

M! GAMES





DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN™

AB 4. NOVEMBER ERHÄLTlich

100%
UNCUT



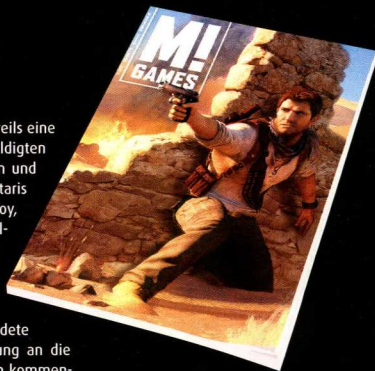
Aus Liebe zum Spiel

In den vergangenen 37 M!-Games-Ausgaben ließen wir jeweils eine Hardware aus vergangenen Tagen Revue passieren. Wir huldigten den Maschinen, die uns seit frühester Kindheit faszinieren und mit bewegten bunten Pixeln unterhalten. Konsolen wie Atari VCS, Segas Master System, das Super Nintendo, der Game Boy, Sonys PlayStation und Microsofts Xbox gaben sich ein Stelldichein – ebenso wie Heimcomputer à la Commodore 64, MSX und Atari ST. Wir liebten und lieben sie alle, als Multiformat-Magazin können wir uns das schließlich erlauben.

Mit der Liebeserklärung an den allgegenwärtigen PC endete letzten Monat diese Retro-Rubrik – mit der Liebeserklärung an die "Sonic"-Reihe beginnt jetzt eine neue (ab Seite 46). In den kommenden Ausgaben widmen wir uns Videospiel-Serien, die unser Hobby und die Popkultur prägen, von denen heute noch regelmäßig Ableger erscheinen oder die bereits Geschichte sind. Prominente Namen wie "Zelda", "Street Fighter" und "Tomb Raider" werden Euch begegnen, aber auch Stars aus der zweiten Reihe wie "Bomberman", "Oddworld" und "R-Type". Lasst Euch überraschen und schreibt uns unter leserpost@maniac.de, welcher Games-Reihe wir unsere Ehre erweisen sollten und wie Euch die Artikel-Reihe generell gefällt.

Wie Ihr wohl schon bemerkt habt, ist die aktuelle M! Games gespickt mit dem ersten Schwung der diesjährigen Weihnachts-Blockbuster. "Uncharted 3" (ab Seite 6), "Super Mario 3D Land" (ab Seite 54) und "Batman: Arkham City" (ab Seite 72) analysieren wir auf jeweils sechs Seiten in unserem exklusiven M!AX-Format – Aufmerksamkeit, wem Aufmerksamkeit gebührt. Eigentlich wäre auch der Ego Shooter "Battlefield 3" ein Kandidat dafür gewesen, doch es gab unerwartete Probleme. Nein, der Kurier mit dem Software-Päckchen hat sich nicht in der Ödnis des Meringer Umlandes verirrt. Er wurde von Hersteller Electronic Arts gar nicht erst auf die Reise geschickt. Denn "Battlefield 3" benötigt einen sogenannten Day-1-Patch (ein downloadbares Datenpaket, das am Erstverkaufstag noch kleinere und größere Bugs ausmerzt), um – hoffentlich – fehlerfrei zu funktionieren. Ob das ein schlechtes Omen für die Qualität des Endproduktes oder schlicht übertriebene Vorsicht des Publishers ist, konnten wir bis Redaktionsschluss nicht klären.

Über die famosen Qualitäten eines anderen Multimillionen-Dollar-Projekts berichtet unser freier Autor Thomas Nickel. Er war einer von wenigen Auserwählten, die bei Square Enix in Tokio Hand an "Final Fantasy XIII-2" legen durften. Und das nicht etwa nur ein paar Minuten, sondern weit über zehn Stunden! Außerdem standen uns die Macher Rede und Antwort und versicherten, dass sie ihre Liebe zum Spiel nicht verloren hätten – und mit dem neuen "Final Fantasy" Fans und Kritiker gleichermaßen begeistern werden. Wie das klappen soll? Das lest Ihr ab Seite 12, auf acht liebevoll gemachten Seiten.



Nur im Abo erhältlich: das
stylistisch-exklusive M!-Cover.
Mehr auf Seite 117.

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



FINAL FANTASY XIII-2

ab Seite 12



UNCHARTED 3

ab Seite 6

EXTENDED

- 46 Liebeserklärung: Sonic the Hedgehog
Segas Turbo-Igel-Serie im Porträt
- 52 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Ideallinie
- 100 Im Gespräch: Cevat Yerli
Mi plaudert mit dem Crytek-Chef
- 110 Retro-Kunst: Puzzle Pixel
Knobelklötze der Bitmap-Ara, vereint Euch!
- 118 Byte-Fight
Code-Hexerei auf Ataris VCS

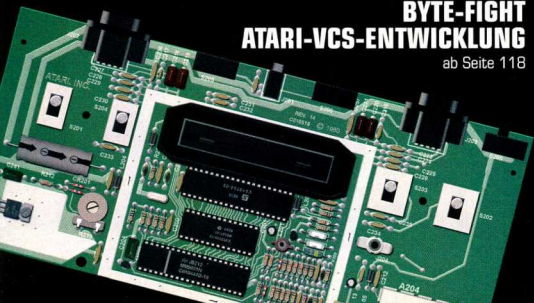


SONIC THE HEDGEHOG – EINE LIEBESERKLÄRUNG

ab Seite 46

BYTE-FIGHT ATARI-VCS-ENTWICKLUNG

ab Seite 118



TOP-THEMA

- 6 Uncharted 3: Drake's Deception PS3
Dass grafisch alles in Butter ist, wussten wir. Doch wie schlägt sich Teil 3 spielerisch? Das und mehr erfährt Ihr im ausführlichen MAX-Test.
- 12 Final Fantasy XIII-2 PS3 / 360
Mi hat das RPG-Epos über zehn Stunden gespielt: Wir erklären, warum es sowohl Fans als auch Skeptiker des Vorgängers begeistern wird.

NACHRICHTEN

- 22 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - Skylanders: Spyro's Adventure
 - Xbox 360: Spielekiste als Filmerkiste
 - Die Rabbids im TV
 - Geburtstagsgalerie einer Grabräuberin
 - Apple-Gründer Steve Jobs ist tot

COM:ING

- 32 Aliens: Colonial Marines PS3 / 360
- 30 Anarchy Reigns PS3 / 360
- 33 Army Corps of Hell PSV
- 29 Assassin's Creed: Revelations PS3 / 360
- 28 Disgaea 4: A Promise Unforgotten PS3
- 32 Hitman: Absolution PS3 / 360
- 31 Mass Effect 3 PS3 / 360
- 30 UFC Undisputed 3 PS3 / 360
- 30 Yakuza: Dead Souls PS3

RUBRIKEN

- 3 Editorial 99 Impressum
- 103 Abonnement 106 Vorschau



34 Max Payne 3



72 Batman: Arkham City



54 Super Mario 3D Land

PREVIEW

40 Counter-Strike: Global Offensive	PS3 / 360
38 Dragon Quest X: Rise of the Five Tribes Online	Wii / Wii U
34 Max Payne 3	PS3 / 360
44 Syndicate	PS3 / 360
42 The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3 / 360

SPIELE-TESTS

80 Atelier Totori: Adventurer of Arland	PS3
72 Batman: Arkham City	PS3 / 360
84 Dance Central 2	360
78 Die Abenteuer von Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn	PS3 / 360
67 Disney Universe	PS3 / 360
79 Dragon Quest Monsters: Joker 2	DS
68 Forza Motorsport 4	360
67 Kirby Mass Attack	DS
82 Kinect Sports: Season Two	360
83 NBA 2K12	PS3 / 360 / Wii
80 Professor Layton und der Ruf des Phantoms	DS
85 Rabbids Alive & Kicking	360
60 Rage	PS3 / 360
66 Ratchet & Clank: All 4 One	PS3
85 Sesamstraße: Es war einmal ein Monster	360
64 Sonic Generations	PS3 / 360
81 Spider-Man: Edge of Time	PS3 / 360 / Wii / DS / 3DS
54 Super Mario 3D Land	3DS
79 The Cursed Crusade	PS3 / 360
71 WRC 2	PS3 / 360
81 X-Men Destiny	PS3 / 360 / DS

NACHSPIEL

86 Dark Souls: Online-Nachtest	PS3 / 360
87 Deus Ex: Human Revolution – The Missing Link	PS3 / 360
88 Dragon Age 2: Das Zeichen der Assassinin	PS3 / 360
88 Gran Turismo 5: Update 2.0 & DLC	PS3

DOWNLOAD-TESTS

105 Cho Aniki	PS3 / PSP
104 Cladun X2	PSP
99 Crysis	PS3 / 360
103 escapeVektor: Chapter 1	Wii
102 Eufonia	PS3
102 Guardian Heroes	360
104 Mercury Hg	PS3 / 360
103 Orcs Must Die!	360
102 Rochard	PS3
102 Rotastic	360
105 Sideway: New York	PS3
105 The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition	DSi

IMPORT-TESTS

109 Camping Mama: Outdoor Adventures	DS
107 Dragon Quest 25th Anniversary Collection	Wii
107 Persona 2: Innocent Sin	PSP
108 Rune Factory: Tides of Destiny	PS3

INTERAKTIV

112 Leserbrief	116 Gewinnspiele
115 DENK MIT	122 Manischer Monat

PUZZLE PIXEL

ab Seite 38



Uncharted 3: Drake's Deception

PS3 Action-Adventure


PS3 Wer ist der Schönste im ganzen Videogames-Land? Nur eine Handvoll Spiele reichen optisch an "Uncharted 3" heran, in puncto Animationen ist es einzigartig.

»"Wir können keine kleinen Spiele machen. (...) Und wir wollen unsere Ambitionen auch gar nicht zurückfahren." Justin Richmond, Game Director von "Uncharted 3", lässt es im M!-Interview (siehe Seite 11) anklagen: zufrieden sein mit dem Erreichten – das kommt für den US-Entwickler Naughty Dog nicht in die Tüte!

Dieses Motto zieht sich durch das gesamte Spiel. Es manifestiert sich in den mit überwältigender Detailverliebtheit gestalteten Schauplätzen, führt dazu, dass sich das Abenteuer mit dem Starten des ersten Kapitels ohne Ladepause durchspielen lässt, und findet schließlich seine Vollendung in den unzähligen, erstklassigen Animationsphasen von Serien-Held Nathan Drake. Der selbst

wird von seinen Freunden mehrmals im Spiel gemahnt, es doch endlich etwas ruhiger angehen zu lassen, aufzuhören mit der Jagd nach unerforschten Gebieten und legendären Artefakten.

Multitalent

Doch wie seine Schöpfer kann auch Drake nicht anders, als sich mit vollem Einsatz dem Abenteuer hinzugeben. Das bedeutet für ihn, in 22 Episoden alle möglichen und unmöglichen Aufgaben zu erfüllen, wie etwa Sprünge von Lüster zu Lüster in 30 Metern Höhe zu meistern, allein eine hochgerüstete Soldnerübermacht zu besiegen oder aus einem berstenden Flugzeug zu entkommen (siehe auch Episoden-Guide auf der

nächsten Doppelseite). Ganz wie bei seinem Hollywood-Vorbild Indiana Jones werden Begriffe wie Realismus und Logik gerne mal gedehnt: Drake stürzt unbeschadet durch bröckelnde Decken in tiefe Höhlen, klettert unermüdlich an winzigen Vorsprüngen wie zehn Huberbaum, schiebt elefantengleich tonnenschwere Fahrzeuge eine Steigung hinauf, verbält Gegner am liebsten im Dutzend und beherrscht gefühlt mehr Sprachen als der Universalübersetzer aus "Star Trek". Immerhin spiegeln sich die Strapazen im Gesicht des Musterhelden: Im Verlauf des Spiels erhält es Schrammen und färbt sich dunkler von der Sonneneinstrahlung.

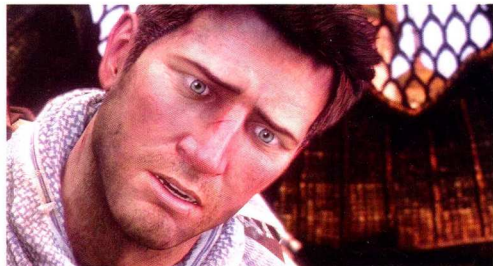
Der Held und Mann von heute darf aber nicht nur Narben, sondern auch Emotionen zeigen. Und das macht

Drake gekonnt auf zweierlei Art: einmal offensichtlich in Nahaufnahmen seines Gesichts, wo sich selbst subtile Nuancen verschiedenster Gefühlsregungen abzeichnen – modelliert von seinen Schöpfern per aufwändiger Handarbeit, denn "Uncharted 3" kommt ohne das angesagte Facial Motion Capturing eines "L.A. Noire" aus. Dennoch liegt die

3D-FAKTOR



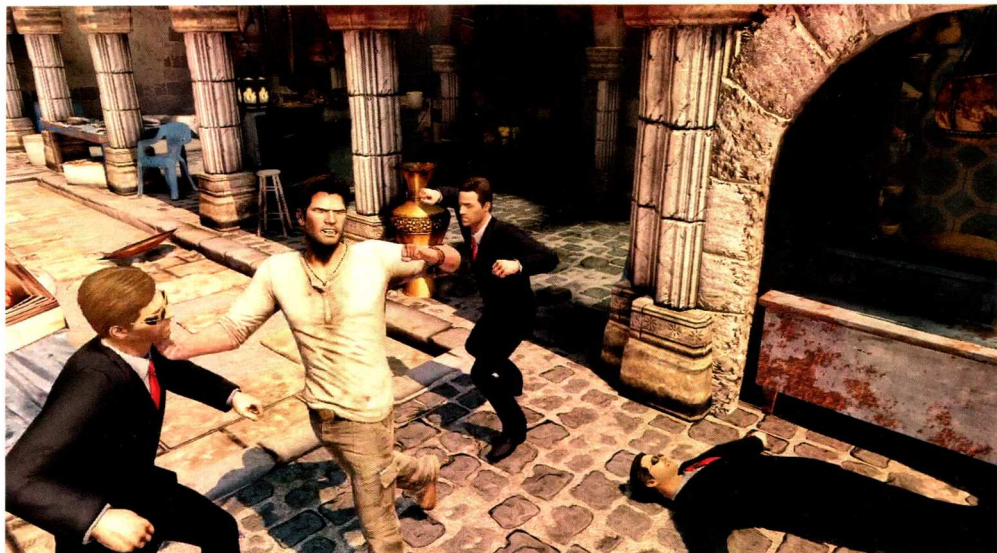
Die 3D-Darstellung lässt sich in ihrer Intensität per Schieberegler beeinflussen. Auf höchster Stufe entsteht ein beeindruckender Tiefeneffekt, die Bildrate bleibt dabei meist stabil. Einige wenige Figuren sind von Geisterkonturen umgeben. Unterm Strich dennoch sehenswert.



PS3 Die Gesichter der Spielfiguren haben ihren dezenten Plastiklook verloren und sehen schlicht grandios aus – alle sind ohne Facial Motion Capturing von Hand animiert!



PS3 Einige Rätsel sind clever gestaltet, das Gros ist jedoch simpel zu lösen. Wer Probleme hat, schaut per Select-Taste in Nathans Notizbuch oder holt eine Karte hervor.



PS3 Shoryudrake! Beim entscheidenden Knockout-Schlag gegen die Agenten Schmidt verlangsamt sich die Action, was den vielen Nahkämpfen Druck und Dynamik verleiht.



Oliver Schultes

"Uncharted 3" möchte ein geradliniger, spielbarer Abenteuerfilm sein – ohne verkopfte Story und moralischen Sendungsauftrag, dafür mit umso mehr Schauwerten und einem atemberaubenden Tempo. Mission erfüllt! Audiovisuell gibt es nur wenig Konkurrenz, gerade die unzähligen Animationen des Helden sind herausragend. Die ausgewogene Mischung aus Action, Erkunden und Rätsel knacken trifft zudem meinen Abenteuer-Nerv. Und wem die vielfältigen wie detailverliebten Schauplätze kein andächtiges Staunen abfallen und braucht ein neues Hobby. Was jetzt noch fehlt, um "Uncharted" endgültig in die Liga der außergewöhnlichen Spiele zu katapultieren, ist ein mutiger Umgang mit den Charakteren – so wie es etwa die TV-Serie "24" vormachte.

Qualität der Gesichtsmodelle auf höchstem Niveau, die Charaktere sind durchweg glaubhaft. Eher unterschwellig vermitteln dagegen Drakes Bewegungen seinen Gemütszustand. Diese wurden per Motion Capturing eingefangen und sind in ihrer Qualität und Vielfalt einzigartig in der Videospiel-Welt. Wo Charaktere aus anderen Games hüftsteif, gleichförmig, ja, mitunter sogar roboterhaft durch ihre digitale Welt stapfen, ist Nathan Drake ein Körper-Künstler. Er taumelt, stützt sich mit seinen Händen am Boden und an Wänden ab, kratzt sich gedankenverloren am Kopf, schlägt nach bissigen Insekten, schleppt sich bei Erschöpfung wankend durch die Gegend, geht schuld bewusst gebückt, wenn er unerlaubt in fremde Häuser eindringt und bremsend trippelnd aus

vollem Lauf, bevor er sich in die entgegengesetzte Richtung aufmacht et cetera pp. An dieser überbordenden Körpersprache müssen sich kommende Videospiele messen, denn es macht verdammt viel Spaß, Drakes Animations-Feuerwerk einfach nur zu bestaunen.

Vollgas

Staunen werden Fans des Vorgängers auch beim Einstieg ins Spiel – denn der ist im Vergleich zu dessen packendem Beginn zäher. Entwickler Naughty Dog sah sich aufgrund der Betonung und Weiterentwicklung der Nahkämpfe wohl dazu genötigt, mit einem klassischen Tutoriallevel zu starten. Häufige Texteinblendungen vermitteln dem Spieler zwar das Ausführen der druckvoll in Szene

gesetzten Fausthiebe und Fußtritte, das Ausbrechen aus einer Umklammerung, das Werfen des Gegners sowie das Nutzen von in Reichweite befindlichen Gegenständen für 'Special Moves'. Sie unterbrechen aber auch wiederholt den Spielfluss – und das ziemlich ungeschickt in einer eigentlich dynamischen Pub-Schlägerei. Danach nimmt die Frequenz an Steuerungstipps ab: Drake lernt in Häppchen das Klettern, das kreative Nutzen von Deckung, das heimliche Ausknocken von Feinden, den Umgang mit Waffen, das Schwimmen und – neu – das Zurückwerfen von Granaten während eines Zeitfensters (siehe Bild auf Seite 10 unten). Wie schon in "Uncharted 2" flutschen die Kontrollen, nur ganz selten zickt Herr Drake und verweilt

» weiter auf Seite 10

MULTIPLAYER-VERGNÜGEN

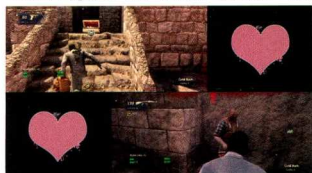
Nach den acht bis zehn Stunden, die Ihr mit dem Solo-Modus verbringt, ist keineswegs Schluss. "Uncharted 3" bietet eine hochklassige Mehrspieler-Variante, in der Ihr in sechs Spielmodi auf zehn Karten im Kampf gegen andere Spieler zeigt, was Ihr gelernt habt. Abschnüsse und Nahkampfskills bringen Geld, Erfahrungspunkte und Medaillen, mit denen Ihr neue Avatare, Klamotten, Waffen, Upgrades und 'Booster' genannte Perks

freischaltet. Die Gefechte sind dank sprung- und kletterintensiver Levels sehr dynamisch, ein Sandsturm und Hüpfereien über fahrende Lkws sorgen ab und an für veränderte Bedingungen.

Mehr Spaß zu zweit – oder zu dritt!

Koop-Fans toben sich online zu dritt oder per Screens zu zweit in einer kampfbetonten koopera-

tiven Kampagne aus, deren Schauplätze quer durch die "Uncharted"-Spiele führen. Leider schraubt das Spiel hier die Details herunter und läuft auch nicht mehr flüssig. Dazu gesellt sich ein Arena-Modus, in dem Ihr gegen KI-Kontrahenten Schätze in Sicherheit bringt und Feindwellen eliminiert. Für die Online-Spielmodi benötigt Ihr einen PSN-Pass, der dem Spiel beiliegt und nur einmal eingelöst werden kann.



PS3 Herzig: Spielt Ihr zu zweit per Splitscreen, blendet das Spiel Eure persönlichen Wappen ein.



PS3 In der Koop-Kampagne mimt Ihr Drake und Sullivan. Die Jagd nach Medaillen wird zum Wettstreit.



PS3 In den actionreichen Mehrspieler-Schlachten pfeilen Euch die Kugeln von allen Seiten um die Ohren.

Uncharted 3

Der Episoden-Guide

**ACHTUNG
GEHEIMNISSE!**
Erst spielen,
dann lesen!

In knapp 10 Stunden Spielzeit überquert Ihr die halbe Welt und staunt über allerlei wundersame Schauplätze. Was Euch in den Episoden erwartet, wie sich das Verhältnis von Action zu Abenteuer gestaltet, wie sich die Motivation entwickelt und welchen Schauwert die Örtlichkeiten bieten – all das erfahrt Ihr auf dieser Doppelseite.

**ABENTEUER-
ANTEIL**

**ACTION-
ANTEIL**

MOTIVATION & SCHAUWERT



KAPITEL 1

Noch eine Runde London



Drake und Sullivan treffen auf Bösewicht Talbot, der im Auftrag von Kate Marlowe Drakes Ring aus dem 16. Jahrhundert kaufen soll. Das Treffen endet in einer Barschlägerei, in der man die grundlegende Nahkampfsteuerung vermittelt bekommt. Viele Pausen aufgrund von Texteinblendungen bremsen das Tempo.

KAPITEL 2

Großes aus kleinen Ursprüngen

Cartagena, Kolumbien



Rückblende, 20 Jahre früher: Der junge Drake sucht in einem kolumbianischen Museum nach dem Ring aus der Eingangsszene und trifft das erste Mal auf Sullivan. Man lernt das In-Deckung-Gehen und das Klettern an Fassaden. Obwohl die Stadt Cartagena offen erscheint, sind nur wenige Bereiche zugänglich.

KAPITEL 3

Fassadenarbeit

Cartagena, Kolumbien



Als junger Drake steigt man nachts ins Museum ein, um Sir Francis Drakes Ring zu stehlen. Sullivan, Kate Marlowe und Talbot ertappen den Jungen und es kommt zu einer Verfolgungsjagd durch das Museum und über die Dächer Cartagenas. Sullivan rettet Drake das Leben – der Beginn einer Freundschaft.

KAPITEL 4

Rennen zum Grund

London



Zeitsprung zurück in die Gegenwart: Die rassistische Chloe (bekannt aus "Uncharted 2") taucht das erste Mal auf, Raufbold Charlie Cutter outet sich als Freund von Drake und Sullivan. Das Quartett sucht den Unterschlupf von Marlowes Bande und findet in einer Londoner Lagerhalle den Zugang zu einem Stollen.

KAPITEL 5

London Underground

London



Drake, Sullivan und Cutter erforschen den Stollen im Londoner Underground und stoßen auf viktorianische Bauten sowie Gewölbe aus dem 16. Jahrhundert. In Marlowes Unterschlupf finden sie das Notizbuch von Lawrence von Arabien. Bei der Flucht aus dem Stollen greift Ihr das erste Mal zur Waffe.

KAPITEL 6

Das Schloss

Frankreich



Drake und Sullivan schlagen sich durch einen Wald in Frankreich und erreichen ein verlassenes Schloss. Drake benutzt das erste Mal Granaten, außerdem muss man ein clever designedes Rätsel in einem Gewölbe lösen, bei dem Fackellicht und Reflexionen die zentrale Rolle spielen.

KAPITEL 7

Im Licht bleiben

Frankreich



Drake und Sullivan werden von übergroßen Spinnen attackiert, die jedoch das Licht scheuen. Auf der Flucht läuft Drake in Richtung des Spielers, ähnlich diverser Sequenzen in der "Crash Bandicoot"-Serie. Den Abschluss bildet das Entkommen aus dem in Flammen stehenden Schloss.

KAPITEL 8

Die Zitadelle

Syrien



Drake und Sullivan dringen nachts in eine syrische Zitadelle ein und treffen auf Chloe und Cutter. Es kommt zu Schießereien, man lernt das Zurückwerfen von Granaten innerhalb eines Zeitfensters, es tauchen erstmals stark gepanzerte Feinde auf. Am Ende flüchten alle vor Raketenwerferbeschuss.

KAPITEL 9

Der Mittelweg

Syrien



Weiter geht es in den Untergrund der syrischen Stadt. Talbot verabreicht Cutter per vergiftetem Pfeil eine Droge. Drake muss sich um den Halluzinierenden kümmern und sich später mit ihm den Weg durch ein spinnverseuchtes Gebiet bahnen. Ein Rätsel mit einem drehbaren Globus sorgt für Abwechslung.

KAPITEL 10

Historische Forschung

Jemen



Drake und Sullivan reisen in den Jemen und treffen dort auf die Journalistin Elena Fisher, die seit Anbeginn der Serie dabei ist. Während sie durch die Stadt streifen, sehen sie Bösewicht Talbot wieder. Auf einem Markt kommt es zu einer Schlägerei mit seinen Agenten, es folgt eine Flucht durch einen Basar.

KAPITEL 11
Wie oben, so auch unten

Jemen



Im Untergrund der Stadt lösen Drake, Elena und Sullivan ein pfliffiges Schattenrätsel. Drake wird nach einer Schießerei von einem Drogenfäßer erwischt und irrt benebelt durch die Gassen der Stadt. Er kann aus der Gewalt von Kate Marlowe flüchten und liefert sich eine Verfolgungsjagd mit Talbot.

KAPITEL 12
Entführt

Jemen



Drake wurde von Piraten entführt und erwacht im Laderaum eines Schiffes. Er kann sich jedoch befreien, nach einer Massenschlägerei verlässt er den Kahn. Auf einem Schiffsfriedhof schwimmt Drake von Schiff zu Schiff und liefert sich taktische Gefechte auf schwankendem Untergrund.

KAPITEL 13
Raue See

Jemen



Auf dem Schiffsfriedhof setzt Regen ein, Drakes Ziel ist nun ein Kreuzfahrtschiff, das nicht weit entfernt vor Anker liegt. Wellenbewegungen machen die Shootouts anspruchsvoll, schließlich zerlegt man mit einer Bazooka ein fahrendes Piratenschiff. Am Ende entert Drake das Kreuzfahrtschiff.

KAPITEL 14
Auf Kreuzfahrt

Arabisches Meer



Auf dem Kreuzfahrtschiff muss sich Drake einen Weg nach innen bahnen: Die Schießereien sind nicht nur aufgrund des schwankenden Untergrunds herausfordernd, rutschende Deckung erschwert das Gange zusätzlich. Drake trifft auf einen gepanzerten Ganitz, der nicht im Nahkampf angegangen werden kann.

KAPITEL 15
Ertrinken oder Schwimmen

Arabisches Meer



Eine Explosion reißt ein Leck in das Kreuzfahrtschiff, es beginnt zu sinken und dreht sich dabei um die eigene Achse. Das führt zu abgefahrenen Kameraperspektiven und ungewöhnlichen Kletterpartien durch die Innereien des Schiffes. Das eindringende Wasser spült Drake schließlich von Bord.

KAPITEL 16
Nur eine Chance

Jemen



Drake wird an den Strand der jemenitischen Stadt gespült. Er sucht Elena auf, um sich auszuholen. Die beiden fahren in der Nacht zum Flughafen, Drake will ein Frachtflugzeug entern, das in Richtung Rub al-Khali-Wüste starten wird. Mit Elenas Hilfe schafft er dies in letzter Sekunde.

KAPITEL 17
Blinker Passagier

Jemen/Saudi-Arabien



An Bord des Flugzeugs kommt es zum Kampf mit einem dicken Brocken, der die Ladeluke öffnet, um Drake hinauszurufen. Der Flieger verliert einen Teil der Ladung. Drake kann sich gerade noch so festklammern, wird schlussendlich aber aus der bestenden Maschine geschleudert.

KAPITEL 18
Die Rub al-Khali

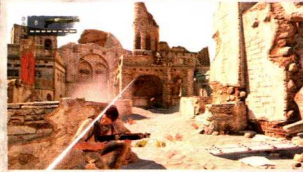
Rub al-Khali, Saudi-Arabien



Drake landet auf einer Versorgungskiste in der Wüste, unweit entfernt liegen die brennenden Trümmer des Flugzeugs. Ohne Wasser irrt er durch den Sand. Halluzinationen suchen ihn heim. Sullivans Trugbild hilft ihm über die Strapazen hinweg und führt Drake zu einer Siedlung.

KAPITEL 19
Die Siedlung

Rub al-Khali, Saudi-Arabien



Auf der Suche nach Wasser läuft er Talbots und Marlowes Schergen in die Hände. In der Stadt kommt es zu ausufernden Stellungskämpfen, Drake wird nur durch das Auftauchen von Reitern gerettet. Salim, der Anführer der Reiter, versorgt Drake in seinem Wüstenlager.

KAPITEL 20
Karawane

Rub al-Khali, Saudi-Arabien



Drake und Salim reiten in der Morgendämmerung los, um einen feindlichen Konvoi aufzuhalten. Sullivan wird von Drake gerettet, die beiden müssen anschließend die Fahrzeuge des Konvois zerstören – alles während eines Sandsturms. Die beiden erreichen schließlich den Zugang zur legendären Stadt Iram.

KAPITEL 21
Das Atlantis der Wüste

Iram, Rub al-Khali



Drake und Sullivan erforschen die Stadt Iram, Drake kämpft gegen Feuertäpmonen, verfolgt Talbot, irrt halluzinierend durch die Straßen und verschiedene Zeitebenen. Ein zweites Ich zeigt ihm in Form einer Wasserspiegelung, wie ein Schaltermechanismus zu bedienen ist, und hilft ihm beim Drehen von Rädern.

KAPITEL 22
Die Tagträumer

Iram, Rub al-Khali



In Irams Unterwelt folgen Feueregefechte, bevor man wieder auf Sullivan trifft. Die beiden finden Talbot und Marlowe und vereiteln ihren Plan, das verseuerte Wasser aus der Stadt zu transportieren. Während Iram in sich zusammenfällt und vom Sand verschlungen wird, bestreiten die Helden den Endkampf.



PS3 Die vielen Schießereien sind von ordentlichem Taktik geprägt, wenn die annehmbar cleveren Feinde mit Schilden und gepanzerten Westen attackieren.



Tobias Kujawa

Packende Schusswechsel, traumhafte Grafik, herausragende Animationen – "Uncharted 3" setzt in Sachen Präsentation neue Maßstäbe. Meckern muss ich aber dennoch, wenn auch auf hohem Niveau: Der Rätselanteil ist nach meinem Empfinden geringer und simpler und es gibt gegenüber Teil 2 weniger Momente, in denen mir die Kinnlade runterfällt. Außerdem werden einige Handlungsstränge kommentarlos mitten im Spiel abgeschnitten oder am Ende nicht mehr angesprochen. Dafür entschädigt aber der coolste Wüstenlevel der Videospielgeschichte und ein leicht zugänglicher Mehrspieler-Modus. Ach ja: Spieler mit Arachnophobie werden ihre helle Freude haben...

gert etwa das In-Deckung-Gehen an einer Mauer oder das Hochklettern an einem Vorsprung.

Mit zunehmendem Schauwert der besuchten Örtlichkeiten (siehe Diagramm auf Seite 8) steigt auch das Tempo des Spiels: Die Episoden sind nahtlos und ohne Unterbrechung aneinandergereiht – bei der visuellen Klasse von "Uncharted 3" eine Meisterleistung –, Begleiter wie Drakes väterlicher Freund Sullivan geben geschickt Hinweise zum Fortgang des Abenteuers ("Ich hab' dort oben einen Schalter gesehen") und beschleunigen Eure Aktionen weiter. Gerade zum Ende hin erreichen die Geschwindigkeit der Ereignisse sowie die Wucht der optischen Gestaltung rekordverdächtige Dimensio-

nen und überfordern Euch fast mit Sinneseindrücken – eine Achterbahnfahrt, die Euch grinsend zurücklässt.

Damit nicht alles im Getöse von Explosionen und im Fauchen von Waffen untergeht, nehmen die Macher immer wieder das Tempo heraus. Das geschieht mal, indem Drake in bestimmten Passagen zum Gehen verdammt wird, dann irrt er ausgelagt und (fast) allein mit sich selbst durch ein Meer aus Sand, bei anderer Gelegenheit bremsst ein mitunter überraschend cleveres Rätsel allzu forsches Vorgehen. Dies erinnert in Aufbau und Ablauf stark an Teil 2, ist aber insgesamt noch runder. Ebenso wie die Story: Zwar gesteht die Kreativ-Chefin Amy Hennig im freischaltbaren Making-of, dass die

Geschichte um bestimmte Schlüsselereignisse und Technologien herumgeschrieben wurde, doch unter Strich wirkt sie schlüssig und bindet sogar das obligatorische übersinnliche Element intelligent ein. Intellektuelle Kost oder einschneidende emotionale Erlebnisse wie etwa in angesagten US-TV-Serien dürft Ihr dabei nicht erwarten, aber das will "Uncharted 3" als locker-flockiger, humoriger Hollywood-Blockbuster zum Selberspielen gar nicht sein.

Konkurrenzlos?

In diesem Subgenre der Action-Adventures bleibt auch Teil 3 etwas Besonderes: In Sachen Produktionsaufwand, Feinschliff und Abwechslung reichen ihm nur wenige Mitbewerber wie "Assassin's Creed" und "Batman" das Wasser. Wir sind gespannt, wie sich der Neustart der "Tomb Raider"-Serie nächstes Jahr schlägt. Um "Uncharted 3" jedoch grafisch in den Schatten zu stellen,



PS3 So rot, heißt fast tot. Das Symbol links unten bedeutet: tickende Granate, die Ihr per Druckeinstake zurückwerfen könnt, wenn Ihr den roten Zeiger im weißen Segment stoppt.



PS3 Nahkämpfe sind in "Uncharted 3" wesentlicher Bestandteil und gegen diese gepanzerten Unholde effektiver als langwierige Shootouts – Ausweichen nicht vergessen!

SAMMEL-ALARM!

"Uncharted 3" ist ab 2. November hierzulande in vier Varianten erhältlich: Zusätzlich zur Standard-Version (nur das Spiel) erscheinen eine Special- sowie eine Explorer-Edition. Die **Special Edition** für gut 80 Euro ist mit ihrer Lederoptik angelehnt an Nathans Drakes Notizbuch und bietet neben der besonderen Haptik einen Gutschein für diverse Download-Inhalte. Im Detail sind das:

- Multiplayer-Skin-/Waffen-Kombination 'London Drake' und 'Pirate AK-47'.
- Multiplayer 'Upper Cut Taunt': lässt Euch im Mehrspieler-Modus eine höhnische Geste ausführen.
- Bargeld-Booster: Ihr verdient beim Onlinespielen viel schneller Ingame-Cash.
- Special Edition Decals Pack: passt mit Aufklebern und Items das Aussehen Eures Avatars an.

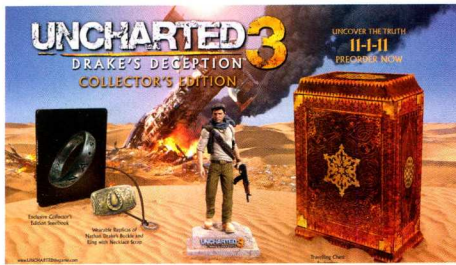
Die edle **Explorer Edition** in Form einer alten Holzreisebox kostet 150 Euro und beinhaltet, die oben erwähnte Special Edition (oberes Bild). Oben drauf erhält ihr eine Nathan-Drake-Figur, eine Gürtelschnalle mit Hufeisengravur, eine Replik von Nathans Ring an einer Lederhalskette, eine Artwork-Posterkarte sowie einen Gutschein für weitere Download-Inhalte (u.a. Regeneration-Booster). Die Reisebox fasst laut Amazon leer etwa 19 Blu-rays, für den Fall, dass Ihr sie zweckentfremden wollt.

Wer "Uncharted" nicht kennt und alle drei Teile daddeln möchte, greift alternativ zur **Trilogy Edition** für ca. 100 Euro – alle drei Spiele in einer Box lautet hier die Devise.



Die edelste Sammler-Variante erscheint auch in Deutschland: Die Explorer Edition kostet 150 Euro und ist als Reisekiste aufgemacht.

Übrigens lohnt sich für Sammler ein Blick in die USA: Die dort erhältliche **Collector's Edition** (unten) enthält das Spiel in einem Steelbook, eine Drake-Figur, eine Gürtelschnalle und einen Ring. Eingepackt ist das Ganze in einen stabilen Papp-Schrank (ca. 35 cm hoch), der Preis ohne Versand liegt bei 100 US-Dollar.



bedarf es schon eines Kraftaktes befreit von einem Millionen-Budget. Apropos Budget: Die deutschen Sprecher (es sind mehrere Sprachen wählbar) klingen bis auf die quetschige Elena sehr gut und verrichten ihre Arbeit nahezu lippsynchron – hat jemand "Deus Ex" gesagt? Der Abenteuerfilm-Score sorgt an den passenden Stellen für Stimmung und nimmt sich zurück, wenn Mündungsfeuer auf dem Bildschirm zuckt und Kugeln quer durchs Heimkino zischen. Wie sich der Multiplayer-Part von "Uncharted 3" schlägt, erfahrt Ihr im Kasten auf Seite 7. os/tk

Entwickler **Naughty Dog, USA**
 Hersteller **Sony**
 Termin **2. November**
 Preis **65 Euro**
 Unterstützt **> bis 10 Spieler (online)**,
 Sprache: **einstellbar**, Text: **einstellbar**
 » 22 Kapitel, ca. 10 Stunden Solo-Spielzeit
 » 4 interessante Making-ofs freischaltbar
 » zwischen den Kapiteln keine Ladezeiten

SPIELSPASS

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

FAZIT: » Etwas kürzer als Teil 2, dafür aber auch rasanter: atemberaubend inszeniertes Abenteuer im Hollywood-Blockbuster-Stil.

»AUF ZWEI SYSTEMEN KÖNNTEN WIR EINE MENGE MEHR SPIELE VERKAUFEN.«



Game Director Justin Richmond (links) und Community Strategist Arne Meyer (rechts).

M! Games: Wenn man einen Blockbuster entwickelt, sind das Schießereien Pflicht?
Justin Richmond: Ich glaube nicht. Bei "Portal" wird nicht geballert, und das würde ich schon als Blockbuster bezeichnen. Aber für die Art von Spiel, die wir machen, sind Schießereien schon ein elementarer Bestandteil. Aber wir wollen mehr als das. Das neue "Uncharted" hat einen großen Puzzle-Anteil und es gibt lange Passagen, in denen Drake nicht mal eine Pistole hat. **Arne Meyer:** "Uncharted" ist nicht wegen der Schießereien, sondern wegen seiner Figuren und seiner Geschichte so erfolgreich. Wir verbinden die Ballereien mit der Handlung, den Rätseln, den Klettereien etc. Entscheidend ist, wie gut man diese Elemente verbindet und wie man sie gewichtet.

Warum hebt Drake seine Munition immer noch nicht automatisch auf?
Justin Richmond: Es ist auf den ersten Blick nicht ganz logisch, aber wir haben da ein neues System ausgetüftelt. Zunächst ist es im Mehrspieler-Modus tatsächlich so, dass man die herumliegende Munition automatisch aufhebt. Die gleiche Mechanik hatten wir auch im Solo-Modus. Allerdings hat sich das bei Test-Sessions als problematisch herausgestellt: Die Leute ließen herum und merkten nicht, wann ihnen die Granaten oder die Munition ausgingen, weil sie nie gezielt Nachschub gesucht haben. Unsere Erkenntnis daraus: Wenn wir eine separate Aufhebe-Mechanik haben, dann nutzen sie die Spieler auch. Gerade bei den Handgranaten könnten wir etwas Interessantes beobachten: Die Spieler haben sich immer besonders gefreut, wenn sie eine gefunden haben, und finden abgall, das Gelände aktiv nach ihnen abzusuchen. Dieses Belohnungsgefühl fiel weg, als wir es mit einem automatischen System probiert haben.

nie auf der Xbox antreffen. Letzten Endes ist es nicht wichtig, ob ein Spiel exklusiv auf einer Plattform erscheint oder nicht. Wichtig ist, dass es ein gutes Spiel ist. Unsere Titel und auch "Gears of War" haben eindrucksvoll gezeigt, dass man nur für eine Hardware entwickeln und trotzdem Millionen verkaufen kann. Allerdings gibt es auch nicht mehr viele Exklusiv-Entwickler da draußen, so hat sich der Markt nun mal entwickelt. Wir haben Glück: Sony ist ein toller Partner und da wir nur für die PlayStation werken, können wir aus der Hardware das Maximum herausheulen – wir müssen uns nicht darum sorgen, ob bestimmte Dinge auch auf der Xbox möglich wären. Wenn man Cliff Bleszinski von Epic fragt, dann wird er das Gleiche über "Gears of War" sagen. Andererseits könnten wir – wenn wir auf zwei Systemen vertrieben wären – eine Menge mehr verkaufen. Ich denke, Exklusiv-Entwicklungen werden in Zukunft noch seltener werden, aber nie verschwinden. Ich hoffe auch, dass wir eines von Sonys Vorzeigestudios bleiben und unsere Spiele Fans dazu bringen, die Hardware zu kaufen. Wir sind in guter Gesellschaft: die Jungs, die "LittleBigPlanet" machen, gerade wurde Sucker Punch gekauft... Wir haben auch alle guten Kontakt untereinander und tauschen uns ausgiebig über Technologie aus.

Arne Meyer: Ich denke auch, dass es oft die Exklusivität sind, die das ganze Medium wirklich voranbringen. Man ist als Entwickler auf ein Projekt auf einer Hardware fixiert und kann da alles hineinstecken, ohne sich um andere Systeme zu scheren. Ein großer Teil des Entwicklungsprozesses geht dafür drauf, ein Spiel erst einmal zum Laufen zu bekommen. Und wenn man sich da um eine Konsole weniger kümmern muss, dann wird das gleich ein ganzes Stück einfacher.

Nach drei Blockbustern... wäre es da nicht mal interessant, ein kleineres Spiel für eine Plattform wie das PSN zu entwickeln?

Justin Richmond: Nein, eigentlich nicht. Wir können keine kleinen Spiele machen. Das Studio ist dafür einfach nicht gemacht. Wir arbeiten mit extrem cleveren Leuten zusammen, die uneinmütlich in ihrer Arbeit aufgehen. Jeder von ihnen will seinen Beitrag zum Gesamtwerk so perfekt wie möglich abliefern. Das dauert dann seine Zeit und würde ein PSN-Projekt nur größer und größer machen. Und wir wollen unsere Ambitionen auch gar nicht zurückfahren. Das ist halt eben unser Ding. Das läuft sicher nicht bei jedem Studio so, aber unsere Leute sind so gut, dass wir mit diesem Prinzip bisher gut gefahren sind.

Wie schätzt Ihr heute die Rolle und Bedeutung von Exklusiventwicklungen ein?

Justin Richmond: Na ja, immerhin gehört Naughty Dog zu Sony, daher wird man uns

Das Interview führte Thomas Nickel.

FINAL FANTASY XIII-2

Wir haben das fast fertige Epos über 10 Stunden gespielt – erfährt jetzt, warum Kritiker und Fans des umstrittenen Vorgängers gleichermaßen davon begeistert sein werden!

»So etwas gab es bisher nicht«, versichert man uns im Hause Square Enix immer wieder. „Noch nie konnten westliche Journalisten zu einem so frühen Zeitpunkt so viel von einem neuen ‘Final Fantasy’ sehen.“ Alleine die Tatsache, dass wir bereits im September einen sehr großen Teil der neuen Episode spielen dürfen, obwohl viele Video-Sequenzen noch mit Platzhalter-Grafiken arbeiten und noch Bugs auftreten, zeigt, dass es den sonst so perfektionistischen Japanern ernst ist.

Denn ‘Final Fantasy XIII’, das war doch was... obwohl das Spiel in Japan hervorragend ankam, erwarteten gerade die Fans im Westen etwas völlig anderes. Während das Team um Yoshinori Kitase und Motomu Toriyama das J-RPG-Konzept stark entschlackte, die Präsentation auf Hochglanz polierte und sich in Sachen Spielaufbau bei erfolgreichen West-Titeln wie Activations ‘Modern Warfare’ bediente, wollten die Anhänger eigentlich nur ‘Final Fantasy VII’ in HD-Grafik. Entwurden die

sprechend laut kritischen Stimmen, vor allem im Internet: Zwar hatten viele ‘normale’ Spieler eine Menge Spaß mit ‘Final Fantasy XIII’, dafür zeichnete die Online-Gemeinde durch unsachliche Vergleiche mit westlichen Open-World-Titeln und viel Polemik das unzutreffende Bild eines Voll-Flops und einer spielerischen Bankrotterklärung.

Gerechtigt oder nicht – das kann Square Enix als Japans größter und einflussreichster Rollenspiel-Spezialist nicht auf sich sitzen lassen. Daher arbeiten Yoshinori Kitase, Motomu Toriyama und ihr beeindruckend großes Team bereits seit geraumer Zeit daran, die scheinbar unvereinbaren Forderungen der verschiedenen Fangruppen in einem neuen Spiel zu bündeln. ‘Final Fantasy XIII-2’ soll nicht nur die Kritiker des Vorgängers zufriedenstellen – auch die große Masse an Spielern, die diesen richtig gut fanden, will man mit der teilweise stark veränderten Fortsetzung nicht vor den Kopf stoßen. Nach mehr als zehn Stunden Spielzeit erscheint es uns so, als wäre dieses Kunststück tatsächlich gelungen.

Zwei Jahre sind vergangen...

Die Geschichte beginnt zwei Jahre nach dem Ende von ‘Final Fantasy XIII’. Dank des selbstlosen Opfers zweier Heldinnen konnte das abstürzende Cocoon vor der Katastrophe gerettet werden und ruht nun auf einer gigantischen Kristallsäule hoch über den weiten Feldern



The future won't change until you make the first step.

PS3 Zurück in die Zukunft? Hinter Noel und Serah erkennt Ihr eines der großen Gates, über die Ihr in verschiedene Zeitzonen reist.

von Gran Pulse. Die Bewohner haben sich aufgeteilt: Manche blieben in ihrer Heimat, andere begannen ein neues Leben in dem riesigen, bislang komplett entvölkerten Land, das sie so lange fürchteten.

Zur zweiten Fraktion gehören auch Serah, die Schwester von "FF XIII"-Heldin Lightning, und Snows alte Gang NORA: Sie haben sich gemeinsam mit anderen einen lauschigen Küstenstreifen ausgesucht und dort die Siedlung New Bodhum gegründet. Alles könnte so schön sein, wäre da nicht ein Schatten, der über dem schönen neuen Leben ohne alles kontrollierende fal'Cie liegt. Denn damals befreite nicht nur

eine kleine Gruppe von Helden die Menschheit von den Bösewichten, auch Lightning verschwand unter mysteriösen Umständen.

Während alle Welt glaubt, sie habe sich gemeinsam mit ihren Mitstreiterinnen für die Rettung von Cocoon und seinen Bewohnern geopfert, hat Serah andere Erinnerungen. Sie weiß, was tatsächlich im Abspann von "Final Fantasy XIII" geschah: Lightning konnte ihre Schwester endlich wieder in die Arme schließen und gab deren Beziehung zu Snow endlich ihren Schatten. Doch dann war sie einfach verschwunden, als wäre sie nie da gewesen. Und außer Serah kann sich niemand da-

ran erinnern – soweit die Handlungsgrundlage der neuen Episode.

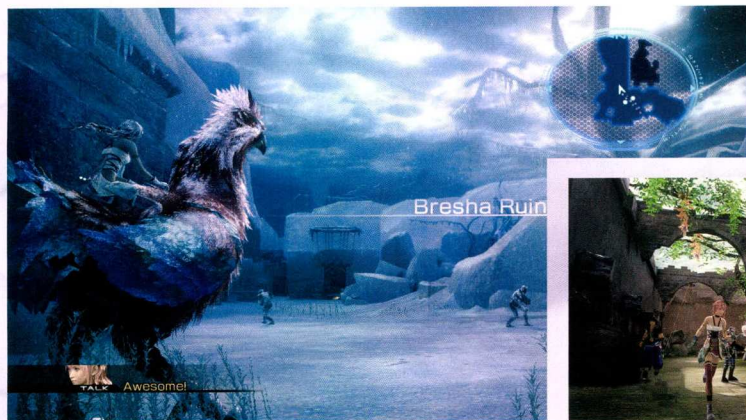
Progressiv und klassisch

Nach einem furiosen Auftakt, in dem Lightning an einem mysteriösen Ort mit einem bis dato noch unbekannten Widersacher kämpft, übernimmt Ihr die Kontrolle über Serah. Auch New Bodhum wird angegriffen, erst das Auftauchen und Eingreifen eines jungen Mannes namens Noel bringt die Wende im Kampf gegen die mechanischen Aggressoren.

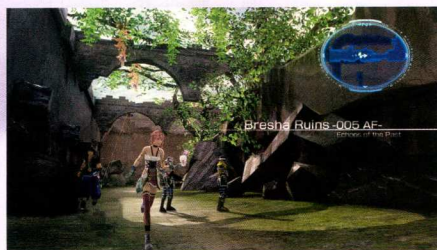
Bereits das erste Kapitel von "Final Fantasy XIII-2" zeigt eindrucksvoll, wie gekonnt Square Enix die Stärken früherer Episoden mit den

herausragenden Eigenschaften von Teil 13 zu verbinden weiß. Anfangs überwiegt das Spiel wie der Vorgänger mit furiosen Kämpfen und scheint dessen gnadenloses Tempo fortzuführen. Aber ist der wilde Auftakt vorbei, werden auf einmal ganz andere Saiten angeschlagen: Ihr wetzt nicht mehr gehetzt durch lineare Korridore, sondern habt alle Zeit der Welt, New Bodhum und dessen Umland zu erforschen. Ihr könnt Quests annehmen, mit Leuten reden und ganz nach Eurem eigenen Gusto spielen. Wollt Ihr lieber flott die Handlung vorantreiben oder lasst Ihr Euch Zeit und lernt die Umgebung kennen?

Sogar bei den Dialogen habt Ihr ein gewisses Maß an Einfluss: Als erster Titel der Seriengeschichte setzt "Final Fantasy XIII-2" auf Multiple-Choice-Dialoge. Eine Eurer Aufgaben besteht darin, einen aufmüpfigen Dreikäsehoch zur Reason zu bringen. Das könnt Ihr im Guten versuchen, aber auch direkt »



PS3 Gleicher Ort, verschiedene Zeiten. Rechts seht Ihr die Bresha-Ruinen fünf Jahre nach dem Ende von "Final Fantasy XIII". Das linke Bild zeigt den Ort 300 Jahre in der Zukunft – beachtet die hübschen Details wie Serahs schneebedeckte Haare!





They were born on Gran Pulse, just like you.
Back then, on Cocoon, that was really unusual.

PS3 Serah wirkt immer noch klein und zerbrechlich, wächst aber im Verlauf des Spiels immer besser in die Heldenrolle hinein.

laut werden. Die Gespräche sind nicht so umfangreich wie die eines "Mass Effect" oder "Dragon Age", aber eine willkommene Ergänzung und geben dem Spieler ein angenehmes Gefühl von Kontrolle über das Geschehen.

Monster und Paradigmen

Fast gleich blieb dagegen das Kampfsystem: Es steuert sich identisch, setzt wieder auf den Paradigmen-

wechsel und ist weiterhin wahnsinnig schnell. Neu sind die Quick-Time-Events: Normale Kämpfe bleiben zum Glück fast völlig verschont, manch ein Bosskampf macht davon allerdings ausgiebigen Gebrauch. Netterweise ist das Timing lockerer als in den meisten Actionspielen und dank einer Einblendung werdet ihr ordentlich im Voraus gewarnt, dass Euch in Kürze ein Quick-Time-Event erwartet.

Daneben sind rekrutierbare Monster die wichtigste Neuerung im Kampf. Immer wieder findet ihr nach einem Sieg Monster-Kristalle. Die könnt ihr mit anderen fusionieren oder ihr knackt sie und freut Euch über einen neuen Helfer im Kampf. Da es neben Noel und Serah zumindest bisher keine weiteren regulären Party-Mitglieder zu sehen gab, agieren die Monster als dritter Mitstreiter, sind dabei aber jeweils auf eine

Paradigmen-Rolle festgelegt. Als Ausgleich könnt ihr stets drei Ungetüme auf Standby haben. Wechselt ihr das Paradigma, ändert sich unter Umständen auch das Hilfsmonster.

Wie frei "Final Fantasy XIII-2" aber tatsächlich ist, wird erst am Ende des ersten Kapitels mit der Einführung des neuen spielbestimmenden Elements deutlich – in einer Zeitleiste wählt ihr Euer nächstes Ziel. Während ihres Abenteuers und der Suche



360 Ist der Feral-Link-Balken gefüllt, können Eure Hilfsmonster mächtige Specials ausführen. Die gelingen aber nur, wenn ihr das entsprechende Quick-Time-Event meistert.



PS3 Der dritte Party-Slot wird von einem gefangenen Monster gefüllt. Diese werden über Gegenstände aufgelevelt und beherrschen nur eine Rolle. Dafür könnt Ihr stets drei aktiv mit Euch führen und je nach gewähltem Paradigma auswechseln.

nach Lightning reisen Serah und Noel ständig durch die Zeit, um den Grund für die rätselhaften Ereignisse vor zwei Jahren zu finden. Dabei kommt es öfters vor, dass Ihr den gleichen Ort in verschiedenen Zeitzonen besucht und staunend feststellt, wie viel sich dort geändert hat. Die regnerischen Ruinen am Bresha-See sind in ferner Zukunft eingeschneit – mit "Final Fantasy X-2", das viele Szenarien seines Vorgängers schön übernahm, hat das hier nicht viel zu tun. Überhaupt wird mit zunehmender Spielzeit deutlich: Gabe es nicht die inhaltliche Verwandtschaft zu "Final Fantasy XIII", man hätte aus dem hier Gebotenen locker eine "reguläre" neue Episode stricken können.

Durch Raum und Zeit

Durch das Zeitreise-Feature kommt

ein beeindruckendes Maß an Flexibilität ins Spiel. Schon auf der E3 wurde eine imposante Sequenz gezeigt, in der Ihr gegen den gigantischen Atlas kämpft und Euch entscheiden müsst, ob Ihr den Riesen direkt angreift oder lieber mit Köpfchen vorgeht und probiert, Euren Gegner bereits vor dem Kampf zu schwächen.

Dieses Prinzip setzt sich nun fort: In Kapitel 3 gehen Serah und Noel einer Flan-Invasion in der Sunleth Waterscape der Zukunft auf den Grund. Alles ist voll mit den rot schimmernden Monstern. Ein gigantisches Exemplar macht sich an der Kristallsäule, die Cocoon in der Luft hält, zu schaffen – selbstredend, dass wir dieses Ungetüm aufhalten müssen. Dabei treffen wir wieder auf Snow, der sich der Party als nicht steuerbarer Mitstreiter anschließt. Aber selbst mit dessen Hilfe ist der »



PS3 Während die meisten Lokalisationen im Spiel neu sind, wurde der Großteil der Monster fast direkt aus dem Vorgänger übernommen.



PS3 Serahs Standardwaffe ist meist der Bogen, im Nahkampf teilt Lightnings kleine Schwester aber auch ordentlich aus.

DIE INSPIRATIONEN ZUR TOP-FORTSETZUNG

Kein Spiel entsteht aus dem Nichts – bei 30 Jahre Spiele-Historie haben sich eine Menge Präzedenzfälle und Inspirationsquellen angesammelt. So wird der Spiele-Experte die Einflüsse einer ganzen Reihe anderer Titel in "Final Fantasy XIII-2" erkennen. Bei den folgenden fünf Titeln entdeckten wir besonders deutliche Analogien zum neuen Epos.

Final Fantasy XIII (PS3/360, 2009)

Grafikstil und Kampfsystem wurden fast exakt aus dem direkten Vorgänger übernommen. Auch wenn die bisher gezeigten Gebiete allesamt neu waren, scheint die Fortsetzung doch aus dem gleichen Guss wie der Erstling zu sein. Wer den gespielt hat, wird sich im nur auf den ersten Blick simplen Kampfsystem sofort zurechtfinden.



Chrono Trigger (SNES, 1995)

Die Zeitreise-Thematik des Spiels legt den Verdacht nahe, im Interview wird es von Yoshinori Kitase bestätigt: Die Designer von "Final Fantasy XIII-2" warfen noch mal einen genaueren Blick auf den 16-Bit-Klassiker "Chrono Trigger". Schon dort hatten Eure Aktionen in der Vergangenheit Auswirkungen auf die Zukunft.



Dragon Quest VII (PSone, 2000)

Nicht auf den ersten Blick deutlich ist die Verwandtschaft zum leider nie in Europa erschienenen "Dragon Quest VII". Hier wie dort sammelt Ihr Artefakte, um Zugang zu neuen Orten und Zeiten zu erhalten. Manche findet Ihr automatisch, für andere müsstet Ihr sorgfältig suchen – bei "XIII-2" funktioniert das ähnlich.



Radiant Historia (DS, 2010)

Ob Absicht oder Zufall – die verschachtelte Zeitlinie des neuen "Final Fantasy" erinnert frappierend an die beiden alternativen Zeiträume in Atlus' Geheimtipp "Radiant Historia". In einem Strang bekommt Ihr Gegenstände, Informationen oder Talente, die Euch im anderen weiterhelfen – wie bei "Final Fantasy XIII-2".



Shenmue (DC, 1999)

Natürlich verwendet heute fast jedes Actionspiel die umstrittenen Quick-Time-Events, richtig zur Geltung kamen sie erstmals bei Segas Klassiker "Shenmue". Drückt Ihr nicht im richtigen Moment den passenden Knopf, dann verpasst Ihr in Kämpfen die Möglichkeit, besonders großen Schaden anzurichten oder Ihr kassiert dicke Treffer.





PS3 Serientradition muss sein: Der Cactuar gehört seit 16-Bit-Zeiten zum Monster-Inventar der Reihe. Diesmal kämpft der stachelige Geselle auch an Eurer Seite.



360 Ein gigantischer Flan macht in der Zukunft die Sunleth Waterscape unsicher. Wie werden wir mit diesem Monstrum nun fertig?

FINAL FANTASY XIII – PROGRESSIVES MEISTERWERK ODER KREATIVER AUSVERKAUF?

Von den beiden Online-Episoden abgesehen ist "Final Fantasy XIII" wohl der bis heute umstrittenste Teil der Reihe. Trotz sehr guten Verkäufen hat der erste HD-Ableger in Fankreisen keinen sonderlich guten Ruf. Auch wenn man das zum Teil der extrem zersplitterten Fanbasis und der potenziierenden Wirkung des Internets anlasten kann, sind einige Design-Entscheidungen dieser Episode doch fragwürdig. Musste "Final Fantasy XIII" so linear sein? Musste man den Spieler so lange an der Hand halten, bis man ihm die volle Kontrolle über Spielsystem und Party-Zusammensetzung gibt? Hätte man die Handlung nicht ein wenig eleganter beginnen können? Diese drei Punkte sind es, die bei den meisten Fans die zahllosen positiven Aspekte des Spiels überlagern.

Square Enix hat sein Vorzeig-RPG aber auch mit beeindruckender Konsequenz von jeder Menge längst zum Selbstzweck gewordenen Spieldesign-Atlanten befreit, zaubert ein paar der beeindruckendsten Szenarien, die man je durchwandern durfte, auf den Bildschirm. Komponist Masashi Hamauzu schrieb einen fantastischen Soundtrack und die Designer tüftelten ein Kampfsystem aus, das Euch eher in eine Manager-Rolle versetzt und ebenso anspruchsvoll wie dynamisch ist. Daher stehen wir noch wie vor zu unserer 88%-Wertung von "Final Fantasy XIII" (siehe MI 04/10). Wer sich auf das ungewöhnliche Abenteuer erst einmal einlässt und es nicht immer wieder unterschellig mit den verklärten Erinnerungen an ein "Final Fantasy VII" vergleicht, wird über gute 70 bis 80 Stunden vortrefflich unterhalten.



Die Struktur von "Final Fantasy XIII-2" ist weit vom Vorgänger entfernt.

fast gelöst. Doch so einfach ist das nicht, der Drache zeigt sich nur bei bestimmten Wetter-Bedingungen. Aber die lassen sich doch eigentlich irgendwie beeinflussen...

Ihr seht, die Struktur von "Final Fantasy XIII-2" könnte kaum weiter von seinem linear ablaufenden Vorgänger entfernt sein. Die Handlung schlägt immer wieder Haken und bringt Euch an neue, unerwartete Orte und lässt Euch viele Freiheiten. Das wird umso deutlicher, wenn Ihr herausfindet, dass Ihr bestimmte Zeitzonen versiegeln könnt. Damit macht Ihr Eure Fortschritte dort zeitweise ungeschehen und könnt das entsprechende Szenario auf eine völlig andere Art und Weise angehen. Wer weiß, vielleicht seid Ihr ja später so stark, dass Ihr Atlas oder den Riesen-Flan auch mit simpler Waffengewalt erledigen könnt...

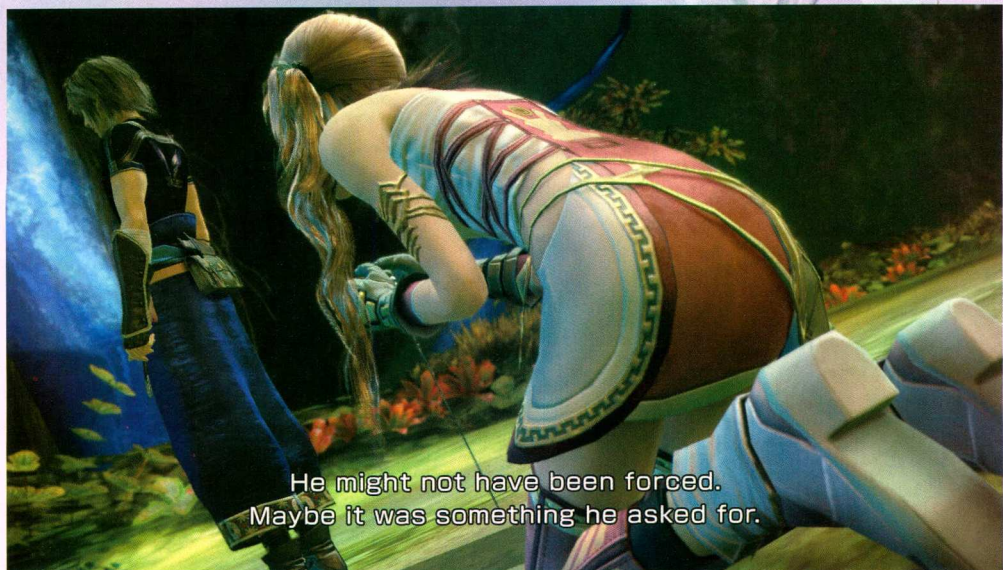
Rein mechanisch betrachtet, ist das die größtmögliche Flexibilität,

Monster-Flan einfach etliche Nummern zu groß – eine andere Lösung muss her. Serah und Noel wollen der Herkunft all dieser Flans auf den Grund gehen.

Ein Hinweis findet sich noch weiter in der Zukunft in den Ebenen von Gran Pulse: Dort lebt mittlerweile ein furchtloses Volk von Jägern, deren Vertrauen Ihr Euch erst verdienen müsst. Dazu erledigt Ihr ein paar Aufgaben und entdeckt schließlich, dass ein gigantisches Drachenmonster eine Zeitverwerfung verursacht, wegen der die Flans zur Sunleth Waterscape transportiert werden. Könnte man dieses Untier unschädlich machen, wäre das Problem



PS3 Die Figuren sehen im Kampf erneut grandios aus und strotzen nur so vor grafischen Details und dynamischen Animationen.



PS3 Noel gibt sich stoisch, Serah sinkt auf die Knie und die Kamera fährt in die richtige Position, um die Rundungen der Heldin zu betonen

die ein "Final Fantasy" zu bieten weiß. Ihr könnt nicht nur jederzeit an bereits besuchte Orte zurückkehren, sondern auch fast jeden bisher absolvierten Punkt der Handlung erneut erleben, ohne dabei den Fortschritt Eurer Charaktere einzubüßen. Es braucht nicht viel Fantasie, um hinter dieser Struktur die finale Evolutionsstufe der beim Klassiker "Chrono Trigger" eingeführten 'New Game Plus'-Mechanik zu erkennen.

Abenteuer mit Charakter

Mit solchen cleveren Ideen protzt "Final Fantasy XIII-2", aber auch inhaltlich gibt sich das Spiel entgegenkommend. Weinerliche Nerven-sagen wie Hope suchten wir bislang vergebens. Noel und Serah füllen die Protagonistenrollen mit Bravour aus und ergänzen sich ausgesprochen gut. Noel gibt den entschlossen-sachlichen Part des Helden-Duos, während Serahs anfängliches Zögern schnell ungezügelter Entdeckerlust weicht. Die Interaktion zwischen beiden ist ausgesprochen unterhaltsam und wird noch spaßiger, wenn Hitzkopf Snow zur Truppe stößt oder Serah überrascht feststellen muss, dass der kleine Hope in der nahen Zukunft zu einem durchaus stattlichen Burschen herangewachsen ist.

Während "Final Fantasy XIII" im Bereich der Antagonisten etwas schwächelte, scheint Square Enix diesmal den sicheren Weg einzuschlagen. Bereits die Eingangssequenz etabliert den schwarz gewandeten Caius als ebenso coolen

wie mächtigen Widersacher. Seine Beweggründe sind momentan noch unklar, dafür hat er ordentlich Präsenz und auch kein Problem damit, sich der Party mal im direkten Kampf zu stellen. Sollen der schwarze Look,

die grauen Haare und das lange Schwert vielleicht Assoziationen an Fanliebling Sephiroth wecken? Sei's drum, der Charakter kommt gut rüber und ist interessant – das ist weit mehr, als die Bösewichter im

direkten Vorgänger von sich behaupten konnten.

Gelungener Mix

Am Ende von 'Kapitel 3' war nach über zehn Stunden Schluss.

IM DIREKT-VERGLEICH: FINAL FANTASY X-2 UND FINAL FANTASY XIII-2



Final Fantasy X-2



Final Fantasy XIII-2

Charaktere	Zwei Protagonisten des Vorgängers kehren zurück, eine neue Figur stößt hinzu. Der Charakter von Hauptfigur Yuna hat sich extrem verändert.	Serah war für die Story des Erstlings wichtig, aber nicht spielbar; Noel ist ein komplett neuer Charakter. Ergänzt wird die Party durch eingefangene Monster. Ein paar Protagonisten des ersten Teils tauchen in Nebenrollen auf.
Kampfsystem	Square bringt zum letzten Mal Active Time Battles zu einem überzeugenden Einsatz, ignoriert aber das exzellente rundenbasierte System des Erstlings.	Bis auf die neuen Quick-Time-Events und die rekrutierten Monster ist das Kampfsystem praktisch identisch mit dem des Vorgängers – schnell, taktisch und sehr elegant.
Welt	Fast alle Szenarien wurden nahezu 1:1 von "Final Fantasy X" übernommen, die wenigen neuen Orte sind dröge Gänge und Höhlen.	In den ersten zwölf Stunden wurde nicht eines der früheren Gebiete aufgewärmt, selbst wenn Serah und Noel einen aus dem Erstling bekannten Ort betreten, sieht der völlig anders aus als in "Final Fantasy XIII".
Musik	Die tollen Kompositionen des Vorgängers werden durch meist eher durchschnittliche J-Pop-Kost ersetzt.	Komponist Masashi Hamauzu kehrt mit Verstärkung zurück – die drei Komponisten liefern einen neuen Soundtrack, der dem des Erstlings bislang in nichts nachsteht.
Stimmung	Die stets leicht fatalistische Grundstimmung von "Final Fantasy X" weicht einer fröhlicheren, oft auch etwas albernem Atmosphäre mit viel Gekicher und seltsamen Subquests. Erst gegen Ende wird der Plot wieder tiefergründiger.	"Final Fantasy XIII-2" ist storybedingt nicht so atemlos und gehetzt wie sein Vorgänger; durch die konsistentere Charakterisierung der Figuren fühlen sich die beiden Episoden aber recht ähnlich an. Wer sich in der Welt von "XIII" wohlfühlt hat, der wird auch gern in der Welt von "XIII-2" sein.



PS3 Raubein Snow hat Serah lange nicht gesehen. Während sie sich sehr verändert hat, scheint er immer noch der gleiche Draufgänger zu sein.

Hier drehte uns Square Enix den Saft ab, da ab diesem Punkt ein paar Orte gezeigt und Dinge verraten werden, die momentan noch nicht für das Auge der Öffentlichkeit bestimmt sind – man soll ja noch die ein oder andere Überraschung erleben. Und tatsächlich, die Vorfreude auf die fertige Version ist nach der langen Anspiel-Session gewaltig gewachsen: Square Enix zeigt nachdrücklich, dass man bereit ist, die Wünsche und Kritik der Spieler ernst zu nehmen.

„Final Fantasy XIII-2“ schafft es, viele der im Vorgänger vermissten klassischen Rollenspiel-Elemente wieder zu integrieren, ohne dessen sinnvolle Neuerungen einfach rückgängig zu machen. Anstatt Euch stundenlang an der Hand zu führen, habt Ihr bereits nach kurzer Spielzeit die volle Kontrolle über sämtliche Aspekte des Spiels. Party-Zusammensetzung, Ausrüstung Eurer Figuren, Monster-Verwaltung und Zugriff auf das leicht abgewandelte Crystariums-System könnt Ihr schnell selbst übernehmen.

Mittlerweile gibt es jedoch erste Wermutstropfen: So kündigte Yoshinori Kitase an, dass es für „Final Fantasy XIII-2“ schon kurz nach dem Start eine Menge Download-Inhalte geben wird – und da auch Square Enix nichts zu verschonen hat, wird man dafür zur Kasse gebeten. Hoffen wir mal, dass es sich bei den neuen Waffen, Outfits und anderen Downloads nicht um spielerische

Gegenstände handeln wird.

Davon abgesehen ist der japanische Rollenspiel-Riese Square Enix mit „Final Fantasy XIII-2“ auf dem richtigen Weg: Veteranen des Erstlings bekommen einen rundum gelungenen Nachfolger präsentiert. Und die notorischen Kritiker können sich bald davon überzeugen, dass Square Enix das Epos veröffentlicht, das sie sich insgesamt schon von „Final Fantasy XIII“ erwartet haben. So oder so: Wer auch nur die geringste Affinität zu „Final Fantasy“ oder dem Japan-Rollenspiel-Genre hat, kommt Anfang nächsten Jahres kaum um „Final Fantasy XIII-2“ herum. *tn*

FINAL FANTASY XIII-2

System	PS3 / 360
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Rollenspiel
Termin	3. Februar 2012

DAS GEFÄLLT UNS:

- » die Welten sind groß und bieten viele Freiheiten
- » keine Settings des Vorgängers werden aufgewärmt
- » Serah gibt eine gute Hauptfigur ab

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » braucht „Final Fantasy“ wirklich Quick-Time-Events?
- » immer noch separate Kampfbildschirme

FAZIT » Mit „Final Fantasy XIII-2“ zeigt Square Enix, dass auch große japanische Firmen lernfähig sind, und liefert einen herausragend präsentierten Hybrid aus den progressiven Spiel-Elementen des Vorgängers und den klassischen RPG-Elementen vergangener Episoden.



PS3 In „Final Fantasy XIII“ nervte der weinerliche Hope viele Spieler ziemlich. Mittlerweile ist die kleine Nervensäge erwachsen und hat sich weit besser im Griff.

»Wir brauchten bei „Final Fantasy XIII“ einfach zu lange.«

MI sprach in Tokio mit Yoshinori Kitase (links im Bild) und Motomu Toriyama (rechts) über „Final Fantasy XIII-2“, den Vorgänger und die Verbindung zu Squares SNES-Klassiker „Chrono Trigger“.

MI Games: Die Kritik der Spieler an „Final Fantasy XIII“ war teilweise hart – das Spiel bot einige interessante Aspekte, wurde aber von vielen Fans auf ein paar Eigenschaften wie seine starke Linearität reduziert. Wie gingen Sie mit dieser Kritik um?

Motomu Toriyama: Bei der Entwicklung von „Final Fantasy XIII-2“ hielten wir es für sehr wichtig, die Meinungen der Teil-13-Spieler einzuholen. Es gab so viele Meinungen zu so vielen verschiedenen Aspekten des Spiels... Unser Ziel ist es, gerade diesen Spielern etwas zu bieten, das wir und sie als ideales „Final Fantasy“ sehen können. Daher haben wir zwei Herangehensweisen gewählt. Zum einen wollten wir genau wissen, was die Spieler mochten und was wir nach deren Meinung hätten besser machen können. Gleichzeitig haben wir während der Entwicklungszeit Testspieler in Japan, den USA und in Europa befragt – wir wollten sichergehen, dass der von uns eingeschlagene Weg der richtige ist, ob wir hier das Spiel schaffen, das die Fans von uns erwarten.

Für ein „Final Fantasy“-Spiel bietet der kommende Teil überraschend große Freiheiten bei der Reihenfolge, in der man verschiedene Orte besucht, und sogar in den Dialogen...

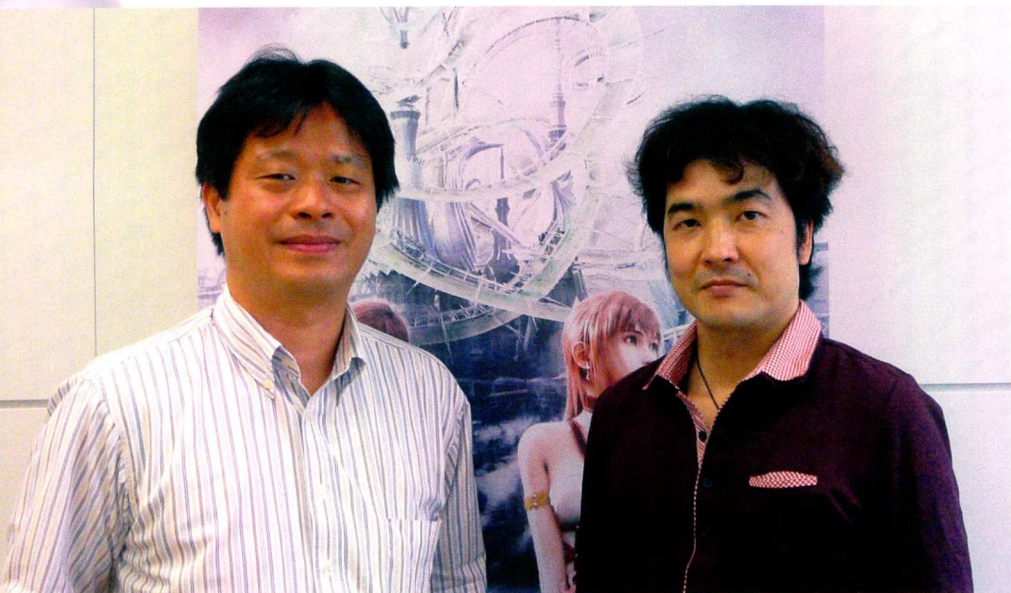
Motomu Toriyama: „Final Fantasy XIII“ wurde von uns als storylastiges Spiel konzipiert und daher von manchen Spielern als zu linear angesehen – viele vermissten die Freiheiten, die frühere Episoden boten. Bei „XIII-2“ steht wieder mehr das eigentliche Spiel im Vordergrund und wir wollen dem Spieler mehr Kontrolle über die Handlung geben. Er soll mehr Freiheit haben und auch Entscheidungen treffen können. Uns war es wichtig, dass der Spieler sich mehr in die Spielwelt versetzen kann, dass er sich selbst mehr einbringt und nicht nur einer Geschichte folgt. Daher haben wir ihm die Möglichkeit gegeben, sich mit eigenen Antworten und Reaktionen in manchen Dialogen einzubringen. Er soll mit den Figuren interagieren und die Möglichkeit erhalten, in den Gesprächen den Geheimnissen des Spiels auf die Spur zu kommen. Wir gehen ja sogar noch etwas weiter: Der Spieler kann nicht nur über den Ausgang einzelner Gespräche entscheiden, er hat auch mehr Entscheidung über die Geschichte, die er erlebt. Schon relativ früh kann der Spieler an unterschiedliche Orte und in verschiedene Zeiten reisen und erlebt so die Geschichte auf ganz individuelle Art.

Haben Sie sich bei den Arbeiten an dieser Episode eigentlich mit ihren neuen Kollegen im Westen ausgetauscht? Da mit den zahlreichen Eidos-Entwicklern mittlerweile ein paar der besten Studios Europas und der USA mit Square Enix verbunden sind, wäre das ja eine gute Gelegenheit gewesen.

Yoshinori Kitase: Wir haben mit der Entwicklung von „XIII-2“ begonnen, nachdem die Arbeiten am Vorgänger abgeschlossen waren. Rückblickend gab es vor allem einen Faktor bei der Entwicklung, den wir bereuten: Wir brauchten einfach zu lange. Das wollten wir bei „XIII-2“ vermeiden. Daher haben wir Kontakt zu den Studios im Westen aufgenommen – die Entwickler von Eidos beispielsweise. Die haben uns verschiedene Dinge nähergebracht, darunter ein Verfahren namens Greenlight Process, das uns von großem Nutzen war. Mittlerweile ist Square Enix ein sehr großer Konzern mit vielen unterschiedlichen Studios. Daher konnten wir uns von all diesen Kollegen Inspirationen und Anregungen holen. Dieser internationale Austausch von Ideen war für uns ein sehr guter und auch ein sehr gesunder Prozess.

Beim Spielen fühlten wir uns immer mal wieder an den 16-Bit-Klassiker „Chrono Trigger“ erinnert. Haben Sie sich den für die Arbeit an „Final Fantasy XIII-2“ noch einmal in Ruhe angesehen? Immerhin haben die beiden Spiele ja viele thematische und inhaltliche Parallelen.

Yoshinori Kitase: „Final Fantasy XIII-2“ ist tatsächlich der erste Teil der Reihe, der sich mit der Thematik der Zeitreisen beschäftigt. Die ist in der Pop-Kultur seit langer Zeit schon sehr beliebt und „Chrono Trigger“ ist eines der prominentesten Spiele, bei denen Zeitreisen eine zentrale Rolle spielen. Uns war vor allem daran gelegen, die Zeitreisen auf möglichst intuitive Art zu implementieren. Wir wollten



nicht, dass der Spieler verwirrt wird. Wir halten "Chrono Trigger" bis heute für einen großartigen Titel. Wir haben uns den Klassiker daher noch einmal ausführlich angesehen und überlegt, wie wir das Zeitreise-Element am besten in "Final Fantasy XIII-2" integrieren könnten. So gut "Chrono Trigger" war und ist, unser neues Spiel läuft auf einer HD-Konsole und muss sich daher an ganz andere Regeln als der comicaartige Klassiker halten, um glaubwürdig zu bleiben. Daher haben wir sehr sorgfältig darauf geachtet, die Qualitäten von "Chrono Trigger" mit der Art von High-End-Präsentation zu verbinden, die heute von den Spielern erwartet wird.

Die Stimmung von "Final Fantasy XIII-2" ist deutlich anders als im direkten Vorgänger – war das eines Ihrer Ziele?

Motomu Toriyama: Die Helden von "Final Fantasy XIII" werden von ihrer Umgebung als Staatsfeinde wahrgenommen und sind daher fast das komplette Spiel über auf der Flucht. Das gab dem Spiel eine extreme Dynamik und machte es sehr schnell. Das ist in "XIII-2" nicht mehr der Fall. Das Spiel lässt einem viel mehr Möglichkeiten, die Umgebung in Ruhe zu erforschen. Der Spieler kann sich seine Zeit selbst einteilen, er kann aktiv Nebenmissionen annehmen und hat viel größere Freiheit. Daher fühlt sich das Spiel weniger schnell, weniger gehetzt an. Was wir an "Final Fantasy XIII-2" schätzen, ist die Möglichkeit, das Spiel sehr individuell zu erleben. Es ist problemlos möglich, "XIII-2" genauso schnell wie den Vorgänger zu spielen und in direkter Linie auf das Finale zuzusteuern. Oder man nimmt sich jeden Ort und jede Zeitzone ausführlich vor und probiert verschiedene Herangehensweisen an ein Problem. Das ändert natürlich auch für jeden Spieler die Art, wie er den Titel wahrnimmt.

Die neue Episode dreht sich wie erwähnt um das Thema Zeitreise: Ist es möglich, in die Zeit des Erstlings zu reisen, um die Ereignisse dort zu beeinflussen?

Motomu Toriyama: Wir haben eine Zeitlinie im Spiel.

Dort ist der Zeitpunkt, an dem Cocoon herabstürzt, als Zeitzone Null aufgeführt. Dieser Punkt wird im Spiel als die Katastrophe bezeichnet. Dort beginnt das Abenteuer. Im Spiel ist es dann möglich, in die Zukunft und auch ein Stück in die Vergangenheit zu reisen. Doch genau an diesem Punkt Null beginnt die Zeit-Anomalie, um die sich die Ereignisse des Spiels drehen. Daher ist es auch nicht möglich, diesen Punkt zu überschreiten und in die Zeit von "Final Fantasy XIII" zu reisen und die Ereignisse dort irgendwie zu verändern.

Seit wann bestanden eigentlich Pläne für eine Fortsetzung von "Final Fantasy XIII"? Kamen die bereits bei dessen Entwicklung auf und haben Sie dort womöglich Anknüpfungspunkte bewusst gesetzt?

Motomu Toriyama: Die Planung für "XIII-2" begann erst, als wir die Arbeit an "XIII" abgeschlossen hatten. "Final Fantasy XIII" war ja bereits ein ziemlich großes Spiel. Allerdings ist es selbst Teil eines größeren Universums, für das wir damals den Begriff "Fabula Nova Crystallis" geprägt haben. Diese übergeordnete Mythologie gab uns bereits ein paar gute Ansatzpunkte für den Plot der Fortsetzung. Generell gibt diese Mythologie noch viel her. Wenn wir wollen, können wir noch jede Menge Geschichten aus dieser Welt erzählen.

Wenn man so durch den Tokioter Stadtteil Shibuya läuft, dann kommen einem die Menschen dort teilweise irgendwie bekannt vor: Ich habe dort etliche Frauen mit Serahs Frisur gesehen. Wie ist denn das so die Verbindung? Beeinflusst Shibuya "Final Fantasy" oder strahlen die Designs von Tetsuya Nomura in die echte Welt ab?

Yoshinori Kitase: Unser Charakter-Designer Tetsuya Nomura lebt sehr am Puls der Zeit und hat eine starke Wahrnehmung für das, was gerade auf den Straßen von Tokio angesagt ist. Im Grunde geht es ja bei "Final Fantasy" nicht unbedingt darum, die momentane Mode zu reflektieren. Allerdings erscheint es uns auch irgendwie recht interessant, solche Moden – gerade wenn sie viel-

leicht recht kurzlebig sind – in der zeitlosen Welt unserer Spiele wieder aufzugreifen.

Trotz guter 80 Stunden, die ich in der Welt von "Final Fantasy XIII" verbracht habe, hat sich mir eine Sache nie so ganz erschlossen. Wie funktioniert Cocoon eigentlich? Ist das in Ebenen aufgeteilt? Oder laufen die Menschen dort wie Fliegen auf den Innenwänden?

Motomu Toriyama: (lacht) Cocoon ist ein künstlicher Ort, der von den fal'Cie geschaffen wurde. Die Welt befindet sich im Inneren einer Sphäre. Die Ereignisse von "Final Fantasy XIII" zeigten bisher nur einen kleinen Teil von Cocoon.

Aber ja, die Bewohner von Cocoon leben quasi auf den Innenwänden dieser Sphäre. Der Anfang des zweiten Kapitels von "XIII-2" zeigt das etwas besser. Dort sehen wir, wie Noel und Serah ihr nächstes Ziel auf Cocoon erreichen.

Das Interview führte Thomas Nickel.



“DAS SPIEL DES JAHRES”



AUSGABE 03/2011



The Elder Scrolls V

SKYRIM



REBORN

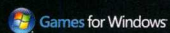
11.11.11

JETZT VORBESTELLEN
UND BONUS SICHERN!

WWW.ELDERSCROLLS.COM



Bethesda



PS3
PlayStation



© 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Fernsehgroupe. „Games for Windows“ und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. „PS“, „PlayStation“, „PS3“ und „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PSP“ is a trademark of the sony company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.

NACHRICHTEN

Apple-Gründer Steve Jobs ist tot

KALIFORNIEN • Einer der größten Visionäre des Computerzeitalters ist tot. Steve Jobs, der Mitbegründer des Computerherstellers Apple, starb am 5. Oktober im kalifornischen Palo Alto im Alter von 56 Jahren.

Jobs kämpfte schon seit längerer Zeit gegen eine Krebserkrankung. Erst im August hatte er die Führung der Geschäfte abgegeben. Maßgeblich trug er dazu bei, dass heute in fast jedem Haushalt ein Computer steht. Auch der Musikspieler iPod, das Mobiltelefon iPhone und der Kleincomputer iPad gelten als seine Schöpfungen.

Der schwerkranke Firmengründer war im August als Konzernchef zurückgetreten. Er könne seine Aufgaben

nicht länger erfüllen, schrieb Jobs damals. Er blieb dem Konzern aber als Chef des Aufsichtsrates erhalten und hatte damit weiterhin ein gewichtiges Wort mitzureden. Bei der Vorstellung des neuen iPhones 4S tauchte er zur Enttäuschung der Investoren nicht auf – es war nur Stunden vor dem Tod des prägenden Kopfes von Apple.

US-Präsident Barack Obama und seine Ehefrau Michelle zeigten sich "betrübt" über die Todesnachricht. In einer Mitteilung des Weißen Hauses hieß es, Jobs habe zu den größten US-Erfindern gezählt. tk



Zitat des Monats



"Wenn wir auf die Toilette gehen, machen wir das Licht an und wieder aus. Das war anfangs nervig, aber wir haben uns daran gewöhnt."

Toshihiro Nagoshi, Kreativkopf hinter "Daytona" & "Yakuza" zu den Energiesparmaßnahmen nach dem Fukushima-Unglück.

Rückkehr eines Außerirdischen

KANADA • Wenn ein Spiel in Vergessenheit gerät und 27 Jahre nach seinem Erscheinen wiederentdeckt wird, ist das eine Erwähnung wert. "Extra Terrestrials", 1983 von der damals frisch gegründeten kanadischen Spieleschmiede Skill Screen Games entwickelt, sollte pünktlich zum Weihnachtsgeschäft fertig werden. Doch durch Verzögerungen bei der Programmierung verpasste das Team die Deadline

– und geriet Anfang 1984 in den

Sog des einsetzenden Videospiel-

crashes. Kürzlich überließ ein Besu-

cher des Personal Computer Museums in Kanada sein Modul dem zunächst skeptischen Team. Doch Nachforschungen durch Kurator Syd Bolton führten auf eine echte Spur: Er kontaktierte den ehemaligen Producer bei Skill Screen Games, der 1984 von Händler zu Händler gezogen war, um die wenigen ohne Publisher produzierten Module zu verkaufen. Nach dessen Aussage gelangten lediglich wenige Hundert Exemplare in Umlauf. Bolton ist erstaunt: "Bis jetzt dachten wir, dass jedes erstellte VCS-Modul auch digital archiviert wurde." Kein Sammler wusste von seiner Existenz – ein sehr ungewöhnlicher Umstand für die ansonsten hervorragend organisierte Atariszene. Weitere Informationen unter www.pcmuseum.ca/extraterrestrials.asp. kr



ANZEIGE



Square auf dem Pfad der Erleuchtung



JAPAN • Square Enix zeigte in Japan zum ersten Mal, was die neue hauseigene Engine namens 'Luminous' auf dem Kasten hat. Dazu zählt fotorealistische Optik, von der Ihr Euch im Bild oben überzeugen könnt. Außerdem unterstützt sie Entwickler bei der Bearbeitung von Motion-Capturing-Modellen: Verändert man zum Beispiel die Position eines Arms, passt die Engine den Rest des Körpers an. Der Grafikmotor soll auf PC, PlayStation 3, Xbox 360 und der nächsten Konsolengeneration zum Einsatz kommen. Einen Vorgeschmack der Technik wird "Final Fantasy Versus XIII" bieten. tk

NEWS-TICKER »

+++ Dante-Trio: Anfang 2012 veröffentlicht. Capcom die "Devil May Cry HD Collection". Inhalt: "Devil May Cry", "Devil May Cry 2" und "Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition". +++ Roboterkrieg: Die High Moon Studios werkeln im Auftrag von Activision am

Skylanders: Spyro's Adventure

DEUTSCHLAND • Bei Activision dreht sich nicht alles um patriotische Söldner-Epen und 007-Agenten, auch die jüngere Generation, die für Waffen und Blut noch nicht reif ist, wird bedient. Für diese Zielgruppe gibt es jetzt "Skylanders: Spyro's Adventure". Im 60 Euro teuren Startpaket für PlayStation 3, Xbox 360 und Wii findet ihr neben dem Spiel das "Portal of Power" (unten links) und drei Plastikfiguren. Insgesamt gibt es 32 Charaktere, die ihr einzeln für 8 bis 10 Euro oder im Dreierpack für 20 Euro sammelt.

Mittendrin statt nur dabei

Der Clou: Die Figur, die ihr auf das Portal stellt,



erscheint als Euer Spielcharakter auf dem Bildschirm. Jede verfügt über eigene Fähigkeiten und ist Teil einer bestimmten Fraktion. Viele Bereiche der Spielwelt lassen sich nur durch festgelegte Fraktionen öffnen. Kommt ihr an so einen Punkt, wechselt ihr das Plastikmännchen einfach aus und es geht weiter. Das klappt übrigens jederzeit im Spiel. Die Figuren speichern ihren Erfahrungslevel und Ausrüstung intern und funktionieren plattformübergreifend. Das Spiel an sich bietet leichte Actionkost im "Diablo"-Stil in kunterbunten Levels mit leichten Rätseln, viel Ballei und jeder Menge sammelbarer Gegenstände. Im Koop-Modus stellt ihr eine zweite Figur auf

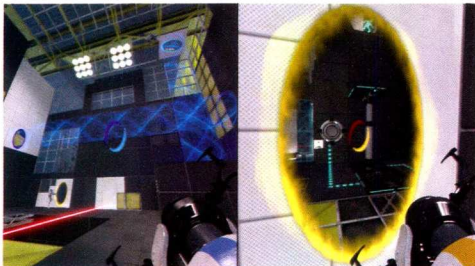
das Portal und geht das kindgerechte Abenteuer rund um die Rettung der Welt vor dem Bösewicht Kaos zu zweit an. Wollt ihr Euch gegenseitig auf die Mütze geben, bietet der Arena-Modus Abwechslung von der Kampagne. Mitte November erscheint auch eine 3DS-Variante. tk



ANZEIGE

Portal 2 – viel mehr vom Gleichen

DEUTSCHLAND • Schön, dass es so etwas in Zeiten von Online-Pässen und teuren Mini-DLCs noch gibt: einen Gratis-Zusatzinhalt zu einem (nebenbei gesagt) herausragenden Spiel, "Portal 2". Der "Peer Review" betitelt Download kann bequem im Menü des Spiels geladen werden und kostet – man kann es nicht oft genug erwähnen – keinen Heller! Euch erwartet ein frischer Challenge-Modus für alle Solo- und Koop-Levels inklusive Online-Leaderboards. Der Kern des DLCs ist aber die neue Teststrecke für Koop-Puzzler – freut Euch auf neun teils mächtig knifflige Kammern für Atlas und P-Body, die locker zwei Stunden unterhalten. Neue Schalter-Elemente oder Gele gibt es nicht, dafür eine superlustige Endsequenz. ms



nächsten "Transformers"-Spiel – das kommt 2012 und wird hoffentlich besser als der jüngste Spross "Transformers 3" (57% in M! 09/11).
+++ **Digitaler Vorteil:** Laut Sony werden alle PlayStation-Vita-Spiele zeitgleich zur normalen Verkaufsversion auch als Download erscheinen. Die ersten Japan-Preise deuten an, dass PSN-Käufer weniger zahlen: bei "Uncharted: Golden Abyss" z.B. statt 5.980 nur 4.900 Yen. +++

Ab InDie Zukunft

Sparpweed

Wenig Geld macht erfinderischer. So klemmte sich Richard Boeser sein Notebook unter den Arm und fuhr vom niederländischen Rotterdam zur gamescom nach Köln. Dort wollte der Spieldesigner vom Indie-Entwickler Sparpweed das Spiel "Ibb and Obb" präsentieren. Allerdings hatte er keinen Stand gemietet und schnappte sich die Spieler deshalb aus der langen "Diablo"-Warteschlange – Guerilla-Style-Marketing eben. Gut für Richard: Der schräge Puzzle-Plattformker kam bei den Auserwählten klasse an. Gut für Euch: Der PSN-Release ist schon für März 2012 geplant, denn nach vier Jahren Entwicklungszeit soll das Spiel nun endlich fertig werden.

Darum geht's: In der Welt von "Ibb and Obb" ist vieles anders. Die beiden Hauptpersonen sehen aus wie Pac-Männer mit Füßen und springen durch eine Welt im "Super Mario"-Stil. Regelmäßig treffen sie dabei auf Löcher im Boden, durch die einer von ihnen in eine Unterwelt wechselt. Dort steht die Schwerkraft auf dem Kopf – gemeinsam müssen Ibb und Obb die knackigen Rätsel lösen. Der Koop-Modus ist Pflicht, abgesehen davon gibt es nur wenige Regeln. "Ich wollte ein Spiel, das eine ganz simple Mechanik hat, aber enorm viele Möglichkeiten bietet", beschreibt Richard sein Credo.

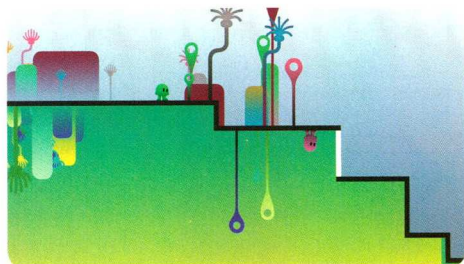
Sprungbrett: Uni

"Ibb and Obb" ist das erste Spiel von Sparpweed. Die beiden Firmengründer Richard Boeser (32) und Roland IJzermans (34) trafen sich beim Industriedesign-Studium. 2007 stand die Abschlussarbeit an und Richard versuchte es mit

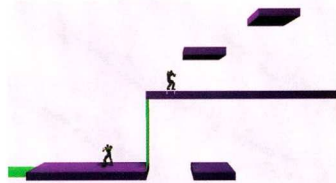
Game Design. "Wenn ich den Vorschlag ein paar Jahre früher eingereicht hätte, wäre er vielleicht abgelehnt worden", so Richard im Interview unten. Die Zeiten ändern sich: Roland, Richards damaliger Tutor, war begeistert und sie legten los. Richtig ernst wurde es 2008 auf der E3. Kurz danach gründeten die beiden ihr Studio, ein großes Problem aber blieb: die Finanzierung.

Durch die ermüdende Suche nach Geldquellen ruhte die Entwicklung fast zwei Jahre. Richard schlug sich als freischaffender Industriedesigner durch, Roland arbeitete bei Guerrilla Games (bekannt durch die "Killzone"-Reihe). Erst im September 2010 ging es mit "Sparpweed" weiter – dank eines Kulturdarlehens der Stadt Rotterdam, Zuschüssen aus der niederländischen Spieleförderung und zahlreicher Überstunden. Mit Kevin Geers (32) holten sich die Richard und Roland einen freischaffenden Designer mit ins Boot. Sie zogen mit ihrem Büro zu anderen Designern ins "Rotterdam Collective" und engagierten die Firma CodeGlue für die Programmierarbeiten. Den endgültigen Namen des Spiels borgte sich Richard übrigens von zwei Figuren aus dem Fantasy-Krimi "Im Brunnen der Manuskripte" von Jasper Florde. Die Rechtefrage wurde unkompliziert über ein Telefongespräch mit dem Autor geregelt.

Obwohl "Ibb and Obb" noch nicht draußen ist, plant Sparpweed schon das nächste Spiel:



"Ibb and Obb" heute: bunte, knuddelige Grafik, die ein wenig an den Super-Nintendo-Klassiker "Super Mario World" erinnert.



So sah "Ibb and Obb" am Anfang aus – das Koop-Spielprinzip stand fest, die Grafik war noch sehr abstrakt.

"Platformerman" ist um einiges minimalistischer und abstrakter als das Koop-Abenteuer. Ein Pixel hüpfte von einem Balken zum nächsten – mehr wollte Richard noch nicht verraten. Der Look von "Platformerman" erinnert weniger an Mario denn an "Mega Man 9" oder den kleinen PC-Indie-Hit "VVVVV". Da wären wir dann auch wieder bei der Design-Philosophie von Sparpweed: simpel, aber schwer zu knacken. [am](#)

ANZEIGE



»Wir wollen uns auf Originalität und Atmosphäre konzentrieren«

Im Gespräch mit Richard Boeser (32), Mitbegründer von Sparpweed. "Ibb and Obb" war seine Abschlussarbeit im Studiengang Industriedesign.

M! Games: Industriedesign als Sprungbrett ins Spielebusiness ist ungewöhnlich. Wie kam es dazu? Richard Boeser: Nun ja, normalerweise denkt man dabei an Stühle oder Autos. Aber im Studiengang wird auch an Spielzeugen geforscht. Ich wollte etwas mit Videospielen machen, hatte aber schon etwas Glück. Wenn ich den Vorschlag zu "Ibb and Obb" ein paar Jahre früher gemacht hätte, wäre er wahrscheinlich abgelehnt worden.

Wie kamst Du auf die Idee zum Spiel?

Die Idee zur doppelten Schwerkraft kam aus dem Alltag. Ich blickte auf eine Pfütze und fragte mich: Wäre es nicht cool, da durchzuspringen und in einer Spiegelwelt zu landen? Ich stellte mir vor, dass so etwas in 2D toll funktionieren könnte, und baute daraufhin einen Prototypen. Von da an änderte sich das Spielprinzip langsam zu dem, was es heute ist. Selbst jetzt bauen wir ständig neue Ideen ein.

Zum Beispiel?

Teilweise kleine Dinge. Das Feedback von der

gamescom war

entscheidend und so haben wir jetzt nach jedem Abschnitt einen Statistik-Bildschirm, der dem Spieler seine Erfolge zeigt. Das hört sich banal an, aber wir lernen noch. Die Reaktionen von Spielern sind uns sehr wichtig.



Habt Ihr so etwas wie ein Firmenmotto?

Wir wollen uns auf Originalität und Atmosphäre konzentrieren. Ich arbeite sehr analytisch und minimalistisch. Ich versuche, dem Spieler viele Möglichkeiten mit simplen Mechaniken zu geben. Dadurch sollen die Spiele einfach zu handhaben sein, aber ich verlange von den Spielern auch viel Kreativität.

Gibt es für Dich so etwas wie das perfekte Spiel? "Katamari Damacy" von Keita Takahashi. Ich bewundere es, wie er aus einem einfachen Prinzip ein so fantastisch-kreatives Spiel gemacht hat.



Geburtstags-Galerie einer Grabräuberin

INTERNET • Im Oktober feierte "Tomb Raider"-Heldin Lara Croft, nicht nur die berühmteste Dame der Spielebranche, sondern eine Ikone der Popkultur, ihren 15. Geburtstag. Aber weil der Name "Tomb Raider: Anniversary" schon 2007 verbraten wurde und das runderneuerte "Tomb Raider" erst nächstes Jahr ansteht, richtete der jetzige Eidos-Besitzer Square Enix eine Jubiläums-seite im World Wide Web ein. Das ist sicher nicht so glamourös wie ein gut getimtes Jubiläumsspiel (siehe "Sonic Generations"-Test ab Seite 60), beschert Lara-Fans aber immerhin acht exklusive Artworks, die eine Auswahl von Künstlern speziell zu diesem Anlass entworfen hat – darunter Andy Park (Illustrator der "Tomb Raider"-Comics) und Toby Gard (Erfinder von Lara Croft). Bewundern könnt Ihr die bezaubernden Bilder auf www.tombraider.com/15.ms



ANZEIGE



Die Rabbids im TV

FRANKREICH • Die diversen Geschicklichkeits-Minispiel-Sammlungen mit Ubisofts verrückten Hasen sind ja ganz nett, aber mal ehrlich – am lustigsten findet man daran doch meistens die animierten Einspieler, oder?

Das haben nun auch ihre Schöpfer realisiert und deshalb dafür gesorgt, dass die Raving Rabbids eine passende Heimat finden: Ubisoft erstellt zusammen mit Nickelodeon eine Fernsehserie, die ab 2013 weltweit über die Glotze flimmert. Die computergenerierten Filmchen entstehen bei Ubisoft Motion Pictures, insgesamt werden 78 siebenminütige Häppchen produziert, die Nickelodeon dann in 26 halbstündigen Folgen zusammenfasst! Das entlockt uns ein freudiges 'BWAAA!' us/tk



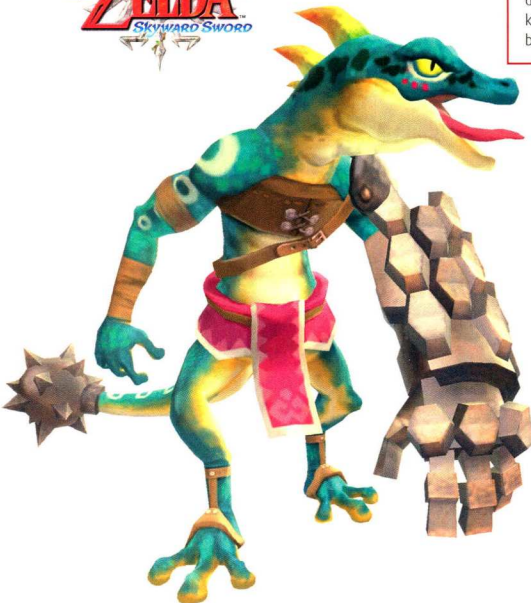
PlayStation 3 befüttert Sonys 4k-Beamer

JAPAN • Mit einer Überraschung wartete Sony bei der Vorstellung des Luxus-Projektors VPL-VW1000 in Japan auf: Als erste echte 4k-Quelle für die native Auflösung des Projektors von 4.096 x 2.160 Pixel kann die PlayStation 3 eingesetzt werden. Allerdings klappt das vorerst nur mit Fotos – mit einem Software-Update wird die Konsole in die Lage versetzt, die im HDMI-Standard 1.4 vorgesehenen Auflösungen und Bildwechselraten zu liefern, also neben der nativen Auflösung des VW1000 (4.096 x 2.160) in 24p auch 3.840 x 2.160 Pixel mit 24, 25 und 30 Bildern pro Sekunde. Für Videoprocessing mit diesen Pixelraten reicht die Rechenleistung der Konsole höchstwahrscheinlich nicht aus – dennoch gibt es aktuell Gerüchte, dass die PS3 künftig Filme in 4k abspielen soll.

Auch nannten die Japaner erstmals den offiziellen Preis des Beamers: Der VPL-VW1000 kostet in Japan rund 17.000 Euro, in Europa dürfte er rund 15 Prozent teurer sein. *lo*



ANZEIGE



Xbox 360: Spielkiste als Flimmerkiste

DEUTSCHLAND • Der Xbox-Konzern zurte im letzten Monat gleich mehrere Kooperationen mit namhaften TV-Anbietern fest: Unter anderem wird die ZDF-Mediathek ihre 25.000 Clips zur Verfügung stellen. Interessant klingen auch die Ankündigungen der Online-Videothek Lovefilm und von Youtube. Es ist allerdings noch nicht abzusehen, inwieweit uns hier die GEMA vor einem umfassenden Gratis-Angebot 'schützt'.



Aus der erneuerten Partnerschaft mit Sky geht die kostenpflichtige Möglichkeit hervor, auch in Deutschland das komplette Angebot des Bezahlensenders per Xbox 360 zu empfangen. Das wird durch das seit dem 18. Oktober verfügbare Sky Go möglich. Damit sendet Sky sein Programm auch auf Rechnern, Smartphones, Tablet-PCs und der Xbox 360. Wer stolzes Xbox-Live-Gold-Mitglied ist und ein Abonnement von Sky inklusive Sky Go besitzt, darf den kompletten Inhalt der gebuchten Bundesliga-, Sport- und Film-Pakete über seine Spielkiste empfangen. Als besonderes Schmäckerl dürfen Kinect-Besitzer das Sky-Menü mit Gesten und Wortbefehlen manipulieren. *mw*



Konsole am Schlüsselbund

ENGLAND • Zubehör- und Retro-Handheld-Spezialist Blaze schrumpft das Mega Drive auf Hosentaschenformat! Die Micro-Version des 16-Bitters gibt es in drei Varianten – jede bringt fünf Spiele mit. Die blaue Version beinhaltet "Sonic the Hedgehog 1&2", "Sonic Spinball", "Sonic 3D" und "Alex Kidd". Auf der orangenen Variante sind "Columns 1 & 3", "Flicky", "Arrow Flash" und "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine". Im weißen Kästchen stecken "Virtua Fighter 2", "Shinobi 3", "Golden Axe 1 & 3" sowie "Alien Storm". Per mitgeliefertem AV-Kabel und einer AAA-Batterie zockt ihr die Retro-Games am TV. Die Winz-Konsole kostet 15 britische Pfund (17 Euro) und ist bei blazeurope.com zu haben. *ms*



TV-Größenratgeber von Sony

INTERNET • Sharp verschenkte einmal Papp-Fernseher, damit sich Kunden ein Bild davon machen konnten, wie der neue Flatscreen im Wohnzimmer aussehen wird. Sony macht das heute eleganter – und das heißt natürlich digital. 'Online TV Guide' heißt das Angebot, das aus einer Vorlage zum Ausdrucken besteht. Die muss der Kunde dann an dem Ort befestigen, wo später der Bildschirm hängen oder stehen soll. Dann muss er ein Digitalfoto schießen und auf folgende Sony-Webseite hochladen: www.sony.de/article/tv-groessen-ratgeber. Anschließend kann man sich das Ergebnis mit diversen TV-Modellen ansehen und sogar zum späteren Vergleich speichern. Sony möchte so zeigen, wie schlank und platzsparend die neuesten LCD-Modelle der Bravia-Reihe sind. *lo*





DIE ZEIT DES GROSSEN HELDEN IST GEKOMMEN!



THE LEGEND OF
ZELDA
Skyward Sword

LIMITIERTE EDITION!



Wii

ZELDA.DE
©2011 Nintendo. TM, ® and the Wii Logo are trademarks of Nintendo. ©2011 Nintendo

LIMITED EDITION PACK
Inklusive goldfarbener Wii-Fernbedienung Plus
und The Legend of Zelda Musik-CD

COMING

PS3 • 360 • Wii • Wii U

SPIELE-TERMINI

NOVEMBER/DEZEMBER

5.29 Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Action-Adventure	PS3 360	15.11.
Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Ego-Shooter	PS3 360	8.11.
5.34 Dance Central 2	Microsoft	Musikspiel	360	21.11.
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action-Rollenspiel	PS3 360	4.11.
5.29 Disgaea 4: A Promise Unforgotten	NIS America	Strategie-Rollenspiel	PS3	November
DoDonPachi Resurrection	dtg	Shoot'em-Up	360	4.11.
GoldenEye 007: Reloaded	Activision	Ego-Shooter	PS3 360	4.11.
Go Vacation	Nintendo	Spielsammlung	Wii	4.11.
Halo: Combat Evolved Anniversary	Microsoft	Ego-Shooter	360	15.11.
UPDATE Kirby's Adventure Wii	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	25.11.
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner	Action-Adventure	PS3 360 Wii	18.11.
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Sport	Wii	18.11.
Medieval Moves: Dead Man's Quest	Sony	Action	PS3	18.11.
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Rennsport	PS3 360 Wii	17.11.
NeverDead	Konami	Action	PS3 360	Dezember
Pro Evolution Soccer 2012	Konami	Sport	Wii	3.11.
5.35 Rabbits Alive and Kicking	Ubisoft	Geschicklichkeit	360	3.11.
Rayman Origins	Ubisoft	Jump'n'Run	PS3 360 Wii	24.11.
Saints Row: The Third	THQ	Action	PS3 360	18.11.
5.64 Sonic Generations	Sega	Jump'n'Run	PS3 360	4.11.
Tekken Hybrid	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	25.11.
The Black Eye Peas Experience	Ubisoft	Musikspiel	360 Wii	10.11.
5.42 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3 360	11.11.
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.
5.6 Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3	4.11.
WWE '12	THQ	Sport	PS3 360 Wii	22.11.
Your Shape: Fitness Evolved 2012	Ubisoft	Sport	360	10.11.

Kujawa kommentiert



Offline-Pass?

Spiele von EA, THQ, Ubisoft und jetzt auch Sony enthalten seit dem Start von EAs 'Project 10 Dollar' einmal einlösbare Codes, die meistens die Online-Funktionen freischalten. Kauft Ihr ein Spiel gebraucht und wollt im Netz zocken, müsst Ihr 10 Euro an die Hersteller zahlen. Die begründen das Modell mit Server-Kosten und dem Verdienstaustausch durch den Gebrauchmarkt. So weit, so umstritten. Dass jetzt Warner aber bei "Batman: Arkham City" auch Offline-Inhalte, welche in die Einzelspieler-Kampagne eingebettet sind, nur durch Code-eingabe und Herunterladen mehrerer 100 Megabyte verfügbar macht, hat eine ganz neue Qualität. Man kann natürlich darüber streiten, was die Catwoman-Missionen sind. Integraler Bestandteil? Immerhin wurde im Vorfeld mit der Katzenlady geworben und viele Spieler freuen sich, auch mal weibliche Rundungen durch die Levels zu steuern. Oder sind sie reiner Bonus und quasi normaler DLC, ohne den die Geschichte genauso gut funktioniert? Wenn sich die Vorgehensweise aus "Arkham City" bewährt, muss man bald vielleicht den Schluss des Spiels per Code freischalten. Ich bin kein Fan solcher Methoden und Hardcore-Gamer werden sich nicht ewig gängeln lassen – hier kann die Stimmung schnell umschlagen. Die Hersteller vergessen: Begeisterte Gebrauchtkäufer sind potenzielle Neukunden. Und überhaupt: Was ist mit den Spielern, deren Konsole nicht am Netz hängt? Gibt es die etwa nicht mehr?

Disgaea 4: A Promise Unforgotten

November • Strategie-Rollenspiel • PS3

Die in Japan erfolgreiche "Disgaea"-Reihe bekommt mit "Disgaea 4: A Promise Unforgotten" eine Fortsetzung. Der vierte Teil hat eine neue Grafik-engine, die den Charakteren mehr Leben einhaucht und flüssige Bewegungsabläufe sowie hochauflösende Details auf den Bildschirm bringt. Auch der Spielablauf wurde mit neuen Kampf- und Strategie-Elementen aufgefrischt. Ein Map-Editor ist jetzt ebenfalls mit von der Partie, somit bastelt Ihr ab sofort Eure eigenen Maps und teilt diese

sogar online mit Freunden.

Damit dürfte für genug

Nachschub – abseits der

üblichen DLC-Flut im

PlayStation Network –

gesorgt sein. Interessant ist

das ebenfalls

neue individu-

elle Piratenschiff,

das Ihr erstellt, um Eure

Mitstreiter damit anzu-

greifen. Ob dies in der

Praxis gut funktioniert,

erfahren wir schon bald.

Anime- und japano-

rollenspiel-Fans freuen

sich auf ein gigantisches

Spektakel in niedlicher

Knuddeloptik mit strate-

gischem Tiefgang. /fk

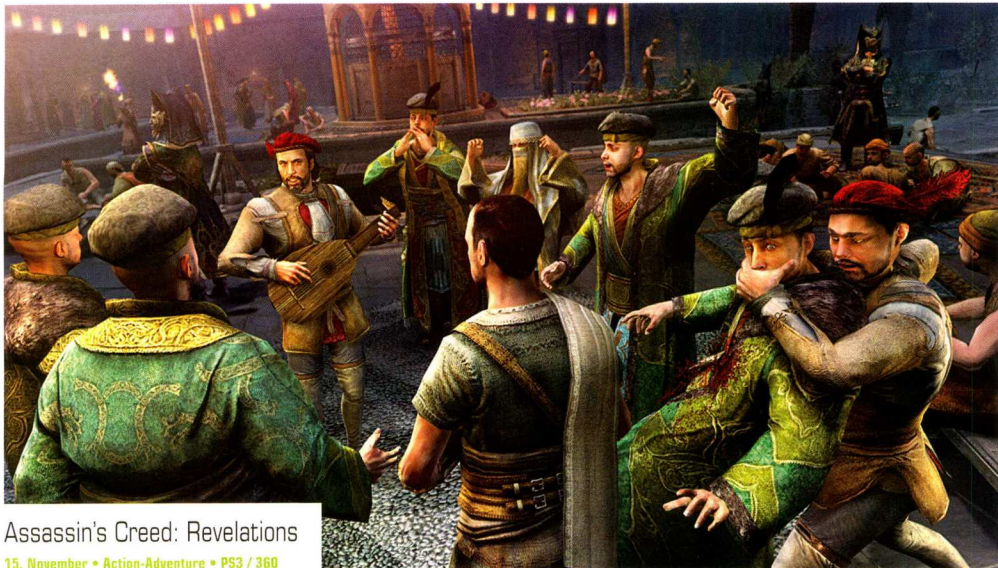
Retrobörse

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 fachsimpeln.





Assassin's Creed: Revelations

15. November • Action-Adventure • PS3 / 360

Wenn Ihr diese Zeilen lest, dann ist Ezio neues Abenteuer im wunderschönen Istanbul bereits zum Greifen nahe. Wir konnten gut einen Monat vor Verkaufsstart die fast fertige Version spielen und uns von den Qualitäten überzeugen. Ein spaßiger Tower-Defense-Modus lockert den Assassinen-Alltag stimmig auf, die neue Hakenklinge erlaubt dem mittlerweile doch etwas in die Jahre gekommenen Ezio ein paar neue Manöver und Veteranen des Erst-

lings von 2007 freuen sich vor allem auf ein Wiedersehen mit Altair – auch in dessen weiße Robe dürft ihr schlüpfen. "Assassin's Creed: Revelations" wird die Geschichte um Ezio Auditore da Firenze zu einem (hoffentlich) stimmigen Ende führen und bereitet dann die Bühne für das große erste Finale der Serie – 2012 soll auch die Geschichte um Desmond Miles und seine genetische Erinnerung abgeschlossen werden. *tn*



Ihre schönsten Momente
haben jetzt ein neues Zuhause.



Jetzt können Sie jederzeit auf Ihre Daten zugreifen und sie sicher ablegen.

Speichern Sie Ihre Musik, Ihre Fotos, E-Mails, Kontakte und Videos in der TelekomCloud – mit TÜV-zertifizierter Sicherheit. Das geht mit Smartphone, Computer, Tablet oder TV – komplett unabhängig vom Betriebssystem.

Mit der TelekomCloud haben Sie immer und überall Zugang zu Ihrer Welt.

Erleben, was verbindet.



SPIELE-TERMINI

1. QUARTAL 2012

3.10	Anarchy Reigns	Sega	Action	PS3	360	Januar
	Binary Domain	Sega	Action	PS3	360	17.2.
	Birds of Steel	Konami	Simulation	PS3	360	
	Blades of Time	Konami	Action	PS3	360	
	FIFA Street	Electronic Arts	Sport	PS3	360	März
3.12	Final Fantasy XIII-2	Square Enix	Rollenspiel	PS3	360	3.2.
	Inversion	Namco-Bandal	Action	PS3	360	10.2.
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360	9.2.
3.11	Mass Effect 3	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3	360	8.3.
3.14	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360	März
	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	Action	PS3	360	Februar
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	Action	PS3	360	März
	Silent Hill HD Collection	Konami	Action-Adventure	PS3		
	SSX	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Januar
3.44	Syndicate	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360	23.2.
	The Darkness 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	10.2.
3.10	UFC Undisputed 3	THQ	Sport	PS3	360	Januar
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	2.3.
3.10	Yakuza: Dead Souls	Sega	Action-Adventure	PS3		März

UFC Undisputed 3

Januar • Sport • PS3 / 360



Nach den ersten Runden im Oktagon wissen wir: "UFC Undisputed 3" wird genau so fordernd und komplex wie die beiden Vorgänger, lockt jetzt aber auch Anfänger mit einer optional simpleren Clinch- und Bodenkampf-Steuerung. Experten freuen sich über die neue PRIDE-Liga, die im Gegensatz zur UFC Tritte und Kniestöße an den Kopf liegender Gegner erlaubt, und endlich ein nachvollziehbares Aufgabe-System mit grafischer Rückmeldung. Wildes Gerütel am Analogstick gehört damit der Vergangenheit an. Für Duell ohne überraschende Knock-outs und ungleiche Attribute deaktiviert Ihr diese einfach im Menü. Dann wählt Ihr Euren Sportler nach Aussehen und Bewegungsrepertoire und lasst allein Euer Können über den Sieg entscheiden. Simulationsfreunde wählen realistische Ausdauer und bringen mehr Taktik ins Spiel. tk



Anarchy Reigns

Januar • Action • PS3 / 360

Platinum Games, Macher der Liebhaber-Titel "Bayonetta" und "Vanquish", steigen mit "Anarchy Reigns" ins Prügel-Genre ein. Wir haben fleißig Backpfeifen verteilt und ziehen uns mit gemischten Gefühlen in unsere Ecke zurück. Auf der Haben-Seite steht ein Kader voller abgedrehter Charaktere und deftige, aber chaotische Vierspieler-Schlachten der Marke "Power Stone 2". Nachbessern müssen die Entwickler beim mit vier Attacken und einem Griff stark limitierten Kampfsystem und der grobkörnigen Grafik. tk



Yakuza: Dead Souls

März • Action-Adventure • PS3

Die "Yakuza"-Ableger abseits der Hauptstory um Kiryu Kazuma schafften in der Vergangenheit nie den Sprung nach Europa. Umso erfreulicher, dass Sega "Ryu Ga Gotoku: Of The End" unter dem Namen "Yakuza: Dead Souls" nach Deutschland bringt. Wie der Name und das Bild links vermuten lassen, prügelt Ihr Euch in "Dead Souls" nicht mit Mafiabossen und Straßenräubern, sondern pustet Blei in Zombiehorden, die Kamurocho überrennen. Wie schon in "Yakuza 4" schlüpft Ihr in die Rolle von vier Helden: Kredithai Shun Akiyama und Hauptheld Kiryu Kazuma sind alte spielbare Bekannte, erstmals übernimmt Ihr aber auch die Kontrolle über Goro Majima und Ryuji Goda, der seinen bionischen Arm auf Wunsch in ein Maschinengewehr verwandelt. Keine Angst, Karaokebars und Arcades gibt es trotzdem. Im Import-Test in der M! 09/11 erreichte die Metzelei solide 82 Punkte Spielspaß. tk

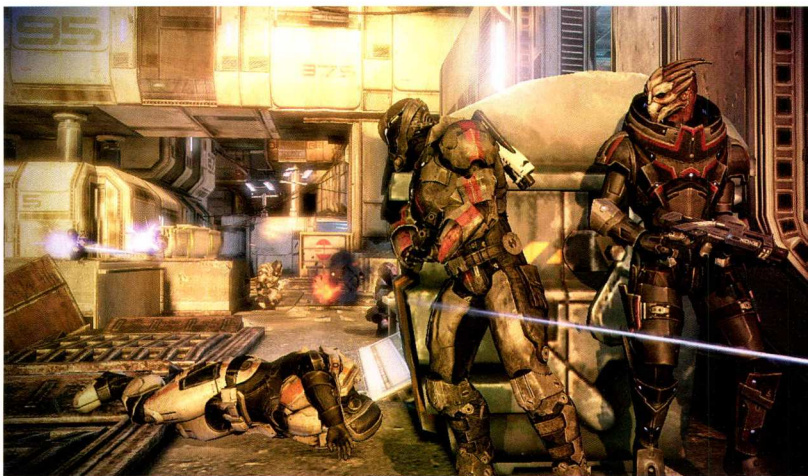
Mass Effect 3

8. März • Action-Rollenspiel • PS3 / 360

Nachdem Gerüchte um einen Mehrspieler-Modus von "Mass Effect 3" bereits seit mehreren Monaten im Universum diverser Fan-Foren kursiert waren, sorgte Community Manager Chris Priestly nun für Gewissheit: Im offiziellen Forum der Rollenspielmacher bestätigte er den Koop-Modus für "Mass Effect 3", welcher derzeit von einem ausschließlich zu diesem Zweck gegründeten Team in Montreal entwickelt wird. Darin erledigt Ihr als Mitglied einer Spezialeinheit aus bis zu vier Spielern galaktische Kampfeinsätze und dezimiert das Weltraumgeschmeiß der Reaper in verschiedenen kosmischen Territorien.

Commander Shepard oder eines seiner Crewmitglieder dürft Ihr dabei nicht als Spielfigur benutzen, sondern wählt aus den wichtigsten Vertretern der Citadel-Rassen Euren Multiplayer-Charakter. Je nach Klasse tobt Ihr also erstmals nicht zwingend als Mensch, sondern auf Wunsch als salarianischer Sanitäter, turianischer Techniker oder Asari-Assassine durch actionorientierte Gruppenquests. Die aus den Vorgängern bekannten Serienstars sind der Solo-Kampagne vorbehalten, die laut Priestly durch das Koop-Brimborium in keiner Weise abgewertet werden soll. Entsprechende Bedenken wurden geäußert, nachdem BioWare ankündigte, dass die Koop-Missionen mit dem ebenfalls neuen 'Galaxy at War'-System verknüpft sind. Darin wird Shepards galaktische Endschlacht gegen die Reaper am Ende des Hauptspiels simuliert. Die Spielmechanik klingt

denkbar simpel: Das Level der 'Galactic Readiness' steigt, wenn Ihr erfolgreich Koop-Missionen erledigt. Unser Held hat dann mehr Einheiten, Waffen, Ressourcen und Flotten zur Verfügung, um die Reaper zurückzuschlagen. Das optimale Ende von "Mass Effect 3" seht Ihr nur, wenn Ihr aus diesem Krieg siegreich hervorgeht. BioWare verspricht aber, dass es auch andere Möglichkeiten geben wird, das galaktische Bereitschaftslevel zu steigern. Wer möchte, darf "Mass Effect 3" komplett als Solist lösen und wird trotzdem den besten Abspann freischalten können. *mw*



Blitzschnell hochgeladen: mit VDSL.



Superschnell ins Internet:

- Internet-Uploads mit bis zu 10 Mbit/s²
- Internet-Flatrate mit bis zu 50 Mbit/s²
- Telefon-Flatrate ins deutsche Festnetz

Call & Surf Comfort VDSL für mtl. nur 44,95 €³



Connect-Leiervwahl, Heft 08/2011

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

Erleben, was verbindet.



1) Sie erhalten eine Gutschrift in einer Gesamthöhe von 120,- € beim Wechsel Ihres DSL-Anschlusses bzw. Ihres DSL- und Telefonanschlusses zur Telekom und bei Beauftragung eines Call & Surf Pakets (ausgenommen Call & Surf Basic) oder eines Entertainment Pakets. Der Betrag wird Ihnen in den kommenden Monaten auf Ihren Telefonrechnungen gutgeschrieben. Angebot gültig bis 31.12.2011. 2) Ab einem übertragenen Datenvolumen von 100 GB (bei VDSL 50 ab 200 GB) in einem Monat wird die Übertragungsgeschwindigkeit des Internet-Zugangs für den Rest des Monats auf max. 6016 kbit/s für den Downstream und 576 kbit/s für den Upstream begrenzt. 3) Call & Surf Comfort VDSL 50 kostet 44,95 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 59,95 € (entfällt bei IP-basiertem Anschluss); bis 31.12. entfällt der DSL-Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Call & Surf VDSL ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Voraussetzung für IP-basierten Anschluss ist ein geeigneter Router.

SPIELE-TERMINE

2012/2013

5.32	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3 360	WiiU	2012
	Armored Core V	Namco-Bandai	Action	PS3 360		2012
	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3 360		2012
5.72	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure		WiiU	2012
	BioShock: Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360		2012
	Borderlands 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360		2012
	Catherine	Deep Silver	Geschicklichkeit	PS3 360		2012
	Darksiders II	THQ	Action-Adventure	PS3 360	WiiU	2012
	Dead or Alive 5	Namco-Bandai	Beat-em-up	PS3 360		2012
	Devil's Third	THQ	Action	PS3 360		2013
	Dishonored	Bethesda	Action	PS3 360		2012
	DmC - Devil May Cry	Capcom	Action	PS3 360		2012
	Dragon's Dogma	Capcom	Action-Rollenspiel	PS3 360		2012
5.38	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
	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
5.32	Hitman: Absolution	Square Enix	Action	PS3 360		2012
NEU	Homefront 2	THQ	Ego-Shooter	PS3 360		2013
	Insane	THQ	Action	PS3 360		2012
	Killer Frenzy from Outer Space	Ubisoft	Ego-Shooter		WiiU	2013
	Kinect Star Wars	Microsoft	Action	360		2012
	Lego City Stories	Nintendo	Action-Adventure		WiiU	2012
	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
	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	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	Rennspiel	PS3 360		2012
	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Rollenspiel	PS3 360		2012
	Ride to Hell	Deep Silver	PS3 360			2012
	Ryse	Microsoft	Action	360		2012
	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3 360		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
	Starhawk	Sony	Action	PS3		2012
	Star Trek	Paramount	Action	PS3 360		2012
	Steel Battalion: Heavy Armor	Capcom	Action	360		2012
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-up	PS3 360		2012
	Tekken	Namco-Bandai	Beat'em-up		WiiU	2012
	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-up	PS3 360		2013
	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	SOS Games	Action	PS3 360		2012
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3		2012
	Zone of the Enders HD Collection	Konami	Action	PS3 360		2012

Wii U

2012 • Japan

Momentan ist es wieder stiller rund um die Nintendo-Konsole. Gerüchteweise erscheint "The Darkness II" auch auf Wii U.



E3

5. bis 7. Juni • USA

Nur noch acht Babe-Fotos, dann geht es wieder zur Messe nach Los Angeles!



Hitman: Absolution

2012 • Action • PS3 / 360

Entwickler reden gern, ohne viel zu sagen. Das ist auch bei IO Interactives Hakan Abrak der Fall. Er orakelte letzten Monat über ein geheimes Online-Feature und einen Hardcore-Modus für das Killer-Spiel. *tk*



gamescom

15. bis 19. August • Köln

275.000 Spieler (laut RTL größtenteils umgewaschene Nerds) tummelten sich auf der Messe. Schafft die gamescom nächstes Jahr wieder einen Besucherrekord?



Aliens: Colonial Marines

2012 • Ego-Shooter • PS3 / 360 / Wii U

Das "Alien"-Universum ist eigentlich prädestiniert für einünftiges Action-Fest – und mit Gearbox (u.a. "Borderlands" und "Brothers in Arms") schraubt ein an sich fähiger Entwickler auch gerade an einer Ego-Ballerei. Doch die letzte Präsentation von "Colonial Marines" war ermutigend: Die Protagonisten stürmten in einen Raum, Aliens krochen getrieben von Scripts aus ihren Löchern, Soldaten starben vorherbestimmt, der Rest ballerte die Viecher stumpf in Stücke. Dass man entweder nur Motion Tracker oder Waffe benutzen kann, wirkt aufgesetzt. Dass Alienblut munter spritzt, aber nichts und niemanden verätzt, ist dagegen nur albern. Immerhin versprechen uns die Entwickler, jederzeit Koop-Partner hinzuziehen zu können, und Alienkönigin sowie Laderoboter mit Flammenwerfer sind auch dabei. *os*



COMING

PSP • PSV • DS • 3DS

SPIELE-TERMINE

HANDHELD

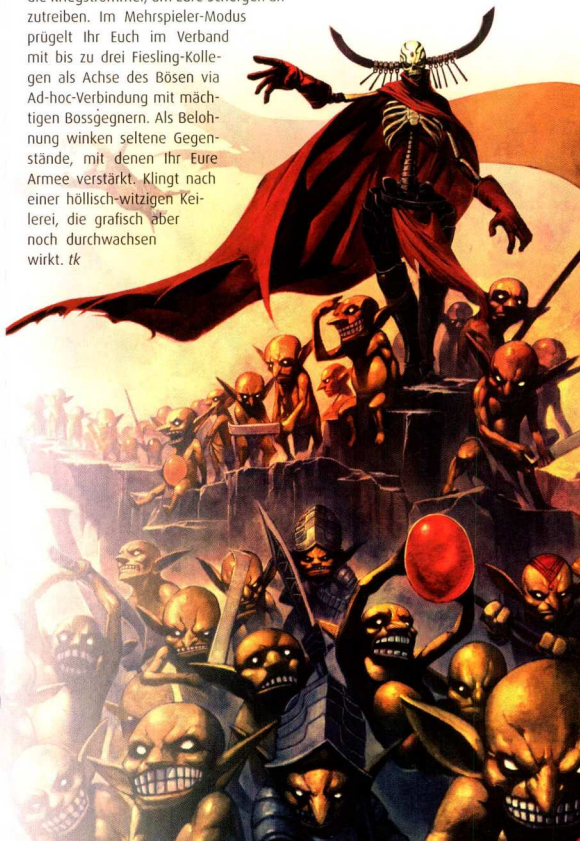
	Are Combat: Assault Horizon Legacy	Namco-Bandai	Action		3DS	2012
	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	dtp	Rennspiel		3DS	4.11.2011
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation		3DS	2012
5.11	Army Corps of Hell	Square Enix	Strategie	PSV		2012
	BlazBlue: Continuum Shift 2	Arc System Works	Beat'em-Up	PSP	3DS	4.11.2011
	Cave Story 3D	Nicalis	Action-Adventure		3DS	11.11.2011
	Cooking Mama 4	SOS Games	Geschicklichkeit		3DS	10.11.
	Crush3D	Sega	Geschicklichkeit		3DS	17.2.2012
	Dr. Laute und die vergessenen Ritter	Konami	Adventure		3DS	November 2011
	Dragon's Crown	Sony	Action	PSV		2012
	F1 2011	Codemasters	Rennspiel	PSV		2012
	Final Fantasy: Type-0	Square Enix	Rollenspiel	PSV		2012
	Frogger 3D	Konami	Geschicklichkeit		3DS	24.11.2011
	Heroes of Ruin	Square Enix	Action		3DS	2012
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action		3DS	2012
	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
	Mario Kart 7	Nintendo	Rennspiel		3DS	2.12.2011
	Mario Tennis 3D	Nintendo	Sport		3DS	2012
	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	Action-Adventure	PSV		2012
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure		3DS	2012
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Geschicklichkeit	PSV		2011
	Need for Speed: The Run	Electronic Arts	Rennspiel		3DS	17.11.2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n/Run		3DS	2012
	Pro Evolution Soccer 2012 3D	Konami	Sport		3DS	2012
5.10	Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo	Adventure	DS		25.11.2011
UPDATE	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure		3DS	27.1.2012
	Resistance: Burning Skies	Sony	Ego-Shooter	PSV		2012
	Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers	Sega	Adventure		3DS	2012
	Ridge Racer	Namco	Rennspiel	PSV		2012
	Ruin	Sony	Action	PSV		2012
	Shinobi	Sega	Action		3DS	11.11.2011
	Shinobido 2: Tales of the Ninja	Namco-Bandai	Action	PSV		2012
	Silent Hill: Book of Memories	Konami	Action-Adventure	PSV		2012
	Smash Bros.	Nintendo	Beat'em-Up		3DS	2012
	Sonic Generations	Sega	Jump'n/Run		3DS	2011
	Sound Shapes	Sony	Musikspiel	PSV		2012
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PSV		2012
5.14	Super Mario 3D Land	Nintendo	Jump'n/Run		3DS	18.11.2011
	Super Monkey Ball	Sega	Geschicklichkeit	PSV		2012
	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
	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PSV		2012
	Uncharted: Golden Abyss	Sony	Action-Adventure	PSV		2012
	Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PSV		2012
	Winter Sports 2012 - Feel the Spirit	dtp	Sport		3DS	2011
	WipeOut 2048	Sony	Rennspiel	PSV		2012
	WWE All-Stars	THQ	Sport		3DS	25.11.2011
	Zone of the Enders HD Collection	Konami	Action	PSV		2012



Army Corps of Hell

2012 • Action • PSV

"Pikmin" ist Euch zu niedrig? Dann führt doch lieber als dunkler Fürst die Kreaturen der Hölle an und erobert Euren Knochenthron zurück! Ähnlich wie im altbewährten "Dungeon Keeper" oder in den "Overlord"-Spielen sind Eure Untertanen keine netten Erfolgsleute, sondern fiese Goblins, die sich in verschiedene Klassen mit unterschiedlicher Bewaffnung und Spezialfähigkeiten gliedern. Mit dem Touchpad auf der Rückseite der Vita lasst Ihr die Goblins Musikinstrumente spielen, deren Klang Euch wieder zum Leben erweckt oder die Horde regeneriert. Alternativ schlagt Ihr mit Euren Fingern die Kriegstrommel, um Eure Schergen anzutreiben. Im Mehrspieler-Modus prügelt Ihr Euch im Verband mit bis zu drei Fiesling-Kollegen als Achse des Bösen via Ad-hoc-Verbindung mit mächtigen Bossgegnern. Als Belohnung winken seltene Gegenstände, mit denen Ihr Eure Armee verstärkt. Klingt nach einer höllisch-witzigen Keilerei, die grafisch aber noch durchwachsen wirkt. tk



PlayStation Vita

22. Februar • Deutschland

Es ist offiziell: Das Standard-Modell kostet 250 Euro, die 3G-Variante 300 Euro.



MAX PAYNE 3

Acht Jahre harrete der Ex-Polizist im Dunklen, jetzt kehrt er als Lichtgestalt zurück.

» Die Wolken hängen tief und es regnet in Strömen, als wir die deutsche Rockstar-Niederlassung in München besuchen und uns mit Kaffee und Stift bewaffnet in ein gemütliches Sofa fallen lassen. Das perfekte Wetter, um mit "Max Payne 3" abzuhängen, war die Serie doch immer für ihre gedrückte Stimmung bekannt. Doch Halt, der dritte Teil des Action-Dramas spielt ja im sonnigen São Paulo, statt im schneebedeckten New York! Kann das gutgehen? Wir begleiten den melancholischen Ex-Polizisten durch drei Missionen und müssen sagen: Ja, es kann!

Unser erstes Aufeinandertreffen mit dem neuen Max hält eine Überraschung bereit: Statt eines bulligen Glatzkopfs sehen wir uns dem guten alten glattrasierten Pistolero mit Lederjacke gegenüber. Sorgenfalten durchziehen das gealterte Gesicht, das wie der Rest des Körpers und die Bewegungen James "Viper" McCaffrey nachempfunden wurde. Max ist nicht allein. Sein Jugendfreund Raul Passos versucht, sein Schattendasein zu beenden und ihn zu überreden, nach Brasilien mitzukommen, um dort als Leibwächter neu anzufangen. Ein Neustart würde dem noch immer um seine Frau und





PS3 Über den Dächern von São Paulo kracht es gewaltig. Das Blut im Spiel hält sich aber in Grenzen und dient lediglich der Trefferrückmeldung.

sein Kind Trauernden sicher guttun: Sein Apartment starrt vor Dreck und er hat ein ernstes Alkoholproblem. Die Entscheidung fällt für ihn aber ein anderer: Max hat bei einer Schießerei den Sohn des Mafiabosses Antonio DeMarco getötet und der sinnt auf Rache. Max wird, wie schon in Teil 2, in der Wohnung überfallen und er muss sich den Weg nach draußen freischießen.

Taxi Driver

Hilfe gegen die Übermacht kommt überraschenderweise von einem Nachbarn. Der Vietnam-Veteran aus der Nebenwohnung ist offensichtlich geistesgestört, rennt er doch nur mit Unterhose und Armeejacke zeigt sich ein Sprengstoffgürtel – nach einer krachenden Explosion ist der Weg frei. Dass Rockstar hier nicht nur auf plumpe Gewalt setzt,

Mit ratternden Uzis machen wir in Zeitlupe typische Hechtsprünge.

zeigt die liebevoll gestaltete Wohnung des Mannes. Strategische Karten und Verschwörungstheorien zieren die Wände, überall liegen Zutaten, um Bomben zu basteln. Man merkt, dass sich die Designer Rockstar-typisch um jede noch so kleine Rolle Gedanken gemacht haben und sich in diesem Fall von Robert De Niro inspirieren ließen.

Nachdem wir auf dem Dach des Wohnblocks die schneebedeckte Skyline des Big Apples bewundert haben, machen unsere Vorfürer einen Zeitsprung. Max, jetzt muskulös, mit Wampe, Vollbart und Unterhemd unterwegs, sucht in einem der Slums nach Passos. Im Schlepp-tau haben wir dessen Freundin



380 Getroffene Gegner werden von der Wucht der Kugeln realistisch zurückgeworfen und krachen dabei Treppen herunter und durch Glasscheiben.

Giovanna, die für uns ab und an Türen öffnet und in Schlüsselszenen beschützt werden muss. In einem Bus-Depot schlagen wir uns mit den schwer bewaffneten Mitgliedern der Cracha-Preto-Organisation herum. In alter "Max Payne"-Tradition aktivieren wir immer wieder die berühmte Bullet-Time, machen mit ratternden Uzis im Anschlag Hechtsprünge und verfolgen die letzte tödliche Kugel eines Gefechts stets bis fast zum Ziel. Neuerdings drückt sich Max an (oft zerstörbare) Deckung und bekommt eine zweite Chance, wenn er niedergeschossen wird, aber noch eine Painkiller-Tablette im Gepäck hat. Dann verlangsamt sich das Geschehen automatisch und ihr dürft an Eurer Nemesis Rache üben. Trefft ihr, füllt sich Max' Lebensleiste wieder ein Stück, ansonsten heißt es 'Game Over'.

Kaum hat Mr. Payne Dutzende Feinde cineastisch zelebriert über den Jordan gepusht, wartet das High-

light der Mission, eine Bustour. Die völlig verängstigte Giovanna lenkt das schwerfällige Gefährt, während sich der Noir-Lucky-Luke an der geöffneten Tür festhält und mit jeder Menge Blei für eine sichere Fahrt sorgt. Dabei geht es an explodierenden Tankstellen und gepanzerten Raketenwerfer-Schützen vorbei, bis wir schließlich doch in einer Mauer landen.

Gefahr im Anzug

Ein letzter Zeitsprung bringt uns gut gekleidet und mit ordentlichem Haupthaar in das Büro unseres Chefs Rodrigo Branco, dessen Frau entführt wurde, als Max sie beschützen sollte. Der von Kummer überwältigte Mann führt ein tiefgreifendes Gespräch mit Max, als zu allem Überfluss auch noch die Sicherheitstüren seiner Firma versagen und die gleichen Bösewichte wie im Busdepot zum Angriff übergehen. Papier fliegt, Glas splittert und Holz birst, während wir den Weg für einen Systemtechniker freiräumen, der die Server des Sicherheitssystems neu starten soll. Unsere Gegner agieren »

MAX PAYNE IN HD?

Im Zeitalter der HD-Collections böte sich eine "Max Payne"-Neuaufgabe geradezu an. Das Problem: Der erste Teil ist indiziert! Allerdings stammt das Spiel aus dem Jahr 2001 und ist damit mittlerweile zehn Jahre alt. Eine Neuprüfung wäre somit möglich – heutzutage dürften die damaligen Aufreger (Selbstjustiz, menschliche Gegner und Zelebrierung des Tötens durch die Bullet-Time) angesichts des veränderten Zeitgeists nicht mehr ganz so stark ins Gewicht fallen. Auf unsere Frage nach solch einem Vorhaben hüllte man sich bei Rockstar in Schweigen. Bestätigen können wir also nichts, aber die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Wir präsentieren Euch hier schon mal unseren Packungsentwurf für eine "Max Payne"-HD-Collection.





360 Max, wie wir ihn kennen und lieben. Solche stimmungsvollen Rückblenden werden immer wieder in die Handlung eingestreut und erzählen den Abstieg des Polizisten während der acht Jahre nach "Max Payne 2".

klug und kreisen Max ein, zucken vor einschlagenden Kugeln zurück und werden physikalisch korrekt zurückgeschleudert, wenn sie in den Kugelhagel geraten. Kommen wir nah genug heran, wird Max in automatisch ablaufenden Sequenzen handgreiflich. Übrigens führt er nur noch höchstens drei Waffen gleichzeitig mit sich. Zwei Holster bieten Platz für Handfeuerwaffen, dazu kommt ein Gewehr, das er mit zwei Händen abfeuern oder mit einer Hand festhalten kann, wenn ihr mit nur einer Faustfeuerwaffe agieren wollt. Nutzt ihr zwei Handwaffen, lässt Max MGs oder Schrotflinten fallen. Ein realistischer und nachvollziehbarer Zug. Schließlich geht das ganze Gebäude in Flam-

men auf (den Grund kennen wir noch nicht) und Max muss sich wie schon in den Vorgängern einen Weg durch einbrechende Böden und heiße Glut bahnen. Das an den Wänden und der Decke züngelnde Feuer macht dem verletzten Helden sichtlich zu schaffen, wir sehen Schweiß auf der detaillierten Haut und Ruß auf dem Maßanzug. Die Grafik zaubert uns schon jetzt ein Lächeln aufs Gesicht, obwohl bis zum Release im März noch eine Menge Zeit ist. Kleidung wirkt natürlich aussehende Falten, Waffen bestechen durch zahlreiche Details und korrekte Funktionsweisen und die Sonne taucht die Schauplätze in stimmiges Licht. Ja genau, Licht! Am Ende der Präsentation ist unse-

re Skepsis verfliegen. Das Konzept von "Max Payne" funktioniert auch im sonnendurchfluteten Süden. Für spektakuläre Schießereien in Zeitlupe, glaubwürdige Charaktere und Max' neuen Versuch, die Vergangenheit ruhen zu lassen, braucht es nicht unbedingt dunkle Gassen und winterliche Temperaturen. Hört ihr zum ersten Mal seine wohlbekannte Stimme und lasst ihr Euch auf die brasilianische Megametropole ein, entfaltet sich sofort echte "Max Payne"-Stimmung. Und für die Unverbesserlichen gibt es die Noir-Rückblenden, welche die Gründe seiner Reise erläutern. Ob es darüber hinaus noch ein Wiedersehen mit alten Bekannten geben wird, ist unklar. Auf die Frage, auf welches Ende von "Max Payne 2" sich der dritte Teil bezieht, bekamen wir nur Ausflüchte zu hören. Lebt Mona Sax also vielleicht noch? tk



PS3 Die typischen Licht- und Schattenspiele sind auch in São Paulo dabei.



360 Pirscht Ihr Euch nahe an Gegner heran, könnt Ihr Munition sparen und Eure Feinde einfach im Nahkampf angehen. Je nach Waffe seht Ihr dann eine andere derbe Animation. Hinrichtungen im Stile eines "Space Marine" gibt es aber nicht.

FILMFORTBILDUNG

MAN ON FIRE

Denzel Washington spielt den deprimierten Ex-Antiterrorexperten John W. Creasy, der in Mexiko-Stadt als Leibwächter für die kleine Tochter des Geschäftsmannes Samuel Ramos arbeitet. Als sie entführt und er dabei schwer verletzt wird, geht er auf einen persönlichen Rachefeldzug. Ein melancholischer Held, der nichts zu verlieren hat, diese Bösewichte und massige Action in einer mittelamerikanischen Metropole – die perfekte Einstimmung auf "Max Payne 3".



ELITE SQUAD

"Elite Squad" oder "Tropa de Elite" beschäftigt sich mit der brasilianischen Polizei-Spezialeinheit BOPE, welche in den Favelas von Rio de Janeiro für Ordnung sorgen soll. Die Geschichte dreht sich um den Militärpolizisten Roberto Nascimento, der seinen Job an den Nagel hängen will, aber einen Nachfolger braucht. Er leidet unter Panikattacken, die er nur mit Beruhigungstabletten bezwingen kann. Der Film vermittelt einen Eindruck von den Problemen in den zwiegespaltenen Metropolen Südamerikas und zeigt, dass hier nicht nur Sonnenschein und Palmen den Alltag bestimmen.



CITY OF GOD

Auch dieser berühmte Film spielt in Rio de Janeiro und zeigt schockierendes, gewalttätiges Leben zwischen den Gangs in den Armenvierteln, die selbst vor Kindern nicht Halt macht. Stellt Euch in "Max Payne 3" auf eine ähnlich bedrückende Atmosphäre ein.



System **PS3 / 360**
Entwickler **Rockstar Studios**, weltweit
Hersteller **Take 2**
Genre **Action**
Termin **März 2012**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » Euphorie- und RAGE-Engine
- » tolle Grafik und butterweiche Animationen
- » Graphic-Novel-Szenen verdecken Ladezeiten
- » echtes "Max Payne"-Gefühl
- » Rockstar bedrückt sich im Austausch mit Remedy

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » wie funktioniert der Mehrspieler-Modus?

FAZIT » Wir jauchzen zum Himmel! Das ist wirklich Max Payne, wie man ihn kennt: zu Tode betrübt – und schießwütig!

HELDEN SIND UNSTERBLICH



KOMPLETT ÜBERARBEITETE GRAFIK – JETZT IN HD UND 3D
KAMPAGNE IM CO-OP-MODUS AUF XBOX LIVE SPIELEN
BELIEBTE MULTIPLAYER-MAPS IM NEUEN DESIGN
NEUE HERAUSFORDERUNGEN UND ERWEITERTE STORY

15. NOVEMBER 2011

Microsoft www.xbox.com



www.facebook.com/xboxde

© 2011 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Halo, die Halo Logos, das Microsoft Studios Logo, Xbox, Xbox LIVE, die Xbox Logos und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe.

Microsoft
Studios

NUR FÜR
XBOX 360

XBOX
LIVE



XBOX 360

343
INDUSTRIES

XBOX 360

Jump in.

DRAGON QUEST X: RISE OF THE FIVE TRIBES ONLINE

Die altehrwürdige Rollenspielerreihe wagt sich in die hart umkämpfte Welt der MMOs – werden die Spieler das mitmachen?

» Wenn Square Enix ein neues "Dragon Quest" an den Start bringt, hat das oft Auswirkungen auf die gesamte Spielebranche. Mit dem Wechsel vom SNES auf die PSone beim siebten Teil der Reihe zementierten die Rollenspiel-Experten die Vormachtstellung von Sonys erster Hardware. Ebenso war der Sprung auf den DS mit Episode 9 ein deutliches Signal, dass in Japan die Handheld-Szene mittlerweile wichtiger als der Heimkonsolenmarkt ist.

Die Bestätigung von "Dragon Quest X: Rise of the Five Tribes Online" (so der Arbeitstitel) als Entwicklung für Wii und Wii U ist also ein bedeutendes Zeichen. Noch wichtiger als die positiven Zeichen

für Nintendo erscheint jedoch, dass "Dragon Quest" 25 Jahre nach seinem 8-Bit-Debut das Genre wechselt! Die Fortsetzung zum liebsten Rollenspiel der Japaner wird ein waschechtes Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiel sein, das nicht mehr bei Level-5 entsteht, sondern intern von Square Enix unter Leitung von "Nier"-Produzent Yosuke Saito entwickelt wird. Grafisch steht die großartige PS2-Episode Pate und es wird fünf Rassen geben, unter denen der Spieler seinen Helden wählt. Dazu kommt ein Crafting-System, inaktive Helden sollen anderen Spielern als NPCs weiterhelfen und auf einen separaten Kampfbildschirm wird offenbar verzichtet.



Wii Ihr bekämpft bekannte Gegner wie den Königsschleim erstmals nicht auf einem separaten Bildschirm – mal sehen, wie das die Dynamik der Reihe verändert.

Doch das größte Schreckgespenst der Spieler weltweit sind monatliche Gebühren – die werden zumindest in Japan definitiv fällig. Während man den Anfang des Spiels offline und kostenfrei spielen kann, wird ab einem bestimmten Zeitpunkt die Internet-Anbindung vorausgesetzt. Was PC-Spieler seit längerem

gewohnt sind, ist für die meisten Konsolenspieler ein rotes Tuch. Man darf gespannt sein, ob und wie Nintendo – sofern der Mario-Konzern wieder die Veröffentlichung im Westen übernehmen sollte – diesen Kritikpunkt auffängt.

Zahlen oder nicht?

Es ist nicht auszuschließen, dass hierzulande die Gebühren sogar ganz entfallen könnten: Das Gleiche ist beim in Japan kostenpflichtigen "Monster Hunter Tri" geschehen und wäre ein sehr positives Signal seitens Nintendos an die Spieler. Dort kann man sich ohnehin die Hände reiben über diesen Coup – bisher waren "Dragon Quest"-Spiele stets ein entscheidender Faktor im japanischen Konsolen-Kampf. Alleine die Tatsache, dass die jüngste Episode in einer grafisch ordentlich aufgemöbelten Form auch für Wii U erscheint, sollte der Hardware in der Heimat ordentlich den Rücken stärken.



Wii Bunt und abwechslungsreich: Durch die optisch originellen Rassen hebt sich das kommende "Dragon Quest" angenehm von den westlichen Tolkien-Epigonien ab.

**Schreckgespenst:
In Japan werden
monatliche Gebüh-
ren fällig!**



Wii Für Wii-Verhältnisse ist die Grafik recht ordentlich, trotzdem sehen wir noch Raum nach oben – bei Wii U sowieso.

Wii PC-Fans sehen es mit Grausen, Konsolen-Abenteurer atmen auf: Auch in der ersten Online-Episode bleibt „Dragon Quest“ seinen klassischen Menüs treu.

Die entscheidende Frage bleibt aber, ob die Fanbasis bereit ist, den Sprung in ein neues Genre mitzumachen. Als weiland für „Dragon Quest IX“ ein Action-Kampfsystem angekündigt wurde, gingen die Anhänger so entschlossen auf die Barrikaden, dass Hori-san und Level-5 zurückruderten und dem Handheld-Abenteuer ein traditionell rundenbasiertes Kampfsystem verpassten. Dafür waren die Fans dann auch bereit, sich auf die neuen Mehrspieler-Elemente einzulassen.

Doch der Sprung zum MMORPG-Genre ist weitaus größer. Zudem alles andere als klar ist, ob die Fans

früherer „Dragon Quests“ sich eine solche „Zwangs-Umsiedlung“ in ein neues Genre wirklich wünschen – immerhin gibt es mit „World of Warcraft“, „Final Fantasy XI“ und mehr bereits genügend etablierte Online-Rollenspiele, von denen auf Konsole die wenigsten Fuß fassen konnten.

Und was wird „Dragon Quest X“ dem Genre tatsächlich hinzufügen, um die Skeptiker zu überzeugen? Wie Grinding-lastig wird das Abenteuer? Wie geht es mit dem sozialen Druck um, den die Gilde-Strukturen von erfolgreichen Titel-Titeln wie „World of Warcraft“ erzeugen? Wie hält Square Enix die Welt langfristig

frisch und interessant? Wie wird es insbesondere auf Wii mit Balance-Updates oder Patches aussehen? Kann man sich erfolgreich gegen Cheater wehren?

Keine Frage, „Dragon Quest X“ verspricht spannend zu werden. Vor 25 Jahren schaffte es Yuji Hori, den Japanern das vorher nur im Westen beliebte Rollenspiel-Genre zugänglich und schmackhaft zu machen. Wenn es also einer Serie gelingen kann, das Gleiche im MMORPG-Genre zu schaffen, dann am ehesten „Dragon Quest“. Square Enix pokert hoch – wir sind gespannt, ob der Plan aufgeht. *tn*

System	Wii / Wii U
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Online-Rollenspiel
Termin	2012

DAS GEFALLT UNS:

- » der klassische Look bleibt erhalten
- » keine separaten Kampfbildschirme mehr
- » Wii- und Wii-U-Benutzer spielen gemeinsam

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » bitte keine monatlichen Gebühren im Westen
- » wie Grinding-lastig wird das Spiel?
- » der Online-Zwang bereitet uns noch Bauchschmerzen

FAZIT » Mit dem neuen „Dragon Quest“ will Square Enix das MMORPG der breiten Masse in Japan schmackhaft machen – ob ihnen das gelingt, ist noch schwer einzuschätzen.

DRAGON QUEST – 25 JAHRE KULT IN JAPAN

25 Jahre ist es her, dass die erste „Dragon Quest“-Episode in Japan auf dem Famicom erschien. Nach einem holprigen Start – japanische Spieler taten sich mit dem für sie noch neuen Rollenspiel-Prinzip zunächst schwer – wurde „Dragon Quest“ spätestens mit dem Erscheinen des dritten Teils zu einer nationalen Institution. Daran hat sich bis heute nichts geändert: Dank des Jubiläums und der auf Seite 107 getesteten Klassiker-Sammlung ist die Reihe in Japan momentan wieder omnipräsent. Selbst auf den Werbe-Displays der Kassen von Supermarkt-Ketten läuft Werbung dafür, nahezu jeder Laden in Akihabara führt die neu veröffentlichten Actionfiguren und die Helm-Replik des Helden aus Teil 1.

Was ist der Grund für die Popularität der Reihe, die erst mit der neunten Folge für den DS auch im Westen mehr an Fahrt gewann? Vermutlich die gerade im Vergleich zu „Final Fantasy“ extreme Konstanz: Seit dem Debüt blieb das Kernteam aus Serienschöpfer Yuji Hori, Illustrator Akira Toriyama („Dragon Ball“) und Komponist Koichi Sugiyama unverändert. Anstatt sich wie „Final Fantasy“ mit jeder Episode neu zu erfinden, entwickelte sich „Dragon Quest“ sehr behutsam und vorsichtig weiter.

Dagegen haben aktuelle „Final Fantasy“-Episoden kaum noch etwas mit den ersten 8-Bit-Abenteuern gemeinsam. Was im Westen oft als Stagnation wahrgenommen wird, ist tatsächlich ein beeindruckendes Identitäts-Bewusstsein und gleichzeitig in Japan die größte Stärke.

Vokabeln wie Hoimi (der Basis-Heilzauber), klassische Soundeffekte oder Gegner wie der beliebte Slime sind seit Kindertagen vertraut – kaum eine Reihe vermag es heute, junge Spieler ebenso zu fesseln wie altgediente Veteranen. Es ist unwahrscheinlich, dass „Dragon Quest“ im Westen jemals eine vergleichbare Stellung einnehmen wird. Dank der liebevollen Neuveröffentlichung der Erstlinge können hiesige Spieler aber zumindest nachvollziehen, warum das liebste Rollenspiel Japans auch nach 25 Jahren noch „Dragon Quest“ ist.



Auf der Tokyo Game Show zu sehen: eindrucksvolle Repliken der Schwerter früherer Serienhelden.



Es gibt kein Entkommen: Auch Tokios Bahnhofe sind mit „Dragon Quest“-Plakaten beklebt.



Der Fachhändler Yodobashi wirbt für Spiele, die dreimal so alt sind wie der staunende Dreikäsech.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Valve setzt auf Old School und tritt mit einem altherwürdigen Retro-Shooter gegen die hochgerüstete Action-Konkurrenz an.

➤ Sturmgewehr M4A1? Check. Smokes? Check. Du und du Spot B, alle anderen folgen. Flash in den Tunnel, schnell vorrücken. Verdammt, die Terroristen haben B angetauscht, brechen aber bei A durch. Zwei Männer tot, Bombe wurde gelegt. Detonation in T-15 Sekunden. Es ist wieder da, das "Counter-Strike"-Gefühl, als M! Games in London "Global Offensive" spielt.

Vor zehn Jahren haben wir unsere Nächte auf "CS"-LAN-Partys verbracht, jetzt dominieren "Call of Duty" und "Battlefield" die Schlachtfelder. Mittlerweile geht es weniger um den einen Sieg rettenden Abschuss und das Adrenalin im Eins-gegen-Eins-Duell. Heute dreht sich alles um Belohnungen: Kampfhubschrauber, die für eine bestimmte Abschlusserie starten. Hunderte Visiere und Aufsätze, die aus einem Sturmgewehr eine Präzisionswaffe machen. Kein Multiplayer-Shooter erscheint mehr, der nicht neue Waffen, mehr Granaten oder im Dut-

Du hast nur ein Leben und dein Team.

zend Erfolge freischaltet. Das eigene Können soll sich in Zahlen, Rängen und Abzeichen ausdrücken. Nichts davon bietet "Counter-Strike: Global Offensive".

Unbarmherzig, tödlich

"CS: GO" spielt sich genau wie früher – nur eben hier in London mit einem PS3-Controller statt Maus und Tastatur. Das alte Rezept funktioniert: Du hast nur ein Leben, deine Waffe und dein Team. Geld gibt es für Abschüsse, den Gesamtsieg, fürs Bombenlegen oder -entschärfen oder fürs Geiseln retten oder gefangen halten. Keine Erfahrungspunkte, keine Jets oder Atombomben. Und keine Respawn-Funktion, wodurch sich Konsoleros gehörig umstellen müssen. Wer erschossen wird, muss warten, bis die Runde zu



PS3 Fire in the hole: In "Global Offensive" setzt ihr nicht nur Granaten, sondern auch Molotow-Cocktails ein, welche Gegner und Umgebung in Brand setzen.

Ende ist. Das ist der Dreh- und Angelpunkt des Spielgefühls. Es geht weniger um den schnellen Vorstoß wie in "Modern Warfare", sondern mehr um perfektes Absichern. Wie richtige Spezialeinheiten bewachen zwei Spieler die Tür, während zwei weitere die Umgebung observieren und die anderen die Dächer im Blick behalten. Tot ist tot – und das ist gut so, denn es bringt maximale Spannung in die Matches. Während das Ableben eines Teamkameraden in "Battlefield" oder "Modern Warfare" lediglich einen Punkt kostet, kann es in "CS" darüber entscheiden, ob man in Über- oder Unterzahl gegen

den Feind antritt. Das ist es, was "CS" ausmacht: Die Karten sind so designt, dass ein sehr guter Spieler gegen drei Gegner gewinnen kann.

Casual für Konsoleros

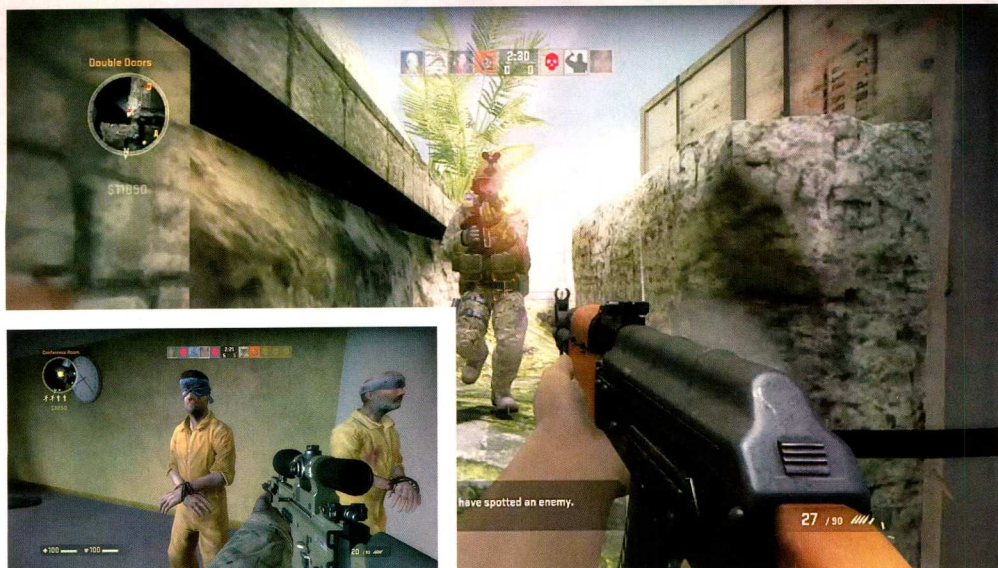
Warum wir noch immer vom alten "CS"-Spielgefühl reden? Weil es kaum Neuerungen gibt! Valve verlässt sich auf Klassiker wie die AK-47, M4A1, die AWP-Sniper und Karten wie 'dust' oder 'italy'. Gerade mal vier neue soll es geben. "CS" sei so wie es ist perfekt, meint Valve-Boss Gabe Newell. Klingt nach Ausrede. Was dieses Spiel braucht, sind neue Mechaniken und Taktiken, andere



PS3 Der neue Taser hat nur einen einzigen Schuss im Magazin, dieser ist allerdings tödlich. Der anschließende Waffenwechsel kann Euch jedoch das Leben kosten.



PS3 "Counter-Strike"-Veteranen wissen: Mit dem Messer läuft man schneller! Schon komisch, immerhin haben wir ja trotzdem ein Gewehr dabei...



PS3 Wenn Ihr nicht gerade Bomben legt oder entschärf, befreit Ihr Geiseln aus den Händen des Gegners.

PS3 Solche Duelle dauern in "Counter-Strike: Global Offensive" nur Sekundenbruchteile. Zielt Ihr geistesgegenwärtig mit der AK direkt auf den Kopf, habt Ihr gute Chancen, am Leben zu bleiben.

Bewegungsmuster, frische Ideen. Valve setzt stark darauf, dass die Konsoleros das alte "CS" nicht kennen und preist den Casual-Modus als Highlight. Hier wird man nach dem Ableben wiederbelebt, es gibt kostenlose Schutzwesten für alle und mehr Geld zu Beginn. Auch die neuen Modi 'Arsenal: Demolition' und 'Arsenal: Arms Race' wirken wenig innovativ: Wir beginnen mit der Desert Eagle; treffen wir, dürfen auch AK-47 und AWP ran. Richtige Zeichen setzt Valve aber zumindest bei den neuen Waffen: Die Decoy-Granate setzt in der Luft drei Kapseln ab, die mit lautem Knattern in alle Richtungen explodieren und den Gegner verwirren. Auch der Molotow-Cocktail ist praktisch: Flammenteppich legen, so Ausgänge abriegeln und den Feind in die Falle locken. Was aber fehlt, ist ein richtiger Kracher, ein Modus, der zusätzlichen Kick bringt. *bk*

FEATURE-APPELL: DIE EGO-SHOOTER-KONKURRENZ IM VERGLEICH

	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	BATTLEFIELD 3	COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
Leicht zu erlernen, hart zu meistern	Schneller Wiedereinstieg, außerdem regeneriert sich die Lebensleiste. Feinessen der Karten und Waffen wollen gelernt sein.	Schneller Wiedereinstieg, der effektive Einsatz und die Steuerung von Fahrzeugen bedürfen aber viel Erfahrung.	Es gibt keine Wiederbelebung, wer getroffen wird, muss warten, bis die Runde zu Ende ist. Hier ist die Teamtaktik entscheidend.
Belohnungen	Erfahrungspunkte für Abschüsse und Sieg schalten frei: - neue Waffen - Aufsätze - Perks - Ränge Abschussserien schalten frei: - Bonusangriffe von Helikoptern etc.	Erfahrungspunkte gibt es für fast alle Aktionen: Abschüsse, Legen und Entschärfen von Bomben, Unterstützungsfuer, Assistenz-Kills Erfahrungspunkte schalten frei: - neue Waffen - Aufsätze - Ränge - Gadgets wie Drohnen und bessere Ausrüstung für jede Klasse - Upgrades für Panzer, Jets und Kampfhubschrauber	Geld für Abschüsse und Missionsziele, mit dem man sich zu Beginn der nächsten Runde neu ausrüstet.
Auszeichnung	Abzeichen je nach Rang	Dogtags mit Spezialisierung, beispielsweise Jet-Killer	lediglich "Most Valuable Player"
Spielablauf	Fokus auf Schnelligkeit und Treffervermögen	Fokus auf Teamarbeit, Koordination von Bodentruppen, Panzern und Luftwaffe	Fokus auf Taktik und Teamarbeit, perfekte Kenntnis der Karte ist unabdingbar
Koop	Ja: im Spec-Ops-Gegnerwellen abwehren, die nach und nach durch Kampfhubschrauber, gepanzerte Juggernauts oder Hunde mit Sprengstoff verstärkt werden. Später werden dafür Unterstützungseinheiten wie Delta Forces für die Koop-Soldaten freigeschaltet.	Ja: Koop-Kampagne mit 6 Missionen	Bislang keiner bekannt, Zwei-gegen-Zwei-Duelle sind aber wahrscheinlich.
Kreative Multiplayer-Modi	Ja: 'Kill Confirmed' ist etwa ein erweitertes Team-Deathmatch, wo nur das Aufschmelzen von Dogtags gefallener Gegner Punkte bringt. Sehr taktisch ausgelegt!	Ja: Der 'Rush'-Modus basiert auf Missionszielen. Wird eines erreicht, wird beispielsweise der Zugang zur Pariser U-Bahn durch Luftangriffe gesprengt.	Aktuell nicht, aber das Potenzial ist da: So gibt es für "Counter-Strike: Source" z.B. jede Menge Mods, bei denen man nur mit Messern, AWP-Sniper oder Desert Eagle kämpft.
	Kartenzahl: 16	Kartenzahl: 9	Kartenzahl: 10
	Kartengröße: klein bis mittel, Fokus auf Häuserkampf	Kartengröße: riesig, Fokus auf Land- und Luftgefechte mit großen Armeen	Kartengröße: klein, Fokus auf Häuserkampf
Empfehlung	Wer Lust auf schnelle Rushes auf kleinen Karten hat und sich jede Menge Belohnungen und Spezialangriffe sichern will, greift zu "Modern Warfare 3", das voraussichtlich auch das beste Koop-Erlebnis bieten wird.	Wer auf Panzer- und Jetaktion steht, ist in "Battlefield 3" bestens aufgehoben. Zudem spielt sich EAs Shooter sehr taktisch und fordert perfekte Kommunikation zwischen verschiedenen Truppentypen.	Dürfte ein fest für "Counter-Strike"-Veteranen und generell Hardcore-Zocker werden. "Global Offensive" verzeiht keine Fehler, bietet Langzeitspielspaß, aber wenig Neuerungen oder Freischaltbares zur Motivation.

System

PS3 / 360

Entwickler **Valve, USA**

Hersteller **Valve**

Genre **Ego-Shooter**

Termin **1. Quartal 2012**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » voll auf Können und Taktik fokussiert
- » nach wie vor exzellentes Leveldesign
- » gute Waffen-Balance

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Grafik: verwischene Texturen, hässliche Waffenmodelle – Source-Engine nicht mehr zeitgemäß
- » kaum neue Waffen, Modi und Karten
- » PC-Spiegelteil schwammig auf Konsole umgelegt

Fazit » Erstklassiger Online-Shooter, dem es an mutigen Neuerungen fehlt. Stattdessen feilt Valve an Details, hat aber anscheinend die Grafik vergessen.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Endlich gespielt: M! wagt die ersten Schritte in Bethesda's Fantasy-Epos und hat Erfahrungen und Beobachtungen festgehalten.

» Ende September in München:

Unter den wachsamen Augen mehrerer Bethesda-Aufpasser nehmen wir Platz in einem Sessel, halten das Xbox-360-JoyPad in den Händen und warten darauf, dass die Ladepause endet. Es ist an der Zeit, dass wir nach fünf Jahren wieder die "Elder Scrolls"-Welt besuchen: Für ein paar Stunden steht uns "Skyrim" offen. Wir wissen von unserem Helden nicht allzu viel, denn aus Angst, dass wir etwas verraten könnten, startet unsere Tour nach der Einleitung, die die Grundzüge der Story erklärt. Immerhin können wir uns im Charakter-Editor ausleben und erste Gewissheit erlangen: Bethesda hat hier wie versprochen ordentlich zugelegt, sowohl menschliche als

auch nun deutlich variantenreichere nicht-humane Rassen sehen spürbar 'echter' aus als bei "Oblivion", angefangen von der Physik über Detailgrad bis zur Mimik.

Dann geht es zu Fuß los: Die imposante Welt gefällt mit detaillierter Flora, attraktiver Landschaft und einer hohen Fernsicht. Dass die Bildrate nicht immer ganz stabil bleibt, nimmt man in Kauf, bei ein paar Texturen und der teils merkwürdig überstrahlten wirkenden Beleuchtung wünschen wir uns dagegen noch Feinschliff – da die uns gezeigte Fassung schon etwas älter ist, mag es auch daran liegen. Traditionell ziehen wir in der Ego-Ansicht los, doch wer seinen Charakter lieber im Blick hat, wird eine willkommene



360 Lasst es brodeln: Kreative Abenteurer schmieden sich ihre eigenen Waffen und Rüstungen oder köcheln als Alchemist neue magische Säfte zusammen.

Verbesserung feststellen: Die Bewegungen wirken jetzt natürlicher, bei Seitwärtsschritten etwa gleitet Euer Held nicht mehr einfach über den Boden.

Weil Bethesda die Hauptstory gesperrt hat, besuchen wir das nächste Dorf am Wegesrand: Der örtliche Schmied bringt uns bei, wie wir eigene Waffen und Rüstungen

erstellen können. Experimentierwillige Abenteurer freuen sich über diese Möglichkeiten, weniger bastelwütigen Kämpfern kommt es dagegen gelegen, dass sich in "Skyrim" Ausrüstung und Schwerter nicht mehr abnutzen – für Puristen ist das vielleicht ein Graus, bequemer als die ständige Suche nach Reparaturhämmern aber auch.



360 Wie bei den "Fallout"-Abenteuern könnt Ihr in "Skyrim" zeitweilig Begleiter mit auf die Tour nehmen.

Tut, was Ihr wollt

Später erfahren wir, dass im Ort eine Nebenmission zu ergattern gewesen wäre, doch auf die stoßen wir auch so: Denn wir wollen natürlich ein Dungeon erkunden, in dem wir prompt Banditen belauschen, die eine goldene Kralle gemopst haben – klare Sache, dass wir die aufspüren. So schleichen wir vorsichtig durch die unterirdischen Gänge und stellen fest, dass diese sehr ausgefeilt gestaltet sind: Aus Standardbauteilen zusammengewürfelte Örtlichkeiten sind in "Skyrim" tabu, jeder Schauplatz wurde von Hand bearbeitet. Entsprechend erwarten uns hier spezielle Situationen, die nur ein fieser Designer erdacht haben kann: Als uns etwa eine dicke Spinne auflauert, merken wir rasch, dass einsei-



360 Bei Kämpfen solltet Ihr vorher bedenken, wie Ihr agiert: Wer links Magie und rechts ein Schwert ausrüstet, kann die gegnerischen Attacken nicht einfach blocken.

LUXUSGUT: DIE COLLECTOR'S EDITION

Bethesda lässt sich nicht lumpen und hält für Sammler mit dickem Geldbeutel eine schicke Sonderausgabe von "Skyrim" bereit, die "in extrem kleiner Stückzahl" produziert wird und mit stolzen 150 Euro entsprechend luxuriös bepreist ist. Dafür bekommt Ihr zusätzlich zum Spiel eine Making-of-DVD, den 200-seitigen Bildband "The Art of Skyrim" sowie als Herzstück die über 30 cm große, aus hochwertigem Kunststoff gefertigte Modellfigur des Oberdrachens Balduin. Noch seltener ist in Deutschland nur die 5-Jahres-Edition von "Oblivion", denn das Ende September wiederveröffentlichte Komplettpaket des Vorgängers gibt es hierzulande nicht offiziell.



tiges Agieren zum schnellen Ableben führt. Es hat also seinen Grund, dass Bethesda diesmal auf eine fixe Klassenauswahl zu Beginn verzichtet und Euch weitgehend frei erlaubt, Euren Charakter so zu entwickeln, wie es Euch behagt. Deshalb beherrscht Ihr von Haus aus nicht nur den Schwertkampf, sondern auch einige Zaubersprüche. Wie sich herausstellt, kommt man Arachniden besser mit einem magischen Flammenstoß denn einer scharfen Klinge bei, gerade wenn man noch etwas schwach auf der Brust ist. Hier macht sich eine weitere wichtige Änderung gegenüber "Oblivion" bemerkbar: Die Stärke des Feindes passt sich nicht mehr Eurem Level an. Wer also früh dicke

Bracken angeht, muss sich sehr in Acht nehmen. Auf dem Weg durch das Dungeon stoßen wir auf einige gemeine Fallen (wer nicht öfter speichert, ist selber schuld) sowie Rätsel, die nicht arg komplex sind, aber doch etwas Aufmerksamkeit und Kombinationsgabe erfordern. Kaum haben wir die Krallen gefunden, ist unsere Zeit vorbei – ärgerlich, denn

gerne hätten wir noch mehr Zeit in "Skyrim" verbracht.

Neben den positiven Eindrücken sind uns aber auch ein paar lästige Details aufgefallen: Die Menüführung wurde entschlackt, könnte aber noch mehr Klarheit verkräften. So braucht Ihr stets mehrere Klicks, um zur Karte zu gelangen. Auch der Schnellauswahl hätten mehrere ein-

stellbare Konfigurationen statt eines einzigen scrollbaren Mini-Menüs nicht geschadet – hier merkt man doch, dass der PC Bedienvorteile hat. Aber das sind zum Glück kleine Macken am Rande, die das Abenteuervergnügen nicht nachhaltig stören dürften: "Skyrim" wird so oder so ein großes Erlebnis. us



360 Die Charaktermodelle hat Bethesda so weit verfeinert, dass manche weibliche Bekanntheit tatsächlich inzwischen als attraktiv bewertet werden kann.



360 Dungeons sind bei "Skyrim" handgemacht und nicht mehr automatisch generiert – den Unterschied lernt Ihr schnell zu schätzen.

Es hat seinen Grund, dass auf eine fixe Klassenwahl verzichtet wird.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Bethesda, USA**
Hersteller **Bethesda**
Genre **Rollenspiel**
Termin **11. November**

DAS DEFAULT UNS

- » gewaltige und glaubwürdig inszenierte Welt, die lebendig wirkt
- » angenehm viele Freiheiten bei der Charakter-Entwicklung
- » ausgefeilte Missionen

DARAN MUSS BEARBEITET WERDEN

- » Handhabung von z.B. Inventar und Schnellauswahl teils fummelig

Fazit: Das Fantasy-Epos macht den Eindruck, dass es die hohen Erwartungen weitgehend erfüllen kann, auch wenn ein paar ungehobelte Kanten wohl nicht mehr abgefeilt werden.



SYNDICATE

Schlüpf in den Anzug eines Killers, der einer inneren Stimme folgt und seine Gegner in den Wahnsinn treibt!

Was bringt die Zukunft? Nette Reinigungsroboter, absurde Pillen, die nach Steak schmecken, oder gleich eine komplette Matrix? Im Jahr 2069 werden Menschen Chips eingepflanzt, die viel versprechen: Wohlbefinden, höhere Leistungsfähigkeit, Reichtum. Konzerne ködern Wohlhabende mit einem Leben in luxuriösen Oasen wie der schwebenden Stadt La Ballena. Und sie jagen die Armen, die sich die Chips nicht leisten können oder wollen. Außerdem massakrieren sich die Syndicate Cayman Global, Aspari sowie Eurocorp gegenseitig, um sich die neueste Technologie abzujagen. Auf EAs Präsentation in London nehmen wir als Söldner den Auftrag an, für Eurocorp einen Wissenschaftler

namens Chang zu finden und seinen Hirn-Chip-Speicher zu stehlen. "Zivile Opfer sind kein Problem, nur der Job zählt" macht Agenten-Kollege Merith mit der knarzigen Stimme eines John McClane klar, während er zwei Security-Leuten im Vorbeigehen die Birne wegpustet und einen verängstigten Wissenschaftler in einem Fahrstuhl hinrichtet. "Das hier ist ein echtes Syndicate, auch wenn es eben kein Top-Down-Shooter mehr ist. Die Waffen, die Brutalität und der hohe Schwierigkeitsgrad – alles drin" beschwichtigt Jeff Gamon, der bereits 1993 am originalen "Syndicate" mitgearbeitet hat.

Es bleibt alles anders

Tatsächlich übernimmt Entwickler



PS3 Mit diesem Gewehr schießt Ihr blau leuchtende Partikel um Ecken herum. Da kommen Feinde freiwillig aus ihrer Deckung hervor und rücken Euch offen auf den Pelz.

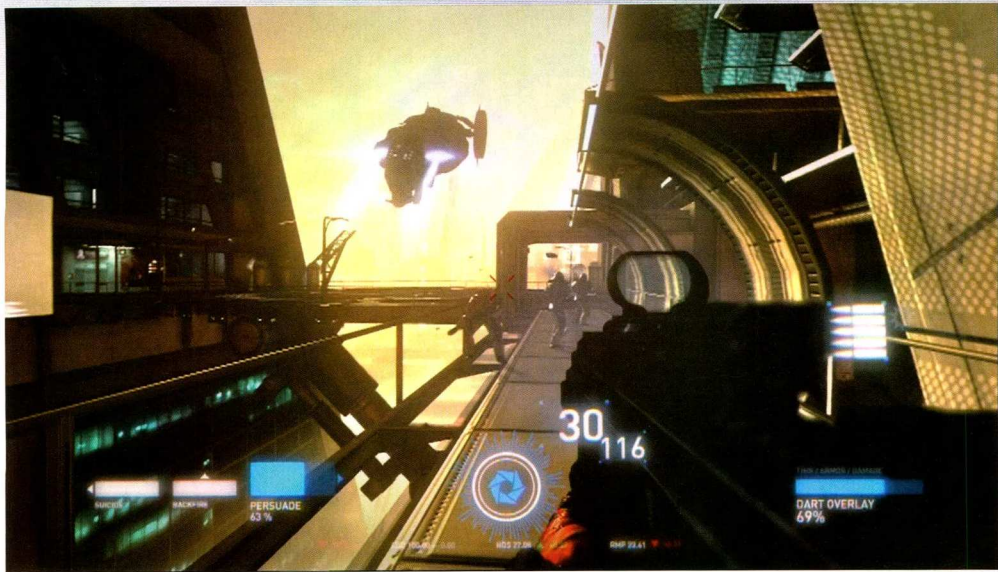
Starbreeze ("The Darkness") viele Motive des Originals, hievt den Taktik-Shooter aber auf eine neue Ebene: mit edler Grafik, schicken Lichteffekten und vor allem cleveren Ideen. So wurde uns als Eurocorp-Terminator ein militärischer Dart-6-Chip eingepflanzt, der uns nicht nur Selbstschussanlagen, Kameras und Mechs hacken lässt, sondern auch

Zugriff auf das neuronale Nervensystem der Menschen gibt. Einfach den Kopf anvisieren, aufs Knöpfchen drücken und den Chip überschreiben. Schon dreht der beobachtete Wachmann durch und erschießt zunächst seinen Kollegen, schiebt sich dann die Knarre in den Mund, drückt ab und sprengt so das Sicherheitsglas des Kontrollraums zusammen mit seinem Kopf in tausend Stücke. Spannend gestalten sich auch Experimente mit der Spielphysik. Die Labore sind mit Leitungen durchzogen, durch die flüssiger Stickstoff fließt, um die riesigen Prozessorfarmen zu kühlen. Öffnen wir per Hack das Sicherheitsventil der Schläuche, friert der austretende Stickstoff das Panzerglas der Anlage ein, welches nun unter Beschuss nachgibt. Wir fühlen uns an "Portal" erinnert, weil wir danach mit dem elektromagnetischen Gaußgewehr eine Art Hacktool durch die entstandene Lücke schießen, was die Sicherheitsschleuse öffnet, ohne

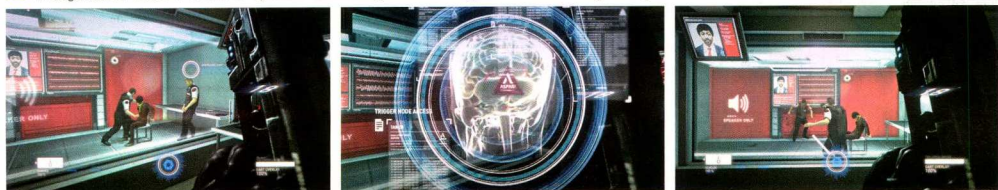


360 Zivilpersonen ergeben sich freiwillig. Dieser Forscher händigt Euch eine Gaußkname aus, zum Dank schlägt Ihr ihn nur k.o.!

Die Koop-Schlachten gehen fast als "Dark Souls" der Shooter durch.



PS3 Im Gegensatz zu "Deus Ex" seid Ihr in "Syndicate" auch bei Tageslicht unterwegs. Architektur und Gegnerdesign erinnern trotzdem stark an Adam Jensens Abenteuer.



360 So löst Ihr ein Problem, ohne Euch die Hände schmutzig zu machen: Die beiden Wacheleute nehmen einen Verdächtigen in einem Verhörzimmer auseinander. Hackt Euch in den Kopf des rechten Gegners, damit er erst seinen Kollegen niederschleift und sich dann selbst das Leben nimmt. Dabei zerbricht auch die Glasscheibe und Ihr könnt weiter.

sie direkt anvisieren zu müssen.

Stirb schneller – im Koop

Nachdem der Wissenschaftler getötet und sein Hirnschmalz abgesaugt worden ist, stürzen wir uns in eine Koop-Schlacht. Und die geht fast schon als "Dark Souls" der Shooter durch: Sie ist knallhart und unerbittlich. Wer auf Taktik pfeift, kassiert die Rechnung. Im Koop-Mehrspielermodus errichten wir unser eigenes Syndikat und zerschlagen dabei die Konkurrenz. War Eurocorp eben noch unser Auftraggeber in der Kampagne, wird es hier zum Feind. Und zu was für einem! Die KI-Truppen zählen nicht zur Fraktion "Bitte töte mich", sondern "Stirb, Schweine-

backe"! Die Spezialeinheiten starten Flankenmanöver, geben sich gegenseitig Feuerschutz und rücken vor allem nicht per Blöd-Automatismus den Kopf aus der Deckung, damit wir leichte Kopfschüsse verteilen können. Starbreeze bestraft Rambos, denn nur wer clever vorgeht, sich von Scharfschützen absichern lässt, Teamkameraden heilt und alle Hackmöglichkeiten effizient einsetzt, hat überhaupt eine Chance. Gegner lassen sich dabei nicht so einfach manipulieren wie in der Kampagne und als Suizidopfer oder Bodyguards missbrauchen. Hacks lassen lediglich die Schaltkreise des Opfers verrückt spielen. Unser Feind bekommt dadurch Elektroschocks verpasst und

ist einige Sekunden wehrlos – die müssen wir nutzen. Generell führt aber weniger der schnelle Vorstoß und mehr das behutsame Verschieben der Frontlinie zum Erfolg. Es gibt keine Klassen, vielmehr können wir mit Erfahrungspunkten beliebiges Equipment wie Waffen und Munition, aber auch Hacks kaufen. Einige sind aggressiv ausgelegt, andere dienen der Verteidigung, dritte beschleunigen bestimmte Aktionen. Das ist wichtig gegen Selbstschussanlagen und energetische Schilde von Wachrobotern, die nur in gehacktem Zustand überhaupt Schaden nehmen.

Das neue "Syndicate" will wirklich in die Fußstapfen des bockschweren

Vorfahren treten und die Chancen dafür stehen gut: Starbreeze könnte mit seinem Baby das schaffen, was schon "Deus Ex" geleistet hat: Die Kombination kerniger, taktischer, actionreicher Kämpfe mit starken Charakteren und einer sozialkritischen Geschichte. Zumindest lernt der Held auch die Aussätzigen kennen, die ohne Chip leben, und wer weiß – vielleicht will er ja auch mal vom süßen Honig des Lebens kosten, der uns ganz ohne Technologie einfach Mensch sein lässt? *bk*

System PS3 / 360
Entwickler Starbreeze, Schweden
Hersteller Electronic Arts
Genre Ego-Shooter
Termin 23. Februar 2012

DAS GEFÄLLT UNS:

- » dichte Atmosphäre
- » detailverliebtes Leveldesign
- » vielversprechende Story mit Sozialkritik
- » durch Hacking viel Abwechslung in den Schießereien
- » extrem fordernder Koop-Modus...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » ... der fast schon zu schwer ist – nach drei Kopftreffern sollten Gegner umfallen
- » merkwürdige Knieanimationsen

FAZIT » Stark inszeniert, gute Ideen und mit Koop-Modus für beinhardt Profis. Auch die Kampagne hat durch Setting, Ideen und Geschichte durchaus Hit-Potenzial.



PS3 Besuch beim Ohrenarzt: Um an einen Biochip zu kommen, der im Kopf dieses Wissenschaftlers steckt, führt Ihr eine Sonde durch sein Ohr ein, die mit feinen Drähten nach dem Objekt der Begierde sucht und es aus der Leiche zieht.





SONIC

THE HEDGEHOG

Geboren: 1991, Japan
Durchgestartet auf: Mega Drive
Anzahl der Spiele: ca. 70
Verkaufte Spiele: über 70 Millionen
Motto: Blauer Igel rennt und hüpf, um einen hochintelligenten Superschurken zu stoppen.

Entstehung: 1990 will Sega aus dem Schatten des Rivalen Nintendo treten, traut dem freundlichen Alex Kidd aber nicht zu, Super Mario Paroli zu bieten – um das junge Mega Drive zu pushen, muss ein neues Maskottchen her. Den internen Designwettbewerb gewinnt Naoto Oshima, sein blauer Igel (die Farbe orientiert sich am Firmenlogo) verweist die anderen eingereichten Hasen, Hunde und Gürteltiere auf die Plätze. Der anfängliche Projektname 'Mr. Needlemouse' wird rasch in 'Sonic' geändert, Segas 15 Mann starke AM8-Abteilung in 'Sonic Team' umbenannt.

Evolution: Nur kurz ist Sonic Hüpfspiel-Solist, das amerikanische Sega Technical Institute macht ihn zum Frontmann einer tierischen Truppe – Tails, Knuckles & Co. bereichern Sonics 2D-Abenteuer, bekommen aber auch eigene Titel. Sonic selbst wagt viele Genre-Experimente, die nicht immer gelingen, dem Igel aber Präsenz während der Jump'n'Run-Durstphasen garantieren. Sein Sprung in die dritte Dimension soll auf dem Saturn erfolgen, doch erst "Sonic Adventure" (Dreamcast) schafft das Kunststück. Zeitgleich verpasst Yuji Uekawa dem Firmenmaskottchen ein Redesign: Sonic wird schlanker, älter und weniger freundlich. Ab 2008 erleben wir eine spielerische Rückbesinnung – Sonic hüpf auch wieder in 2D.

Bedeutung: Obwohl der Erstling in Japan entwickelt wird, ist die Eroberung des US-Marktes erklärtes Ziel. Die Rechnung geht auf: Unterstützung von einer aggressiven Werbekampagne bringt Sonic das Mega Drive in puncto US-Verkaufszahlen auf Augenhöhe mit dem SNES. Dass die technisch feinen "Sonic"-Jump'n'Runs den "Mario"-Titeln spielerisch nie das Wasser reichen, stört nicht – Sonic avanciert zum Medienphänomen und Werbestar. Im Heimatland Japan bleibt ihm diese Popularität verwehrt. Während der Saturn-Ara wartet der Igel vergeblich auf ein neues Hüpfspiel, erst 1998 beweisen Naka und Iizuka mit "Sonic Adventure", dass Sonic auch in 3D brillieren kann und demonstrieren zugleich die Dreamcast-Power. Nach Segas Hardware-Ausstieg wird Sonic zum Hans Dampf auf allen Plattformen. Er ist und bleibt das Gesicht von Sega.

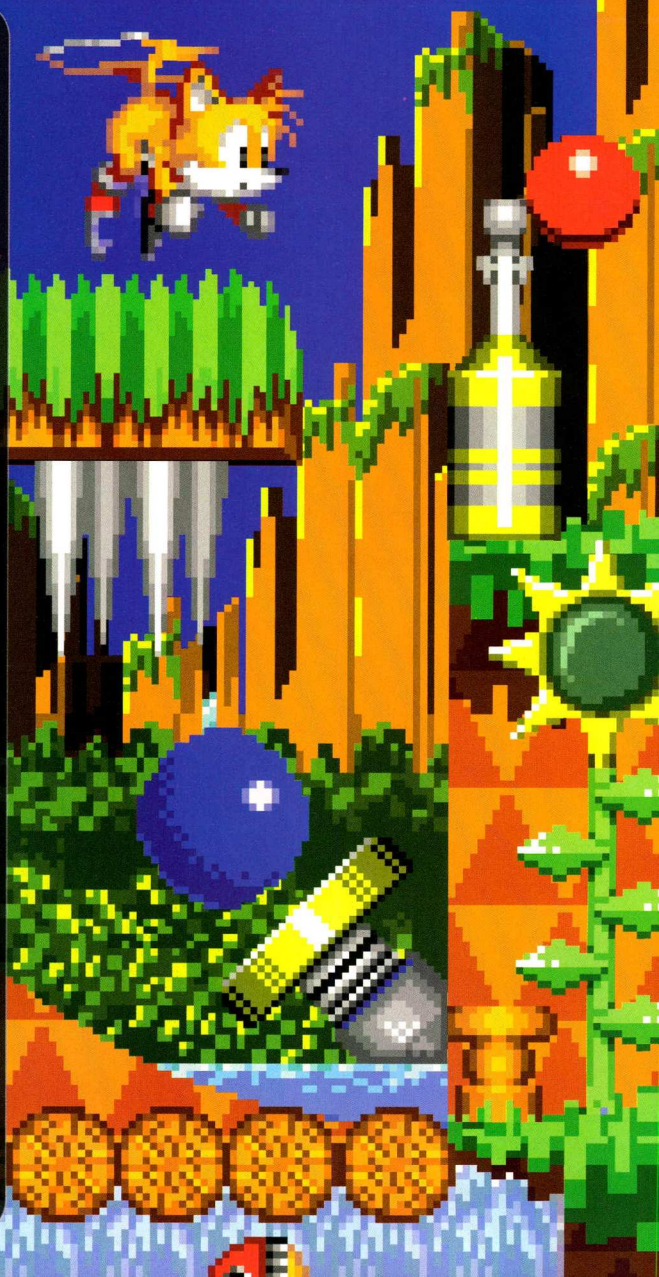
Hinter den Kulissen: Sonic wurde auf Christmas Island geboren, kann nicht schwimmen, steht auf Chili-Hot-Dogs sowie Breakdance und ist in "Christmas Nights" freischaltbar. Seinen ersten Auftritt feiert er vor "Sonic the Hedgehog" – als duffer Wunderbaum-Verschnitt im Cockpit von Yu Suzukis Arcaderaser "Rad Mobile". 1993 sponsert Sega den F1-Rennstall Williams, McLaren kontert mit einem Aufkleber, der einen überfahrenen Comic-Igel zeigt.

Wir lieben Sonic für:

- + die irre Geschwindigkeit
- + Loopings, Korkenzieher, Bumper & Co.
- + Gute-Laune-Grafik und schmissige Melodien
- + mutige Designentscheidungen und Genre-Experimente

Wir lieben Sonic trotz:

- unfair platzierter Stachelfallen und Feinde
- viel unausgereifter Action mit Shadow, Werwolf und Konsorten





Sonic experimentiert



Sonic Shuffle (2000)



Sonic the Fighters (1996)



Sonic Drift 2 (1995)



Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (1993)



Sonic the Hedgehog Spinball (1993)



Sonic R (1997)



Sonic Advance (2001)



Sonic Battle (2003)



Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen (2007)



Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (2008)



Sonic Free Riders (2010)



Sonic DS Demo (nicht erschienen)



Sonic X-treme (nicht erschienen)



Sonic Saturn (nicht erschienen)

Sonic flirtet in seinen 20 Lebensjahren mit zahllosen Genres (vom Rennspiel bis zum Beat'em-Up), infiltriert Nintendos Handhelds und sportelt schließlich Hand in Hand mit Langzeit-Feind Mario. Mit der "Sonic"-Demo für DS, "Sonic Saturn" und "Sonic X-treme" (beide Saturn) seht Ihr hier drei zusätzliche Prototypen, die es nie zum fertigen Spiel gebracht haben.



Sonic enttäuscht



Sonic the Hedgehog (2006)



Sonic the Hedgehog 4: Episode I (2010)



Sonic und die Geheimen Ringe (2007)

Sonic begeistert



Sonic Adventure (1998)



Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles (1994)



Sonic Rush (2005)

Sonic entsteht



Yuji Naka und Naoto Oshima



Hirokazu Yasuhara



Takashi Iizuka

Yuji Naka gilt gemeinhin als Sonic-Papa, dabei war der Coder nur einer von drei Vätern. Naka kümmerte sich um die Programmierung, Hirokazu Yasuhara um das Leveldesign – Naoto Oshima erschuf den Charakter Sonic; heute haben alle drei Sega verlassen. Takashi Iizuka ist seit Teil 3 dabei, führte Regie bei "Sonic Adventure" und ist derzeit Chef des Sonic Team.

Sonic sammelt



Limitierter Prisma-Würfel zum zehnten Jahrestag – samt 3D-Laser-Abbild von Sonic.



Trinkflaschen aus dem Sega-World-Park in Sydney, der im Jahr 2000 geschlossen wurde.



Pin-Set zum Fünfzehnten: Sega Frankreichs Geschenk an ausgesuchte Personen.



Tassen rund um den blauen Blitz – eine sogar in dessen Kopfform.



Sonic-Comics aus diversen Ländern – wenige schafften es 1994 über Bastei nach Deutschland.



Selten: französische Sonic-Senfgläser und ein "Sonic Adventure"-Glas aus Japan.



Super selten: Den Jubiläums-Dreamcast gab es nur für Sega-Angestellte oder als Preis.



Sonic-Walkie-Talkies – links die Version von 1993, rechts die 2010er-Neuaufgabe.



Englische Baseball-Jacke von 1992.

Sammelartikel von Alessandro Sanasi (collector@myway.de)

Lust auf bewegt-bewegendes Bildmaterial von Sonic? Dann surf auf www.maniac.de/wir-lieben-sonic



Sonic CD (1993)



Sonic Colours (2010)

Sonic zockt



SegaSonic the Hedgehog (1993): grafisch cooler, schwerer Arcade-Hüpfer mit Trackball-Steuerung.



Microsoft Xbox 360 4 GB Kinect Sensor & Kinect Sports

- 3.200 MHz CPU • 500 MHz GPU • 512 MB RAM • 4-GB-Speicher
- 5x USB, WLAN, LAN • inkl. Kinect Sensor und Kinect Sports

QXW56

NINTENDO DSⁱ



Nintendo DSi inkl. Pokemon

- In Pokemon schnappen sich die Fans mehr als 150 neue Pokemon im Paket mit einem Nintendo DSi.
- zwei Kameras • 8,3-cm-Display • Touchscreen
 - 256 MB Speicher • SD-Card • WLAN, DS-Slot
 - als weiße oder schwarze Edition erhältlich

QINW31/32

NINTENDO 3DS



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

QINW40/41/43

XBOX 360



Forza Motorsport 4

Hundert der aufregendsten Autos der Welt von über 80 Herstellern treten auf den besten Rennstrecken der Welt gegeneinander an.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- für Xbox 360

YSRX32

XBOX 360



Microsoft Xbox LIVE Goldmitgliedschaft

Mit der Prepaidkarte profitiert man drei Monate lang von den exklusiven Vorteilen, die die Xbox LIVE Goldmitgliedschaft bietet.

QXZM0M

NINTENDO 3DS



Tetris 3D

Jeder, der jemals diesen Klassiker gespielt hat, kennt die dazugehörige, weltberühmte Titelmusik und das großartige Erfolgserlebnis.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- für Nintendo 3DS

YSFN77

NINTENDO 3DS



F1 2011

Unter dem Motto „Sei der Fahrer, lebe den Mythos, stell Dich dem Wettkampf“ fährt man erneut um die FIA Weltmeisterschaft.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- für Nintendo 3DS

YSPN0B

Microsoft



Microsoft Control Pad Wired

Der Xbox 360 Controller ist in Sachen Flexibilität, Präzision, Kontrolle, Qualität und Komfort auf dem aktuellsten Stand der Technik.

- USB • für Xbox 360 und PC

QXZM0H

Wii



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)

QWVW22

NINTENDO 3DS



Dead or Alive: Dimensions

Der Kampfsport steht im Mittelpunkt der beeindruckenden 3D-Welten, in welchen 25 Kämpfer gegeneinander antreten.

- Freigegeben ab 12 Jahre
- für Nintendo 3DS

YSAN53

NINTENDO DSⁱ



FIFA Football 2012

Mit einer neuen Optik und einem verbesserten Spielgefühl von der Spielvorbereitung bis zum Schlussschiff bietet FIFA 12 echte Spieltags-Erfahrung.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- für Nintendo 3DS

YSPN09



59,90
2
12

The Legend of Zelda: Skyward Sword Limited Edition

The Legend of Zelda: Skyward Sword wird um unglaubliche Spielerlebnisse und neue Steuerungsmöglichkeiten bereichert. Die volle Bewegungskontrolle mittels Wii MotionPlus synchronisiert die Bewegungen des Spielers mit denen von Link und bietet eine intuitive Spielsteuerung.

- Remote Plus in Gold • Soundtrack auf CD • ab 12 Jahren • für Wii

YSAW7A



56,90

Batman: Arkham City

Batman: Arkham City baut auf der dichten Atmosphäre seines Vorgängers auf und schickt die Spieler nach Arkham City – ins neue Hochsicherheits-„Zuhause“ für Gotham Citys Rabauken, Gangster und kriminelle Superhirn. Die Geschichte dieser heiß ersehnten Fortsetzung spielt innerhalb der schwer befestigten Mauern eines sich im Herzen von Gotham City ausbreitenden Bezirks.

- Freigegeben ab 16 Jahren
- für PlayStation 3 und Xbox 360

YSATH4 / YSAXF2



33,99

pdp Kinect TV Mount Kit

- TV-Halter für Kinect-Sensor
- nutzt die VESA-Bohrungen des Fernsehers
- für Fernseher mit einer Diagonalen von 66 cm (26") bis 152 cm (60")

QXZE22



59,90

Splitfish FragFX SHARK WL

- Lasermaus mit 7 Tasten und Scrollrad
- zusätzliche Frag-Taste • 5 Buttons
- einstellbare Mausegeschwindigkeit
- kompatibel mit allen Spielen für die PS3
- für Mac, PC und PS3 • USB-Empfänger

QTZ50D



34,99

Sony MOVE Motion Controller

- PS3-MOVE-Controller
- kabelloser und enorm benutzerfreundlicher Controller für PlayStation-MOVE-Spiele
- ideal für Kampf- und Sport-Spiele

QTZ156



309,-

Sony PlayStation 3 320 GB

- Multimedia-Konsole der nächsten Generation.
- 3.200 MHz Cell-Prozessor und RSX-GPU
- Blu-ray-Laufwerk • 320-GB-Festplatte
- USB-A, LAN, WLAN, Bluetooth
- inkl. Motorstorm - Apocalypse • Frei ab 16 Jahren

QT#542

ALTERNATE

WELT HATS ERFUNDEN

Ideallinie



Forza Motorsport 4 » Fahrhilfen wie die Ideallinie erleichtern den Einstieg in den realistischen Rennsport.



F1 2011 » Hier wählen Motorsportler zwischen der Ideallinie in 2D und 3D – Letztere mahnt plastisch zum Bremsen.



Super Mario Kart » Ein per Cheat aktivierbarer Ghost-Fahrer hilft bei der Suche nach der Ideallinie.



Microprose Formula One Grand Prix » Die weiße Linie am linken Bildrand zeigt den schnellsten Weg ins Ziel.

Bis "Forza Motorsport 4" in der Xbox 360 rotieren konnte, durchlief das Genre der Rennspiele eine Vielzahl bemerkenswerter Entwicklungen. Der virtuelle Motorsport wandelte sich seit "Speed Race" (1974, Arcade) mit zunehmender Rechenleistung von der simplen Pixelraserei zur hochkomplexen Fahrsimulation. Parallel dazu existieren freilich etliche weniger realistische, einsteigerfreundlichere Bleifüß-Games und Fun-Racer. Um auch ungeübte Spieler an die feinen, anspruchsvollen Fahrnuancen von "F1", "Gran Turismo" oder "Forza" zu gewöhnen, implementieren Entwickler heutzutage eine Reihe von Fahrhilfen, die mit zunehmender Routine deaktiviert werden können. Die meisten davon – etwa Lenk- oder Bremshilfen – wirken sich unmittelbar auf das Handling der virtuellen Boliden aus, die Ideallinie jedoch nicht. Sie markiert vielmehr den schnellsten Weg zum Ziel und unterstützt so den nach Perfektion strebenden Piloten auf der Jagd nach der Bestzeit.

Der schnellste Weg zum Ziel

Moderne Ideallinien sind optional einblendbar, ihr Einsatz zieht mitunter sogar geringer ausfallende Preisgelder nach sich. Spätestens mit Beginn der "Forza"-Reihe verraten Ideallinien durch ihre Farbe, ob die Geschwindigkeit angepasst werden muss. Ähnlich nützlich ist eine alternative 3D-

Fordert uns heraus!

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

Anzeige wie im jüngst erschienenen "Formel 1 2011": Nähert sich das Fahrzeug engen Kurven, mahnt eine Rotfärbung zum Bremsen, die Höhe der Anzeige unterstreicht Effekt und Sichtbarkeit.

Noch leichter zu erkennen ist der 'Geistfahrer'. Dieser schemenhafte Konkurrent ähnelt in seiner Funktion der Ideallinie: Er repräsentiert Bestzeiten von Entwicklern, Online-Rekordhaltern oder KI-Piloten, deren Fahrleistungen sich allmählich der perfekten Runde entlang der Ideallinie annähern.

Doch noch ehe 1992 in "Super Mario Kart" der erste Geistfahrer per Trick aktiviert wird, debütierte im selben Jahr die reguläre Ideallinie in einem "Formel 1"-Rennspiel, wenn auch ohne offizielle Lizenz: Geoff Crammonds "Microprose Formula One Grand Prix" für Amiga (und später Atari ST, PC) markiert einen Meilenstein des modernen Rennsports. Auf Texturierung der Polygonobjekte wird zwar noch weitgehend verzichtet, dafür überzeugt "F1GP" spielerisch und bietet zahlreiche Tuning- und Editierungsoptionen für Teams und Fahrer. *mh*

Abkürzungen – Ideallinien abseits der Rennstrecke



Ob geheime Sprünge über die Streckengrenzung wie bei "F-Zero" oder alternative Routenabschnitte à la "WipEout HD" – zahlreiche Rennspiele bieten zusätzliche Möglichkeiten zur Zeitersparnis.

Neben dem Bestreben, möglichst kritisch der Ideallinie zu folgen, bieten Videospiele weitere Möglichkeiten, Rundenrekorde zu knacken, die in der Realität fehlen. Vor allem bei weniger simulationslastigen Rasern finden sich häufiger Gelegenheiten, den vorgegebenen Kurs zu verlassen und Teile der Strecke zu überspringen. Dieses Prozedere erinnert an die Vorgehensweise von Speedrunnern, die mit profundem Kenntnis eines Spies Besonderheiten und Schwachstellen des Level- respektive Streckendesigns ausnutzen, um die Durchspielzeit



zu senken. Schon 1991 erlaubt "F-Zero" (SNES), durch geschickten Einsatz der Bonus-Booster an Sprungschancen Passagen zu überspringen. Diese Tradition blieb nicht nur im Kart-Spaß "Super Mario Kart" und vielen weiteren Spielen erhalten, auch der moderne Highspeed-Raser "WipEout HD" (PS3) bietet auf gewundenen, hügeligen Strecken eine Reihe zeitsparender Sprünge, die präzisen Einsatz der Beschleunigungsschleife, Booster und Barrel Roll-Rotationen erfordern. Auch einfacher zu findende alternative Streckenabschnitte verbessern die Rundenzeit.

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

SPIELSPASS

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

99

FAZIT » Das älteste 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 Text).

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

SO TESTET M!

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



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

3D-FAKTOR



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

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

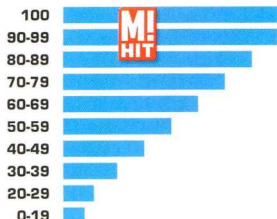
SO WERTET M!

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

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

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

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



Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht.

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

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.



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Uncharted 3 (PS3)
 Hört zurzeit: The Answer – Revival, Textures – Dualism



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: Sonic Generations, Rage (360) Super Mario 3D Land (3DS)
 Liest zurzeit: Khaled Hosseini's Bücher



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Forza Motorsport 4 (360), Batman: Arkham City (PS3)
 Sieht zurzeit: Tucker & Dale vs. Evil



"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Batman: Arkham City (360)
 Sieht zurzeit: Star Trek: Deep Space Nine
 Liest zurzeit: D. Mazzuchelli: Asterios Polyp



"LAHM"

Tobias Kujawa

Experte für: Action, Ego-Shooter, Rollenspiele, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: Battlefield 3 (PS3), Batman: Arkham City (PS3)
 Hört zurzeit: Dream Theater: A Dramatic...



"LAHM"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Rune Factory: Tides of Destiny (PS3)
 Sieht zurzeit: Meister Eder u. s. Pumuckl



"MULL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Battlefield 3 Beta (PS3), Free Realms (PS3)
 Sieht zurzeit: The Unit – Staffel 4

Super Mario 3D Land

3DS Jump'n'Run

6



3DS Die Biene Mario aus "Super Mario Galaxy" sucht ihr vergebens (es gibt nur feindliche Honigsammler), das herzige Waschbär-Kostüm ist aber ein mehr als würdiger Ersatz. Hier ist es sehr praktisch, weil die Blöcke nach der ersten Berührung wegzurzeln.

» Folgende Situation habe ich unzählige Male erlebt: Münze eingeworfen, drei Leben bekommen. Dann mit glänzenden Augen und schweißnassen Händen gespielt – ich gegen den Automaten. Rings um mich herum Lärm, ach was, Musik in meinen Ohren – ein berauschendes Konzert aus Retro-Geplepse, dem Klappern von Flippern bzw. neuen Münzen aus dem Wechselautomaten und dem "Daytona"- und "Hydro Thunder"-Ruf im Hintergrund.

Dann ein Augenzwinkern, ein unachtsamer Moment, ein kurzes Die-schwitzigen-Hände-am-Shirt-Abwischen. Schon raubt ein gepiercter Zwischenboss, ein schwer sichtbarer Asteroid, ein zuckersüßes Pixelwesen eines meiner kostbaren drei Leben. Ich hatte doch nur drei! Dann noch eines und Sekunden später ist auch das letzte futsch. "Insert Coin" befiehlt der Automat. 10... 9... ich

muss nur kurz... 8... 7... eine Münze... 6... aus der Tasche holen... 5... Press Start! Ich gehorche gerne, schließlich will ich die späteren Levels sehen, will am Ende mein "MAT" in die High-Score-Liste meißeln. Wenn die Münzen alle sind, bevor das Ziel erreicht ist, ist ein wütendes "AAA" (bzw. "SNK" – vielleicht wisst Ihr, was ich meine) alles was bleibt, und auch das nur für Sekunden. Dann beginnt die verlockende Dauerschleife aus Intro, Insert-Coin-Aufforderung und Titelschirm von Neuem und sucht sich ein frisches Opfer aus. Und auch dieses wird um jedes einzelne Leben banger...

Wer "Super Mario 3D Land" spielt, dem wird das nicht passieren. Ich habe den 3DS angeschaltet, drei Levels gespielt, gerade mal zehn Minuten den Mario-Lenker gemimt und schon prangt rechts oben die Zahl 11. Kann das sein? Elf Leben nach zehn

Minuten? Ist ja nicht gerade schwer, denke ich mir. Doch meine Erfahrung sagt mir, dass das nicht so bleiben muss – zu gut habe ich die allerletzte Prüfung aus "Super Mario Galaxy 2" im Kopf. Was für ein perverses schweres Höllending – ein Mario-Spiel kann das eingangs beschriebene Bängen um jedes einzelne Leben also durchaus auslösen, das weiß ich. Aber hier: Auch in den nächsten Minuten keine Spur von Nervenkitzel. Nintendo will mich wohl auf andere Art kriegen: Mit dem komischen 3D-Effekt, der das Spielerlebnis so viel toller machen soll. Und mit den stets sympathisch-bunten, fröhlich-freundlichen Levelkonstruktionen, die mir in den schönsten Primärfarben entgegenleuchten. Gut, ich muss zugeben, dass es funktioniert: Marios Animationen, die Knuddelfeinde und die einmal mehr sensationell unfähigen Toads machen gute Laune, bauen im



Filip Kaczor

Ich habe ein paar sehr schöne Stunden mit Mario verbracht, musste aber feststellen, dass es diesmal nichts gravierendes Neues zu entdecken gibt. Dass "Super Mario 3D

"SUPER"

Land" trotzdem ein großartiges Spiel ist, steht außer Frage – Grafik, Steuerung und der 3D-Effekt sind klasse! Jedoch empfinde ich ein wenig Wehmut, wenn ich an die großen Sprünge früherer Episoden zurückdenke – in "Super Mario 3D Land" sind die Levels schnell geschafft, die Unterhaltung ist zumeist von kurzer Dauer. Und doch kehre ich ein ums andere Mal gerne in die bunten Welten zurück, um weitere Münzen zu ergattern. Ich meine, jeder 3DS-Besitzer sollte diese Perle besitzen, und hoffe, dass der Nachfolger noch einen drauf legt.



3DS An einigen Stellen kann Mario durch ein Fernglas blicken – entdeckt den Toad, damit er Euch ein Item zuwirft.

Nu eine Bindung zum Spiel auf. 'Mag mich', sagt "Super Mario 3D Land", und ich bin versucht, ganz laut "Und wie ich dich mag!" zu rufen, obwohl wir uns erst 30 Minuten kennen. 30 Minuten Spielzeit heißt übrigens auch 18 Leben im Reservetank...

Viel Feind, viel Spaß

Habe ich schon erwähnt, dass die Gumbas mal wieder zum Knutschen sind. Das darf nämlich nicht unerwähnt bleiben! Mein Lieblingsfeind (knapp vor den Käfern, siehe Seite 58 links oben) aber ist der unbeholfene blaue Drache mit den Stummelflügeln – Ihr werdet ihn erkennen (und



3DS Netze Idee: Die violetten Blöcke könnt Ihr per Kopf-Kraft stufenweise nach oben hauen und Euch so eine Brücke nach Wunsch basteln.



3DS Dieser Klotz hält sich für schlau: Er flitzt nach links und rechts, so dass Mario schwer vorbeilaufen kann. Der Trick: Hüpf hoch, um ihn aus dem Konzept zu bringen.



30S Nintendo kombiniert die Items Propeller-Pilz und Propeller-Block aus "NSMB Wii" zur neuen Propeller-Block-Verwandlung (oben) und schickt Mario aufs Hochseil (unten).

hoffentlich leben lassen). Nach circa 60 Minuten Spielzeit (ich bin jetzt schon bei absurden 30 Leben) habe ich Marios komplettes Bewegungsrepertoire verinnerlicht bzw. gelernt, mit seinen Unzulänglichkeiten zu leben. Der Schnauzbart kann zwischen zwei Wänden hin und her springen, als wandelnde Mütze geduckt umherwatscheln und dann einen größeren Satz nach hinten machen. Mit etwas Übung gelingt sogar der Weitsprung aus "Super Mario Galaxy", allerdings ist er hier von geringerer Bedeutung. Daran ist übrigens der Waschbär

schuld, dazu aber später mehr. Wir waren bei Marios Moves: Weil der Klempner in "Super Mario 3D Land" recht langsam unterwegs ist, klebt Euer Daumen oft auf dem Sprint-Button – dann springt ihr nämlich auch damit! Und kein lebensrettender Drehsprung aus "Galaxy", der Euch stets ein wenig neue Höhe schenkte. Und trotzdem ist das Spiel einfacher als die 3D-Wii-Titel? Ist es. Also einfacher als "New Super Mario Bros. Wii"? Ist es. Der Hauptverantwort-



30S Das Keks-Level sieht harmlos aus, ist es aber nicht: Weil die Butterkeks-Plattformen auf Mario zukommen, könnt Ihr leicht daneben springen.

liche dafür ist – neben den zahmeren Plattformkonstruktionen – ein Item, ein harmloses Blatt. Einmal aufgesammelt, schlüpft Mario ins Waschbär-Kostüm. Zwar kann er dann nicht wie ehemals auf dem SNES elegant durchs Level fliegen, dafür lässt ihn der Waschbärschwanz lange durch die Luft trudeln, sprich nach einem Sprung ganz sacht zu Boden sinken. In Verbindung mit Marios hilfreichem Schatten sind so selbst vertrackte Hüpfabschnitte nur ganz selten ein Problem. Das ist in etwa so, wie wenn Yoshis Zappelsprung unbegrenzt lange dauern würde.

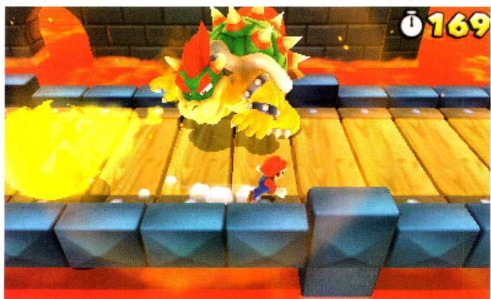
jederzeit aktivieren dürft, verbringt Ihr einen stattlichen Anteil der Gesamtspielzeit als Feuer-Mario, italienischer Waschbär oder Bumerang-Mario. Ups, verplappert. Zum Bumerang komme ich später zurück – wie ein Bumerang eben. Und weil Nintendo großzügig ist, wandern sogar aktivierte Items oft wieder in den digitalen Rucksack zurück. Ein Beispiel: Mario ist klein, Ihr habt Angst. Also verwendet Ihr das Blatt aus dem Vorrat, um ihn zum Waschbär zu machen. Im nächsten Moment haut Ihr aber eine Feuerblume aus einem unschuldigen Fragezeichenblock – die kann man ja nicht einfach so liegen lassen. Also sammelt Ihr die Blume auf und schon streift Mario das weißrote Dress über und wirft mit Flam- ➤ weiter auf Seite 58

Item im Tank

Weil Ihr auf dem unteren Bildschirm ein zusätzliches Item bunkern und

MARIO FÜR ALLE – DANK HILFE-FUNKTION

Obwohl "Super Mario 3D Land" das leichteste Klempnerspiel seit Gumba-Gedenken ist, kann es durchaus vorkommen, dass Ihr fünfmal in Folge abstürzt – und sei es nur, weil Ihr unbedingt eine schwierige Sternennünze ergattern wollt. Nach dem fünften Tod taucht eine Itembox neben Mario auf, die ein goldenes Blatt enthält (das Ihr aber nicht nehmen müsst). Wer zugreift, macht Mario zum silbernen Waschbär, der natürlich schweben kann und ganz nebenbei unverwundbar ist. Er zerdeppert (Wump-)Blöcke, radiert Feinde im Vorübergehen aus und bleibt selbst bei Kontakt mit einer Stachelwand seelenruhig stehen. Kurz: Das Spiel wird kinderleicht. Beißt Ihr fünf weitere Male ins grüne Gras, bietet Euch das Spiel einen Teleport zur Zielfahne an – dann habt Ihr das Level ohne eigenes Zutun geschafft.



30S Retro-Liebe: Marios Duell mit dem Krötenkönig stellen eine liebevolle und spaßige Hommage an die ersten Aufeinandertreffen der beiden Videospiel-Ikonen dar.



Super Mario

Eine Ode an die dritte Dimension

Mario ist allgegenwärtig – doch seit 1996 nur fünfmal durch 3D-Welten gehüpft. Wir lassen diese seltenen Spieleperlen Revue passieren.

SUPER MARIO 64

„Einfach unglaublich: perfektes 3D-Mario mit allen Miyamoto-Tugenden, grafisch ein einziges Kunstwerk“, urteilt – ach was – frohlockt MANIAC-Tester Martin Gaksch im Sommer des Jahres 1996. Mittlerweile ist der grafische Glanz von Marios Polygon-Erstling verfallen, die Liebe zum Detail, die in

den tapsigen Animationen des Klempters steckt, ist aber immer noch beeindruckend. Dank des runderneuten Oberweltssystems, punktgenuauer Steuerung, teils sehr anspruchsvoller Sprungpassagen und einer Vielzahl an Manövern demonstriert Nintendo, dass ein 3D-Jump'n'Run so perfekt austariert sein kann wie 2D-Genrevertreter. Zum DS-Launch 2004 schickt Nintendo mit "Super Mario 64 DS" den Klemptner erneut auf die Jagd nach den über 100 Sternen – obendrein wartet ein Satz launiger Touchscreen-Minigames. Aus heutiger Sicht ist vor allem die Kamera verbesserungswürdig, das Prädikat "zeitloser Klassiker" verdient "Super Mario 64" dennoch!



N64 Das verzwickte aufgebaute Märchenschloss dient Mario als Oberwelt.



N64 Solche Passagen setzten Maßstäbe, ein Niveau das nur Nintendo selbst toppte.



N64 Mitgedacht: Im Quetsch-Würfel fehlt eine Seite. Rein mit dir, Mario!



N64 Die böse Kröte in all ihrer Polygonsprache – da hilft nur der Schwanzwurf.

SUPER MARIO SUNSHINE

Ollis Fazit zu "Super Mario Sunshine" fällt 2002 etwas weniger euphorisch aus: "Keine Revolution, aber eine perfekte Evolution – knackiger 3D-Hüpfer mit viel Abwechslung und hervorragender Steuerung." Der zweite Polygonauftritt des Maskottchens misst dem Element Wasser, genauer gesagt

Marios Wasserspritze, große Bedeutung bei. Ihr könnt Euch frei über eine paradiesische Oberwelt bewegen, die Ihr vom Schmutz eines finsternen Klemptner-Klons befreien müsst – es warten spritzige Bossfights und rasante Rutschpartien. Mal spült Ihr verschlammte Auen sauber, mal katapultiert sich Mario per Wasser-Jetpack an schwer erreichbare Stellen. Sogar Knuddeldino Yoshi hat in der knallbunten Welt der Piazza Delfino sein Zuhause, kann sein Herrchen aber nicht in die teils bestialisch schweren Hüpfabschnitte begleiten – besonders wenn Mario ohne Wasser-Booster unterwegs ist, zieht die Schwierigkeit dramatisch an.



GC Gut versteckt: Auf der Ferieninsel Isla Delfino müsst Ihr die Levelingänge finden.



GC Das Vorbild "Super Mario 64" ist bei mancher Plattform-Passage offensichtlich.



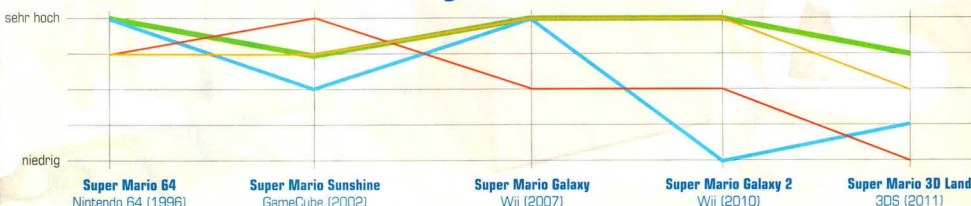
GC Reinemache-Mann Mario sorgt mit seiner Wasserspritze für neuen Glanz.



GC Wie fies: Mario zieht dem Riesenslobber die Tentakel lang.

Marios 3D-Abenteuer im Vergleich

■ Qualität ■ Innovation ■ Schwierigkeit ■ Umfang



SUPER MARIO GALAXY

Levelkanta hinausschreiten. Miyamotos Team brennt ein Ideen-Feuerwerk ab, das

Marios Wii-Titel erstaunt MANIAC-Tester André Kazmaier im Herbst 2007 ein ums andere Mal: "Ein Quell an Kreativität mit genialer Spielbarkeit und famoser Optik." Nintendo schafft es tatsächlich, den Wow-Effekt von "Super Mario 64" zu wiederholen – das neue Planeten- und Gravitationsprinzip lässt Euch über die altbekannten Team

seinesgleichen sucht – da werden die Wii-Referenzgrafik und die abermals perfekte Steuerung schon fast als gegeben hingenommen. Lediglich die nur guten Unterwasser-Passagen und die etwas umständliche Oberwelt fallen aus dem Rahmen. Dafür sprengen Umfang und Abwechslungsreichtum der Welten selbigen: Mario gleitet an Pustelblumen über Weltall-Wiesen, läuft kopfüber durchs Fell einer Bienenkönigin, vertreibt Würmer aus Apfelplaneten und reist nach Wolkenkuckuckshaus – dabei reicht die Schwierigkeit von Spaziergang bis Hollentrip. Auch bei Kostümen und Items lässt sich Nintendo nicht lumpen: Eis-Mario, Sprungfeder-Mario, Bienen-Mario, Geist-Mario und düsterer Flug-Mario trumphen mit massig Spezialfähigkeiten auf.



Wii Süße Sternchen und eine adrette neue Dame warten in der Oberwelt.



Wii Grimmige Felsquader jagen Mario – da steht die Spielwelt schon Kopf.



Wii In der Spielzeug-Welt warten feurige Feinde – überseht sie nicht im Farbenmeer!



Wii Angriff aus der Erde: Der Maulwurf sieht knuffig aus und ist rasch besiegt.

SUPER MARIO GALAXY 2

dierte, sind hier frische Konzepte Mangelware, darüber täuscht auch die kompetente Integration von Zappeldino Yoshi nicht hinweg. Wir entdecken sogar manch dreist

2010 zieht Tester Matthias vor Nintendo den Hut: "Auch das zweite galaktische Mario-Abenteuer ist spielerisch konkurrenzlos gut und strotzt vor Ideen". Dennoch muss sich Big N Kritik gefallen lassen – wo uns der Vorgänger mit neuen Ideen bombardiert, sind hier frische Konzepte Mangelware, darüber täuscht auch die kompetente Integration von Zappeldino Yoshi nicht hinweg. Wir entdecken sogar manch dreist

recyceltes Level aus dem ersten Teil und bemängeln die kaum sichtbare grafische Weiterentwicklung – auch an Nintendos Kreativitätung geht die in den letzten Jahren dramatisch erhöhte Frequenz neuer "Mario"-Episoden nicht spurlos vorüber. In spielerischer Hinsicht ist aber auch "Super Mario Galaxy 2" nahe an der Perfektion: Die Wii-Steuerung könnte besser nicht sein, das Leveldesign spielt geschickt mit der Schwerkraft und die pfiffigen Bossduelle verlangen Euren Reaktionen alles ab. Neben zwei frischen Kostümen (Feld- und Wolken-Mario) entdecken wir wie in "New Super Mario Bros. Wii" Nintendos Hilfefunktion – wer zu oft in die Tiefe purzelt, freut sich über ein dreistufiges Hilfesystem, das jedermanns Fähigkeiten gerecht wird.



Wii Per 3D-Sternschiff reist Mario über eine simple 2D-Karte.



Wii Klapptastisch: Lasst die Kettenhunde abstürzen, ohne selbst zu fallen.



Wii Dem Blasebalg-Yoshi geht rasch die Luft aus – auch im übertragenen Sinne.



Wii Großartiger Zwischenboss: Mario balgt sich mit einem Weltall-Tatzelwurm.

SUPER MARIO 3D LAND

Kart aber in der Werkstatt ist und erst im Dezember auf die Piste darf, spurtet der Tausendsassa per pedes zu Hilfe. Seine

Nintendos jüngste Handheld-Konsole schwächelt, die bislang besten 3DS-Games sind Umsetzungen renommierter Perlen – "Super Street Fighter IV 3D Edition" und "Zelda: Ocarina of Time 3D". Und was macht Iwata, wenn Not am Mann ist? Er ruft den Klempner an! Weil Marios Kart aber in der Werkstatt ist und erst im Dezember auf die Piste darf, spurtet der Tausendsassa per pedes zu Hilfe. Seine

Mission diesmal: Eine entführte Prinzessin und die 3DS-Verkaufszahlen retten. Wie ihr den vier Test-Seiten vor und nach dieser Doppelseite entnehmen könnt, sind Marios Methoden – vor allem im direkten Vergleich mit den "Galaxy"-Titeln – eher hausbacken. Doch trotz weniger pfiffiger Kostüme (dafür mit Waschbar-Outfit!) begeistert auch "Super Mario 3D Land" von der ersten Sekunde an – technisch dank toller 3D-Effekte, spielerisch dank abermals konkurrenzlos ideenreicher Levelbauten. Dass das Gros der Landschaften abstrakter ausfällt (Würfelkonstruktionen statt Wiesen) stört nicht, ist aber augenscheinlich. Und auch nach dem eigentlichen Abspann, den Hüpfprofis leider viel zu rasch sehen, hat Nintendo so einige Überraschungen parat.



3DS Zurück zu den Wurzeln: Ihr wählt die Hüpfweiten wie anno 1991.



3DS Sprünge an den dunklen Block lassen eine gelbe Würfelbrücke entstehen.



3DS Geisterhäuser dürfen nicht fehlen – viele kommen auf dem 3DS aber nicht vor.



3DS Die Bowser-Kämpfe erinnern an das allererste Stelldichein mit dem Schuft.



Matthias Schmid

Ich bin nicht enttäuscht von "Super Mario 3D Land"! Warum sollte ich? Weil Nintendo einen nur exzellenten Hüpler abliefern, anstatt wie vor vier Jahren das Genre

"SUPER"

neu zu definieren? Ich kann doch auch einen Actionfilm im Kino genießen, ohne loszuheulen, dass "Terminator 2" aber schon noch besser war. "Super Mario 3D Land" hat geschafft, was es soll – es hat mich dazu gebracht, ein Gerät in die Hand zu nehmen (und nicht mehr loszulassen), das mich bisher kaum begeistern konnte. Abend um Abend blieb meine HD-Glotze schwarz, die Xbox 360 aus – "Rage", "Batman" und "Forza 4" müssen eben warten, wenn Mario zu Gast ist. Vor allem, wenn der schmerzabhängige Tausendassa ein Waschbär-Kostüm trägt und bunten Knuddelkatern und Fauchedinos auf der Ruhe herumhüpft! Ernsthaft bemängeln muss ich nur Umfang und Schwierigkeit – das Spiel ist zu kurz und viel zu leicht! Dass das Leveldesign diesmal weniger verrückt und überraschend – kurz: weniger galaktisch – als in "Super Mario Galaxy" sein würde, war schon nach dem E3-Prospekt klar. Dennoch steckt der Spielspaß in jedem Polygon – das pure Herumflitzen und -hüpfen, die Suche nach Bonusräumen, Items und Münzen oder die Jagd nach der Bestzeit machen immer wieder saumäßig Spaß. Und obwohl ich mich zur Fraktion der 3D-Muffel zähle, hat mich Nintendo auch in diesem Punkt vom Gegenteil überzeugt – der Tiefeneffekt ist eine Schau!

menkugeln. Das Waschbärblatt ist dann nicht futsch, sondern wandert brav auf den unteren Bildschirm. Für Jump'n'Run-Neulinge hat sich Nintendo ein zusätzliches Hilfesystem ausgedacht, mehr dazu im Kasten unten. Ach so, fast vergessen: Nach drei Stunden bin ich in der fünften von acht Welten und habe einen



3DS Baum-Sprint: spielerisch supersimpel, dank minimalistischer Bilderbuch-Optik und knuffiger Feinde aber sehr spaßig.

Vorrat von knapp 60 Leben angesammelt. Wo bist du Bowser? Ich bin unbesiegbare!

Doch zurück zur versprochenen Erklärung des Bumerang-Kostüms: Sammelt ihr das Item in Form des australischen Wurflholzes auf, schlüpft Mario in die Haut eines Bumerang-Koopa. Mit Eurem blauweißen Wurfgeschoss könnt ihr fortan nicht nur Feinde ausknocken (auf dem Hin- und Rückweg des Bumerangs), sondern auch Münzen einsacken. Pling. 100 Münzen. Wieder ein Leben mehr. Dankeschön. Das funktioniert sogar mit den großen Goldtalern, die Miyamoto (vermutlich höchstpersönlich, während er fies kicherte) in dreifacher Ausführung in jedem Level platziert hat. Die

sind erheblich einfacher zu holen als ihr das aus den beiden "New Super Mario Bros."-Teilen für Wii und DS gewohnt seid. Schon beim ersten Durchlauf einer Stage sackt ihr gerne mal zwei oder sogar alle drei Dukaten ein. Das solltet ihr auch – ihr werdet sie an einigen Stellen des Spiels zum Weiterkommen benötigen. Und obwohl in jedem Level die Uhr tickt, ist das Zeitlimit kein allgegenwärtiges Damoklesschwert – gut so.

Kurz vor dem Ende – ich kann den Prinzessinnenräuber förmlich riechen – hat sich mein Lebenskonto bei 80 eingependelt. 80! Und ich habe

Euch immer noch nicht erklärt, dass Mario nach dem klassischen Prinzip pro Leben mehr Treffer einstecken kann, je besser ihr ausgerüstet seid: Feuer-Mario. Autsch. Großer Mario. Autsch. Kleiner Mario. Autsch. Toter Mario – ist hiermit nachgeholt. Und die "Sunshine"- und "Galaxy"-Kenner unter Euch haben begriffen, dass das Mehrkammern-Lebensenergiesystem erst einmal auf Eis gelegt ist. Apropos Eis: Rutschige Untergründe gibt es im gesamten Spiel nicht – das hat mich überrascht.

Wie in jedem 3D-Mario sind auch in der 3DS-Premiere bestimmte

3D-EFFEKT – DER SCHALTER INS GLÜCK?

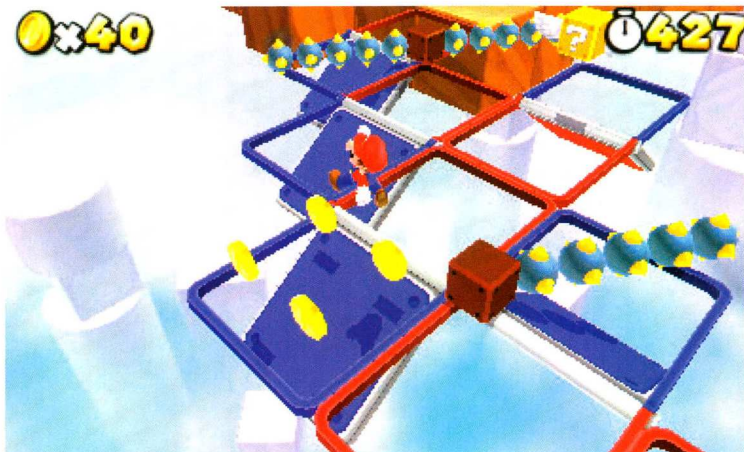
Das unten abgebildete Bilder-Duo ist ein extremes Beispiel für den gewieften Gebrauch des Tiefen-Effekts: Schiebt ihr den Schalter hoch, könnt ihr durch genaues Hinsehen schon links erkennen, dass der Block mit der Sternmünze darauf nicht Teil der hinteren Reihe ist, sondern davor im Raum schwebt. Als Hilfestellung dürft ihr in diesen Räumen Mario auf einen Schalter stellen und so in eine 2D-Sicht umschalten. Leider sind derlei kreative Nutzungen selten – das soll Euch jedoch nicht davon abhalten, mit aufgedrehtem 3D-Effekt zu zocken. Wir haben ein ums andere Mal (Feuer-) Blumentöpfe gestaut, wie eindrucksvoll eine Stachelwalze in die dritte Dimension schwingt oder ein Rammbock aus dem Bild schießt. Wenn Mario einen Feuerball oder Bumerang in Richtung des Spielers schleudert oder durch dreidimensionales Schneegestöber läuft, glaubt ihr förmlich, nach den Ingame-Elementen greifen zu können. Natürlich ist der exzessive 3D-Genuss einmal mehr recht anstrengend für Eure Augen.



3DS Wenn Mario zum Teleportations-Block läuft, beamt der ihn zum nächsten Levelabschnitt. Im Gegensatz zu vielen Türen und Röhren klappt das nur in eine Richtung.

STREETPASS?

Leider konnten wir die Streetpass-Funktion von "Super Mario 3D Land" noch nicht unter realen Bedingungen testen. Zum Glück verrät das Spiel zu einem bestimmten Zeitpunkt, welches Gimmick Euch erwartet: Ihr trefft in der Oberwelt des Spiels immer wieder auf kleine, dreidimensionale Boxen, in denen Ihr rasch Gegner ausschalten oder Items horten müsst. Diese Boxen werdet Ihr per Streetpass mit anderen Spielern tauschen können.



305 Großartiger Geschicklichkeitstest: Bei jedem Sprung klappen die blauen Felder hoch und die roten weg (bzw. andersherum).

Plattformparcours vermehrt aus den neuen grünen Ausklapp-Feldern, die – einmal aktiviert – nur Sekunden bestehen bleiben. Auch die blau-roten Klapp-Pendants aus "Super Mario Galaxy 2" kommen gelegentlich zum Einsatz und sorgen dafür, dass mein Lebenskontingent bei knapp 80 stagniert. Positiv aufgefallen sind mir bewegliche Plattformen, die aus zwei Elementen mit darauf gemalten Pfeilen bestehen – je nachdem, auf welcher Seite Mario steht, fährt die Plattform in die gewünschte Richtung. Ein weiterer Level-Typ, auf den die Mario-Macher mitunter zurückgreifen, sind automatische

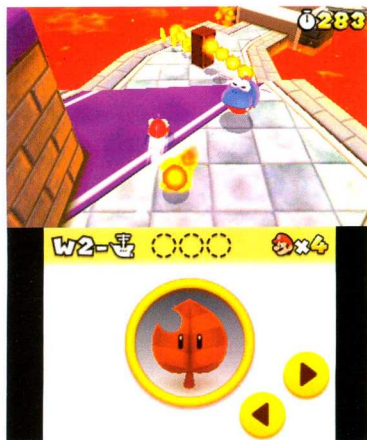
scrollende Stages. Wer zu langsam hüpft oder unbedingt noch die eine Münze da drüben hinter der Röhre holen will, wird aus dem Bildschirm geschoben – dort wartet der Tod.

Der Toad hingegen...

...wartet woanders – natürlich in seinem Toad-Haus auf der Oberwelt-Karte. Und er hat in jeder der acht Welten eines davon gebaut. Warum er allerdings darin wohnen möchte, ist mir nicht so recht klar. So ein einsames Fragezeichen als einziger Einrichtungsgegenstand ist dann doch etwas arm – immerhin könnt Ihr Euch dort ein Item graben. Und weil es mit den Überleitungen gerade so flucht: Apropos 'grab-schen': Was? Nein, weder Koopas noch Kamek & Co. graben Frau Peach an. Ich spreche von den Boss-

gegnern. Die graben nach Mario. Aber meist nur kurz, denn schon nach drei Hopsen lösen sie sich in Wohlgefallen auf.

Natürlich winkt dieses Los auch Marios Erzfeind Bowser. Hier mein exklusiver Tipp für Euch: Versucht, beim letzten Endkampf möglichst kein Waschbärkostüm zu tragen – sonst verkommt die romantische Prinzessinnenrettung zum dezent bizarren Schauspiel. Liegen dann alle Schurken im Staub, wartet eine allzu offensichtliche Überraschung – die fängt mit L an, hört mit i auf und kann höher springen. Der echte Clou ist aber die anspruchsvollere Anderswelt: Hier warten Neuinterpretationen aller Levels (ich betone: aller), frische Bossfigen, ein schattiger Jäger, giftige Pilze und merkwürdige Steinstatuen mit Halstüchern auf fleißige Münzsammler. Und spätestens jetzt zählt sich aus, dass ich das Hauptspiel mit einem Vorrat von 77 Reserveklempnern bestanden habe... ms



305 Links oben seht Ihr ein Doppelschirmbild – auf dem unteren Schirm wird das aufgesammelte Item gezeigt (und aktiviert). Rechts seht Ihr die unkomplizierte Oberwelt, darunter einen missglückten Sprung zur Zielflagge. Baden geht Mario nur selten (links unten).



SUPER MARIO 3D LAND

Entwickler **Nintendo, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Termin **18. November**
Preis **45 Euro**

Unterstützt » 1 Spieler, Text: einstellbar

- » abgesehen von kurzen 2D-Abschnitten ein waschechtes 3D-Jump'n'Run
- » knapp 50 Levels, noch einmaligem Durchspielen je eine zweite Version davon
- » häufige Kostüme: Waschbär, Feuer-Mario, Boomerang-Mario und Propeller-Block
- » am Levelende: Flaggenspringen in 3D

SPIELSPASS

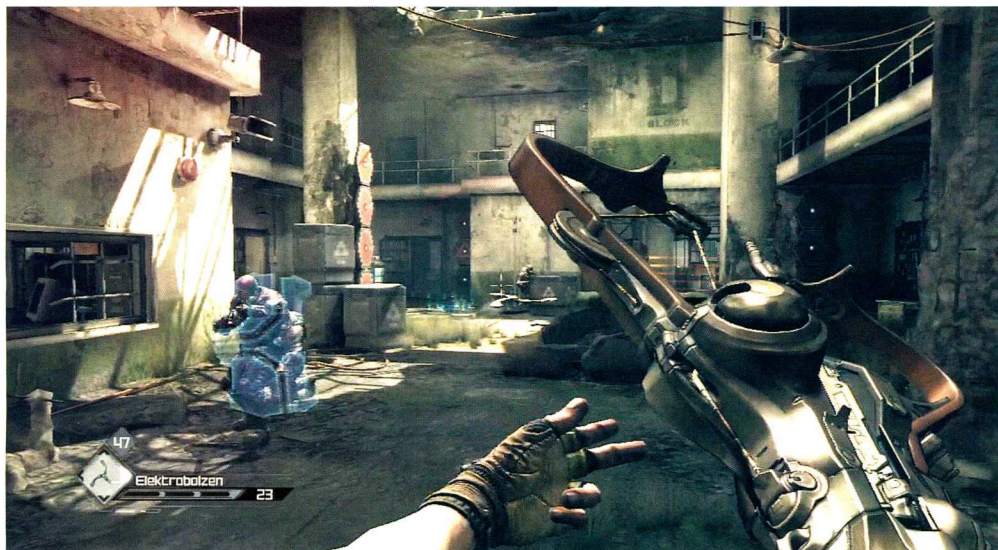
Singleplayer **9 von 10**
Multiplayer **8 von 10**
Grafik **9 von 10**
Sound **9 von 10**

88

FAZIT » Trotz kurzer Spielzeit ein Pflichtkauf für jeden 3DS-Besitzer: Gute-Laune-Hüpfer mit perfekter Steuerung und feinem 3D-Effekt.

Rage

PS3 360 Ego-Shooter 19



PS3 Im Gefängnis begegnet Ihr zum ersten Mal gepanzerten Cyber-Soldaten der ominösen Regierung. Diese sind enorm widerstandsfähig und nähern sich hinter Schutzschilden, die Ihr per EMP-Granaten und Elektro-Munition sabotiert. In der Bildmitte: Einer der praktischen verstärkten Wingsticks rotiert seinem Ziel entgegen.

» Für Shooter-Fans ist es ein besonderes Ereignis, wenn die texanische Kultschmiede id Software ein neues Spiel veröffentlicht. Mehr noch, weil das ruhmreiche Studio mit "Rage" Neuland betritt. Der bereits 2007 angekündigte Ego-Shooter bedient sich einiger Renn- und Rollenspielelemente und nutzt als erster Titel die firmeneigene Grafik-Engine id Tech 5. Dieser Technologie kommt nicht zuletzt durch die Übernahme des bis dato unabhängigen Entwicklerhauses ins ZeniMax-

Bethesda-Kollektiv ein besonderer Stellenwert zu: Nächstes Jahr folgt zunächst "Doom 4", künftig dürften dann auch "The Elder Scrolls"- und "Fallout"-Rollenspiele von dem ambitionierten Grafikmotor angetrieben werden.

Doch erst einmal muss "Rage" zeigen, ob die angepriesene, einzigartige Riesentextur-Technologie und die rechenhungrigen 60 Bilder pro Sekunde für spürbare Unterschiede zu Klontexturen meist halb so flotter Genrekollegen sorgen. So modern

die Technologie, so altmodisch gestaltet sich "Rage" nämlich in spielerischer Hinsicht: Hin und wieder schmeckt dieser Shooter der alten Schule dabei leider wie ein alter Hut.

Apophis... und dann?

Weder "Doom" noch "Quake" benötigten eine ausgefeilte Geschichte und dieser Tradition folgt auch "Rage". Der Asteroid Apophis kollidiert 2029 mit der Erde, einige erlesene Menschen überdauern die

Katastrophe im Kälteschlaf, um anschließend eine neue Zivilisation zu gründen. Einer der Auserwählten erwacht erst nach gut 100 Jahren aus dem Kälteschlaf, alle anderen in der unterirdischen Arche sind längst tot – mit diesem Intro erledigt sich für "Rage" weitestgehend auch das Bemühen, eine motivierende Geschichte zu erzählen. Was folgt, sind vertraut wirkende Versatzstücke, die oftmals nur skizzenhaft angedeutet werden. In den folgenden 15 bis 20 Spielstunden erledigt Ihr als na-



PS3 Auf dem Weg zum Ziel heizt Ihr mit Eurem Buggy durch schlauchartige Abschnitte des Odlandes. Dabei bleibt die Blidratrie konstant, Gegner tauchen aber stets an derselben Stelle auf, Wachposten auf Aussichtstürmen kehren immer wieder zurück.

Speicherplatzhunger

Die PS3-Version installiert acht Gigabyte in rund zehn Minuten. Xbox-360-Besitzer haben mehrere Möglichkeiten mit den drei Spieldiscs. Eine Vollinstallation inklusive Mehrspieler-Scheibe umfasst 22 Gigabyte, alternativ installiert Ihr die Kampagnen-DVDs, nur eine oder gar nichts. Wir raten zur Installation des Hauptspiels, um Grafikfehler durch langsames Texturstreaming zu minimieren. Weiteren Speicherplatz frisst der DLC für Kanalisationsmissionen, den Neukaufen erhalten und der mehr als 300 Megabyte umfasst. Hier säubert Ihr in kurzen Einsätzen unterirdische Gewölbe von Mutanten für nützliche Ausrüstung. Die Boni der Anarchy-Edition (Rüstung, doppelläufige Schrotflinte) befinden sich bereits im Spiel, müssen aber per Code aktiviert werden.



PS3 Stellung halten: Mutanten greifen in Wellen an, ein Automatikgeschütz ballert mit, danach sammeln wir die Überreste ein.



PS3 Die Fahrertür unseres Hot Rods illustriert ein grundsätzliches Problem des Spiels: Vor allem bei der PS3-Version dauert es sekundlang, bis die höchste Detailstufe der Textur geladen ist – durch das durchweg hohe Spieltempo bleibt dafür selten Zeit.

menloser und stummer Protagonist Aufträge einiger Siedlungsbewohner – mal bringt ihr etwas für den Sheriff an einen anderen Ort, mal holt ihr für den Bürgermeister etwas ab, schließlich landet ihr bei der Widerstandsbewegung gegen eine als böse eingestufte Regierung. Begebt Euch auf kurzen Fahrabschnitten per Buggy zu Stadtruinen, Bunkern und

Kanalsystemen und tötet alle dort Anwesenden. Anschließend kehrt ihr zurück und kassiert die Belohnung.

"Rage" verschwendet nicht viel Energie darauf, die liebevoll und anscheinend modellierten Akteure und Landschaften mit Hintergrundinformationen oder Bedeutung zu unterfüttern. Kämpfe mit den fünf Banditenclassen bleiben trotz äußer-

licher Unterschiede so austauschbar und gesichtslos wie die behelmten Cyber-Soldaten der namenlosen Regierung, die (obligatorische) Experimente mit Mutanten durchführt. Letztlich sind alle nur Kanonenfutter, aber welch ein Zähes! Gehen Mutanten oft schon nach einem Kolbenhieb zu Boden, stecken Banditen und Regierungskämpfer locker mehrere



Matthias Schmid

Wenn bei "Dragon Age" oder "Two Worlds II" ein Kampf beginnt, bin ich schon nach Sekunden versucht, die Konsole auszuschalten – ich habe so viel "Devil May Cry" und "Ninja Gaiden" gespielt, dass ich die miesen Echtzeit-Kampfsysteme der meisten Rollenspiele kaum tolerieren kann. Das ging mir z.B. auch in "Mass Effect" so – hier war die Baller-Action meilenweit von der Qualität eines "Gears" entfernt. Warum ich Euch das erzähle? Weil bei "Rage" im Gegensatz zu den genannten Beispielen der Actionkern stimmt – die Schießereien steuern sich butterweich, die Waffen haben Dampf und Feinde sinken im Kugelhagel effektiv zu Boden. Das bisschen Rollenspiel-Drumherum mit einer Oberwelt, kleinen Plaudereien oder dem Annehmen von Sidequests nehme ich gerne an. Außerdem versteht es id wie kaum ein anderer Entwickler, den Erhalt einer stärkeren Waffe zu zelebrieren – hier gibt es nicht schon in den ersten zehn Minuten ein Rotpunkt-Super-MG mit 800 Schuss Munition! Auch in grafischer Hinsicht ist "Rage" genau mein Ding – trotz des Textur-Nachlade-Problems, unzerstörbarer Objekte und teils recht statischer Beleuchtung. Nicht selten wirken die schmuddeligen Städtchen oder muffigen Banditenbuden wie Spiel gewordene Artworks – toll! Ein Lob gibt es zudem für die griffig-flotte Steuerung der Fahrzeuge.

Salven aus der Schrotflinte weg.

Sämtliche Mutanten, Regierungskrieger und Banditen eines Klans sehen jeweils identisch aus, auch die anfangs beeindruckend animierten Angriffsmuster wiederholen sich bald. In meist hohem Tempo rasen Gauner und Bestien auf Euch zu, hangeln an Decken, stoßen sich an Geländen ab, ducken sich oder rol-

ABSEITS DES SOLO-ABENTEUERS



PS3 Eine der Legenden des Odlands führen Matthias und Michael in ein Regierungsgefängnis, wo sie einen Gearhead-Gauner in die Zange nehmen (links), daneben ein Doppelkill im Arena-Rennen, rechts springen wir in einem 3-Runden-Wettbewerb über eine Rampe, ehe wir den regenerativen Turbolader zünden.

Neben der 15 bis 20 Stunden umfassenden Solo-Kampagne bietet "Rage" neun Koop-Abschnitte, die zu zweit sowohl online als auch per horizontal geteiltem Bild gespielt werden können und zwischen 15 und 30 Minuten dauern. Wahlweise meistert ihr sie auch alleine, dann müsst ihr aber auf Belohnungen verzichten. In diesem "Legenden des Odlands" getauften Modus erlebt ihr Ereignisse abseits der Haupthandlung, beispielsweise spielt ihr eine nie ausgestrahlte Folge von Mutant Bash TV, bei der die Technik versagt, oder ihr säubert ein Gefängnis von Gearhead-Banditen. Ein Defibrillator-Minispiel erlaubt begrenzt häufige Selbstheilung, aller-

dings fällt es simpler aus als im Hauptspiel. Gefallene Kameraden lassen sich ebenfalls wiederbeleben, eine individuelle Anpassung der Schwierigkeit ist aber ebenso wenig möglich wie die Übernahme von Waffen und Ausrüstung aus dem Hauptspiel.

Im Modus 'Road Rage' begeben sich Multiplayer-Freunde ans Steuer eines von fünf Fahrzeugen, um auf sechs Kursen in vier Spielmodi gegen bis zu drei Widersacher anzutreten – auf herkömmliche Mehrspieler-Gefechte verzichtet "Rage", stattdessen werden hier Rennen ausgetragen! In 'Meteor-Rallye' sammelt ihr herabstürzende Meteoriten und bringt sie zu



Eroberungszonen, in 'Serien-Rallye' und 'Dreier-Rallye' sind mehrere Punkte nacheinander zu erobern, im Deathmatch schließlich zählen nur erfolgreiche Abschlüsse. Weil hier unterschiedliche Fahrzeugklassen gegeneinander antreten, sehen simple Anfänger-Buggys samt Maschinengewehr schnell alt aus, wenn gepanzerte Monarch-Karossern mit erst auf höheren Levels erhältlichen Raketenwerfern das Feuer eröffnen.

Ergänzend zu Erfahrungspunkten für absolvierte Koop-Missionen und Rennen, womit ihr neue Goodies freischaltet, winken zahlreiche Auszeichnungen für erfolgreiche Fahrer und Schützen.



360 Kein id-Spiel ohne BFG: Die fette Plasmawurme steuert sich wie eine Minigun.



360 Die Jackals erinnern an Indianer und unterstreichen das Westernflair von "Rage".



PS3 Im Inventar reihen sich Objekte nach Gattung sortiert aneinander – eigene Reiter für Waffen, Bauteile und verkäufliche Gegenstände wären übersichtlicher gewesen.



PS3 Brenziger Waffenwechsel: Echtzeitmenü öffnen, Wumme wählen, Munition bestimmen – auf die Schnelle wechselt Ihr per Schultertaste zum nächsten Schießesien.

len seitwärts. Werden sie getroffen, stolpern sie, kriechen in Deckung oder flüchten nach Verstärkung suchend. Immer wieder pendelt die Spielweise zwischen aggressivem Voranpreschen und defensiven Rückwärtsbewegungen im Kreis. Mitunter schwächelt dabei die Trefferrückmel-

dung: Manche Widersacher zeigen keine Reaktion auf Verwundungen, andere rappeln sich nach zwei Kopfschüssen auf und bleiben erst nach einem Treffer im Wadenbein liegen.

Dennoch macht die punktgenaue, sehr schnelle Steuerung Kämpfe durch zahlreiche Waffen und Munitionstypen zum Genuss. Dynamitbolzen der Armbrust zerfetzen taumelnde Opfer, Elektropatronen deaktivieren Schutzschilde der Regierungstruppen und elektrifizieren Feinde, die im Wasser stehen. Bumerangartige Wingsticks köpfen zielsuchend auch mehrere Mutanten in Folge, während Geschützroboter Flankendeckung bieten im Wechselspiel aus anstürmenden Wellen und verwinkelten Korridor-Gefechten.

Sind alle Widersacher im Zielgebiet erledigt, kehrt Ihr zurück zum Auftraggeber und kassiert Geld, neue Waffen und Baupläne für nützliche Objekte wie explosive

fernsteuerbare Miniautos, Hypnosebolzen, Kraftverstärker oder Bandagen mit Sofortheilungseffekt. Alle Objekte erfordern mehrere Bauteile, die Ihr unterwegs sammelt oder bei Händlern erwerbt.

Ballern ist nicht alles

Um die an sich simple Ballerformel aufzulockern, ist das Schicksal Eures Helden eng verwoben mit einigen Fahrzeugen vom simplen ATV über Dünenbuggys bis hin zum gepanzerten Straßenkreuzer. Diese verbessert Ihr in Werkstätten mit stärkeren Motoren, zusätzlicher Feuerkraft und weiteren Gemeinheiten, mit denen Ihr Angreifern auf dem Weg zum nächsten Banditenversteck Paroli bietet. Segnet Euer Vehikel dabei das Zeitliche, startet Ihr die Mission am letzten Ortsausgang erneut, wer innerhalb eines feindlichen Versteckes stirbt, beginnt hingegen am Eingang



Michael Herde

Für mich erreicht "Rage" seine seltenen Höhepunkte dann, wenn ich zu "Nine Inch Nails"-mäßiger Musik zähle. Banditen beschimpfe, weil sie meinen krachenden Schrotsalven so unverschämte elegant ausweichen. Ansonsten wirkt "Rage" wie ein unfertiger Flickenteppich mit Versatzstücken aus "Fallout", "Borderlands" und "BioShock". Vieles wird angedeutet, aber nicht zu Ende geführt. Ich erwarte von id als Erfinder des Ego-Shooter-Genres zumindest, dass grundlegende Elemente stimmen. Doch das Inventar sortiert Objektgattungen unübersichtlich, beim Durchsuchen der Gegner erkenne ich die Funde kaum. Waffen Toter darf ich nicht aufheben, dafür lösen sich Feinde auf. Langsam ladende Textur-Details passen nicht zu meinen schnellen Drehbewegungen, wodurch ich auf PS3 oft Grafikmatsch sehe. Dass sich Texturen nicht wiederholen, wird ab absurdum geführt, wenn ganze Levels recycelt werden – mal durchquere ich sie vorwärts, mal rückwärts! Gleiches gilt für die uninspirierten Buggyfahrten zum Ziel. Meine Motivation leidet, weil vieles so austauschbar und grundlos zu geschehen scheint, ohne mich mit einer netten Geschichte bei der Stange zu halten. "Rage" muss kein komplexes Rollenspiel sein, aber es sollte nicht so tun, als ob es eines wäre.

GEHT SO?



PS3 Rund zwei Drittel des Spiels verbringt Ihr in der Umgebung von Wellspring. Treff Questgeber; tunt Autos und versucht Euch an einem der vielen Minispiele (links).

Die deutsche Version von "Rage" ist trotz explodierender Leiber und abtrennbarer Köpfe ungeschritten und bietet keine englische Sprachausgabe. Dafür sind die deutschen Sprecher durchweg sehr gut, lediglich die räumliche Akustik lässt zu wünschen übrig und lässt Stimmen aufgesetzt wirken. mh

RAGE	
Entwickler	id Software, USA
Hersteller	Bethesda
Termin	im Handel
Preis	ca. 60 Euro
Unterstützt » bis 4 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch	

» vor dem Spielen DLC und Patches laden
 » PS3 vs. 360: Bei Vollinstallation fällt das Nachladen von Detailstufen auf Xbox 360 spürbar schneller aus, sonst hat die PS3 die Nase vorn.

SPIELSPASS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10
PS3	
77	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10
360	
79	

Fazit » Unterhaltsamer Endzeit-Shooter mit toller Steuerung und schöner Spielwelt, die mit technischen Unzulänglichkeiten kämpft.



KEIN ENTKOMMEN!

GOTHAM
CITY RADIO 105.7



BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PS3", "PS2", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start/Action, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. "Games for Windows" und die Windows Start/Action-Logos werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO: BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2010. All rights reserved.

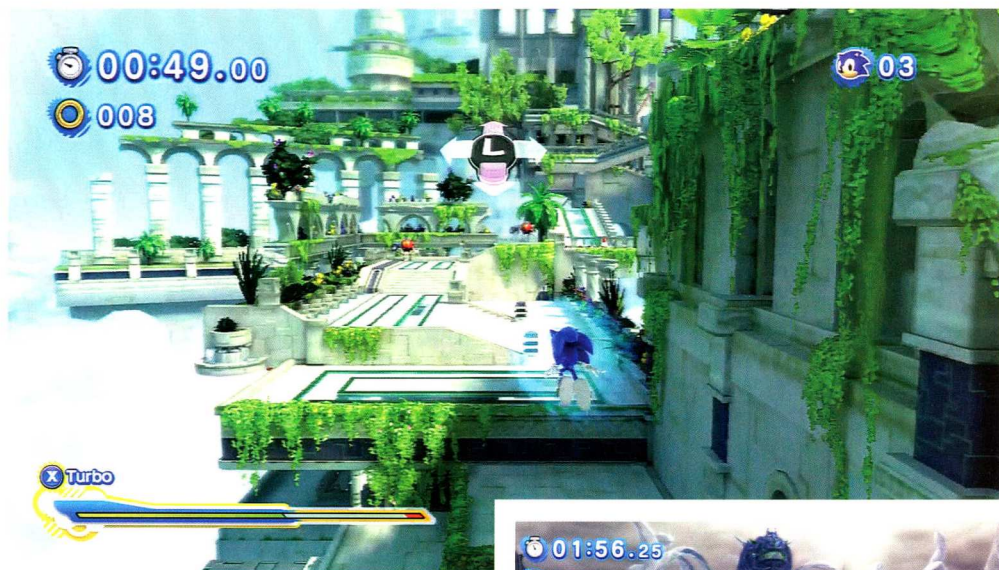
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (011)

rocksteady



Sonic Generations

PS3 360 3DS Jump'n'Run



360 Was für eine Aussicht! Vor allem die 3D-Levels des 'neuen' Sonic brillieren mit bildschönen Panoramen und Levelkonstruktionen – und sie ruckeln nicht.

Das hat sich Sega ja fein ausgedacht: Zum 20. Geburtstag seines Maskottchens (mehr zu Sonic in unserem großen Special ab Seite 46) erscheint ein Spiel, das die Vorzüge der guten alten 2D-Zeit mit denen der modernen 3D-Ära verquickt. Denn in "Generations" stecken gleich zwei Sonics – einer klein und pummelig, der andere schlank und cool –, und beide haben ihr eigenes Spiel im Spiel mitgebracht.

Doch hier hat sich ein konzeptioneller Fehler eingeschlichen: Denn der eigentlich offensichtliche Ansatz 'alter Sonic = 2D' und 'neuer Sonic = 3D' gilt schon seit Jahren nicht mehr – zumindest der zweite Teil davon. Denn schon die jüngsten Konsolen-"Sonics" ("Unleashed"

und "Colours") mischten 2D-Passagen mit 3D-Abschnitten – ganz anders als seinerzeit "Sonic Adventure" (als die Meinung hip war, ein modernes Jump'n'Run dürfe nur aus polygonalen Welten bestehen).

Und so bringt der neue Sonic seinen Mix aus 2D und 3D eben in "Generations" ein. Das logische Resultat: Während der alte Moppel-Sonic (in Anlehnung an die klassischen Mega-Drive-Games) ausschließlich in der Seitenansicht durch seine Hüpfparcours saust, wechseln sich beim neuen Igel 2D-Passagen mit Sprints, Sprüngen, Loopings und Grinds in die Tiefe des Raumes ab.

Das führt schon mal dazu, dass Ihr bei einer 2D-Passage im Eifer des Gefechts auf das neue Move-Set



360 Kaffeeklatsch mit alten Freunden: Bei diesem nicht fehlerfreien, aber schon inszenierten Bossfight werden Erinnerungen an das Finale von "Sonic Adventure" wach.

zugreifen wollt, aber statt des gewünschten Turboboosts einen blauen Wirbler auf der Stelle auflöst.

Schließlich ist das Move-Set des alten Sonics beschränkter: Er läuft, springt und rollt sich zu einem Kugelblitz – die in "Sonic 4" (XBLA, PSN, WiiWare) enthaltene und vielfach gerügte Homing-Atta-

cke bleibt ihm verwehrt. Das stört den Spielablauf keineswegs – die Levels wurden so klug gestaltet, dass Ihr alle Feinde auch getrost mit normalen Sprüngen tothopsen könnt.

Sonics modernes Alter Ego hat mehr drauf: Neben besagter Homing-Fähigkeit (zu deutsch: Verfolgungsangriff) gleitet er unter Vorsprüngen hindurch, macht einen Seitsschritt nach links oder rechts, aktiviert den Turbo oder flitzt per Lichtgeschwindigkeitssprint durch eine Reihe goldener Ringe. Die glänzenden Schmuckstücke sind einmal mehr die Lebensversicherung beider Sonics – wer stets mindestens einen Ring im Tornister hat, kann einen feindlichen Treffer bzw. den Kontakt mit Stachelfallen wegstecken.

Apreros Stachelfallen: Die japanischen Levelbauer wollten wohl nicht ganz auf fies platzierte Feinde und Fallen verzichten, streuen diese aber weit weniger häufig ein als

3D-FAKTOR

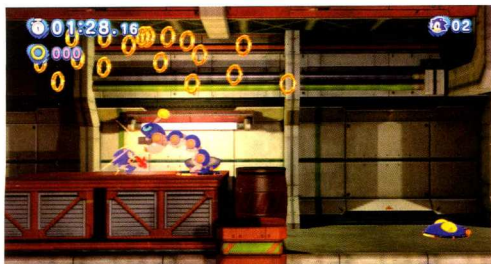


Wir setzen Sonic gerade noch die grüne Brille auf. Denn das irre

Tempo des Igels ist aus 3D-Sicht Segen und Fluch zugleich: Der 'neue' Sonic taucht pfeilschnell in den Bildschirm ein (ohne Ruckeln) und nimmt den Zuseher förmlich mit, hat aber nicht die Zeit für perspektivische Spielchen. In den Spielschritten mit Seitenansicht wird das ohnehin allgegenwärtige Stocken leicht verstärkt, dafür habt Ihr hier das Gefühl, ein aufgeklapptes Diorama mit mehreren Ebenen zu bestaunen – nett.



360 Die teils kitschig-bunte, teils mechanische Whisp-Welt aus "Sonic Colours" gehört zu den optischen Gusto-Stückeln von Sonics Jubiläumsauftritt.



360 Es gibt wenig unfaire Stellen – ab und an saust Sonic dennoch in einen fies positionierten Feind. Unten färbt ein Spezialitem den Igel pink und lässt ihn an Wänden kleben.



360 Jetzt mit 2D-Spielablauf: Über die Lkw-Jagd aus "Sonic Adventure 2" (oben) freuen wir uns – die zerstörte Stadt aus "Sonic the Hedgehog" (2006) hätte es nicht gebraucht.

in den klassischen 16-Bit-Episoden – das sorgt für erheblich weniger Frust, führt aber auch dazu, dass versierte Jump'n'Runner in weniger als vier Stunden den Abspann sehen.

Back to the Future

Story und Struktur des Jubiläums-Abenteuers sind simpel: Um seine Kumpels aus den Fängen eines mysteriösen Weltallmonsters zu befreien (keine Sorge, Dr. Eierkopf kommt auch zum Zug), wirbeln zwei Sonic-Varianten durchs digitale Zeitgefüge. Ihr schlendert auf einer hübsch gestalteten Oberwelt von einem Areal zum nächsten und sucht Euch aus, ob Ihr den ersten oder zweiten Akt der jeweiligen Welt absolvieren wollt: Das sind immer zwei unter-

schiedliche Levels, die den beiden Sonic-Inkarnationen fix zugeordnet sind. Wer beide Akte meistert, schaltet das nächste Areal frei – es warten Publikumsliebhaber aus allen Ären wie Green Hill, Chemical Plant, Planet Wisp, City Escape oder Rooftop Run; natürlich dürfen auch Bosskämpfe und Duell-Episoden mit Shadow oder Silver nicht fehlen.

Zusätzlich lockt in jedem Areal ein satter Schwung Bonus-Missionen: Die wählt Ihr separat auf der Karte, schaltet so neue Fähigkeiten, Artworks und Musikstücke frei und verlängert die Spielzeit ganz nebenbei auf mindestens das Doppelte.

Die Bonus-Levels selbst reichen von simplen Duell-Rennen bis hin zu pfiffig-fordernden Such- und Sammelaufgaben mit Sonics Freun-

den; Spielfigur bleibt jedoch immer der blaue Blitz, er hat dann nur z.B. Knuckles als Goldschürze dabei. Weil Sonic mit jeder absolvierten Stage Credits bekommt, geht Ihr shoppen: Statt den Igel mit hilfreichen Items aus (die Ihr sogar auf verschiedene Ausrüstungs-Sets verteilen dürft) oder leistet Euch den gut emulierten Mega-Drive-Erstling.

Wer in der echten Welt Geld ausgeben will, holt sich übrigens die 100 Euro teure Collector's Edition inklusive Soundtrack, Goldring, Artbook und hübscher Sonic-Statue.

Cool: Die 3DS-Version von "Sonic Generations" bietet teils andere Welten aus der Seriengeschichte (z.B. Casino Night). Doof: Sie erscheint erst am 25. November – der Test folgt im nächsten Heft. *ms*



Matthias Schmid

Leider ist Sonics Jubiläums-Abenteuer recht kurz geraten. Und dass die 2D-Levels nie richtig flüssig laufen, wird manchem Fan sauer aufstoßen. Außerdem rangiert

das Leveldesign in puncto Einfallsreichtum immer noch zwei Stufen unter dem einer "Super Mario"-2D-Episode. Das war's aber mit Gemecker. Die Steuerung, die Kamera, die Musik und vor allem der Schaufelblauf sind klasse! Die meisten Feinde und Fallen sind fair platziert, die berüchtigten "bottomless pits" – also bodenlose Abgründe – werden durch Hinweisschilder entschärft. Auch die Auswahl der Schauplätze gefällt mir: Sie führt Euch auf eine schöne Zeitreise durch die Seriengeschichte. "Generations" ist das beste Heimkonsolen-"Sonic" seit "Sonic Adventure" aus dem Jahr 1999! Irre Loopings in 2D, peilschnelle Grinds in 3D, pfiffige Items, eine lustig-trashige Story – und das alles gebüllt in Sonics Gute-Laune-Grafik, die noch nie so gut aussah.



360 Das kennt man doch aus "Sonic Unleashed" – jetzt auch zweidimensional und mit noch mehr grafischen Details.

Entwickler: **Sonic Team, Japan**
Hersteller: **Sega**
Termin: **4. November**
Preis: **60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler**,
Sprache: **einstellbar**, Text: **einstellbar**
» 18 Hüpfelevels, 4 Boss-Stages und dazu fast 100 Bonus-Herausforderungen
» reichlich freischaltbare Gimmicks
» 2D-Levels nuckeln leicht, 3D-Stages nicht
» Casino-Night-Flipper kommt als DLC

SPIELSPASS

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

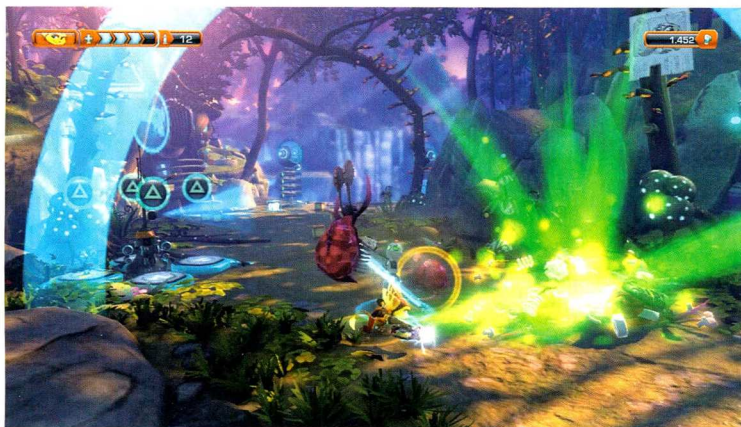
82

FAZIT » So stark wie seit vielen Jahren nicht – trotz des geringen Umfangs ein Muss für jeden Sonic-Fan und Jump'n'Run-Liebhaber.

Ratchet & Clank: All 4 One

PS3 Action-Adventure

12



PS3 "All 4 One" bleibt der klassischen "Ratchet & Clank"-Optik treu: Wie gehabt ignoriert Insomniac den Trend zu tristen Farben und schickt Euch durch eine Reihe bunter und abwechslungsreicher Welten.

» Das hat ja mal kommen müssen: Der jüngste Plan von Oberschurke Dr. Nefarious, seinen Erzrivalen Captain Qwak zu eliminieren, geht so schief, dass beide zusammen mit dem (eigentlich) pensionierten Heldenpaar Ratchet und Clank in einem unbekannten Teil der Galaxie stranden. Weil dort eine neue gemeinsame Gefahr lauert, müssen prompt Freund und Feind zusammen losziehen. Zugegeben, die Story von "Ratchet & Clank: All 4 One" ist alles andere als originell, wird aber durch die gewohnt humorvolle Präsentation ansprechend erzählt und dient eher als Aufhänger

für eine neue Ausrichtung der Serie: Diesmal schlägt Ihr Euch nie alleine durch. Bis zu vier Spieler latschen durch die Levels – wahlweise on- oder offline, natürlich kann jederzeit dazugestoßen oder ausgestiegen werden. Die Charaktere spielen sich weitgehend gleich, nur eine Spezialwumme hat jeder im Arsenal, die Ihr aber ohnehin nur selten nutzt.

Du bist nicht allein

Wollt Ihr doch solo auf die Reise gehen, ist automatisch ein CPU-Kumpel dabei, den Ihr in Miniaturform auf dem Buckel trägt und der nur aktiv eingreift, wenn es ins Gefecht oder um Teamwork-Aufgaben geht. Das klappt in der Regel gut, nur bei Hüpfpassagen folgt Euch der Begleiter gerne mit in den Tod, statt sich selbst zu retten – dank großzügiger Checkpoints stört das nicht sonderlich. Bei Rätseln, Geschicklichkeitseinlagen und den häufigen Schießereien ist gemeinsames Vorgehen Trumpf: Werft die Mitstreiter per Saugkanone über Abgründe und folgt ihnen dann mit dem Lasersack, steuert gemein-



PS3 Hin und wieder seid Ihr mit Transportmitteln unterwegs: Per Jetpack etwa geht es Schächte rauf und runter, in denen viele mechanische Gefahren lauern.

sam ein Floß oder belebt Euch gegenseitig wieder. Ballern ein oder mehrere Kämpfer zugleich mit derselben Waffe auf einen Feind, potenziert sich die Wirkung – bei dicken Brocken ist das ein Erfolgsrezept.

In acht bis zehn Stunden erreicht Ihr das Finale. Versteckte Geheimlabors mit kniffligeren Rätseln und anderen Sammelobjekten sollen zum wiederholten Besuch locken, sind allerdings weniger umfangreich als bei früheren Teilen. Vor allem wirkt "All 4 One" nicht nur dank der



Ulrich Steppberger

Ein "richtiges" neues "Ratchet & Clank" hätte ich viel lieber gesehen – doch "All 4 One" ist deshalb noch lange nicht schlecht. Natürlich ist diese Episode stark

auf Mehrspieler-Runden ausgelegt, die dank des ständigen Team-Fokus ordentlich Spaß machen und mehr sind als nur stumpfes Gruppen-Ballern und -Prügeln. Aber auch alleine spielt es sich manierlich, obwohl der CPU-Kumpel nicht der Klügste ist. Mir mangelt es aber etwas an frischem Wind und Dynamik: Durch die fixierte Kamera geht alles etwas gemächlicher vonstatten, die Waffen sind überwiegend recycelt oder nicht besonders originell und die Rätsel schlicht. "All 4 One" ist trotzdem ein Spiel, das vieles richtig macht und über die 8 bis 10 Stunden Dauer kaum Durchhänger hat – gegen seine direkten Vorgänger zieht es aber den Kürzeren.

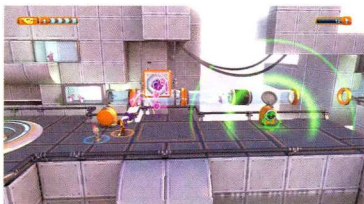
3D-FAKTOR



Wie alle Sony-eigenen Spiele wartet auch "All 4 One" mit einem 3D-Modus auf: Der ordentliche, aber unspektakuläre räumliche Effekt kommt bei der meist eher passiven Kameraführung selten zur Geltung. Dafür fällt auf, dass bei 3D die Auflösung deutlich niedriger ist und ein merkwürdiger Unschärfe-Filter über dem Geschehen liegt.



PS3 Die liebevoll "Verniedlicher" genannte Wumme ist mächtig und witzig: Sie verwandelt Feinde in harmlose Tiere.



PS3 In versteckten Labors müsst Ihr mit Euren Werkzeugen den Weg für Versuchstiere aufbauen – spaßig, aber zu selten.

moderaten Schwierigkeit wie ein gemächlicherer Verwandter der 'normalen' Teile: Mit ein Grund dafür ist, dass das Tempo im Abenteuer bis auf ein paar Gleit- und Fahrschnitte nicht allzu flott ausfällt und die diesmal starren Kameraperspektiven der Übersicht halber entfernt sind als gewohnt. us

Entwickler: Insomniac Games, USA

Hersteller: Sony

Termin: im Handel

Preis: 70 Euro

Unterstützt » bis 4 Spieler (online),

Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

» 4 Charaktere mit eigener Spezialwaffe

» 37 Levels in 8 Umgebungen

» Fokus auf dem Mit- statt Gegeneinander

» 16 Wummern und 3 Werkzeugtypen

» wenig Freischalt-Boni

SPIELSPASS

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

78

FAZIT » Routinierte, auf Mehrspieler-Runden ausgelegte Fortsetzung der Action-Hüpferei, die etwas mehr Eigen gebrachten könnte.

Kirby Mass Attack

DS Geschicklichkeit 6



DS Schalter-Schlacht: Schleudert die Kirbys mit Schmacces gegen die bunten Bumper.

Seit 2005 sind bereits drei Kirby-Spiele für Nintendos alten Taschenspieler erschienen, doch Entwickler HAL hatte offenbar noch eine LKW-Ladung Zuckerwatte im Keller. Daraus haben die Knödelköße ein Kirby-Abenteuer der etwas anderen Art gestrickt. Ihr steuert jetzt bis zu zehn Kirbys gleichzeitig durch die verträumten 2D-Landschaften – ganz allein mit der Kraft des Stylus. Durch Druck auf den unteren Screen taucht ein Funkelstern im Bild auf, dem jagt die Kirby-Crew treudoof hinterher.

Wer sich der Rasselbande in den Weg stellt, wird gnadenlos niedergeknuddelt, und das im wahrsten Wortsinne: Die Kirbys stürzen sich auf Feinde, Blöcke und interaktive Elemente wie Schalter, um solange daran zu rütteln, zu schütteln, zu reißen, bis das Objekt klein beigibt. Praktischerweise schießt Ihr die Kirbys auch einzeln per Stylus-Wischer quer über den Screen – das ist die einzige Möglichkeit, den pinken Heuschreckenschwarm dazu zu bringen, unterschiedliche Ziele anzugreifen.

Nimmt einer Eurer Blobs Schaden, wechselt seine Farbe von rosa

zu blau, beim nächsten Treffer droht er, als Geisterkirby ins Reich der toten Pixel zu entschwinden. Daher ist es wichtig, möglichst viele Früchte zu verputzen, die stocken den Kirby-Trupp zu einer maximal zehn Knödel starken Mini-Armee auf.

Im oberen Bild seht Ihr eine Goldmünze – die sind teils fies versteckt. Wer sie findet, schaltet eine Vielzahl an Minigames (Flipper, Rundenkämpfe, Hau-den-Maulwurf) frei. ms



DS Oben: Balgerei mit boxenden Baumen.

Unten: das coole Shoot'em-Up-Minispiel.

Entwickler: HAL Laboratories, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro
Unterstützt: 1 Spieler, Text: einstellbar
» wird komplett via Stylus gesteuert
» keine Verwandlungen für Kirby
» teils recht zäher Spielfluss
» viele späte Minispiele freischaltbar

SPIELSPASS
Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10
76

FAZIT » Umfangreiches wie hektisches Kirby-Spiel mit gewohnt kniffliger Optik und herzigen Feinden, aber ebenfalls anderem Spielsatz.

Disney Universe

PS3 360 Wii Action-Adventure 6



360 Nutzt allerlei Mechanismen, um Gegner loszuwerden: Hier aktiviert Ihr im Hintergrund einen Ventilator, der Verfolger in den Abgrund pustet.

In "Disney Universe" stürmen bis zu vier Koop-Freunde sechs berühmte Kino-Schauplätze: In den kunterbunten Kulissen von "Fluch der Karibik", "Wall-E" und "König der Löwen" gilt es zahlreiche Aufgaben zu lösen, während Euch Robos, Piraten und Monster aus allen Himmelsrichtungen angreifen. Da ist reichlich Teamwork gefragt, denn Ihr sollt nicht nur Hebel und Schalter betätigen: Es gilt bewegliche Plattformen in die korrekte Position zu manövrieren, Kurbelmechanismen anzutreiben und Schlüsselkarten durch Teleporterlabyrinth zu schleppen – da braucht Ihr schon mal ein paar pfiffige Freunde, die Euch den Mob vom Hals halten! Natürlich erwarten Euch auch trickreiche Obermottzkämpfe und Minispiele, in denen Ihr etwa mit Kanonen auf die Black Pearl feuert und Arenaschlachten austragt. Mit Wirbelcombo, Erstschatz und Sprungattacke ist das Kampfsystem recht übersichtlich, entscheidend ist vor allem der richtige Einsatz der vielen Bonuswaffen, die Ihr nach dem Aufsummieren für ein paar Sekunden nutzen dürft: Ihr ballert etwa mit Laserkanone oder verwandelt Euch in Medusa,

um die Feinde zu Stein erstarren zu lassen. Richtig turbulent werden die Kämpfe aber vor allem dank dem Wetteifer um die Extras: Nicht nur die Koop-Freunde schnappen Euch das Gold vor der Nase weg, manch frecher Gegner klagt Euch sogar das Schlüsselitem und verkümmert sich! Mit gesammelten Münzen schaltet Ihr im Hauptmenü neue Welten frei, zudem erhaltet Ihr nach Abschluss jedes Levels eins von 40 Kostümen – kämpft als Micky Maus, Tron oder Grinsekatzel! Mittels Playliste dürft Ihr die Levels sogar beliebig arrangieren: Über den jeweiligen Online-Shop lassen sich zusätzliche Kostüme und Levels beziehen. Das Drumherum ist daher etwas dürrig ausgefallen, statt anschaulicher Handlung und Weltkarte erwartet Euch ein Auswahlmenü für die einzelnen Episoden nebst Profilverwaltung. oe



360 Übersichtlich: Pfeile und Hinweise führen Euch durch die Aufgaben.



Oliver Ehrlé

Mal abgesehen vom trockenen Level-Menü ist "Disney Universe" eine knallbunte Comic-Keilerei mit witzigen Waffen, Umgebungen voller Geheimnisse und

pfiffigen Geschicklichkeitsspielen, bei denen man auch mal seinen Grips anstrengen muss – schließlich fliegen in der Hitze des Gefechts rundherum die Fetzen! Leider bieten die Kostüme keine spielerische Abwechslung, weshalb Ihr die drei Levels je Welt dann doch schnell ausreizt: Schließlich verflüht Ihr über unbegrenzten Respawn. Mangels echter Herausforderung motiviert auf längere Sicht nur der Wetteifer im Mehrspieler-Modus.

Entwickler: Disney Interactive, USA
Hersteller: Disney
Termin: 27. Oktober
Preis: 50 Euro
Unterstützt: bis 4 Spieler (offline), Sprache: Deutsch, Text: einstellbar
» sechs kunterbunte Kinowelten
» reichlich Rätsel und Geschicklichkeitstests
» Koop-Kämpfe für bis zu vier Spieler
» schlüpft in 40 Disney-Kostüme
» zusätzliche Download-Inhalte verfügbar

SPIELSPASS
Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10
68

FAZIT » Knapp und trocken arrangiert, aber spielerisch vergrüllig: pfiffige Comic-Keilerei vor interaktiver Kulisse.



Matthias Schmid

Nicht jeder "Kirby"-Titel verzieht mich so wie "Das magische Garn". Bei "Mass Attack" können die Stylus-Wisch-Marathons schon mal ermüden – zudem ist die

indirekte Steuerung mittels Sternenzeiger nicht so genau wie bei einem klassischen Kirby. In puncto Pixelpower liegt das Spiel aber weit vorn – die Welten sind zauberhaft bunt, die Feinde entzückend und die Animationen der hopsenden, stolpernden, boxenden und beißenden Kirby-Armada ein Hingucker. Auch das einfallsreiche Spielprinzip selbst hat seinen Reiz und hebt sich angenehm von Kirbys üblichen Hüpfen ab. Dazu gibt's einen bunten Strauß Minispiele – ich bin zufrieden.

Forza Motorsport 4

360 Rennspiel



360 Am intensivsten fährt sich "Forza 4" in der Cockpitsicht: Hier hat sich Entwickler Turn 10 sichtlich von "SHIFT 2" inspirieren lassen.

» Dass man bei realistischen Autorennspielen nicht für jeden Teil über fünf Jahre brauchen muss, beweist Turn 10 ein weiteres Mal eindrucksvoll: So sind 'nur' 24 Monate vergangen, um den jüngsten Spross der "Forza Motorsport"-Serie an den Start zu bringen und ihn mit einer Reihe Änderungen zu versehen, die der von Entwicklerhauptling Dan Greenawalt als 'Ode an das Automobil' gedachten Raserei spürbar guttun.

Ohne zwei Dinge kommt kein Rennspiel aus – Autos und Strecken. Mit etwa 480 Boliden bietet "Forza Motorsport 4" zwar weniger als die Hälfte des Fuhrparks vom großen Rivalen "Gran Turismo 5", doch das dürfte die meisten Piloten nicht stören: Das Sortiment in den populären, schnellen Fahrzeugklassen ist nicht

wesentlich geringer, dafür gibt es eben keine langweiligen Standard-Modelle japanischer Fabrikate im Dutzend. Nicht zu übersehen ist die gestiegene Anzahl von Tuning-Modellen sowie ein etwas größerer Fokus auf US-amerikanische Hersteller, schmerzlich vermisst werden jedoch richtige Porsches. Für Teil 4 verweigte Rechteinhaber Electronic Arts deren Nutzung, deshalb gibt es statt ehemals fast 30 Vehikeln aus Zuffenhausen nur noch einen einzigen Flitzer in der RUF-Tuningvariante.

Fahren wie die Profis

Beim Streckensortiment warten fünf Neuzugänge darauf, von Euch unter die Räder genommen zu werden. Der Hockenheimring (leider nur in der modernen Fassung) sowie

Indianapolis (Oval und Infield-Kurs) sind nicht sonderlich spektakulär anzusehen. Das gilt auch für den Infineon Raceway und die "Top Gear"-Teststrecke, die dafür aber mit interessanten Streckenführungen bzw. Kult-Faktor aufwarten können. Letzter Frischling im Bunde ist ein fiktives Kurstrio in den Berner Alpen, das auch grafisch mehr hergibt. Leider kappte Turn 10 aber ein paar Pisten des Vorgängers: So hat sich mit New York nun der letzte verbliebene Stadtkurs verabschiedet und auch die Langfassung der 'Rally di Positano' ist verschwunden.

Somit überwiegen diesmal lizenzierte Kurse, die eher nach fahrischen denn optischen Gesichtspunkten attraktiv sind, zumal es weiterhin keine Nacht- oder Regenszenarien gibt. Trotzdem nahmen

die Entwickler das nicht zum Anlass, die Grafik zu vernachlässigen: Ein überarbeitetes Beleuchtungssystem lässt die Umgebungen eine Spur schicker aussehen, auch wenn bei den Asphaltreflexionen manchmal übertrieben wurde. In Laguna Seca etwa blendet die gleißende Sonne teils so stark, dass Ihr kaum noch den Kurs seht. Es glänzen auch die Automodelle, die es durchaus mit einigen Premium-Modellen von "Gran Turismo 5" aufnehmen können und deutlich mehr Schadensoptik bieten. Irritierend ist lediglich, dass Kratzer im Lack und Beulen im Blech nicht nach und nach auftreten, sondern bei Kollisionen einfach plötzlich auftauchen. Außerdem hat von Haus aus jeder Flitzer sein eigenes modelliertes Cockpit samt funktionierenden Rückspiegeln und



360 Gleiches Recht für alle: Jedes Fahrzeug hat sein eigenes Cockpit, bei einigen Sportwagen gibt es nicht mehr als ein winziges Sichtfenster.



360 Besonders schön im Erinnerungsfoto zu sehen: Die Computer-Gegner machen mitunter grobe Fahrfehler bis hin zum Überschlag auf einem Oval.



Thomas Stuchlik

Die Verbesserungen stecken im Detail: "Forza 4" ist keine Revolution, sondern ein behutsames Update. An den wenigen Boliden im 'Autovista'-Modus hat man sich schnell satt gesehen. Auch die Kinect-Features sind eher ein Gimmick. Viel wichtiger ist mir die Unterstützung eines vernünftigen Lenkdraks (siehe Kasten unten) – damit sorgt "Forza 4" für echte Freude auf dem Asphalt. "GT 5" hat in Sachen Fahrverhalten und Force Feedback hier nur eine Nasenlänge voraus, auch die Zusammenarbeit mit Top Gear sorgt für späßige Runden. Duell mit der aggressiven Gegner-KI machen Laune, allerdings stellen die Burschen bei fehlerfreier Fahrt kaum eine Herausforderung dar. Optisch überzeugen die Fahrzeuge mit erstklassigem Detailgrad, lediglich die etwas bunte Umgebung und das Kantenfimmern sollten verschwinden.



360 Die fiktiven Kurse in den Berner Alpen besitzen von den fünf neuen Schauplätzen die beste Mischung aus interessanter Kursführung und ansehnlicher Optik.

Gangschaltungsanimationen. Während diese Ansicht im Vorgänger noch recht klinisch und leblos wirkte, kommt nun dank stetiger leichter Bewegungen eine Menge Dynamik auf – hier stand sichtlich "SHIFT 2 Unleashed" Pate.

Auch unter der Haube haben die neuen "Forza"-Boliden mehr drauf. Die Fahrphysik wurde spürbar überarbeitet, es kamen u.a. Reifendaten von Pirelli zum Einsatz. Als Resultat lenken sich die Autos angenehm authentisch: Unterschiede zwischen den verschiedenen Antriebs- und Motorenkonstellationen sind deutlich wahrnehmbar und die beliebige zu- und abschaltbaren Fahrhilfen machen selbst die leistungsstärksten

PS-Monster für Anfänger wie Vollprofil kontrollierbar.

Rund um die Welt

Ein Kritikpunkt an Teil 3 war die lieblose Karriere, mit der Turn 10 Konsolen-Rennfahrer piesackte: Die wurde generalüberholt und fällt nun kurzweiliger aus. Bei einer Welt-Tour besucht ihr vorgegebene Veranstaltungsorte (was allzu nervige Wiederholungen einzelner Pisten eliminiert) und tretet zu kürzeren Wettbewerben an. Zur Wahl steht einzig, mit welchen Vehikeln ihr antreten wollt, daran passt sich auch das Gegnerfeld an. Ungeliebte Autoklassen werden Euch so (fast) nie

aufgezungen, in der Regel könnt ihr einfach Euren Lieblingsflitzer aussuchen und dann damit loslegen. Neben normalen Rennen, die stets unter der Zehn-Minuten-Marke bleiben, sorgen eingestreute Alternativ-Disziplinen für Abwechslung: So sollt ihr auch mal große Kegel von der Fahrbahn rempeln, beim 'Autocross' einen Hüchenslalom absolvieren, innerhalb weniger Runden eine bestimmte Anzahl von Autos überholen oder Euch bei Mehr-Klassen-Rennen mit einem erweiterten Teilnehmerfeld die Piste teilen. Auch die altbekannten 'Eins gegen Eins'-Duell wurden sinnvoll aufgemotzt: Auf der Nordschleife oder der Fuji-Mi-Kaido-Bergstrecke fahrt ihr nur noch einen

Lauf gegen Euren Gegner, dafür tummelt sich auch langsamer Zivilverkehr auf der Etappe.

Was sich bislang so positiv liest, hat jedoch auch ein paar weniger glückliche Aspekte: So könnt ihr zwar bei "Forza Motorsport 4" alle möglichen Faktoren einstellen, um die Schwierigkeit und die damit verbundenen Preisgelder bzw. Erfahrungspunkte zu beeinflussen, doch ausgerechnet bei der Karriere gehört der Punkt 'Gegner-Stärke' nicht dazu. Die wird automatisch geregelt und fällt überraschend niedrig aus, so dass selbst leidlich erfahrene Piloten wenig Probleme haben, die meisten Rennen zu gewinnen. Immerhin lässt sich das bei Einzelrennen an-

DAS RICHTIGE ARBEITSGERÄT



Ambitionierte Rennspielfans wurden auf der Xbox 360 wegen mäßiger Lenkdruckunterstützung bisher enttäuscht. Doch mit "Forza Motorsport 4" macht Microsoft Ernst.

Microsoft Wireless Speed Wheel

Die 45 Euro teure hufeisenförmige Peripherie (Bild links) bedient ihr wie ein Lenkdrack. Große Schultertasten erleichtern den dosierten Einsatz von Gas und Bremse. Ähnlich wie bei der Sixaxis-Steuerung der PS3 lenkt ihr durch Neigung nach links oder rechts: Nach kurzer Eingewöhnung gelingen gezielte Manöver und kontrollierte Drifts.

Das Gerät ist kein vollwertiger Controller: Analogsticks fehlen, das verkleinerte Steuerkreuz und die Aktionstasten reichen gerade mal für die Menübedienung aus.

Fazit: Gute Bedienung, aber eingeschränkte Funktionalität bei hohem Preis.

Forza Motorsport CSR Wheel (kompatibel mit PS3 und PC)

Lenkdrackspezialist Fanatec versorgt Profis mit dem CSR Wheel (Bilder rechts). Das 250 Euro teure Lenkdrack bietet erstklassiges Force Feedback: Ein Wegrutschen des Hecks spürt ihr ebenso wie Curbs und Zusammenstöße. Der Lenker besteht größtenteils aus Kunststoff, an den Griffmulden bietet Gummi und Alcantara auch bei höheren Kräften genügend Halt. Gangwechsel machen mit den griffigen Alu-Schaltwippen richtig Freude, weniger knackig und etwas schwergängig sind Schaltvorgänge mit der separat erhältlichen 6-Gang-Schaltkiste (60 Euro). Diese montiert ihr rechts oder links ans Lenkdrack. Die Peripherie offeriert zusammen mit dem Kupplungspedal echtes Fahrgefühl. Typisch Fanatec: Der Lenkwip ist bis 900° über das

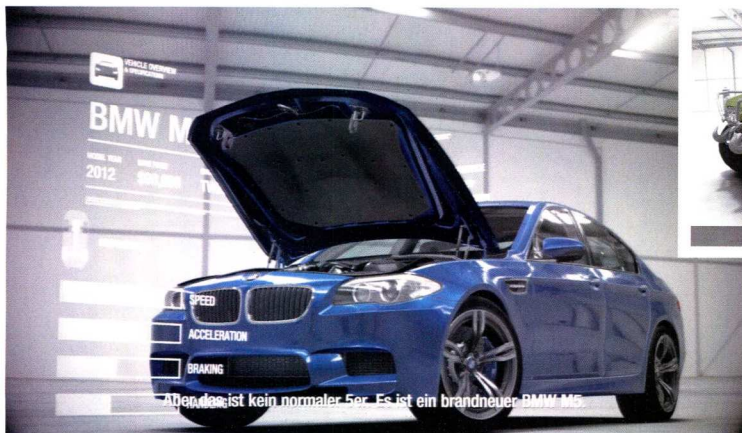
Lenkdrack direkt einstellbar – ebenso wie Lenkdrackspiel, Kräfte und Ansprechverhalten. Negativ: das surrende Lüftergeräusch.

Die ebenfalls separat erhältliche Aluminium-Pedalerie gefällt mit verschiedenen Druckkräften der einzelnen Pedale. Mit entsprechendem Werkzeug modifiziert ihr sogar Hebelwege und Winkel. Ebenso vorbildlich: In den Optionen von "Forza 4" tauscht ihr die Position von Kupplung und Bremse.

Fazit: Fanatec bietet mit dem CSR Wheel das beste Lenkdrack für die Xbox 360, jedoch zu einem hohen Preis. Mit Pedalen kommt ihr auf satte 400 Euro, könnt dann aber auch PS3-Racer steuern.



Die 150 Euro teuren Pedale lassen sich wahlweise senkrecht oder waagrecht montieren.



360 Im Autovista-Modus inspiziert Ihr eine Auswahl an besonders aufwändig modellierten Fahrzeugen fast bis ins letzte Detail. Die 2012er-Variante des BMW M3 gibt es als kostenlosen Download. Der "Halo"-Warthog (rechts oben) ist das einzige Vehikel im Spiel, das Ihr nicht selbst steuern könnt und wird erst freigeschaltet, wenn Ihr alle anderen Autovista-Boliden besitzt.



Ulrich Steppberger

Stück für Stück geht es voran: Genau genommen ist "Forza 4" eigentlich "nur" ein großes Update des Vorgängers, doch etwas anderes war realistisch nicht zu

"SUPER"

erwarten. Weshalb ich aber diesmal ein "Super"-Gesicht aufsetze, ist schnell erklärt: Die Änderungen abseits der nochmals überzeugenderen Fahrphysik mögen nicht weltbewegend sein, haben einige Problemfelder aber konsequent verbessert. So vermittelt die Cockpit-Ansicht einen spürbar lebendigeren Eindruck und der Karriere-Modus nervt nicht mehr mit den immer gleichen langatmigen Wettbewerben. Die abwechslungsreichere Struktur lässt fast bis zum Ende nicht nach; ärgerlich ist dafür, dass man keine Schwierigkeit einstellen kann und deshalb wenig gefordert wird. Zudem hätte ich mir gewünscht, dass Turn 10 bei den neuen Strecken etwas mehr Augenmerk auf attraktive Szenarien gelegt hätte, doch das kommt ja vielleicht in Teil 5. Auf jeden Fall ist "Forza Motorsport 4" auch so ein würdiger "Gran Turismo 5"-Rivale.

dern, das Verhalten der KI-Rivalen bleibt aber überall in einigen Belangen ähnlich: Sie neigen meist dazu, vor Kurven arg früh zu bremsen und sind rempelfreudig. So aggressiv wie ihre "SHIFT 2"-Kollegen verhalten sie sich zwar nicht, aber bei Überholversuchen Eurerseits ist es keine Seltenheit, dass der Kontrahent ohne Rücksicht die Ideallinie hält und Euch so der Platz ausgeht.

Neben der Welt-Tour und der altbekannten Meisterschaftsmatrix, durch die sich traditionellere "Forza Motorsport"-Piloten über Hunderte Läufe hinweg ackern können, motiviert der "Rivalen"-Modus, bei dem Ihr vergleichbar zu Electronic Arts' Autolog gegen die Zeiten realer Konkurrenten und Freunde antretet. Außerdem gibt es natürlich Online-Rennen, bei denen jetzt bis zu 16 Teilnehmer starten dürfen, und Auto-Clubs feiern ein Comeback.

Nicht fehlen dürfen schließlich bewährte "Forza"-Elemente wie üppige Tuning-Optionen, leistungsstarke Editoren für Lackverschönerungen und das Online-Auktionshaus.

Mit vollem Körpereinsatz

Eher als nette bis nicht weiter relevante Beigaben entpuppen sich die Kinect-Unterstützung und der Autovista-Modus. Die Bewegungssteuerung könnt Ihr bei Freundschaftsrennen oder der Autobeschau einsetzen (und dann schnell vergessen). Interessanter ist ihre Nutzung für Sprachkommandos zur Navigation in den teils verschachtelten Menüs und zum Headtracking: Habt Ihr die Einstellungen vernünftig hinbekommen, könnt Ihr Euch während der Fahrt durch Bewegen des Kopfes im Cockpit umschauen, was ordentlich funktioniert und tatsächlich das Fahr-

vergnügen etwas erhöht. Autovista schließlich ist der Anlaufpunkt für PS-fetischisten, denn hier könnt Ihr in einem virtuellen Autohaus besonders detailreich modellierten Boliden unter die Motorhaube schauen, das Innere genau inspizieren und Euch interessante Details schildern lassen. Auf Wunsch gibt Jeremy Clarkson, Experte der britischen Kultsendung "Top Gear", seinen Senf im 0-Ton mit Untertiteln ab und nimmt dabei teilweise kein Blatt vor den Mund. Schade nur, dass Autovista so sehenswert limitiert ist, denn nur gut zwei Dutzend Vehikel wurden dafür aufbereitet.

Letztlich ist "Forza Motorsport 4" genau das, was Xbox-360-Rennfahrer erwarten konnten: eine kompetente Weiterentwicklung der Serie mit einigen willkommenen Verbesserungen, ohne wirklich zu überraschen. In manchen Aspekten

wie beim Kurssortiment und der Abwechslung in den Wettbewerbstypen hat "Gran Turismo 5" noch eine Nasenspitze Vorsprung, doch was den Fahrspass und vor allem die Online-Anbindung angeht, ist "Forza 4" ebenbürtig. us



360 Oldie but Goldie: Autumn Valley ist einer der wenigen Fantasie-Schauplätze, der bereits im ersten "Forza Motorsport" 2005 enthalten war und (bisher) nicht dem zunehmenden Authentizitätsanspruch von Turn 10 zum Opfer fiel.

FORZA MOTORSPORT 4

Entwickler: Turn 10, USA
Hersteller: Microsoft
Termin: im Handel
Preis: ca. 60 Euro

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

- » 26 Schachpelute (darunter 5 neu!) mit 114 Kursvariationen
- » ca. 490 Autos von 79 Herstellern
- » 26 Fahrzeuge besonders detailliert im Autovista-Modus betrachtbar
- » überarbeiteter, abwechslungsreicherer Karriere-Modus
- » alternative Wettbewerbsmatrix mit über 270 Veranstaltungen
- » Rivalen-Modus für Zeitjagden
- » "Top Gear"-Lizenz u.a. für launige Fahrzeugbeschreibungen eingesetzt
- » zweite DVD (ca. 2,5 GB) zwingend zu installieren, um alle Autos zu bekommen

SPIELSPASS

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

90

FAZIT » Erstklassige Rennsport-Simulation, die gegenüber dem Vorgänger nicht viel ändert, aber gute Detailverbesserungen liefert.

WRC 2

PS3 360 Rennspiel



PS3 "WRC 2" bietet die Option an, dass der Fahrer wie bei "SHIFT 2" in Richtung Kurve schaut – viel davon bemerkt haben wir während unserer Rennen allerdings nicht.

Da Codemasters mit "DIRT 3" trotz des größeren Fokus auf Zeitläufe kaum die Bedürfnisse traditioneller Rallye-Freunde befriedigen dürfte, springt ein weiteres Mal Black Bean in die Bresche: Die Italiener schicken ihr "WRC 2" wieder mit offizieller Lizenz an den Start, entsprechend findet ihr echte Teams, Vehikel aus verschiedenen Leistungsklassen und Fahrer ebenso vor wie die 13 Originalschauplätze der Weltmeisterschaft mit knapp 80 Etappen. Neu dabei sind fünf Super Special Stages (Rundkurse für Duellfahrten) sowie ein "urbaner" Schauplatz, bei dem quer durch eine Großstadt geheizt wird – in diesem Fall Berlin, per DLC sollen weitere dazu

kommen. Gegenüber dem guten, aber unspektakulären Vorgänger hat sich ansonsten nur in Details etwas geändert, das aber zum Guten: So könnt ihr wesentlich flexibler Fahrhilfen und vor allem Schwierigkeitsgrade einstellen, was gerade weniger erfahrenen Piloten zugute kommt. Außerdem lassen sich dank einer begrenzt oft verfügbaren Rückspulfunktion Fehler auf der Piste ausbügeln.

Keinen Sprung gemacht hat die Grafik, die zwar weitgehend sauber ausfällt, ansonsten aber mächtig veraltet wirkt. Nicht zuletzt deshalb bleibt "WRC 2" ein Fall für Puristen, denen es weniger auf Spektakel und mehr auf Realitätsnähe ankommt. us



Ulrich Steppberger

Als "ernster" Verwandter von "DIRT 3" hat "WRC 2" eine Existenzberechtigung, doch die Fortsetzung bietet nur wenig Fortschritt: Die verbesserte Zugänglichkeit für

Rallye-Frischlinge ist loblich und der wilde Ritt durch Berlin mal was anderes, aber die Entwickler hätten besser die Grafik aufpoliert – so sehen die Offroad-Touren auch diesmal richtig altbacken aus. Trotzdem ertrappe ich mich dabei, hin und wieder ein paar Fahrer einzuliegen, weil der Karriere-Modus seinen Reiz hat und durch die Rückspulfunktion die Frustgefahr deutlich sinkt.

Entwickler: Milestone, Italien
Hersteller: Black Bean
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro

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

- » 13 Schauplätze mit 78 Etappen und 5 Super Special Stages
- » zusätzliche "Stadttrails" in Berlin
- » über 35 Autos in 7 Rennklassen

SPIELSPASS

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

75

FAZIT » Realitätsnahe Rallye-Sim für alle, denen "DIRT" zu wild ist – einsteigerfreundlich, aber technisch noch immer altbacken.



PS3 Sightseeing mit Beifahrer: Die Stadtkurse in Berlin führen Euch an Wahrzeichen vorbei und sind mit engen Schikanen und fiesem Spitzkehren vollgestopft.

SEIT ÜBER 16 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

45127 ESSEN nahe BURGER KING

TEL: 0201-777225

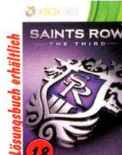
Jetzt auch 24 Std. ONLINE SHOPPING
WWW.GAMESTOREWORLD.DE



RAGE Anarchy.uncut(18)
XB360/PS3 je 64,95
dt. Text/Sprache



BATMAN Arkham City
360/PS3 je 64,95
Collectors Edition 99,95



Saints Row third uncut(18)
XB360/PS3 ab Nov.
Limit./Collector Ed. Nov.



UNCHARTED 3
PS3only ab November
Collectors./Explorer Ed.



BATTLEFIELD3 uncut(18)
PS3/XB360/PC Ltd Ed.
Ab Oktober lieferbar...



Modern Warfare3 uncut(18)
PS3/XB360/PC Nov.
HARDENED Ed. engl.



SKYRIM uncut Nov.
XB360/360/PS3/PC
Collectors Ed. Nov.



Assassins Creed Revelations
XB360/PS3 ab Nov.
Collectors Ed. Ab Nov.



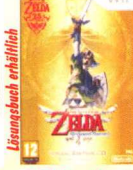
DARK SOULS Collectors
XB360/PS3 je 69,95.



GEARS of Gears 3 uncut
Collectors Ed. / EPIC Ed.



FORZA4
XB360 only 59,95
Limited Ed. 69,95



ZELDA Skyward Sword
Wii only ab Nov.
Collectors Edition Nov.

Top 5: 1. Gears of War 3 2. RAGE 3. 4. Batman A. City 5. Forza 4

ALL FOR GOW3



GOW 3 EPIC Edition uncut
Xb360Only lieferbar



LANCER Gold Replica



GOW 3 Ständer u. Kühler
sofort lieferbar



GOW 3 Messer Replica ab Oktober



Uncharted 3 Explorer Nov.



GOW 3 Actionfiguren ab Sept.



GOW 3 Controller sofort lieferbar

Uncharted 3 Explorer Nov. 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 XB360 auf Lager

BESTELHOTLINE: 0201-777225

Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Verkauks 3,00 EURO-DHL oder POST

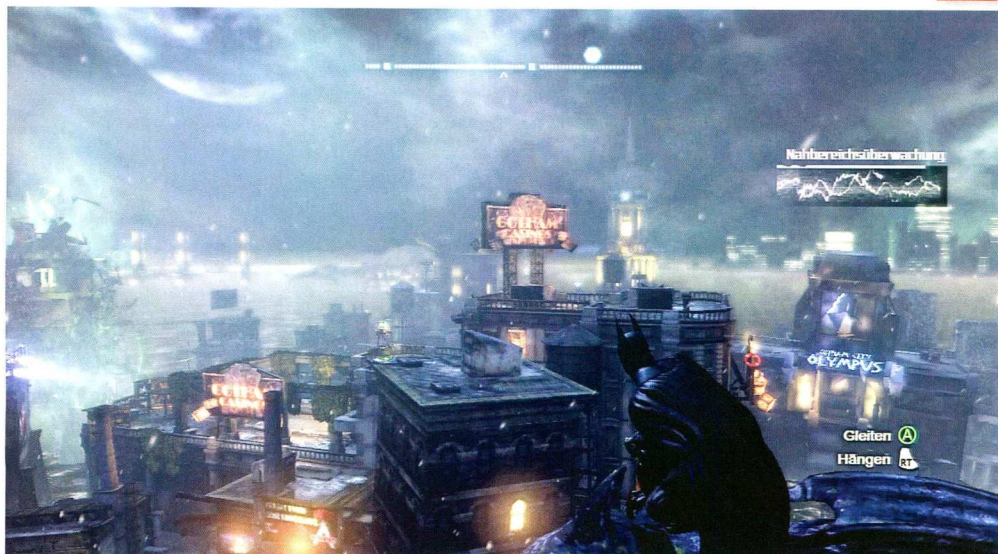
Irretriebar. Preisänderungen vorbehalten. Warenals Dritte werden anerkannt. Alle Preise in Euro

Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 Hügels Rückgaberecht/nur versandt
JETZT MIT ALTERNACHWEIS REGISTRIERTEN UND 18er SPIELE BESTELLEN!!!
BANKVERB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHALTER: ZELDIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Batman: Arkham City

PS3 360 Action-Adventure

16

**M!
HIT**


360 Wenn Batman hoch über den Straßen des "Arkham City"-Gefängnisviertels auf einem Wasserspeier hockt, die Umgebung inspiert und den mal lustigen, mal informativen Gesprächen der Insassen lauscht, ist die Atmosphäre auf dem Höhepunkt.

» Mit 90% Spielspaß war "Batman: Arkham Asylum" in M! Games 09/09 ein Überraschungshit und stellte eine der bis dato besten Comic-Adaptionen überhaupt dar. Neben der großartigen Spielbarkeit begeisterten vor allem die dichte Atmosphäre und eine spannende, wendungsreich erzählte Geschichte. Obendrein stopfte der britische Entwickler Rocksteady etliche Bonusaufgaben und versteckte Riddler-Trophäen zum Knobeln und Sammeln ins Spiel.

Entsprechend hoch fallen die Erwartungen an den Nachfolger "Batman: Arkham City" aus. Natürlich werden fortsetzungstypisch schnellere Kämpfe mit noch mehr Combo-Möglichkeiten geboten,

zusätzliche Gadgets und eine Wagenladung voller illustrierter Batman-Gegenspieler schinden zumindest auf dem Papier gleichermaßen Eindruck. Aber mehr von allem genügt erfahrungsgemäß oft nicht, um ein signifikant besseres Spielerlebnis zu bieten. Doch "Arkham City" gelingt dies mit Bravour – und zwar durch eine grundlegende Designveränderung, die Spielern mehr denn je das Gefühl gibt, Batman zu sein.

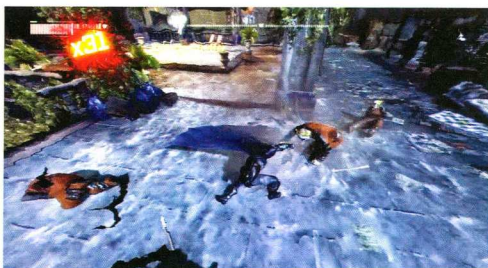
Spider-Mans Creed?

Das Geheimnis liegt in der anders angelegten Spielwelt. "Arkham Asylum" schickte Batman kreuz und quer durch eine Irrenanstalt, in "Arkham City" hingegen befindet

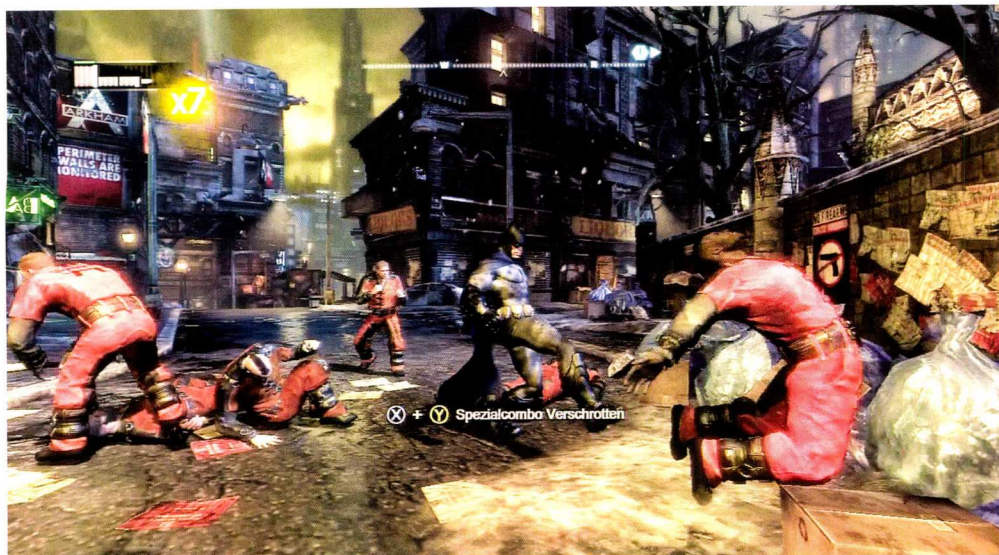
sich der Dunkle Ritter in einem abgeriegelten Stadtteil Gotham Citys. Dort verfolgen etliche Superschurken eigene Interessen und organisieren Schlägerbanden. Das Sicherheitsteam des Gefängnisleiters Hugo Strange verhindert Ausbrüche mit Waffengewalt, Strange selbst kennt Batmans wahre Identität und lässt seine Aktivitäten von Hubschraubern beobachten. Inmitten dieser unterschiedlichen Fraktionen ringt Batman in einem von Beginn an frei erkundbaren Moloch aus alten Fabriken, Docks, Wohn- und Behördengebäuden sowie jeder Menge dunkler Gassen ums Überleben – mehr soll zur wendungsreichen, famos erzählten Geschichte nicht verraten werden. Hinter jeder Stra-

ßenecke stecken liebevolle Details, Nebenmissionen, Riddler-Herausforderungen. Egal, ob Batman Banditen vermöbelt, Konversationen belauscht oder für einen der Schurken im Rahmen der Story einen Auftrag erledigt – die Stadt lebt und es fühlt sich großartig an, sich in Batmans Rüstung dort frei zu bewegen.

Wie Batman seinem nächsten Ziel, das durch ein leuchtendes Bat-Symbol am Himmel gekennzeichnet wird, entgegengleitet, -klettert und -kämpft, weckt Erinnerungen an die "Assassin's Creed"-Reihe. Beide Titel machen bereits durch die bloßen Navigationsmechaniken des Helden Spaß. Dank seiner Greifhaken-Umhang-Kombination klettert Batman viel seltener und be-



360 Linkes Bild: Batman erhöht seine Überlebenschancen und macht den rechten Schurken per Eisgranate kampfunfähig, der untere bekommt eine Stromladung zu schmecken. Im folgenden Handgemenge im rechten Bild spielt Timing eine zentrale Rolle – mit entsprechenden Upgrades verfallt Batman nach einer 12er-Combo in Kampfrausch.



360 Im Kampf verdient Batman Erfahrungspunkte abhängig von Combozähler und Variation seiner Angriffe, auch wirkt es sich aus, ob er Feinde vorher einschüchtern. Diese Erfahrungspunkte investiert Ihr in Verbesserungen wie stärkere Panzerung oder aber spezielle Combos, mit denen Ihr beispielsweise gegnerische Waffen unbrauchbar macht.

wegt sich freilich schneller als Ezio Auditore, bisweilen erinnern die akrobatischen Einlagen in der Luft gar an die famose Schwingmechanik aus "Spider-Man"-Abenteuern wie "Web of Shadows". Per Greifhaken zieht er sich jederzeit peilschnell in die Vertikale, mittels eines optional bei einer der vielen "Augmented Reality"-Trainingseinheiten erhält-

lichen Boosters schießt Batman über den Ankerpunkt des Hakens hinaus und geht nahtlos in den Gleitflug über. Den entscheidenden Kick bietet jedoch der Sturzflug, der frischen Schwung bringt und Batmans minutenlange Aufenthalte über den Dächern so vergnüglich macht. Dazu trägt eine Reihe von Steuerungsfinessen bei. Der Greifhakeneinsatz

ist jederzeit abbrechbar und Batman geht zum Gleitangriff auf patrouillierende Gangster über; auch der Sturzflug endet auf Wunsch im Kampf – ganze Gruppen wirft Batman per Schockwelle um!

Rasantes Faustballett

Umringt von Schlägern beginnt die

zweite Säule des Spiels zu glänzen – das Kampfsystem. Im Kern konzentriert es sich auf nur drei Tasten: Angriff, Konter und betäuben. Mit Timing entstehen so konkurrenzlos geschmeidig animierte Choreografien aus Fäusten und Stiefeln sowie Doppel-Takedowns, zum Absender zurückgeworfene Objekte und in

» weiter auf Seite 76

FÜR FANS UND SAMMLER

Je nach Händler fällt die "Batman: Arkham City"-Packung unterschiedlich aus: Bei Amazon gibt es ein Steelbook im Catwoman-Design sowie ein Robin-DLC-Pack, das am 22. November erscheint – schon ab 1. November ist der "Nightwing"-DLC erhältlich, beide kosten je 560 MS-Punkte bzw. 6,99 Euro.

Bei Saturn befinden sich in der Vorbestellerbox die DVD "Batmans Rückkehr" und der Skin "Batman Animated Series". Media Markt hat ein Joker-Steelbook samt "Carnival"-Herausforderungskarte. Eine Lenticular-Verpackung samt "Batman Earth One"-Skin ist bei GameStop erhältlich, Müller hat den "Batman of the Future"-Skin, Expert "Batman Year One". In Österreich bieten Media Markt und Saturn den Skin "Batman Animated Series" an, weitere Fachhändler offerieren in Österreich DLC-Codes für den Skin "Batman of the Future", in Deutschland zu "Batman Year One" – sämtliche Bonus-Skins werden zu einem späteren Zeitpunkt auch separat zum Kauf angeboten.

Für 100 Euro ist eine Collector's Edition erhältlich. Neben Statue und Artbook befinden sich darin die

Herausforderung "Iceberg Lounge" und der Charakter-Skin "Batman: Die Rückkehr des dunklen Ritters". Zudem erhältet Ihr die Kurzfilmsammlung "Batman: Gotham Knight" und einen Download-Code für das "Arkham City"-Album. Darauf befinden sich elf Songs von Serj Tankian, Coheed and Cambria u.v.m. sowie ein exklusiver Bonus-Track für die Collector's Edition. Das Album ist separat erhältlich, zudem erscheinen ein "Batman: Arkham City"-Comic sowie ein schickes Lösungsbuch.



Michael Herde

"SUPER"

Ich war anfangs besorgt, dass Rocksteady in die Fortsetzungsfalle tappen würde: Zu viele Erschrecken, zu viel und davon – das hätte schiefgehen können. Doch das

Ergebnis ist stimmig und beeindruckt mich wie in diesem Jahr kaum ein zweites Spiel. Wo andere Open-World-Titel dazu neigen, bei Nebenmissionen durch immer gleiche Aufgaben ohne glaubwürdigen Bezug zur Spielwelt zu langweilen, zaubert "Arkham City" eine pfiffige Idee nach der anderen aus dem Ärmel! Nicht nur spielerisch ist der B-Man eine Wucht, auch das technische Gerüst weist Konkurrenten in ihre Schranken. Weder Texturfehler noch Ruckler trüben das Action-Feuerwerk. Die Steuerung funktioniert klasse, ist aber mindestens so vollgestopft wie Solid Snakes Kontrollen in "MGS 4", der dabei noch einen Tick mehr spielerische Vielfalt bietet; den guten Ezio Auditore steckt Batman aber in die Tasche. Allein die schiere Masse an Inhalten beeindruckt – die Hauptstory umfasst gerade mal ein Drittel und danach gibt es noch einen "New Game +"-Modus! Zwar fehlen abseits der Gleitmechanik wirklich mutige Überraschungen, doch die Story selbst lässt mich mit runtergelassener Kinmlade zurück. Einzelne deutsche Sprecher klingen nicht ganz so charakteristisch wie im Original, dennoch ist die Synchronisation herausragend.

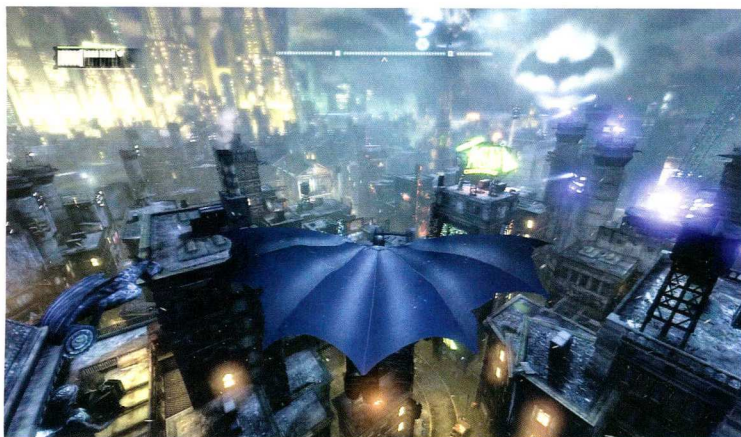


ICH BIN BATMAN!

SCHLÜPFT IN DIE HAUT DES DUNKLEN RITTERS UND ERLEBT EUREN EIGENEN INTERAKTIVEN COMIC DER EXTRAKLASSE!







PS3 Die Gleitflugmechanik des Vorgängers wurde erweitert: Batman kann nun minutenlang in der Luft bleiben, indem er im Sturzflug oder per Greifhaken-Boost an Vorsprüngen neuen Schwung holt. Erspäht er Gauner, stürzt er sich wie ein Falke auf die Beute.



Filip Kaczor

"SUPER"

"Batman: Arkham City" fängt die Atmosphäre der Fledermaus bestens ein, alles wirkt dunkel, dreckig und farblos. Das Spiel ist dermaßen sorgfältig ausgearbeitet, dass man Fehler schon suchen muss: Eine solche Detailverliebtheit bis in die dunkelste Ecke habe ich bisher nur selten erlebt. Ich finde es zudem unheimlich interessant, auch mal auf einem höher gelegenen Sims zu ruhen und den Gesprächen der Gangster untereinander zu lauschen. Häufig erfährt man so nette Zusatzinfos zur Haupthandlung des Spiels. Dazu kommt die grandiose Grafik, die sogar Kampfspuren auf Batmans Anzug hinterlässt. Abseits der Hauptstory gibt es enorm viel zu entdecken - Riddlers Rätsel, Nebenmissionen oder auch die separaten Einsätze von Catwoman. Sofern man sich letztere Daten über den Online-Pass herunterladen kann - diese Politik ist maximal ärgerlich für Gamer ohne Internetzugang.



360 Der Detektiv-Modus informiert über Gemütslage und Ausrüstung der Gegner und zeigt interaktive Objekte.



360 Der kryptografische Sequencer knackt Schlosser auf dem Weg zu Riddler-Trophäen und spielt auch Radio.



360 Einlagen wie das Manövrieren auf Eisschollen werden nie überstrapaziert und bieten Abwechslung.

Combos eingebundene Batarangs, Elektroschocker und Betäubungsexplosionen. Angreifer mit Elektrostäben sind nur von hinten verwundbar, Schildträger von oben, gepanzerte Schergen müssen erst mittels Cape betäubt werden. Weil Gauner stets in Gruppen auftreten und auch zu Messer und Gewehr greifen, ist es unerlässlich, den Überblick über den tobenden Mob zu behalten: Blitze über ihren Köpfen künden von

bevorstehenden Angriffen. Es kann dabei durchaus nerven, über einem Gegner zu knien, um ihm den finalen Hieb zu verpassen, während ein anderer zuschlägt - Timing entscheidet hier alles!

Bei Kämpfen nicht in monotone Schlagfolgen zu verfallen, lohnt sich, denn nach jeder Keilerei wird abgerechnet: Verlorene Energie füllt sich auf und Erfahrungspunkte prasseln aufs Konto - je nach Variation der

Angriffe. Damit lassen sich Verbesserungen freischalten, beispielsweise Spezial-Attacken, die erst ab achtfachen Combos einsetzbar sind, ein weiteres Upgrade befördert Batman ab zwölf erfolgreichen Schlägen in den rasanteren Freeflow-Modus.

Lineares Missionsdesign

Die offene Spielstruktur beschränkt sich auf die Oberwelt, die Story-

missionen innerhalb der Gefängnismauern führen Batman in linear gestaltete Levels. Diese fallen spürbar homogener aus als im Vorgänger und variieren geschickt Passagen mit Prügeleien umringt von Gegnern und Räume mit schießwütigen Patrouillen, die behutsames Vorgehen erfordern. Hier gilt es, die aufmerksamen Schützen einzeln und unbeachtet auszuschalten. Aussichtsplattformen unter der Decke, Schächte

RIDDLERS RACHE - HERAUSFORDERUNGEN OHNE ENDE



360 Jäger-Herausforderung: Säubert einen Bereich schnellstmöglich von Gegnern und führt dabei bestimmte Aktionen für Bonuspunkte aus, etwa einen Angriff durchs Fenster (links) oder ein kopfüber hängender Takedown (Mitte). In Kampf-Herausforderungen muss Batman gegen eine Vielzahl von Gegnerwellen bestehen (rechts).



Bereits angekündigte Bonusaufgaben aus Download-Inhalten außen vor gelassen, erwarten Euch im Spielmodus "Riddlers Rache" 180 Herausforderungsmedaillen, die Ihr wahlweise als Batman oder Catwoman erspielt, 72 davon verdient Ihr auf 24 Karten mit je drei Zielen - spielt auf Zeit oder knackt vorgegebene High Scores, um Euch in Online-

Ranglisten zu verewigen. Die verbleibenden 108 Medaillen gibt es in Riddlers Kampagne: Meistert Gegnerwellen oder säubert Bereiche von Feinden und erledigt dabei vorgegebene Aufgaben. Um jedoch überhaupt in den Genuss sämtlicher Herausforderungen zu kommen, müsst Ihr im Hauptspiel Riddlers Trophäen sammeln. Diese schalten neben

frischen Karten auch eine Vielzahl von Designskizzen und Charaktermodellen frei (beispielsweise Catwoman im "Long Halloween"-Design). Für noch mehr Variation aktiviert Ihr eine Reihe von Modifikatoren, die Feinde stärken, Batmans Ausrüstung lahmlegen oder gar zusätzliche Waffenlager auf der Karte aktivieren.

3D-FAKTOR



Auf beiden Plattformen unterstützt "Batman: Arkham City"

zwei verschiedene Verfahren zur 3D-Bilderzeugung. Wie die Game-of-the-Year-Edition des Vorgängers bietet auch Teil 2 die anaglyphe TriOviz-Technologie der Unreal Engine 3 an, die per Rot-Grün-Brille 3D-Bilder auf nicht 3D-fähigen Bildschirmen ermöglicht. Höherwertig ist aber die stereoskopische 3D-Darstellung per Shutter-Brille. Die Tiefenwirkung ist stets dezent und unaufdringlich, es gibt keine Doppelkonturen und die Bildrate sinkt nur geringfügig. Vor allem beim Gleitflug über die Stadt bietet Batman gefällige Bilder, manche Gebäude wirken aber gestaffelt wie die Objekte eines Aufklappbilderbuches. Bei 3D-Darstellung fällt stärker auf, dass die Skyline Gotham Citys nur eine Tapete ist. Die PS3-Version bietet die besseren Effekte.



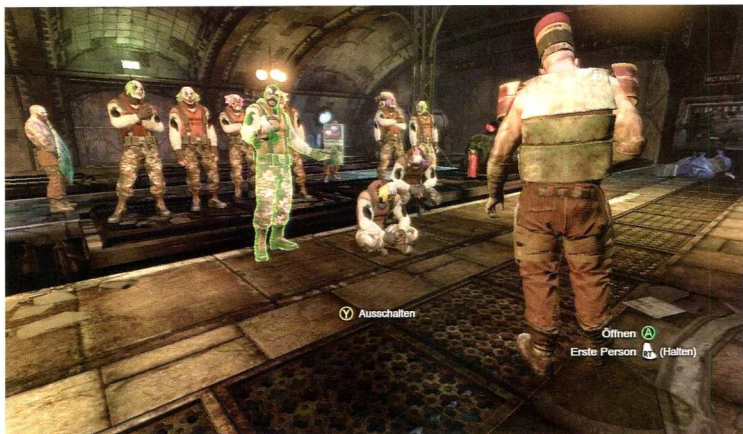
PS3 Vier Kapitel mit dem scharfen Katzenweib holen sich Neukäufer per Download – sie unterbrechen die Haupthandlung dramatisch clever, sind aber auch separat spielbar: Zudem finden sich in Arkham City Riddler-Trophäen, die nur Catwoman sammeln kann.

im Boden und zerbrechliche Mauern bieten vielseitige Spielplätze für Schleicher. Je nach Schwierigkeitsstufe beeindruckt die Gegner-KI: Sie heben fallen gelassene Waffen der Kollegen auf, zerstören hämisch lachend Plattformen und schränken so Batmans Beweglichkeit ein oder scannen sie mit Nachtsichtgeräten. Manche fliehen panisch, einmal ergab sich sogar die letzte Patrouille!

Neben Kampfgelegenheiten finden sich in Lokalitäten wie der U-Bahn-Anlage, dem Museum oder Gothams altem Polizeipräsidium auch Knobelaufgaben. Ungeklärt bleibt vermutlich das Rätsel, weshalb viele Gebäudekomplexe von innen viel größer ausfallen, als sie von außen erscheinen. Wie hingegen unzählige Riddler-Trophäen oder die nächste Tür zu erreichen sind, ist mit Überlegung zu meistern. Zur Frustrvermeidung gibt Batman sogar Tipps, solltet ihr feststecken. Wen stört, dass er diese hartnäckig wiederholt, deaktiviert sie im Optionsmenü. Auch für die clever inszenierten Bosskämpfe, von denen jeder einen spielerischen Kniff erfordert, gibt es nach einer Weile Hinweise.

Der beste Detektiv der Welt

Hinweisen ganz anderer Art geht Batman im Rahmen der Handlung nach. Seltener als im Vorgänger gilt es an vorgegebenen Stellen, die Umgebung im Detektiv-Modus zu untersuchen, etwa ermittelt ihr nach dem Angriff eines Scharfschützen dessen Position anhand der Flugbahn des Projektils. Häufiger kommt dieser Sichtmodus im regulären Spielbetrieb zum Einsatz, etwa bei der Verfolgung einer blutenden Person, de-



360 Batman schleicht sich unter dem Bodengitter an, um den Anführer per Knopfdruck zu erledigen. Beindruckend in "Batman: Arkham City": Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen unterscheiden sich die vielen Schlägertypen hier auch in ihrer Statur:

ren Spuren anderweitig unsichtbar wären. Einer der Kritikpunkte des Vorgängers wurde hier ausgemerzt: Der neue Detektiv-Modus zeigt zwar noch immer nützliche Daten wie Erregungszustand und Bewaffnung von Gegnern sowie interaktive Objekte wie Türen oder Schalter. Die Umgebung ist aber nun schlechter zu erkennen, weshalb es weniger reizvoll erscheint, den Detektiv-Modus dauerhaft zu nutzen.

Multimediales Meisterwerk

Nicht nur spielerisch ist Batman ein Überflieger, auch aus inszenatorischer Sicht gelang "Arkham City" hervorragend. Rocksteady tüncht die sich eher subtil unterscheidenden Außenbereiche stilischer in Grau, Blauschwarz und Brauntönen garniert mit Neonakzenten. Mehr

Farben und Vielfalt bieten die Superkurven und deren Innenbereiche.

Keine der beiden Versionen des Spiels leistet sich technische Mätzchen wie Ruckler oder Tearing, Ladezeiten sind kurz, lediglich Batmans Umgang produziert sporadisch Clipping-Fehler, was im Eifer des Gefechts kaum auffällt. Akustisch setzt "Arkham City" ebenso Maßstäbe: Die pointierte Orchestermusik passt sich stets dem Geschehen an, ohne es mit bombastischen Bläsern und Streichern zu ersticken. Die eigentlichen Stars sind jedoch die Sprecher: Das englische Original bietet die leidenschaftlicheren Akteure und toppt nur knapp die exzellente deutsche Synchronisation, die selbst kleinste Nebenrollen mit einer Reihe bekannter Synchrosprecher besetzt – "Star Trek"-Serienfans werden viele Stimmen wiedererkennen. *mh*

BATMAN: ARKHAM CITY

Entwickler: Rocksteady Games, England

Hersteller: Warner

Termin: im Handel

Preis: 55 Euro

Unterstützt: 1 Spieler

Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » 3 Schwierigkeitsstufen
- » unterstützt zwei 3D-Formate
- » 440 Riddler-Trophäen im Spiel sowie 180 zusätzliche Bonus-Herausforderungen
- » New Game + -Modus wird nach dem Durchspielen verfügbar
- » 4 Catwoman-Level per Online-Pass bzw. für 10 Euro separat erhältlich
- » PS3 vs. 360: Die Versionen gleichen sich aufs Haar; die PS3 installiert 2 Gigabyte

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	-
Grafik	10 von 10
Sound	10 von 10

93

FAZIT » Außerdentlich umfangreiche Rückkehr des Dunklen Ritters voller spielerischer und inszenatorischer Höhepunkte.

Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn

PS3 360 Wii 3DS Geschicklichkeit

6



PS3 Es geht abwärts: Die Kletterlevels bestehen aus vielen Ebenen, die Ihr mit Walljump und Hangelmanövern erklimmt.

» Steven Spielberg und Peter Jackson hauchen dem französischen Comic-Klassiker "Die Abenteuer von Tim und Struppi" in drei Animationsfilmen neues Leben ein, da darf die Videospielumsetzung natürlich nicht fehlen: In 33 Kapiteln besucht Ihr 20 Schauplätze des Kinostellings, darunter ein Wüstenpalast, die verlorene Insel und das Schiff von Kapitän Frantz. Dabei mischt das Abenteuer sechs verschiedene Spielmodi zu einem turbulenten Geschicklichkeitsmarathon, der sich sowohl per Joypad als auch PlayStation Move und Kinect steuern lässt: Eine Handvoll Minispielrätsel sind für die Bewegungssteuerung optimiert und deshalb mit dem Pad etwas unhandlich zu bedienen.

Den klassischen 3D-Abenteuermodus mit frei erkundbaren Dorf- und Inselarealen spielt Ihr nur in einzelnen Szenen. Dann gilt es, Spuren zu folgen, Kontakte zu knüpfen und Verfolger abzuschütteln. Meist kraxelt Ihr aber aus der Seiten-



PS3 In Rückblenden kämpft Ihr die letzte Schlacht um das Piratenschiff Einhorn.

perspektive durch die Plattformlevels von Anwesen, Schiff und Ruine: Hier überwältigt Ihr Wachen mit Boxcombo und Schleichangriff, um ihre Schlüssel zu klauen. Im späteren Verlauf dürft Ihr auch Fackeln, Granaten und Bälle sammeln, mit denen sich sogar Mechanismen in Gang setzen lassen: Blockiert z.B. das Schiffsgetriebe mit Metallstücken oder lasst einen Sandsack auf die Wippe fallen, um neue Ebenen zu erreichen. Neben den Kletterabschnitten gibt es auch geflutete Höhlen, durch die

Ihr taucht oder mit dem Schwimmerscooter zischt: Weicht Quallen, Minen und Stacheln aus!

Kämpfen & rasen

Zwischendrin erlebt Ihr Verfolgungsjagden und Kämpfe in drei weiteren Modi: Beim Sabelraseln schwingt Ihr die Klinge mit Bewegungen respektive Analogstick. Dabei müsst Ihr horizontale und vertikale Angriffe parieren, um Kontertreffer anzubringen – Ihr nehmt es mit bis zu fünf Piraten gleichzeitig auf! Beim Gespann steigt Ihr dagegen abwechselnd aufs Motorrad und in den Beiwagen, um Sprengtonnen auszuweichen und Verfolger mit der Steinschleuder aufs Korn zu nehmen. Ausflüge mit dem Doppeldecker machen das Aben-



PS3 Eingestreute Fadenkreuzballerei: Bei den Rennen auf dem Gespann nehmt Ihr Biker, Lastwagen und Hubschrauber mit der Zwillie unter Beschuss.



Oliver Ehrle

"Das Geheimnis der Einhorn" ist überraschend schnell geluftet – schon am ersten Abend! Das mag vielleicht im Kino passen, grenzt auf Konsole aber an Frechheit:

"GEHT SO"

Zwar kann man mit den Herausforderungen schon noch ein paar Stunden verbringen, grundsätzlich ist dann aber die Luft aus dem Abenteuer raus. Zumal Polygon-Tim alles andere als ein toller Schauspieler und zudem fade synchronisiert ist – eingestreute Gags kommen nicht richtig rüber. Immerhin gestaltet sich dieser eine Abend kurzweilig: Alle Spielvarianten steuern sich vorbildlich und werden im Laufe der Handlung immer wieder um neue Elemente bereichert – so hat man nie das Gefühl, eine Szene doppelt zu spielen. In einigen Plattformlevels ist sogar richtig Grips und gutes Timing gefragt, so lässt man sich den "Prince of Persia"-Abklatsch gefallen.

teuer komplett, Ihr schießt Aufklärungsphotos, manövriert den Flieger durch Tunnel und bewährt Euch in Dogfights. Die Einspieler-Kampagne ist recht kurz geraten, Ihr zockt sie in unter fünf Stunden durch! Allerdings gibt es neben dem Kinoabenteuer noch diverse Herausforderungen: In Kapitän Haddock's Träumen dürft Ihr zusätzliche Kraxellevels im Koop-Team und mit wechselnden Figuren spielen, die jeweils eigene Fähigkeiten besitzen – Haddock rempelt Hindernisse aus dem Weg, Struppi spürt Schätze auf und das Schul(t)ze-Duo schwingt den Gehstock. Außerdem besteht Ihr Wettkämpfe beim Fechten, auf dem Motorrad und im Doppeldecker. Bei der Handlung will man nicht zu viel verraten, sie führt nur grob durchs Abenteuer und wird weitgehend mit witzlosen Dialogen erzählt. Filmausschnitte gibt es nicht zu entdecken, sämtliche Szenen wurden eigens animiert. oe

Entwickler: Ubisoft Montpellier, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Umsatz: in Handel
Preis: 50 Euro
Unterstützt: bis 2 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » erkundet 20 Schauplätze der Kinovorlage
- » 6 Spielmodi plus Bewegungsrätsel
- » 6 individuell talentierte Spielfiguren
- » knapp 5 Stunden Kampagnen-Spielzeit...
- » ...mit zusätzlichen Herausforderungen

SPIELSPASS

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

62

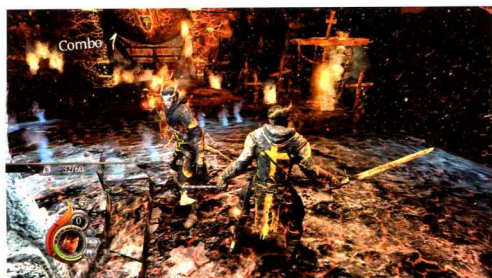
FAZIT » Kurze wie spannungsarme Filmumsetzung, die sechs Spielmodi zu einem brauchbaren Geschicklichkeitsmix arrangiert.



360 Tim und Struppi auf der Flucht: Entkommt dem Wagen der Schurken!

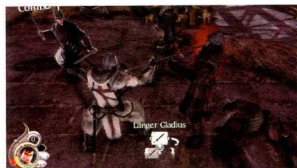
The Cursed Crusade

PS3 360 Action 18



PS3 In der eindrucksvoll inszenierten Höllendimension geht es heiß her. Aber Vorsicht – nicht nur Euer Kreuzritzer, sondern auch mancher Gegner ist verflucht!

Aus dem Geschichtsunterricht wissen wir, dass die mittelalterlichen Kreuzzüge nicht so heilig waren, wie die Kirche sie dargestellt hat. So wurden im vierten 'Heiligen Krieg', den Entwickler Kylonen als Hintergrund seiner Geschichte um den verfluchten Tempelr Denz de Bayle wählte, schon mal aus reiner Geldnot Städte erobert und geplündert. Denz sieht im Kreuzzug die Chance, seinen verschollenen Vater wiederzufinden, dabei begleitet ihn der ebenfalls verfluchte spanische Dieb Esteban. Der wird im Koop-Modus von einem zweiten Spieler (per Splitscreen oder online) gesteuert, in der Solokampagne übernimmt das der Computer. Der virtuelle Kreuzzug entpuppt sich als monotoner Hack'n'Slay: Mit unterschiedlichen Waffenkombinationen wie Zweihänder, Axt und Streitkolben oder Speer und Schild kämpft Ihr Euch durch die einfallsslos gestaltete Gegnerschar. Per Knopfdruck aktiviert Ihr den



PS3 Krieger am Speiß und ähnliche Fleischgerichte könnt Ihr mit Euren Finishing Moves zaubern.

Templerfluch und taucht ab in eine vor Hitze flirrende Höllendimension, in der Eure Helden als gehörte Dämonen erscheinen. Dort seid Ihr stärker und besitzt zusätzliche Fähigkeiten wie Heilkräfte oder Feuereschosse. Sollte Eure Lebensenergie bei einigen fordernden Passagen dennoch auf Null sinken, schaut der Tod höchstpersönlich vorbei – wer es nicht schafft, ihn abzuwehren, muss die komplette Mission erneut spielen. Das träge Kampfsystem wirkt realistisch und belohnt mit brutalen Finishern (Speer durch Kopf, Schlagel auf Kopf, Kopf ab – autsch!), macht unterm Strich aber nicht sonderlich Spaß. Das interessante Feature, dass Eure Waffe nach heftigem Gebrauch zu Bruch geht, wird in hektischen Situationen zum wahren Fluch – dann muss umständlich auf dem Steuerkreuz gewechselt werden. *km*



Kerstin Mayer

Ich hätte nicht gedacht, dass ich mich über so viel Story beschwere. Aber die Sequenzen in "The Cursed Crusade" sind eindeutig zu lang! Vor allem am Anfang,

"GEHT SO"

wenn man nach gefühlten Ewigkeiten endlich fünf Minuten spielen kann und noch nicht richtig drin ist, folgt schon der nächste Dialog, der im Grunde nichts aussagt. Dabei haben mir die atmosphärische Höllendimension, die zwar detailarme, doch stimmungsvolle Grafik und das interessante Setting Lust auf Denz Abenteuer gemacht. Über die langweiligen Missionen, die teils überforderte Kamera und das oft blöde Umherirren (weil Missionsziele viel zu kurz eingeblendet werden) kann das aber nicht hinwegtäuschen. Lichtblick: Mit einem geduldrigen Splitscreen-Kumpel macht der mittelalterliche Mittelalter-Metzler mehr her.

Entwickler Kylonen, Frankreich
Hersteller dtp Entertainment
Termin im Handel
Preis 50 Euro

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

- » 39 abgeschlossene Missionen in 5 Kapiteln
- » 15 aufräuberische Techniken und 5 Attribute
- » Denz & Esteban haben dieselben Fähigkeiten
- » **PS3 vs. 360:** auf PS3 mehr Kantenliniern

SPIELSPASS

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

57

FAZIT » Von seinen Grundideen vielversprechendes Mittelalter-Gehacke, dessen grobe Macken nur selten Spaß aufkommen lassen.

Dragon Quest Monsters: Joker 2

DS Rollenspiel 6



DS Jetzt aber Vorsicht: Der dicke Zyklop könnte zur Gefahr werden.

Die wenigsten dürften hierzulande wissen, dass "Dragon Quest" die Monsterjagd schon lange vor den Pokémon betrieben hat: Bereits im fünften Teil der Serie aus dem Jahr 1992 schlossen sich Gegner Eurer Truppe an und kämpften mutig mit. Deshalb kann man denn auch bei "Joker 2" nicht von einem "Poké-Klon" sprechen – zumal sich das neue "Dragon Quest Monsters" in vielen Punkten von Nintendos Taschenmonstern wohltuend abhebt.

So legt das neue DS-Rollenspiel den alten Monster-Turnier-Plot schnell ad acta und setzt Euch mit ein paar weiteren Monster-Trainern auf einer geheimnisvollen Insel aus, die von ein paar echten XXL-Kreaturen bewohnt wird. Das Ziel ist recht klassisch: Fangt Monster, richtet sie ab und fusioniert sie zu noch mächtigeren Kreaturen, bis Ihr eine optimal balancierte Truppe in die Kämpfe schicken könnt.

Diese laufen meist automatisch ab, Eure Monster agieren relativ selbständig und clever, gelegentlich begehen sie aber haarsträubende Dummheiten – es ist z.B. nicht klug,



DS Natürlich könnt Ihr bei Kämpfen Euren Monstern auch Einsatzbefehle erteilen.

sich an einem mächtigen Zauberanspruch zu versuchen, wenn man keine Magiepunkte hat. Ihr könnt in solchen Fällen auch direkt ins Geschehen eingreifen, allzu komfortabel ist die Menüführung dabei jedoch nicht.

Seine wahre Komplexität zeigt das Spiel bei der Monsterverwaltung: Obsessive Naturen tüfteln bis tief in die Nacht an der perfekten Fusion – auch wenn dabei die Bindung zu Eurer Truppe, die Nintendos "Pokémon"-Spiele so auszeichnet, etwas kurz kommt. *tn*



Thomas Nickel

Aus spielerischer sowie technischer Sicht gibt sich "Joker 2" keine Blößen: Es sieht toll aus, erfreut durch hohe Ereignisdrichte und ein wunderbar komplexes Fusionssystem. Doch dies verhindert zugleich, dass die eigentlich so kniffligen Kreaturen an ihren Poké-Kollegen vorbeiziehen: Monster sind keine Verbündeten und Freunde, sondern reines Mittel zum Zweck. Anstatt sie fleißig zu trainieren, fusioniert Ihr viele der Biester einfach und seht sie dann nie wieder. Während zart besaitete Monsterschützer mit ihrem Gewissen ringen, züchten kühle Taktiker ein echtes Killeteam heran und haben eine Menge Spaß auf der Riesenmonstersinsel.

Entwickler Idea Factory, Japan
Hersteller Ghostlight
Termin im Handel
Preis 40 Euro

- Unterstützt » bis 8 Spieler (onl.), Text: deutsch
- » viele knifflige Monster
 - » saubere 3D-Grafik
 - » komplexes Fusionssystem
 - » treten online gegen andere Spieler an

SPIELSPASS

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

82

FAZIT » Technisch und spielerisch blitzsaubere Monsterzucht mit den kultigsten Viechern diesseits von Pokémon.

Atelier Totori: Adventurer of Arland

PS3 Rollenspiel

6

» "Atelier Totori" ist bereits der zwölfte Teil der meist in Trilogien unterteilten und im Westen kaum bekannten Serie: Das Alchemie-Abenteuer der jungen Heldin beginnt etwa zwei Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers "Atelier Rorona". Das Königreich Arland ist mittlerweile zu einer

Republik geworden, die frühere Hauptfigur Rorona zieht durch die Lande und bildet junge Mädchen in der Kunst der Alchemie aus – zumindest versucht sie es.

Die neue Heldin Totori will nicht nur eine erfolgreiche Alchemistin, sondern auch eine echte Abenteuerin werden, um ihre verschollene Mutter zu suchen. Bis dahin ist es ein weiter Weg, bei dem sie auf die Hilfe mutiger Mitstreiter zählen kann, die mit dem Schwert weit-

aus besser umgehen können. Totori ist vielmehr für die Erschaffung und Verwendung von Gegenständen zuständig. Obwohl klassische Rollenspiel-Aktivitäten wichtiger sind als im Vorgänger, kommt ihr doch ohne das Alchemie-System nicht aus: Permanent sackt ihr nützliche Rohstoffe ein, die ihr je nach Qualifikation zu mehr oder weniger nützlichen Gegenständen verkokt. Diese helfen Euch im Kampf, oft benötigt Ihr sie auch, um Aufträge

Eurer zahlreichen Kunden zu erledigen. Dabei sitzen Euch weitaus weniger strenge Zeitlimits im Nacken als noch bei Roronas Abenteuer – das macht das Alchemisten-Leben in der Arland-Republik ein ganzes Stück weniger stressig. Dennoch solltet ihr nicht trödeln, denn manch Marsch in entlegenes Gebiet kostet etliche Tage auf der internen Uhr und nach fünf Spieljahren ist Totoris Abenteuer unwiderruflich vorbei. **tn**



Thomas Nickel

Der Nachfolger des zuversäßen, stark auf Alchemie fokussierten "Atelier Rorona" schlägt einen anderen Kurs ein: Zwar nimmt die Item-Synthese immer

noch eine zentrale Rolle ein, doch durch mehr Abenteuer, Welten-Erforschung und Monster-Haererei fühlt sich Totoris Geschichte viel ausgewogener an als die ihrer schusseligen Lehrerin Rorona. Da Euch "Atelier Totori" zudem weit weniger Zeitlimits auferlegt, spielt es sich diesmal ein ganzes Stück entspannter, ohne dass an Komplexität eingebüßt wird. So feiern Japan-Fans "Atelier Totori" als die perfekte Alternative zur harten Shooter-Kategorie, auch wenn es wider nicht für deutsche Texte gereicht hat.



PS3 Kämpfe laufen rundenbasiert ab und sind schnell zu verstehen. Hier geht Entwerfer Gust keine unnötigen Experimente ein.

Entwickler: Gust, Japan
Hersteller: NIS America
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

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

» ansprechender Cel-Shading-Look
» Alchemie-System ist lehrreich
» weniger Zeitdruck als beim Vorgänger

SPIELSPASS

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

79

FAZIT » Sympathisch präsentiertes Fantasy-Rollenspiel mit Rundenkämpfen und komplexem Alchemie-System.

Professor Layton und der Ruf des Phantoms

DS Denken

0

» Auf zwei Sachen kann man sich seit einigen Jahren verlassen: Gen Weihnachten rangeln bei den HD-Konsolen zahllose Mega-Produktionen um die Gunst der Käufer und Nintendo schickt eine weitere "Professor Layton"-Episode für den DS an den Start. Es dürfte niemanden überraschen, dass "Der Ruf des Phantoms" seinen Vorgängern spielerisch erneut ähnelt: Wie gehabt tippt Ihr Euch mit dem Stylus durch schön gezeichnete Umgebungen, betrachtet fein vertonte Filmschnipsel, sammelt Hinweis-

münzen und löst jede Menge abwechslungsreicher Rätsel von Logikproblemen über Schieberaufgaben. Rund 170 Knobler schaffen es auf das Modul, von denen auch diesmal ein paar mit diffusen Hinweisen aufwarten – leider wie gehabt. Zudem sind auch wieder drei Minispiele dabei, bei denen Ihr Zugstrecken zusammenbauet oder einer Fliege den Weg weist.

Vor allem für Kenner der ersten Trilogie interessant ist derweil die neue Geschichte, denn die spielt zeitlich davor und lässt Euch u.a.

miterleben, wie Layton das erste Mal seinen künftigen Assistenten Luke trifft, auch die lurlige Emmy (tauchte vorher im Layton-Trickfilm "Die ewige Diva" auf) spielt eine größere Rolle. So erweist sich auch das vierte Abenteuer als bewährter und unterhaltsamer Rätselspaß – schade nur, dass europäische Spieler auf eine reizvolle Bonus-Beigabe verzichten müssen (siehe Kasten). **us**



DS Gewohnte Knobelsort: Von Schieberätseln bis Logikfragen ist von diesem alles dabei.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Wer mit Professor Layton loszieht, der sollte keine Überraschungen erwarten: Auch Teil 4 hält sich exakt an das Rezept, das die Serie groß gemacht hat. Somit liefert auch

"Der Ruf des Phantoms" jede Menge interessanter Rätselaufgaben zusammen mit einer hübsch inszenierten Geschichte und einem Satz Minispielen zur Würze. Darüber kann man eigentlich nicht wirklich meckern, bei der 3DS-Fortsetzung erhoffe ich mir trotzdem ein paar frische Ideen.

Entwickler: Level-5, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 25. November
Preis: 40 Euro

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

» spielt zeitlich vor den bisherigen drei Teilen
» 170 Rätsel sowie Download-Nachschub
» auch diesmal mit netten Bonus-Minispielen

SPIELSPASS

Singleplayer: 9 von 10
Multiplayer: -
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

85

FAZIT » Zuverlässig wie ein Uhrwerk: Auch das vierte Rätsel-Abenteuer überzeugt durch feine Präsentation, Story und Knobeleien.

LONDON LIFE – NICHT IN EUROPA!

Wer auf unserem Kontinent den "Ruf des Phantoms" kauft, muss auf einen umfangreichen Bonus verzichten: In Japan und den USA enthält das Modul als Beigabe die eigenständige Stadtsimulation "London Life", bei der ein Pixel-Layton im besten Retro-Look herumwuselt und Aufträge erledigt.

Das Fehlen in Europa begründet Nintendo damit, dass die notwendige Übersetzungsarbeit nicht rechtzeitig hätte beendet werden können, um eine Veröffentlichung noch in diesem Jahr zu garantieren. Das ist besonders enttäuschend, denn zum einen erschien das Spiel in Japan schon 2009 und zum anderen wäre eine rein englischsprachige Fassung immer noch besser gewesen als gar keine – aber nicht mal die britischen Layton-Fans werden damit bedacht.



X-Men Destiny

PS3 360 DS Wii Action

16 12



360 Bei Herausforderungen solltet Ihr die Zeit rechts oben im Blick behalten. Gut, dass man mehrere Gegner auf einmal angreifen kann, was die Aufgabe erleichtert.

Das X-Men-Universum ist groß – so groß, dass darin sogar Platz für ein Spiel mit bislang völlig unbekannten Charakteren ist. In "X-Men Destiny" habt Ihr die Wahl zwischen drei jungen Mutanten, von denen jeder eine andere Geschichte zu erzählen hat, welche als Intro fungiert. Anfangs entscheidet Ihr Euch für eine von drei Mutantenkräften, später trifft Ihr immer wieder die Wahl zwischen zwei Fähigkeiten, die sich an der ursprünglichen Entscheidung orientieren. Einfluss auf den Verlauf der Geschichte habt Ihr nicht, wenngleich häufiger zwei Wege aufgezeigt werden – den der X-Men und den der Bruderschaft. Nach kurzen Abschnitten kehrt Ihr aber auf den vorgegebenen Pfad zurück. Mit der Zeit entscheidet Ihr Euch so für eine der Fraktionen.

Das Spielprinzip besteht hauptsächlich darin, alle Gegner innerhalb eines Abschnitts zu besiegen, dann wartet schon der nächste; diese Formel wird durch gelegentliche Bosskämpfe aufgelockert. Leider fehlt ein Mehrspieler-Modus, zumindest ein Splitscreen hätte sich angeboten.



Filip Kaczor

Obwohl ich die X-Men-Filme gerne mag, sind die bisherigen Spiele eher magere Kost für mich. Die Versionen für PS3 und Xbox 360 von "X-Men Destiny" sehen

zwar hübsch aus und beschäftigen spielerisch ein bis zwei Abende, doch dann legt man sie bald zur Seite. Selbst ein zweiter Durchgang der Levels, um alternative Abschnitte zu erforschen, erhöht den Spielspaß nicht. Vom eintönigen Gekloppe ganz zu schweigen, denn das kennt man bereits besser aus der "God of War"-Reihe oder "Bayonetta". Die DS-Fassung war sogar in weniger als sechs Stunden ohne Probleme durchgespielt. "X-Men Destiny" hat mich leider nur kurz unterhalten, wobei ich mir zumindest einen Koop-Modus gewünscht hätte. So ist es mir zu wenig für ein "X-Men"-Spiel.



DS Bei mehr als drei Gegnern werden gezielte Angriffe schnell schwierig.

Die Grafik ist gelungen, was vor allem die Zwischensequenzen immer wieder zeigen – leider ist sie nicht an allen Stellen ausgearbeitet. Im Boden verschwundene Gegenstände sind schließlich keine bekannte Mutantenkraft, oder? Die Musik ist durchweg angenehm, ohne in nerviges Gedudel zu verfallen.

Die DS-Version hingegen wiederholt nach kurzer Zeit die gefühlten zwei Lieder, bietet schwache Grafik und verkommt leider zu sehr zu stumpfsinnigem Knöpfchendrücken. Die Handlung zieht an Euch vorbei, ohne dass Ihr davon richtig Kenntnis nehmt. Schade eigentlich, denn Potenzial wäre vorhanden. **fk**

Entwickler: Silicon Knights, England
Hersteller: Activision
Termin: im Handel
Preis: 40-60 Euro

Unterstützt: 1 Spieler (Offline),
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » spielt im Comic-Universum der X-Men
- » drei neue Mutanten zur Auswahl
- » Wahl zwischen den Fraktionen der X-Men und der Bruderschaft
- » keine Mehrspieler-Modi enthalten

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS3 / 360	69
Multiplayer	–		
Grafik	6 von 10		
Sound	6 von 10		

Singleplayer	5 von 10	DS	53
Multiplayer	–		
Grafik	4 von 10		
Sound	3 von 10		

FAZIT » Kurzweiliger Spaß für Fans der X-Men mit eigenständiger Story und vielen bekannten sowie neuen Mutanten.

Spider-Man – Edge of Time

PS3 360 Wii DS 3DS Action

12



PS3 Spider-Man vs. Anti-Venom: Sobald Ihr Euren Hypersinn einschaltet, spielt sich Spider-Man schneller, stärker, aber auch verwirrender. Die Action dreht definitiv auf!

Peter Parker alias The Amazing Spider-Man werden die meisten von Euch gut kennen. Doch kennt Ihr auch Miguel O'Hara? Der verkörpert nämlich Spider-Man 2099. In "Spider-Man – Edge of Time" schlüpft Ihr abwechselnd ins Kostüm der beiden Spinner. Leider verändert sich dadurch der Spielfluss kaum, denn die Superhelden spielen sich nahezu gleich. Ihr prügelt Euch mit einer Gruppe von Gegnern, klettert und hangelt anschließend zum nächsten Bereich und das Ganze beginnt von vorne.

Auf den beiden HD-Konsolen sieht das Dargebotene an sich gut aus, wenngleich die Umgebungen sehr farbarm und trist wirken. Die flotten Manöver Spider-Mans steuern sich dabei sehr gut und ohne Verzögerung. Komplizierter spielt sich die Wii-Version, immerhin vermeidet sie Gefuchtel. Grafisch ähnelt sie der 3DS-Version, leider ohne die Schärfe des kleinen Bruders zu erreichen. Der 3D-Effekt auf dem 3DS-Handheld wirkt sehr plastisch, ohne dabei die Bildrate zu verringern.

Die DS-Version hingegen ver-



DS Eure Gegner erscheinen wieder, wenn Ihr an besuchten Stellen vorbeikommt.

sucht, mit den Konsolen mitzuhalten, was nicht gelingen kann. Grafisch wirkt sie ordentlich, doch tauchten beim Spielen mehrere Bugs auf, die das Abenteuer an den Rand der Unspielbarkeit beförderten. Da Ihr hier jederzeit die Spinne wechseln könnt, spielt es sich zwar variabler, zur Übersichtlichkeit trägt das aber nicht unbedingt bei. **fk**

Entwickler: Beenox, Kanada (PS3/360/Wii/3DS),
Other Ocean, USA (DS)

Hersteller: Activision

Termin: im Handel

Preis: 40-70 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,

Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » 2 Spinnenmänner spielbar
- » DS-Version leider verbugt
- » **3DS-Faktor:** angenehme Tiefenwirkung ohne die Grafikqualität einzuschränken

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS3/360	71
Multiplayer	–		
Grafik	7 von 10		
Sound	6 von 10		

Singleplayer	7 von 10	Wii	66
Multiplayer	–		
Grafik	6 von 10		
Sound	5 von 10		

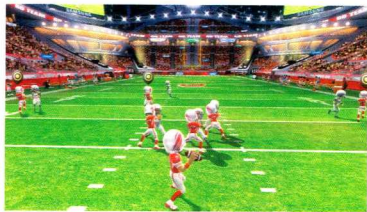
Singleplayer	5 von 10	DS	52
Multiplayer	–		
Grafik	5 von 10		
Sound	4 von 10		

Singleplayer	7 von 10	3DS	69
Multiplayer	–		
Grafik	7 von 10		
Sound	6 von 10		

FAZIT » Für Fans der Spinne ganz interessant, da sich Peter Parker und Miguel O'Hara über den Weg laufen, ansonsten "Einheitsbrei".

Kinect Sports: Season Two

360 Sport



360 Beim flotten Football hat Rare die Schere etwas zu großzügig angesetzt: Sowohl Laufspielzüge als auch Abwehr fehlen.



360 Genaues Zielen und eine sichere Wurfbahn beschern beim Darts den Sieg: Zum Glück drängt hier kein Zeitlimit.



360 Golf funktioniert ordentlich, im Gegensatz zu "Wii Sports" habt Ihr aber weniger Einfluss auf Drill und ähnliche Details.



360 Beim Tennis werden Eure Bewegungen öfter nicht sauber übernommen.



"GUT"

Ulrich Steppberger

"Season Two" ist ein kompetenter Nachfolger und dürfte Fans des ersten Teils sicherlich wieder gefallen – doch kann das der richtige Anspruch für die Entwickler sein?

Wer sich eine Steigerung erwartet hat, wird enttäuscht: Das Disziplinen-Gemisch zeigt Licht (Darts und Baseball) und Schatten (besonders Tennis geriet arg simpel). Bei der Steuerung kommt Ihr in der Regel mit grobmotorischen Gesten aus, feinfühligere Aktionen sind kaum gefragt. Vor allem, dass der Umfang der Nebeschäftigungen abgespeckt wurde, ist unverständlich. In Sachen Präsentation blieb alles beim Alten: Die Mischung aus harmlos-sympathischer Avatar-Optik und zu passenden Momenten angelegten Songschnipseln sorgt durchaus für gute Stimmung, gleicht dem Vorgänger aber wie ein Ei dem anderen. Wer neuen Kinect-Sport sucht, macht hier also nichts falsch, doch der Vorgänger bot unter dem Strich das unterhaltsamere Sortiment.

Für das zweite "Kinect Sports" bekam Rare als Unterstützung die kanadischen Big Park Studios ("Kinect Joy Ride") zur Seite gestellt – doch der Grund erschließt sich uns nicht. Denn wie beim Erstling finden sich auch diesmal ein halbes Dutzend Sportarten auf der DVD, die mehrheitlich nicht sonderlich komplex ausfallen.

Deutlich wird das etwa beim Tennis, bei dem die Sportler wie in Nintendos "Wii Sports" automatisch laufen und Ihr nur Schlagbewegungen ausführt: Das funktioniert ordentlich, Ihr habt aber gefühlt nur begrenzt Einfluss auf die Flugrichtung, die Animation der Charaktere wirkt hier häufig ungenau und zappelig. Auch auf dem Golfplatz vermisst Ihr Feinheiten bei der Steuerung im Vergleich zum Nintendo-Rivalen, zudem hätten es ruhig mehr als nur neun Löcher sein dürfen.

Flotter geht es beim Skifahren

zu, hier absolviert Ihr auf drei Pisten Abfahrten gegen einen Rivalen und müsst das Risiko abwägen: Lieber in die Hocke gehen und schneller sein, aber dafür Gefahr laufen, durch die geringere Beweglichkeit auch mal ein Tor zu verpassen? Ein ruhiges Händchen braucht Ihr beim Darts: Hier kommt ausnahmsweise spürbar zur Geltung, dass Kinect auch feinere Bewegungen registrieren kann, wenn Ihr per Zielkreuz die Felder anpeilt, bevor Ihr den Wurf ausführt.

Mit vollem Körpereinsatz

Den Abschluss bilden zwei ur-amerikanische Sportarten: Im anstrengenden Football übernimmt Ihr die Offensive, werft Pässe und nehmt zum Sprint die Beine in die Hand. Unverständlich bleibt jedoch, wieso die Entwickler fast jeglichen Anspruch kappten, denn im Angriff stehen lediglich sechs Spielzüge



360 Skifahren ist flott und unterhaltsam, aber simpler als gedacht. Weil die Tore stets ganz links oder ganz rechts stehen, ist feinfühliges Steuern nicht notwendig.

(kein einziger davon mit Laufspiel) zur Wahl und selbst bei Zweispieler-Duellen fallen Abwehraufgaben komplett weg. Am durchdachtesten geriet Baseball, hier wurde ein intelligenter Kompromiss aus Komplexität und Zugänglichkeit gefunden: Als Werfer bestimmt Ihr Flugkurve und Tempo des Balls und müsst beim Fangen Reaktionsschnelligkeit beweisen. Steht Ihr am Schlagmal, ist Timing beim Schwung gefragt und hin und wieder ein flotter Sprint, um das rettende Mal zu erreichen. Allen Sportarten gemeinsam ist, dass Ihr kleinere Aspekte davon, z.B. ein Einspruch beim Tennis, alternativ auch per Sprachkommando ausführen könnt.

Mit jeder Partie sammelt Ihr Erfahrungspunkte, die aber außer einem symbolischen Ranganstieg keine weitere Funktion erfüllen. Auch sonst geizt "Kinect Sports: Season Two" mit einem Rahmen-

programm: Lediglich ein in der Regel nicht sonderlich einfallsreiches Gimmick-Minispiel pro Sportart (außer beim Football, das leer ausgeht) steht zur Wahl, ansonsten sind nur einzelne Matches off- oder online möglich. us

Entwickler: Rare, England / Big Park, Kanada
Hersteller: Microsoft
Termin im Handel: 50 Euro

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

- » 6 Disziplinen
- » 5 Spaß-Minispiele
- » vereinzelt Sprachkommandos nutzbar
- » wieder kein Karriere-Modus

SPIELSPASS

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

72

FAZIT » Unterhaltsame Sportartensammlung für Kinect, die trotz teils einfallsreicher umgesetzter Disziplinen nicht an den Vorgänger heran reicht.



360 Baseball macht zu zweit noch mehr Spaß – sofern viel Platz zur Verfügung steht, denn sonst hat der Fänger oft keine Chance, an geschlagene Bälle zu kommen.

NBA 2K12

PS3 360 Wii PSP Sport



360 Die grafische Pracht des Vorgängers wurde nochmals verbessert. Die Spieleranimationen fließen flüssiger, was den Spielverlauf realistischer erscheinen lässt.

Während die meisten Basketballfans der neuen Saison in der Hoffnung entgegenfeiern, dass sie überhaupt stattfindet, dürft ihr gemächlich auf der Couch eure eigene beginnen. Sämtliche Spieler sahen ihren realen Vorbildern noch nie so ähnlich – selbst auf Tattoos und charakteristische Gesten wurde geachtet! Diese detailverliebte Präsentation zieht sich bis in die Pausen hinein. Vom rollerskatenden Maskottchen bis zu Trainern bei Diskussionen wirkt hier alles fast wie bei einer TV-Ausstrahlung. Gleichzeitig wurden Bewegungsanimationen, künstliche Intelligenz und Würfesystem verbessert – die Detailfülle des Spiels zaubert NBA-Fans ein Schmunzeln auf die Lippen.

Neu ist der 'Legend'-Modus, bei dem ihr Euch eine von 15 Legenden 'erstellen' könnt. Diese bringt ihr nach eigenen Vorlieben in der Karriere voran, beispielsweise heuert ihr mit Michael Jordan bei Eurem Lieblingsverein an. Auch der 'Create-A-Player'-Modus wurde weiter ausgebaut und beschäftigt Euch noch länger. Ein reiner PlayStation-Move-



Wii Die Steuerung per Fernbedienung und Nunchuk funktioniert ganz gut.

Modus ist zwar vorhanden und spielt sich einfacher, jedoch dürft ihr so nur Quickmatches bestreiten. Die Move-Steuerung fühlt sich anders an, da ihr die Spieler nur indirekt koordiniert. Pässe, Würfe und Tricks können genau ausgeführt werden, bewegen dürft ihr den Spieler unterdessen nicht. Ihr dürft ihn lediglich zum Korb ziehen bzw. einen Gegenspieler angreifen lassen.

Die Wii-Steuerung funktioniert ordentlich, setzt allerdings vereinzelt aus. Zum Glück müsst ihr mit den beiden Einheiten nicht herumfucheln. Die Grafik auf Wii ist systembedingt schwächer, trotzdem sieht das Spiel immer noch gut aus, selbst bei schnellen Angriffen. Sämtliche Modi – bis auf die Online-Features – gibt es auch in der Wii-Version. *fk*

3D-FAKTOR



Der 3D-Effekt ist dezent und wirkt nicht aufgesetzt. Das Spielgeschehen bleibt flüssig und es gibt keinerlei Doppelkonturen bei den Spielern.



Filip Kaczor

"SUPER"

Kaum ein Spiel fängt die Stimmung im Stadion so gut ein: Die Bank fiebert mit, die Kommentatoren sind emotional und die Präsentation ist fantastisch. Mit Michael Jordan im 'Legend'-Modus – bekannt aus dem Vorgänger – oder einer anderen Legende spielen? Egal, wofür ich mich auch entscheide, mich erwartet ein Highlight nach dem anderen. Ein toller Titel, der mich durch die (möglicherweise fehlende) NBA-Saison begleiten wird.

Entwickler: Visual Concepts, USA

Hersteller: Take 2

Termin: im Handel

Preis: 30-55 Euro

Unterstützt » bis 10 Spieler (online)

Sprache: englisch, Text: deutsch

» ungleiche Detailfülle im ganzen Spiel

» TV-nahe Grafikpracht

» 3D-Modus für PS3 und 360

» PS3 vs. 360: Move-Steuerung für PS3, dafür besserer 3D-Modus auf Xbox 360

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	10 von 10	
	90	

Singleplayer	10 von 10	Wii
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	10 von 10	
	83	

FAZIT » Der neueste NBA-Ableger ist der Überflieger unter den Sportsimulationen. Noch größer, noch besser, noch schöner!

GROSSES KINO jetzt im Handel

KINO ZU HAUSE
audiovision
HDTV • BLU-RAY • GROSSBILD • SURROUND • 3D • NETZWERK

140 PLAYER IM VERGLEICH

BLU-RAY: DER GROSSE TEST

- XXL-TEST: 12 Top-Player von 99 bis 430 Euro
- CHECKLISTE: Diese Features sind Pflicht
- ALLES IN 3D: Sony, Samsung, Panasonic mit innovativer 2D/3D-Wandlung

FASZINATION HEIMKINO

LUXUS-TV
Lesen in 3D-Form: Lifestyle Fernseher mit Achtloch-Tuner, Full-HD-Auflösung, WLAN, sattem Surround-Sound & mehr

CYBER-KINO
Sony-Sensor für 800 Euro: OLED-Video mit bester 2D-Schärfe

ONKYO FLAGGSCHIFF
3.000-Euro-Receiver mit Dolby Digital, THX-Altus 2-Set mit massigen Papperelementen

TEUFEL-REFERENZ
Klang-Perfektion bei Musik & Film: THX-Altus 2-Set mit massigen Papperelementen

3D-PROJEKTOREN
125.000 auf sechs Seiten: Panasonic optischer LED-Projektor mit 4K-Steuerung, Sony SXRD-Projektor mit 4K-Steuerung

GRATIS 43 TITEL
in der ersten Heftbox

NEWS&SERVICE
LASER-KINO
Das Zukunftsbild wird wahr und schärfer – 2012 Vision Series & Sony 4K-Steuerung

4K-PROJEKTOREN
Sony und HTC im Platz erste Wahl: noch besser als 3D

12 Blu-ray-Player ab 130 Euro

Die besten Blu-ray-Discs 2011

3D-Projektoren von Panasonic und Sony

Referenz-Receiver von Onkyo

5.1-Super-Lautsprecher von Teufel

Weltneuheit: 3D-Video-brille für 800 Euro

audiovision.de

Dance Central 2

360 Musik



360 Die wichtigste und naheliegendste Neuerung von "Dance Central 2": Stehen zwei Tänzer auf dem Parkett, werden die auch beide erkannt und unabhängig von Kinect bewertet. Und das Beste daran: Ihr braucht nicht einmal allzu viel Platz dafür.

Beim Kinect-Start entpuppte sich überraschend ein Außenseiter-Titel als bis heute bestes Spiel für die Bewegungssteuerung. "Dance Central" schaffte den Spagat zwischen Massenkompatibilität und Core-Zocker-Tauglichkeit und erwies sich nebenbei als Rettungsanker für die Musikspielschmiede Harmonix, nachdem deren "Rock Band 3" kommerziell flopte.

Entsprechend viel Engagement wurde in den Nachfolger investiert, das größte Lockmittel von "Dance

Central 2" ist ohne Zweifel die neue Mehrspieler-Tauglichkeit: Während in Teil 1 zwar Freunde mitmachen durften, aber nur als Begleitelemente registriert wurden, erkennt Kinect nun korrekt die Bewegungen von zwei eigenständigen Spielern. Entsprechend dürft ihr entweder normal gegeneinander antreten (dann zählt nur, wer seine Moves am besten ausführt) oder einen Tanz-Battle wagen: Dann werden vereinzelt Soli eingestreut oder es startet die 'Free 4 All'-Einlage, bei der bestimmte Tanzanweisungen für beide zugleich eingeblendet werden und derjenige die Punkte dafür einsackt, der sie zuerst richtig nachahmt.

Shake Your Body

Natürlich darf eine neue, etwas längere Songliste (siehe Kasten) nicht fehlen, auch ein paar frische Tänzer und Umgebungen sind mit dabei. Statt Euch nur nacheinander stetig schwerere Songs absolvieren zu lassen, lädt "Dance Central 2" nun zur Crew-Herausforderung, bei der Ihr durch Euer Können andere Gruppen

DIE SONGS

Atlantic Connection and Armani Reign – "Reach"
B.O.B. ft. Bruno Mars – "Nothin' On You"
Bananarama – "Venus"
Bobby Brown – "My Prerogative"
Britney Spears (Cover-Version) – "Toxic"
Bruno Mars – "Dreidel"
Chingy – "Right Thru"
Ciers ft. Petey Pablo – "Goodies"
Daddy Yankee ft. Fergie – "Impacto (Remix)"
Daft Punk – "Technologic"
Darude – "Sandstorm"
David Guetta ft. Akon – "Sexy Chick"
Diddy ft. Keyshia Cole – "Last Night"
Digital Underground – "The Humpty Dance"
Donna Summer – "Hot Stuff"
Electric Valentine – "Body to Body"
Enrique Iglesias ft. Pitbull – "I Like It"
Exile – "I Wish For You"
Far East Movement – "Like a G6"
Flo Rida ft. David Guetta – "Club Can't Handle Me"
Gnarls Barkley – "Run (I'm a Natural Disaster)"
Haddaway – "What Is Love"



Ulrich Steppberger

"GUT"

"Dance Central 2" ist ohne Zweifel ein Fortschritt, was die wohl wichtigste Neuerung angeht: Zu zweit vor dem Bildschirm die Gliedmaßen zu schütteln, funktioniert tadellos und sorgt für mächtig Laune. Ansonsten ackerte man nur die 'Muss in einem Nachfolger nun mal gemacht werden'-Liste durch: Die Songliste ist etwas länger und durchgängig gut bestückt (nur die "Toxic"-Cover-Version stößt mir sauer auf), der Lern-Modus wurde sinnvoll verbessert, wenngleich ich mir weiterhin noch detailliertere Fehlermeldungen wünsche. Schade finde ich, dass die Zahl der Kulissen und Tänzer so überschaubar bleibt, während der neue Story-Modus kaum interessante Ansätze bietet: Weil dieser schon früh mit schweren Songs aufwartet, kommt mir "Dance Central 2" zudem nicht mehr ganz so einsteigerfreundlich vor.

VOLLE AUSWAHL

Wie es sich bei modernen Musikspielen gehört, bietet natürlich auch "Dance Central 2" die Möglichkeit an, Songs des Vorgängers nahtlos einzubinden: Gekaufte Downloads von Teil 1 werden automatisch erkannt und sind auch für die neuen Spielmodi aufbereitet. Die komplette Titelliste von "Dance Central" (Besitzer der DVD vorausgesetzt) importiert Ihr für 400 MS-Punkte – da dem Nachfolger ein Code über 240 Punkte beiliegt, kommt Ihr da also überraschend günstig ran.



360 In Tanz-Battles kommt es immer wieder zu Solo-Einlagen, bei denen Ihr Eure Rivalen überflügeln könnt.



360 In der Tanzschule habt Ihr nun die sehr praktische Möglichkeit, einzelne Moves gezielter zu trainieren.

überzeugen sollt. Trotz spärlich eingestreuter Story-Schnipsel inklusive Abschlussduell gegen einen Fiesling entpuppt sich das aber als nicht allzu prickelnde Neuerung. Zudem trifft Ihr hier schneller auf schwierigere Songs, weshalb die verbesserte Tanzschule gelegen kommt: In der könnt Ihr wie gehabt die im Lied vorgeschriebenen Moves üben und zum besseren Verständnis verlangsamen.

Diesmal ist es außerdem möglich, nur die Aktionen, mit denen Ihr besonders viel Probleme habt, zu üben oder Euer Bewegungen per Video für einen Vergleich aufzunehmen, was das Lernen gleich viel praktischer macht.

Entwickler: Harmonix, USA

Hersteller: Microsoft

Termin: im Handel

Preis: 50 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler,

Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

» 44 Original-Songs (bis auf einen)

» jetzt für 2 Tänzer gleichzeitig

» Menu-Steuerung über Sprachkommandos

SPIELSPASS

Singleplayer: 7 von 10

Multiplayer: 8 von 10

Grafik: 6 von 10

Sound: 9 von 10

79

FAZIT: » Feines Tanzspiel mit guter Kinect-Steuerung, das vor allem von seinen neuen Zweispieler-Optionen profitiert.

Sesamstraße: Es war einmal ein Monster

360 Geschicklichkeit

» Elmo und das Krümelmonster reisen in Krümel's Lieblingsbilderbuch "Es war einmal ein Monster". Bis zu zwei Kinder im Vorschulalter nehmen sie mit auf eine abenteuerliche Reise. Diese führt zu frischen Kreaturen aus der Feder von Tim Schafer, sorgt aber auch für Begegnungen mit alten Sesamstraße-Freunden wie Grobi oder Oskar. Jedem der sechs neuen

Monster ist ein Kapitel gewidmet. Wir bringen eine Geburtstagsparty in Schwung, helfen bei der Blumenzucht und inszenieren sogar ein Theaterstück von der Kostümvergabe bis zur Übung emotionaler Gesten!

Jede Geschichte dauert rund eine halbe Stunde und bietet eine Reihe leicht verständlicher Minispiele, die sich über die Kapitel hinweg wiederholen und mitunter so lange dauern, dass die Arme müde werden. Zur Motivation sprechen Elmo

und Krümelmonster fast pausenlos zu uns, wiederholen Regeln, loben korrektes Verhalten und geben bei Patzern Tipps, statt zu kritisieren. Bestrafungen gibt es nicht, dafür aber Lektionen in kleinen Happen – etwa, dass Müll trennen Spaß machen kann. Ebenso kindgerecht ist die Kinect-Abfrage: Für Sprünge muss man nicht wirklich springen und wenn wir Bewegungen nachahmen, klappt auch die spiegelverkehrte Variante. Der Charme der Vorlage

wird gut eingefangen, nicht zuletzt durch deutsche Originalsprecher. mh



360 Grobi's ultimativer Tanz ist der Höhepunkt von Marcos Geburtstagsparty.



Michael Herde

Tim Schafer's "Es war einmal ein Monster" ist ein kniffliger Spaß für ganz junge Gamer. Die Aufgaben werden klasse erklärt, fallen aber teils etwas lang aus. Der

Gesamtumfang der einzelnen Abenteuer hingegen ist sinnvoll bemessen, zwischen den Disziplinen wird ohnehin gespeichert, ältere sind jederzeit wählbar. Schlapfing finde ich diese Ungleichheit: Wenn ich für Marco auf Basis seiner Farbwünsche ein Kostüm zusammenstelle, lehnt er dieses womöglich ab, um gleich im Anschluss genau dieses zu wünschen – kleine Kinder werden dafür leider nicht die Schuld beim Spiel, sondern bei sich selbst suchen.



360 Nur bei Aufwind dürft Ihr kurz verschlafen, dann müsst Ihr wieder mit den Armen flattern und Euch selbstwärts neigen, um Früchte und Glocken einzusammeln.

Entwickler Double Fine, USA
Hersteller Warner
Termin im Handel
Preis 35 Euro

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

» zweiter Spieler steigt jederzeit ein und aus
» funktioniert nur mit Kinect-Steuerung
» erfordert Koordination von Bewegungsabläufen, Geduld und Konzentration in überschaubaren Hippchen

SPIELSPASS

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

74

FAZIT » Kleinkindgerecht verpackte Sammlung einfacher Bewegungsspiele, die den Charme der TV-Vorlage ansprechend einfängt.

Rabbids Alive & Kicking

360 Geschicklichkeit

» Am erstaunlichsten an "Alive & Kicking" ist, wie lange Ubisoft dafür gebraucht hat: Erst rund ein Jahr nach dem Verkaufstart von Kinect werden die Rabbids auf die Bewegungsperipherie losgelassen. Was die Entwickler mit ihrer Zeit angefangen haben, bleibt derweil unklar: Die knapp 40 Disziplinen sind überwiegend weder besonders originell, noch profitieren sie nennenswert von den tierischen Chaoten.

So tretet Ihr u.a. an, vorgegebene Formen möglichst genau mit Eurem Körper abzuzeichnen, per Saftbeschuss Rabbids abzuwehren, die Mümmeler in den Boden zu stampfen, als lebender Schutzwall ihren Ansturm abzuhalten, beschlagene Scheiben abzuwischen, Pfade nachzuzeichnen oder Logikfragen zu beantworten. Mal dauert ein Durchgang nur wenige Sekunden, mal solange, bis Euch die Arme weh tun oder Ihr zu oft einen Fehler macht – eine klar definierte Linie bleibt das Spiel schuldig. Auch stilistisch ist Kuddelmuddel an-

gesagt: Knapp die Hälfte der Aufgaben sind mit gezeichneten Rabbids inszeniert, beim Rest kommt hin und wieder eine Mischung aus 3D-Optik und Eurem abgefilmten Spielzimmer zum Einsatz, sonst zappeln Polygonmümmeler durchs Bild.

Auch das Rahmenprogramm der Minispiel-Sammlung fällt nüchtern aus, denn launige Videoschnipsel mit den Kreischkarnickeln machen sich jenseits der Einleitung rar. Eine Story gibt es entsprechend auch nicht und die Party-Modi entpuppen sich als dröge. Einzig leidlich witzig

Zugabe ist ein virtueller Rabbid, den Ihr mit verschiedenen Objekten, die Ihr von Spielgewinnen kauft, triezern könnt, doch selbst das wird schnell eintönig. us



360 Die Disziplinen im Cartoon-Look fallen meist sehr kurz aus.



Ulrich Steppberger

Eigentlich sind die Rabbids lustige Gesellen – doch bei "Alive & Kicking" merkt man das kaum. Warum wird nicht eine witzige Handlung rund um die Mümmeler gestrickt, statt sie meist zu Statisten zu degradieren? Damit ließe sich leben, wenn der Rest nicht würde, also ob ein paar gelangweilte Programmierer eine Pflichtaufgabe absolvieren mussten: Wirklich schlechte Minispiele finden sich zwar nicht, aber genauso fehlen positive Ausreißer – es regiert austauschbares Mittelmaß. So zappelt, rudert und wedelt Ihr wie schon bei zig anderen Minispiel-Sammlungen vor dem Bildschirm herum, mehr nicht.



360 Das Posieren mit allen möglichen Verenkungen ist kein neuer Einfall und wird zudem gleich für mehrere Disziplinen verwendet.

Entwickler Ubisoft Paris, Frankreich
Hersteller Ubisoft
Termin 3. November
Preis 50 Euro

Unterstützt » bis 16 Spieler,
Sprache: Bwaal!, Text: einstellbar

» 37 Minispiele, fast alle auch allein nutzbar
» 3 Party-Modi für bis zu 16 Spieler
» virtueller Rabbid als Quasi-Haustier dabei

SPIELSPASS

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

61

FAZIT » Nicht sonderlich ideenreiche Minispiel-Sammlung für Kinect, die zu wenig aus dem Charme ihrer Stars macht.



Dark Souls

Online-Nachtest

vesen Priscilla

216

32072

Leben und sterben lassen: Letzten Monat nahmen wir den Solo-Modus unter die Lupe, jetzt folgt der Online-Nachschlag – kann das gnadenlose Abenteuer noch eins drauflegen?

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Namco-Bandai
System: PS3 / 360
Preis: 60 Euro
Hauptspiel: 88% (Test in MI 11/11)

Unbarmherzig und außergewöhnlich – so lässt sich From Softwares finsterner Fantasy-Trip treffend charakterisieren. Was für das Offline-Abenteuer gilt, trifft ebenfalls auf die Online-Variante zu: Wie schon "Demon's Souls" geht auch der geistige Nachfolger in Sachen Mehrspieler-Spaß seinen ganz eigenen Weg.

Im Gegensatz zu so ziemlich jedem anderen Videospiel sind On- und Offline-Modus in "Dark Souls" untrennbar miteinander verbunden. Soll heißen: Sobald Ihr im Netzwerk

der Konsole angemeldet seid und das Spiel startet, befindet Ihr euch bereits in der virtuell verlinkten Welt von Lordran. Ob und welche Features der Online-Erfahrung Ihr nutzt, bleibt Euch überlassen – zumindest größtenteils.

Die Interaktion mit anderen Zockern beschränkt sich auf das System des Vorgängers: Text- oder Sprachchat gibt es nicht, Mitstreiter wuseln ab und an als fahle Phantome durch Eure Welt. Direkte Interaktion mit diesen ist nicht möglich, lediglich per Schlagwortbalken hinterlasst Ihr auf Wunsch Nachrichten, um andere Spieler etwa vor fiesen Fallen zu warnen, auf Geheimgänge hinzuweisen oder optimale Kampftaktiken für besonders böse Bestien zu empfehlen.

In Sachen konkretes Online-Miteinander stehen zwei Basisvarianten zur Verfügung. Sofern Ihr in menschlicher Gestalt unterwegs seid, dürft Ihr bis zu zwei Kollegen zum kooperativen Kampf rufen. Hierzu hinterlasst Ihr so genannte Rufzeichen am Boden. Wird die Einladung angenommen, materialisieren sich die Verbündeten in Eurer Welt und Ihr zieht als Waffenbrüder zum nächsten Bossgegner. Ist dieser erledigt, löst sich die Gemeinschaft automatisch wieder auf.

Der Vorteil: Zu dritt lassen sich die traditionell extrem widerstandsfähigen Obermote deutlich leichter erledigen. Der Nachteil: In menschlicher Form kann Euer Abenteuer aus von feindlich gesinnten Invasoren geentert werden. Deren Ziel:



PS3 Profitiert von den Erfahrungen Eurer Vorgänger: Spieler können Ratschläge und Hinweise als Texttafeln für andere Abenteurer hinterlassen.

Euer virtuelles Alter Ego niederzumetzeln. Dabei ordnet das Spiel automatisch Zocker mit vergleichbaren Erfahrungsstufen einander zu. So wird verhindert, dass "Dark Souls"-Greenhorns von abgebrühten Level-100-Helden als Kanonenfutter missbraucht werden.

Eine Frage der Ehre

Ob Ihr Euch als helfende Hand oder ruchloser Attentäter betätigen wollt, hängt nicht nur von Eurer Laune ab, erstmals gibt es auch so genannte Eide. Dahinter verbergen sich neun Bruderschaften von göttlich gut bis beispiellos böse, denen Ihr Treue schwören könnt. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe bringt verschiedene Vor- und Nachteile: Wer sich etwa dem Weißen Weg verschreibt, der muss mit weniger feindlichen Invasoren rechnen und wird bevorzugt mit Gleichgesinnten für Online-Partien zusammengewürfelt. Wählt Ihr wiederum den Pfad des Drachen, ist

es die explizite Aufgabe, anderen Spielern im Kampf seltene Drachenschuppen zu entreißen. Als Lohn für die blutige Arbeit locken spezielle Ausrüstungsgegenstände.

Zwar könnt Ihr im Laufe des Spiels die Eide nach Belieben wechseln, doch Vorsicht: Solcherlei Eidbrüche werden auf dem Sündenkonto vermerkt. Und auch für die Bestrafung der skrupellosen Sünder ist eine eigene Bruderschaft zuständig... cg



Colin Gabel

In blutroten Lettern erscheint die Schreckensmeldung auf dem Bildschirm: "Ein feindliches Phantom hat Ihr Spiel betreten". Der Pulsschlag erhöht sich: Wo

wird der Angreifer auftauchen, wie wird er kämpfen, wer wird gewinnen? Plötzliche Duelle mit menschlichen Invasoren gehören auch in "Dark Souls" zu den intensivsten Momenten des gesamten Abenteuers. Auch die Möglichkeit, anderen Zockern kooperativ unter die Arme zu greifen, ohne irgendwelche sozialen Verpflichtungen eingehen zu müssen, gefällt mir als traditionellem Online-Muffel sehr gut. Die umfassenden Ergänzungen wie Eide und Sündenkonto sind eine feine Sache, allerdings derart kompliziert und erklärungsarm umgesetzt, dass ein umfassendes Verständnis der Vor- und Nachteile ohne Lösungsbuch oder Wiki kaum möglich ist. Dass ich häufiger Probleme hatte, ähnlich starke (bzw. schwache) Mitstreiter zum Gegen- oder Miteinander zu finden, wird sich in den nächsten Wochen hoffentlich ändern.

Unterstützt – bis 4 Spieler (3 kooperativ, 1 als Gegner) online

- » unaufdringliche Online-Erfahrung mit Koop- und Duellmöglichkeiten
- » nützlich: Tipps für andere Zocker via Textbalken

SPIELSPASS

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

88

Fazit – Ob helfende Hand oder böser Duellant – die ungewöhnlichen Online-Elemente ergänzen das Solo-Abenteuer wunderbar.

Deus Ex: Human Revolution – The Missing Link

"Eine Seefahrt die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön..."
Adam Jensen wird diesem Volkslied wohl nicht zustimmen.
In "The Missing Link" erfahrt Ihr, warum das so ist.

Entwickler: Eidos Montreal, Kanada
Hersteller: Square Enix
System: PS3 / 360
Preis: 12 / 15 Euro
Hauptspiel: 89% (Test in MI 10/11)

Das erste Add-on zu "Human Revolution" setzt zu Beginn des letzten Viertels der Kampagne an, als sich Adam als blinder Passagier auf ein Containerschiff begibt. Im Hauptspiel wacht er einfach drei Tage später in einem Lageraum am Ziel seiner Reise auf, "The Missing Link" erklärt, was ihm auf der Reise widerfuhr. Ihr startet den DLC über einen separaten Menüpunkt und verfügt deswegen auch weder über Eure gewohnte Aus-

rüstung noch über Eure Upgrades. Stattdessen müsst Ihr Euch in den ersten zwanzig Minuten völlig ohne technische Hilfe an Wachen und Kameras vorbeischieben, bevor Ihr Ersatzrüstung findet. Wie es dazu kam? Ihr wurdet auf Eurer Reise von Belltower-Sicherheitsleuten entdeckt und gefangen genommen. Bei der Flucht, die Euch vom Schiff in ein geheimes Gefängnis auf hoher See führt, deckt Ihr die dunklen Machenschaften der Söldnerorganisation auf,

welche unmittelbar mit dem Ende des Hauptspiels zusammenhängen. Dabei schleicht oder schießt Ihr Euch durch dunkle Hallen und chaotische Laborkomplexe. Friedliche Zonen gibt es nicht, Diplomaten kommen zu kurz. Viele Orte des recht kleinen Missionsgebiets müsst Ihr mehrmals durchqueren. Gerade für schießwütige Spieler eine langweilige Gelegenheit, da die Räumlichkeiten nach dem ersten Reinemachen per Schrotflinte (was von allen Hand-

lungspersonen bemerkt und kritisiert wird) nur teilweise neu bevölkert werden. Sehr schön: Der finale Bosskampf spielt nicht in einer kleinen Arena! Ihr habt dieses Mal wirklich die Wahl, wie Ihr die Auseinandersetzung angeht. tk



Tobias Kujawa

Beim ersten Durchlauf ließ mich das Ende von "Human Revolution" verwirrt zurück. Der außergewöhnliche letzte Bosskampf warf mehr Fragen auf, als das

Hauptspiel beantworten konnte, selbst wenn man auf alle E-Mails und kleinen Hinweise in der Spielwelt achtete. "The Missing Link" schließt diese Storyline mit einer spannenden fünfstündigen Kampagne, hinterlässt aber auch einen faden Beigeschmack. Wenn die Zusatzinformationen so wichtig für das Verständnis von "Deus Ex 3" sind, warum werden sie dann erst als kostenpflichtiges Add-on nachgereicht?



PS3 Schwere Waffen vermisst Ihr nur zu Beginn, später schöpft Ihr wieder aus dem Vollen.



PS3 Adam macht auch in gefoltertem Zustand eine gute Figur. Habt Ihr Euch bewaffnet, dürft Ihr Euch rächen.

DIGITAL-TV . MEDIEN . BREITBAND

**JETZT IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL**

www.satundkabel.de

Jetzt umsteigen auf Digital-TV

CyberMedia € 3,99

Copyright © 4.401 - Schenck & P. 2008
Vertrieb: CyberMedia GmbH, 10119 Berlin
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Vervielfältigung und Verbreitung, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Genehmigung.

sat+kabel

DIGITAL-TV . MEDIEN . BREITBAND

KAUFHILFE

Mega-Marktübersicht!

Komplettüberblick: Die besten Receiver für Satellit und Kabel mit Festplatte ▶ SEITE 74

Wichtige Features & Kaufempfehlungen auf sechs Seiten!

RECEIVER-DUELL: Eviado vs. Technisat ▶ SEITE 29

TEST

Eviado One: Multimedia-Box fürs Satelliten-TV – mit Empfangssystem für Aufnahmen und HbbTV

Technisat HD-S3: Twin-Satelliten-Receiver mit allen Schikanen

Unitymedia-Hack: Verschlüsselung geknackt ▶ S. 18

Verschlüsselte Kabelkanäle von Unitymedia und Pay-Sender Sky geknackt – **illegaler Empfang** ohne Abonnement

TIPPS: Unicable und Receiver-Bugs ▶ ab SEITE 80

ALLE VOR- und NACHTEILE von Unicable beim Satelliten-TV-Empfang mit einem Kabel

Fehler im Digital-Receiver machen Ärger: Das sind die **wichtigsten Bugs**

ERSTE HILFE: Sat-TV-Empfang digital ▶ SEITE 84

Die kniffligsten Fehler und wie man sie löst

Schnelle Umrüstung auf Digital-TV mit **ohne Haken und Ösen**

GRATIS im Heft!

Zugangsdaten für **Kostenlosen Abruf** aller Satelliten-Frequenzen – als PDF- und Excel-Datei

Neue Satelliten-Frequenzen!

Alle wichtigen Satelliten: **Neue TV- und Radiosender** über Astra, Eutelsat & Co. ▶ ab Seite 46

Gran Turismo 5: Update 2.0 & DLC

Nach langer Wartezeit gibt es Neues aus dem "Gran Turismo"-Rennzirkus. Das Update 2.0 und die ersten Downloadinhalte sollen die Pole Position vor der anbrausenden "Forza"-Konkurrenz sichern.

Entwickler Polyphony Digital, Japan
 Hersteller Sony
 System PS3
 Preis 12 Euro
 Hauptspiel 82% (Test in M! 01/11)

Knapp ein Jahr musste seit der Veröffentlichung vergehen, bis "Gran Turismo 5" erste Downloadinhalte erhält. Und nicht nur das: Der 1.192 MB große Patch 2.0 verbessert das Spiel in vielen Details. Standard-Fahrzeuge besitzen endlich ein Cockpit, außerdem legt Ihr im Arcade-, Trainings- und Online-Modus Witterung, Asphalt-nässe und Wetterbeständigkeit fest. Bei den nun etappenweise speicherbaren Langstreckenrennen vergeht

die Zeit auf Wunsch bis zu 60-mal schneller – allerdings nur auf dem Nürburgring, Le Sarthe, Toskana und den Selbstbaukursen. Replays lassen sich im 30-Sekunden-Takt vor- und zurückspulen, um Schnappschüsse zu vereinfachen. Bei der Foto-Reise gibt es mit dem NASCAR-Boxenstopp ein neues Szenario. Beim Autohändler sind passenderweise NASCAR-Fahrzeuge der aktuellen Saison zu haben. Daneben gibt es ein überarbeitetes Intro im Bereich "GT V".

Zudem sind die ersten vier DLCs erhältlich: Das Rennwagen-Paket für 7,99 Euro enthält elf optisch aufgemotzte Tourenwagen, drei Karts und einen aktualisierten Red Bull X2011. Fahrerisch ergeben sich allerdings keine großen Überraschungen. Interessanter ist das Strecken-Paket, bei dem Ihr für 3,99 Euro zwei Pisten erhaltet: den fordernden Formel-1-Kurs in Spa mit Wettereffekten und den kurvigen Kartplatz in zwei Kursvarianten. Ein Lackierungen-Paket für

1,99 Euro enthält 100 Farblackierungen für Eure Wagen. Mit dem Rennausrüstung-Paket für 1,99 Euro stattet Ihr Eure B-Spec-Fahrer mit 25 Helmen und 15 Rennanzügen aus. Alle vier DLCs sind auch als Komplett-paket für 11,99 Euro erhältlich. ts



PS3 Mit dem kostenlosen Update 2.0 erhalten Standard-Wagen ein simples und dunkles Cockpit.



PS3 Die Indoor-Kart-Strecke überrascht nicht nur mit quetschbunter Beleuchtung, sondern auch mit rutschigem Untergrund.



Thomas Stuchlik

Endlich gibt es abseits der Saison-Rennen etwas Neues in der "GT"-Welt. Aber warum hat das so lange gedauert? 15 Wagen und zwei Strecken sind eine magere

Ausbeute nach elf Monaten. Immerhin bringen die Pisten neuen Fahrspaß – besonders Spa mit Regen und Sonne. Die anderen DLCs sollten sich dagegen nur beiharte Fans zulegen. Überzeugender ist das kostenlose 2.0-Update mit zahlreichen sinnvollen Neuerungen. Bei den Downloads bleibt dagegen zu hoffen, dass dies nur ein Vorgeschmack auf weitere Inhalte ist. Denn ich vermisse klassische "GT"-Strecken wie Seattle, Apricot Hill und den Infineon Raceway...

Dragon Age II: Das Zeichen der Assassinin

Lust auf eine Schatzsuche inklusive Cocktailparty? Dann verbündet Euch im zweiten DLC mit der spitzohrigen Assassinin Tallis und geht gemeinsam auf Schleichtour.

Entwickler BioWare, Kanada
 Hersteller Electronic Arts
 System PS3 / 360
 Preis 10 Euro
 Hauptspiel 88% (Test in M! 04/11)

Die Geschichte kommt mir bekannt vor: Ihr trefft auf eine geheimnisvolle Schurkin, die um Eure Unterstützung zur Beschaffung eines wertvollen Gegenstands bittet. Der Haken dabei: Besagter Gegenstand ist sicher verwahrt im abgelegenen und gut bewachten Schloss eines orlaisianischen Adligen. Da der Schnösel gerade eine exklusive Party gibt, schmeißt Ihr Euch in Schale und mischt Euch unters feiernde

Volk, um einen Weg ins Schloss zu finden. Das erinnert doch stark an den "Gestohlene Erinnerungen"-DLC von "Mass Effect 2".

Zugang zu "Das Zeichen der Assassinin" erhaltet Ihr wie beim letzten Zusatzinhalte über eine Statue in Hawkes Anwesen. Der neue DLC bietet spielerisch reichlich Abwechslung: In den drei bis vier Stunden gibt es neben den gewohnten Vierer-party-Kämpfen einige Rätsel und so-

gar eine lange Schleichpassage. Bei Letzterer greift Ihr auf zwei neue Fähigkeiten zurück, die gegen die leicht zu überlistenden Wachen helfen: Lockt sie entweder per gezieltem Steinwurf weg oder haut ihnen von hinten eins über die Rübe, um sie für einige Zeit aus dem Verkehr zu ziehen. Werdet Ihr dennoch mal entdeckt, stellt dies kein Problem dar: Ihr taucht an fest vorgegebenen Punkten bei Eurer im Schatten war-

tenden Begleiterin Tallis auf und dürft es sofort erneut versuchen. Neben der Hauptquest warten wie in "Das Vermächtnis" einige Nebenaufgaben, die leider sehr simpel und ohne Nachdenken zu lösen sind. km



360 Die Kacke ist am Dampfen – und Hawke steckt die Nase rein.



360 Wer ein beschränktes Blickfeld hat, wird leicht ausgeknockt.



Kerstin Mayer

Die DLCs zu "Dragon Age II" sind bisher hochwertiger als die des ersten Teils. Trotzdem hat mich "Das Zeichen der Assassinin" weniger überzeugt als "Das Vermächtnis". Das liegt zum einen an den bemüht-lustigen Dialogen, zum anderen an Abstraktionen wie superdämlichen Wachen oder einer Szene, in der Hawke, gerade noch unbewaffnet, plötzlich ein Zweimeterschwert hervorzieht – von wo auch immer. Gut finde ich, dass sich BioWare an Rätseln abseits von "Drücke Knopf und ziehe Schalter" versucht. Storytechnisch gibt's einen interessanten Kniff, den ich aber nicht sehr glaubwürdig finde.

Noch mehr
**BUNDLE-
SPARPREISE**

für **PS3,**
Xbox 360 und Wii
im Innenteil!

McMEDIA

Ein McMEDIA-Gameshop ist auch in Deiner Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

NINTENDO **3DS**

NINTENDO 3DS

The Legend of Zelda:
Ocarina of Time 3D

+ **Zelda Tasche**
GRATIS!



25 € Preisvorteil
im **BUNDLE!**

*Zelda-Tasche für 3DS **geschenkt** bei gleichzeitigem
Kauf von Zelda 3DS und einer Nintendo 3DS Konsole.
Solange der Vorrat reicht.

Nintendo 3DS **OHNE BRILLE**



+ **20 Musikwünsche** **GRATIS!**

Musik (aus)suchen - aufnehmen - als MP3 downloaden

Beim Kauf einer Nintendo 3DS Konsole gibt es einen GalaxyMusic-Gutschein
für 20 Songs aus den Top 100 Charts gratis. Solange der Vorrat reicht.

GALAXYMUSIC.DE



Neue Farbe!
Metallic-Rot



BUNDLE-SPARPREIS*

149,99

Einzelpreis 169,99

Bundle-Gesamtpreis Konsole + Spiel = 189,98 €

*Gültig beim Kauf der Nintendo 3DS Konsole in Verbindung
mit einem 3DS-Spiel aus diesem Flyer im Wert von mind. 39,99 €.

PREISVORTEIL IM BUNDLE!*

*Beim Kauf eines 3DS Spiels aus diesem Flyer für 39,99 € kann die Nintendo 3DS Konsole zum Bundle-Sparpreis von nur 149,99 € statt 169,99 € dazu gekauft werden.

Dead Or Alive: Dimensions



Nintendogs • Cats: Golden Retriever & neue Freunde



Super Street Fighter IV - 3D Edition



Steel Diver



Pilotwings Resort



Resident Evil: The Mercenaries 3D



Starfox 64 3D



Need For Speed: The Run



Die Sims 3: Einfach tierisch



FIFA 12



39,99
je
7
statt 44,99

Flip & Play 3DS

Schutzetui inkl. Akku für Nintendo 3DS

Spielen im Etui

Doppelte Spielzeit

Bonus-Stylus

Verschiedene
Farben erhältlich



19,99
7

FIFA 12 ZUM BUNDLE-SPARPREIS!*

*Beim Kauf einer PSP Konsole kann das PSP-Spiel FIFA 12 zum Bundle-Sparpreis dazu gekauft werden.

FIFA 12

Einzelpreis 39,99



BUNDLE-SPARPREIS* RTS

29,99
7

PLAYSTATION 3 XBOX 360

PS3



XBOX 360

Playstation 3 Konsole Slim 160 GB

Neue Version!

Weniger Stromverbrauch

Geringeres Gewicht

245,-

RAGE - Anarchy Edition
 + RAGE Gang Badges


59,99

statt 69,99

Hunter's Trophy
 + Gewehr


54,99

statt 69,99



30,-

 Lego Star Wars:
 Die komplette Saga

TOP GAMES ZUM BUNDLE-SPARPREIS!

*Beim Kauf einer PS3 160 GB Konsole kann ein PS3-Spiel aus diesem Feld zum Bundle-Sparpreis dazu gekauft werden.

 Gilt auch für die Xbox 360
 Versionen beim Kauf einer
 Xbox 360 Konsole.

Auch für Xbox 360

**Need For Speed:
 The Run - Limited Edition**


statt 69,99

ab 17.11.11

**Die Sims 3:
 Einfach tierisch**

**Battlefield 3 -
 Limited Edition**


100% Uncut!

ab 27.10.11

JETZT VORBESTELLEN!

Saints Row: The Third



statt 69,99

ab 18.11.11

JETZT VORBESTELLEN!

BUNDLE-SPARPREIS*

je 39,99

Einzelpreis je 59,99

Inkl. Prof. Genki DLC



statt 69,99

ab 25.11.11

JETZT VORBESTELLEN!

NBA 2K12



PES 2012



FIFA 12



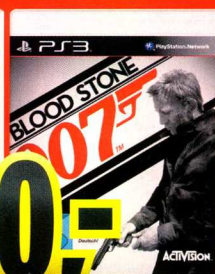
statt 69,99



Batman: Arkham Asylum



Split/Second: Velocity



James Bond 007: Blood Stone

je 20,-

eine Mitnahmegarantie. Alle Angebote solange der Vorrat reicht.

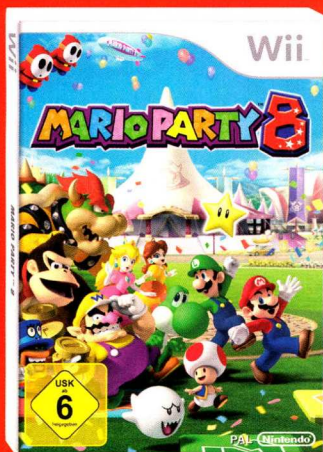
McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

New Super Mario Bros.



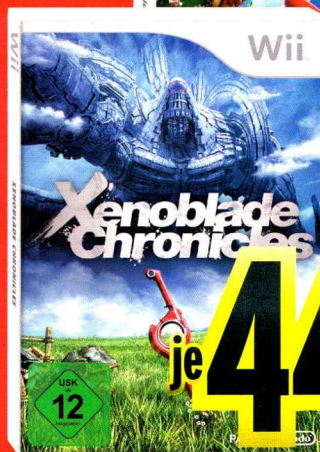
Mario Party 8



Donkey Kong Country Returns



Xenoblade Chronicles



Super Mario Galaxy 2



Go Vacation



Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen



LEGO Star Wars: Die komplette Saga



Star Wars - The Clone Wars: Republic Heroes



Star Wars - The Force Unleashed



NINTENDO Wii

Wii™

Wii Fit Plus Pack **Schwarz**



Wii

Wii Fernbedienung Plus
Einzelpreis **44,99** statt 49,99
In verschiedenen Farben erhältlich

195,-

- Nintendo Wii Konsole
- Wii Fernbedienung Plus
- Nunchuk Controller
- Wii Fit Plus + Balance Board

Wii Mario-Kart Pack **Weiß**



Mario Kart inkl. Lenkrad
Einzelpreis **44,99** statt 49,99

145,-

- Nintendo Wii Konsole
- Wii Fernbedienung Plus
- Nunchuk Controller
- Mario Kart inkl. Wii Lenkrad

TOP GAMES ZUM BUNDLE-SPARPREIS!*

*Beim Kauf einer Wii Konsole kann ein Wii-Spiel aus diesem Feld zum Bundle-Sparpreis dazu gekauft werden.

FIFA 12 **Need For Speed: The Run** ab 17.11.11

JETZT VORBESTELLEN!

BUNDLE-SPARPREIS* 34,99
statt 49,99

Einzelpreis je **44,99**

WWE 12 ab 25.11.11

JETZT VORBESTELLEN!

BUNDLE-SPARPREIS* 29,99
statt 39,99

Einzelpreis **39,99**

SCHNÄPPCHEN!

Metroid: Other M

14,99
statt 49,99

The Legend of Zelda: Twilight Princess **Super Mario Galaxy** **Wii Sports** **Animal Crossing**

NINTENDO SELECTS

je 24,99

USK 12 USK 6 USK 0 USK 0

keine Mitnahmegarantie. Alle Angebote solange der Vorrat reicht.

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

ALAN WAKE Ein Psycho-Action-Thriller
je **20,-**

Split/Second: Velocity
USK 12
USK 16

DRACONIAN Das schwarze Auge: Drakensang - Am Fluss der Zeit
je **10,-**

Split/Second: Velocity
USK 12

Herr der Ringe: Krieg im Norden ZUM BUNDLE-SPARPREIS!*

*Beim Kauf einer Xbox 360 Konsole kann das Xbox 360 Spiel „Herr der Ringe: Krieg im Norden“ zum Bundle-Sparpreis dazu gekauft werden.

HERR DER RINGE: DER KRIEG IM NORDEN
100% UNGESCHNITTENE VERSION
ab 04.11.11
Einzelpreis **59,99**
BUNDLE-SPARPREIS* **39,99**
USK 16
Herr der Ringe: Krieg im Norden

KNALLERPREIS!

Fussball Manager 12
PC DVD
je **47,99**
statt 54,99

Battlefield 3 - Limited Edition
+ Dog Tag
PC DVD
GRATIS!
ab 27.10.11
44,99
statt 59,99
100% UNCUT!

FIFA 12
+ EA Sports Lanyard
PC DVD
GRATIS!
39,99
statt 49,99

SCHNÄPPCHEN!

Pokémon: Goldene Edition - HeartGold
+ Pokéwalker **GRATIS!**

Pokémon: Silberne Edition - Soulsilver
+ Pokéwalker **GRATIS!**

je 24,99 statt 39,99

Lego Star Wars: Die komplette Saga

je 30,-

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen

Professor Layton und die verlorene Zukunft

Kirby Mass Attack
+ Strick Kirby **GRATIS!**
ab 28.10.11

Pokémon: Schwarze Edition
+ Pokémon-Figur **GRATIS!**

je 32,99 statt 39,99

New Super Mario Bros.

Mario Kart

Pokémon: Weiße Edition
+ Pokémon-Figur **GRATIS!**



TRADING CARDS

Yu-Gi-Oh! Structure Deck
Gates of the Underworld

- 37 Common Karten
- 1 Ultra Rare Karte
- 2 Super Rare Karten
- 1 Regelbuch
- 1 Spielunterlage
- 1 Duellführer

9,99
statt 17,99

Yu-Gi-Oh! Booster:
Photon Shockwave

ab 10.11.11

9 zufällige Karten, davon eine seltene Karte

3,99
statt 4,49

KNALLER-PREIS!

Pokémon Booster:
HeartGold & SoulSilver (Serie 14)

- 10 zufällig sortierte Karten je Booster
- 1 Karte aus dem holografischen Parallelset je Booster

1,99
statt 4,49

Pokémon Schwarz & Weiß
Trainer Kit

ab 02.11.11

- 2 Decks mit je 30 Karten
- 2 Schnellstart-Spielanleitungen
- 1 Spielunterlage für zwei Spieler
- 1 Münze und Schadensmarken
- 1 Booster
- 1 Code-Karte für ein Online Trainer Kit

12,50
statt 12,99

Yu-Gi-Oh! Trading Card Game -
Adventskalender

- 16 Super Rare Karten
- 7 Ultra Rare Karten
- 1 Secret Rare Karte
- 1 Booster Extreme Victory Unlimited Edition

19,99
je

Yu-Gi-Oh! Sammel-Tin 2011 - Wave 2

- 5 Booster
- 1 Secret Rare Karte
- 4 Super Rare Karten

ab 27.10.11

Pokémon Tin Box
Flamberg

- 4 Booster
- 1 Premiumkarte
- 1 Sammelfigur
- Code-Karte zur Freischaltung der enthaltenen Premiumkarte auf Pokémon Sammelkarten-Spiel Online

17,99

Pokémon 9-Pocket Portfolio
Black & White 2

10 Seiten mit je 9 Fächern. Ideal um wertvolle Karten aufzubewahren und geschützt zu präsentieren. Portfolio kann bei doppelter Belegung bis zu 180 Karten aufnehmen.

8,50
statt 9,50

GAMER SERVICE



McMEDIA

24 Stunden-Blitz-Lieferservice

Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb 24 Stunden für dich beschaffen.

Neuheiten Vorbestellservice

Immer als Erster spielen und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige Gratis-Zugaben oder attraktive Rabatte sichern und dein Lieblingsspiel sicher zum Erstverkaufstag in die Hände halten.

Riesiges Sortiment

Bei uns findest du ein riesiges Sortiment an Video- und Computerspielen - auch Uncut, PEGI, und ab 18 Spiele.

10 GUTE GRÜNDE, BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

Dauerhaft günstigste Preise

McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas, idee+spiel mit über 1000 guten Fachgeschäften. In deinem McMEDIA-Fachgeschäft findest du die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft.

Und durch den gemeinsamen Einkauf werden attraktive Preisvorteile für dich geschaffen!

Exklusive GRATIS-Zugaben

Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive Gratis-Artikel zu deinen Lieblingsspielen.

Kompetente Fachberatung

Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. Kompetente Beratung und exzellenter Service ist bei uns selbstverständlich.

Aktiver Jugendschutz

Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommst du immer die passenden Spiele für dein Kind.

Kostenlose Games-Magazine

Mit unseren kostenlosen Spiele-Magazinen Gameshop und Zocker haben wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

Gebraucht-Spiele-Service

Gebrauchtware ist deutlich günstiger als Neuware! Viele McMEDIA-Gameshops kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen. Schlag zu und spare bares Geld!

Uncut, PEGI, ab 18 Spiele

Viele Spiele ab 18, die nicht beworben werden dürfen, erhältst du in McMEDIA-Fachgeschäften auf Anfrage gegen Altersnachweis.

McMEDIA - the better way to play - Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse - www.mcmmedia.de

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in deiner Nähe!

Unter www.mcmmedia.de kannst du dir eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

**PEGI-VERSIONEN
auf Anfrage erhältlich!**



4GAMERS
Rundestr. 2
29221 Celle
05141/2196610
www.4gamers-celle.de



FOR KIDS COMPANY
An der Bundesstr. 1
31061 Alfeld/Gothenau
05181/84921-457
www.fokico.de



BULLDOG GAMES
Völkener Str. 46
31832 Springe
05041/972010
www.bulldog-games.de



McMEDIA
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522



McMEDIA
Lange Str. 81a
32756 Detmold
05231/300874



McMEDIA
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971



GAMEBUY-ME
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169



MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377



KAI'S WELT DER SPIELE
Schillerstr. 41
38440 Wolfsburg
05361/272661
www.xtoy.de



HONSEL SPORT & SPIEL
Freiheitsstr. 21-27
46284 Dorsten
02362/94710



BACHLER GAMES
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088
www.bachler.de



MAGIC ENTERTAINMENT
Moerser Str. 42
47198 Duisburg
02066/54164
www.magic-duisburg.de



TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/93530
www.twenhaefel.de



McMEDIA
Werdohler Str. 3
58511 Lüdenscheid
02351/3790040
www.mcmmedia-luedenscheid.de



LET'S PLAY IT
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661
www.mcmmedia-iserlohn.de



MOCK
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375



SCHLÄTTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850
www.schlaetl.de



POWER OF GAMES
Regensburger Str. 55 A
92358 Seubersdorf
09497/6521
www.powerofgames.de



GOD OF GAMES
Luitpoldstr. 6
95082 Hof
09281/1446128



MANDROPS
Bahnhofstr. 17
96106 Ebern
09531/9225600
www.mandrops.de



VERSANDSERVICE
Wir können dich auch auf dem Versandweg beliefern.



GBRAUCHTSPIELE AN- und VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.

*Viele Spiele ab 18, die wir hier nicht bewerben dürfen, erhältst du auf Anfrage gegen Altersnachweis. Kein Versand.

Österreich:



MEGA COMPANY
Bauhofstr. 1
A-5280 Braunau
0043-7722-652500



**GEMANDO McMEDIA
GAMESHOP**
Hottinger Au 73
A-6020 Innsbruck
0043-512-272067
www.gemando.at



**GEMANDO McMEDIA
GAMESHOP**
Flurstr. 1
A-6063 Innsbruck/Neu-Rum
0043-512-260886
www.gemando.at



PLAY IT!
Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-5574-45436

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?
Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

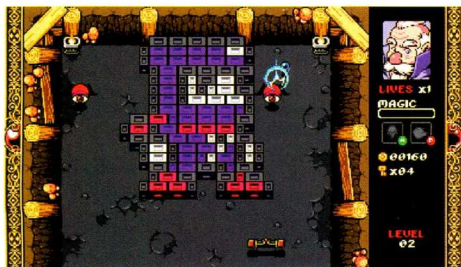
Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?
Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 - Fax: 05121/76 17 27 - eMail: info@mcmmedia.de - Web: www.mcmmedia.de

DOWNLOAD



Wizorb



360 Wer wacker nach besten "Breakout"-Tradition Blöcke abbräunt, kassiert Schätze und kauft damit später Zaubersprüche für Spezialattacken.

XBOX 360 **INDIEGAMES TIPP** Ihr zieht durch herzig gezeichnete Pixellandschaften und kämpft gegen das Böse – allerdings nicht mit Runden- oder Taktikkämpfen. "Wizorb" lässt Euch in einer Art Fantasy-Abwandlung des "Breakout"-Nachfahren "Arkanoid" auf Gegner los. Also lenkt Ihr unten einen Schläger und versucht, mit dem Ball Blöcke abzubauen sowie herabfallende Extras und Schätze einzusacken. Davon kauft Ihr in der schlichten, aber nett gemachten Rollenspiel-Welt u.a. Zaubersprüche, mit denen Ihr dann etwa die Kugel eine Weile direkt steuert. Etwas mehr Feinpolitik bei der Steuerung hätte nicht geschadet, trotzdem ist der Genremix auch so eine spaßige Sache. **us**

Entwickler: **Tribute Games, USA**
Preis: **3 Euro**
7 **Spielespaß**

"I Am Alive" am Leben!

SPIELE • Die M! 02/09 zierte "I Am Alive" als Covermotiv, danach verschwand das Erdbeben-Epos für lange Zeit im Nirwana. Nur gelegentlich drangen wenig erbauliche Nachrichten an die Öffentlichkeit, so wurde z.B. den damaligen Entwicklern Darkworks das Projekt entzogen. Ende September tauchte das Spiel überraschend wieder auf und soll sogar in Kürze schon erscheinen: "I Am Alive" wird inzwischen von Ubisoft Shanghai entwickelt und kommt voraussichtlich noch dieses Jahr als Download-Titel für PS3 und Xbox 360. Angesichts erster Spielszenen scheint der Action-Aspekt stärker ausgeprägt zu sein als ursprünglich vermutet. So spielt z.B. ein 'Einschüchterungs-System' eine Rolle, um Gegner von Angriffen abzuhalten – aber natürlich wird es auch ausführliche Kletter- und Erkundungstouren in der zerstörten Großstadt geben. **us**



360 Die Ruhe vor dem Sturm? Von oben sieht die Metropole nach dem Erdbeben friedlich aus – doch manche Überlebenden sind das nicht.

Free Realms: Sonys kostenloses MMO-Rollenspiel kommt auf die PS3!

SPIELE • In "Free Realms" treffen sich kleine und große Abenteuer, um gemeinsam die riesige Fantasywelt zu erkunden, in allerlei Minispielen zu wetteifern und 800 kostenlose Quests zu bestehen. Dazu schult man seinen Helden in 15 Berufen wie Fußballstar, Ninja und Karambolage-Rennfahrer, die dann in den jeweiligen Disziplinen den Einsatz neuer Fähigkeiten ermöglichen: Als Raufbold führen Euch die Quests durch finstere Dungeons zu mächtigen Bossmustern, Piloten müssen dagegen Herausforderungen bestehen und Köche ein Gericht möglichst schnell und schmackhaft zubereiten. Obwohl eher für die junge Zielgruppe gedacht, sind die



PS3 In der Welt von "Free Realms" findet Ihr Euch leicht zurecht: Es gibt eine Map mit Transporterfunktion und einen Sprintmodus, der den Helden zum Questziel lenkt.

Minispiele zum Großteil auch für ältere Zocker vergnüglich, ein Besuch lohnt sich allemal. Natürlich kann man spontan auch Duelle und Gruppenschlachten anzetteln, sofern alle Beteiligten zustimmen. Oder wollt Ihr Euch amüsieren? Bei Konzertveranstaltungen und Tanzpartys wird richtig abgefeiert! Mit den anderen Spielern kommuniziert Ihr per Standardphrasen-Menü, Tastatur oder Headset (nur für Gruppen), bei den vielen Marktplätzen findet Ihr flink Anschluss. Profis können ein Eigenheim einrichten, Schiffe, Reit- und Haustiere anschaffen. Wer "Free Realms" aber richtig ausschöpfen will, wird zur Kasse gebeten: Die höchsten Levels der Berufe, Trophäen, legendäre Quests und das Minispiel "Turmverteidigung" sind nur via Abo-Gebühren zugänglich, zahllose Spezial- und Spaßitems (z.B. Kostüme) bezahlt man zudem separat im PSN-Marktplatz. **oe**



PS3 Reichlich Action: Ihr brechtet in Kartrennen (oben) und wütet in Kerkerschlächten (unten).

ONLINE-TICKER »

+++ Hoppla: Als Dritter im Bunde der ersten PSone-Importe (Tests zu den anderen beiden findet Ihr ab Seite 104) im europäischen PlayStation Network sollte "Arc the Lad" an den Start gehen – allerdings wurde Anfang Oktober versehentlich die japanische Fassung veröffentlicht. Sony arbeitet schon an einem Austausch, ein genauer Termin steht aber noch nicht fest. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

Crysis

PS3 360 Ego-Shooter 18



PS3 Die Koreaner sind durch ihre Tarnuniformen im dichten Blätterwald kaum zu sehen. Nutzt Euer Visier, um Ziele zu markieren und so jederzeit auf dem Radar sichtbar zu machen. Um große Feindgruppen könnt ihr so einen Bogen machen.

November 2007. Während sich Konsoleros in "Call of Duty 4: Modern Warfare" in der Hitze einer Atombombenexplosion sonnen, schwitzen PC-Spieler beim Blick ihres Kontostandes. "Crysis" lässt damals aktuelle Grafikkarten und Prozessoren alt aussehen. Um ihren Rechenknecht aufzurüsten und in den Genuss der fast fotorealistischen Optik zu kommen, verkaufen Ego-Shooter-Fans Haus und Hof, gehen zwielichtigen Geschäften nach und spielen lieberhaft Lotto. Jetzt dürfen Anhänger von Sonys und Microsofts Daddelkiste endlich ebenfalls ran – und alles was sie brauchen, sind 20 Euro, etwa 4 Gigabyte Speicherplatz und einen lockeren Abzugsfinger. So unkompliziert kann das Leben mit einer Konsole sein!

Ihr schlüpft in den Nanoanzug des amerikanischen Supersoldaten Nomad, der zusammen mit seinem Team ("Crysis 2"-Spieler erkennen Prophet) auf einer tropischen Insel abgesetzt wird, um eine Gruppe Wissenschaftler nach Hause zu holen. Kurz nach Beginn der Kampagne merkt ihr aber, dass nicht nur die koreanische Armee etwas dagegen hat, sondern auch tentakelbewehrte Aliens, die durch die Forscher unsanft aus ihrem Winterschlaf geweckt wurden. In puncto Landschaften und Spielgefühl unterscheidet sich "Crysis" deutlich von seinem enger angelegten Nachfolger und orientiert sich mehr am offen gestalteten "Far Cry", welches ebenfalls im Frankfurter Studio Crytek entstand. Im Gegensatz zu den Straßen und Hochhäusern von New York bieten die verschiedenen großräumigen Inselabschnitte mehr Raum für unterschiedliche Spielstile. Das Ziel jeder Mission steht fest – wie ihr dorthin gelangt, bleibt Euch überlassen. Freizeit-Rambos laufen auf offener Straße zu feindlichen Stützpunkten und geben den intelligent agierenden Koreanern mit Raketenwerfern und Maschinenkanonen Saures. Schleichprofis drücken sich um Konfrontationen, rüsten ihre Waffen mit Schalldämpfern und weitreichenden Visieren aus und agie-



360 ...der nach drei Treffern mit dem Einweg-Raketenwerfer in einer spektakulären Explosion vergeht. Auch Hütten und Bäume lassen sich in ihre Einzelteile zerlegen.

3D-FAKTOR



Beide Konsolenversionen bieten einen optionalen 3D-Modus. Und

auch hier leisten sich Cryteks Grafikkünstler kaum Ausrutscher. Das HUD und die taktischen Einblendungen des Visier-Modus stehen im Vordergrund und vermitteln das Gefühl, wirklich durch die Cybermaske von Nomad zu blicken. Durch den regulierbaren Tiefeneffekt kommen räumliche Distanzen sehr gut zur Geltung. Dabei bleibt die Bildrate in der Regel stabil, Einbußen in puncto Auflösung sind nicht zu bemerken. Dafür müsst ihr – wie bei vielen 3D-Spielen und -Filmen – mit einem deutlich dunkleren Bild leben. Schleicht ihr durchs Unterholz, ragen Blätter und Äste aber nicht aus dem Bildschirm heraus, sondern verschwinden einige Zentimeter vor der Mattheisbe.



360 Im Tarnmodus seid ihr für Gegner zeitweise unsichtbar. So übersteht ihr auch Kämpfe gegen richtig dicke Brummer wie diesen Kampfpanzer...

ren aus dem Hinterhalt. Für Abwechslung sorgen Jeeps und Panzer, die ihr am Wegesrand findet oder missionsabhängig steuert. Außerdem seid ihr nicht nur in den sonnigen Tropen unterwegs...

Im Gegensatz zur PC-Fassung verzichtet "Crysis" auf Konsole auf einen Mehrspieler-Modus und das vorletzte Level, in dem man einen Senkrechstarter fliegt. Die Nanoanzug-Funktionen wurden aus "Crysis 2" übernommen und fügen sich harmonisch ins Steuerungsschema ein. Weniger gelungen sind die kleinen Texte in Menü und HUD, die Spielern ohne großen Fernseher den Spaß verderben. Auf die PC-übliche Quicksave-Funktion müsst ihr verzichten, was die Schwierigkeit trotz fair verteilter Checkpoints deutlich anhebt. Doch wie schlägt sich die Konsolenfassung im grafischen Vergleich zum PC-Muskelprotz, der auch heute noch die Spitze der Polygon-Nahrungskette markiert? Die Download-Variante besticht durch kräftigere Farben und überarbeitete Lichteffekte, muss aber bei Kantenglättung, Detailgrad und Schärfe Abstriche machen. Einige Texturen laden ab und an in unmittelbarer Nähe nach, Schatten haben ausgefranste Ränder und das Innere der zahlreichen behag- und zerstörbaren Baracken ist heute nicht mehr zeitgemäß. Dennoch: In Bewegung sieht "Crysis" noch immer famos aus und muss sich nicht hinter aktuellen Hochglanz-Titeln verstecken. Das Meer in den Küstenabschnitten lädt zu ausgiebigen Tauchgängen ein, Sonnenstrahlen brechen durch das Blätterdach des Dschungels und Rauchschwaden explodierender Autos ziehen dick und ölig in den Himmel. Addiert man dazu das Potenzial des Nanoanzugs und die fordernden Schießereien, erhält man einen Shooter, der auch nach vier Jahren Wartezeit noch begeistert. tk

SPIELSPASS

Entwickler: Crytek, Deutschland
Hersteller: Electronic Arts
Preis: 20 Euro

9

»Wir wollen kein Gemetzel, sondern eine Realität, die anspricht«

Grafik-Guru oder cholerischer Diktator? Cryteks Cevat Yerli äußert sich zur "Crysis"-Konsolenversion und Crunch-Time-Exzessen.



Name: Cevat Yerli
Alter: 33
Position: Geschäftsführer bei Crytek

Softografie:
 Far Cry (2004)
 Crysis (2007/2011)
 Crysis Warhead (2008)
 Crysis 2 (2011)

M! Games: Hat Crytek das Vertrauen in die Marke "Crysis" verloren?

Cevat Yerli: Eine sehr interessante Frage. Nein, definitiv nicht. Wir sind momentan sogar sehr eifrig mit der Marke beschäftigt.

Es ist aber schon verwunderlich, dass "Crysis" nur als Download für die Konsolen erscheint.

Das liegt aber daran, dass das Spiel schon vier Jahre alt ist. Electronic Arts hat es deshalb nicht in Betracht gezogen, das Game als Package zu veröffentlichen. Wir hätten es uns gewünscht, aber das liegt nicht in unserer Hand. Das Argument war, dass es heutzutage sehr schwer ist, ältere Spiele noch einmal in der Box in den Handel zu bringen. Auf der anderen Seite können wir so ausprobieren, wie das digitale Business momentan läuft. Letztendlich hat das also nichts mit Vertrauen zu tun. Aber ich muss sagen, ich hätte es mir trotzdem gewünscht, weil das Spiel auf Konsolen

noch aktuell aussieht und nach unserer Meinung nicht so schnell gealtert ist wie manch andere Spiele.

Das können wir nur bestätigen. Aber die Argumentation ist interessant. Schließlich erscheinen immer mehr HD-Collections von älteren Spielen auf Disc. "Crysis" gab es ja bisher nicht auf Konsole – wir hätten uns ein verpacktes Spiel gewünscht.

Das ist nun mal eine Marketingentscheidung, die wir nicht zu hundert Prozent geteilt haben mit EA. Darüber sind wir schon etwas enttäuscht.

Wie erklärt sich das völlig andere Alien-Design von "Crysis" im Vergleich zu "Crysis 2"?

Unsere Marktforschung nach dem Release von "Crysis" hat ergeben, dass das Alien-Design als Manko des Spiels angesehen wurde. Einige Spieler kauften das Spiel deswegen nicht oder waren nicht zufrieden. Deshalb war das einer der Bereiche,

den wir ändern und verbessern mussten. Aber wir haben in "Crysis 2" versucht, dem Look aus Metall und Gelee-artiger Masse treu zu bleiben. Deswegen bewegen sich die Aliens nun in zweibeinigen Exoskeletten.

Lag das etwa auch daran, dass die KI der Koreaner gelobt wurde und die der Aliens nicht?

Das spielte natürlich mit rein. Eines der Probleme von "Crysis" war, dass die Aliens eine eigene KI hatten, die leider bei der Entwicklung zu kurz kam. In die Zweibeiner-KI haben wir immer mehr Zeit gesteckt und deshalb nutzen in "Crysis 2" Aliens und Menschen dieselbe KI.

Warum habt Ihr Euch als deutsches Studio nicht für einen deutschen Helden und einen deutschen Schauplatz entschieden? Glaubst Ihr, dass amerikanische Spieler Deutschland auf der Landkarte nicht finden?

(lacht) Das ist manchmal tatsächlich so.

Wenn man in New York im Taxi sitzt und fragt, ob der Fahrer mal in Frankfurt war, sagt der, 'ja, das ist ein schönes Land'. Nein, im Ernst. Europäische Städte sind im Kommen und durchaus interessant, aber das ist dann noch immer eine Entscheidung im Sinne der Kunst und nicht des Marktes. Wir haben schon eine Menge technische Nischenelemente drin und machen keine Mainstream-Ballereien, sondern anspruchsvolle Shooter. Wir wollen das Produkt mit weiteren außergewöhnlichen Entscheidungen nicht noch mehr in die Nische treiben. Mit einem Sandbox-Shooter sind wir sowieso schon komplizierter als ein lineares Spiel. Wenn wir dann noch einen außergewöhnlichen Schauplatz wählen, schrecken wir zusätzlich Käufer ab. Im Endeffekt ist es eine kommerzielle Entscheidung, Deutschland nicht als Schauplatz zu nehmen.

Einige Spieler hätten angesichts der Finanzkrise aber bestimmt Lust, den Bankenstandort Frankfurt zu zerlegen.

Ganz ehrlich, das war eines der frühen Konzepte. Wir haben hier Konzeptzeichnungen, in denen Frankfurt, Paris, Istanbul und dergleichen in Schutt und Asche gelegt wurden, um einfach mal zu sehen, wie das kommt. Aber wir haben uns für New York entschieden.

Glaubst Du, dass man bald zusätzlich zu den Spielen Comics, Bücher und dergleichen kaufen muss, um die Handlung einer Marke zu verstehen? Zwischen "Crysis" und "Crysis 2" klafft eine große Lücke, die in den Spielen nicht erklärt wird, sondern nur in einer Comic-Mini-Serie.

Das war eine bewusste Entscheidung. Das heißt aber nicht, dass man in Zukunft Comics kaufen muss, um eine Marke zu verstehen. Wir haben das getan, um uns von "Crysis" zu distanzieren. Auch wenn es uns sehr am Herzen liegt, so gab es bei der Story doch Schwachpunkte, an die wir nicht einfach anknüpfen konnten. Also haben wir einen Sprung gemacht, der uns neue Charaktere und einen neuen Standard erlaubte. Wir haben dann versucht, die Lücken durch Comics zu schließen.

Wie lange habt Ihr für die Konsolen-Umsetzung von "Crysis" gebraucht?

Wir haben das schon vor vier Jahren nebenbei angepackt. Vollzeit haben wir uns etwa zwei Jahre damit beschäftigt. Vor vier Jahren haben wir das zum ersten Mal probiert und es hat sich herausgestellt, dass der Aufwand enorm hoch wäre. Deshalb haben wir es erst einmal ruhen lassen und "Crysis 2" entwickelt. Dabei haben wir technische Entwicklungen mit der Idee im Hinterkopf gemacht, "Crysis" auf Konsole zu portieren. Hätten wir bei "Crysis 2" nicht daran gedacht, wäre die Konsolenfassung des ersten Teils nie erschienen.

In den letzten Jahren haben Mike Capps und Tim Sweeney von Epic immer wieder mal in Richtung Crytek und CryEngine geschossen. Sinngemäß war die Rede von: "Die müssen erst einmal beweisen, dass sie es auch auf PS3 und Xbox 360 draufhaben". Angesichts der grafischen Qualitäten von "Crysis" und "Crysis 2" auf Konsole – fühlt man da eine gewisse Genugtuung, im Sinne von "Schaut her, wir können's doch!"?

Nö, das hat uns nie gekratzt. Was die Konkurrenz macht, ist zwar schön, aber wir haben unsere Ziele und Pläne, und die verfolgen wir. Wir lassen uns nicht beeinflussen.

Wie ist das Verhältnis unter den renommierten Engine-Entwicklern? Geht man sich aus dem Weg oder auch mal in eine Kneipe zum Technik-Plausch?

(lacht) Wir verprügeln uns regelmäßig. Nein, das ist eine relativ neutrale Beziehung. Früher hat man sich auf Konferenzen auch mal nett unterhalten. Wir sehen es sehr gerne, wenn die Epic-Leute

auf der GDC zu uns kommen und sich unsere Arbeit anschauen. Wenn wir zu ihnen wollen, werden wir aber nicht eingeladen (lacht).

Aber Ihr habt kein Problem, wenn sie mal gucken kommen?

Nein. Man sieht ja in den letzten Updates der Unreal Engine Dinge, die wir schon seit vier Jahren in unserer Engine haben. Das ist für uns irgendwo auch eine schöne Hommage. Wir sind da schon wesentlich weiter, zeigen das aber nicht so öffentlich.

Im 3D-Modus von "Crysis" ragt nichts aus dem Fernseher heraus, sondern es gibt ausschließlich die Perspektive in die Tiefe des Bildes. Gehört das bei Euch nun zum Standard und wie aufwändig war die Entwicklung?

Unsere 3D-Engine ist schon seit Jahren in der Entwicklung und wurde mit "Crysis 2" poliert. Mit der Technik sind wir jetzt in der Lage, jedes Spiel von Crytek relativ einfach in 3D zu programmieren. Dadurch, dass "Crysis" jetzt mit der CryEngine 3 läuft, funktionierte es fast automatisch in 3D – wir mussten den Inhalt nur ein wenig anpassen. Heraus kam eine sogenannte 'konkave 3D-Variante', die in Hollywood zum Beispiel in "Avatar" eingesetzt wird. Der Fernseher wird dabei zum Rahmen, durch den man in eine andere Welt blickt. Wenn da ein Objekt herausragt, würde es mit dem TV-Rahmen in Konflikt kommen. Und deshalb haben wir uns für die konkave Technik entschieden. Ich möchte mich jetzt nicht hundertprozentig festlegen, aber ich könnte mir vorstellen, dass das zum Standard bei Crytek wird.

Ihr seid für Eure moderne und realistische Grafik bekannt. Gibt es für Euch eine moralische Grenze? Wenn wir uns vorstellen, dass es irgendwenn Ego-Shooter mit quasi realer Grafik gibt, in denen wir Gegnern das echt wirkende Hirn aus dem Kopf pusten können... setzt Ihr hier eine künstlerische Grenze oder sagt Ihr, je realer, desto besser?

Natürlich gibt es da eine Grenze. Wir wollen kein Gemetzel. Und wir wollen auch nicht zu dem Punkt, wo es quasi medizinisch korrekt wird. Das wäre auch nicht im Sinne der Unterhaltung, es würde abschrecken. Wir wollen eine Realität schaffen, die unterhält, anspricht und Geschmack hat. Bei allem, was mit abgerissenen Gliedern und abgeschlagenen Köpfen zu tun hat, haben wir unsere moralische Grenze. Es sei denn, es dient einem höheren Zweck. Nicht der Gewaltverherrlichung, sondern einem epischen Moment oder etwas in der Art. Da könnte man das in Betracht ziehen. Aber in bin da eher konservativ: Blut darf nicht mehr als Trefferfeedback sein.

Crytek arbeitet an der Fortsetzung von "Homefront" – eine Premiere in der Firmenhistorie, schließlich wurden bislang nur eigene Marken entwickelt. Was

reizt Euch daran, einen – zumindest im Singleplayer-Modus – eher durchschnittlichen Ego-Shooter fortzusetzen?

Ich war ziemlich begeistert von der Welt. Ich habe "Homefront" gespielt und es als verschenkte Gelegenheit angesehen. Des Weiteren hat "Homefront" uns ordentlich Konkurrenz gemacht (lacht). Als wir dann gefragt wurden, ob wir an der Fortsetzung arbeiten wollen, dachten wir, warum nicht? Machen wir eine Ausnahme. Dann ist eine Partnerschaft entstanden, die auch langfristig funktionieren kann.

Habt Ihr beim Design freie Hand?

Das war eine Grundvoraussetzung dafür, dass wir das Spiel machen.

Das heißt, Ihr entscheidet, wie die Story weitergeht und wo sie spielt?

Wir beziehen natürlich wie bei allen anderen Spielen auch den Publisher mit ein. Bei sämtlichen Entscheidungen haben wir aber das letzte Wort.

Wieso entwickelt das Hardcore-Shooter-Studio Crytek jetzt "Ryse" für die Casual-Hardware Kinect?

Die Idee von Kinect war und ist immer noch, auch Hardcore-Leute anzusprechen. Es muss eine Spielmechanik entwickelt werden, die erfahrene Spieler fordert, aber auch Neueinsteiger zulässt. Wir setzen nicht zu hundert Prozent auf Kinect, sondern lassen auch Controller-Steuerung zu.

Von welchen drei Serien würdest Du gerne eine Fortsetzung machen?

"Duke Nukem", "Civilization" und "Call of Duty", aber auf die Crytek-Art. Also als Sandbox-Shooter, ähnlich wie "Crysis 2", mit mehr Freiheit. Aber "Duke Nukem" würde mich am meisten reizen, weil es eine alte Marke ist, die neues Leben gebrauchen könnte.

Angeworbene ehemalige Crytek-Mitarbeiter sprechen in Blogs von einer "Hire & Fire"-Arbeitspolitik, krassen Management-Fehlern, die die Crunch Time bei "Crysis 2" auf sechs Monate ausdehnten, einer cholerischen Führungsebene und einer absätzigen Haltung den Angestellten gegenüber. Kurzum: Kein normaler Mensch würde es lange bei Crytek aushalten. Alles nur normales Internet-Gefläuse?

Da sollte man mal die anderen 600 Leute fragen, die momentan bei uns arbeiten. Es handelt sich da um einen Ausreißer, der bei Crytek nicht bekommen hat, was er wollte. Das war ein, wie man im Englischen sagt, 'disgruntled employee'. Der hat eben seine Meinung geäußert, so wie es jeder darf. Aber das ist ein Vorgehen, das für die Industrie und unser Unternehmen schädlich ist – und es ist unfair gegenüber den Crytek-Mitarbeitern. Denn wenn es hier so miserabel wäre, könnte man nicht so hochqualita-

tive Inhalte produzieren. Und wenn man die Leute hier fragt, die in der Crunch Time arbeiten, dann stellt man fest, dass sie das freiwillig tun. Ich habe hier sehr lange mit Leuten, die ich auch als Freunde bezeichne, sechs Monate Tag und Nacht gewerkelt, aber die Leute wurden nie gezwungen. Sie haben das aus Interesse und Leidenschaft gemacht, weil sie einfach das Beste abliefern wollten. Und es handelt sich dabei auch nur um eine Kerngruppe. Es ist nicht so, dass bei "Crysis 2" 200 Leute sechs Monate lang 20 Stunden am Tag gearbeitet haben. Das hält doch keiner durch. Jeder hat einen Tag in der Woche frei. Das Team entscheidet, wen es am Wochenende einberuft. Und wie gesagt, es handelt sich hier um das Kernteam, die meisten haben sowieso zwei Tage frei, eine normale Woche. Und dann wurden noch freiwillige Überstunden gemacht, die kompensiert wurden. Wir sind nach Industriestandard ein sehr fairer Arbeitgeber. Wir würden sonst nicht Talente, die auf hohem Niveau arbeiten, anziehen und behalten können.

Bei mittlerweile mehreren Hundert Mitarbeitern: Wünscht man sich nicht manchmal in die Gründungszeit Ende der 1990er zurück, als das Team und der Crytek-Apparat noch schön klein waren?

Nein. Wir arbeiten hier ja an mehreren Projekten und die zuständigen Teams sind relativ klein für den Industriestandard. Ich bin zudem ein Hands-on-Typ, der bei Projekten mittendrin ist. Steve Jobs war das zum Beispiel auch, ich möchte mich jetzt natürlich nicht mit ihm vergleichen. Jeder Designer, der mittlerweile Geschäftsführer ist, kann selbst entscheiden. Alles eine Frage des Managements, man muss Prioritäten setzen.

Das Interview führten Oliver Schultes und Tobias Kujawa.



Guardian Heroes

360 Action 16

Nur wenige Wochen nach dem famo-
sen Laser-Inferno "Radiant Silvergun"
(Test in M! 11/11) steht schon der nächste
Treasure-Kracher als Download ins Haus.
Die stürmische Saturn-Klopperi "Guardian
Heroes" wurde für das Jahr 2011 liebevoll
aufgehübscht sowie mit ein paar neuen Modi
versehen und sorgt auch 15 Jahre nach der
Erstveröffentlichung für wundervolles Sprite-
Chaos. Alleine oder mit einem Partner schlägt
Ihr Euch durch angenehme lange 2D-Levels
und erledigt Feinde mit Nahkampf-Attacken
sowie herrlich effektiven Magie-Manövern.
Jeder der anfangs vier Helden hat seine per-
sönlichen Stärken und Schwächen: Samuel
Han haut ordentlich rein, ist aber kein be-
gabter Zauberer, Heilerin Nicol dagegen eher
zerbrechlich, kann aber per Special Move
Lebensenergie auffüllen. Nach kurzer Zeit
habt Ihr einen mächtigen untoten Mitsstreiter
im Schlepptau, dem Ihr Befehle geben könnt.
Dabei kommt es vor, dass Ihr vor lauter Gegnern und Effekten Eure eigene
Figur kaum noch seht – dieses Chaos gehört zum Spielprinzip. Kassiert Ihr
im Getümmel einen Glückstreffer, ist das nicht allzu schlimm: Jede Eurer
Figuren verfügt über Manöver, um sich schnell vom gegnerischen Ansturm
zu befreien.

Im Verlauf des Abenteuers spaltet sich der Weg wiederholt auf. Je nach
Wahl ändert sich die Handlung, dazu bringt ein ordentlicher RPG-Einschlag
weitere Motivation: Ihr steigt regelmäßige Levels auf und dürft dann Punkte



360 Die Outlines der Sprites sind vereinzelt etwas dick, der Schraffur-Effekt ist aber ziemlich hübsch – wer nichts damit anfangen kann, freut sich über den optionalen Pixel-Look des Originals.

auf Eure Charakterwerte verteilen.

Puristen spielen "Guardian Heroes" im pixeligen Saturn-Modus, werfen
aber auch mal einen Blick auf die überarbeitete Grafik: Filter kommen zwar
zum Einsatz, viele Sprites wurden
aber in einem ansprechenden
Schraffur-Stil neu gezeichnet. So
stellen wir uns eine gelungene
Neuaufgabe vor. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Treasure, Japan
Hersteller: Sega
Preis: 10 Euro

8

Rochard

PS3 Geschicklichkeit 6



PS3 Hommage oder Versehen? Das Design der Figuren erinnert ein wenig an
den Multiplayer-Hit "Team Fortress 2".

John Rochard ist zwar kein Held vom Dienst, aber wenn es hart
auf hart kommt, kann er ungemütlich werden. Und genau das
passiert, als ein Trupp böser Buben in Rochards Mine eindringt: Mit sei-
nem Strahlengerät G-Lifter setzt er sich zur Wehr und hält sich vor allem
an allerlei Objekten fest. Die Steuerung fühlt sich nicht zuletzt aufgrund
des Heldens Leibesfülle etwas schwerfällig an; schwingt Ihr aber erst
einmal, erinnert "Rochard" angenehm an "Bionic Commando". Zwar ist
die Grafik eher zweckmäßig und die Handlung gewinnt keinen Blumen-
topf, dafür gefällt der vielseitig einsetzbare G-Lifter und die eigenwillige
Persönlichkeit der Hauptfigur.
"Rochard" ist somit ein ordent-
liches Puzzle-Jump'n'Run, das
für einige Stunden bestens
unterhält. *tn*

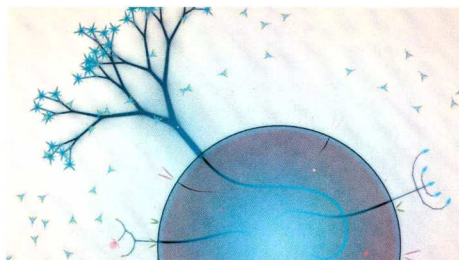
SPIELSPASS

Entwickler: Recoil Games, USA
Hersteller: Sony Online Ent.
Preis: 10 Euro

7

Eufhoria

PS3 Denken 0



PS3 Mit seiner totalen Farbwahl und dem herrlich zurückhaltenden Design sieht
"Eufhoria" einfache Klasse aus.

Mit stilvoll-minimalistischem Look und hypnotischer Musik-
untermalung wirkt "Eufhoria" von Anfang an wie einer der Titel,
der unweigerlich als Musterbeispiel zur immerwährenden "Sind Spiele
Kunst?"-Debatte passt. Grob gesagt ist es ein Strategiespiel, bei dem
Ihr auf einem runden Himmelskörper beginnt, mithilfe eines Baumes
Pflanzeneinheiten zu schaffen, mit denen Ihr andere Asteroiden über-
nimmt. Wartezeiten dürft Ihr einfach überspringen und der Solo-Modus
ist dank pazifistischer Gegner arg einfach, einen Mehrspieler-Modus
gibt es leider nicht. Dafür wirkt das Gewusel auf dem Bildschirm ge-
rade bei größeren Schlachten wunderbar hypnotisch: Wegen
seiner stiltsicheren Präsentation
ist "Eufhoria" einen ausgiebigen
Blick wert. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Omni Systems, USA
Hersteller: Omni Systems
Preis: 10 Euro

6

Orcs Must Die!

360 Action-Strategie

16



360 Mehrspieler-Unterstützung sucht Ihr in den Dungeons vergeblich, dabei hätte sich zumindest eine Art Duell-Modus angeboten.

» Tower Defense auch Actionfans schmackhaft machen? Wie das geht, zeigt "Orcs Must Die!". Dabei klingt das Konzept zunächst nach strategielastigem Genre-Standard: Ihr müsst die titelgebenden Orks daran hindern, auf den Schlachtfeldern verteilte Portale zu erreichen. Hierzu spickt Ihr die Wege zu den magischen Toren mit allerlei Fallen. Das Platzieren von Stachelwänden, Schwefelgruben, Katapulten oder Bogenschützen kostet Münzen, von denen Euch zu Beginn eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht. Im Spielverlauf greift Ihr auf 25 Items zurück, mit denen Ihr die Grünhüte verbrennt, zerstückt oder zerquetscht, Ihr könnt aber nur maximal zehn mit Euch führen. Neben der richtigen Wahl der Fallen ist eine gute Levelkenntnis für den Sieg unabdingbar: Denn statt das Geschehen genretypisch aus der Vogelperspektive zu sehen, erkundet Ihr die Schlachtfelder aus der Third-Person-Ansicht – das schränkt die Übersicht deutlich ein. Habt



360 Die Geschichte spielt in "Orcs Must Die!" eine untergeordnete Rolle, dafür glänzt der im stimmigen Comic-Look gehaltene Titel mit abgedrehtem Humor:

Ihr das Gefühl, die Wege zu den Portalen ausreichend abgesichert zu haben, lasst Ihr auf Knopfdruck nicht nur die Orks, Kobolde und Oger, sondern auch den Spielspaß los: Bewaffnet mit Armbrust, Schwert und diversen Zaubern stürzt Ihr Euch selbst in die Schlacht und pflügt in bester "Dynasty Warriors"-Manier durch die Gegner. Weiß das ebenso abwechslungsreiche wie fordernde Leveldesign anfangs noch zu motivieren, wird das Geschehen aufgrund der fehlenden Übersicht in späteren Spielabschnitten oft chaotisch. Zu oft ziehen sich die Schlachten zudem mit sich teils wiederholenden Gegnerwellen unnötig in die Länge. Der Umfang fällt enttäuschend aus – mehr als die 24 Levels umfassende Kampagne gibt es nicht. st

SPIELSPASS

Entwickler: Robot Ent., USA
Hersteller: Microsoft
Preis: 15 Euro

7

Rotastic

360 Geschicklichkeit

12



360 Wenn in späteren Levels zusätzlich tödliche Hindernisse auftauchen, habt Ihr ohne gutes Timing keine Chance mehr:

» Lasst Euch nicht täuschen: Hinter der putzigen Cartoon-Optik und dem trügerisch simplen Grundkonzept versteckt sich ein ebenso dynamischer wie herausfordernder Action-Knobler. Per Knopfdruck klinkt sich Euer Held auf bildschirmgroßen Levels am nächstgelegenen Ankerpunkt an und rotiert um diesen, bis Ihr loslasst – lediglich die Drehrichtung könnt Ihr noch wechseln. Nun liegt es an Euch, durch geschickte Flüge Diamanten einzusammeln, bis sich der Ausgang öffnet. Daraus haben die Entwickler knapp 70 Levels gestrickt, die schon bald knifflig werden und durch frische Elemente wie Feinde und tödliche Hindernisse für Abwechslung sorgen. Die knuffige Grafik und lustig-chaotischen Mehrspieler-Duelle runden das flotte Erlebnis gelungen ab. us

SPIELSPASS

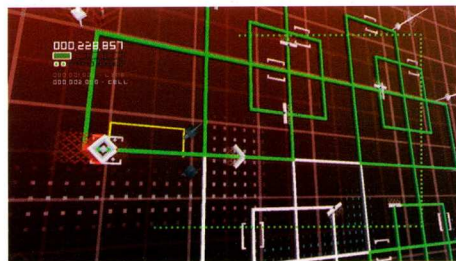
Entwickler: Dancing Dots, FRA
Hersteller: Focus Home Int.
Preis: 10 Euro

7

escapeVektor: Chapter One

Wii Geschicklichkeit

0



Wii Mit seinem stilvollen Neon-Look umgibt "escapeVektor" geschickt die inhärenten Grafik-Schwächen des Wii.

» Gute WiiWare-Spiele sind selten geworden, doch es gibt sie noch – eines davon ist Nnoos "escapeVektor", das auf den ersten Blick ziemlich simpel wirkt: Alles was Ihr tun müsst, ist einen kleinen Pfeil über rechteckige Level-Konstrukte zu navigieren, bis sämtliche Pfade farbig markiert sind und sich der Ausgang öffnet. Was einfach beginnt, wird bald komplexer – gefährliche Gegner, versteckte Pfade, geheime Ausgänge, Schalter und andere clevere Spielereien fordern Euch heraus und sorgen für angenehme Abwechslung. Mochtet Ihr schon die Inszenierung der feinen "BIT.TRIP"-Spiele und habt Interesse an einer modernen Interpretation des alten "Amidar"-Konzepts, dann sollte "escapeVektor" ganz oben auf Eurer WiiWare-Einkaufsliste stehen. tn

SPIELSPASS

Entwickler: Nnooo, USA
Hersteller: Nnooo
Preis: 5 Euro

8

Mercury Hg

PS3 360 Geschicklichkeit



Was einstmals als einer der ersten PSP-Titel begann, ist inzwischen als überraschend günstiger Downloaddownload auf den HD-Konsolen gelandet. Durch 60 Levels lenkt Ihr mittels Kippen des Bildschirms



360 Schön bunt, aber dank flexibler Kamera übersichtlich – in späteren Levels wird das immer wichtiger:

einen Quecksilber-Tropfen als Ziel. Hindernisse wie farbkodierte Türen oder Stellen, an denen Ihr Euren flüssigen Star durch spitze Kanten trennen müsst, sorgen für stetig wachsenden Anspruch. Die Optik setzt auf klare Strukturen mit einigen farbigen Flächen, was etwas steril wirkt, aber der Übersicht guttut. Ein feinfühliges Händchen im Umgang mit der Analogsteuerung ist Pflicht – habt Ihr das intus, entpuppt sich "Mercury Hg" als günstige und gelungene Alternative zu "Super Monkey Ball". us

SPIELSPASS

Entwickler **Namco, Japan**
Hersteller **UTV Ignition**
Preis **5 Euro**

7

Cladun X2

PSP Rollenspiel



Ob wo h1 sich im Titel die Zahl 2 befindet, fühlt sich der neu lokalisierte Dungeon-Crawler eher wie ein "Cladun 1,5" an. Der nostalgische Pixel-Look wurde ebenso



PSP Sogar die Anzeigen und den Schriftsatz könnt Ihr zur vollen Retro-Dröhnung in den 8-Bit-Modus stellen.

beibehalten wie das fordernde Spielprinzip: Bildet mit Euren Figuren magische Kreise, um effektiver die Labyrinth zu durchkämpfen und jagt dabei Erfahrungspunkten und wertvollen Fundstücken hinterher. Die aktuelle Episode lockt Kenner mit neuen Helden, Orten und viel Ausrüstung. Wer den Erstling bereits mochte und durch hat, kann hier guten Gewissens zugreifen. Alle anderen stellen sich besser erst einmal auf eine steile Lernkurve ein, bevor der richtige Spielspaß einsetzt. tn

SPIELSPASS

Entwickler **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller **NIS America**
Preis **20 Euro**

7

Neue Download-Spiele vom 19.9. bis zum 14.10.

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Arcade Hits: Shienryu	Monkey Paw	PSone	Fliegt mit einem Mech nach oben und ballert alles weg: trotz einigen Feinheiten ein gewöhnliches Shoot'em-Up.	5 €	6
Arcade Hits: Sonic Wings	Monkey Paw	PSone	Gewöhnliches Vertikal-Shoot'em-Up ohne besonders auffällige Vor- und Nachteile – eben was für Fans.	5 €	5
Arcade Series 02 – SWAP	Sanuk Games	–	Nicht sonderlich interessante Steinhentaus-Reaktionsknokelei ohne Tiefgang.	2 €	5
Arcade Series 03 – PIXEL	Sanuk Games	–	Charmante Hüpferei mit viel Witz, hübscher 2D-Optik und herziger Hauptfigur (Test in MI 03/10).	2 €	8
Altered Beast	Sega	Mega Drive	Monotoner und einfallsloser Sidescroll-Klopfer mit schwacher Steuerung und vielen Macken.	5 €	3
Burnout Crash!	Electronic Arts	–	Die Crashkreuzungen im "Micro Machines"-Look – ungewohnt, aber überraschend launig (Test in MI 11/11).	10 €	8
Castlevania: Harmony of Despair	Konami	–	Konsequenz auf Mehrspieler-Ausflüge abgestimmtes, eigenwilliges Pixel-Abenteuer (Test in MI 10/10).	15 €	7
Cho Aniki	Monkey Paw	PSone	Horizontal-Shoot'em-Up mit irrer Gestaltung, spielerisch dagegen nur Mittelmäß (Test auf Seite 105).	5 €	5
Crysis	Electronic Arts	PC	Anspruchsvoller Ego-Shooter: der den Sprung auf die Konsolen sehr gut geschafft hat (Test auf Seite 99).	20 €	9
Elemental Monster Online Card Game	Hudson	–	Sammelkarten-Spiel mit Fantasy-Aufmachung – solide Alternative, falls man "Magic: The Gathering" nicht mag.	1,20 €	6
Eulforia	Omni Systems	–	Etwas zu leichtes Strategiespiel, das vor allem mit seiner tollen Präsentation auffällt (Test auf Seite 102).	10 €	6
Fighting Force	Square Enix	PSone	Rabiate Messenklerei, die außer Nostalgie keine Argumente hat, wieso man sie noch einmal spielen sollte	5 €	5
Gex 3D: Enter the Gecko	Square Enix	PSone	Solides 3D-Jump'n Run mit einer guten Prise Humor; allerdings technisch heute nicht mehr attraktiv.	6 €	6
Max and the Magic Marker Gold Ed.	Pan Vision	–	Spaßige Hüpferei, bei der Ihr Euren Helden den Weg vorzeichnet – auf Wunsch mit Move (Test in MI 04/10).	10 €	8
Mercury Hg	UTV Ignition	–	Nüchtern präsentierte, aber gelungene Geschicklichkeitsaufgaben im "Monkey Ball"-Stil (Test auf Seite 104).	5 €	7
NBA Jam: On Fire Edition	Electronic Arts	–	Spielerisch dasselbe Arcade-Basketball wie letztes Jahr auf Blu-ray, aber jetzt mit besseren Spielmodi.	13 €	8
Resident Evil 4	Capcom	GameCube	Die Neuinterpretation der Survival-Horror-Serie spielt sich immer noch hervorragend (Test in MI 11/11).	20 €	10
Richard	Sony Online Ent.	–	Gut gemachtes Puzzle-Jump'n Run mit "Bionic Commando"-Anleihen (Test auf Seite 102).	10 €	7
Sega Bass Fishing Move Edition	Sega	Dreamcast	Virtuelles Fischen ist und bleibt fade – immerhin dank Move-Unterstützung mit geringfügig mehr Stimmung.	8 €	5
Sideway: New York	Sony Online Ent.	–	Flottes Action-Hüpfspiel mit einfallsreichen Perspektiv-Tricksereien (Test auf Seite 105).	10 €	8
Space Channel 5 Part 2	Sega	Dreamcast	Ulaas beschwingtes Tanz-Abenteuer klingt immer noch klasse, ist aber spielerisch nicht mehr frisch.	8 €	6
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Burnout Crash!	Electronic Arts	–	Launige Messenrashes aus der Vogelperspektive, die von der spaßigen Präsentation leben (Test in MI 11/11).	10 €	7
Crysis	Electronic Arts	PC	Cryteks Dschungel-Ego-Shooter macht auch auf der Xbox 360 eine sehr gute Figur (Test auf Seite 99).	20 €	9
Guardian Heroes	Sega	Saturn	Aufwändige und gelungene Modernisierung der pfiffigen Sidescroll-Kloperei (Test auf Seite 102).	10 €	8
Mercury Hg	UTV Ignition	–	Weniger bunter, aber rätselstiger Verwandter zu Segas "Super Monkey Ball" (Test auf Seite 104).	5 €	7
NBA Jam: On Fire Edition	Electronic Arts	–	Vergnügliches Spaß-Basketball, das jetzt endlich die Spielmodi hat, die letztes Jahr noch vermisst wurden.	15 €	8
Orco Must Die!	Microsoft	–	Gute Mischung aus Tower Defense und Third-Person-Action, aber etwas chaotisch und kurz (Test auf Seite 103).	15 €	7
Resident Evil 4	Capcom	GameCube	Die actionlastigere Ausrichtung des Capcom-Horrors macht eine sehr gute HD-Figur (Test in MI 11/11).	20 €	10
Rotastic	Focus Home	–	Kniffliger Geschicklichkeitstest, der trotz simpler Steuerung jede Menge Tiefgang hat (Test auf Seite 103).	10 €	7
Sega Bass Fishing	Sega	Dreamcast	Nicht sonderlich attraktiv aufgemotzter Angelrip, der mit Standardcontrollern wenig fesselt.	10 €	4
Space Channel 5 Part 2	Sega	Dreamcast	Viel Stil, wenig Spiel: schlichter Reaktionstest, der aber mit Charme und tollem Soundtrack auftrumpft.	10 €	6
Worms: Ultimate Mayhem	Team17	–	Die beiden 3D-"Worms" von PS2 und Xbox leicht verbessert – nett, aber kein Vergleich zum 2D-Original.	15 €	6

* funktioniert auch auf PSP

Sideway: New York

PS3 Jump'n'Run

6



PS3 Graffiti-Held Nox treibt sich in so manchen finsternen Ecken herum – auf Wunsch mit einem Partner.

» Dass Graffiti und Video-spiele eine explosive Mischung ergeben, zeigte vor vielen Jahren schon Segas Dreamcast-Klassiker "Jet Set Radio". Jetzt setzt das Jump'n'Run "Sideway" die Straßenkunst auf clevere Art und Weise ein. Auf der Suche nach seiner Freundin wird Sprayer Nox in die zweidimensionale Graffiti-Welt gesaugt und existiert jetzt als 2D-Motiv auf den Fassaden der New Yorker Häuser – klar, dass er diesen Zustand gerne ändern und dem Obermott das Handwerk legen würde. Nox' Dasein als flache Figur auf den dreidimensionalen Häuserwänden gibt der sauber spielbaren Hüpferei ihre Würze. Stets müsst ihr mitdenken, um zu erkennen, wo sich der Held sicher bewegen kann, und flink sein, um in den knackigen Levels gegen Ende des Spiels zu bestehen. Dazu schöpft Nox aus einem ordentlichen Move-Repertoire, das ihn aus manch einer misslichen Situation befreit. Nicht nur die originelle Interpretation des klassischen Hüpf-Konzepts samt toll inszenierten Perspektivschwanks überzeugt: Auch der Umfang ist mit etwa fünf Stunden ordentlich und die Grafik schick. Die Musik passt prima zur Thematik und geht gut ins Ohr. *tn*



PS3 Immer wieder überrascht "Sideway" mit tollen Perspektivwechseln.

SPIELSPASS

Entwickler **Play Brains, USA**
Hersteller **Sony Online Ent.**
Preis **10 Euro**

8

Cho Aniki

PS3 PSP Shoot'em-Up

12

» Der erstmals in Europa erhältliche PSone-Horizontalschooter konfrontiert Euch mit digitalisierten Muskelmännern, treibender Musik und herrlich homoerotischen Untertönen – das Adjektiv 'seltsam' ist hier noch eine starke Untertreibung. Leider kann das eigentliche Spiel aber nicht ganz mithalten: Den Waffen fehlt es an der nötigen Durchschlagskraft und Solisten wird die hohe Schwierigkeit schnell in die Knie zwingen. Dennoch ist "Cho Aniki" ein Spiel, das in keiner wohl-sortierten Sammlung fehlen sollte. So etwas erlebt man wirklich nicht alle Tage! *tn*



PS3 Huch: Der erste Boss stöhnt unter Beschuss auch mal lustvoll...

SPIELSPASS

Entwickler **NCS, Japan**
Hersteller **Monkey Paw G.**
Preis **5 Euro**

5

Legend of Zelda: Four Swords

DSi Geschicklichkeit

0

» Zum 25-jährigen "Zelda"-Jubiläum zeigt sich Nintendo spendabel und bietet das Mehrspieler-Experiment "Four Swords", das erstmals in der GBA-Fassung von "A Link to the Past" auftauchte, bis 20. Februar 2012 als Gratis-Download an. Ihr könnt zwar auch alleine losziehen und per Tastendruck die Figur wechseln, richtig Spaß macht es aber erst im Verbund – wenn vier bunte Links gemeinsam die gewohnt clever designten Dungeons durchstreifen und sich um Schätze prügeln, ist das eine abendfüllende Angelegenheit. Wer hätte gedacht, dass sich das "Zelda"-Konzept so gut für Mehrspieler-Ausflüge eignet? Lasst Euch dieses tolle Geschenk nicht entgehen! *tn*



DSi Nur gemeinsam kann das Link-Quartett den Felsblock bewegen.

SPIELSPASS

Entwickler **Nintendo, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **-**

9

Neue Download-Spiele vom 19.9. bis zum 14.10.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
101-in-1 Explosive Megamix	Nordcurrent	-	Masse ohne Klasse: jede Menge Minispiele, von denen aber keines restlos überzeugt.	7 €	3
escapeVektor: Chapter 1	Ninoo	-	Moderne "Amidar"-Variante mit Abwechslung und stilvollem Neon-Look (Test auf Seite 103).	5 €	8
Trenches: Generals	Fishing Cactus	-	Interessant anzuschauernde Tower-Defense-Vertreter, der sich etwas oberflächlich spielt.	7 €	6
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Cladun X2	NIS America	-	Gezielt auf Retro-Look getrimmte Dungeon-RPG-Kellerei – fast wie der erste Teil (Test auf Seite 105).	20 €	7
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Anonymous Notes Ch. 2 – From...	Sonic Powered C.	DS	Der nächste Happen vom DS-Vollpreistitel "From the Abyss"; für Freunde von Action-Rollenspielen okay.	2 €	6
Cut the Rope	Chillingo	-	Mit viel Charme verpackte, ebenso kurzweilige wie motivierende Geschicklichkeitsknochelei.	5 €	8
Extreme Hangman 2	Gamelion Studios	-	Fortsetzung der uninteressanten Wörterrätsel, die man entsprechend genauso wenig braucht.	2 €	4
Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Ed.	Nintendo	GBA	Das "Zelda"-Mehrspieler-Experiment vom GBA mit zusätzlicher Solo-Komponente – wäre selbst für Geld gut!	-	9
Nintendo 3DS					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Classics TwinBee	Nintendo	Arcade	Guter Vertikal-Shooter, der mit einfachem Extra-System und nettem Look überzeugt – das 3D ist überflüssig.	5 €	7
Catrap	ASK	Game Boy	Intelligente Mischung aus Geschicklichkeit und "Boulder Dash"-Knochelei mit Teamwork-Elementen.	3 €	7
Golf	Nintendo	Game Boy	Schlichtes, aber ordentlich spielbares Golf, dem der Zweispieler-Modus vom Modul spürbar abgeht.	3 €	5
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins	Nintendo	Game Boy	Feiner Jump'n'Run-Evergreen, der gegenüber dem Erstling in allen Belangen ordentlich aufgemotzt wurde.	4 €	9

IMPORT

4 Männer – 4 Spiele – 1 3DS-Modul

SPIELE • "Guild 1" lautet der Name eines außergewöhnlichen 3DS-Projekts: Das Game besteht aus vier einzelnen Spielen, hinter dem jeweils ein anderer japanischer Schöpfer steht. Grasshopper-Zampano Suda 51 (Bildreihe von links) steuert den Shooter "Kaiho Shoji" bei – dort schlüpft Schulmädchen Shoko ins Cockpit eines Kampfroboters. Comedian Yoshiyuki Hirai verantwortet "Rental Bukiya" – in diesem RPG findet Ihr Euch hinterm Tresen eines typischen Waffenladens wieder. Der Beitrag von Yutaka "Yoot", Kopf hinter versputelten Titeln wie "Seaman" und "Odama", wirkt bislang bieder – in "Air Porter" lenkt Ihr die Geschicke eines Flughafens. Designer-Star Yasumi Matsuno ("Vagrant Story", "Final Fantasy XII") schickt Euch im RPG "Crimson Shroud" auf die Spur von vermissten Leuten. *ms*



Rollentausch im Rollenspiel: "Rental Bukiya".



Ace Invaders

MERCHANDISE • Die russische Designfirma art. Lebedev Studio hat einen Leckerbissen für alle Retro-Freunde er-sonnen: ein klassisches Spielkarten-Set – mit Buben, Damen und vielleicht sogar dem ein oder anderen Ass – im stilisierteren Pixel-Look. Ein Deck besteht aus 54 Karten, kostet 450 Rubel (das entspricht etwa 10 Euro) und kann im Internetshop des Designstudios (store.artlebedev.com/toys/card-games/36-54/space-invaders) bestellt werden. *ms*



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA.COM**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Back to the Future	Telltale	Wii	25 €	USA	im Handel
Centipede Infestation	Atari	Wii/3DS	35 €	USA	im Handel
Makai Senki Disgaea 4	Nippon Ichi	PS3	65 €	Japan	im Handel
Metal Gear Solid HD Edition	Konami	PS3	70 €	Japan	23. November
NASCAR: Unleashed	Activision	PS3/360	60 €	USA	1. November
Otomedius Excellent	Konami	360	35 €	USA	1. November
PokePark 2: Beyond the World	Creatures Inc.	Wii	65 €	Japan	12. November
Ragnarok: Hikari to Yami no...	Gunglio	PSP	60 €	Japan	23. November
Taiko no Tatsujin Wii: Ketteiban	Namco	Wii	55 €	Japan	23. November
Valkyria Chronicles III	Sega	PSP	50 €	Japan	23. November

Spielhallen-Frischfutter

ARCADE • Einer von Segas besten Shootern wird fortgesetzt: "Operation Ghost" tritt in die Fußstapfen von "Ghost Squad". Das wuchtige Plastikgewehr verfügt jetzt über einen Lautsprecher, zudem geben um den 42-Zoll-Schirm herum angeordnete LEDs Hinweise, von wo der nächste Terrorist kommt. So sehr uns die Ankündigung freut, so enttäuscht sind wir über die Grafik (siehe oberer Screen unten). Ein Arcadesooter, der 2012 unterhalten will, darf nicht um Längen schwächer aussehen als ein vier Jahre altes "Call of Duty". Immerhin stehen die Chancen gut, dass auch Europas Zockertempel den Automaten erhalten.

Weit geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass wir je die Arcade-Version von "Persona 4: The Ultimate in Mayonaka" (unterer Screen) in die Finger bekommen – der nächste Arc-System-Prügler spielt, wie der Name verrät, in Atlus' RPG-Universum.

Wer es noch 'abgefahrener' möchte, riskiert ab sofort eine Fahrt mit Taitos "Kickthrough Racers" (kleines Bild) – sofern Ihr eines der TypeXZero-Kabinetts mit je zwei Tretrollern finden könnt... *ms*



IMPORT-TICKER

+++ Shoot'em-Up kinected: Im japanischen Xbox-360-Adventure "Instant Brain" der Ballerspiel-Profis von Cave wird eine Version des Kult-Shooters "DoDonPachi" enthalten sein – die soll laut Cave-Vordenker Makoto Asada optional (!) via Kinect steuerbar sein. +++
Ahoi: Kai Inafunes ungelichtes Gründungsstudio Action Intercept hat den ersten Titel angekündigt: "Kaio: King of Pirates" wird 2012 exklusiv für 3DS erscheinen – freut Euch auf ein buntes Action-Abenteuer mit ebenso tinschen wie lustigen Protagonisten. +++

Shin Megami Tensei – Persona 2: Innocent Sin

PSP Rollenspiel



PSP Die Grafik ist nett, aber oft etwas grob und steif – man merkt dem Rollenspiel nur die PSOne-Herkunft deutlich an.

Wieder schafft es ein japanischer RPG-Klassiker mit großer Verspätung in den Westen: Vor über zehn Jahren veröffentlichte Atlus von den beiden "Persona 2"-Episoden nur die zweite ("Eternal Punishment") außerhalb von Japan. Gerüchtweise hing das mit der Rolle zusammen, die ein gewisser deutscher Diktator darin spielt. Nach-

dem das PSOne-Original vor ein paar Monaten bereits von Fans übersetzt worden ist, bringt Atlus jetzt die PSP-Konvertierung offiziell in die Läden.

"Persona 2: Innocent Sin" orientiert sich stark an seinem direkten Vorgänger und hat wenig mit den radikal überarbeiteten Episoden 3 und 4 gemein. Fans erwartet ein lang-sames und komplexes Rollenspiel mit



PSP Der bellige Minotaurus gewährt Euch eine Günst. Doch für welche solltet Ihr Euch nur entscheiden...?

Zufallskämpfen und steifer Präsentation. In der Rolle des Schülers Tatsuya Suou geht Ihr mit Kameraden übernatürlichen Phänomenen auf den Grund und bekommt es mit einem Wesen namens Joker zu tun. Dabei verhaucht Ihr Gegner nicht einfach: Ihr kommuniziert mit ihnen, verhandelt und zieht so manche Dämonen auf Eure Seite. Hinter der biederen Fassade steckt ein komplexes Abenteuer, das sich mit seinem modernen Setting und der ebenso cleveren wie bizarren Handlung angenehm vom immer noch vorherrschenden Fantasy-Einerlei abhebt – da stört auch die altbackene Präsentation nicht. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler: **Atlus, Japan**

Hersteller: **Atlus**

D-Termin: **25. November**

Unterstützt: **1 Spieler,**

Sprache: englisch, Text: englisch

» tolle Handlung mit vielen Wendungen

» verhaucht Monster oder redet mit ihnen

» erste West-Veröffentlichung des Klassikers

SPIELSPASS

Singleplayer: **8 von 10**
Multiplayer: **–**
Grafik: **5 von 10**
Sound: **8 von 10**

81

FAZIT » Trotz Alterserscheinungen macht das exotisch-okkulte Rollenspiel vor allem erfahrenen Genrekennern eine Menge Spaß.

DIE DEUTSCHE VERSION

Am 25. November erscheint "Persona 2: Innocent Sin" auch in Deutschland – wie frühere Veröffentlichungen als hübsche Sammler-Edition. Darin finden sich u.a. eine Soundtrack-CD, sechs Art-Cards, ein Poster und ein doppelseitiges Cover-Inlay. Außerdem wird "Persona 2" als Doppelpack mit dem exzellenten Rollenspiel "Legend of Heroes: Trails in the Sky" erhältlich sein.

Dragon Quest 25th Anniversary Collection

Wii Rollenspiel



Pünktlich zum 25-jährigen Jubiläum der "Dragon Quest"-Reihe veröffentlicht Square Enix in Japan eine hübsch aufgemachte Klassiker-Sammlung mit dem selbst für dortige Verhältnisse sperrigen Titel "Dragon Quest 25 Shuunen Kinen: Famicom & Super Famicom Dragon Quest I-II-III".

Wie der Name andeutet, bekommt Ihr hier für etwa 40 Euro eine 1:1-Umsetzung der ersten drei

Episoden der Reihe für NES und dazu noch deren aufgehübschte und spielerisch geschliffenere SNES-Umsetzungen. Abgerundet wird das ordentlich gefüllte Paket mit neuen Videosequenzen, einer umfangreichen Galerie für Artworks und Design-Dokumente und einem Ausblick auf das kommende "Dragon Quest X". Auch ein hübsches Booklet und eine goldene Münze spendiert Square Enix zur Feier des Tages. Während das



Wii Das erste "Dragon Quest" (links) war selbst für 8-Bit-Verhältnisse grafisch spärlich. Teil 3 (rechts) setzt als prächtiges 16-Bit-Remake dagegen das Optik-Highlight.



Wii Die neuen Video-Sequenzen sind hübsch anzusehen und entsprechen stilistisch dem Intro der letzten Episode auf dem Nintendo DS.

erste "Dragon Quest" mittlerweile sehr archaisch wirkt, kann vor allem das grafisch ansprechende Remake von Teil 3 auch heute noch gefallen. Generell fesseln aber alle drei Abenteuer, wenn man bereit ist, sich auf eine Zeitreise in die frühen Tage des Genres einzulassen.

Für geschichtsversessene Rollenspieler mit japanischen Kenntnissen ist diese Sammlung Teil des Pflichtprogramms – zu schade, dass ein West-Release mehr als unwahrscheinlich ist. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler: **Square Enix, Japan**

Hersteller: **Square Enix**

D-Termin: **nicht geplant**

Unterstützt: **1 Spieler, Text: japanisch**

» 3 Kult-Rollenspiele in je zwei Fassungen

» nette Extras

» saubere 1:1-Emulationen

SPIELSPASS

Singleplayer: **8 von 10**
Multiplayer: **–**
Grafik: **4 von 10**
Sound: **7 von 10**

83

FAZIT » Eine dicke Portion RPG-Klassiker zum Jubiläum: Die Aufmachung ist hübsch und die Spiele sind toll, nur leider ohne englische Texte.

Rune Factory: Tides of Destiny

PS3 **Wii** Rollenspiel 

» Kaum haben es sich die besten Freunde Aden und Sonja auf ihrer Heimatinsel gemütlich gemacht, versetzt sie ein Blitzding's hundert Jahre in die Zukunft und stopft die Seele des Mädels mit in den Körper des Knichts. Dann wächst ein riesiger Pflanzengolem namens Ymir im Hintergarten des frischgebackenen Mannweibes und fischt Inseln aus dem umliegenden Ozean. Um den Rückweg in die eigene Zeit und die eigenen Körper zu finden, müssen sich Aden und seine mentale Untermieterin mit den Insulanern anfreunden, fremde Eilande erkunden, Monster bekämpfen oder zähmen und nebenbei ein bisschen kochen, schmieden und basteln. Und Pflanzen züchten. Und Erz schürfen. Und herausfinden, warum das dunklelefishische Dienstmädchen der Bürgermeisterin immer so rumzickt.

Nein, wir haben nicht den Verstand verloren, sondern den USA-Import "Rune Factory: Tides of Destiny" im Briefkasten gefunden. In Japan als "Rune Factory: Oceans" für Wii und PS3 erschienen, segelte der fünfte Teil von Yoshifumi Hashimoto's "Harvest Moon mit Schwert"-Serie (siehe Kasten) unter Publisher Natsumes Flagge nach Amerika. Getestet haben wir die PS3-Fassung, deren Optik die Wii-Herkunft trotz



PS3 Mit Speck fängt man Mäuse und mit Streicheleinheiten Monster: Diese Moo wird sich gleich in unserem Zoo wiederfinden.

hochskaliertem Make-ups nicht verbergen kann. Obwohl die Texturen knackiger und die Details zahlreicher sein könnten, versöhnt Euch "Tides of Destiny" mit technisch soliden und insgesamt hübsch angelegten Panoramen. Für einen Titel dieser Bauart ungewöhnlich, rennt und springt Protagonist Aden außerdem schön exakt kontrollierbar durch die knallbunte Gegend. So werden die Tutorial-Torturen zu Spielbeginn

durch Adens agilen Bewegungsapparat erträglicher. Habt Ihr nach viel Herumprobieren und der rituellen Verbrennung des informationslosen Witzes von einem Handbuch den holprigen Einstieg absolviert, breitet sich ein maritimes Paradies voller Möglichkeiten vor Euch aus.

Eine Insel mit 12 Zwergen

Die Mixtur aus simuliertem Insel-Sozialleben und Dungeon-Ausflügen strotzt vor Interaktionsmöglichkeiten. Ein gutes Dutzend kulleräugiger Inselbewohner bevölkert typische Gebäude wie Restaurant, Schmiede oder Herrenhaus. Die Charakterriege rangiert dabei zwischen sympathisch-kauzig, wie die putzwtütige Bürgermeisterin, der ihrer Dienstmagd den Job streitig macht, bis klischeehaft-blöd, wie die homophob überzeichnete Karikatur eines tuntigen Priesters. Die spielmechanischen Funktionen sämtlicher Herrschaften sind dagegen über jeden Zweifel erhaben.

Alle gehen einem geregelten Tagesablauf nach, verraten Euch in quiet-schiger Anime-Sprachausgabe ihre Vorlieben und Abneigungen und hinterlassen am schwarzen Brett des Gasthauses Sammel-, Such- und sonstige Aufträge.

Vor allem aber füllen sie das Hauptareal des Spiels mit Leben, sodass Ihr gerne dabei mithelft, die (land-)wirtschaftlichen und sozialen Kreisläufe der Insel am Laufen zu halten. Deshalb trägt Ihr munter Geschenke von einem zum anderen, stellt Speisen, Schmiede- und Handwerkswaren her, oder macht Euch beim Fischen-Minispiel die Zehen nass. Damit nicht genug. Sobald Ihr anfangt, das Seemannsgarn der Dorfbewohner durch Expeditionen in den Ozean aufzudröseln, nimmt ein großzügig angelegtes Spielspaß-Getriebe Fahrt auf. Nach und nach hebt Euer multifunktionales Riesenvehikel Ymir (siehe Kasten) eine ganze Menge großer und kleiner Welten vom Meeresgrund, die teilweise als Dungeon, teilweise als Nutzfläche

YMIR: EIN FREUNDLICHER RIESE



Pflanzengolem Ymir ist die Eier legende Wollmilchsau des Spiels. In seinem Bauch verbirgt er einen geräumigen Monsterzoo, mit seinen kräftigen Armen hebt er allerlei Zeugs vom Meeresgrund. Entweder per Autopilot oder direkt steuerbar stapft er mit gewaltigen Schritten durch die Fluten, patscht ab und zu ins Wasser; um per Resonanz-Wellenradar nach Inseln zu suchen und stemmt diese schließlich in die Höhe. Manchmal stößt er dabei auch auf Seeungeheuer, die es mit Riesenvatschen zu vermöbeln gilt (siehe unten).



PS3 Stirbi! Dumme Riesensqualle! Mit gewaltigen Fausthieben bearbeitet Ymir hin und wieder die monströsen Bewohner der Tiefsee. Ein Riesenspaß!



PS3 Es gibt Reis, Reifrockbaby! Zwar bewegen sich die Bewohner der Insel selbstständig umher; sind aber offenbar unfähig einander Gegenstände zu geben. Ein Job für Aden!



PS3 Der Goblin mit dem Kleeblatt-Symbol ist ein zahnlos Monster und kämpft an unserer Seite. Per Doppelschwert geht es seinen Artgenossen an den Kragen.

fungieren. Auf Monsterinseln erliegt Ihr in flotten Actionscharmüteln deren Bewohner und zerstört mit Doppelschwert, Speer oder Katana die Austrittspunkte der Biester. Durch ein Doppelsprungsystem fallen die Gefechte in "Tides of Destiny" deutlich flexibler aus als in älteren "Rune Factory"-Teilen. Steht Ihr mit dem Rücken zur Wand, setzt Ihr flink über die Köpfe der Gegner und zerhackt Cluckadoodles, Piratengoblins oder Bufamoo mit simplen, aber spaßigen Ein-Fasten-Kombos. Nicht übermäßig komplex, aber befriedigend: Je mehr Ihr mit einer Waffe kämpft, desto mehr Techniken schaltet Ihr frei.

Monströser Zoo

Die niedlichen Viecher lassen sich aber nicht nur zu Trainingszwecken töten, sondern auch samt und sonders einfangen und trainieren. Je nach Klasse geben sie Milch oder Wolle, bilden bis zu dreiköpfige Hilfstuppen oder malochen auf vier Jahreszeiten-Inseln. Hier lasst Ihr per Zauberstab Pflänzchen oder Erzbausteine spießen und von geeigneten Monstern beackern. Solange Ihr jeden Morgen genügend Kekse in ihren Futtertrögeln kippt, kümmert sich Eure Menagerie automatisch um Landwirtschaft und Bergbau. Der Clou: Jeder Monstertyp produziert andere Rohstoffe und jeder neue

Rohstoff ermöglicht die Produktion besserer Ausrüstung, noch leckerer Lebensmittel und schmückender Preziosen. So seid Ihr stets motiviert, Euren Zoo um neue Insassen zu erweitern, wollt deshalb neue Welten entdecken und stärkere Ausrüstung herstellen, um deren Erkundung zu überleben – schwupps, seid Ihr gefangen im motivierenden Teufelskreis der "Rune Factory".

Unterfüttert wird das Ganze von Details wie einem Jahreskalender mit speziellen Feiertagen, einem Drachenschrein, wo Ihr gegen Geld spielformale Wunder erbitten dürft, und einer dämlichen, aber abwechslungsreichen Rahmenhandlung. Also der beste Teil der Reihe? Nicht ganz, denn je länger Ihr Euch der saugstarken 'Nur ein Tag noch'-Motivation hingibt, um so stärker fällt Euch die hoffnungslos überladene und umständlich gelöste Menüführung des Spiels auf. Die optionale Steuermethode per Move bringt hier keine Erleichterung und verliert bei den Actionanteilen gegen die Pad-Variante. Für ein Spiel, bei dem Ihr so oft Objekte aufhebt, weitergibt oder herstellt, ist der Grad an Mikromanagement zu hoch, um nicht zu nerven. Wer sich an meditativen Itemgeschubse nicht stört, bekommt eine originelle Insektenscape, welche die stärksten Seiten der "Harvest Moon"-Serie mit launigen Dungeonausflügen mixt. *mw*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler **Neverland Co., Japan**
Hersteller **Natsume**
O-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » bis 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: englisch

- » liebevoll simulierter Inselalltag
- » Monstierzucht
- » Inseln suchen mit dem Riesengolem

SPIELSPASS

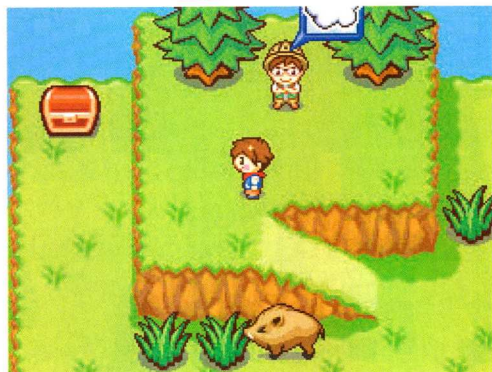
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

78

FAZIT » Sympathischer Inseltrupp, der Euch mit viel Charme zum kampfstarken Bauern macht und durch holprige Bedienung nervt.

Camping Mama: Outdoor Adventures

DS Simulation



DS Der Erkundungsmodus ist optisch und spielerisch bescheiden: Ihr sollt Schätze aufspüren, dem Wild ausweichen und den Pfad zu Eurer Familie finden.

» Raus aus der Küche und rein in die Natur: Wenn sich Mama mal von Töpfen und Pfannen erholen will, reist sie auf die Ferieninsel! Hier erwarten Euch wie im Vorgänger rund 100 Minispiele, die Ihr mit dem Stylus bewältigt. Neu sind allerdings die Außenbereiche, in denen es die Minispiele aufzustöbern gilt: Ihr erforscht 38 Labyrinth im Strand, im Wald und im Gebirge. Dabei hackt Ihr Büsche, schiebt Felsen und flüchtet vor zahlreichen Wildtieren: Schlangen, Wildschweine und Wespen stellen Euch nach, haltet sie Euch mit Hammer und Fliegenklatsche vom Hals! Trotz der Gefahren solltet Ihr jeden Winkel erkunden, denn in Schatzkästen findet sich allerlei Camping-Ausrüstung, mit der Ihr Euer Lager einrichtet. Leider ist die indirekte Stylus-Steuerung im Erkundungsmodus etwas unhandlich ausgefallen, man bleibt leicht in der Umgebung hängen und muss dann

Herzen opfern, was frustriert. Zum Glück kann man im Unterholz reichlich Ersatz aufspüren, sodass Fehlritte nur selten das Überleben bedrohen. Auch grafisch präsentieren sich die Erkundungsgänge recht bescheiden, insgesamt hätte man sich für die Oberwelterkundung ein besseres System einfallen lassen können. Die Survival-Minispiele gestalten sich dagegen wie im Vorgänger abwechslungsreich und bauen aufeinander auf: Ihr hackt Holz und sammelt Früchte, um anschließend Feuer zu machen und zu kochen. Dann schnitzt Ihr eine Angel und werft den Haken am Wasser aus. Oder wollt Ihr Eier und Fleisch auf dem Teller? Dann stellt Ihr Fallen und fangt Hühner! Alle entdeckten Minispiele lassen sich zudem im Challenge-Modus einzeln daddeln. Für Bonijäger gibt's auch eine Trophäensammlung, in der alle Eroberungen wie Insekten, Fische und Schätze verzeichnet werden. Deutsche Camping-Fans gedulden sich bis Ende November, dann erscheint das Spiel als "Cooking Mama World: Outdoor Adventures" auch hier. *oe*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler **Cooking Mama Limited, Japan**
Hersteller **Majesco**
O-Termin **25. November**

Unterstützt » 1 Spieler, Text: englisch

- » 100 putzige Survival-Minigames
- » neuer, aber fader Erkundungsmodus mit 38 verwinkelten Inseln

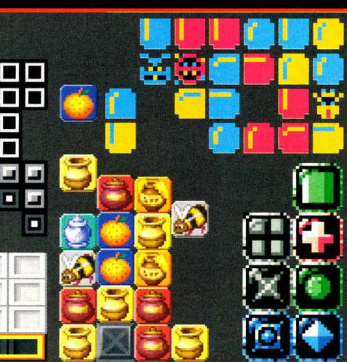
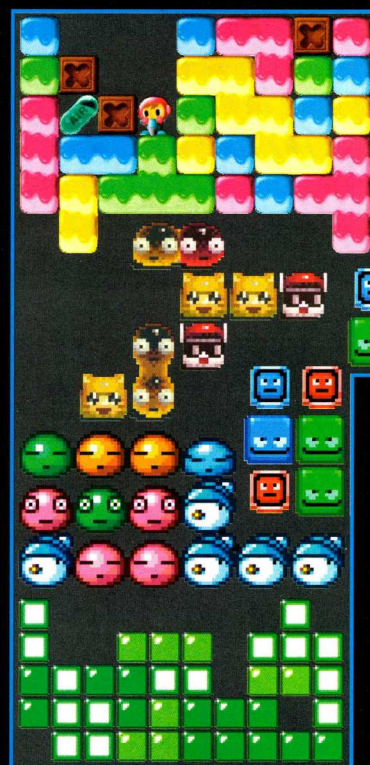
SPIELSPASS

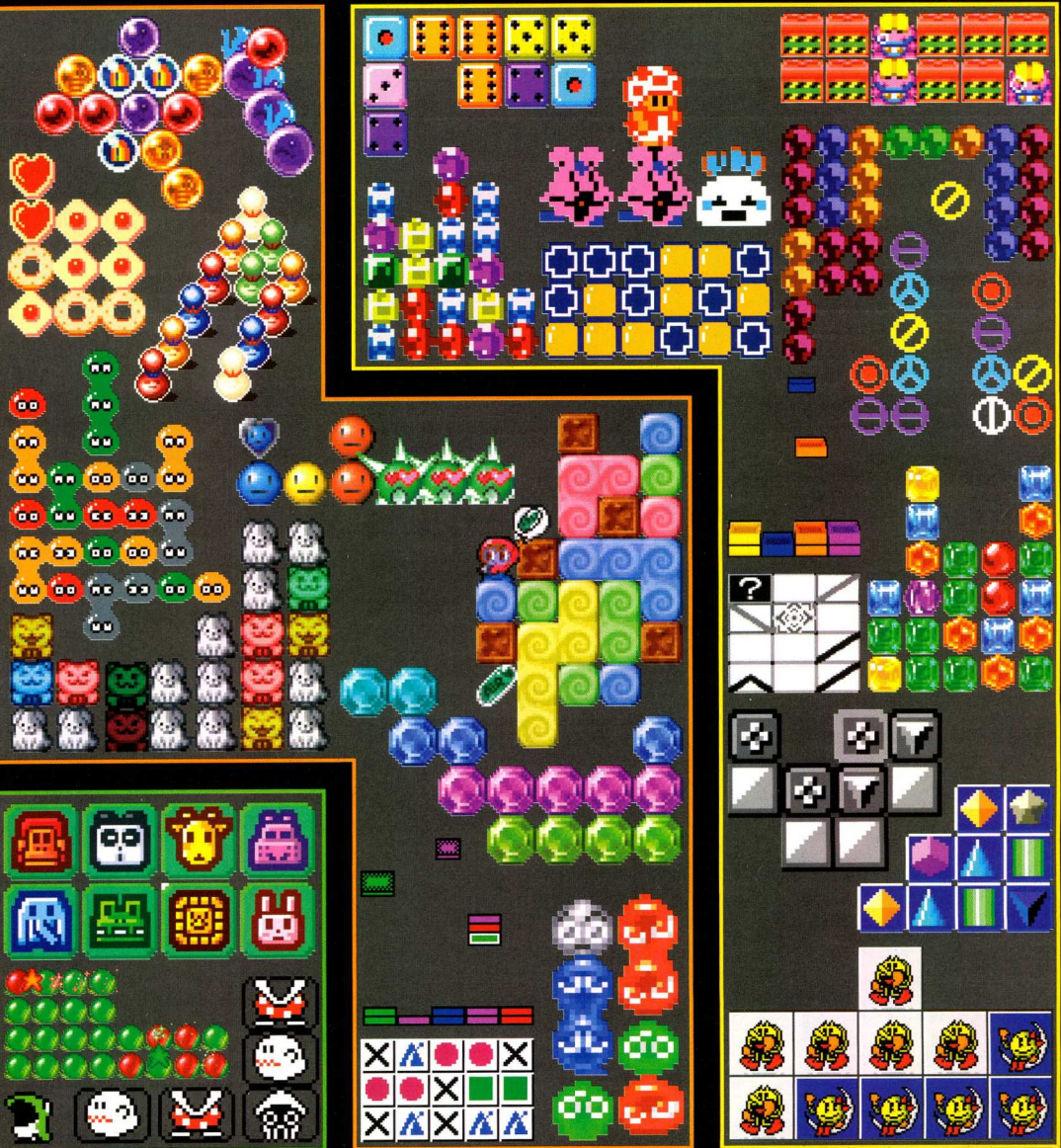
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

62

FAZIT » Die schwammig steuerbare Stylus-Torkelei durchs Unterholz vermiest Euch das ansonsten fröhliche Minigamecamping.

PUZZLE PIXEL





LEGENDE

- Baku Baku Animal (Arcade)
- Columns (Game Gear)
- Columns (Mega Drive)
- Columns 3 (Mega Drive)
- Cosmogang the Puzzle (Arcade)
- Dr. Mario (Game Boy)
- Dr. Mario (NES)
- Flipull (NES)
- Gunpey (Wonderswan)
- Gyakuten Puzzle Bancho (Arcade)
- Hebereke's Popoitto (SNES)
- Hebereke's Popoon (SNES)

- Klax (Game Boy Color)
- Klax (Mega Drive)
- Magical Drop (Game Boy Color)
- Meteos (DS)
- Meteos: Disney Magic (DS)
- Mr. Driller (Arcade)
- Mr. Driller: Ace Fushigi na Pacteria (GBA)
- Oishi Puzzle Ws Imasensha (Arcade)
- Palamedes (Arcade)
- Palamedes (NES)
- Panic Bomber (Neo-Geo)
- Pochi and Nyaa (Neo-Geo)
- Polarium (DS)
- Pop'n Bounce (Neo-Geo)

- Pop'n Pop (Arcade)
- Puchicart (Arcade)
- Puyo Puyo (NES)
- Puyo Puyo Fever (GBA)
- Puzzle Bobble GB (Game Boy)
- Puzzle Bobble 3 (Arcade)
- Puzzle Club (Arcade)
- Puzzle de Bowling (Arcade)
- Puzzle Link (Neo-Geo Pocket Color)
- Puzznic (Arcade)
- Puzznic (Game Boy)
- Puzznic (NES)
- Soldam (Arcade)
- Super Puzzle Fighter II Turbo (Arcade)

- Tetris (Game Boy)
- Tetris (NES)
- Tetris 2 (SNES)
- Tetris Attack (SNES)
- Tokimeki Memorial Taisen Puzzle Dama (Arcade)
- Twinbee Taisen Puzzle Dama (Arcade)
- Twinkle Star Sprites (Neo-Geo)
- Uo Poko (Arcade)
- Wario's Woods (NES)
- Wario's Woods (SNES)
- Yoshi no Tamago (NES)
- Yoshi's Cookie (Game Boy)
- Yoshi's Cookie (NES)
- Zoo Keeper (DS)

INTERAKTIV

Früher gratis, heute teuer

► Herunterladbare Zusatzinhalte können den Spielspaß deutlich verlängern, z.B. bei "Fallout 3" oder "Red Dead Redemption". Was mir aber sauer aufstößt, ist, dass man mittlerweile auch für neue Strecken ("DiRT 3") oder Charaktere ("Mortal Kombat") bezahlen muss, wohingegen man diese früher durch geschicktes Spielen freischalten konnte. Auch Waffenskins bei "Gears of War 3" fallen in diese Kategorie. Außerdem finde ich es nicht gut, dass man bei "Resistance 3" bestimmte Multiplayer-Skins nur durch das Spielen des Strategiespiels "Global Resistance" im Internet freischalten kann.

Eric Heeb

Schlachtfeld Werbung

► In Bezug auf das Editorial und die "Battlefield 3"-Werbeaktion möchte ich zunächst anmerken, dass ich nicht den Werbeverschwörungs-Theoretikern anhöre. Ich lese Euer Magazin seit 1995, in all der Zeit wäre ich niemals auf die Idee gekommen, euch Bestechlichkeit seitens der Industrie vorzuwerfen. Schließlich bin ich in all den Jahren auch mal mit anderen Magazinen

fremdgegangen, aber immer wieder zu euch zurückgekehrt, weil ich das Gefühl hatte, dass ihr immer ehrlich zu mir gewesen seid.

Vielmehr geht es darum: Welcher Marketing-Mensch bei Electronic Arts hatte denn die tolle Idee mit dem Aufreiß-Cover? Epic fail!

Folgendes ergab sich: M! Games dem Briefkasten entrissen, Plastikfolie entfernt, um das schöne Abo-Cover zu bewundern... Moment... Was ist das? Vertikal läuft eine Perforation mittig über das Cover, die es ermöglicht, mit einem Zug Raymans Gesicht das Aussehen eines Eichhörnchens nach Kontakt mit einem Autoreifen zu verleihen. Welche Belohnung erwartet einen für diesen radikalen Eingriff? Kurz von unten reingelinst: Aha, eine Anzeige. Das Editorial bestätigt, dass es bloß eine schöne "Battlefield 3"-Anzeige" ist – die ich niemals sehen werde! Dafür fräse ich doch nicht Raymans mittleres Gesichtsdrittel weg. Der arme Kerl hat ja bereits genug Lücken im Körper. Ich frage mich, ob ich der Einzige bin, dem das so geht.

David Krische

► Was ihr mit einem Editorial, das nur Werbung als Thema hat, bezwecken wollt, wisst wohl nur

Ihr selbst. Aus meiner Sicht gießt ihr so nur mehr Öl ins Feuer, das bei euch ohnehin höhere Flammen schlägt als bei Magazinen, in denen die Grenzen zwischen Werbung und redaktionellem Inhalt nicht so fließend verlaufen wie bei euch.

manisch, maniac.de

► Als Abonnent hätte ich diesen verdächtig wirkenden Umstand wohl kaum bemerkt, wenn ihr nicht den wertvollen Platz im Editorial für diese absolut notwendige Richtigstellung verwendet hättet. Es ist absolut richtig gewesen, den Verschwörungstheorienhängern gleich den Wind aus den Segeln zu nehmen, auch wenn so mancher einwenden könnte, dass ihr damit zugebt, dass der Sachverhalt verdächtig wirkt.

Warum ihr allerdings die "Verschwörungsanhänger" auch überzeugen wollt, übersteigt leider meinen Horizont. Von welcher Verschwörung ist hier die Rede? Es gibt doch keine, oder? Ist ein Hinweis darauf hinter der Perforation versteckt, die mich dazu einlädt, das schöne Rayman-Artwork zu zerstören? Ihr wisst doch, dass ich das nicht auftreten kann...

Triforce-Finder, maniac.de

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAILIAC
Wallbergstraße 10
B6415 Mering

Spielend Gitarre lernen

► Die "Guitar Hero"-Franchise mag zwar schon einige Zeit tot sein. Dennoch muss ich sagen, dass es eben diese war, welche mich dazu gebracht hat, es mal mit einer echten Gitarre zu versuchen.

Das praktiziere ich nun schon seit etwa einem halben Jahr. Allerdings auf einer – man könnte sagen analogen – Akustikgitarre, weil man hier die Grundtechniken intensiver üben muss.

Möchte man das Spielen einer Gitarre spielerisch üben, so könnte man dies mit der "Pro Gitarre" in "Rock Band 3" tun. Sie kommt zwar einer echten ziemlich nahe, ist aber letztendlich doch keine. Bald erscheint aber Ubisofts "Rocksmith", welches im Gegensatz zu "Rock Band" wirklich Lernsoftware und weniger Spiel

Frag Dr. M!



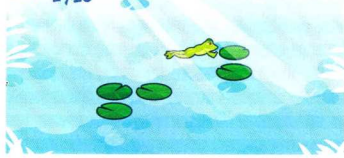
Seit einiger Zeit wird in der M! kaum noch über die Heimentwicklertszene berichtet, während die berühmten Backup-Hacks Schlagzeilen machen. Haben Hobby-Programmierer auf Konsole das Handtuch geworfen?
Enrico Schust

Im Internet erscheinen regelmäßig neue Heimentwicklerspiele für PS3 und Xbox 360, die allerdings grafisch meist bescheiden sind: Es ist für Einzelpersonen ziemlich aufwändig, ein zeitgemäßes Spiel für eine moderne Konsole zu entwickeln. Deshalb kon-

zentrieren sich viele Programmierer auf die Umsetzung bereits bekannter Freeware-Titel, die seit Langem z.B. für Windows und Linux erhältlich sind und daher keine echte Neuheit darstellen. Darunter finden sich allerdings sehr wohl einige spannende Spiele, die auch optisch ansprechen: Für Xbox 360 gibt es z.B. die Multiplayer-Schlacht "Super Mario War" (siehe Bild rechts oben), in der bis zu vier Freunde um die Wette stampfen. Über 1.000 Levels stehen zur Wahl, zudem wird ein Level-Editor mitgeliefert. PS3-Fans erfreuen sich etwa an Umsetzungen der Puzzlelei "Scogger" (Bild rechts unten) und der 2D-Beat'em-Up-Engine "MUGEN" (auf PS3 "Paintown"), die Grafikbaster mit eigenen Levels, berühmten SNK- und Capcom-Helden bestücken. Wegen deren Verfügbarkeit auf zahlreichen Systemen lohnt sich der Konsolenumbau aber nicht.



Level 1/10



Homebrew-Umsetzungen wie "Super Mario War" (360) oder "Scogger HD" (PS3) kommen vom PC auf die Konsole.

sein will. Werdet Ihr "Rocksmith" testen, vor allem auf Lerntauglichkeit? Mich interessiert brennend, wie andere diese Software bewerten: sowohl jemand, der noch nie Gitarre gespielt hat als auch jemand, der das schon lange tut und möglicherweise sogar unterrichtet.

Matthias Jäggle

Natürlich werden wir "Rocksmith" testen, allerdings nicht in der vorliegenden Ausgabe, wie Du bestimmt schon bemerkt hast. Das liegt daran, dass die PAL-Version erst 2012 erscheinen wird. Mal sehen, vielleicht findet Chefredakteur und Redaktionsgitarre Oli im vorweihnachtlichen Spielertreiben noch Zeit für einen Importtest.

Nachschub vom Pixelpoeten

► Mit Freude habe ich gesehen, dass meine kleinen Verse den Weg ins Heft und damit wahrscheinlich auch Euer Gefallen gefunden haben. Wie angedroht, gibt es deshalb Nachschlag. Passend zur anstehenden dunklen Jahreszeit ein kleines Trio Infernale der Horrorzunft. Beim letzten Mal waren übrigens "Tomb Raider", "Halo" und "Super Mario World" gesucht.

Zum Ersten:
Silbern glänzt der volle Mond
durch tausendjähriges Gebälk,
in dem der Fürst der Fürsten thront.
Im Schatten wird das Leben welk.

Unerschrocken schlingt der Held
die Kette fest am Brückenbogen,
zu erobern diese Dunkelwelt,
in die schon viele vorher zogen.

Dämonen, Houle und Skelette,
Vampire, Zombies, Lindwurm
zerspringen leicht an dieser Kette,
der Weg ist frei zum letzten Turm.

Splitternd bricht das Schlossgemäuer,
die Kette frisst den Stein wie Fleisch,
gräbt sich dann ins Ungeheuer,
letzte Ruhe folgt dem Gekreisch.

Zum Zweiten:
Das Unaussprechliche an einem Ort
legt Qualen frei, die keiner kennt.
Geboren an einem finsternen Ort,
mit Namen, den kein Priester nennt.

Tote Kinder mahnen still,
stumme Schreie schmerzen Dich.
Wissen, das doch niemand will,
löscht das Leben aus dem Licht.

Abgewandt von Menschlichkeit,
Verrat an eigen Fleisch und Blut,
zu finden die Glückseligkeit,
die ewig brennt in Höllenglut.

Entsetzen reißt Dir an der Seele,
die Trauer holt Dich von den Beinen.
Grauen schnürt Dir Deine Kehle
und alles was Dir bleibt ist Weinen.

Und zum Dritten:
Der Tod schleicht stöhnend um die Ecke.
Klirrend birnst das Fensterglas,
Ungetier bricht aus der Hecke,
Schrecken trennt hier Spiel vom Spaß.

Ungezählte dunkle Türen
versiegeln unerforschte Räume.
Schwerkraft trotzend mit allen Vieren
beendest Bestien Deine Träume.

Die Gefahr realisiert,
schulterst Du das Jagdgewehr,
denn es macht nach Rätseln garantiert
mutierte Fauna Dir das Leben schwer.

Ein Marsch durch tiefsten
Untergrund,
das Großkaliber stets parat,
zu Schleudern in den Höllenschlund
des Menschen letzte, böse Saat.

Stefan Wawerek

Auch diesen Monat haben wir uns
über Deine rätselhafte Post gefreut
und sind daher schon auf die angekündigte Retro-Ladung für die nächs-

te Ausgabe gespannt.

Spiele im Freundeskreis

► Nach 17 Jahren M!-Leserei muss ich doch mal einen Leserbrief schreiben. Ich freue mich immer auf das Zitat des Monats und darauf, was die Branche so von sich gibt. Aber diesmal hat es mir die Sprache verschlagen: "Heavy Rain" zwei Millionen mal verkauft, aber laut Trophäensystem von drei Millionen gespielt? Der gute Herr hat einen Fehler in seiner Logik!

Ich habe mein "Heavy Rain" einmal mit zu einem Freund genommen, um es vorzuführen. Er hätte es sich selbst nicht gekauft, aber zusammen haben wir es an einem Abend durchgezockt. Und ich habe es meinem Bruder ausgeliehen – er fand es toll, hätte es sich aber auch nicht selbst gekauft. Darf man nun schon bald seine Spiele nicht mehr verleihen? Es ist doch so, dass man im Freundeskreis ein bisschen schaut, wer sich welches Spiel kauft, damit man dann mal tauschen kann.

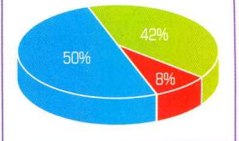
Was redet der Herr also von Gebrauchthandel? Hat er keine Freunde, denen er mal ein Spiel ausleiht? Wenn nur die Hälfte von den zwei Millionen sein Spiel

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.

Zum M!-Imperium gehören derzeit drei Podcasts – welcher ist Euer Liebling?

- A** M! Cast
- B** M! in Japan
- C** M! Extended



verleiht, hat er seine drei Millionen! Sebastian Wachholz

Eine Blitzumfrage in der Redaktion hat ergeben, dass auch hier schon einmal Spiele im Freundeskreis verliehen wurden – wir bekennen uns

ERRATA

Errata: Gleich zwei Fehler im Test zu "Aliens: Infestation": Erstens heißt die Kolonie LV-426 und nicht LV-462, zweitens heißt Ridley Scotts Debüt "Alien" und James Camerons Fortsetzung "Aliens" – nicht umgekehrt.

Errata: Grammatikschwäche bei den Einsteigertipps im "Dark Souls"-Test beim Wort 'Schild': Das Schild steht am Straßenrand, der Schild befindet sich in der Hand eines Kriegers. 'Der' war gemeint, 'das' stand da.

Errata: Im Test zu "Warhammer 40.000: Space Marine" behauptet Tobias, Entwickler Relic Entertainment habe vorher keine Erfahrung mit Action-Spielen gesammelt. Stimmt nicht, denn 2006 erschien "The Outfit" für Xbox. Dumm nur, dass Relic selbst auf der eigenen Internetseite das Spiel fälschlicherweise dem Strategie-Genre zuschreibt.

Errata: In der Umfrage des letzten Monats wurden zwei Ergebnisse zum falschen Kuchenstück platziert. Die Zahlen an sich sind jedoch korrekt, weshalb der gestalterische Lapsus das Ergebnis nicht beeinträchtigt.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), visdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Michael Herde (mh), Ulrich Steppberger (us), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrke (oe), Max Wildgruber (mw), Thomas Stuchlik (ts), Benjamin Stockmann (st), Thomas Mayer (km), Boris Kratsch (kr), Kerstin Mayer (km), Benjamin Kratsch (kr), Andreas Müller (am), Filip Kaczor (fk), Ulrich von Lohneysen (lo), Colin Gabel (cg)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABOSERVICE

Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 117

NACHBESTELLUNG
nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Sony

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, visdP
Telefon (0 82 33) 74 01-72
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2011

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2011 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Meiring
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

Maik Kauffuss ist Fan der "Zelda"-Reihe und mit der goldenen Wii-Remote zu "Skyward Sword" dürfte demnächst wohl ein weiteres Schmuckstück in seiner Zockerbude auftauchen.

Maik Kauffuss ist 29 Jahre alt und wohnt im nordrhein-westfälischen Geldern. Maiks Zockerleidenschaft entflammte mit dem Sega Master System. Bis heute versteht er sich selbst eher als Retrozocker und -sammler, weshalb es ihm besonders Sega und Nintendo angehen. Unter der Vielzahl an Konsolen finden sich auch rare Handheld-Schätze – von Nintendos ge-

flopptem Virtual Boy über Segas Nomad-Handheld bis zu SNKs Neo-Geo Pocket Color. Neben vielen alten Geräten besitzt Maik auch alle aktuellen Konsolen. Obendrein sammelt der "Zelda"-Fan seltene Lösungsbücher und Comics, auch besitzt er alle "Zelda"-Edition-Konsolen, eine goldene Statue und sämtliche Spiele.



Kunterbunte Retro-Gaming für zu Hause und unterwegs: Maik spielt zwar auch auf neuen Systemen, bevorzugt aber Spiele vergangener Generationen.

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!

schuldig! Manch einer will zudem sogar schon einmal ein Spiel von der Videothek ausgeliehen haben. Doch damit ist langsam mal Schluss: Durch Online-Pässe und Erstkäufer-DLCs wie bei "Rage" oder "Batman" wird der ungehemmten Herumreicherei im Freundeskreis ein Riegel vorgeschoben! Im Ernst: Natürlich haben Entwickler das Recht, ihr geistiges Eigentum zu schützen. Das wiederkehrende Beschimpfen des Buhmanns "Gebrauchthandel" lenkt doch nur davon ab, dass Spiele oftmals einfach zu teuer sind – nicht

jeder kann oder will sich alle Spiele sofort bei Erscheinen zum Vollpreis kaufen.

Ico & Shadow of the Colossus

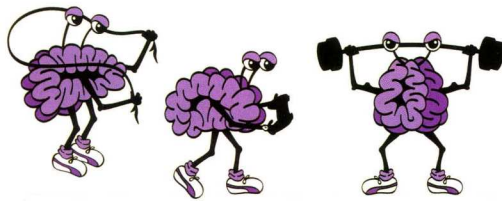
► Erst einmal ein großes Lob, denn mit der 85er-Wertung für die "Ico & Shadow of the Colossus HD Collection" habt Ihr Euch teilweise rehabilitiert. Euer Redakteur Michael hat es richtig festgehalten: Das Pferd Agro ist ein eigenwilliges Tier, also ist es auch vollkommen in Ordnung und von den Entwicklern

wohl auch so gewollt, dass es nicht immer in die gewünschte Richtung galoppiert und man nicht immer auf Knopfdruck aufsteigen kann. Für mich sind das wirklich "Kleinigkeiten", welche mich nicht gestört haben. Die Kameraführung ist sicherlich nicht überragend, aber immer noch gut und passt zu den atemberaubenden Kämpfen mit den Kolossen. Dass ein anderer Entwickler das viel besser hingekriegt hätte, kann ich mir nur schwer vorstellen.

Andreas Haldemann

► Ich möchte etwas zu der "Ico und Shadow of the Colossus"-Diskussion in Eurem Podcast beitragen. Um ehrlich zu sein, hatte ich nach dem Hören einen ganz dicken Hals. Ich stimme Oliver Schultes absolut zu: Egal, wie toll und super das Spiel ist, wenn es die Grundlagen nicht richtig macht, also Steuerung, Grafik etc., muss das die Wertung widerspiegeln. Alles andere ist nur persönlicher Geschmack und gehört als Notiz in den Meinungskasten des Redakteurs.

Valis, maniac.de

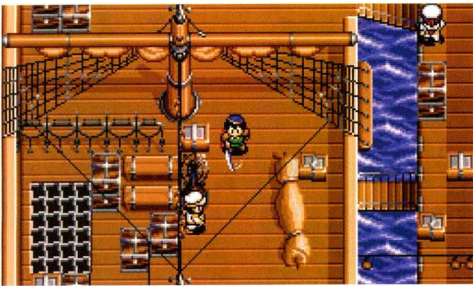


DENK MIT

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!



Neugier: Umi to Kaze no Koudou • Super Nintendo • 1993



Auflösung

von Ausgabe 11/11

Dem Schmid sein Rätsel

Schau genau!

Keine-Rätsel

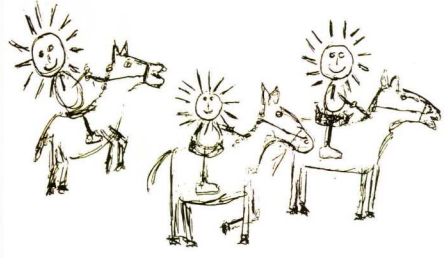


Lösung: Friendly Fire



Lösungswort:
A8 - DEEP DUCK TROUBLE
B3 - WORLD OF ILLUSION
C2 - LUCKY DIME CAPER
D6 - QUACK ATTACK
EX - QUACK SHOT
F1 - MAGICAL ADVENTURE 3
G7 - MAHOU NO BOSHI
H4 - MAUI MALLARD

Dem Schmid sein Rätsel



Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

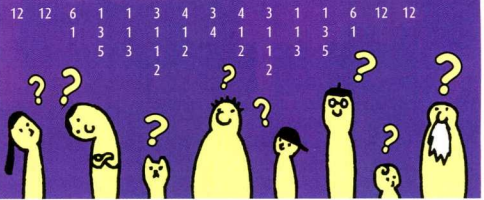
Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 22. November eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsyste mit an.

McCross

In unserem Logik-Zeichenrätsel suchen wir nach einer Videospiel-Kreatur, die es zusammen mit ihresgleichen seit Jahrzehnten mehrmals auf unseren Planeten abgesehen hat.

Die Zahlen an den Rändern verraten Euch, wie viele Kästchen pro Spalte bzw. Zeile schwarz gefärbt werden müssen. Stehen zwei horizontale Zahlen mit einer Lücke nebeneinander, bedeutet dies, dass zwischen den Blöcken **mindestens** ein leeres Feld liegt. Damit Euch der Einstieg nicht zu schwer fällt, geben wir eine Zeile vor.

																	15
																	3 5 3
																	4 5 4
																	5 11 5
																	4 4
																	3 11 3
																	2 2
																	2 11 2
																	2 15 12
																	2 2 12 2
																	2 9 2
																	1 5



BLEIFUSS

Zusammen mit Bethesda schicken wir Euch in die Wüste:

1x "Rage" (PS3) + Wingstick-Bumerang + T-Shirt + Poster + Merchandise

1x "Rage" (360) + Wingstick-Bumerang + T-Shirt + Poster + Merchandise

Beantwortet dafür folgende Frage:

Welches Spiel von id A: "Dune"
Software wurde vor B: "Doom"
Kurzem vom Index C: "Dome"
genommen?

Stichwort: Mutanten

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersausweis "ab 18" erforderlich ist.

WÜSTENFUCHS

Sony Entertainment streut Euch Sand in die Augen:

3x "Uncharted 3: Drake's Deception" (PS3) + PS3-Klebefolie + Schlüsselanhänger

Löst das Rätsel:

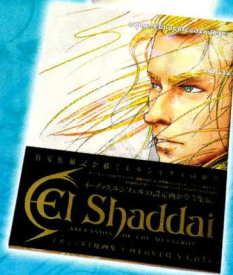
Wie heißt Drakes A: Sullivan
Mentor? B: Morrigan
C: Kerrigan

Stichwort: Indy

GÖTTLICHER BEISTAND

Konami entführt Euch in eine malerische Welt:

1x "El Shaddai: Ascension of the Metatron" (PS3) + Artbook (beides signiert von Takeyasu Sawaki) + Plüsch-Nephilim



Dafür solltet Ihr wissen:

Für das Design welches Spiels A: "Steel Battalion"
war Takeyasu Sawaki laut B: "Gears of War"
M! 10/11 verantwortlich? C: "Ico"

Stichwort: Lucifel

DER BALL ROLLT WIEDER

Electronic Arts leitet die neue Saison ein:

1x "FIFA 12" (PS3) + Trikot + T-Shirt + Schlüsselband

1x "FIFA 12" (360) + Fußball + T-Shirt + Schlüsselband



Schon aufpassen:

Wo spielte Mats A: Fortuna Köln
Hummels, bevor er B: FC Augsburg
zum BVB ging? C: Bayern München

Stichwort: Ballerei

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 6. Dezember 2011.

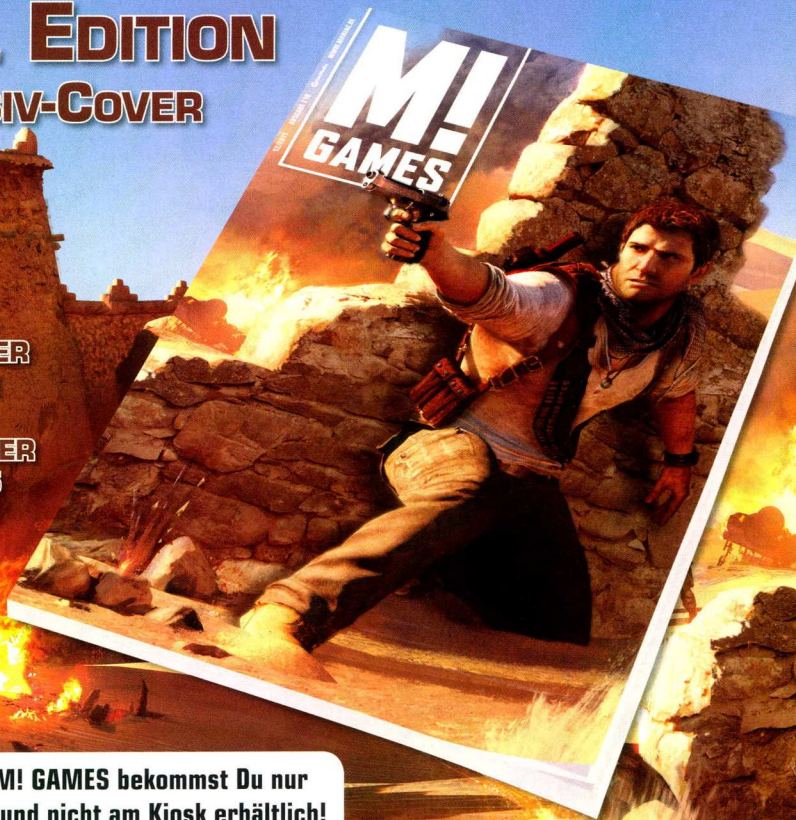
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

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)

**Zahlungsweise
bitte ankreuzen:**

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

BYTE-FIGHT



128 Byte - die Länge dieses Satzes mit 128 Zeichen füllt anno 1977 den Arbeitsspeicher einer heute legendären Videospielkonsole. Das Atari VCS (später als Atari 2600 bekannt) ist für heutige Verhältnisse mit geradezu steinzeitlicher Technik ausgestattet. Umso erstaunlicher, wie Spieleprogrammierer

so manches grafische Highlight in die limitierte VCS-Hardware pressten. Die begrenzte Anzahl von Bildschirmobjekten und der knappe Modulspeicher machten die Games-Entwicklung wahrlich zu einer Kunst.

Die winzige Menge an Speicher hatte vor allem Kostengründe. Die Produktion der modulbasierten

VCS-Konsole sollte unter 200 US-Dollar kosten. Schließlich konzipierte Atari die Hardware nur für "Pong" und "Pong"-ähnliche Spiele wie etwa den Starttitel "Combat". Wie findige Entwickler dennoch das unmöglich Geklaubte möglich machten und wie das VCS funktioniert, erfahrt Ihr auf den Folgeseiten. ts

Um Kosten zu sparen, entwickelt Atari bzw. die beauftragte Firma Cygn Engineering die Hardware mit so wenigen Chips wie möglich. Der Mikroprozessor 6502 von MOS ist damals Industriestandard und findet im Apple II, im C64 und im NES Verwendung. Allerdings nutzen die Macher eine abgegekupschte Version namens 6507, die nur 25 US-Dollar kostet und weniger Adressleitungen besitzt. Damit ist das VCS die zweite Konsole mit Mikroprozessor – nach dem Channel F von Fairchild, das im Vorjahr erscheint.

Der Speicherchip MOS 6532 beherbergt nicht nur die kargen 128 Byte RAM, sondern ist auch für Input-Output-Kommandos und Timing-Abfragen zuständig. Als Grafik- und Soundchip kommt der TIA (Television Interface Adapter) zum Einsatz. Dieser orientiert sich beim Bildschirmaufbau an der Fernsehertechnik und dem Zeilensprungverfahren (siehe Kasten rechts oben).

Hochmodern für die damalige Zeit ist der Einsatz von austauschbaren Modulen mit ROM-Chips. Jahre zuvor konnten Spieldaten nur

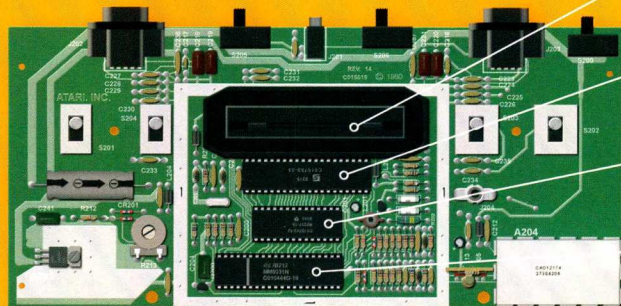
umständlich per Diodenschaltkreise 'programmiert' werden. ROMs dagegen beinhalten den Programmcode auf einem kostengünstigen Chip. Das Interface zur Cartridge ermöglicht allerdings nur maximal 4 Kilobyte große ROMs. Durch Umschalten des Adressspeichers (Bank Switching) steuern pfiffige Programmierer später aber auch bis zu 32 Kilobyte große Module an.

Ermöglicht standardmäßig Modulgrößen von 2 bis 4 Kilobyte. Mit trickreichem Umschalten des Adressspeichers sind bis zu 32 Kilobyte möglich.

Der MOS 6532 ist für Input/Output-Kommandos und Timingabfragen zuständig. Außerdem enthält er 128 Byte Arbeitsspeicher.

Der MOS 6507 ist eine abgespeckte und kostengünstige Variante des weit verbreiteten 6502-Chips mit 1,19 MHz Taktung.

Der TIA (Television Interface Adapter) erzeugt 128 Farben und eine maximale Auflösung von 160 Pixel bei 192 Bildschirmzeilen.



2 DAS WETTRENNEN MIT DEM STRAHL

Wie andere Konsolen besitzt das VCS eine Anbindung an den Fernseher. Aber erst bei genauer Betrachtung wird klar, wie sehr die Hardware von der TV-Technik abhängig ist. Anders als darauffolgende Konsolen besitzt das VCS keinen Grafikspeicher (Frame Buffer), der das nächste Bild berechnet und an den Fernseher schickt. Nein, das VCS hat nicht einmal genug Arbeitsspeicher, um ein einzelnes komplettes Bild darzustellen. Stattdessen arbeitet die Konsole zeilenbasiert (siehe Darstellung rechts).

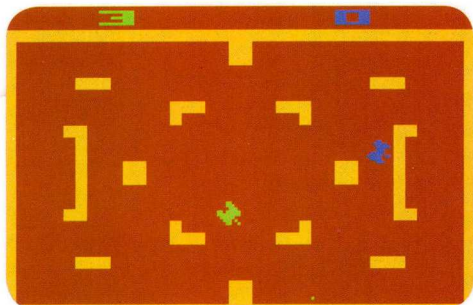
Dass die Grafik erst während des Zeilenaufbaus des Fernsehers entsteht, macht die Programmierung zur Herausforderung. In Fachkreisen war dieser Vorgang auch als 'Racing the Beam' bekannt: Das Spiel ist an den Elektronenstrahl des Fernsehers

gekoppelt. Zudem gibt es einen weiteren Haken: Während der Bildschirm Zeile für Zeile aufbaut, kann die Konsole nichts anderes tun, als die Grafik zu liefern. So gehen allein für den Grafikaufbau 75% der gesamten CPU-Leistung drauf. Nur während der Neupositionierung des Elektronenstrahls für die nächste Zeile bzw. das nächste Bild bleibt Zeit für Spielberechnungen (Sprite-Bewegungen oder Kollisionsabfragen). Um Rechenzeit zu sparen, nutzen viele Spiele deshalb nicht die gesamte Breite von 160 Pixel und lassen die Randbereiche aus. Alternativ berechnen sie nur jede zweite Bildzeile – sprich 96 Zeilen. Die nötige Rechenzeit muss exakt kalkuliert werden, sonst bringt der Grafikaufbau nerviges Flackern und Artefakte mit sich.



Der Bildschirmaufbau

Der Elektronenstrahl in der Fernsehöhre baut ein Bild 60-mal (bei NTSC) bzw. 50-mal (bei PAL) in der Sekunde neu auf. Dabei wandert der Strahl in jeder Zeile von links nach rechts. Genau in dieser Zeit liefert der Grafikprozessor die Bilddaten für Sprites, Hintergründe oder Ballobjekte an die darzustellenden 160 Pixel. Sobald der Aufbau einer Zeile komplett ist, geht der Strahl aus und positioniert sich neu in der nächsten Zeile. Auf diese Weise entstehen die 192 Zeilen eines üblichen VCS-Spiels.



Der VCS-Starttitel "Combat" nutzt die typischen Hardware-Vorgaben: zwei Spieler-Sprites, zwei Missile-Sprites (die Projektile) und ein gespiegeltes Spielfeld.

3 DIE PROGRAMMIERUNG

Die Hardware ermöglicht fünf Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm: Den Vordergrund bilden zwei Spieler-Sprites von 8 x 8 Pixel Größe, zwei 'Missile'-Sprites von 1 Pixel Größe sowie ein 1 Pixel großes 'Ball'-Sprite. Als Spielhintergrund dient ein maximal 40 Pixel breites 'Spielfeld', das auf der zweiten Bildschirmhälfte gedoppelt oder gespiegelt werden kann. Der zeilenweise Bildschirmaufbau ermöglicht aber mehr: Als Negativ-Beispiel sei hier "Pac-Man" (1982) erwähnt. Die Geister-Sprites flackern, weil sie abwechselnd nur bei jedem zweiten Bildschirmaufbau angezeigt werden. Das Problem reduzierte sich beim Nachfolger "Ms. Pac-Man" (1983). Titel wie das Shoot'em-Up "Vanguard" brachten bis zu acht bewegte Objekte ohne Flimmern auf den Schirm. Allerdings bewegen sich diese meist in eine Richtung, was die flackerfreie Sprite-Umschaltung einfach macht.

Der Trick dabei ist die genau getimte Veränderung der Form oder der Farbe des Sprites beim Aufbau der nächsten Bildzeile: So entstehen mehrfarbige bewegte Objekte wie die Spielfigur Harry aus "Pitfall!" oder der Held in "Super-

man". Der knappe Arbeitsspeicher zwingt Programmierer dazu, ständig Daten aus dem ROM-Speicher des Moduls ins RAM zu schaufeln. Das kostet Zeit: Um die Farbe oder Form eines Sprites zu verändern, dauert es einige Taktzyklen, bis die Daten übertragen sind. In derselben Zeit wandert der Elektronenstrahl allerdings unerbittlich weiter. So müssen Entwickler ständig die Zeit für den Zeilenaufbau sowie die Prozessorgeschwindigkeit im Auge behalten.

Die primitiven Anfänge

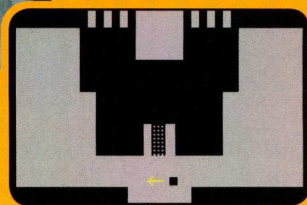
Einer der Starttitel des VCS ist "Combat" von 1977. In dem Actionspiel bekriegen sich zwei Spieler auf einem Bildschirm. Obwohl es mit '27 Spiele in einem' beworben wird, verbergen sich hier nur Variationen desselben Spielprinzips. Auf einem Spielfeld fährt oder fliegt Ihr mit Eurem Panzer bzw. Flugzeug umher und versucht, den Gegner abzuschießen. Verschiedene Schuss-

Warren Robinett: Erfinder des Action-Adventures



Mit "Adventure" nutzte Robinett nicht nur die Limitation der Hardware geschickt aus, sondern begründete auch das Genre des Action-Adventures.

»In diesen Tagen wurde jedes VCS-Spiel von einer einzigen Person entwickelt – vom Spielkonzept über die Programmierung bis zur Grafik.«



arten und Spielfelder sorgen für Abwechslung. "Combat" nutzt nur vorgesehene Hardware-Fähigkeiten des VCS: zwei Spieler-Sprites sowie zwei Schuss-Objekte vor einem symmetrischen Spielfeld. Die strikte Auslegung für zwei Spieler erspart den Machern zudem die aufwändige Programmierung einer gegnerischen KI.

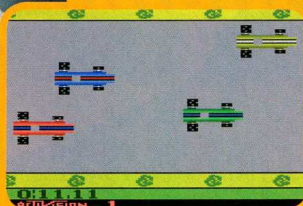
Einer der ersten Titel, der die Hardware-limitierung kreativ nutzt, ist "Adventure" von 1979. Da das VCS nicht für Textausgabe und -Adventures ausgelegt ist, konstruiert der Atari-Entwickler Warren Robinett seine Labyrinth aus Blockelementen. Diese erstrecken sich über mehrere Bildschirme, durch die der Spieler wandert. Das Raffinierte: Als Spieler-Sprites fungieren Gegenstände und Gegner. Der Spieler (ein kleines Quadrat) ist dagegen das "Ball"-Objekt.

David Crane: Meister der Taktzyklen



»Beim VCS musste man sich in den Hardware-Aufbau hineinendenken und die Taktzyklen, Pixel und Bytes mitzählen.«

Crane brachte mit seinen Spielen die VCS-Hardware ans Limit. Er schuf mehrfarbige Bildschirmobjekte in "Grand Prix" (rechts) ebenso wie die komplexen "Pitfall"-Welten.



VCS-MEILENSTEIN: PITFALL!

Der vielleicht bahnbrechendste VCS-Titel kommt aus dem Hause Activision. Das 1982 erschienene "Pitfall!" stand 64 Wochen auf Platz 1 der US-Verkaufscharts. Der im Alleingang von David Crane programmierte Titel entsteht wie viele andere VCS-Spiele auf einem Großrechner – hier dem PDP-11. Nur auf diesem kann der handschriftlich notierte Programmcode eingegeben werden. Crane setzt zudem eine selbstgebastelte Entwickler-Plattform ein, um das Spiel zu testen. Debug-Konsolen und Entwickler-Werkzeuge gibt es in dieser Zeit noch nicht.

Crane zu seiner Spielidee: "Ich zeichnete eine rennende Strichfigur auf ein Blatt Papier. Dann benötigte diese einen Pfad (zwei Striche). Doch wo verläuft der Pfad? Wie wär's im Dschungel? (Bäume bilden den Hintergrund) Warum läuft das Männchen? Um Schatzkisten zu sammeln und Gegner auszuweichen." Das von "Indiana Jones" inspirierte Spielkonzept zu "Pitfall!" skizzierte er in nur 10 Minuten. Crane plant den Pixelaufbau und die Adressierung des knappen Speichers ebenso auf kariertem Papier.

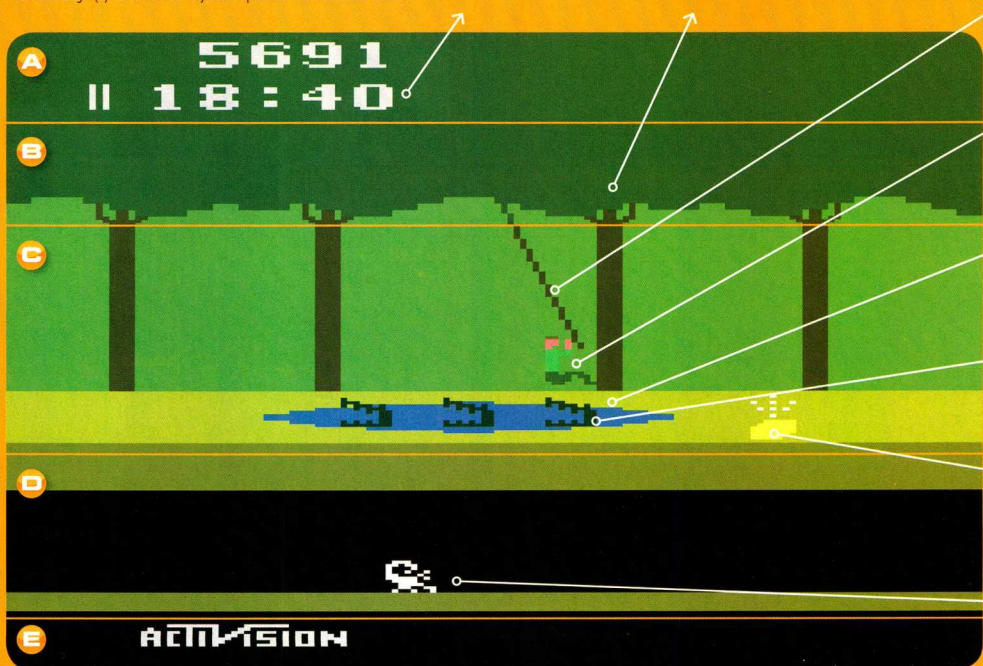
Andere Titel wie "Adventure" oder "Haunted House" holen sich die Daten ihrer verschiedenen Spielbildschirme direkt vom Modul. Nicht so "Pitfall!": Um die 255 Bildschirme in den 4-Kilobyte-Modulspeicher zu quetschen, speichert Crane die Hintergründe nicht direkt, sondern lässt diese vom VCS berechnen. Jeder Bildschirm errechnet sich aus einem Algorithmus, der Zufallszahlen in einer vorgegebenen Reihenfolge erzeugt. Wenn Pitfall Harry den Bildschirm nach links verlässt, geht der Zähler beispielsweise auf den Wert 12 – wenn er nach rechts geht, auf 45. Teilt man diese

Eine Welt in 4 Kilobyte

Da das Atari VCS nur fünf Bewegtobjekte gleichzeitig erlaubt, teilt "Pitfall!" den Bildschirm in fünf horizontal abgetrennte Bereiche. Die Spielobjekte werden im Speicher ausgetauscht, sobald der zeilenweise Aufbau des Bildschirms im entsprechenden Bereich beginnt. Der Bildaufbau fängt mit den Spielanzügen an (A), dann folgen Bäume und Äste (B), der begehbare Pfad und der Protagonist (C), der Untergrund mit Leiter und Skorpion (D) sowie das Activision-Logo (E). Letzteres ist in jedem Spiel des Herstellers zu sehen.

- Die ersten Bildzeilen bilden Punktestand und die abgelaufene Zeit aus Sprites. Die verbleibenden Leben sind als Balken dargestellt. Ursprünglich hatte David Crane aber nur ein einziges Bildschirmleben eingeplant.

- Die nächste Ebene setzt sich aus blockigen Spielfeld-Elementen für die Baumstämme und -kronen zusammen. Crane nutzt die Hardware-Funktion, die Hintergrundgrafik vertikal zu spiegeln – alle "Pitfall!"-Hintergründe sind symmetrisch. Die feinen Äste bestehen dagegen aus Spieler-Sprites.



Nummern (0-255) binär auf, ergeben sich acht Bits, welche die Bildelemente bestimmen. 2 Bit stehen dabei für die Baumanordnung sowie für den Untergrund und evtl. vorhandene Wände. 3 Bit bestimmen vorhandene Löcher, Wasser oder Fallen im Boden – 3 weitere Bit die Objekte wie Schätze und Gegner. In nur 8 Bit legt Crane das Leveldesign jedes Bildschirms fest. Dank Komprimierung benötigt er für alle Levels weniger als 50 Bytes ROM-Speicher im Modul. Einen Großteil der Entwicklungszeit verbringt Crane mit der Optimierung, um das komplexe Abenteuer auf die 4 KB große Cartridge packen zu können. Das Ergebnis nach 1.000 Stunden Programmierung kann sich sehen lassen: Mit seinen 255 Bildschirmen ist "Pitfall!" ein forderndes wie abwechslungsreiches Hüpf-Abenteuer.

Spätere Titel wie der Nachfolger "Pitfall 2" von 1984 umgehen die Tücken der Hardware und setzen auf dem Modul befindliche Spezialchips ein, um Grafik sowie Umfang zu verbessern. Das Sequel mit selbst entwickeltem Chip bringt zudem erstmals mehrstimmigen Sound auf das VCS.

- Die Liane besteht eigentlich aus einem 1 Pixel großen Spielobjekt. Diese wird jedoch in jeder Bildschirmzeile neu berechnet und leicht verschoben neu dargestellt. Der passende Tarzanschrei beim Schwingen ist ein einstimmiger Ton, der in verschiedenen Höhen gespielt wird.

- Da das VCS keine mehrfarbigen Elemente darstellen kann, besteht Pitfall Harry aus vier Sprites: Haare, Kopf, Oberkörper und Beine. Für eine realistische Animation nimmt David Crane seine eigenen Arm- und Beinbewegungen beim Laufen auf und setzt die Einzelphasen Pixel für Pixel um.

- Das Abenteuer legt Euch viele Hindernisse in den Weg: Neben tödlichen Tümpeln und Löchern gibt es auch Zugänge zum Untergrund. In einigen Bildschirmen sind die Fallen sogar animiert: Löcher oder Wassergüben öffnen und schließen sich und überraschen unvorsichtige Abenteurer.

- Die Gegner und Hindernisse bestehen aus 8-Bit-Sprites. Krokodile, Skorpione oder die rollenden Fässer überwindet Ihr nur durch Hüpfenlagen. Bei der VCS-Programmierung konnten Entwickler direkt abfragen, ob sich zwei Sprites überlagern – das ermöglichte schon damals eine pixelgenaue Kollisionsabfrage.

- In "Pitfall!" findet Ihr in den 255 Bildschirmen insgesamt 32 Schätze. Geld, Silber- und Goldbarren sowie Goldringe erhöhen den Punktestand. Um alles innerhalb des Zeitlimits abzuräumen, seid Ihr auf Untergrundpassagen angewiesen.

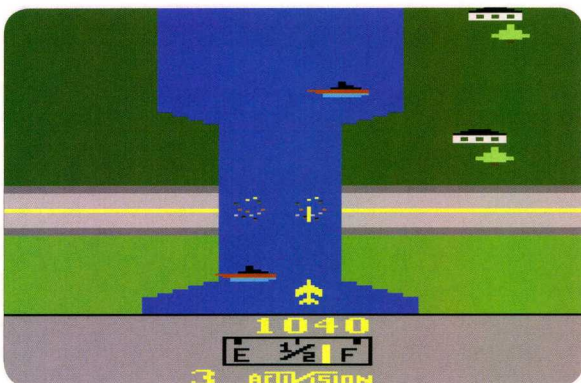
- Die unterirdischen Gänge sind Abkürzungen, mit denen Ihr drei Bildschirme überspringt. Als Hindernis lauert hier unten nur der weiße, 8 x 8 Pixel große Skorpion, den Ihr mit gutem Timing überspringt.



Scrollende Titel wie "Star Wars: The Empire Strikes Back" verschieben Blockelemente nach jedem Zeilenaufbau um einen oder mehr Pixel. Grafisch beeindruckend: das Parallax-Scrolling. Die blockige Landschaft im Vordergrund bewegt sich schneller als der Hintergrund.

VCS-MEILENSTEIN: SCROLLING

Bald erscheinen für das VCS auch Spiele mit dynamischen Hintergründen. Für scrollende Titel wie dem klassischen Shoot'em-Up "Vanguard" oder dem "Defender"-Klon "Star Wars: The Empire Strikes Back" ist die Rechenpower tatsächlich groß genug. Mit "Battlezone" folgte sogar ein Pseudo-3D-Effekt, bei dem Ihr Panzer aus der Ego-Sicht zerstört. Ein besonderer Titel in dieser 'bewegenden' Reihe ist "River Raid", in dem Ihr ein Flugzeug vertikal über eine Flusslandschaft steuert. Die von oben nach unten ablaufende Spielwelt kommt der VCS-Technik entgegen, da der Grafikaufbau ebenso von oben nach unten erfolgt. Der Flieger sollte zunächst ein Schiff sein, das den Fluss entlangschippert und Gegner wie feindliche Zerstörer, Helikopter, Flugzeuge und Panzer vernichtet. Nach einigen Design-Veränderungen kam Treibstoff als taktisches Element hinzu: Ein leerer Tank bedeutet 'Game Over', weshalb der Spieler Benzintanks überfliegen muss. Was den von Carol Shaw programmierten Titel neben seinem Scrolling auszeichnet, ist die scheinbar endlose und gleichzeitig abwechslungsreiche Landschaft. Diese ist wie bei "Pitfall!" nicht auf dem Modul abgelegt, sondern wird beim Grafikaufbau berechnet. Dazu nutzt das Programm ein mathematisches Schieberegister mit vorbestimmtem Startwert. Aus der daraus resultierenden Zahlentabelle errechnet die Hardware den Verlauf des Flusses und die Position der Gegner und Treibstofftanks. Übrigens ist "River Raid" der erste Titel, der hierzulande indiziert wurde.



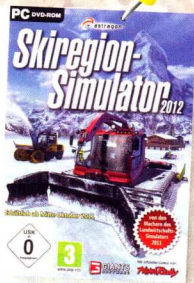
Der immerwährende Fluss: Carol Shaws "River Raid" überzeugt noch heute mit weichem Vertikal-Scrolling und einer abwechslungsreichen Landschaft, die das Programm durch eine mathematische Tabelle bei der Bildschirmausgabe errechnet.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Spiel des Jahres

Dieses Juwel von der gamescom haben wir Euch bislang vorenthalten: den "Skiregion-Simulator 2012". Hier dürft Ihr nicht nur Skipisten präparieren (mit Originalfahrzeugen von PistenBully!), sondern freut Euch über eine Vielzahl spannender Missionen – wie dem Räumen eines schneebedeckten Parkplatzes oder den Vorbereitungen auf einen VIP-Besuch im Skigebiet. Ebenfalls enthalten: Schneekanonen, Schneefräsen und Streugeräte! Und das Beste daran: Wenn Ihr diese MI in Händen haltet, wartet der "Skiregion Simulator 2012" schon in den Läden auf Euch. Da wir Konsoleros nicht mit einer Umsetzung bedacht werden, kommen jetzt wohl auch hartgesottene PC-Verweigerer nicht mehr um die Anschaffung eines neuen Rechners herum.



Kennen Sie diesen Geist?

16. August, 11:21 Uhr in Niefern-Oschelbronn, BAB 8, km 239,300 Stuttgart - Karlsruhe – hier soll Chefredakteur Olli nur gut einen Monat nach seiner letzten Geschwindigkeitsübertretung ein weiteres Mal eine Ordnungswidrigkeit begangen haben, auf der Fahrt zur gamescom in Köln. Das Überschreiten der zulässigen Höchstgeschwindigkeit außerhalb geschlossener Ortschaften um 8 km/h wird ihm vorgeworfen und durch das Foto (das Bild wurde von uns nicht bearbeitet!) ja wohl auch zweifelsfrei bewiesen. Oder etwa nicht?

Barrichellos PlayStation?

Auf Besuch in Edinburgh machte Tobias einen Abstecher ins beeindruckende National Museum of Scotland, wo er neben ausgestopften Tieren, einem Sarg in Autoform und schottischen Relikten auch ein NES und eine PlayStation entdeckte. Warum die ausgestellte Sony-Konsole vom F1-Piloten Rubens Barrichello unterzeichnet wurde, weiß nur der Whisky-Gott.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Von 1993 bis 1997 war Sega der Hauptsponsor des Fußballclubs JEF United Ichihara Chiba, der damals noch in der ersten japanischen Liga spielte. Während dieser Zeit trugen Weltmeister Pierre Littbarski und seine Teamkollegen Sonic auf der Brust.



Das Tekken-Karussell

Der Booster Maxxx Mega G4 des niederländischen Schaustellerbetriebs Hoefnagels-Denies prözt mit einem rotierenden Stahlarm von 55 Metern Länge, der die Fahrgäste mit bis zu 100 km/h durch den Himmel kreisen lässt. Vom 23. September bis 9. Oktober gastierte das spektakuläre Fahrgeschäft auf dem 166. Cannstatter Volksfest, besser bekannt als Cannstatter Wasen. Dort erspähte Matthias auf einem der rund um den Booster Maxxx Mega G4 platzierten Aufsteller ein vertrautes Gesicht: Nina Williams aus Namos Prügelserie "Tekken". Was die bzw. ihr aus "Tekken 5" stammendes Artwork mit der Kimmer-Attraktion zu tun hat, wissen vermutlich nicht mal die Betreiber selbst...

Eine Tüte aus Japan

Yamaoka-Fan Michael hat sich aus Japan den "Shadows of the Damned"-Soundtrack bestellt. Der Pappschuber der CD steckte zusätzlich in einer Grasshopper-Manufacture-Tüte. Und warum zeigen wir Euch die Tüte? Weil es unser guter RPG-Max auf einer Veranstaltung des Pay-TV-Senders Sky (siehe Seite 26) verpasst hat, sich mit Fußball-Legende Karl-Heinz Rummenigge fotografieren zu lassen. Banause.



VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **13/2011** erscheint am Freitag, den **25. November**



- » **Assassin's Creed Revelations**
- » **Test-Krieg: Battlefield 3 vs. Call of Duty: Modern Warfare 3**
- » **M!AX-Test: The Legend of Zelda**
- » **The Elder Scrolls V: Skyrim**

Außerdem » Mario Kart 7, Rayman Origins
Special » Liebeserklärung an The Legend of Zelda



F1 2011

Formula 1™

STELL DICH DEM WETTKAMPF



JETZT ERHÄLTlich



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



www.formula1-game.com

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

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

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



codemasters

UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION™



www.uncharted-spiel.com

