abschüsse, das Heilen von Kameraden und das Reparieren von Barrikaden, durch

welche die Zombies in die Levels brechen – da ist jederzeit reichlich Teamwork gefragt. Zusätzlich erhaltet Ihr ein Download-Passwort für den Zombie-Soundtrack mit drei exklusiven Titeln. oe

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
System: PS3 / 360
Preis: 12 Euro
Hauptspiel: 86% (Test in MI 01/11)



360 Die Zombies greifen in Runden an: Bleibt zusammen und gebt Euren Kameraden Feuerschutz!



360 Wer den Zombiewellen standhalten will, muss bessere Waffen finden und Boni aktivieren: Durchsucht alle Winkel!



Oliver Ehrle

Wer den Überlebenskampf-Modus liebt, erhält mit diesem Mappack fünf verwinkelte Karten, die Spannung für viele Stunden bieten – das gilt für die herrlich gruselig aufbereiteten Klassiker ebenso wie für die physikalisch originelle Mond-Map. Da es sich zum Großteil um Neuaufgaben handelt, finde ich den Preis allerdings etwas überzogen. Immerhin haben diese Maps einen hohen Wiederspielwert, zumal man sich auch mal offline hineinwagen sollte. Denn nur wer sich auskennt, kann ein Online-Team sinnvoll unterstützen: Wenn das Zusammenspiel nicht klappt, entsteht mitunter reichlich (tödliche) Verwirrung.

DOWNLOAD



Avatar Farm



360 Die Grafik von "Avatar Farm" ist nicht spektakulär, aber sympathisch und übersichtlich – virtuelle Kartoffelfelder geben eben nicht allzu viel her.

XBOX 360
INDIE GAMES TIPP

Der erfolgreichste Vertreter der Social Games auf Facebook ist bekanntlich "Farmville": Das fesselt täglich Millionen Spieler, denen die banalsten Tätigkeiten, die ein Bauernhof hergibt, unerklärlich viel Spaß zu machen scheinen. Wer das Konzept einmal ohne lästige Dauerbenachrichtigungen oder die Versuchung, kurz für ein paar Cent eine Rübe zu kaufen, ausprobieren will, findet in "Avatar Farm" einen geeigneten Konzept-Klon. Hier latscht Ihr mit Eurem virtuellen Bauern über die Felder, sät, gießt, pflegt und erntet alle möglichen Arten von Nutzpflanzen und nutzt das verdiente Geld, um Euren Hof auszubauen – das ist zwar anspruchslos, aber durchaus unterhaltsam, gerade wenn Ihr regelmäßig ein paar Minuten investiert. us

Entwickler: Milkstone Studios, Spanien
Preis: 3 Euro

6
Spielspaß

10x NES gratis auf 3DS

SPIELE • Die erste Hälfte von Nintendos Gratisspiele-Trostpflaster für 3DS-Frühaufkäufer ist seit Anfang September verfügbar: Die zehn NES-Spiele "Super Mario Bros.", "The Legend of Zelda", "Zelda II: The Adventure of Link", "NES Open Tournament Golf", "Donkey Kong jr.", "Balloon Fight", "Ice Climber", "Mario & Yoshi", "Wrecking Crew" und "Metroid" spielen sich auch auf dem Handheld überwiegend noch sehr unterhaltsam und belegen dank geringer Dateigrößen nur wenig Speicherplatz. Kleinere Macken wie die nicht ganz dem Standard-4:3 entsprechenden Bildproportionen sowie die fehlende Möglichkeit, jederzeit zu speichern (bei den Game-Boy-Downloadtiteln geht das), lassen sich da verschmerzen. Das größte Problem ist es, die Spiele überhaupt aufzuspüren, da sie Nintendo gut im eShop des 3DS versteckt hat: Startet diesen und geht im Hauptmenü ganz nach links zum Punkt "Einstellungen und mehr". Tippt nun darauf und wählt dort den Menüpunkt "Heruntergeladene Titel". Scrollt in der folgenden Liste ganz nach unten (denn am Anfang



3DS "Super Mario Bros." (NES) macht auch auf dem 3DS eine Menge Laune.

seht Ihr nur eventuell von Euch getätigte Einkäufe), dort tummelt sich dann der NES-Zehnerpack. Jedes Spiel muss einzeln geladen werden, dann wiederholt Ihr die obigen Schritte. Wann die versprochenen GBA-Titel folgen werden, ist noch unklar, aber bis zum Jahreswechsel sollen alle verfügbar sein. us

Counter-Strike: Global Offensive – diesmal auch für Konsolen!

SPIELE • "Counter-Strike", der Mehrspieler-Klassiker und Aufhänger zahlreicher Killerspiele-Debatten, kehrt zurück! Valve verspricht für nächstes Jahr fünf Karten für den Modus "Bomb/Defuse" und zwei Geiselrettungsszenarien, darunter Klassiker wie aztec, dust2 und italy, die entweder nur optisch überarbeitet oder besser ausbalanciert werden. Dem gegenüber stehen einige neue Waffen, darunter ein Taser, der sofort tötet, und Molotow-Cocktails. Für Neulinge gibt es einen Casual-Modus, in dem Geld keine Rolle spielt, damit alle Teammitglieder unabhängig von erfolgreichen Abschüssen die gleichen Ausrüstungsoptionen haben.



360 "Counter-Strike 1.6" und "Source" haben mittlerweile schon einige Jahre auf dem Buckel. Die überarbeitete Grafik fügt viele schöne Details hinzu.

In puncto systemübergreifendes Spielen fährt der Entwickler aus Seattle den gleichen Kurs wie bei "Portal 2": Xbox-360-Spieler bleiben unter sich und sind auf ihr Gamepad beschränkt, Sony-Jünger greifen optional auch zu Maus und Tastatur und duellieren sich auf Wunsch mit PC-Besitzern. Die Onlinegefechte laufen auf Valves eigenen Servern, ein System sorgt dafür, dass Neulinge nicht auf Profis treffen. tk



360 Die Unterführung auf der beliebten Karte dust2 ist nur im Team sicher zu durchqueren. Einzelkämpfer fallen hier sehr leicht Scharfschützen zum Opfer.

ONLINE-TICKER »

+++ **Frischer Look:** Microsofts vierte Überarbeitung der Xbox-360-Menüs mit u.a. besserer Sprachintegration und Bing-Suchmaschine wird spätestens im November an den Start gehen. +++ **Link-Quartett:** "The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition" kann ab dem 28. September gratis auf dem DS heruntergeladen werden und ist auch solo spielbar. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

BloodRayne: Betrayal

PS3 360 Action-Adventure

18



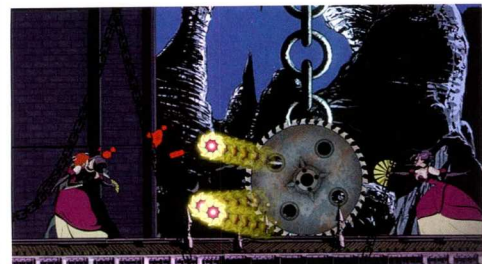
PS3 Rayne hat nichts mit glitzernden Emo-Vampiren Marke "Twilight" am Hut – sie füllt den Bildschirm regelmäßig mit jeder Menge fein animiertem Pixelblut. Zum Glück besänftigt der Comic-Look den deutschen Jugendschutz...



PS3 Während Rayne austeilte, seht ihr links oben den Combozähler, der Euch für gute Aktionen belohnt, für schlechte jedoch Punkte abzieht.

Manche Lizenzen sind auf den ersten Blick extrem undankbar: Nehmen wir zum Beispiel "BloodRayne": Die Reihe um die Halb-vampirin Rayne machte stets durch den Mix aus Nazis, Blut und blanken Brüsten denn durch spielerische Qualitäten von sich reden. Drei unterirdische Verfilmungen aus dem Gruselkabinett des Uwe Boll gaben ihr schließlich den Rest. Dem Entwickler WayForward gebührt also unser Respekt, dass er sich an dermaßen vorbelasteter Materie versucht – und großes Lob für die Tatsache, dass er der bleichen Heldin endlich ein gutes Spiel auf den knackigen Leib schneidet!

Bei Raynes Comeback blieben die Kalifornier ihren Stärken treu und inszenieren "BloodRayne: Betrayal" als dynamisches 2D-Actionspiel. Das

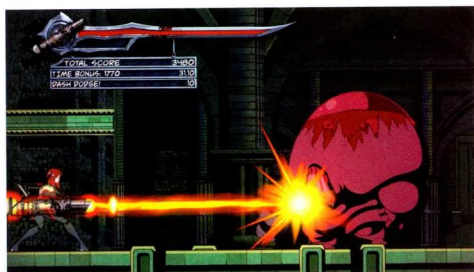


360 Während die Vampirin rechts mit Projektilen angreift, haut Rayne ihre spitzen Fangzähne in deren Schwester – und schon füllt sich die Lebensleiste wieder:

WER IST EIGENTLICH...

WayForward

Der "BloodRayne: Betrayal"-Macher WayForward mausert sich zum Handschlag in allen zweidimensionalen Gassen: Wie das japanische Studio Vanillaware ist der US-Westküsten-Entwickler einer der wenigen verbliebenen Spezialisten für anspruchsvolle 2D-Titel – selbst aus einer Filmlizenz wie "Thor" zimmerte die Truppe jüngst ein vernünftiges DS-Actionspiel. Kein Wunder, dass sie in den letzten Monaten so gefragt ist! Wenn ihr dieses Heft in Händen haltet, ist auch schon ihr nächster DS-Titel "Aliens: Infestation" im Handel (Test auf Seite 72). Wir hoffen, dass sie ihrer eigenen Schöpfung "Shantae" auch bald eine Fortsetzung spendieren.



PS3 Mit der Megakanon versengt Rayne dem cthulhoiden Schwabbelmonster das tentakelige Gesicht – der Klops zeigt sich davon aber wenig beeindruckt.

wirkt auf den ersten Blick wie eine HD-Variante von diversen "Castle-Verano", tatsächlich spielt sich der Download-Titel aber eher wie ein zweidimensionales "Devil May Cry". Anstatt ein großes, zusammenhängendes Vampirschloss zu erforschen, schlagt ihr Euch mit Unterarmklingen, Reißzähnen und Pistole durch lineare Levels. Oft dürft ihr erst weiterziehen, wenn ihr einen Bildschirm komplett von (mitunter nachwachsenden) Widersachern befreit habt.

Rayne beherrscht eine Menge Angriffsvariationen und greift vielfach auf ihre Vampirfähigkeiten zurück: Geht Euer Lebensenergie zur Neige, könnt ihr menschliche Gegner anzapfen und Euch so regenerieren. Alternativ kostet ihr nur einen kleinen Schluck und lasst Euer Opfer als wandelnde Bombe auf seine Kollegen los. Anfangs sind die Steuerung und Raynes geringe Griffreichweite gewöhnungsbedürftig, bald schnetzelt ihr aber recht souverän durch die herrlich anzusehenden 2D-Szenarien.

Der Schwierigkeitsgrad ist von Beginn an knackig: Die Gegner agieren aggressiv und greifen häufig aus der Distanz an – nur wenn ihr Raynes gesamtes Move-Repertoire einzusetzen wisst, habt ihr eine Chance. Vor allem manche Plattform-Herausforderung wird Euch Nerven kosten: Denn im Spielverlauf zieht das Tempo ordentlich an und verlangt Euch perfekt getimte Präzisionsprünge ab. Den Schmerz des regelmäßigen Versagens lindert da die Freude ob der tollen Technik: Das Scrolling ist butterweich, die Steuerung reagiert prompt und sämtliche Sprites sind wunderschön handgezeichnet und geschmeidig animiert. Insbesondere Rayne gehört zu den elegantesten Figuren, die dieses Jahr über die Bildschirme hopten. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: WayForward, USA
Hersteller: Majesco
Preis: 15 Euro

8

MotoHeroz

Wii Geschicklichkeit



Wii Ähnlich wie bei "Trials HD" gibt es Strecken mit gewaltigen Sprüngen und flotten Loopings – "MotoHeroz" reizt die Möglichkeiten noch stärker aus.

Während Xbox-360-Besitzer noch auf "Trials Evolution" von RedLynx warten müssen (mehr dazu auf Seite 46), schicken die finidigen Finnen endlich das Wii-exklusive "MotoHeroz" an den Start. Das sieht mit seiner farbenfrohen und knuffigen Optik auf den ersten Blick lieb und kindgerecht aus, doch lässt Euch nicht täuschen – der Monstertruck-Geschicklichkeitstest hat es faustdick hinter den Ohren. Denn obwohl die Inszenierung und die Vehikel sich deutlich von "Trials HD" abheben, ist das Grundprinzip doch beinahe dasselbe: Hier wie da geht es in der Regel darum, mit dem Boliden über trickreich konstruierte Pisten möglichst schnell ans Ziel zu kommen. "MotoHeroz" setzt auf eine überaus akkurate Fahrphysik-Simulation, weshalb Ihr Gas und Bremse mit Bedacht einsetzen müsst. Auch die Neigung des Trucks beim Aufsetzen nach Sprüngen spielt eine entscheidende Rolle dabei, wie flott Ihr vorankommt.



Wii Bei Mehrspieler-Wettkämpfen tummeln sich bis zu vier Trucks auf der Piste. Weil Kollisionen realistisch behandelt werden, gehören fiese Remples mit dazu.

Als Perspektive wurde eine strikte 2D-Seitenansicht gewählt und die Betrachterposition etwas nach hinten versetzt – die so gewonnene größere Übersicht braucht Ihr auch. Denn die 100 Kurse werden schnell knifflig und um die meist vorgegebenen Mindestzeiten zu knacken, dürft Ihr Euch kaum Fehler erlauben. Umso erstaunlicher ist bei dem Fokus auf ein realistisches Fahrverhalten, dass eingestreute Extras wie Turboschübe und Sprungfedern oder Unterwasserfahrten nicht störend, sondern sogar spaßfördernd wirken. Neben der motivierenden Solo-Kampagne locken launige Mehrspieler-Rennen sowie täglich aktualisierte Internet-Herausforderungen: "MotoHeroz" gehört neben "World of Goo" zum Besten, was WiiWare zu bieten hat. **us**

SPIELSPASS

Entwickler: RedLynx, Finnland
Hersteller: RedLynx
Preis: 15 Euro

9

SkyDrift

PS3 360 Rennspiel



360 Und tschüss: Vor Euch geht ein Rivale in Flammen auf. Passiert Euch das gleiche Missgeschick, werdet Ihr aber schnell wieder auf die Strecke gesetzt.

Man nehme eine dicke Portion "Hydro Thunder", ersetze dabei Speedboote mit Flugzeugen, gestalte die Strecken etwas ruhiger und füge eine Prise "Blur"-Extrawaffenlogik hinzu – fertig ist "SkyDrift". Mit schnittigen Maschinen tretet Ihr zu Luftrennen an, schlängelt Euch durch enge Schluchten oder haltet Euch knapp über dem Meerespiegel, damit sich die Energie für den Turboschub auflädt. Grafisch macht die Raserei eine ansehnliche Figur, selbst bei viel Verkehr bleibt die Bildrate meist stabil. Die Steuerung Eures Flugzeuges fühlt sich griffig an, die Rivalen verhalten sich aggressiv, ohne dass die Duelle unfair werden. Einziger Wermutstropfen: Mit nur sechs Kursen ist der Umfang nicht sonderlich groß und Ihr erlebt in der Kampagne bald Wiederholungen. **us**

SPIELSPASS

Entwickler: Digital Reality, HUN
Hersteller: Namco-Bandai
Preis: 15 Euro

7

Crimson Alliance

360 Action



360 So richtig Spaß macht "Crimson Alliance" erst, wenn Ihr lokal oder online mit bis zu drei Freunden in die Schlacht zieht.

Vor dem Kauf von "Crimson Alliance" solltet Ihr sicherstellen, dass sich mindestens ein Freund mit Euch durch die Gegenmassen schlagen möchte, denn alleine werdet Ihr weniger Freude haben: An viele Schätze gelangt Ihr beispielsweise ausschließlich als Team. Ansonsten erwartet Euch Genre-Ware von der Stange: Nachdem Ihr eine der drei Klassen (Zauberer, Soldner, Assassine) gewählt habt, hackt Ihr Euch durch 13 lineare Levels. Jeder Charakter greift auf lediglich vier Standard-Attacken und einen Spezial-Angriff zurück. Erfahrungspunkte sucht Ihr vergebens, Statuswerte wie Lebensenergie und Angriffskraft verbessert Ihr durch neue Waffen oder Rüstungen. Geübte Spieler bekommen den Abspann in weniger als fünf Stunden zu Gesicht. **st**

SPIELSPASS

Entwickler: Certain Aff, USA
Hersteller: Microsoft
Preis: 10/15 Euro

6

Renegade Ops

PS3 360 Action 16



360 Nicht nur die Explosionen können sich sehen lassen: Optisch begeistert "Renegade Ops" mit tollen Effekten und abwechslungsreichen Umgebungen.

Die Avalanche Studios gönnen ihrem "Just Cause"-Helden Rico Rodriguez eine Auszeit und toben sich im Download-Bereich aus. In zunächst vertrauter Tropeninsel-Umgebung präsentieren die Schweden mit "Renegade Ops" einen auf den ersten Blick klassischen Twinstick-Shooter, der bei genauerer Betrachtung eine genreuntypische Tiefe entfaltet.

Für die Story gilt das nicht, sie erinnert mit platten, Phrasen dreschen- den Stereotypen an Actionstreifen aus den 1980ern: Der böse Inferno möchte die Welt zerstören und ihr müsst ihn daran hindern. Punkt. Dazu wählt ihr aus vier Fahrzeugen, die sich primär durch ihre Spezialfertigkeit unterscheiden (Schild, EMP-Stoß, Luftangriff und schwere Kanone). Daneben ist jedes Vehikel mit einem Maschinengewehr ausgestattet, das ihr durch Items auflevelt, die ihr wie zusätzlich nutzbare Raketen- oder Flammenwerfer in den Levels findet.

Entscheidet sich durch die Wahl der Spezialfertigkeit bereits, ob ihr in den neun Missionen eher defensiv oder offensiv vorgeht, bringen Aufrüstungen Eures Fahrzeugs weitere taktische Züge in die Dauer-Action. Durch den Abschuss von Gegnern sammelt ihr auch Erfahrungspunkte und Aufrüstungspunkte. Mit diesen schaltet ihr in einem Fähigkeitenbaum Erweiterungen frei, von denen ihr bis zu vier gleichzeitig ausrüsten könnt. So verbessert ihr Eure Spezialfertigkeit, startet die nächste Mission mit einem Extraleben



360 An einigen Stellen steigt ihr in einen Kampfhubschrauber, in dem ihr Euch etwas zu leicht durch die Gegnermassen schießt.

oder direkt mit einer durchschlagskräftigen Sekundärwaffe, könnt mehr Munition tragen oder regeneriert automatisch einen Teil Eurer Gesundheit. Da ihr lediglich zu Beginn einer Mission Änderungen an Euren Aufrüstungen vornehmen könnt, sollte die Wahl gut überlegt sein. Obwohl der Fähigkeitenbaum "Renegade Ops" eine Tiefe verleiht, die vielen Genre-Kollegen fehlt, wird Potenzial verschenkt: Warum können wir etwa nach einem Levelanstieg nicht auch Punkte auf Attribute wie Lebensenergie oder Angriffskraft verteilen? Weitere Kritikpunkte werden erst auf den zweiten Blick sichtbar: So gehen während der fünfständigen Kampagne ob der krachigen Action und feinen Explosionen nicht nur zahlreiche Feinde, sondern hin und wieder auch die Bildrate zu Boden. Wirken die Levels zu Beginn offen und laden mit Sekundärzielen zur Erkundung ein, werden sie im weiteren Spielverlauf zunehmend linearer. Seht ihr den Game-Over-Bildschirm, müsst ihr die Mission von vorn beginnen, erspielte Erfahrungspunkte bleiben Euch aber erhalten.

Den guten Gesamteindruck schmälern diese Punkte aber kaum: Mit "Renegade Ops" liefern die Avalanche Studios ein zwar etwas abwechslungsarmes, aber prima spielbares und bombastisch inszeniertes Download-Debüt ab – und mit vier Online-Söldnern gleichzeitig geht's noch viel mehr rund. st



360 Ihr seid nicht allein: Lokal gehen zwei, online bis zu vier Spieler gemeinsam auf Punkte- und Terroristenjagd.

SPIELSPASS

Entwickler: **Avalanche, Schweden**
Hersteller: **Sega**
Preis: **15 Euro**

8

Burnout Crash!

PS3 360 Geschicklichkeit 12

» Mit einem 'echten' "Burnout" hat der erste Download-Ableger der Serie kaum noch etwas gemeinsam. Wer sich der Zerstörungssorgie im Miniaturformat deshalb verweigert, tut ihr Unrecht und verzichtet auf spaßige Stunden.

Inspiziert von den beliebten Crash-Kreuzungen der früheren "Burnout"-Spiele steht bei "Crash!" das effektive Demolieren von Boliden und Umgebung an belebten Verkehrsadern im Mittelpunkt: Aus der Vogelperspektive lenkt Ihr Euren Wagen mitten ins Geschehen und leitet per Kollision einen Unfall ein. Danach habt Ihr die Möglichkeit, das Vehikel in regelmäßigen Abständen explodieren zu lassen. So richtet Ihr mehr Verwüstung an und könnt das durch die Luft fliegende Wrack noch ein Stück bewegen. Mit diesen einfachen Mitteln löst Ihr möglichst effektive Kettenreaktionen aus und sorgt dafür, dass kein ankommendes Auto dem Chaos entkommt. Obwohl das Grundprinzip simpel gestrickt ist, entwickelt es viel Dynamik und wird durch die coole Präsentation aufgemotzt: Neben schmutzen Explosionen und wuseligen Vehikeln gefallen gelegentliche Wettereffekte, spektakulär inszenierte Überraschungsergebnisse und vor allem die hochkarätige Soundkulisse, die bestimmte Geschehnisse mit witzigen Musikfetzen und Sprüchen begleitet. Mit 18 Kreuzungen und 3 Crash-Disziplinen ist genügend Material zur Verwüstung vorhanden, einen echten Mehrspieler-Modus hat Criterion nicht eingebaut. Immerhin sorgt



360 Noch sieht die Kreuzung fast unversehrt aus, lediglich ein paar Autos hat es erwischt: Wenn Ihr mit Eurem Verwüstungswerk fertig seid, bleibt im Idealfall auch von den umliegenden Gebäuden wenig übrig.

die gute Autolog-Einbindung für indirektes Duellfever. Vergessen könnt Ihr die alternative Kinect-Steuerung auf der Xbox 360, mit der geht die nötige Präzision flöten. Um bei "Burnout Crash!" hohe Punktzahlen zu erreichen, braucht Ihr nämlich nicht nur eine Portion Glück, sondern auch ein geschicktes Händchen – dann sind launige Zerstörungssorgen zwischen durch garantiert. us

SPIELSPASS
Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Electronic Arts
Preis: 10 Euro
7

Elevator Action Deluxe

PS3 Action 12



PS3 Trotz Zeitdruck ist hastiges Vorgehen bei "Elevator Action Deluxe" unklug – schmeidet lieber am Anfang in der Totalen einen Einsatzplan.

» Square Enix kramt aus dem reichhaltigen Taito-Fundus einen selten gesehenen Oldie heraus: Bei "Elevator Action" spionierte Ihr ein Hochhaus nach geheimen Dokumenten aus, geht gegnerischen Agenten so gut wie möglich aus dem Weg und fährt häufig mit dem Lift zwischen den Etagen herum – daher der Name. Die "Deluxe"-Neuaufgabe hält sich eng an das Original, erweitert dieses aber geschickt mit größeren Gebäuden (die auch mal horizontal ausgelegt sind) sowie hartnäckigeren Gegnertypen und einigen Extras wie Bomben mit Zeitzr. Die minimalistisch angehauchte Ästhetik ist Geschmacksache und die Schwierigkeit fordernd, das Gesamtpaket (inklusive emuliertem Original) entpuppt sich als gelungene Retro-Modernisierung. us

SPIELSPASS
Entwickler: Taito, Japan
Hersteller: Square Enix
Preis: 10 Euro
6

Aya and the Cubes of Light

Wii Geschicklichkeit 0



Wii Der Weltraum ist hübsch, der graue Würfel hingegen nicht besonders: Ein paar mehr Farben hätten "Aya and the Cubes of Light" gutgetan.

» Das Spielprinzip von "Aya and the Cubes of Light" erinnert ein wenig an "Super Mario Galaxy" – denn um die Energiezellen der namensgebenden Lichtwürfel zu erneuern, muss Aya in 2D-Manier über dreidimensionale Objekte manövrieren. Jede Seite ist voller Plattformen und weil die Hauptfigur auch an Wänden und Decken laufen kann, ergibt sich über 30 Levels eine extrem knifflige Puzzle-Hüpferei. Leider hat Aya zwei Probleme: Zum einen wird ihr Spiel dröge präsentiert, zum anderen zehrt (neben den cleveren Rätseln) die aufgesetzte Bewegungssteuerung an Euren Nerven – wer kam bitte auf die Idee, Sprünge durch Remote-Rütteln auszulösen? Könnt Ihr Euch damit arrangieren, erwartet Euch eine gelungene und fordernde Weltraum-Knobelkost. tn

SPIELSPASS
Entwickler: Object Vision, USA
Hersteller: Object Vision
Preis: 10 Euro
7

Radiant Silvergun

360 Shoot'em-Up 42



360 Ausgetüftelt und höllisch schwer: Hier müsst Ihr auf die Ränder der Blitzbarrieren schießen, damit sie zusammenschrumpfen – erinnert an "Viewpoint".

» Wenn das Logo "Treasure Video Games" über den Schirm flimmert, hat das doppelte Aussagekraft: Erstens erwartet Euch aller Wahrscheinlichkeit nach ein brillantes Actionfeuerwerk – das haben die Japaner unzählige Mal bewiesen, sei es mit "Sin and Punishment", "Gradius V" oder jüngst "Bangai-O HD: Missile Fury". Zweitens gibt der Zusatz "Video Games" beim Firmennamen die Philosophie wieder: Bei Treasure werden keine Entertainment-Produkte für den Massenmarkt entwickelt, keine auf Maximalkonsens getrimmten Grafikknaller, denen die Marktforschung des Design des Helden diktiert. Hier werden Videospiele der alten Schule gemacht – ausgetüftelt, knackschwer und mit einer vorbildlichen Lernkurve.

Treasures Shoot'em-Up "Radiant Silvergun" (kurz "RSG") erschien 1998 in der Arcade, der mit einem zusätzlichen Modus samt Animesequenzen aufgemotzte Sega-Saturn-Port schaffte nie den Sprung in PAL-Gefilde. Mehr als 13 Jahre später beglückt der Entwickler die Xbox-360-Gemeinde mit einer Umsetzung. Bevor wir auf die Qualitäten des Ballerspiels eingehen, wollen wir zunächst Fakten und technische Details abklappern: Enthalten sind Arcade- und Story-Modus – Letzterer entspricht dem damaligen Saturn-Modus. Allerdings mit einer kleinen, aber entscheidenden Änderung: Jetzt gibt es hier keine Continues mehr! Dafür steigt die Anzahl Eurer Leben mit jeder Spielstunde – wer also für einen Durchlauf 30 bis 40 Schiffe braucht, muss eine ganze Weile spielen. Den Trick, das Spiel im Pause-Modus über die Nacht laufen zu lassen, wollt Ihr sicher nicht nutzen...

Auch die schmissige Originalmusik und die schwierig aufzuspürenden Geheimhunde sind mit an Bord – wer obendrein die XBLA-Version von "Ikaruga" auf der Platte hat, freut sich auf eine Zusatzvariante des Punktesystems nach "Ikaruga"-Art. Grafisch wurde die Neuauflage von "RSG" ordentlich aufgemotzt – trotz neuer Raumschiff-Sprites und Alpha-Blending-Effekten (statt der alten Transparenzen) ist das Spiel aber keine Schönheit. Puristen spielen im Originallook und freuen sich über viele Bildeinstellungsmöglichkeiten (u.a. Wallpaper, Bildgröße, Positionierung der Anzeigen).

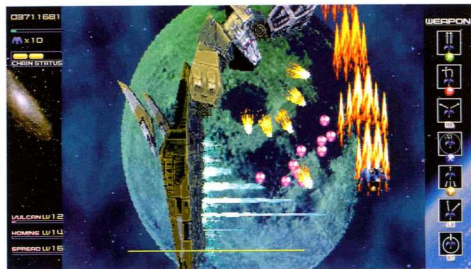
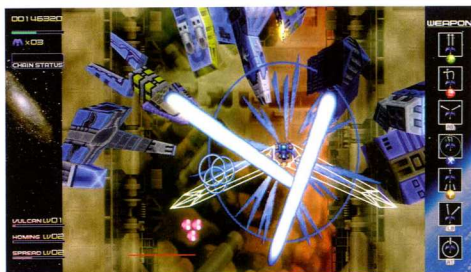
DAS VORBILD: IMAGE FIGHT

"Radiant Silvergun"-Director Hiroshi Iuchi nennt den 1988er-Shooter "Image Fight" als Inspirationsquelle für sein Spiel. Der schwere Vertikal-scroller von Irem erschien zuerst für die Arcade, später für NES, PC-Engine und sogar PSone und Saturn (als Teil der "Image Fight & X-Multiply"-Collection). Bemerkenswert an "Image Fight" sind die vielen verschiedenen Waffen und die taktisch einsetzbaren roten und blauen Pods.



SAMMLERSTÜCK

Die Saturn-Version von "Radiant Silvergun" erschien im Juli 1998, und damit wenige Monate vor der Wablösung durch den Dreamcast. So wurden nur relativ geringe Stückzahlen von Treasures Schatzchen verkauft, das sorgt für hohe Sammlerpreise: Selbst eine gebrauchte Version kostet auf eBay selten unter 130 Euro.



360 Neu oder pixelig? Oben haben wir dem Boss in aufgehübschter Optik unser Superschwert um die Ohren, unten beharrt uns sein Kollege im groben Original-Look.

In spielerischer Hinsicht ist "RSG" auch heute noch ein herausragender Vertreter seines Genres. Treasure hat die sechs fast durchweg beinharten Levels mit taktisch herausforderndem, einfallsreichem Leveldesign und perfiden Bossen nur so vollgestopft – dazu gesellt sich ein einzigartiges Waffensystem: Anstatt nach Waffen und Power-Ups zu gieren, habt Ihr alle sieben, sehr unterschiedlichen Schussarten stets dabei. Wer die Feinde geschickt nach Farben sortiert abserviert, levelt seine Wummen schneller auf – im Story-Modus dürft Ihr deren Level sogar speichern und RPG-mäßig immer weiter verbessern! Im Nahkampf attackiert Euer Raumer per 360-Grad-Schwertschlag: Wer so fleißig rosa Bullets wegwischt, freut sich über eine Riesenklinge und kurze Unverwundbarkeit. Zu guter Letzt ist der ebenso komplexe wie bockschwere Vertikalshooter auch noch überdurchschnittlich lang. ms

SPIELSPASS

Entwickler: Treasure, Japan
Hersteller: Microsoft
Preis: 15 Euro

9

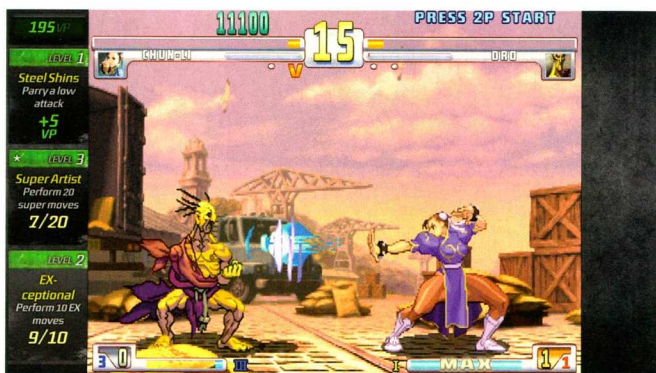
Street Fighter III 3rd Strike: Online Edition

PS3 360 Beat'em-Up 12

» Mit "Street Fighter III 3rd Strike" lieferte Capcom vor gut zehn Jahren den wohl komplexesten 2D-Prügler der Firmengeschichte ab. Die dritte Iteration von "Street Fighter III" erweiterte nicht nur das Kampffeld um neue Gesichter und brachte Chun-Li zurück, auch die Balance und das Kampfsystem zeugten von beeindruckender Feinarbeit. Leider war damals das Interesse an 2D-Prüglern ziemlich erloschen, so dass "3rd Strike" (Arcade, DC, PS2) trotz wunderbarer Animationen nicht an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen konnte. Trotzdem ist das Spiel gerade unter Beat'em-Up-Profis bis heute beliebt – und eben die dürften sich besonders über den Download-Release des Klassikers freuen; Einsteiger hingegen sind eventuell überfordert.

Denn viele der neuen Figuren spielen sich extrem komplex und müssen von Grund auf neu erlernt werden, faszinierende Elemente wie das spielentscheidende Parry-System könnt ihr nur mit perfektem Timing gezielt einsetzen. Wer nicht schon eine Menge "3rd-Strike"-Erfahrung mitbringt, kann sich auf einen längeren Lernprozess einstellen. Als Ausgleich ist das Spiel großzügig mit Wohltaten: Über so gut wie jede Eurer Aktionen wird Buch geführt – so kassiert ihr regelmäßige Belohnungspunkte, mit denen ihr Artworks und Konzeptzeichnungen freischaltet.

Schade nur, das Capcom nicht die bedeutend schöneren Backgrounds der beiden Vorgänger mit eingebaut und so ein umfassendes "Street



360 Der alte Einsiedler Oro ist so stark, dass er freiwillig nur mit einem Arm kämpft. Chun-Li hält mit einer Distanzattacke dagegen. Am Bildrand seht ihr eure Fortschritte bei den zahllosen Herausforderungen.

Fighter III"-Paket geschnürt hat. Trotzdem: Erfahrene Prügler laden diese sehr gelungene Umsetzung sofort runter, schalten die meist albernen oder unnötigen Grafikfilter aus und freuen sich dank sauberer Programmierung auf motivierende, gut funktionierende Online-Duelle. Beschwerwt Euch aber nicht bei uns, wenn ihr erst einmal kräftig auf die Nuss bekommt! *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Preis: 15 Euro

9

Rock of Ages

360 Geschicklichkeit 12



360 Die grafisch reizvolle Kugelspiel: Ihr stests zu zweit: entweder online bzw. im Spitscreen gegen einen menschlichen Rivale oder gegen einen KI-Gegner.

» In "Rock of Ages" stellen die "Zeno Clash"-Macher Ace Team die griechische Mythologie auf den Kopf: Anstatt seinen Felsbrocken den Berg hinaufzurollen, entschließt sich Sisyphus dazu, die andere Richtung einzuschlagen und wird so in eine absurde, epochenübergreifende Geschichte verwickelt – spielerisch ergibt das ein mit strategischen Elementen angereichertes "Marble Madness". Eure Aufgabe besteht darin, mit Eurem Stein das Tor einer gegnerischen Festung zu zerstören, die sich stets am Ende eines abschüssigen Bergpfades befindet. Im Gegenzug müsst ihr dafür sorgen, dass eure Pforte möglichst unbeschadet bleibt.

So verlaufen die Kämpfe gegen Napoleon, Marie Antoinette oder Plato in zwei Phasen: Erst verseht ihr den Weg zu Eurem Tor (gegen Bares) mit Hindernissen wie Belagerungstürmen oder Katapulten. Danach müsst ihr mit Eurem Fels das Tor des Gegners erreichen. Aber Vorsicht: Je mehr eure Kugel einsteckt, desto kleiner und schwächer wird sie und umso weniger



360 Während ihr auf den Einsatz Eurer Kugel wartet, baut ihr Verteidigungssysteme auf und schaut rechts oben, was der Rivale macht.

Schaden verursacht ihr. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis ein Tor zerstört ist.

Das Leveldesign während der vierstündigen Geschichte gefällt uns: Eine gute Kenntnis der verzweigten sowie mit Sprungpassagen und Abkürzungen versehenen Abänge ist der Schlüssel zu einer guten Verteidigung. Aufgelockert werden die Standard-Kämpfe durch nett inszenierte, aber spielerisch belanglose Bossduelle. Kritik gibt es für die störrische Kamera und die teils schwammige Steuerung, ein dickes Lob verdient die ungewöhnliche Präsentation des Titels. So beweisen die Chilenen nach dem großartigen "Zeno Clash" erneut, dass sie nicht nur einen feinen Humor, sondern auch ein Händchen für skurriles wie stilischeres Art Design haben. *st*

SPIELSPASS

Entwickler: Ace Team, Chile
Hersteller: Atlus
Preis: 10 Euro

8

Hamilton's Great Adventure

PS3 Geschicklichkeit 6



PS3 Spielt Ihr den roten Vogel Sasha (rechts unten bei der Treppe), genießt Ihr Bewegungsfreiheit und müsst Euch nicht um brüchige Plattformen sorgen.

» Gemeinsam mit seinem gefiederten Freund Sasha macht der passionierte Tropenhelm- und Schnauzbarträger Ernest Hamilton verfallene Urwald-Ruinen unsicher, kraxelt über brüchige Brücken, sammelt Klunker ein und weicht dabei fiesen Fallen aus – ein zeitlos gutes Rezept, das schon Lara Croft, Rick Dangerous oder Indiana Jones zum Erfolg verhalf – nur eben ohne den markanten Bartwuchs des diesmaligen Helden auf der Oberlippe.

Im puzzelastigen Geschicklichkeits-Mix vom schwedischen "Bionic Commando Rearmed 2"-Entwickler Fatshark betrachtet Ihr das bunte Geschehen von schräg oben und steuert Hamilton ähnlich wie in einem Brettspiel: Ihr könnt nur Feld für Feld laufen, auf diagonale Bewegungen und Sprünge müsst Ihr verzichten. Dafür habt Ihr Euren Vogelhelfer Sasha dabei: Auf Knopfdruck schlüpft Ihr in dessen Federkleid, um per Analog-



PS3 Unten links sieht Ihr Hamiltons Porträt und seine aktuellen Fähigkeiten: Im Moment kann er nur zu seinem Flattermann wechseln.

Steuerung frei über den aktuellen Level zu fliegen und Gegenstände aufzuheben, Schalter umzulegen oder Gegner abzulenken. Ziel ist es meist, Schlüssel zu finden, mit denen Ihr den Weg zu weiteren Herausforderungen öffnet. Die vier Szenarien vom Dschungel bis zur Wüste wurden hübsch modelliert und gefallen dank stimmiger Farben. Die Levels sind hervorragend ausgetüftelt, eine stimmungsvolle Soundkulisse untermauert das Geschehen unaufdringlich. Noch dazu wird die Geschichte so amüsant und sympathisch erzählt, dass man Hamilton einfach mögen muss.

So liefert Fatshark einen vorbildlichen Download-Spaß ab, der sich keine nennenswerten Blößen gibt und Puzzle-Fans mit Abenteuer-Faible erfreut. *tn*

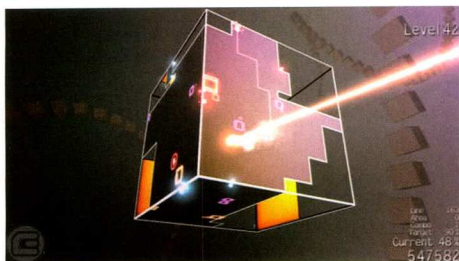
SPIELSPASS

Entwickler **Fatshark, Schweden**
Hersteller **Fatshark**
Preis **10 Euro**

8

Cubixx HD

PS3 Geschicklichkeit 0



PS3 Neben dem normalen Solo-Modus (hier im Bild) ist auch eine Versus-Variante für Splitscreen-Knobler enthalten.

» Als Mini ist "Cubixx" bereits eine Weile erhältlich, jetzt hat es das interessante Puzzle-Spiel zu einer PS3-exklusiven HD-Variante gebracht. Für Retroknobler ist das Prinzip schnell beschrieben: "Cubixx HD" ist die dreidimensionale Erweiterung des Taito-Klassikers "Qix". Schneidet per Laser aus einem großen Block Stück für Stück heraus, bis Ihr einen gewissen Prozentsatz entfernt habt. Dabei müsst Ihr auf Gegner aufpassen: Berühren die Euren Strahl, ist ein Leben futsch. Während sich "Qix"-Veteranen an die dritte Dimension gewöhnen müssen, kommen Neulinge schnell rein und bleiben dank der verschiedenen Spielmodi und Herausforderungen eine ganze Weile dabei – Entwickler Laughing Jackal hat bei dieser 3D-Variante des Klassikers saubere Arbeit geleistet. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler **Laughing J., USA**
Hersteller **Laughing Jackal**
Preis **8 Euro**

7

4 Elements HD

PS3 Denken 0



PS3 Die bunten Steine kennt man schon, die verwinkelten Levels sind dagegen ein netter wie origineller Einfall.

» Auf den ersten Blick scheint hier alles auf das klassische "Columns"- bzw. "Bejeweled"-Konzept hinauszulaufen: Verschiebt bunte Steine – wenn sich drei gleichfarbige berühren, verschwinden sie und es hagelt Punkte. "4 Elements HD" wertet dieses Prinzip durch ein paar Spezialsteine sowie interessant gestaltete Spielfelder auf, bei denen Ihr den Weg für eine Flüssigkeit freiknobeln sollt. An das spaßige "Puzzle Quest" erinnern zudem Eure Spezialmanöver und kleine Rollenspiel-Elemente: Zwischen den Knobelrunden könnt Ihr Eure Burg mit verschiedenen Verteidigungsanlagen aufmöbeln. Ihr könnt übrigens optional auch per Move-Controller rätseln, mit dem normalen Joypad fühlt sich "4 Elements HD" aber deutlich besser an. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler **Boilat G., USA**
Hersteller **Boilat Games**
Preis **8 Euro**

8

Toy Soldiers: Cold War

360 Action-Strategie **16**

Die Fortsetzung der quirligen Mischung aus Tower Defense und Actionspiel verzichtet auf Experimente und setzt auf viele Detailverbesserungen sowie ein launiges Szenario,



3DS Vorbildlich: Per Spitscreen zieht Ihr auf Wunsch zu zweit in die Spielzeugschlachten.

das sich am Kalten Krieg der 1980er orientiert. Wieder stellt Ihr taktisch Geschütze auf, die Ihr auf Wunsch auch manuell bedienen könnt, um an Schlüsselstellen genau zu bestimmen, wie geschossen wird.

Verbesserte Bedienung, abwechslungsreiche Szenarien, witzige, zeitweilig erspielbare Spezialeinheiten wie ein Plastik-Rambo, zusätzliche Minispiele und launige Duell-machen das zweite "Toy Soldiers" nicht nur für Fans des Erstlings zum lohnenswerten Kauf. **us**

SPIELSPASS

Entwickler: **Namco, Japan**
 Hersteller: **Namco-Bandai**
 Preis: **6 Euro**

8

Leedmees

360 Geschicklichkeit **0**

Ähnlich wie beim letzten PS2-"Lemmings" sollt Ihr per Kameraerkennung Wusler ans Ziel führen, "Leedmees" geht das aber etwas ruhiger an: Per Kinect kontrolliert Ihr einen



3DS Am Anfang sind die Levelarchitekturen simpel, später werden akrobatische Verrenkungen notwendig.

Strichmännchen-Riesen, der kleine weiße Gestalten durch bildschirmgroße, hübsch inszenierte Levels dirigiert. Euren Schützlingen baut Ihr entweder eine Brücke oder Ihr transportiert sie direkt zum Ausgang. Anfangs ist das simpel, später erfordern Hindernisse wie Stacheln oder Elektrosperren geschickteren Körpereinsatz. Obwohl die Kinect-Erkennung manchmal zickt und unfreiwillige Fehler provoziert, ist "Leedmees" klar der bisher beste Downloadtitel für die Bewegungssteuerung. **us**

SPIELSPASS

Entwickler: **Konami, Japan**
 Hersteller: **Konami**
 Preis: **10 Euro**

7

Neue Download-Spiele vom 13.8. bis zum 18.9.

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
4 Elements HD	BAL Holding	–	Intelligente Knoebel, die der gewohnten Fuge 3 zusammen-Logik neue Aspekte abgewinnt (Test auf Seite 93).	8 €	8
Arkedo Series 01 – JUMP	Sanuk Games	–	Kniffig-charmanten Jump'nRun im stillvollen Retro-Kleid – sehr kurz, aber auch sehr günstig (Test in MI 12/09).	2 €	7
Backbreaker Vengeance	505 Games	–	Technisch ansehnliche Football-Minispielensammlung, der es an Umfang und Abwechslung fehlt (Test in MI 09/11).	15 €	5
Baseball Stars 2	SNK Playmore	Neo-Geo	Für Fans der Sportart durchaus empfehlenswerte Retro-Pixelvariante, die sich gelungen spielt.	9 €	8
BloodRayne: Betrayal	Majesco	–	Nur entfernt mit "Castlevania" vergleichbare, toll aussehende und bockschwere 2D-Action (Test auf Seite 87).	13 €	8
Comic Zone	Sega	Mega Drive	Kloppst Euch durch ein lebendiges Comic: knackiger Sidescroll-Prüfger, der heute noch Charme hat.	5 €	8
Crazy Machines Elements	dtp	–	Vervollständigt vorgegebene Physikpuzzles: eigentlich nette Knoebel, die unter charmerfreier Umsetzung leidet.	10 €	5
Cubix HD	Laughing Jackal	–	In den dreidimensionalen Raum verfrachtet: "Gix"-Klon, der das Grundkonzept gut variiert (Test auf Seite 93).	8 €	7
Elevator Action Deluxe	Square Enix	–	Ordentliche Modernisierung der Hochhaus-Agentenaction, die den Stil des Originals wahrt (Test auf Seite 90).	10 €	6
Fast Draw Showdown	Digital Leisure	–	Fade FMV-Zielkreuzballerei im Western-Ambiente, die heutzutage eher unfreiwillig komisch ist.	10 €	2
From Dust	Ubisoft	–	Toll gemacht: dynamischer "Populous"-Nachfahre, der gelungen das Gottgefühl vermittelt (Test in MI 09/11).	15 €	9
Hamilton's Great Adventure	Fatshark	–	Puzzelastiger Geschicklichkeits-Mix mit durchdachten Levels und gelungener Präsentation (Test auf Seite 93).	10 €	8
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	PS2	Der Ego-Shooter-Klassiker ist zwar technisch angestaubt, aber inszenatorisch immer noch eine große Nummer.	10 €	8
Renegade Ops	Sega	–	Schicke Twinstick-Ballerei mit minimalem taktischen Einschlag und sehr viel Action (Test auf Seite 89).	13 €	8
SkyDrift	Namco-Bandai	–	Flotte Wettrennen mit Flugzeugen und Extrawaffen – trotz karger Streckenauswahl richtig gut (Test auf Seite 88).	15 €	7
Street Fighter III: 3rd Strike Online Ed.	Capcom	Arcade	Der Best'em-Up-Klassiker hat nichts an Qualität verloren und ist immer noch ein Fall für Könner (Test auf Seite 94).	15 €	9
The Baconing	Hothead Games	–	Das dritte "DeathSpank"-Abenteuer hat jetzt ein Sci-Fi-Thema, macht aber die alten Fehler erneut.	13 €	6
Tomb Raider II *	Square Enix	PSone	Laras zweiter Ausflug ist actionlastiger und lässt in seiner Urform deutliche Altersspuren erkennen.	6 €	6
Warhammer 40,000: Kill Team	THQ	–	Prima spielbarer Twinstick-Shooter, der auch Nicht-Fans überzeugen kann (Test in MI 09/11).	8 €	8
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Crazy Machines Elements	dtp	–	Umfangreicher Maschinenbastel-Knoebel, aber lahm inszeniert und mit endlosen Ladezeiten.	10 €	5
Crimson Alliance	Microsoft	–	Solider, aber kurzer: Dungeon Crawler, der erst im Team deutlich an Fahrt gewinnt (Test auf Seite 88).	10/15 €	6
Hole in the Wall	Ludia	–	Ahmt Silhouetten nach, damit Ihr nicht von einer Wand getroffen werdet – trotz Kinect langweilig.	10 €	3
Leedmees	Konami	–	Hübsch inszeniert; "Lemmings"-artiger Geschicklichkeitstest mit guter Kinect-Nutzung (Test auf Seite 92).	10 €	7
Radiant Silvergun	Treasure	Arcade/Saturn	Knackiger Vertikalshooter mit taktischem Waffensystem und vielen Bossduellen (Test auf Seite 91).	10 €	9
Red Bull X-Fighters World Tour	Konami	–	Bemühter "Trials HD"-Nachahmer, der aber auf Tricks setzt und bei Weitem nicht so ausgefeilt ist.	10 €	5
Renegade Ops	Sega	–	Actionreiche Twinstick-Ballerei mit toller Optik, die sogar eine Preise Spielserie hat (Test auf Seite 89).	10 €	8
Rock of Ages	Atlas	–	Kuriose Kreuzung aus "Marble Madness" und strategischem Verteidigungsbau mit Stil (Test auf Seite 90).	10 €	8
SkyDrift	Namco-Bandai	–	"Hydro Thunder" in der Luft statt auf hoher See: gelungene Raserei mit wenigen Strecken (Test auf Seite 88).	10 €	7
Street Fighter III: 3rd Strike Online Ed.	Capcom	Arcade	Hochkarätiger 2D-Prüfger mit motivierendem Missions- und tollem Kampfsystem (Test auf Seite 92).	10 €	9
The Baconing	Hothead Games	–	Leidlich humoriges Herumgerenne und -gekloppe, das auch im dritten Anlauf mit Detailmacken nervt.	10 €	6
Toy Soldiers: Cold War	Microsoft	–	Speßige Mischung aus Tower Defense und Actionspiel mit sinnvollen Verbesserungen (Test auf Seite 94).	10 €	8

* funktioniert auch auf PSP

Resident Evil 4

PS3 360 Action 18



PS3 Das hässliche Gesicht von "Resident Evil 4"; Unterm Mantel des Waffenhändlers lauern... üble Texturen.

Wer will noch mal, wer hat noch nicht? "Resident Evil 4" beeht Konsoleros diesen Monat in vierter Auflage. Nach Auftritten auf GameCube sowie PlayStation 2 (2005) und Wii (2007) sind PS3 und Xbox 360 an der Reihe. Die deutsche Fassung für die aktuellen HD-Konsolen ist inhaltlich identisch mit dem geschnittenen PS2-Pendant und bietet demnach das Kernabenteuer mit Leon S. Kennedy in der Hauptrolle sowie die fünf Bonusmissionen mit sexy Ada Wong als Protagonistin. Der in außerdeutschen Versionen enthaltene "Mercenaries"-Modus fehlt hierzulande. Schade: Nur in Japan ist für umgerechnet etwa



PS3 Gesteuert wird ausschließlich mit dem Pad, bei der PS3-Fassung wäre eine alternative Move-Variante sinnvoll gewesen – die Wii-Version fühlte sich klasse an.



PS3 Das hübsche Gesicht von "Resident Evil 4": Viele Außenbereiche und die Kirche hinter dem Dorf aus Kapitel 1 profitieren von der HD-Politur: Insgesamt schwankt die Grafikqualität deutlich.

35 Euro die "Biohazard Revival Selection" (Teil 4 plus das indizierte "Code: Veronica") in Disc-Form erhältlich – sowohl für PS3 als auch Xbox 360.

Die HD-Neuaufgabe verzichtet auf die Unterstützung von Bewegungssteuerung. Gerade bei der Sony-Konsole hätten wir uns eine Move-Alternative gewünscht, denn das Zielen per Auf-den-Bildschirm-Zeigen war ein dickes Plus der Wii-Fassung. Immerhin überarbeitete Capcom die Grafik und hob sie auf akzeptables HD-Niveau: Szenarien mit großer Sichtweite und vielen Details gewinnen an optischer Faszination. Faszinierend aber auch, dass etliche Texturen aus der Nähe nur die Qualität der SD-Varianten erreichen – ein Phänomen, das auch bei anderen HD-Neuaufgaben wie etwa "Ico & Shadow of the Colossus" (Seite 68) unschön auffällt. 3D-Modus und weitere Boni abgesehen von Trophäen und Achievements? Nicht dieses Mal!

So viel zu den nüchternen Fakten. Spielerisch fesselt "Resident Evil 4" selbst sechs Jahre nach seiner Premiere: Die Kontrollen flutschen (auch wenn man nicht gleichzeitig kämpfen und laufen kann), die Action ist packend inszeniert und die Story dicht, die Motivation stets am oberen Limit. Teil 4 ist ein All-Time-Classik, den jeder Action-Fan gespielt haben sollte! **os**

SPIELSPASS

Entwickler **Capcom, Japan**
Hersteller **Capcom**
Preis **20 Euro**

10

Neue Download-Spiele vom 13.8. bis zum 18.9.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Pixel Racing	Microforum	–	Speßraser mit Optik im "3D Dot Game Heroes"-Look, der unter einer zickigen Steuerung leidet.	5 €	5
Aya and the Cubes of Light	Object Vision	–	Sehr knifflige Puzzle-Hüpferei, trotz fader Grafik und unnötiger Schüttelsteuerung gut. (Test auf Seite 92).	10 €	7
Flight Control	Firemint	–	Kurzweiligen Geschicklichkeitstest, bei dem Ihr Flieger per Linienzeichnung ans Ziel führt. (Test in MI 11/10I).	5 €	7
Kyotokai	Microforum	–	Horizontal-Shoot'em-Up mit Animegrafik und "Ikaruga"-Farbwechselkonzept, jedoch ziemlich öde inszeniert.	5 €	5
MotoHeroz	RedLynx	–	Optisch kniffliger, ebenso packender wie motivierender "Trials HD"-Verwandter (Test auf Seite 90).	15 €	9
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
1950s Lawn Mower Kids	Zordix	–	Mäht Rasen, indem Ihr per Stylus den Weg vorgebt: Trotz witziger Inszenierung wird das schnell langweilig.	5 €	4
Anonymous Notes Ch. 1 – From...	Sonic Powered	DS	Das in Häppchen aufgeteilte Action-Rollenspiel "From the Abyss" – ganz okay, muss man aber nicht haben.	2 €	6
Bridge	GameOn	–	So schnörkellos wie der Name: virtuelle Fassung des Kartenspiels, mit dem nur Kenner etwas anfangen können.	5 €	5
Cosmos X2	Saturnine Games	–	Fast schon erfrischend altdmodisches Horizontal-Shoot'em-Up, bei dem es noch etwas gemächlicher zugeht.	2 €	6
Moto xTreme	Chillingo	–	Knifflige Plattformhüpferei mit einem Motorrad, deren Steuerung kompliziert-nervig ausgefallen ist.	8 €	6
My Asian Farm	BIP Media	–	Das kennen wir doch: solides Zeitmanagement-Spiel, das sich nur optisch von seinen zig Vorgängern abhebt.	2 €	6
Nintendo 3DS					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Classics Urban Champion	Nintendo	NES	Lahmer Sidescroll-Prüger, dessen schick anzusehender 3D-Effekt die spielerischen Defizite nicht ausgleicht.	5 €	3
Gayle's Quest	Capcom	Game Boy	Feiner und überraschend ausgefeilter Action-Adventure-Ableger mit dem Feind aus "Ghosts 'n Goblins".	4 €	8
Mega Man: Dr. Wily's Revenge	Capcom	Game Boy	Ziemlich kurzes Handheld-Debüt des Capcom-Stars, dem es noch an Feinpolitur mangelt.	4 €	5

IMPORT

Mäuschen spielen

ZUBEHÖR • Schon im Oktober – und damit rechtzeitig vor dem großen Shooter-Duell "Battlefield 3" vs. "Modern Warfare 3" – bringt der japanische Zubehörhersteller Hori ein interessantes Eingabegerät auf den Markt; vorerst allerdings nur im Mutterland der hirnlosen Militärshooter, in den USA.

Der Tactical Assault Commander 3 (kurz: T.A.C. 3) besteht aus einer Miniaturlatur samt Handballenaufklappung sowie einer drahtlosen Maus. Insgesamt sechs programmierbare Tasten sowie drei Sensibilitätsinstellungen für die Maus wollen die Ego-Shooter-Steuerung an der PS3 so komfortabel wie am PC gestalten; zudem will Hori auch an eine passende Tastenkonfiguration für Linkshänder gedacht haben.

Angeschlossen wird der Shooter-Controller via USB. Der Preis: Gängige Online-

händler wie amazon.com listen den T.A.C. 3 mit stolzen 100 US-Dollar, das sind knapp 75 Euro. Ob Hori das Gerät auch nach Europa bringt, ist noch nicht bekannt. *ms*



Neue Horror-Fotos

SPIELE • Der vierte, Wii-exklusive Teil der großartig-gruseligen "Project Zero"-Reihe hat es leider nie zu uns geschafft. Im Rahmen der 3DS-Conference kündigte Entwickler Tecmo einen 3DS-Ableger der Horror-Serie an: "Shinrei Shashin", was im Deutschen etwa "Geisterfoto" heißt, kommt für Nintendos 3D-Handheld und setzt wie seine Vorgänger auf die Gespensterbekämpfung mittels Fotoapparat – diesmal kommt allerdings die 3DS-Kamera zum Einsatz. Ob ihr dann mit dem Handheld durch Euer Zimmer laufen müsst, ist noch nicht bekannt. Mit von der Partie sind dafür gruselige japanische Häuser, knarrende Holzdielen, schauerliche Puppengesichter und Geistwesen mit langem schwarzen Haar, die Euch an den Kragen wollen. *ms*



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA.COM**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
7th Dragon 2020	Sega	PSP	60 €	Japan	27. Oktober
Atelier Totori: The Adventurer...	Gust	PS3	55 €	USA	im Handel
Champion Jockey: G1 Jockey...	Koei	PS3/360	70 €	Japan	im Handel
Fate/Extra	Image Epoch	PSP	35 €	USA	1. November
Final Fantasy Type 0	Square Enix	PSP	75 €	Japan	27. Oktober
Kirby's Return to Dreamland	HAL Laboratory	Wii	45 €	USA	27. Oktober
Prof. Layton & the Last Specter	Level 5	DS	30 €	USA	17. Oktober
Rocksmith	Ubisoft	PS3/360	70 €	USA	18. Oktober
Rune Factory: Tides of Destiny	Neverland	PS3/Wii	50 €	USA	11. Oktober
Senritsu no Stratus	Konami	PSP	60 €	Japan	27. Oktober



Volle Kinect-Kontrolle?

SPIELE • Im Rahmen der TGS 2010 kündigte Capcom vollmundig einen Kinect-Nachfolger zur kultigen Xbox-Mech-Action "Steel Battalion" an – genau, das war das Spiel mit dem Riesencontroller. Nach zwölf Monaten, in denen uns kein Weg einfiel, das ultrakomplexe Kontrollschema auf die controllerlose Kinect-Steuerung zu übertragen, erfahren wir von Producer Kenji Katoaka Neuigkeiten: Die Entwicklerkooperation From Software plus Capcom hatte wohl auch keine Eingebung – deshalb wird "Steel Battalion: Heavy Armor" durch eine Kombi von Pad-Eingaben und Kinect-Gesten gesteuert. Via Kinect werft ihr u.a. den Motor an und prügelt mutlosen Kameraden neuen Kampflust ein; Mechbewegungen und das Abfeuern von Waffen liegen auf dem Pad. *ms*



Die wichtigen Schlachten erlebt ihr aus Mech-Sicht.

Die wichtigen Schlachten erlebt ihr aus Mech-Sicht.

26 Spiele für den 17.12.2011

MARKT • Im Rahmen der Tokyo-Game-Show-Presskonferenz (Bild unten) gab Sony nicht nur den Erscheinungstermin (17. Dezember, siehe auch Meldung Seite 18) des neuen Handhelds PlayStation Vita bekannt, sondern stellte auch das Spiele-Line-up zum Japan-Release vor. Vorbestellungen der Hardware sind übrigens ab dem 15. Oktober möglich; und weil die Vita ohne Regionalcode ausgeliefert wird, könnt ihr Euch selbstredend eine Japan-Konsole kaufen und diese später mit PAL-Spielen füttern.

Während der ersten Wochen dürft ihr Euch aber erst einmal auf die 26 Starttitel freuen, die wir in unserer Tabelle rechts aufgelistet haben: Neben Systemsellern zum "Schau mal, wie fett die Vita-Grafik ist"-Angebot ("Ridge Racer", "Uncharted: Golden Abyss") sind einige Umsetzungen dabei, wie etwa "F1 2011", "Power Smash 4" (= "Virtua Tennis 4") und "Disgaea 3: Return". Ebenfalls an Tag 1 erhältlich: zahlreiche Japan-spezifische Titel, die es sicher nie zu uns schaffen werden. *ms*

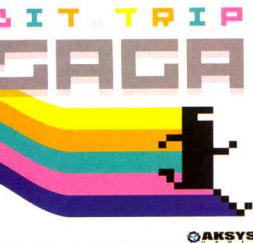
PSV-LAUNCHTITEL JAPAN

@field
Army Corps of Hell
BlazBlue: Continuum Shift II Plus
Browser: Sangokushi Touch Battle
Dark Quest
Disgaea 3: Return
Dream Club
Dynasty Warriors: Musou Next
F1 2011
Fish On
Hot Shots Golf 6
Katamari no Bitto
Lord of the Apocalypse
Michael Jackson Experience HD
Mimino to Issho: Friend Network
Monster Radar
NicoNico Douga
Power Smash 4
Project N.O.E.L.S.
Ridge Racer
Sawari! Makuru
Shin Kamatacho no Yoru
Shinobido II
Ultimate Marvel vs. Capcom 3
Uncharted: Golden Abyss
Yusha no Kiroku



IMPORT-TICKER

+++ Zeitenwende: "Dragon Quest X" kommt für Wii und (in hübscherer Form) auch für Wii U. Während die Cel-Shading-Grafik an Teil 8 erinnert, schockiert Seriengründer Yuji Hori die Fans: "DQX" wird kein reines Online-RPG, soll aber eine ausgeprägte Online-Komponente enthalten. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben. +++ Kult-Klopper: Am 15. Dezember bringt Arc System ein 3DS-Remake von "Nekketsu Kouha Kunio-kun" (im Westen bekannt als "Renegade") in den japanischen Handel. Wir freuen uns auf den typischen Kunio-kun-Humor! +++



Importspiele auf 3DS

Nintendos 3D-Handheld hat eine Regionalsperre – wer Importe zocken will, braucht eine Konsole aus dem Ausland. Aber lohnt sich das überhaupt?

Umgerechnet 125 Euro für einen amerikanischen und 140 Euro für einen japanischen 3DS – das müsst ihr aktuell für die Importversionen berappen (ohne Versandkosten). Wenn das mal keine niedrige Einstiegshürde ist! Das Problem an der Sache: Bislang hat es kein ausländisches 3DS-Game in unsere Import-Rubrik geschafft. Das liegt zum einen an der Tatsache, dass generell Import-relevante Titel immer schneller zu uns kommen; zum anderen daran, dass verschiedene Gründe (Japan-Release zu knapp vor Redaktionsschluss, Sprachbarriere, Spiel ist 'nur' eine Umsetzung) uns stets davon abhielten, ausländische 3DS-Games zu besprechen. Dies holen wir auf dieser Seite nach.

Das Gros der 3DS-Spiele, die uns vorenthalten wurden, stammt aus Japan. Neben Zungenbrechern à la "Bikkuriman Kanjuku Haoh: Sanmi Douran Sensouki" (wer kennt es nicht?) sowie etlichen Knobeln sind darunter auch Hochkaräter wie "Tales of the Abyss" (eine Portierung

von der PS2), das "Professor Layton"-Abenteuer "Layton Kyouju to Kiseki no Kamen" oder die Monsterballgerei "Super Pokémon Scramble".

Den Import dieser Titel solltet ihr aber nur erwägen, wenn ihr der japanischen Sprache mächtig seid. Auch "Gundam the 3D Battle" konfrontiert Euch mit japanischen Menü-Tabellen und Konamis "Layton"-Klon "Doctor Lautrec" können ebenso nur Sprachkundige auf die Sprünge helfen. Zum Glück erscheinen der Konami-Arzt und Nintendos Taschenmonster bald in Deutschland – das macht den Import noch weniger reizvoll. Auch das interessante Rhythmusspiel "Ushimitsu Monstruo: Lynx to Mahou Rhythm" kommt als "Gabrielle's Ghostly Groove" im November zu uns.

In den USA ist die Lage noch dürrer – außer ihr steht auf virtuelles Angeln, Bowling, Darten oder Flippern. Der einzig spannende, bislang US-exklusive Titel ist die just erschienene Koll-Kollektion "BIT.TRIP Saga". Prügel- und RPG-Fans freuen sich



3DS Comic-Look mit dicken schwarzen Monsterkanten: "Super Pokémon Scramble".

über die US-Versionen zweier Japan-Games: Warum "Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked" in Eure Sammlung gehört, lest ihr unten im Test. Die 3DS-Version von "BlazBlue Continuum Shift 2" ist spielerisch so stark wie die PSP-Fassung (85% in der M! 08/11), das 3DS-Digikreuz

garantiert eine nahezu perfekte Steuerung. Leider ist die Grafik nicht so scharf wie auf dem PSP-Display und der 3D-Effekt gewöhnungsbedürftig – die Ebenen erinnern an Scherenschnitte, etwas unpassend bei einem 2D-Klopfer. *ms*

Importe u.a. bei Play-Asia • www.play-asia.com

DIE SPANNENDSTEN 3DS-IMPORTS

NAME	ENTWICKLER	GENRE	LAND
BIT.TRIP Saga	Gaijin Games	Geschicklichkeit	USA
BlazBlue: Continuum Shift II	Arc System	Beat'em-Up	Japan & USA
Doctor Lautrec & the Forgotten Knights	Konami	Adventure	Japan
Gabrielle's Ghostly Groove	Santa Entert.	Musik	Japan
Gundam the 3D Battle	Namco	Action	Japan
One Piece Unlimited Cruise SP	Gainbarion	Action	Japan
Pokémon Rumble Blast	Ambrella	Action-RPG	Japan
Professor Layton and the Mask of Miracle	Level 5	Adventure	Japan
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Atlus	Rollenspiel	Japan & USA
Tales of the Abyss	Namco	Rollenspiel	Japan



3DS Technisch ordentliche, etwas sperrige Robofights: "Gundam the 3D Battle".



3DS Mit "Super Street Fighter IV 3D" der beste 3DS-Klopfer: "BlazBlue CS II".

Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked

Das Ende August in den USA veröffentlichte "Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked" ist eine überarbeitete Fassung des 2009er DS-Spiels "Shin Megami Tensei: Devil Survivor" (M! 09/09, 80%). Die Grafik wurde für den 3DS aufpoliert,



3DS Die meiste Zeit des Spiels verbringt ihr in solchen Kampfumgebungen.



3DS Jeder Dämon hat Stärken und Schwächen im Kampf. Nutzt diese!

es gibt eine zusätzliche Episode und darüber hinaus eine durchgehende Sprachausgabe, die uns gut gefällt. Der 3D-Effekt ist leider nur in den Videosequenzen zu sehen, das eigentliche Spiel nutzt die Funktion nicht. Am Spielablauf selbst hat sich nichts geändert: Ihr durchstreift mit Euren Freunden Tokio und kämpft ums Überleben, habt jetzt aber einen zusätzlichen achten Tag. Die gewohnt gute Story der 'Megaten'-Reihe zieht Euch von der ersten Minute in ihren Bann und fesselt ungemie. Die Schwierigkeit wurde nicht verändert, noch immer kommt es eher auf strategisches Planen und sinnvolles Taktieren statt auf langwieriges Aufleveln der beschworenen Kreaturen an. Das Kaufen und Fusionieren der Dämonen ist eine interessante Abwechslung zum RPG-Einerlei. Der aktuellste Teil der Reihe besteht mit toller Grafik, cooler Geschichte und grandiosen Rundenkämpfen. *fk*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

3DS Rollenspiel

SPIELSPASS
 Entwickler
 Hersteller
 D-Termin
 Atlus, Japan
 Atlus
 nicht bekannt

81

INTERAKTIV

Sonic-Statue gesucht

► Ich suche nach der 20th-Anniversary-Sonic-Statue von First4Figures. Leider ist diese Traumstatue schon vor fast drei Monaten erschienen. Da auf Gamelegends jedoch nie eine zum Verkauf angeboten wurde, habe ich erst jetzt davon Wind bekommen. Ich bin schon ziemlich enttäuscht von Segas gamescom-Stand wieder davongezogen, weil einfach nichts, aber auch gar nichts zum Verkauf angeboten wurde – jedenfalls am Donnerstag.

Hat jemand vom M!-Team eine Ahnung, wie ich noch an eine solche Statue komme? First4Figures gab an, dass alle zu Sega Europe geliefert wurden. Und ich warte immer noch auf eine Antwort von Sega Europe. Ich komme aus der Schweiz, nehme aber gerne einige Unkosten in Kauf, falls die Möglichkeit nicht vor meiner Haustür liegt.

Björn Sturm

Auf Nachfrage bei Sega Deutschland können wir Dir bestätigen, dass die Statue nie für den Verkauf vorgesehen war. Auf der gamescom hat Sega noch nie etwas verkauft. Die Statuen gehen an die Presse, werden verlost, ausgewählt

Händlern als Promo-Material zur Verfügung gestellt oder auf Messen als Deko benutzt. Direkt über Sega beziehen kann man sie jedoch leider nicht.

Pixelpoesie

► Als Leser der ersten Stunde wollte ich Euch an einer kleinen Spielerei teilhaben lassen, mit der ich mir die Zeit zwischen Kindern und Zocken vertreihe. Ich nenne das Ganze Pixelpoetry – es sind viertrophige Vierzeiler zu bekannten Videospielen. Hier eine kleine Kostprobe:

Tempel, Gräber und Paläste,
Katakomben, Dschungel, Höhlen,
vom Kulturgut nur das Beste
soll sie retten und nicht stehlen.

Macht motorisiert eine gute Figur,
hat alle Kurven fest im Griff.
Selbst bei der Flucht sitzt die Frisur,
auch beim Sprung ins tiefste Riff.

Stärke, Mut und Sinnlichkeit,
Präzision und Eleganz,
dazu ein Hauch Unwiderstehlichkeit
für offensive Contenance.

Und verfehlt sie auch einmal das Ziel,
verweist sie niemand ihres Thrones,

hat sie doch viel mehr Sexappeal
als Indiana Jones.

Kostprobe 2:
Festen Schrittes in die Festung,
im Visier das Unbekannte,
grauer Sand knirscht in der Rüstung,
der unter vielen Sonnen brannte.

Technologie und Waffenkraft
beziehen gnadenlos das Fremde.
Was keiner Deiner Truppe schafft,
bringst Du präzise schnell zu Ende.

Die Bedrohung unaussprechlich,
Xenomorphe dicht gereiht,
Deine Welt wirkt so zerbrechlich
im Krieg, der Fehler nicht verzeiht.

Der Ring vernichtet alle Rassen,
zeigt Du auch kurz nur Deine Furcht.
Keine Zeit, dies zuzulassen,
mahnst Du Dich selbst und lästst neu durch.

Der war finster und vielleicht auch
etwas schwerer. Deshalb noch
etwas leichte Kost, aller guten
Dinge sind ja schließlich drei:

Das bunte Treiben zuckerweich,
der Wattehimmel immerblau,
in diesem Bonbonkönigreich
wirkt nichts und niemand wirklich rau.

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAILIAC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Dinos, Pilze, Goldmoneten,
Geister, die Verstecken spielen,
aus dem Schild die Kröte treten
und auf Fragezeichen schielen.

Auch ist der Böse nur ein Wicht,
der Bomben auch mal Beine macht.
An Abwechslung fehlt es da nicht,
wer aufmüpft wird kaputtgelacht.

Und wenn es an 'nem Helden fehlt,
der sich um Kopf und Kragen hüpft,
Royale Weiblichkeit dann wählt
und ins Kostüm der Klempner schlüpft.

Ich hoffe, ich konnte Euch damit ein
wenig den harten Redaktionsalltag
versüßen!

Stefan Weber

Ja, das ist Dir gelungen. Um unseren
Lesern den Rätselspaß nicht zu rau-
ben, verzichten wir jedoch an dieser

Frag Dr. M!



In einer früheren Ausgabe habt ihr einen Design-Creator für die PS3 vorgestellt. Leider kann man damit nur klassische Designs erstellen. Gibt es eine Möglichkeit, für PS3 auch dynamische Designs zu basteln?

Dominik Maler

Die dynamischen Designs enthalten programmierte Animationen, die Heimentwickler bislang noch nicht selbst erstellen können. Allerdings gibt es seit Anfang September ein PC-Werkzeug, mit dem sich die grafischen Elemente aus fünf

dynamischen Designs gegen eigene Kunstwerke austauschen lassen. Kompatibel sind "Prince of Persia", "Heavy Rain", "Wakeboarding HD", "Make Believe" und "Angel Senki". Damit kann man diese fertigen Arrangements als Füllvorlage für eigene Kreationen nutzen: Etwa in das "Wakeboarding HD"-Design lassen sich ein scrollender Hintergrund und ein eigenes Logo (siehe Bild rechts unten) einbauen – animierte Objekte der Vorlage wie den Hai kann man noch nicht austauschen, jedoch bei Bedarf deaktivieren. Die Grafiken im DDS-Format öffnest Du wahlweise per Photoshop-Plugin oder mit dem kostenlosen Malprogramm Paint.NET. Win-Software, Plugin und ein Tutorial findest Du mittels der Internet-Adresse unten, außerdem gibt es dort bereits allerlei dynamische Designs von Kreativen aus aller Welt zu entdecken.



Mit dem "Dynamic Theme Editor" (oben) lassen sich Grafiken aus dynamischen Designs (unten) tauschen.

Stelle, die Lösungen zu nennen.

Artikel mit Cliffhanger

➤ Zuerst muss ich Euer Heft loben, das hoffentlich noch viele Jahre auf einem sehr hohen Niveau erscheinen wird. Weswegen ich Euch schreibe, ist der Extended-Artikel über Online-Gaming in der letzten Ausgabe, der bei mir auf Seite 89 abrupt endet und ich mich frage, wo er weitergeht. Ich weiß nicht, ob ich eine fehlerhafte Ausgabe habe, vielleicht könnt Ihr mich darüber aufklären?

Dirk Baumgart

Leider bist Du nicht der Einzige, dem der Schluss des Artikels fehlt. Im Errata-Kasten (rechts unten) dieser Ausgabe weisen wir auf das Problem hin und verraten sogar das Ende des Textes.

Spielerposter Marke Eigenbau

➤ Ist es eigentlich verboten, aus dem Internet ein Bild zu nehmen, beispielsweise von "The Legend of Zelda", und das in einem dieser Postershops oder bei Internet-Seiten, die das anbieten, als Poster anfertigen zu lassen? Ist so etwas strafbar, weil weder ich noch der Postershop die Rechte daran haben? Oder muss ich dann so etwas wie "Copyright Nintendo" darunter schreiben?

Christian Bärschneider

Da Du die gedruckten Motive ja wohl nicht gewerblich verwenden möchtest, um eigenen Profit daraus zu schlagen, sollte Dein Anliegen keine Probleme bereiten. Auch bei einschlägigen Posterdruck-Webseiten haben wir keinerlei Hinweis auf eine entsprechende Einschränkung gefunden. Sollte sich der Druckdienst Deiner Wahl dennoch weigern, wähle einen anderen. Copyright-Hinweise halten wir für ziemlich störend – lass sie weg!

Karriere mit Games

➤ Ich bin 14 Jahre alt und allmählich denke ich über meinen künftigen Beruf nach. Ich wäre gern Level-designer, denn ich bin selbst ein leidenschaftlicher Zocker. Mein Plan wäre vielleicht, bei Euch ein Praktikum mit 18 zu machen und danach einen geeigneten Job zu suchen. Könnt Ihr mir vielleicht sagen, wo man in Österreich oder Deutschland Jobs in der Art findet?

Maxi Eggeling

Als erste Anlaufstelle für Informatio-

nen empfehlen wir Dir die deutsche Games Academy (www.games-academy.de) sowie das SAE/qantm Institute in Wien (<http://wien.qantm.com/de/home/>). Allerdings ist der Weg zum Leveldesigner eher schwierig. In Deutschland entstehen kaum Spiele für Konsolen, auf dem PC boomen derzeit Browser Games und Free-2-Play-Angebote, die völlig andere Ansprüche an Designer stellen.

Wir werden uns in einer der nächsten Ausgaben näher mit Jobs in der Gamesbranche befassen – da Du ja noch ein bisschen Zeit hast mit der Berufswahl, empfehlen wir Dir, auf diesen Artikel zu warten!

Wendecover

➤ Warum gelingt es der Spieleindustrie auch im Jahre 2011 nicht, einheitlich Wendecover einzuführen? Stattdessen werden dem Käufer überdimensionale USK-Logos und weitere Aufdrucke wie "100% Uncut", "Spielbar mit Move" oder "Online... bis zehn Spieler" zugebetet. Das Tüpfelchen auf dem i sind hierbei Verpackungen wie von "Red Faction Guerilla" mit doppeltem Altersfreigabelogo.

Noch schlimmer sieht es bei den Platinum-Editionen aus. Statt den

Verkaufserfolg durch ein schickes Steelcase mit einem individuellen Cover zu belohnen, wird das Originalcover gelb umrandet. Ebenfalls für mich nicht nachvollziehbar sind die Angaben der Zusatzinhalte auf dem Cover der "Limited Editions" wie bei "Crysis 2" oder "Rage".

All dies wäre nicht so schlimm, gäbe es ein Wendecover wie bei "Metro 2033" oder "Splinter Cell: Conviction". Doch dies wird wohl aus Kostengründen (?) weiterhin eher die Ausnahme bleiben...

Marcel Brieskorn

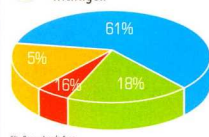
Wir teilen Deinen Groll. Noch immer bieten zu wenige Spiele ein Wendecover und noch immer steht zu viel werbender Stumpfsinn auf der Verpackung – sei es die Angabe von Bonusinhalten oder der "100% uncut"-Stempel, der an sich Quatsch ist: Wenn etwas "uncut", also ungeschnitten ist, dann fehlt auch nichts. "99% uncut" entspräche bereits "cut". Doch das Beispiel zeigt, dass Verpackungen primär eine verkaufsfördernde Funktion zukommt und nicht etwa eine ästhetische. Sammler werden leider nach wie vor oft genug durch den Unwillen vieler Hersteller vor den Kopf gestoßen, schließlich kann ein beidseitig bedrucktes Stück Papier so teuer auch nicht sein.

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.

Welche Spielemesse ist für Dich am wichtigsten?

- A** E3 – wegen der vielen Neuanmeldungen.
- B** gamescom – da kann ich selber hin.
- C** Tokyo Game Show – für Japanfans ein Muss.
- D** Penny Arcade Expo – die zweitgrößte Spielemesse der USA.
- E** Comic-Con – wird immer wichtiger.



ERRATA

Errata: Winnie Forsters Special "Spielen auf dem Datenhighway" steckt so voller fachkundigem Text, dass unser Layoutprogramm Indesign spontan beschloss, einfach mal ein Stückchen wegzulassen. Der letzte Satz hört nämlich einfach auf, vollständig lautet er so: "Via Xbox Live, PSN und WiiConnect24 sind alle aktuellen Konsolen rund um die Uhr online." Kein großer Verlust also, denn das wusset Ihr bestimmt auch so.

Errata: Im Test von "99Bullets" auf Seite 80 befindet sich ein falscher Wertungskasten. Richtig wäre als Entwickler/Hersteller Enjoyup, der Preis beträgt 5 statt 15 Euro, der Spielpaß 8 statt nur 5 Punkte – in der Tabelle rechts daneben stehen die korrekten Angaben.

Errata: Seite 31, COM!NG-Beitrag zu F1 2011: Herr Hamilton schreibt seinen Vornamen "Lewis", nicht "Louis".

Errata: Seite 65, Test zu "Star Fox 64 3D": Hier beziehen sich die Bildunterschriften der beiden unteren Screenshots auf das jeweils andere Bild – links gehört zu rechts und umgekehrt.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), v.i.S.D.
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 Stuchlik (ts), Wiebke Westphal (ww), Craig Gannell (gr), Kerstin Mayer (km), Boris Kretzing (kr), Andreas Müller (am), Gregor Wildermann (gw), Filip Kaczor (fk), Robert Bannert (rb), Colin Gabel (cg)

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: Electronic Arts, Abos: Ubsoft

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, v.i.S.D.
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2011

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandene Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2011 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Merings
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

Zockerbude des Monats

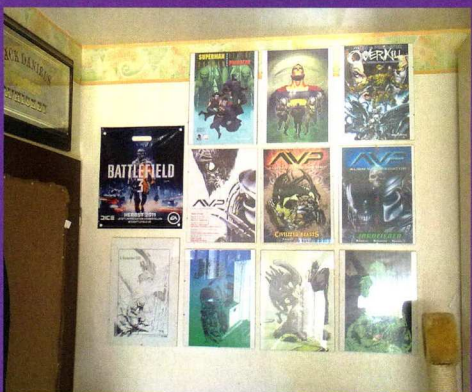
Michael Bieganski ist Zombiefan und Kopf einer zockenden Familie – allein die Kombination kindertauglicher Nikolausrümpfe und eines AVP-Posters rechtfertigt den Platz in der Zockerbude des Monats.

Der 31-jährige Hausmann bezeichnet sich selbst als leidenschaftlich zockenden Familienvater. Daher muss er den Spagat meistern zwischen Zockerbude und kindercompatiblen Wohnzimmer, denn in der Bieganski-Sippe zocken alle: Die 7-jährige Tochter liebt derzeit "Smurfs' Village" und "Doodle Jump" auf dem iPod touch, seine Gemahlin nennt einen Nintendo

DS ihr Eigen, Michael selbst besitzt einen DS lite, einen 3DS, eine PSP-2000, eine PSP-3000, eine PSP Go (für jeden Account eine eigene) sowie eine 60GB-PS3, eine Xbox 360, einen GameCube und einen iPod touch 4G. Wenn neben Familie und Games Zeit bleibt, lauscht Michael einem der 62 abonnierten Podcasts, die er täglich lädt.

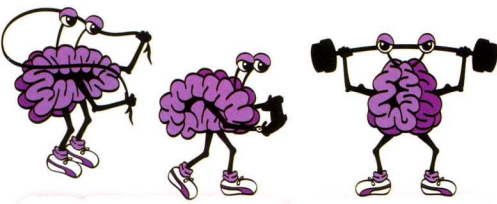


Die Android-Anwendung "Zombie Booth" verwandelt Michael und seine Familie in gruselige Zombies – zum Vergleich links oben das Original.



Seit der Umbenennung der MANIAC zur MI! Games sammelt Michael jede Ausgabe. Links ist nur ein kleiner Teil seiner AVP-Motivsammlung zu sehen – überall hängen Bilder der Aliens und der Predatoren.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schnappt Euch eine Dig-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!



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!



ClayFighter • Super Nintendo • 1993



Auflösung

von Ausgabe 10/11

Dem Schmid sein Rätsel



Lösung: Kollisionsabfrage

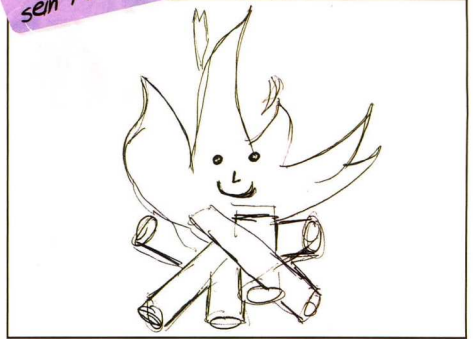
Schau genau!



Keine Rätsel

Lösungswort:
A4 - METALSTORM
B3 - CAPT. COMMANDO
C5 - TARGET EARTH
D1 - BATTLETECH
E2 - METAL WARRIORS
F6 - GENOCIDE 2

Dem Schmid
sein Rätsel



Welcher Begriff ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir ein Fachwort aus dem Bereich Online-Gaming.

Wenn Ihr wisst, welchen Szene-Begriff unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 25. Oktober 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.

Donald, der ewige Pechvogel

In Comicabenteuern hat Donald Duck selten Glück, doch das scheint Entwickler von Videospielen nicht zu stören. Seit Jahrzehnten erlebt er dort vielfältige Abenteuer - zum Teil sogar in Japan-exklusiven Titeln. Könnt Ihr die verschiedenen Donald-Sprites ihren Spielen zuordnen?



FÜR DEN IMPERATOR!

Zusammen mit THQ machen wir einen "Warhammer"-Fan glücklich:

Gewinnt die Nachbildung eines Space-Marine-Kettenschwerts! Das detaillierte und stark limitierte Sammlerobjekt ist 120 cm lang und wiegt gute 10 Kilogramm. Dazu servieren wir eine Collector's Edition von "Warhammer 40.000: Space Marine" (PS3), die neben dem Spiel den Soundtrack, Sammelkarten, ein Arthook und ein Sigillum Sanctum enthält.

Beantwortet dafür folgende Frage:

Wie lautet der Name **A: Roboute Guillaume** des Primarchen der **B: Yves Guillemont** Ultramarines? **C: Joseph-Ignace Guillotin**

Stichwort: Kettenschwert

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT!

Square Enix und Future Press entführen Euch ins Jahr 2027:

1x "Deus Ex: Human Revolution" Limited Edition (360) + T-Shirt + Merchandise + Lösungsbuch (Collector's Edition)

1x Lösungsbuch (Collector's Edition) + Roman "Der Icarus Effekt" + T-Shirt + Merchandise

3x Lösungsbuch (Standard-Edition)

Dafür solltet Ihr wissen:

Welche Limonade bekommt **A: Lemon Lime**
Agent Gunther Hermann im
ersten "Deus Ex" statt Orange **B: Cola**
aus dem Getränkeautomaten? **C: Kalter Kaffee**

Stichwort: Ikaros

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 3. November 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)

[illegible]

System: **Arcade**
Hersteller: **Atari**
Jahr: **1994**

Nachdem sie grünes Licht erhalten hatten,

Das Team beschritt neue Wege, um seine prähistorischen Biester zu animieren. Eine innovative Technik wurde entwickelt, die dem Zweck diene, jede Bewegungsphase eines Charakters einzeln zu fotografieren: Einmal hell beleuchtet von vorne (der sogenannte 'Schönheits-Schnappschuss') und als Silhouette, danach wurde der Schatten einzeln eingefangen. "Während der Nachbearbeitung haben wir Tausende Bilder automatisch produziert, indem der Schnappschuss sauber ausgeschnitten und dann der Schatten hinzugefügt wurde", erinnert sich Harper. Diese Motive wurden in einen gewaltigen und komplexen Ablaufplan eingefügt, der festlegte, wie sich ein Dinosaurier von einer Pose zu einer anderen bewegen konnte.



Arcade Gag am Rande: Wer zu viele schäbige Moves ausführt, sieht die 'Käse-Warnung'.



STECKBRIEF

Name: Dennis Harper
 Alter: 53
 Damals: Schöpfer von
 "Primal Rage"
 Heute: Director Game
 Production bei Tencent

FORTSETZUNG FOLGT (NICHT)

Als sich bei "Primal Rage" der Erfolg einstellte, begann das Team mit der Arbeit am Nachfolger – es scheiterte aber am Marketing und dem Niedergang der Industrie. "Die Dinosaurier verliehen 'Primal Rage' seine Einzigartigkeit. Doch die Marketingleute behaupteten, dass es kein Superhit wurde, weil menschliche Kämpfer fehlten", erinnert sich Harper und erwidert, dass es andererseits irrsinnig riskant gewesen wäre, mit einem "Street Fighter"-Klon gegen Platzhirsch Capcom anzutreten.

Als Kompromiss bekamen die Kämpfer im zweiten Teil eine zusätzliche menschliche Form verpasst: Zwischen dieser und der Dino-Gestalt konnte jederzeit gewechselt werden, außerdem besaßen beide Formen eigene Moves sowie Stärken und Schwächen. "Wir entwarfen auch ein großartiges Dinosaurier-Skelett als Boss, welches es sogar als Spielzeug zu kaufen gab. Der Automat kam jedoch bei Testrunden nicht gut an und wurde eingestampft. Das lag aber vor allem daran, dass das Spielhallengeschäft den Bach runterging", so Harper, der hinzufügt, dass seinerzeit nur noch Rennspiele mit Mehrfachsitzern Spieler anlockten.



Arcade Bei "Primal Rage 2" traten Gottheiten mit Dino- und menschlichen Formen an – die Chance, den unveröffentlichten Automaten jemals via Emulation zu spielen, ist so gut wie null.

Bei der Steuerung entschied sich Harper, "Primal Rage" von "Street Fighter II" abzuheben. "Statt Bewegungen auf den Joystick und Angriffe auf die Knöpfe zu legen, machten wir das Gegenteil – der Knüppel sorgt für die Attacks", sagt er. "Rückblickend würde ich das nicht mehr tun: Es ist befriedigender, für einen Angriff auf einen Knopf zu hauen, statt einen Knüppel zu bewegen." Der gleiche Fehler passierte aber nicht beim Timing der Aktionen, denn das wurde fast originalgetreu von Capcoms Prüfler übernommen. Harper erklärt dazu: "Wir fanden, dass bei 'Street Fighter II' das Timing und die Interaktion der Kämpfer perfekt waren. Darum filmten wir zwei Köner und analysierten jeden Move Bild für Bild. Dann übernahmen wir viele Angriffsmuster für 'Primal Rage', obwohl natürlich Änderungen notwendig waren – schließlich hatten wir Tiere mit Klauen, Gebissen und Schwänzen sowie Giftspucker!"

Als Nächstes stand das Feintuning der Gegnerintelligenz auf dem Programm. "Anfangs kauerten die Feinde nur in

einer Ecke und blockten, deshalb wies uns das Management an, nichts anderes mehr zu tun, bis das behoben war", lacht Harper. "Wir erstellten eine Reihe von Reaktionstabellen, basierend darauf, was die besten Spieler in der jeweiligen Situation tun würden. Eine langwierige Arbeit, aber es machte die Gegner plötzlich intelligent." Und schließlich gab es den Endkampf, bei dem man allen Kontrahenten ein zweites Mal gegenüberstand. Der wurde laut Harper hinzugefügt, weil das Spiel keinen echten Endboss hatte: "Es ist eine tolle Szene – ich liebe die Grafik."

Kleinere Kontroversen rund um das Blut und die Fatalities im Spiel – die öffentlichkeitswirksam von Senator Lieberman kritisiert wurden – halfen "Primal Rage"

bei der Veröffentlichung mehr, als dass sie schaden. Harper erinnert sich an steigende Verkaufszahlen und findet, dass sein Spiel ohnehin nicht annähernd so brutal war wie etwa "Mortal Kombat": "Wir hatten Fantasiecharaktere – Dinosaurier. Sie sind fast wie Zeichentricksfiguren, das ist nicht vergleichbar damit, einem Kerl den Kopf ab- und sein Rückgrat herauszureißen!" Eine Flut an Werbematerial wie Spielzeuge, Brettspiele und Brotbüchsen sorgte dafür, dass das Spiel auch heute noch eine treue Fanschar hat. Allerdings ist es heutzutage kaum möglich,

eine authentische Fassung von "Primal Rage" zu spielen (außer man besitzt den Automaten), denn eine korrekte Emulation ist nahezu unmöglich. "Das ist meine Schuld", gesteht Harper. "Ich war damals Ataris Sicherheitsexperte und Raubkopien eben ein kaum zu beherrschendes Problem." gr/us



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

GTA: Vice City – Italia Edition

Eigentlich sollte Ollis 8-Tage-Reise nach Rom kein Bildungsurlaub werden – doch er kam um einiges

schlauer zurück und enthüllt Euch an dieser Stelle exklusiv zwei neue Episoden aus der "Grand Theft Auto"-Serie: "Roma Vice City" und "Italia Vice City" heißt das verbrochenerische Duo. Die Spiele hat er vor Ort zwar nicht zu Gesicht bekommen, dafür gab's überall schon Merchandise in Form von schicken T-Shirts zu kaufen (siehe Fotos).



Retro-Reisen – Teil 2

Dass zwei frische "GTA"-Teile anstehen, enthüllt Olli ja bereits im Kasten links. In seinem Rom-Urlaub entdeckte er aber noch weitere Hinweise – und zwar auf ein kommendes "Space Invaders". Ein Pixel-Eindringling platziert an der Viale Vaticano ist ein quasi göttliches Zeichen...

Selbst im malerischen Örtchen Santanyi auf Mallorca machen sich Videospieldfiguren breit: Michael entdeckte Pac-Man, der etliche mysteriöse Metallabdeckungen an Hauswänden zierte – was sich dahinter befindet, wird wohl auf ewig ein Geheimnis bleiben.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Charles Martinet ist nicht nur der Sprecher von Hüpfspiel-kone Mario, er vertont zudem auch Luigi, Wario, Waluigi, Baby Mario und Baby Luigi. Aber das ist noch nicht alles: Martinet wirkte im 1997er Kinofilm "The Game" mit, im Psychothriller von David "Fight Club" Fincher spielt er den Vater von Hauptdarsteller Michael Douglas.



Frisch verliebt

Wer das bildgewaltige "El Shaddai" geockt bzw. den Test in der letzten MI aufmerksam gelesen hat, weiß, mit wem Matthias da kuschelt: mit einem Nephilim. Genauer gesagt: mit dessen Stofftierversion. Nephilim sind laut bibelnahen Texten grausige Riesen, die Menschen fressen und die Erde verwüsten. Und in "El Shaddai" sehen die eben ziemlich knuffig aus. Wer auch mal einen Nephilim knuddeln will, wartet auf die nächste MI – da könnt Ihr einen gewinnen! Keine Sorge: einen frischen...



Wachablösung

Auch die schönsten Ferien gehen mal vorbei – Praktikantin Wiebke (bekannt aus Heft, Podcast & Internet) kehrte in ihre Heimat zurück. Sie hinterließ eine nicht zu schließende Gute-Laune-Lücke sowie frische Müllbeutel. Danke, Wiebke! Neu im Team ist der junge Mann rechts: Der nicht immer so ernst dreinblickende Filip (hier beim "Gears 3"-Zocken) wird ein sechs Monate begleitender. Er spielt gerne RPGs, Shooter, (Horror-)Adventures, Strategiespiele und Jump'n Runs.



Die Igelboys

Ja, wir hatten hier schon mal ein doofes Bild mit Sonic-Pluschmützen. Aber sind wir ehrlich – man kann nie genug Schnappschüsse mit solch hübschen Hauben zeigen. Dieser hier entstand während der gamescom, als Tobias und Olli – angeduckelt und übermüdet – einen langen Messetag ausklingen ließen...



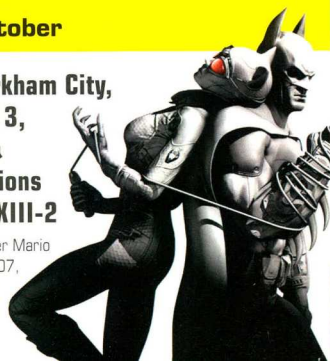
VORSCHAU

Die nächste MI Games-Ausgabe **12/2011** erscheint am Freitag, den **28. Oktober**



- » **XXL-Tests zu: Batman: Arkham City, Uncharted 3, Battlefield 3, Zelda: Skyward Sword & Assassin's Creed Revelations**
- » **Vorschau: Final Fantasy XIII-2**

Außerdem » Forza Motorsport 4, Rage, Super Mario 3D Land, Silent Hill: Downpour, GoldenEye 007, Sonic Generations plus Sonic-Liebeserklärung





© 2011 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Studios logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Top Gear logo TM & © BBC 2011





FORZA MOTORSPORT® | 4



Microsoft Studios



XBOX LIVE

Jump in.