

KOSTENLOS
MITNEHMEN
Juni 2011
Nummer 1

Wir lieben Video- und Computergames

www.gamereactor.de

Game reactor

SAINTS ROW: THE THIRD

Der Bandenkrieg
geht weiter

DUKE

Nach 15 Jahren
endlich zurück

MODERN
WARFARE 3
GEARS OF
WAR 3
SOUL
CALIBUR V

Tonnenweise E3-Games
plus Playstation Vita
und Nintendo Wii U

FORZA 4

Auf der Jagd nach
Sonys Pole Position

MITARBEITER

Einblicke in die Redaktion.
Mehr davon gibt's unter
Gamereactor.de/team



Martin Eiser

Der 27-Jährige ist seit knapp zwei Jahren Redakteur bei Gamereactor.de und nun natürlich auch beim Print-Heft dabei. Martin ist abhängig von Air Tycoon 2 auf dem Iphone, spielt Dragon Quest VI und hängt zu viel bei Facebook rum...



David Moschini

Der Halb-Brasilianer nennt sich gerne auch Dafe und ist häufiger für uns in der Weltgeschichte unterwegs, um Spiele anzutesten. Mag Shooter, Adventures und ist ein ganz großer Fan von Pro Evolution Soccer.



Jonas Mäki

Der Mann ist Redakteur von Gamereactor Schweden und hat die Oberaufsicht über die Datenbank. Steckt also ganz schön viel deutsche Gründlichkeit in dem freundlichen Herrn aus Östersund.

EDITORIAL

Gamereactor Nummer 01 / Juni 2011



Kostenlos, aber niemals umsonst

Print ist tot. Das könnte man denken, aber so einfach ist das nicht. Denn es gibt immer noch viele Menschen, die gerne ein gedrucktes Heft in die Hand nehmen und lesen. Auf dem Klo, in der U-Bahn, in der Pause, im Flugzeug. Nur bezahlen dafür, damit tun sich alle zunehmend schwer. Darum machen wir es ein bisschen anders. Zehn mal pro Jahr wird Gamereactor in Deutschland erscheinen - und zwar völlig kostenlos für euch da draußen.

Das soll aber nicht heißen, dass bei Gamereactor an den wichtigen Grundpfeilern eines guten Videogame-Magazins gespart wird. Bei uns arbeiten fähige Redakteure und Autoren, die langjährige Erfahrung mit Video- und Computerspielen haben. Vor allem sind das alles Leute, die Videospiele lieben. Die sich auf jedes neue Game freuen und immer eine echte, ehrliche Meinung dazu haben. Wir sind zwar ein Gratismagazin, bewegen uns aber auf Augenhöhe mit den Heften, die ihr am Kiosk findet - oder einmal gefunden habt.

Wir freuen uns jedenfalls, bereits einen ganzen Haufen Partner gefunden zu haben, wo es das Heft einmal im Monat kostenlos gibt. Alle deutschen und österreichischen Shops von McMEDIA gehören dazu, ebenso wie die Geschäfte von XGames und zahlreichen selbständigen Unternehmern, die ohne Hilfe einer Franchise-Kette ihre Kunden mit Games und Zubehör versorgen.

So, nun aber genug Erklärungen. Jetzt will ich wieder spielen. Außerdem ist ja Anfang Juni die E3 in Los Angeles, das heißt immer viel Arbeit, weil reichlich neue Sachen angekündigt werden, die wir natürlich alle auch in einem Special im Heft haben. Außerdem gehören wir zu den ersten Medien in Europa, die bereits vor der E3 mit Next Generation Portable in London herumspielen durften. Der neue Sony-Handheld hat tatsächlich einiges an Potenzial und könnte zu einem Überraschungserfolg werden - auch dazu gibt's reichlich Berichterstattung im Heft.

An Games mangelt es natürlich auch nicht, im Heft findet ihr Kritiken zu Infamous 2, Dungeon Siege III, zu Shadows of the Damned und natürlich Duke Nukem Forever, das nach 15 Jahren Produktionszeit dann auch endlich mal erschienen ist.

Also, spielt schön - wir machen das auch. Jeden Tag. Weil wir es lieben!

Christian Gaca, Chefredakteur

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

Chefredakteur Christian Gaca,
christian.gaca@gamereactor.de
Redakteur Martin Eiser,
martin.eiser@gamereactor.de
Herausgeber Claus Reichel
Art Director Petter Hegevall
Lektorat Volker Zepperitz
Technik & Internet Emil Hall
Übersetzungen Lucie Schibel

Autoren

Ingo Delinger / Jonas Elfving / Kalle Max Hofmann / Petter Hegevall / Michael Hoss / Rasmus Lund-Hansen / Jonas Mäki / Gillen McAllister / David Moschini / Carsten Odgaard / Olaf Reimann / Tim Rittmann / Mirco Ruppelt / Volker Zepperitz

Kontakt Gamereactor Deutschland
Rosenthaler Straße 49, 10178 Berlin,
030/200952803, info@gamereactor.de
Internet www.gamereactor.de
Auflage 75.000 Exemplare
Erscheinungsweise Zehn Ausgaben im Jahr
Druck StiboGraphics, Dänemark
Vertrieb Pan Nordic Logistics
Papier My Brite Matt, 70g
Anzeigen Nicolas Pothmann, 0177/5552703,
nicolas.pothmann@gamereactor.de
Marketingleitung Morten Reichel,
+45/45887600, morten@gamereactor.dk

Für unaufgefordert eingesandtes Material wird keine Haftung übernommen. Nachdruck oder Vervielfältigung aller Beiträge, auch in Auszügen, nur mit Genehmigung des Verlages. Die Beiträge der Autoren geben nicht unbedingt die Meinung des Verlages und der Redaktion wieder. Eine Nennung von Firmen- und/oder Markennamen erfolgt ohne die Überprüfung auf etwaige Rechte Dritter. Aus dem Fehlen eines Markenschutz- oder Copyrighthinweises darf nicht der Schluss gezogen werden, dass diese Namen und/oder Bezeichnungen frei von Rechten Dritter sind. Trotz größtmöglicher Sorgfalt bei der Zusammenstellung der Inhalte können wir die Fehlerfreiheit der enthaltenen Informationen nicht garantieren. Wir schließen jegliche Haftung für Schäden aus, die direkt oder indirekt aus der Nutzung von Gamereactor entstehen. Alle Inhalte von Gamereactor sind durch Copyright geschützt.

Über uns:

Gamereactor ist ein Gratismagazin für Video- und Computerspiele, das seit über zehn Jahren in Dänemark, Schweden, Norwegen, Finnland und Deutschland veröffentlicht wird. Dazu gibt es Onlinemagazine in acht Ländern, was Gamereactor zum größten Videospieldatenbank in Nord-Europa macht.

Alterskennzeichnungen:

Unsere Kritiken beziehen sich auf Video- und Computerspiele, die in Deutschland erscheinen und verkauft werden. Alle Titel unterliegen der Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Am Ende vergeben staatliche Vertreter die Alterskennzeichen USK ab 0, USK ab 6, USK ab 12, USK ab 16 und USK ab 18.

Gamereactor im Internet:

Auf Gamereactor.de finden sich weitere Kritiken, Vorschauen und Artikel zu den Themen aus dem Heft. GRNation ist unsere Community, wo intensiv diskutiert werden darf und soll - gerne auch mit den Redakteuren und Autoren der Artikel. Bei GRTV warten neben selbst produzierten Beiträgen auch über 10.000 Trailer.

Verlag: Game Publishing UG, Am Oser 7, 24955 Harrislee

Tempo

NINTENDO WII U

Wir haben die allerersten Informationen zur neuen Nintendo-Konsole für 2012

Sie machen es schon wieder. Sie präsentieren eine Konsole, die man kaum erklären, sondern selbst ausprobieren muss. Sie ist technisch wenig beeindruckend und trotzdem revolutionär. Nintendo gibt uns einen Controller in die Hand, der eine Brücke zwischen den Annehmlichkeiten der modernen Smartphone-Welt und den traditionellen Videospiel-Konzepten schlägt. Ein Controller mit Touchscreen, Bewegungssensoren, Kamera und Mikrofon. Das ändert alles. Wieder einmal.

Nintendo hat sich entschieden, an dem Namen Wii festzuhalten. Wii, das steht nicht nur wegen des Klangs für „we“. Es steht für das wir, für das gemeinsame Spielen. Jetzt will Nintendo die Basis noch weiter verbreitern. Dafür schieben sie den Fokus kurioserweise auf den Einzelnen - aus „we“ wird „you“. Der Controller soll schaffen, was die Wii nicht konnte und trotzdem nicht ausradieren, was sie großartig geleistet hat.

Es überrascht gar nicht, dass Nintendo auf der Pressekonferenz kein Wort über die Features des Geräts selbst verloren hat. Ja, mancher mag sich sogar gefragt haben, ob es nun eine Peripherie für die Wii oder wirklich eine neue Konsole ist. Das Aussehen ist sogar ganz ähnlich, denn das mit dem Fernseher verbundene Gerät erinnert an eine abgerundete Wii und ist auch nur unwesentlich größer. Wii U wird durch einen IBM-Mehrkern-Prozessor angetrieben und ist mit „einer Menge“ DRAM ausgestattet. Die Konsole soll 2012 erscheinen, ohne dass dabei bekannt ist, ob es sich um die erste oder die zweite Jahreshälfte handelt. Auch beim Preis hält sich Nintendo bedeckt.

Martin Eiser



■ **RICHTIGE HD-GRAFIK** Die Wii U hat einen Videoausgang, der HDMI, S-Video und Composite unterstützt. Ein Audioausgang ist unabhängig davon nicht vorgesehen. Die maximale Auflösung beträgt 1080p, also die volle 1920 x 1080 Pixel HD-Stärke.

■ **RIESIGER CONTROLLER** 17,3 x 26,7 Zentimeter groß und 4,6 Zentimeter dick ist der Controller. Er hat einen 6,2 Zoll großen Touchscreen im 16:9-Format, der über eine nicht näher benannte Schnittstelle verzögerungsfrei Inhalte von der Konsole streamt.



■ **KOMPATIBEL** Alle alten Zubehörteile der aktuellen Wii-Konsole wie Wii Motion Plus oder das Wii Fit-Board sind mit der neuen Konsole kompatibel. Ebenso wie alle Wii-Spiele, die aber nicht hochskaliert werden. Eine Gamecube-Unterstützung fehlt.

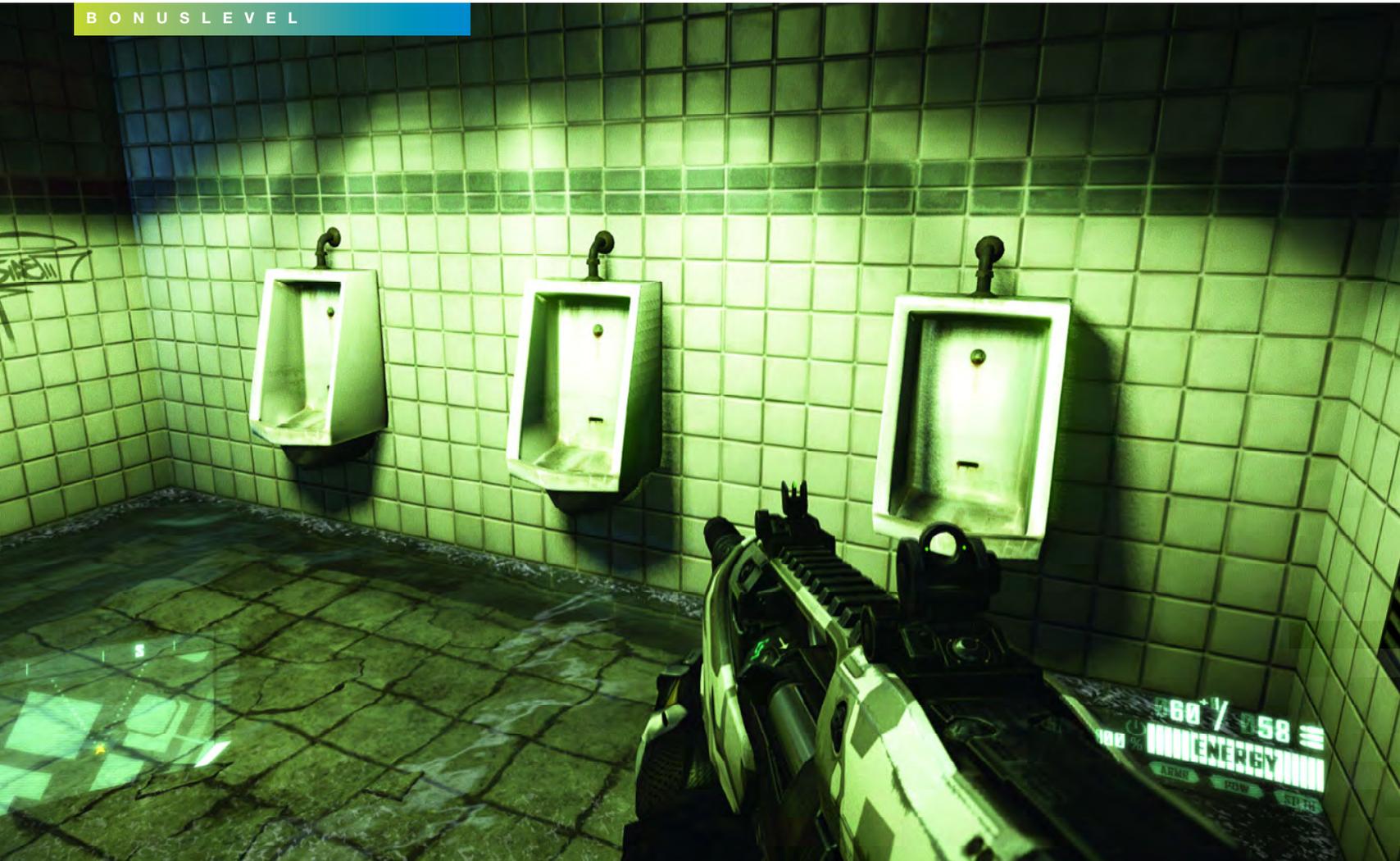
■ **VIEL SPEICHER, KEIN BLU-RAY** Die Wii U setzt wieder auf ein eigenes Format, das Blu-ray oder HD-DVD ähnelt. Intern wird die Konsole Flashspeicher bieten, der über SD-Cards oder eine externe Festplatte erweiterbar ist. Es gibt vier USB 2.0-Ports.

■ **ZELDA IN HD** Nintendo arbeitet offiziell nur an Smash Brothers und New Super Mario Bros. Mii für Wii U. Zelda ist auch sicher. Von anderen unter anderem dabei: Metro: Last Light, Tekken Wii U, Batman: Arkham City, Ghost Recon Online, Battlefield 3.

PINKELPAUSE

Wir gehen auch dorthin, wo es weh tut. Wo die Kakerlaken wohnen und der Dreck an den Wänden klebt. Wobei, manchmal sind die Toiletten in Videospielen auch sauber. Manchmal...

B O N U S L E V E L



Crisis 2 ist ein sehr hübsches Spiel - und auch die Texturen auf der Toilette enttäuschen nicht. Bitte unbedingt beachten: die Reflexionen des feuchten Bodens und die Partikeleffekte im Pissbecken.



Dead Space 2
Ein dunkler Stuhlmoment

Wer sich permanent durch zerzauste Necromorphs schnetzeln muss, ist froh darüber, ein voll funktionsfähiges Bad an Bord der ISS Sprawl zu finden. Besonders liebevoll sind die Details, denn Visceral Games haben ein Frotteehandtuch nebem dem Thron spendiert. Nobel, nobel...



Mafia II
Mad Men's Room

Als wir das Design von Mafia II abfeierten, wurden tolle Details wie authentische Nadelstreifenanzüge, glänzende Oldtimer und schmierige Pomadafrisuren lobend hervorgehoben. Leider endet der Glanz in den Nebengebäuden. Graue, fiese Fliesen und die Schüssel ungeputzt: pfui!



Bioshock 2
Schmutzige Schüssel

In Rapture ist so einiges veraltet - und dazu gehören offensichtlich auch die Klos. Der ranzige Boden harmoniert allerdings prima mit der von Moos bewachsenen Hinterwand. Wir nehmen jetzt mal den Schraubenschlüssel und zerkloppen die selbst von unten schmutzige Schüssel.



Singularity
Kloreinigung auf Knopfdruck

In Singularity durften wir mit dem ZMG an der Hand die Zeit manipulieren. Sehr praktisch ist so ein Werkzeug, wenn man ein schmieriges Pissoir vorfindet. Einfach schnell den Knopf gedrückt, und schon geht es 50 Jahre zurück in die blitzsaubere Vergangenheit.



Größe ca. 4 cm Gewicht nur ein paar Gramm Alter ca. 40 Beruf Freibeuter Spezialität Herumschwanken

JACK SPARROW

Captain Jack Sparrow ist ein gefürchteter Pirat aus der Karibik - auch als Klötzchen-Freibeuter spielt er die Rolle überzeugend

Geboren wurde er in einem kleinen Boot in der Mitte eines Taifuns, erzählt man sich. Jack Sparrow ist Freibeuter, Mitglied des Brethren Court, einer ehrenwerten Piratengesellschaft der Sieben Weltmeere. Er ist etwas Besonderes. Eine Kuriosität. Ein Wahnsinniger.

Seine Karriere begann auf der guten Seite des Gesetzes, als er bei der East India Trading Company als Kapitän beschäftigt war. Aber nachdem er eine volle Ladung Sklaven befreit hatte, wurde er als Pirat gebrandmarkt und sein Schiff versenkt. Natürlich geht das so nicht, also unterzeichnet Jack ein Abkommen mit dem gespenstischen Davy

Jones. Dafür kriegt er sein Schiff zurück, das er Black Pearl tauft. Dummerweise dauert es nicht lange, bis seine Mannschaft meutert und angeführt vom Ersten Offizier Barbossa den Laden übernimmt. Jack landet auf einer einsamen Insel, ausgerüstet mit einer geladenen Pistole und einer einzigen Kugel. Zum Glück muss er die Kugel nicht nutzen und schwört sich, die Kugel in der Waffe für seinen Freund Barbossa zu reservieren.

Die Legende von Captain Jack Sparrow ist natürlich noch viel länger und komplizierter. Wer sie ganz erkunden will, schaut sich am besten die drei Filme an - und bald gibt's mit Fluch der Karibik: Fremde Gezeiten sogar einen vierten. Viel wichtiger aber: Seit Mai dürfen wir aber nun endlich auch selber mit Jack Sparrow spielen, in Lego Pirates of the Caribbean: Das Videospiel. Das patentierte Lego-Konzept von TT Games geht auch für das Piratenabenteuer auf. Natürlich. Als eine von über 70 Legofiguren behält Jack Sparrow trotz des Plastik-Looks seine merkwürdigen Ausdrücke. Er wirkt immer ein wenig benommen und unsicher - und schwankt so schön.

ZUKUNFT ANGEFASST

In London haben wir das erste Mal selbst mit der Playstation Vita spielen dürfen. Unser Mann Gillen McAllister war ganz ehrlich beeindruckt.

Das muss man Sony lassen. Wo andere Wettbewerber ihre Hardware an einen einzigen technologischen Durchbruch knüpfen - sei es 3D, Touchscreen oder ähnliches - wettet Sony auf alles. Die Japaner packen so ziemlich jedes angesagte Feature plus einige neue in das schmale Gehäuse des PSP-Nachfolgers. Das hatten wir in London in der Hand, um eine Reihe von Games auszuprobieren und mit dem Gerät selbst Kontakt aufzunehmen. Es waren zwar nicht die finalen Verkaufsgeräte, aber für einen sehr guten ersten Eindruck reichte das Event auf jeden Fall aus.

Ganz kurz gesagt: die Optik begeistert. Die Handhelds sind auf dem feinen Sony-Event an HDTV angeschlossen. Es sind nur Prototypen und ihnen fehlt der Glanz des fertigen Produkts. Dieses Wissen mindert aber nicht das gute Gefühl. Vom Gefühl her wiegt das Teil schwerer als ein 3DS, wobei sich das Gewicht über eine größere Fläche verteilt. Den finalen Namen, den Preis und den Verkaufsstart - das alles dürfen wir Sony zufolge "später" erwarten. Auf dem Event einige Tage vor der E3 in Los Angeles

war in dieser Sache Funkstille. Aber auf der E3 haben sie den Namen dann doch genannt, einen neuen sogar: Playstation Vita. Also nichts mehr mit NGP und ein klarer Unterschied zur PSP und ihren Problemen. Sony hat den Preis für zwei Versionen genannt, eine Wifi-Version für 249 Euro und eine 3G-Version für 299 Euro.

Ein genaues Veröffentlichungsdatum wurde noch nicht verraten. Für die Vielseitigkeit und Einsatz als Multimedia-Maschine geht der Preis absolut in Ordnung. Nintendo hat mit seiner 3DS-Preisgestaltung gezeigt, dass zu hohe Preise negative Medien- und Fan-Reaktionen zur Folge haben. Mit einem Preis von 249 Euro für das Grundgerät können sie Nintendo einiges an Marktanteilen streitig machen und könnten so auch das Playstation Network-Fiasko etwas ausmerzen.

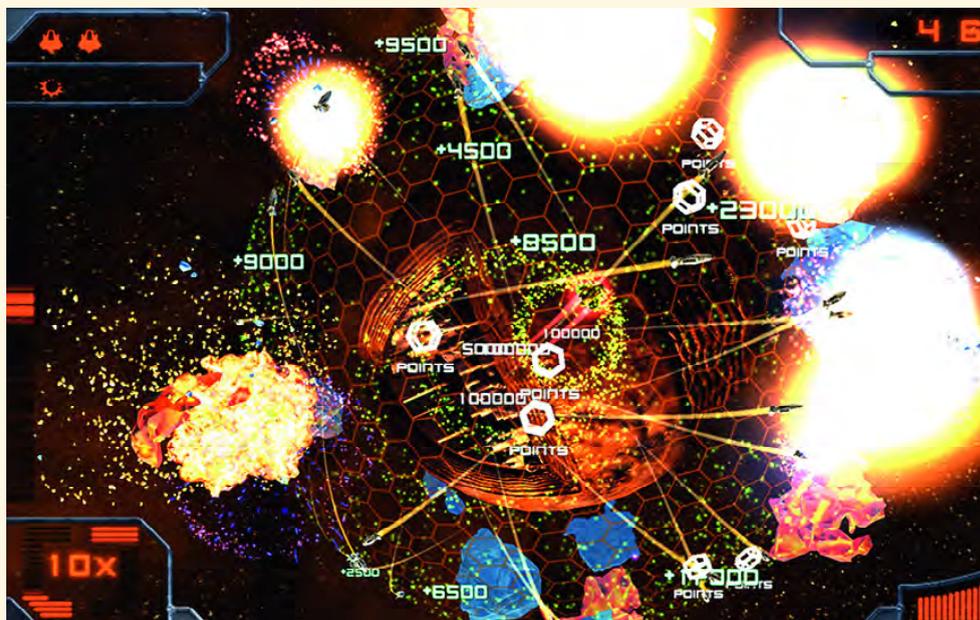
Während Social Media, Netzwerk- oder Cross-Plattform-Onlinespielen noch immer nicht im Detail erörtert oder dargestellt wurde, bleibt das Gesamtpaket beeindruckend und zeigt eine bisher nicht existente Vielseitigkeit. Es sind die vielen, vielen Möglichkeiten und die geballte Macht unter der Haube, die alle Journalisten wohl am meisten beeindruckt haben in London. Die neue Playstation Vita ist ein ausgesprochen selbstbewusstes und schickes Teil, das Games bietet, die es so sonst nirgendwo gibt. Es hat seinen Platz in der Welt gefunden. Und da der Preis stimmt, sollten Apple und Nintendo in der Tat sehr besorgt sein um ihre Marktpositionen.



■ **FINALER NAME** Zuerst PSP2, dann NGP alias Next Generation Portable und dann kursierten kurz vor der E3 noch Gerüchte über einen neuen Namen, nämlich Playstation Vita. Und die waren korrekt,

■ **FARBLEHRE** Bisher ist das hübsche Gerät nur in schwarz gezeigt worden. Aber dem allgemeinen Trend folgend, dürfte wohl eine andersfarbige Variante zum Start kommen. Vielleicht auch wieder in weiß.

■ **PREISFRAGE** Es wird zwei Versionen der Playstation Vita geben, eine Wifi-Version für 249 Euro und eine 3G-Version für 299 Euro. Damit ist die kleine Sony-Konsole zwar nicht billig, aber absolut konkurrenzfähig.



SUPER STARDUST DELTA

Ein altes Spiel findet sein neues Zuhause auf einem kleinen Bildschirm

Zwischen einer Ansammlung von neuen Erfahrungen für den kommenden Sony Handheld saß ein alter Bekannter. Bereits auf Playstation 3 und Playstation Portable hat dieser Arcade-Shooter seine Anhänger gefunden, aber auf dem neuen Handheld ist Super Stardust Delta einfach ein Knaller. Das an Asteroids erinnernde Spiel verfrachtet den Doppel-Stick-Shooter auf einen Mini-Planeten. Dort macht es uns mit den ständig überall auftauchenden, herumschwebenden Steinbrocken wahnsinnig. Anders gesagt: Ein Spiel findet sein neues, ganz natürliches Zuhause. Offensichtlich existieren bei dem Spiel

nicht besonders viele Möglichkeiten, um etwas an der zentralen Spielmechanik zu ändern, obwohl uns die Entwickler mit dem Generations-Sprung neue Modi versprechen. Aber es gibt auch einige nette Neuerungen, die Gebrauch von den speziellen Fähigkeiten der Hardware machen. Dank des Gyro-Sensors etwa lässt sich die Kamera leicht an die jeweilige Seite schieben, um sich nähernde Gefahren besser im Blick zu haben. Schütteln wir das Gerät, werden die bekannten Bomben ausgelöst, welche den kompletten Planeten auf einen Schlag leer räumen. Und mit einer kleinen Berührung des

Touchscreen können wir gezielt immer ein Geschoss nach dem anderen auf die Reise schicken. Ob das in heftigen Gefechten auch noch funktioniert, wird sich allerdings zeigen müssen.

Die interessanteste Neuerung bietet das Touchpad auf der Rückseite. Wenn wir mit unserem Finger nach oben oder nach unten streifen, können wir damit die Reichweite der Raketen steuern. Um mehr Schaden anzurichten, zwingt uns das Spiel so von der sicheren Distanz in den Nahkampf. Eine Sache, die sich bei der Jagd nach dem Highscore als äußerst interessant erweisen dürfte.



GAMEREACTOR HAT SONYS ZUKUNFT ANGEFASST



DER VORDERE TOUCHSCREEN

Der 5-Zoll-Bildschirm mit 960 x 544 Pixel Auflösung ist eine Schönheit. Vermutlich wird selbst das arrogante Iphone ein Selbstvertrauensproblem bekommen. Spiele wie Uncharted glänzen durch eine vielfältige Mischung kräftiger Farben, während Reality Fighters, das die hintere Kamera verwendet, um virtuelle Kämpfer auf was auch immer zu projizieren, das Bild in feiner Detailschärfe zeigt. Die Touch-Erkennung ist auf Augenhöhe mit dem hohen Iphone-Standard. Es gab zwar bei einem Spiel eine kleine Verzögerung zwischen Berührung und Aktion, aber die war bei den anderen Titeln nicht präsent. Als wir mit einem Stück Kohle über ein Blatt Papier wischen in den hübschen Uncharted-Ruinen, war das so präzise, als ob wir an einem Iphone spielen.



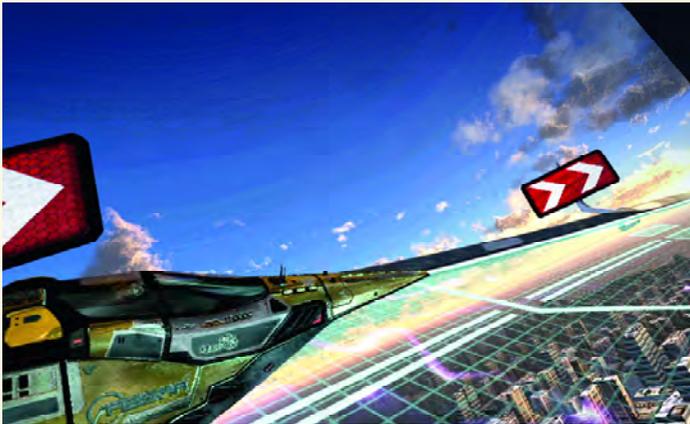
THUMB-STICKS UND BUTTONS

Zuerst fällt die Einbeziehung eines zusätzlichen Thumb-Sticks ins Auge. Dadurch fühlt sich Sonys Handheld schlussendlich *komplett* an, während sich die Hände ganz natürlich um das Gerät schmeicheln. Die Sticks sind nun konvex statt konkav geformt. Damit folgen sie dem Design der Playstation Dualshock-Controller. Die Buttons sind nicht geformt worden, um sich wie ein Teil des gesamten Gehäuse-Design anzufühlen. Alle vier Knöpfe liegen innerhalb des konkaven Kreises, der sie umschließt, ebenso die Tasten des digitalen Steuerkreuzes. Dadurch berühren wir eher die Kante der Buttons als die ganzen Teile. Zum Glück funktioniert das gut, so dass man die Taste alleine durch das Berühren und ihren Winkel und ihre Stellung innerhalb des Kreises erfühlt.



DAS HINTERE TOUCHPAD

Das verrückte an der berührungsempfindlichen Rückseite ist, dass man deren Existenz nicht realisieren würde, hätte einem nicht jemand davon erzählt. Man hat den Eindruck, das Touchpad müsste sich wie eine leicht gummierte Oberfläche anfühlen. Tatsächlich ist da aber eine glatte Oberfläche, mit winzigen Symbolen bedruckt. Es ist nicht zu leugnen, dass es eine Weile braucht, sich an die Funktionsweise zu gewöhnen. Man muss lernen, wo die Finger hinten arbeiten, um auf dem Bildschirm vorne das richtige Resultat zu erzielen. Bei Little Deviants gehört das Feature fest zum Spiel, da wir so den Boden zu Hügeln formen, um einen Ball zu seinem Ziel zu rollen. Mal schauen, wie gut das Konzept für Menschen mit kleineren Händen funktioniert.



WIPEOUT 2048

Schwabende Flieger mit mehr Action im Triebwerk

Die Präsenz von Wipeout 2048 auf der streng geheimen Pre-E3-Präsentation von Sony mag auf den ersten Blick eine kleine Rolle spielen. Eine einzige Strecke haben sie uns spielen lassen, im Einzel- und Mehrspielermodus, aber immerhin sogar im Cross-Plattform-Spiel zwischen PS3 und Vita. Unmittelbar spürbar ist das handwerkliche saubere Design der Zukunftsrennmaschinen. Die sind zwar faktisch in die Jahre gekommen, aber niemals wird jemand es wagen, ihnen das Adjektiv "hässlich" entgegen zu schleudern. Sie haben ein ziemlich schickes Retro-Finish bekommen. Das Design der Strecken und die Grafik aber zeigen deutlich die große Weiterentwicklung der Wipeout-Serie.

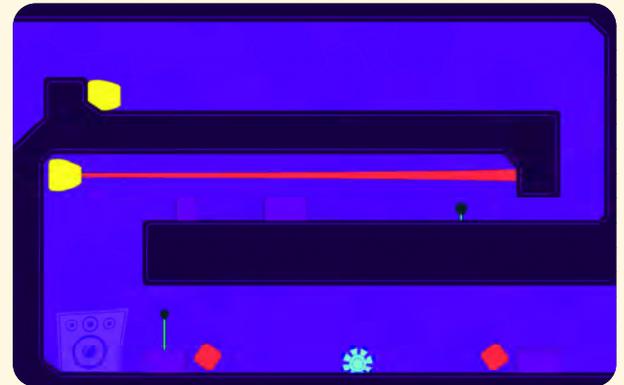
Die Tower-Strecke windet sich durch die neuen und älteren Bereiche einer Stadt - ein Merkmal, um das sich entwickelnde Stadtbild zu zeigen, in traumhaften Details übrigens. Die Farben sind gedämpft, fast schmutzig manchmal, was mit dem Blick auf den Zerfall einer künftigen Welt richtig ist. Dann kommt plötzlich das Kernstück des Kurses in Sicht - ein Knick um neunzig Grad in den Himmel, wonach sich die Strecke entlang der Länge eines Turms in lässigen Loops nach oben windet. Der blaue Himmel zeigt danach plötzlich eine glänzende neue Welt. Die Strecken sind deutlich breiter als früher, um ein aggressives Spielerlebnis zu schaffen. Das Kampfsystem wurde modifiziert, so dass die Pick-ups in zwei Klassen eingeteilt sind. Rote

Items deuten auf aggressive Optionen hin, blaue Items auf defensive Hilfen. Das Schild ist jetzt fester Teil eines jeden Fliegers. Das Spiel bietet sowohl normale als auch Gyro-Sensor-Optionen für die Steuerung. Die Möglichkeit, den Flieger nach hinten hochzu ziehen, um die harten 90-Grad-Steigungen auszugleichen, fühlt sich sehr natürlich an.

Wir haben das funktionierende Cross-Plattform-Spiel von Wipeout 2048 zwischen PS3 und Vita ausprobieren dürfen, aber Fragen zur Mechanik des Systems blieben unbeantwortet, obwohl wir uns echt bemüht haben. Hier war der Hardcore-Später-dann-Cheat bei Sony aktiviert.

Ein Geheimnis haben sie dann doch noch verraten, die Sonys: Mit dem rückseitigen Touchpad lassen sich die Titelmensüs und Bildschirmhintergründe manipulieren. Etwas, das größere Auswirkungen haben *könnte* und nicht nur eine Spielerei sei, wurde uns zugelüftet. Ob die Menüs den Retro-Anstrich von Designer's Republic kriegen oder was das klassische Fesiar-Logo entlang der Strecke zu bedeuten hat, haben wir nicht erfahren. Geheimhaltung und so...

Wir sind gespannt auf mehr Infos und Spielzeit mit dem Game. Das sagt eine Menge aus über das Qualitätävel. Mit der Serie, abgesehen von einem fiesem Fehltritt namens Wipeout: Fusion, hat Sony kontinuierlich abgeliefert. Wipeout 2048 verspricht, in dieser Sache nichts anders zu machen.



PROJECT: SOUND SHAPES

Project: Sound Shapes (ein Arbeitstitel) wird von einigen Journalisten als das beste Spiel für Playstation Vita gehandelt. Und das, obwohl es sich mit Schwergewichten messen muss. Auf das Grundprinzip heruntergebrochen handelt es sich um ein einfaches 2D-Jump'n'Run. Wir manövrieren einen Ball durch eine Reihe von Räumen ins Ziel. Der Ball haftet an Oberflächen, an anderen prallt er ab und wird von allem zerstört, das rot ist. Um die Spielmechanik zu verstehen, muss man sich Kopfhörer aufsetzen. Dann entfaltet die Low-Fi-Version von Rez ihre hypnotisierende Wirkung als Musikspiel...



LITTLE DEVIANTS

Ein wirklich lustiges Partyspiel, randvoll mit großartigen Minigames. Klar, es schaut übertrieben niedlich aus, aber auf der anderen Seite nutzt Little Deviants die Fähigkeiten der neuen Hardware toll aus. Der Entwickler arbeitet noch an Minispielen, derzeit sind es bereits 30. Die Spiele sind meist zehn bis fünfzehn Minuten lang - genug Zeit, um kurz einzutauchen. Zum Beispiel Botz Blast, das vergleichbar mit dem Augmented Reality-Spiel ist, das auf dem 3DS vorinstalliert ist. Egal, wo wir den Handheld hinhalten, überall sind diese herumfliegende Roboter, die wir mit Hilfe des Gyro-Sensors verfolgen.



REALITY FIGHTERS

Reality Fighters ist ein Prügelspiel, das intelligent die Kamera nutzt. Sechzehn Kampfstile sind vertreten. Das Buttonlayout tendiert in Richtung Mortal Kombat mit zwei Tasten für Tritte und Schläge, je einen für leichte und schwere Angriffe, während die Spezialangriffe in der typischen Street Fighter Viertelkreis-Art aktiviert werden. Wenn dazu noch die Waffen berücksichtigt werden, verfügt jeder Charakter über ungefähr achtzig Moves. Die Kamera vorne nimmt unser Gesicht auf und fügt es in den selbst erstellten Kämpfer ein. Die hintere Kamera wiederum projiziert die Kämpfe hinein in die Arena, die wir gerade eben zu einer erklärt haben, indem wir das Gerät draufhalten.



UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

Der Blockbuster für die Hosentasche - und er kommt nicht von Naughty Dog

Dass ein Uncharted-Spiel zum Launch des neuen Sony-Handheld bereit stehen soll, ist nur logisch. Aber Fans hatten Angst vor dem neuen Entwickler, der nicht Naughty Dog heißt. Die Angst ist unbegründet, denn Uncharted: Golden Abyss hat einen starken ersten Eindruck beim und nach dem Anspielen hinterlassen. Zunächst zur Optik. Denn wie sollte man bei einem Uncharted nicht sofort über die Präsentation sprechen müssen? Die Bend Studios durften Naughty Dogs gesamtes Material benutzen und genau das ist sichtbar.

Saftige grüne Wiesen und malerische Wasserfälle strahlen auf dem Bildschirm und wir müssen das Charakter-Modell schon ziemlich genau anschauen, um die kleinen Unterschiede zur Konsolenfassung zu entdecken.

Die Bend Studios haben sich darüber hinaus ziemlich genau mit der Serie auseinander gesetzt, denn das Spiel fühlt sich exakt wie eine konsequente Fortsetzung der bisherigen Teile an. Gut, los geht es bereits mit der Eingangssequenz. Wer auch immer das Skript gemacht hat, er wird hoffentlich gut bezahlt. Die Sequenz, als Drake sich mit einem Freund für den Aufstieg auf einen Berg fertig macht, ist voll von geselligem Geplänkel und kleinen sarkastischen Bemerkungen am Rande. Sie ist unglaublich witzig und beweist zudem, warum Nathans Synchronsprecher Nolan North derzeit für viele die erste Wahl ist. Er ist eine Art John McLane für die digitale Generation. Zwei Demo-Level gibt es zum Anspielen.

Relativ leicht lernen wir die neue Steuerung. Die auf Gesten basierenden Befehle, die sich je nach Kontext ändern, lassen uns Kanten und Anhöhen hochklettern. Beim Balancieren auf einem Baumstamm zwischen zwei Plattformen verwenden wir hingegen den eingebauten



Gyro-Sensor, damit Nathan sein Gleichgewicht behält. Genauso beim Schwingen mit dem Seil, bei dem wir den Handheld vor und zurück kippen, um Schwung zu holen.

Um an Felswänden hoch und entlang zu klettern, können wir auch Gebrauch von der Touchsteuerung machen, um die Route vorher festzulegen. Wie gewohnt zeigt ein heller Schimmer die möglichen Haltepunkte. Alternativ zur Touchsteuerung funktioniert die Steuerung auch über die klassischen Tasten und den Analogstick. Aber die neue Variante vermittelt perfekt die Illusion, enger mit Drake verbunden zu sein. Hat irgendjemand Lust auf einen waschechten Blockbuster für die Hosentasche? Hier scheint der zu kommen!

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Ubisoft führt seine erfolgreiche Assassinen-Reihe zu einem vorläufigen Ende, nämlich dem von Ezio Auditore da Firenze

Als wir uns kurz vor der E3 in Los Angeles erneut mit Ezio Auditore da Firenze treffen, ist er bereits auf einer Pilgerreise unterwegs, um mehr über die Geheimnisse der Assassine herauszufinden. Seine Reise führt ihn nach Masyaf, in die alte Assassinen-Hochburg aus dem ersten Spiel. Dort findet er ein mysteriöses Gewölbe, das mit fünf Schlüsseln versperrt ist. Masyaf ist zu allem Überfluss auch noch von den Templern überrannt worden. Sie haben es sogar geschafft, sich einen der Gewölbe-Schlüssel zu sichern. Die anderen sind in Konstantinopel versteckt. So muss Ezio nicht nur die fehlenden Schlüssel vor den Templern finden. Er muss nach Hinweisen suchen und herausfinden, wer jener Templer ist, der den fünften Schlüssel bereits besitzt.

Wir haben nur einen kurzen Blick auf Konstantinopel erhaschen können, aber es ist offensichtlich, dass es ganz anders ist als das Rom aus Assassin's Creed: Brotherhood. Creative Director Alexandre Amancio zufolge ist die Stadt tatsächlich ein bisschen kleiner, aber es

würden nur die vielen und großen Freiflächen Roms fehlen. Konstantinopel ist eine pulsierende Metropole, die an Berge und Hänge gebaut ist. Ungeheuer einladend ist das. Man will einfach loslaufen und jeden Winkel erkunden.

Als Amancio über die geliebte Sandbox-Erfahrung redet und wie sie der Geschichte und ihrer Erzählung mehr Gewicht geben wollen, um sie „sinnvoller zu machen“, kommt die Angst hoch. Auf den ersten Blick klingt es wie etwas, das er als Entschuldigung vorschiebt, um das Spiel zu verkleinern. Denn gerade die schiere Größe hat die letzten beiden Teile so verlockend gemacht. Es soll aber nicht fehlen.

Komplett neu ist die Haken-Klinge als Waffe in Ezios Arsenal. Damit können wir zum Beispiel Seile herunter rutschen, aber sie ist auch praktisch während des Kampfes. Ezio greift sich mit der Klinge die Gegner und wirbelt sie herum, was einen völlig neuen Flow für die Kämpfe bringt. Seine Finishing-Moves sind brutal wie eh und je.

Schon heftig, wie Ezio einem Feind den Haken in den Hals rammt, um ihn zu fixieren und danach mit Messerstichen zu durchsieben. Das ist schnelles und tödliches Gameplay.

In Assassin's Creed: Revelations ist Ezio „älter und weiser“ geworden. Es bedeutet, dass einige seiner Techniken detaillierter und vielfältiger geworden sind. Seine Eagle Vision heißt nun Eagle Sense und enttarnt unter anderem die Routen feindlicher Patrouillen, was unglaublich praktisch bei der strategischen Planung eines Attentats ist.

Aber wir spielen nicht nur mit Ezio. Auch Altaïr, die Hauptfigur aus dem ersten Assassin's Creed, feiert ein Comeback und spielt sogar eine entscheidende Rolle. Der Titel sagt es schon, das Spiel hier soll einpacken und viele der Geheimnisse erklären, die in den vorherigen Spielen die Geschichte so hübsch vernebelt haben. Altaïr ist natürlich ein wichtiger Bestandteil all dieser Rätsel. Also ist es nur sinnvoll, dass er zu ihrer Auflösung aktiv beiträgt.



■ **AHNENREIHE** Assassin's Creed: Brotherhood kam nur ein Jahr nach Assassin's Creed 2 auf den Markt - und es war ein vollwertiger Triple-A-Titel. Es ist schwer zu sagen, ob Assassin's Creed: Revelations genau das auch gelingt. Aber die meisten Faktoren deuten in diese Richtung. Sowieso: Solange wir als Spieler gute Produkte kriegen, sollen die Unternehmen doch so lange melken, wie sie wollen.

■ **COMEBACK** Altaïrs Erinnerungen werden übrigens nicht von Desmond Miles bereist, sondern von Ezio. Durch Altaïr ist Ezio in der Lage, Hinweise auf der Suche nach den fünf Schlüsseln zu finden. Die sind übrigens Artefakte aus der ersten Zivilisationsperiode der Menschheit. Wer alle Glyphen in Assassin's Creed 2 entschlüsselt hat, der weiß jetzt schon etwas mehr.



METRO: LAST NIGHT

Der Untergrund von Moskau ist wieder geöffnet für Mutanten und uns

Metro: Last Light schickt uns zurück in die Unterwelt von Moskau. Drei kurze Gameplay-Passagen durften wir bereits spielen. Darin kämpften wir uns durch die Trümmer der Welt oben, bevor wir wieder eintauchen in die düsteren Tunnelsysteme. Das Spiel soll die atmosphärische Survival-Horror-Szenerie des Vorgängers behalten. Und wir dürfen immer noch frei entscheiden, ob wir im reinen Stealth-Modus oder voll auf Konfrontation ausgerichtet unterwegs sind. Die Spielmechanik ist komplett überholt und teilweise umgerüstet, um die fehlerhaften Elemente des Vorgängers auszumerzen.

Die Basis der Serie scheint noch intakt zu sein, denke ich bei mir, während es mit einem von zwei Typen hinein in einen Abwasserkanal geht. Die Beiden versuchen, gemeinsam eine U-Bahn-Station zu infiltrieren, um einen Gefangenen zu befreien. Die eisigen Temperaturen lassen das Visier der Gasmaske zufrieren, während der Held eine Glühbirne ausknipst, um danach still die patrouillierenden Wachen im dunklen Tunnel zu erledigen. Als wir eine Gatling Gun greifen, startet wie in schlechten Filmen eine Sequenz, in deren Folge eine Vielzahl von Soldaten in die Basis strömt. Es folgt: Space Invaders,

im Metro-Stil, während wir uns durch Fleisch und Beton kauen, eine Kaskade aus Patronenhülsen über uns.

Gemeinsam mit dem Kollegen sind wir in die U-Bahn-Station eingedrungen und verkleidet unterwegs. Die Hoffnung ist es, eine überfüllte Station unbemerkt zu erkunden. Da zieht unser Begleiter seine Pistole und feuert an die Decke. Die folgende Verwirrung nutzen wir, um zum Transportbahnhof in Richtung einer Gefangenenstation zu gelangen. Leider ist der Transporter weg. Die Rettung muss warten, bis 2012, wenn das Spiel für PC, PS3 und Xbox 360 erscheint.



GAMEREACTOR BERICHTET VON DER E3 2011



BATTLEFIELD 3

Das optisch beste Spiel auf der E3 war weder Far Cry 3, noch Rage oder Forza 4 - das optisch beste Spiel auf der gesamten Messe kommt von Digital Illusions aus Schweden und heißt Battlefield 3. Zugegeben: Die auf der Bühne gezeigte Demo eines für alle Militär-Spiele unausweichlichen Panzer-Auftrages war inhaltlich eher ziemlich langweilig. Umso mehr stauen wir wieder einmal darüber, wie unglaublich kraftvoll die neue Frostbite-Technologie ist: Sie zaubert eine elegante Grafik, herausragende Animation und erzeugt eine enorme Sogwirkung. Der hübscheste Egoshooter aller Zeiten, wie manche ihn jetzt schon nennen, wird Call of Duty: Modern Warfare 3 definitiv Konkurrenz machen wird.

Erscheint im Oktober für PC / PS3 / Xbox 360



RESISTANCE 3

Amerika ist verloren. Der Krieg ist vorbei und der schmierige Gauner Chimera kontrolliert die Menschheit. Joseph Capelli ist der allerletzte überlebende Sentinel des geheimen Clandestine-Programms und es ist nun an ihm und seiner winzigen Guerilla-Einheit, gegen Chimera zurückzuschlagen. Die Demonstration von Insomniac auf der E3 war beeindruckend: Ein explosiver Koop-Modus sowohl als Split-Screen als auch online wurde uns gezeigt, außerdem eine ganze Latte neuer Waffen. Joseph Capelli trifft auf Chimera in einem völlig ramponierten Amerika, gefüllt mit liebevollen Details. Die Künstliche Intelligenz des Feindes soll im Vergleich zum Vorgänger entscheidend verbessert worden sein. Wir werden das überprüfen.

Erscheint 2012 für Xbox 360



TRACKMANIA 2: CANYON

Als Trackmania damals im Jahr 2003 veröffentlicht wurde, hätte sich niemand vorstellen können, wie groß es einmal werden könnte. Trackmania entwickelte sich vom Schmalspur-Indie-Game zu einem der populärsten Rennspiele aller Zeiten. Um die 14 Millionen verrückte Arcade-Gamer erlagen dem Suchtpotenzial des Nadeo-Titels. Diesen Triumph will man mit dem Nachfolger Trackmania 2: Canyon noch (um ein Vielfaches) überreffen. Die größte Neuerung im Sequel heißt Maniplanet: Eine Onlinewelt, in der man sich trifft, um selbstgebaute Strecken, Bestzeiten, die liebsten Wiederholungen und mehr zu teilen. Wie Gamereactor schon berichtet hat, plant Nadeo die Erweiterung durch Shootmania und Questmania.

Erscheint im August für PC



SOUL CALIBUR V

Die mächtigen Schwerter suchen ihre Meister

Hisaharu Tago, Producer bei Soul Project, betritt mit einem riesigen Holzschild die Bühne. Es ist ein klassischer Nerd-Moment, klar. Aber der spindeldünne Japaner hat nichts weniger in der Hand als das Symbol für die Fortsetzung einer Legende. Fortgeschrieben wird ein Kampfspiel, das in der Arcade zu Hause ist und auf dem Dreamcast Ende der 1990er Jahre viele, viele Fans eroberte. Hisaharu Tago kündigt auf dem Level-up-Event von Namco Bandai in Dubai Soul Calibur V an - für viele sicher der Höhepunkt.

Die Story ist 17 Jahre nach dem Ende von Soul Calibur IV angesetzt. Der neue Held ist Patroklos, der Sohn von Sophitia Alexandra, und bewaffnet mit einem mächtigen Kurzschild. Aber natürlich sind auch die alten Helden am Start, nur sind die nun optisch tatsächlich gealtert. Neben den bekannten Kämpfern wie Siegfried und seinem Gegenspieler Nightmare sollen aber auch eine Reihe neuer Fighter loslegen dürfen. Siegfried hat nun eine eigene Rüstung sowie ein neues Schwert für beide Hände. Die tragende Geschichte der zwei Schwerter der Serie, die vom dämonischen Soul Edge und dem guten Soul Calibur, wird fortgeschrieben, aber die Hauptrolle spielt das neue Schwert von Patroklos. Es ist wie Soul Edge ein Kurzschild.

Soul Calibur V ist und bleibt im Kern ein Fighting-Game, das aber große Änderungen am Gameplay erfahren wird. Schneller, wendiger und leichtgängiger als der Vorgänger soll es werden. Früher gab es kleine Pausen zwischen jedem der Moves, die nun völlig verschwunden seien, verspricht Tago. Gerade bei den Onlineduellen sei eine schnelle Reaktionszeit noch wichtiger, um eine maximale Spielerfahrung zu bekommen. Um Lags zu vermeiden, ist der Onlinemodus auf dieses schnelle Spiel angepasst.

Das Gameplay baut weiter auf der bekannten 8-Way-Run-Idee auf. Die Grafik und die einzelnen Moves wurden verbessert, um ein eleganteres Spielgefühl zu liefern.

Und auch die Gameplay- und Grafik-Engine sind flüssiger geworden.

Erscheint 2012
für PS3 / Xbox 360



HALO 4

Es war vielleicht die große Bombe für Microsoft, die Ankündigung der zweiten Halo-Trilogie, beginnend 2012 mit Halo 4. Entwickelt wird das neue Abenteuer des Master Chief von 343 Industries, einem Microsoft-eigenen Studio. Halo 4 spielt nach den Ereignissen in Halo 3. Am Ende des Spiels wartet Master Chief gemeinsam mit Cortana auf Hilfe, in einer etwas schwierigen Situation für den Supersoldaten. Viele waren vielleicht nicht glücklich mit diesem Ende - nun können sie wenigstens sehen, wie es weitergeht nach dem Fall der Allianz.

Erscheint 2012 für Xbox 360



FAR CRY 3

Das erste Far Cry war eine Offenbarung, vor allem grafischer Natur - und wegen der Natur. Nie zuvor sah Wildnis so real aus. Darauf bauen Entwickler Crytek und Publisher Ubisoft im auf der E3 angekündigten Far Cry 3 auf. Der Action-Shooter sieht einfach mal verdammt gut und interessant aus. Intensive Feuergefechte, fiese Messerattacken und ein Wiedersehen mit alten Feinden waren im ersten Teaser zu sehen. Die Animationen des Helden sahen enorm flüssig aus und einen Helikopterabsturz hat er auch überlebt.

Erscheint 2012 für PC / PS3 / Xbox 360



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Ubisofts Elitesoldaten, die Ghosts, kehren zurück. Ghost Recon: Future Soldiers verspricht einiges an Krieg. Ubisoft Paris kündigt Konfrontationen in Afrika und der Arktis an, wo die hochgerüsteten Geister die Weltmachtgelüste von Ultra-Nationalen bekämpfen. Gespielt wird im Koop-Modus für bis vier Spieler. Wie immer stirbt der Soldat mit dem geringsten Gefühl für Taktik zuerst. Neu ist das System zur strategischen Unterdrückung, das zusätzliche taktische Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld bereithält. Und die Kinect-Steuerung.

Erscheint 2012 für PC / PS3 / Xbox 360



MODERN WARFARE 3

Die weltweit größte Action-Serie schlägt im Herbst ein wie eine Atombombe

Alles ist wie gehabt: Lineare Levels, rasendes Tempo und eine Grafik, die trotz der seidenweichen 60 Bilder pro Sekunde nicht revolutionär ist. Daran ist eigentlich nichts auszusetzen - immerhin war der Vorgänger, Call of Duty: Modern Warfare 2 als großartiges Spiel geschätzt und sein Nachfolger wird nicht viel schlechter werden.

In Call of Duty: Modern Warfare 3 befindet sich die gesamte westliche Welt unter Belagerung. Die russische Kriegsmaschinerie hat eine Invasion gestartet, die man nur einen Weltkrieg nennen kann. Frost, ein Soldat in der amerikanischen Delta Force-Einheit, duckt sich vor der Börse in der Wall Street vor den Kugeln weg, die ihm um die Ohren fliegen. Die Schlacht verlagert sich von der

Straße in das Gebäude, dann aufs Dach, wo ein Blackhawk mit laufenden Rotorblättern zur Rettung wartet. Die Szene gipfelt in einer typischen Flugsequenz, mit Frost hinter dem festmontierten Maschinengewehr.

Bam! Jenseits des Atlantiks kämpft sich ein anderer Trupp von SAS-Soldaten durch die Londoner U-Bahn-Schächte. Modern Warfare erzählt, wie die wichtigsten Metropolen, Stein um Stein, gnadenlos plattgemacht werden. Die Kampagne kann man kurz und bündig global nennen. Die epileptischen Umgebungswechsel aus Modern Warfare 2 und Black Ops bleiben. Bam! Berlin. Bam! Paris. Bam! New York. Bam! Himalaya.

Auf der E3 wurde ein Unterwasserlevel gezeigt, der einfach wahnsinnig gut aussah. Schwerelos schwebende Trümmer, während Unterwasserbomben uns bedrohen und von oben die Raketen einschlagen. Frost taucht hinter einem U-Boot her, entert es durch die Luke. Im Inneren knacken wir die Kommandobrücke in einem Zeitlupenevent. Frost schießt ein paar zweckentfremdete Raketen an Land und haut dann im Schlauchboot ab. Hindurch unter brennenden Brücken schießt das Gummiboot hinein in einen Frachthubschrauber. Und

wieder: Bam! Bam! Bam! Sicher ist diese Kampagne etwas hölzern. Die Trumpfkarte ist aber sowieso der Multiplayer. Da stehen Call of Duty-Spiele immer an der Spitze der Charts. Die Entwickler selbst beschreiben ihren Onlinemodus als „ein Biest“. Das nehmen wir ihnen gerne ab. Der Special Ops-Modus hat sein Comeback als missions- und überlebensbasiertes Szenario.

Die Frage am Ende ist: Kann es die Ruine, die einst Infinity Ward hieß, mit Hilfe von Sledgehammer Games und Raven Games schaffen, uns nochmal so zu überraschen und zu überwältigen wie damals?

Erscheint am 8. November für PC / PS3 / Xbox 360



MEHR E3 GIBT'S AUF GAMEREACTOR.DE

Während der E3 2011 wurde eine ganze Reihe von Games vorgestellt. Mehr als die Hälfte nutzen die Bewegungssteuerungen Kinect und Move - und die der Wii. Wer über Tanzspiele, Leibesertüchtigung oder Sport-Spiele lesen will, der wird im Internet auf Gamereactor.de fündig. Just Dance 3, Dwight Howard's neuer Fitness-Titel oder Informationen zur Move-Unterstützung für das kommende NBA 2K12 - wir haben zu allen spannenden Games etwas am Start. Dazu gehören auch die vielen GRTV-Interviews direkt von der Messe, die unsere Kollegen Bengt Lemne und Petter Mårtensson jeden Tag quasi im Akkord führen. Einfach reinschauen auf Gamereactor.de/GRTV.



GOD OF WAR: ORIGINS

Nach 11 Millionen verkauften God of War-Exemplaren schlägt sich Sony stolz auf die Brust und kündigt eine Playstation 3-Sammlung von Kratos' Abenteuern an. Origins wird die PSP-Spiele God of War: Chains of Olympus und God of War: Ghost of Sparta enthalten, mit polierter 1080p-Grafik durchaus der kraftvollsten Spielekonsole würdig. Origins wird auch stereoskopisches 3D unterstützen und viele leckere Extras für die wahren Kratos-Fanatiker da draußen enthalten. Kommt schon im September.



FABLE: THE JOURNEY

Helden muss man erschaffen, wenn sie nicht mehr geboren werden. Sagt Peter Molyneux und will uns hundert Mal stärker in das Spiel involvieren als in Fable III - durch Power in den Fingerspitzen, mit Hilfe von Kinect. Wie das aussieht? So: eine Kutschfahrt vom Sofa aus, kleinen Zwergen virtuelle Backpfeifen geben und dazu komplexere Zaubersprüche mit den Händen in der Luft bauen. Dabei werden wir ein Abenteuer auf Schienen erleben, denn Fable: The Journey ist scheinbar ein On-Rails-Adventure. Kommt 2012.



FORZA 4

Microsoft will endlich Sonys ehrwürdige Rennspielserie Gran Turismo einkassieren. Die Chancen dafür stehen sehr gut.

Es ist auffällig, dass Turn 10 heimlich bei Gran Turismo 5 abguckt haben. Was wir nicht wirklich verstehen, hatte doch bereits Forza Motorsport 3 das aktuellere Gran Turismo 5 komplett überstrahlt - die Grafik einmal ausgenommen. Vielleicht leidet man immer noch unter einem „Kleiner Bruder-Komplex“ im Forza-Studio, wo man seit der Gründung Sony und deren Vorsprung bei ihrer Klassiker-Rennserie nachjagt. Aber den Vorsprung gibt es nicht mehr. Das Blatt hat sich gewendet. Eine neue Zeit ist angebrochen. Denn während das Konzept der Gran Turismo-Entwickler von Polyphony stagniert, füttert Microsoft die Forza-Reihe weiter mit innovativen Ideen, smartem Gamedesign und fantastischem Racing-Gefühl. Forza Motorsport 4 dürfte das beste Spiel der Serie sein und verspricht viele spannende Neuerungen.

Der BBC-TV-Hit Top Gear ist ohne Zweifel die größte Fernsehshow rund um Autos, Renn- und Motorsport. Sony nahm den Erfolg auf, als sie Jeremy Clarkson, Richard Hammond, James May und The Stig in Gran Turismo 5 ans Steuer setzten. Turn 10 hat jetzt genau dasselbe gemacht. Jeremy Clarkson erzählt als Moderator im Spiel technische Details über alle 400 Modelle. Das passiert zum Teil im Kinect-Modus, in dem man in seine Haut schlüpft, während man ein Auto untersucht. In einem neuen Rival-Modus, der ähnlich dem Autolog-Feature von EA funktioniert, können Spieler ihre Online-Freunde mit einem einzigen Tastendruck zum Rennen herausfordern. Freunde herausfordern, ihre beste Rundenzeit zu schlagen und ihnen in Echtzeit zuschauen, während sie es versuchen... toll. Gemeinsam mit einer brandneuen Grafik-Engine, acht neuen Kursen nach realen Vorlagen und der Head-Tracking-Funktion via Kinect reicht das eigentlich. Dass Turn 10 in Zusammenarbeit mit Pirelli die detaillierteste Reifenphysik geschaffen hat, die jemals in einem Konsolenrennspiel zu erfahren war, lässt uns aber vor lauter Freude fast weinen.

Forza Motorsport 4 erscheint im November für Xbox 360

GAMEREACTOR BERICHTET VON DER E3 2011



SERIOUS SAM 3

Ihr liebt Will Rock, Painkiller und Bulletstorm? Ihr könnt nicht genug von Old School-Ballerparties à la Duke Nukem Forever kriegen? Habt immer noch Alpträume von den kopflosen Jungs in Serious Sam? Nicht verzweifeln! Croteam will uns in Form von Serious Sam 3 noch einmal das alte, brutale First-Person-Töten liefern. Auf der E3 versprochen sie vollmundig eine neue Grafik-Engine, riesige Endgegner und viel Humor. Wird, wenn alles klappt, im nächsten Jahr für PC, PS3 und Xbox 360 veröffentlicht.



DIE ABENTEUER VON TIM & STRUPPI

Dass der bevorstehende animierte Tim & Struppi-Spielfilm sehr vielversprechend aussieht, wussten wir schon. Dass das Lizenzspiel zum Film von Ubisoft genauso gut aussehen würde, wussten wir noch nicht. Zumindest nicht vor der E3, wo Die Abenteuer von Tim & Struppi mit wunderbarem Grafikstil und einer ehrgeizigen Spielmechanik beeindruckte. Im November dieses Jahres ist es soweit. Das Spiel erscheint für alle Formate.

TOMB RAIDER

Die hübsche Lara Croft startet ein neues Ausgrabungs-Abenteuer

„Ganz ehrlich... das ist ein großartiger Vergleich“, lacht Karl Stewart. „Das ist das erste Mal, dass ich es in dieser Form höre. Ich werde das selbst benutzen.“

Wir hatten lediglich angemerkt, dass die aktuelle Verkörperung von Lara Croft eine komplette Neuerfindung ist. Eine, die die letzten 16 Jahre kontinuierlicher Entwicklung gegen eine völlig neue Geschichte und einen neuen Charakter tauscht. Im Vergleich mit der Uncharted-Reihe von Naughty Dog werden Parallelen zu James Bonds Rückkehr spürbar, bei der es galt, einen Charakter für die Zeit nach Jason Bourne zu formen. Nein, das ist keine Fortsetzung, das ist die Wiederbelebung der Serie.

„James Bond ist ein Typ, den wir sehr viel studiert haben und wenn wir uns 007 im Laufe der Zeit anschauen, dann geht es im Kern immer um eins - kulturell relevant zu sein“, erklärt der Global Brand Director bei Crystal Dynamics. Relevant zu sein, ist die wahrscheinlich schwierigste Herausforderung für unsere gutgebaute Archäologin, trotz ihrer erfolgreichen Abstecher in die höheren Kreise. Denn obwohl die Serie sich fortwährend mühte, großartig zu sein, fördert eine Umfrage unter Spielern wohl eher zu Tage, dass es um zwei coole Waffen, den T-Rex und natürlich um Titten geht - also konkret um Gewalt, Horror und Sex. Genau das ist es, was mit der Serie in Verbindung gebracht wird und nicht etwa einzelne Orte, Feinde oder die fantastischen Momente.

... die ganze Geschichte zu Ende lesen auf Gamereactor.de



LEVEL UP 2011 DUBAI

Videospiele in der Wüste gab es beim glühend heißen Event von Namco Bandai zu sehen



45° Grad sind da draußen, direkt am Golf von Arabien. Das ist einfach zu viel. Zum Glück sitze ich in einem gut klimatisierten Hotel und lausche den Worten von Namco-Bandai-Europachef Olivier Comte. Der stellt der versammelten Gamespresse die wichtigsten Neuheiten für 2011 und 2012 vor.

Einen Grund, warum die Veranstaltung in Dubai stattfindet, hat der Mann auch parat. In einer Mission von Ace Combat: Assault Horizon müssen wir das Emirat im Tiefflug verteidigen. Okay. Die nächsten zwei Tage jedenfalls verbringe ich in Präsentationen, Interviewrunden und Anspielsessions. Viele der gezeigten Spiele sind noch in frühen Entwicklungsphasen, lassen aber dennoch schon erste Rückschlüsse auf ihre Qualität zu. Namco Bandai hat neben seinen eigenen Titeln übrigens auch den Codemasters-Shooter Bodycount gezeigt, ein netter Action-Shooter ohne große Einstiegsbarrieren, der noch auf dem Mist von Black-Macher Stuart Black gewachsen ist. Auf den beiden Seiten sind die wichtigsten Titel zusammengefasst. **Christian Gaca**



RIDGE RACER UNBOUNDED

■ **KOLLISIONSRISIKO** Das ist ein ganz neues Ridge Racer - viel brutaler und direkter. Der Grund ist der finnische Entwickler, denn Bugbear hat mit Flatout in Sachen Zerstörung viel Erfahrung. Dennoch erinnert vieles an die Burnout-Reihe. Für einen Sieg "muss man dreckig und fies spielen", grinst Producer Joonas Laakso.

■ **ALTERNATIVE WEGE** Wir fahren die Rennen im fiktiven Shatter Bay, das sich an New York und Chicago orientiert. Die Städte beherbergen viele, teils versteckte Routen, die mit aufladbarer Destruction Power im Vorbeifahren freigesprengt werden.

PUBLISHER IM ACTIONFIEBER

Das Event stand ganz im Zeichen der Action-Spiele. Obwohl einige der Titel nur in Form kurzer Videoclips präsentiert wurden, war schnell klar, dass Namco noch stärker in riesige Schwerter, fette Endbosse und explosive Raketenangriffe aus dem Hubschrauber investiert hat. Vor der Veranstaltung wurde gemunkelt, dass Namco mit Soul Calibur V um die Ecke biegen will. Haben sie auch gemacht, allerdings ohne Bildmaterial und nur mit wenigen Infos. 17 Jahre nach Soul Calibur IV ist die Story des „echten Nachfolgers“ angesetzt. Der neue Held ist Patroklos, Sohn von Sophitia Alexandra, bewaffnet mit einem mächtigen Kurzschwert. Aber natürlich sind auch die alten Helden am Start.



TEKKEN BLOOD VENGEANCE

Tekken Blood Vengeance ist kein neues Spiel, es ist ein Tekken-Film. Für Katsuhiro Harada, den langjährigen Project Director von Tekken, geht mit dem 3D-CGI-Animationsfilm ein Traum in Erfüllung. Den Hollywoodfilm sollte man übrigens bitte unbedingt vergessen, sagt der Mann. Der Film soll im Sommer 2011 in die Kinos kommen, einen Verleih haben sie offenbar noch nicht gefunden. Im Team sind Experten, die an Animes wie Ghost in the Shell, Lorelei, Evangelion 1.0 und 2.0 mitgearbeitet haben. Mit Namco Pictures gibt's sogar ein eigenes Label.



INVERSION

Das Spiel mit der Gravitation klingt konzeptionell sehr interessant. In Inversion dürfen wir die Spielwelt auf den Kopf stellen oder zumindest auf die Seite legen, weil die Gesetze der Schwerkraft in der Welt von Russel David und Leo Delgado nicht mehr gelten. Alleine oder im Koop spielt es sich in der harten Realität eines Third-Person-Shooters wie Gears of War - nur mit der Option, Gegner in die Luft zu schicken oder am Boden festzutackern. Auch seine Deckung kann man sich so selbst bauen. Kommt im Februar 2012 für Xbox 360 und PS3.



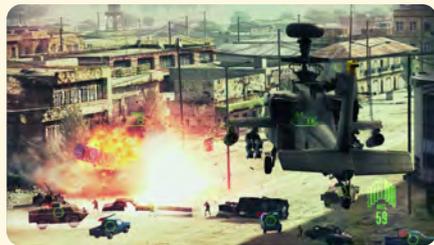
DARK SOULS

Demon's Souls war nicht nur schwer. Nein, für uns, den Helden, schien es fast unmöglich, die Welt vor der Dunkelheit zu retten. Das fordernde Action-Rollenspiel kriegt mit Dark Souls einen Nachfolger, der weiter auf geschickten Umgang mit dem Schwert und eine große, zusammenhängende Welt setzt - und ein tolles Online-Multiplayer-Konzept bietet. Dazu punktet Dark Souls mit fiesen Fallen, die wir aber zu unseren Gunsten nutzen können. Die Level sind ab Oktober 2011 für Xbox 360 und PS3 geöffnet.



■ **DIE UNBOUNDED** Im Solomodus starten wir die Story als kleiner Anfänger, der bei den Unbounded mitmacht. Diese Motormaniacs suchen den besten Fahrer der Gang und werden von einer Frau namens Kara Shindo angeführt. Einen Onlinemodus wird es geben, Details: Fehlanzeige.

LEVEL UP 2011



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

Ein extrem hübsch aussehender Action-Flugsimulator ist das Actionfeuerwerk in Neuauflage. Producer Kazutoki Kono hat schicke Features eingebaut. Im F-22-Jet über Miami wird klar, dass sie zünden. Vorneweg fliegt ein Gegner, ran also mit dem Close-Range-Assault-System. Das nimmt dem Spieler ein bisschen die Kontrolle, indem die Flugsteuerung temporär automatisiert wird. Es gibt für C.R.A.S. einen Dogfight-Modus oder den Airstrike-Modus, wo wir in einen festgelegten Pfad hinein fliegen und dann Bodenziele unter Feuer nehmen dürfen. Am 14. Oktober 2011 starten die Triebwerke für Xbox 360 und PS3.



BODYCOUNT

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Genre Action Termin 2012

Codemasters zählen Körper und lassen uns die Welt komplett zerschreddern und zerlegen

Schon die ersten Minuten machen klar, worum es hier geht: konventionelle Steuerung, geräumige und übersichtliche Levelstruktur und Knarren. Viele Knarren. Mit viel Munition drin. Producer Andrew Wilson erklärt lächelnd, dass sein Spiel sich primär um "Knarren, Kugeln und deren Effekt auf die Welt" dreht. Er will, dass wir die Level durchsieben und zerschreddern. Obwohl die Wände auseinander splittren wie ein Rigips-Trockenbau unter Nagelpistolenbeschuss, werden die Gebäude nicht zwangsläufig kollabieren. Es geht um den Effekt, dass die Deckung zerstörbar ist, man nie einen festen Fluchttort hat. Bodycount ist ab der ersten Sekunde ein unterhaltsamer Egoshoooter.

In der Kampagne sind wir eingepfercht in den Konflikt zwischen einer Miliz und einer Armee, denen wir als dynamisch agierende Gegner begegnen. Dynamisch heißt, dass die beiden Parteien sich gegenseitig permanent bekriegen, während wir reingrätschen dürfen. Der Moment und der Ort der Einflussnahme sind flexibel, die in Gefechte

vertieften Gegner realisieren den Ärger von hinten oder der Seite meist erst dann, wenn es zu spät ist. Man kann aber auch einfach versuchen, unerkannt vorbeizuschleichen.

Das Gameplay mit Standardknarren dreht sich im Kern ums temporäre Hochleveln von Waffen, Munition und Fähigkeiten. Wer Skill-Kills landet, hält den für das Spiel so wichtigen Kombozähler am laufen. Über den wird am Ende alles vergleichbar, in Leaderboards. Online gibt's einen Gegnerwellen-Koop-Modus, dazu Klassiker wie Deathmatch- und Team-Deathmatch für bis zu zwölf Spieler. Die Optik ist anständig, aber nicht extrem beeindruckend und die Level und die Settings wirken noch etwas generisch.

Christian Gaca

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE





HORDE 2.0

Der coole Team-Multiplayer wurde umfangreich renoviert

Der Horde-Modus in Gears of War 2 ist sehr schnell ungeheuer populär geworden. Das hat selbst Entwickler Epic Games überrascht. Sie hatten den Kern der Spielerfahrung einfach unterschätzt - das Zusammenspiel zwischen den Teammitgliedern. Schwierig, eine so tolle Erfahrung zu verbessern. Mit Gears of War 3 aber haben sie bei Epic genau das getan. Die nächste Runde Horde soll und wird alle glücklich machen: die Neulinge und die vielen Spieler, die unzählige Stunden damit verbracht haben. Die Aufgabe, ein Team-Spiel innerhalb des eigentlichen Spiels zu bauen, hat oberste Priorität bekommen.

Neu ist die individuelle Entwicklung, die den Horde-Modus nun schmückt. Egal, was wir im Match machen, es werden permanent Erfahrungspunkte

auf Konto gebucht. Durch die haben wir in der neuen Teambasis Zugriff auf diverse Objekte. Sempel - klar, aber es bringt einfach eine Menge Spaß und belohnt Team-Spieler ungemein.

Allerdings hinterließ etwas anderes den größten Eindruck. Vergessen wir die üblichen Feinde, jede zehnte Gegnerwelle liefert nun einen intensiven Boss-Kampf. Wie wäre es etwa mit dem Besuch eines vier Stockwerke großen Brumak, dessen einziges Ziel es ist, die Basis zu Klump zu stampfen, um alles und jeden zu töten? Einen Boss zu besiegen, das erfordert immer wieder einen einzigartigen Ansatz und in vielen Fällen bedeutet dies Teamarbeit. Die neuen Bosse, kombiniert mit einer erstaunli-

chen Gegnervielfalt, halten die Spieler bewusst im Ungewissen in jeder Welle.

Als ob das nicht genug wäre, gibt es jetzt Wellen, in denen das Team mit spezifischeren Aufgaben konfrontiert

ist. Das kann bedeuten, eine bestimmte Anzahl von Gegnern mit einer Kettensäge zu erledigen oder die gesamte Welle in einer bestimmten Zeit zu erledigen. All dies sorgt

dafür, dass kein Horde-Match dem nächsten gleicht. Es braucht zwar eine Weile, bis man gemeinsam mit dem Team versteht, was man tun muss, um erfolgreich zu spielen. Man versteht jedoch schnell, dass das Horde-Konzept im Vorgänger erst am Anfang stand. Das enorme Potenzial wird nun beeindruckend ausgeschöpft.

GAMEREACTOR.DE

Horde ist nicht nur ein separater Modus, sondern quasi ein eigenes Spiel. Auf unserer Website finden sich mehr Informationen zu Horde 2.0 und Details von Gears of War 3.



TROIKA ODER KÖDER?

In Horde 2.0 hat das Team eine Basis, aber die muss fortlaufend mit Befestigungen ausgestattet werden, um wirklich nützlich und sicher zu sein. Mit den hart verdienten Erfahrungspunkten aus den Spielrunden lassen sich Köder, automatische Troika-Maschinengewehre und Barrieren bauen. Die werden dann während des Matches repariert und aktualisiert. Der erste Köder ist eine Pappfigur in Gears-Lebensgröße, um die Feinde zu provozieren, damit sie angreifen. Hat keinen großen Effekt, aber vergleicht das mal mit dem Level-4-Lockvogel: ein verführerisches Model mit explosivem Inhalt. Der wichtigste Baustein sind jedoch die Barrieren zum eigenen Schutz. Nagelmatten können ausgelegt werden, nach dem Upgrade werden daraus Stacheldrahtzäune, elektrische Felder oder Laserbarrieren.





MARCUS FENIX HAUT RAUS

Gamereactor ist nach Raleigh gereist, um intensiv den Multiplayer von Gears of War 3 anzutesten

Text: Mathias Holmberg

Die Menge an neuen Features im Multiplayer von Gears of War 3 ist fast unvorstellbar groß. Ehrlich. Da ist an vorderster Front der Vier-Spieler-Koop-Modus namens Beast, wo wir in der Rolle eines jeden der berühmten Locust schlüpfen dürfen, um Soldaten zu jagen. Das sieht super aus und ist ein ehrgeiziges Konzept. Es wird ein netter Zeitvertreib werden, ähnlich wie Horde. Rund um die Kampagne war und ist es weiter eher ruhig. Was wir sicher wissen ist, dass Gears of War 3 das letzte Kapitel in Marcus Fenix' verzweifelterm Kampf gegen die Locust ist - und dass niemand vom Delta Squad sicher ist. Epic hat auch verraten, dass die Zahl der Gegner-Typen fast verdoppelt wurde. Mehr oder weniger alle Locust-Typen haben eine infizierte Lambert-Version, die mit anderen Mitteln und einer anderen Mentalität bekämpft werden müssen. Die größeren Gegner können sich übrigens auch selbst transformieren.

Dieses Mal will Epic auch den Wiederspielwert erhöhen. Wir dürfen die Einzelspieler-Kampagne beim zweiten Durchspielen mit bis zu vier Freunden ausprobieren - und gemeinsam spielen, aber trotzdem gegeneinander antreten, um zu sehen, wer die meisten Punkte beim Locust-Schlachten kassiert. Oder wir aktivieren die Mutatoren, die dann die Spielregeln in dreierlei Hinsicht verändern. Einige der Regeln machen das Spiel einfacher, andere dagegen schwieriger und manche sind einfach nur irre. Man kann etwa einstellen, dass aus den Locust statt Monsterblut ein Haufen Blütenblätter spritzt.

Auch der Multiplayer wird uns intensiver bei Laune halten. Erfahrungspunkte und ein Rang-System verbessern die Performance des eigenen Charakters. Einige glückliche Spieler haben das in der Beta bereits erlebt. Bei Epic sind sie sehr zufrieden mit den Antworten der über 1,29 Millionen Beta-Tester. Jetzt bleiben noch wenige Monate zum Aufpolieren, bis das Spiel im September erscheint. Gears of War 3 ist der pulsierende Beweis dafür, dass ein paar zusätzliche Monate Entwicklungszeit zu einem wirklich guten Ende führen können.



3D-RECEIVER

Fünf 3D-kompatible Schönheiten im Vergleich



Games mit 3D-Support

Beim Testen konzentrierten wir uns hauptsächlich auf die vier Spiele Call of Duty: Black Ops, Gran Turismo 5, Killzone 3 und Crysis 2. Den überzeugendsten, stereoskopischen 3D-Effekt liefert ohne Zweifel Crysis 2, denn im Gegensatz zu Killzone 3 werden nicht zwei Bilder gleichzeitig berechnet, sondern die Crytek-Engine arbeitet mit einem Schattenbild als Duplikat. Dadurch sieht das Spiel optisch immer spitze aus, egal ob in 2D oder 3D. Killzone 3 dagegen arbeitet in 3D mit einer niedrigeren Auflösung und nur 20 Bildern pro Sekunde.

1 Pioneer VSX-820K 439 Euro

Für den Preis ist es schwierig, ein Gerät zu finden, das mit dem Pioneer VSX-820K konkurrieren kann. Der Sound ist kraftvoll und wird mit beeindruckender Dynamik wahrgenommen. Im Gegensatz zu vielen anderen Konkurrenten in der gleichen Preisklasse überzeugt der Receiver in allen Modi. Der Iphone-Modus sowie das handliche On-Screen-Display sind ein deutliches Plus.

2 Sony STR-DH810 429 Euro

8 Kanäle, 100 Watt, ein HDMI-Umschalter mit 3D-Unterstützung und eine ganze Menge nützlicher Funktionen. Der Sony-Receiver ist wie der Pioneer sehr solide für das relativ kleine Geld. Beim Sound, gerade bei Musik, fehlen ihm allerdings manchmal die Nuancen und die Details.

3 Marantz SR7005 1790 Euro

Die Marantz-Verstärker der neuen Generation sehen aus wie U-Boote mit ihren seltsamen, runden Displays. Das ist aber egal, weil sie so vortrefflich klingen. Der SR7005 hat sechs HDMI-Eingänge und alle unterstützen 3D. Die Funktionalität ist absolut hervorragend und der Sound wirklich gut, außer dass die Mitten manchmal ein wenig zu fett klingen. Wer Bass mag, sollte den hier nehmen.

4 Onkyo TX-NR5008 2799 Euro

Ein paar große Scheine zu viel in der Brieftasche? Den Plan, die gesamte Nachbarschaft aufzuschrecken mit einem neuen Receiver? Dann muss es definitiv der Onkyo TX-NR5008 sein. Diese leistungsstarke Kiste liefert umwerfenden Surround-Sound aus neun Kanälen mit je 220 Watt. Der 3D-fähige Video-Prozessor arbeitet nahezu makellos und acht HDMI-Eingänge, eine ziemlich beeindruckende Upscaling-Funktion und DLNA-Ethernet-Ports sind auch nett. Die integrierte, automatische Kalibrierung ist nahezu perfekt und der Klang qualitativ sehr, sehr gut.

Unterm Strich ein wirklich schwerer, teurer Superstar.

5 Yamaha RX-V765 559 Euro

Der RX-V565 war ein guter Receiver, besser als der Preis vermuten ließ. Der große Bruder Yamaha RX-V765 sieht nicht nur stylischer aus, er wirkt auch robuster und hat deutlich erweiterte Funktionalitäten - darunter den 3D-Support und einen angenehmeren Klang. Der Surround-Sound fühlt sich atmosphärisch, lebendig und beeindruckend an für diese Preisklasse. Manchmal klingt die Musik ein bisschen zu metallisch, aber eben nur ein bisschen. Der Japaner hat perfekt mit unseren Subwoofern harmoniert und hat sich kriminell gut bei den niedrigen

Frequenzen geschlagen. Eine klare Empfehlung.

3D-TV

Die besten Displays und ein echt fetter Beamer

1 Sony KDL-52HX900

3899 Euro

Sonys zweitbestes 3D-TV ist der HX900 und er bietet smoothie Farbdarstellung auf dem ziemlich beeindruckenden LCD-Display - ideal für 3D-Spiele wie Crysis 2, Killzone 3 und Gran Turismo 5. Der einzige echte Minuspunkt ist die Notwendigkeit, extra zahlen zu müssen für einen Sender, der mit den 3D-Brillen kommuniziert. Der KDL-60LX903 hat diesen Sender integriert, kostet aber mal eben auch doppelt so viel.

8 Ein schönes Teil, trotzdem.

2 LG 47LX9500

2459 Euro

Der LX9500 hat ein LED-beleuchtetes LCD-Display in exquisitem Design. Der Kontrast insbesondere bei 2D-Video ist sehr gut und es gibt viele nützliche Funktionen. Als wir den LG im 3D-Modus getestet haben, fiel auf, dass er bei Crysis nicht wirklich Schritt halten konnte. Reichlich doppelte Bilder

5 waren die Folge. Leider nur ein mittelmäßiges Erlebnis.

3 Panasonic TC-P54VT25

2229 Euro

Wer das Beste sucht, sollte auf jeden Fall einen 3D-Plasma von Panasonic wählen. Die Bildqualität ist fantastisch, dazu eine ruckelfreie Darstellung, ein unglaublicher Kontrast und fast perfekte Farbwerte - direkt aus dem Karton. Das Gerät ist THX-zertifiziert und bietet absolut hypnotische 3D-

9 Bilder. Leider ist es ein bisschen zu dick und grenzenlos hässlich.

4 LG CF3D

10.699 Euro

Für diejenigen, die nicht zufrieden sind mit einem 3D-Bild von 46 bis 52 Zoll, gibt's natürlich andere Optionen - wie das neue Projektor-Flaggschiff von LG. Das ist einer der coolsten Heimkino-

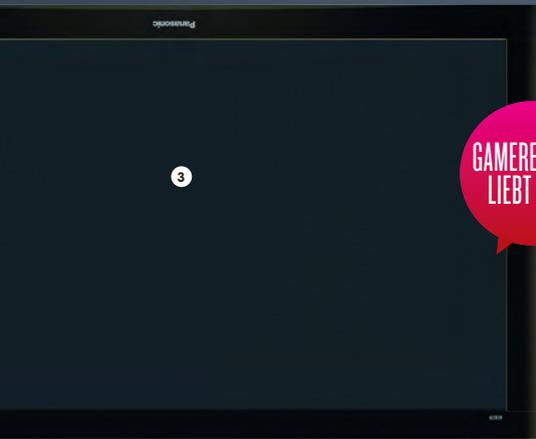
6 Lichtstärke. Die Farben sind satt, im 3D-Modus fehlt das Schwarz.

5 Samsung UE46C8705

2229 Euro

Ahhh, ein raffiniertes Display mit LED-Leuchtrahmen und beeindruckender Bildtiefe. Das Panel erzeugt viel Licht und das 240Hz-System serviert glatte, geschmeidige Bilder. Dummerweise leidet die Optik etwas unter Clouding

7 und das Display hat Probleme bei der Verteilung des Lichts.



GAMEREACTOR
LIEBT DICH



Vorschau



2012

Starhawk

System PS3 Entwickler Lightbox Interactive
Publisher Sony Genre Action

STARHAWK IST DER SPIRITUELLE Nachfolger von Warhawk. Kämpfe am Boden und in der Luft also, nur soll es fetter und umfangreicher werden. Neben den aus dem Vorgänger bekannten Onlineschlachten gibt es jetzt eine Solokampagne. Der Held ist Emmet Graves, durch die Substanz Rift verseucht und als offenbar einziger noch bei Sinnen. Alle anderen sind mehr oder weniger schlimm mutiert. Wegen der Rift-Verseuchung kann Graves nun „Built & Battle“ nutzen. Damit baut er auf dem Schlachtfeld per Knopfdruck alles mögliche, darunter Schutzmauern, Artilleriegeschütze, Kommunikationsantennen. Und kann es jederzeit wieder einreißen. So ändert sich die Spielperspektive nahtlos von einem Third-Person-Shooter zu einem Strategiespiel und zurück. Auch online, mit bis zu 32 Spielern.

Christian Gaca



KAJÜTENKOMMANDOZENTRALE

Unser Schiff liegt leider im Spiel fest am Steg und darf leider nie sichtbar segeln. Es dient als eine Art bewegliches Lager, über das wir die Crew zusammenstellen und die Reiseziele auswählen.

STILFRAGE

Hübsch, ein bisschen bunt, aber es ist ohne Zweifel gelungen, das Piratenflair einzufangen und trotzdem dabei den so typischen Risen-Stil zu bewahren.



2012

Risen 2: Dark Waters

System PC / PS3 / Xbox 360 Entwickler Piranha Bytes
Publisher Koch Media Genre Rollenspiel

NACH DEN EREIGNISSEN IN RISEN verschwinden wir die Zeit lieber am Tresen einer Taverne als mit nützlicher Arbeit. Doch Monster haben viele Schiffe versenkt, die Versorgungslage in Caldera ist schlecht. Piraten rekrutieren uns und wir treffen wieder auf Patty. Jene Frau, die

Teil des Problems ist. Sie war Barkeeperin und wir haben für sie Schatzkarten ihres verschollenen Vaters gesucht. Haben wollte sie aber nur eine und mit der war sie schnell verschwunden. Nun kreuzen sich unsere Wege erneut. Sie erzählt von ihrem Vater Kapitän Stahlbart, der eine Möglichkeit gefunden haben soll, wie man unbeschadet das Meer bereist - ein neues Abenteuer beginnt.

Risen 2 will ein richtiges Piraten-Rollenspiel sein und das Meer mit seinen Inseln ist ein wesentliches Feature. Allerdings gibt es gleich eine große Einschränkung. Wir verfügen zwar über ein eigenes Schiff, aber besegeln die

Meere nicht selbst. Es fungiert lediglich als eine Art bewegliches Lager, über das wir die nun umfangreichere Crew zusammenstellen und Ziele auswählen. Die Reise selbst erfolgt automatisiert über die Seekarte. Auf den Inseln stehen Ruderboote für kurze Strecken zur Verfügung, womit die Teleportation aus Risen abgelöst ist. Auf die eigentlich naheliegenden Seeschlachten will Piranha Bytes jedoch verzichten, weil diese nichts zur ihnen wichtigeren Geschichte beitragen würden.

Die zweite Neuerung ist das Gefährtensystem. Je nach dem, wie wir unsere Reise bestreiten, werden wir auf ganz unterschiedliche Charaktere treffen, die sich



2011

FIFA 12

System PC / PS3 / Xbox 360 Entwickler EA Sports
 Publisher EA Genre Sport

Der Schlüssel zum Erfolg, sagt Producer Aaron McHardy, „ist ein Spiel, das sowohl Hardcore- und Casual-Gamer anspricht. Ein Spiel mit einer Lernkurve, das dem Spieler beim Lernen hilft, während er es meistert und sich dann die gesamte Tiefe öffnet.“ Dieser Idee wird FIFA 12 treu bleiben und eine Reihe neuer Spielmechaniken mit Fokus auf Timing und taktischen Entscheidungen bringen. Verteidigen etwa soll genauso viel Spaß machen wie angreifen. EA stellt für FIFA 12 eine neue Physikengine vor, an der das Team seit Jahren arbeitet. Damit einher geht der grundlegendste Wandel seit FIFA 07 - fast ein Neustart. Es gibt nun ein Timing-Element beim Tackling, hier sind also mehr Skills gefragt. Auch ein Ziel: Jene Zonen des Stadions kreativ zu nutzen, die zuvor eher "tot" waren.

Carsten Odgaard



unserer Mannschaft anschließen. Über das Schiff lassen sich dann Partner aussuchen, mit denen es in die Dungeons geht. Die Mitglieder der Crew haben Stärken und Fähigkeiten, sie mischen sich sogar auf ihre Art in Dialoge ein. Es wird neben Piraten und den bereits bekannten Inquisitoren weitere Fraktionen geben - auch eine, die ein wenig Magie ins Spiel bringt.

Das neue Kampfsystem kommt ohne Schilde aus und die freigewordene Hand wird sinnvoll genutzt. Neben Duellpistolen und Wurf dolchen können wir zum Beispiel Sand oder Salz werfen, um den Gegner zu schwächen. Und auch ein trainierter Papagei leistet

seine treuen Dienste bei der Ablenkung. Alles Dinge, die prima in das Piraten-Thema passen.

Der größte Unterschied zum Vorgänger ist ein rein optischer. Risen 2 ist bunt, erinnert mehr an Just Cause.

Sand und Salz in die Augen der Gegner

Aus dem Braun und Grau wurde eine lebendige, frische Karibik-Welt. Es gibt viele satte Farben und ohne die einarmigen Klabaufermänner mit überdimensionierten Krabbenhänden hätten wir hier gern Urlaub gemacht.

Die Texturen sehen viel besser aus, das Bumpmapping sorgt für ein realistischeres Erscheinungsbild. Es gab allerdings nur einen kleinen Ausschnitt zu sehen und neben den Urlaubsmotiven wird es sicher auch dunkle Ecken geben. Alle Dungeons sollen einzigartig sein, so gut wie nichts will man hier wiederverwerten. Risen 2 ist zudem handgemacht, nichts automatisch generiert. Vom Umfang her soll es deutlich über dem Schnitt liegen, aber so ausufernd wie Gothic 3 wird es nicht werden. Bei der Welt selbst aber haben sie sich schon festgelegt: Risen 2 wird doppelt so groß wie Risen.

Martin Eiser



ELEKTRISIERENDE WAFFEN
Auf den Werkbänken in den sicheren Hütten dürfen wir uns Waffen selber zusammenbauen. Einen Baseballschläger mit Nägeln zum Beispiel oder eine mächtige Machete mit Stromanschluss...

KEIN LEFT FOR DEAD-KLON
Auch wenn es sich für manche sehr nach Left 4 Dead anhören mag, tatsächlich hat Dead Island mehr mit einem Titel wie Condemned gemeinsam als mit dem Action-Shooter von Valve.



BEZAUBERENDE OPTIK
Das Setting des Spiels in einem Urlaubsparadies, das von einer merkwürdigen Zombieseuche heimgesucht wird, ist frisch und unverbraucht. Die Optik des Zombie-Abenteuers sorgt für das erstaunlich beklemmende Gefühl eines kaputten Urlaubsparadieses - und die Weitsicht erinnert an das originale Far Cry.

2011

Dead Island

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Techland
Publisher Deep Silver Genre Action

PUH! ES GIBT WAFFEN HIER, LEIDER sind es nur wenige. Und nur Nahkampfwaffen wie Baseballschläger, Machete, Fleischerbeil oder was einem sonst so in die Hände gerät. Man nimmt, was man kriegen kann. Denn vor einem liegt die Welt von Dead Island - eine große, offene Spielwelt (auch wenn die polnischen Entwickler

keine genaue Größe wissen), wo an jeder Ecke, hinter jeder Palme ein Zombie warten kann. Und wo einer ist, sind auch mehrere. Massenhaft Untote wie in Dead Rising sind im ruinierten Urlaubsparadies auf der Insel Banoi aber nicht unterwegs. Als die Demo beginnt, stehen wir im Royal Palms Resort am Fuße eines Funkmastes. Der Blick über die große Bucht auf die Silhouette eines Dorfes ist beeindruckend. Er weckt Erinnerungen an das erste Far Cry.

Die Details sind enorm, eine reiche Vegetation in einer schönen Umgebung - und vor allem die Lichtgestaltung ist beeindruckend. Die meiste Zeit wirft

die Sonne einen goldenen Schimmer über die Insel, aber später zieht Regen auf und der Himmel wird bedrohlich grau. Aber das sind Äußerlichkeiten.

Was ist mit dem Gameplay? Dead Island geht da konsequent eigene Wege und nutzt die Egoperspektive, was im Kontext Nahkampf und Zombies zumindest ein paar Fragezeichen hinterlässt. Einen Haufen blutrünstiger Zombies um einen herum zu haben, ohne den Überblick der Third-Person-Perspektive, nun ja. Aber im Spiel scheint es aufzugehen, so lange nicht zu viele Zombies angreifen. Und jede Waffe lässt sich auch werfen, um für etwas Freiraum nach vorne zu sorgen.



MULTIPLAYER

Das wichtigste Element im Multiplayer ist der Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Es ist offensichtlich, dass Dead Island zu einem komplett nahtlosen Onlineerlebnis wird, wo jeder einfach rein und raus kann in eine Session.

HILFE HILFE HILFE

Wer in einer schwierigen Passage fest sitzt, darf sich jederzeit einen Freund zur Hilfe holen - egal ob der nun zehn Level weiter ist oder nicht. Oder einfach in dessen Spiel gehen, um schneller zu leveln. Ob die Spieler sich so die Geschichte „verderben“ wollen, liegt ganz bei ihnen selbst.

Dead Island nutzt inhaltlich viele Rollenspielelemente, so dass wir frei herumlaufen und mit Leuten reden. Mehrere der wenigen Überlebenden haben Missionen für uns. Die Karte in der oberen Ecke zeigt hilfreich die verschiedenen Aufgaben.

Aber bevor es losgeht, muss ein Abstecher zur Werkbank sein. Hier lassen

sich Waffen reparieren, denn alle Gegenstände nutzen sich ab. Oder man baut sich einfach etwas Neues zusammen: einen Baseballschläger mit Nägeln oder ein Schwert mit Stromanschluss zum Beispiel. Das erinnert

Das wichtigste Element ist der Koop-Modus...

an Dead Rising, obwohl der Ton viel ernster ist. Außerhalb der schützenden Hütte wartet gleich die erste Gruppe Zombies. Die sind von der langsamen Sorte. Mit dem Paddel geht's zum Angriff über. Die Animationen und Sound-Effekte vermitteln ein gutes Gefühl. Kleine Zahlen zeigen sich in der Luft und deuten den verursachten

Schaden an. Ein gut platzierter Schlag lässt einen der armen Zombies kopflos zurück. Alle Waffen lassen sich übrigens auch werfen, so dass schnell ein Beil im Zombierücken steckt. Als nach einem Boss-Fight in

einer Kirche das sichere Ziel erreicht ist, heißt das: mehr Überlebende, weitere Quests und unbekannte Händler mit Gegenständen und Waffen in der Tasche (wovon ein Finsterling auffällig viele Schusswaffen anbietet). Das wichtigste Element ist der Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Offensichtlich, dass Dead Island zu einem komplett nahtlosen Onlineerlebnis wird, wo jeder einfach rein und raus kann in eine Session. Ich lasse Banoi mit einem guten Gefühl zurück. Klar, Zombies sind schwer in Mode, aber die Mischung aus offener Welt, guten Rollenspiel-Elementen und Nahkampf klingt super.

Christian Gaca



2011

Ghost Recon Online

System PC / Wii U Entwickler Ubisoft Singapur
 Publisher Ubisoft Genre Action

GHOST RECON SOLL ZURÜCK zu den Wurzeln. Zurück auf den PC zu den Zockern - und zwar mit einem Free-to-Play-Shooter. Nach zwei Jahren Entwicklung haben sich die Franzosen aus der Deckung getraut. Hohe Qualität und Eigenentwicklung streben sie an. Dafür setzen sie eine starke Marke ein. Ghost Recon Online ist eine Neuentwicklung und kein Abfallprodukt. Der Titel soll sich auf einer Stufe mit den Games für PS3 und Xbox 360 befinden. Drei Klassen sind für das Spiel derzeit geplant. Kämpfer der Klasse Sturm, ein Aufklärer als stiller Heckenschütze und der Spezialist als unterstützende Klasse. Die Waffen sind alle modifizierbar: Schaft, Zielfernrohr, Magazin, Lauf verbessern Werte für Schaden, Rückstoß, Genauigkeit, Feuerrate, Beweglichkeit, Reichweite, Magazingröße und Streuung.

Martin Eiser



DAS JOHNNY GAT-SIEGEL

Nichts geht ohne Johnny Gat im dritten Saints Row, nicht einmal ein Bankraub, wo hässliche Masken des 387-fachen Mörders dem Persönlichkeitsschutz der Räuber dienen - Brille inklusive.

DIE NACKTE KANONE

Der feist grinsende Lkw mit dem schönen Aufdruck „Suck it up“ saugt unvorsichtige Passanten und Gegner hinein, um sie dann hoch in die Luft zu schießen. Die armen menschlichen Kanonenkugeln können dann nur noch hoffen, dass keine Wand im Weg ist, ein Verkehrschild oder ein Zaun...



2012

Saints Row: The Third

System PC / PS3 / Xbox 360 Entwickler Volition Publisher THQ
 Genre Action

BEWUNDERNDES PFEIFEN. DRECKIGES Lachen. Heftiges Einatmen, gefolgt von einer Grimasse. Mehr lautes Lachen. Es gibt nur zwei Dinge in dieser Welt, die eine solche Vielfalt von Reaktionen hervorrufen. Die eine Sache ist Jackass. Die andere ist Saints Row. Das neue

Saints Row: The Third ist da nicht anders. Es ist in der Tat wirklich sehr lustig. In dieser übermäßig gewalttätigen Joe Pesci-Art, aber wirklich sehr lustig.

Was soll man auch machen, wenn ein Typ auf dem Bildschirm mit einem überdimensional großen, lilafarbenen Vollgummidildo umgenietet wird? So wird uns jedenfalls gerade das umfangreich renovierte Nahkampf-System erklärt. Jeder Angriff kriegt nun eine kurze Szene, während die Kamera einschwengt und man zuschlägt. Wer den Kopf greift, landet einen Faceplant auf den Zement - das ist der Dramatik eines WWE-Matches ebenbürtig. Das neue Saints Row ist trotzdem

noch immer eher Grand Theft Auto als Crackdown. Aber in keinem der beiden gab es einen Lkw mit einer mobilen Kanone, mit der man die Gegner gegen Verkehrsschilder, Wände oder wie im Fall dieser Demo hier zwischen zwei Schornsteinen einer Fabrik hindurch feuern kann. Zwar gibt es keinen Hinweis auf dem Bildschirm, aber man kann den ikonischen Achievement-freigeschaltet-Sound quasi hören.

Nicht zufrieden? Wie wäre es mit einem Rennwagen inklusive drei Meter großem Flammenwerfer auf der Haube (kein TÜV-Siegel, aber definitiv ein Johnny Gat-Siegel)? Fußgänger braten wie Marshmallows, kein



2011

Disney Universe

System PC / PS3 / Wii / Xbox 360 Entwickler Disney Interactive Publisher Disney Genre Jump'n'Run

Die Lego-Meisterwerke von TT Games sind unweigerlich sofort im Kopf - und richtig: Disney Universe bietet echt die gleiche Art Vergnügen. Man stromert durch weitläufige Level, entdeckt Geheimnisse, löst Rätsel und haut spielerisch einem Freund auf den Hinterkopf, während er mit etwas anderem beschäftigt ist. Disney Universe ist trotzdem ein familienfreundliches Spiel. Ein Spiel, das sich so anfühlt, als sei es von Spielern für Spieler gemacht - und nicht, um Typen in Anzügen zufrieden zu stellen. Echte Spieler wissen nämlich, dass Zocken mit Freunden auch heißt, ihnen ihre Münzen zu stehlen oder sie von der Plattformkante zu schubsen. Die Vier-Spieler-Gruppe bestehend aus blauen Typen kann in über vierzig Kostüme aus dem Disney-Pixar-Fundus schlüpfen.

Gillen McAllister



Problem. Immer noch nicht happy? Okay, dann eben ein Kampfjet mit Schwebefähigkeiten und wärmegeleiteter Laserwaffe - das X-Men-Monster gibt's allerdings erst spät im Spiel als Bonus.

Das Gameplay ist verrückt wie immer

Für den dritten Teil der Serie haben die Entwickler viel Energie in die Aktivitäten investiert, die optionalen Missionen, die auf einer einfachen Gleichung basieren: Massenhaft Chaos + totale Zerstörung = ein Haufen

Spaß. Ach, fast hätten wir den Panzer vergessen, mit dem genau eine solche Mission gezeigt wird. Während Raketen tief fliegen und Metall knirscht, lernen wir, dass die dynamischen Verformungen der Fahrzeuge komplett neu und tatsächlich hübsch gemacht sind. Das Gameplay ist wie immer verrückt und wieder gibt es eine zentrale Geschichte mit Substanz. Es ist diese Art Substanz, aus der Sommer-Blockbuster gemacht sind. In einer Bankraubmission lernen wir schnell, dass es nach wie vor kein Cover-System gibt. Entwickler Volition will bewusst aggressive Kämpfe fördern, obwohl man sich auch menschliche Schutzschilde greifen kann.

Oben rechts auf dem Bildschirm wird die aktuelle Mitgliederzahl der Gang angezeigt und auf Nachfrage wird ein Koop-Modus bestätigt, wo Spieler nahtlos rein- und wieder rausdropfen können in eine Session. Und, was noch? Klar, Customization ist ein großer Teil des Spiels. Wie ein Clown gekleidet mit einem Taucherhelm auf dem Kopf und einem Katana in der Hand loslegen? Kein Problem. Wer den Standardhelden nicht mag, kann sich im Körpershop einer Veränderungskur unterziehen. Auch Fahrzeuge dürfen wir verändern. Viele Spiele bieten so etwas, aber in Saints Row nutzen wir es.

Gillen McAllister



2011



SPIELER GEGEN SPIELER

Tera ist PvP-lastiges Spiel. Es gibt Battlegrounds für Deathmatch, Capture the Flag und Domination für bis zu zehn Spieler. Die dort erkämpften Punkte werden in Items investiert.

ORTE UND WESEN DER INDIVIDUALITÄT

Die Gebäude sind keine Bilder, sind vollständig gestaltet. Und die Charaktere dürfen wir natürlich auch umfassend individuell gestalten.

Tera

System PC Entwickler Bluehole Publisher Frogster/Ubisoft Genre Onlinerspielerollenspiel

DIE KONKURRENZ IST HART für Tera, aber das Onlinerspielerollenspiel mit Abo-Modell braucht keine Angst zu haben oder muss sich verstecken. Das gilt nicht nur, weil es in Korea bereits ein etabliertes und zudem erfolgreiches Onlinerspielerollenspiel ist. Es gilt vor allem deshalb, weil das Paket stimmig ist - eine Mischung aus schierer Größe

und Zugänglichkeit, Komplexität und Bedienbarkeit. Sieben Rassen in verschiedenen Charakterklassen gibt es in Tera, die wir im Soloabenteuer oder im Spieler gegen Spieler-Modus (PvP für 5 vs. 5 oder 10 vs. 10) losschicken dürfen. Auf Abenteurer werden über 600 Quests und 21 Dungeons warten in der riesigen und schick gestalteten Welt. Weitläufige Strände mit riesigen Krabben gehören ebenso dazu wie kleine Dörfer, große Metropolen, Höhlen, Ruinen und Wälder.

Wie in jedem Rollenspiel geht es ums Kämpfen, wobei in Tera kein Grinding nötig ist, um die Levelhöchstgrenze zu erreichen. Die gut steuerbaren

Kämpfe sind komplett dynamisch. Der eigene Charakter blockt, weicht aus und teilt mit Skill-Kombos massiven Schaden aus. Die Gegner können das allerdings auch.

Die enorm großen und ziemlich schick gemachten Bosse haben verschiedene Phasen und alle Monster haben sich an ihre Umgebungen angepasst, es gibt biologische und mechanische. Die Optik ist hochklassig und basiert auf der Unreal 3-Engine. Alle Rassen sind sofort durch einen eigenen Style identifizierbar. Die Orte haben alle einen eigenen Charakter. Es gibt Steampunk, altes Rom und Klassizismus ebenso wie wilde Natur.

Christian Gaca



Arma 3

System **PC** Genre **Action** Termin 2012

Militärischer Realismus, der bisweilen weh tut, das ist der Fokus von Arma 3. Wir spielen als NATO-Soldat und müssen Europa gegen Armeen aus dem Osten verteidigen. Dazu stehen uns allerlei Arten von Fahrzeugen und Waffen zur Verfügung, das Schlachtfeld ist aus echten Satellitenbildern auf einer Mittelmeerinsel gebaut.



Cars 2

System **Multi** Genre **Rennspiel** Termin 14. Juli

Disney Interactive Studios spendieren dem Lizenzspiel die volle 3D-Unterstützung für alle HD-Konsolen-Versionen. Im Multiplayer sind via World of Cars Online Rennen mit anderen im Netzwerk möglich, ebenso wie per Splitscreen 3D-Wettrennen mit bis zu vier Spielern gleichzeitig. Wunderbare Autos mit Seele gibt's on top.



The Cursed Crusade

System **PC / PS3 / Xbox 360** Genre **Action** Termin Herbst

Mitmachen bei den blutigen Kreuzzügen des 12. Jahrhunderts? The Cursed Crusade bietet uns eine Story mit fünf Kapiteln und 40 Missionen ums Überleben und die Erlösung der Seele. Während des vierten Kreuzzuges kämpfen Action-Fans im Koop-Modus auch online oder per Splitscreen mit den verfluchten Kriegerern.



NHL 12

System **Multi** Genre **Sport** Termin 8. September

Harte Tacklings, die selbst das Schutzglas an der Bande zerstören, dazu kompromisslos gutes Eishockey und sogar ein integriertes Prügelspiel ist am Start, wenn ein Tackling mit dem jetzt vollständig ins Spiel integrierten Torhüter zu hart war. Dann nämlich fliegen die Handschuhe weg und die Prügelei startet, auch im Splitscreen.



El Shaddai: Ascension of the Metatron

System **PS3 / Xbox 360** Genre **Action** Termin 9. September

Ein Videospiel auf Basis des Alten Testaments der christlichen Bibel. Wird bestimmt interessant, wenn das Thema ein paar Japaner angehen, die schon Okami und Devil May Cry gebaut haben. Wir erleben einen stark stilisierten Celshaded-Look, eine sehr eigenwillige Farbgebung und einzigartige Kreaturen.



Metal Gear Solid HD Collection

System **PS3 / Xbox 360** Genre **Action** Termin 2011

Konami bringt Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater und Metal Gear Solid: Peace Walker Ende 2011 in einer nett verpackten HD-Sammlung namens Metal Gear Solid HD Collection raus - und zwar für Xbox 360 und PS3. In der PS3-Version sind die PSP-Spielstände von Peace Walker nutzbar.



Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7

System **Multi** Genre **Jump'n'Run** Termin Dezember

Endlich den üblen Lego-Voldemort einkassieren (der tatsächlich ziemlich spooky aussieht als Klötzchen-Zauberer)? Klar, warum nicht, geht sogar auf jedem System dieser Erde. Entwickler TT Games spendiert dem nächsten Teil neue magische Fähigkeiten, noch mehr Puzzle und Möglichkeiten zur Erkundung der Welt.



Pro Evolution Soccer 12

System **Multi** Genre **Sport** Termin Oktober

Der Fokus in PES 2012 liegt auf der neuen, instinktiven Spielweise sowie auf Teamarbeit. Entwickler Seabass und seinem Team ging es bei der Entwicklung darum, die Essenz modernen Fußballs nachzubilden. So wurde etwa die künstliche Intelligenz im Spiel einer Generalüberholung unterzogen.



Skydrift

System **PC / PS3 / Xbox 360** Genre **Action** Termin Oktober

Der ungarische Entwickler Digital Reality bringt uns mit Skydrift ein schickes Online-Rennspiel. Wir dürfen schnelle, von Power-ups geprägte Rennen im Himmel über tropischen Inseln und schneebedeckten Gletschern erwarten. Online starten die Rennen für bis zu acht reaktionsschnelle Piloten.



Batman: Arkham City

System **PC / PS3 / Wii U / Xbox 360** Genre **Action** Termin 21. Oktober

Das Fledermaus-Spiel klingt so schon wie ein sicherer Hit - und jetzt ist auch noch Catwoman als spielbarer Charakter verfügbar. Mit ihr dürfen wir die Schattenseiten ausleben und Arkham City im Katzenkostüm erkunden. Catwomans Abenteuer stellen im Spiel einen eigenen, wenn auch eher kurzen Handlungsstrang dar.



Warhammer 40,000: Space Marine

System **PC / PS3 / Xbox 360** Genre **Action** Termin August

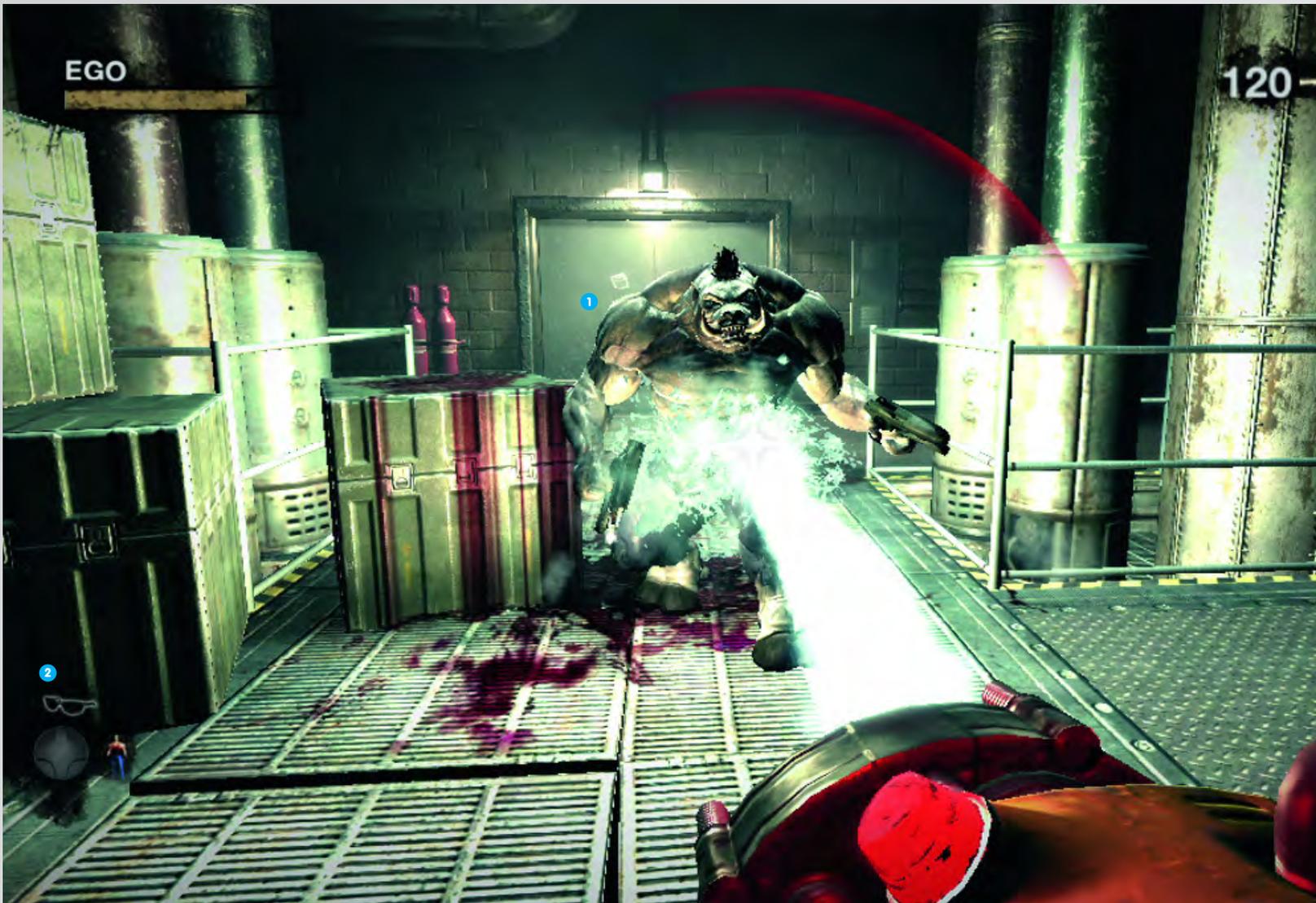
Dass ein Shooter auf schlichtes Geballer setzt, muss ja im Prinzip nichts schlechtes bedeuten. 60 Minuten des eher stupiden Gemetzels in der Welt der Orks haben wir bereits selbst gespielt, bleiben also noch mindestens sieben Stunden Spielzeit, die es mit Abwechslung zu füllen gilt. Ob das klappt, mal schauen.



Birds of Steel

System **PS3 / Xbox 360** Genre **Action / Sim** Termin 2012

Als Gefechtsimulation für die größten Luft-Schlachten des Zweiten Weltkriegs bietet Birds of Steel 20 historische und eine Vielzahl fiktiver Missionen innerhalb von acht Kampagnen. 100 der bekanntesten Flugzeugtypen sind dabei, darunter die klassische Spitfire, die P-51D Mustang oder eine Messerschmidt 109.



DUKE NUKEM FOREVER

PC PS3 X360 Genre ACTION Entwickler 3D REALMS / TRIPTYCH GAMES / GEARBOX Publisher 2K GAMES Termin ERHÄLTlich Spieler 1-8 USK 18

Der pubertärste Egoshooter ist zurück. Es hat 14 Jahre gedauert und man merkt's.

Es lässt sich einfach nicht leugnen und es ist permanent spürbar: Duke Nukem Forever hat einfach mal 14 Jahre Produktionszeit hinter sich. Das ist natürlich im Prinzip komplett grotesk, und das jetzt fertige Endprodukt kann unmöglich eine solche Entwicklungszeit rechtfertigen. Darum ist diese Tatsache so weit wie möglich außer Acht gelassen worden bei der Kritik. Stattdessen haben wir das Spiel als das genommen, was es ist: Ein selbstbewusster Egoshooter, der sich nicht allzu ernst nimmt, aber einige große Probleme hat.

Doch das Gute zuerst. Das Spiel liefert ein erfrischendes Erlebnis, weil es klinisch gereinigt wurde von all dem Pathos und der Melodramatik, die das Genre sonst durchdringt. Es gibt keine persönlichen Tragödien oder kalt berechnete Cliffhanger. Stattdessen geht es darum, hässliche Aliens in ihre Einzelteile zu zerlegen, Zeug in die Luft zu jagen, Brüste anzustarren und flache Einzeiler zu klopfen. Es ist dumm, kitschig und oft sexistisch, aber genau deswegen lustig und erfrischend.

Das Tempo im Spiel ist sehr hoch und es gibt eine starke Betonung auf möglichst viel Abwechslung. Es geht vom Casino in Las Vegas hinaus auf die Straßen, dann hinein in faulige, schleimige Alienhöhlen, um weiter in die Wildnis zu rennen. Währenddessen fährt man riesige Monstertrucks und wird an mehreren Stellen



GEILE GRAFIK

Leider nein. Die ist nämlich eher schwach und ziemlich uneinheitlich. Die ersten drei Level sehen 14 Jahre alt aus, die letzten drei sind moderner, mit korrektem Schattenwurf.

LANGE LADEZEITEN

Die Ladezeiten der Level nerven ziemlich. Wenn ein Level neu geladen werden muss, dauert das bei den Konsolen über eine Minute. Jedes Mal.

eingeschrumpft. Getränkedosen und Hamburger sind plötzlich ziemlich mächtig.

Das Waffenarsenal ist klassisch und riesig. Die meisten der Wummen haben einen wunderbaren und befriedigenden Sound beim Abfeuern. Besonders gut gefallen die Rohrbomben, die es aus dem guten alten Duke Nukem 3D ins Spiel geschafft haben - hach, ein echtes Vergnügen sind die Teile. Nur wenige Spiele

AUSFLUG IN SCHLEIMIGE, FAULIGE ALIENHÖHLEN

haben bessere Granaten. Aber auch etwas so Alltägliches wie die zuverlässige Schrotflinte hat genau das richtige Gewicht und einen perfekten Kick als Sound-Effekt.

Leider gibt es viele Stellen in Duke Nukem Forever, an denen überdeutlich wird, dass das Spiel eigentlich vor vier Jahren hätte veröffentlicht werden müssen. An diesen Stellen wirkt die Technik schlicht und einfach veraltet. Die Ladezeiten sind teils ziemlich lang, vor allem im Vergleich mit neueren Unreal-Games, die auch



3 BRUST RAUS

Der Humor ist pubertär und dumm, wie immer schon in der Serie. Und der Duke trifft eine Menge fast nackter Damen - die ihn natürlich alle gleich wollen.

4 STEROIDE & BIER

Der Duke darf lecker Steroide futtern, um superstark zu werden. Oder sich mit Bier volllaufen lassen, um die Abwehr zu verbessern.

mal ohne Ladezeiten auskommen. Die Auflösung der Texturen ist gering und selbst wenn versucht wird, das geschickt zu verstecken, kommt der Detailgrad nicht an moderne Standards heran.

Dazu gesellen sich manchmal seltsame Fehler bei den Animationen, dazu sehen viele Charaktermodelle eher eigenartig und fast falsch aus. Das Leveldesign ist nicht immer makellos und es kommt an einigen Orten zu Problemen. In manchen Kämpfen ist man tot, bevor man überhaupt irgendeine Idee hat, warum und wieso und was überhaupt hier gerade geschieht. Zusammen mit den Ladezeiten ist das ziemlich frustrierend.

Aber Duke Nukem Forever hat seine Momente - und an den besten Stellen ist es wirklich gut. Das Spiel ist weit von der Katastrophe entfernt, die man hätte befürchten können. Es ist zu oft einfach zu alt, aber es erinnert auch an bessere Zeiten, als Ego-Shooter nicht alle so verdammt ernst waren.

Duke Nukem Forever ist bei weitem nicht perfekt, aber es ist sicherlich absolut wert, gespielt zu werden.

7

Rasmus Lund-Hansen



ALICE: MADNESS RETURNS

PC PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler SPICY HORSE GAMES
Publisher EA Termin ERÄLTICH Spieler 1 USK 16

American McGee hat als sein Lebensziel ausgegeben, der „nächste Walt Disney zu werden, nur ein bisschen gemeiner“. Ein bewundernswertes Ziel. Der exzentrische Entwickler war auf dem richtigen Weg mit seinem düsteren Alice im Jahr 2000, aber das seichte Scrapland und das üble Bad Day L.A. ließen uns die Hoffnung verlieren. McGee ist nun mit seinem eigenen Studio Spicy Horse ins Wunderland zurückgekehrt. Eine sehr weise Entscheidung.

Alice: Madness Returns ist wieder schön irre und angenehm einnehmend von Anfang bis Ende. Alice ist eine junge Frau mit großen Problemen. Nachdem ihre Familie bei einem Unfall komplett verstarb, landete die Kleine in einer psychiatrischen Klinik und musste ihre dunkle Seele erkunden. Jetzt ist sie wieder frei, aber bei weitem nicht gesund. Wieder muss sie einen Trip hinein in ihr Innerstes absolvieren, um die Dunkelheit zu vertreiben - das wird eine abenteuerliche Reise mit viel Abwechslung. Kämpfe mit wundersamen Waffen wie dem Pfeffermühlenmaschinengewehr gehören dazu, Minispiele, Rätsel lösen und viele Plattformer-Elemente. In der Summe ein wirklich gutes Spiel, das nur einen, allerdings gewichtigen Nachteil hat.

Die Grafik pendelt andauernd zwischen toll und furchtbar hin und her. Ich liebe die verzerrte Ästhetik und all die Variationen. Aber rein technisch ist es selten gut, wenn matschige Texturen zusammen mit immer

ABENTEUERLICHE REISE MIT VIEL ABWECHSLUNG

wieder pixeligen Umgebungen auftauchen. Und: Die Kämpfe nerven manchmal, wenn man viele Feinde auf unterschiedliche Art und Weise gleichzeitig besiegen muss. Aber das Positive siegt: hervorragendes Tempo, makellose Steuerung, man will sehen, was sich Unheimliches hinter der nächsten Tür befindet. American McGee und Spicy Horse ist es gelungen, ein echt beeindruckendes Märchen für Erwachsene

zu zaubern. Ich möchte einfach nicht aufhören zu spielen.

8

Jesper Karlsson

DUNGEON SIEGE III

PC PS3 X360

Genre ACTION, ROLLENSPIEL Entwickler OBSIDIAN ENTERTAINMENT
 Publisher SQUARE ENIX Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-2 USK 12



Es gab offenbar große Ambitionen für Dungeon Siege III. Der Entwickler verpasste dem Spiel eine vielschichtige Geschichte, die sich aus vielen Perspektiven erleben lässt. So viel wollten sie erreichen und am Ende fehlte dann offenbar die Zeit.

Die 10. Legion war der Stolz des Königreichs Ehb und soll wieder zu alter Stärke zurückzuführen. Aus einer von vier Perspektiven können wir diese Geschichte selbst erleben. Alle Helden sind der Legion verbunden und haben individuelle Fähigkeiten, Talente und Spielweisen. Zusätzlich zu ihren festen Waffen werden sie mit passiv wirkenden Talenten verbessert. Drei mal drei Möglichkeiten sind das am Ende, die wunderbar auf den Aktionstasten abgelegt werden dürfen. Für den PC wurde die Steuerung nicht optimiert und kann auch nicht angepasst werden. Man sollte also einen Controller parat haben.

Der große Kniff, der Obsidian gelungen ist, zeigt sich in der Geschichte selbst. Egal, welchen Charakter wir zu Beginn auswählen und egal, wie wir uns bei Entscheidungsfragen verhalten, wir werden immer die gleichen



1 LICHT & SCHATTEN

Im späteren Verlauf des Spiels sehen die Gegner spektakulärer aus, aber die Umgebung wirkt dafür trister und einfallloser. Was bleibt, sind hübsche Lichteffekte beim Einsatz von Fertigkeiten. Jeder der vier Charaktere beherrscht andere.

2 EINGEBAUTES NAVI

Ein nettes kleines Feature sind die wie Brotkrumen durch das Level verlaufenden Leuchtpunkte. Sie können jederzeit aktiviert werden und weisen uns den Weg durch die aktuelle Quest. Gerade, wer im Gefecht schnell die Orientierung verliert, wird gern darauf zurückgreifen.

Schauplätze besuchen. Was sich ändert, sind die Hintergrundinformationen, die wir bekommen und das Ende. Die Flexibilität geht nicht zu Lasten der Qualität. Die fällt lediglich zum Ende etwas ab, was an der fehlenden Entwicklungszeit liegt.

Technisch ist Dungeon Siege III gehobene Mittelklasse. Die Schauplätze wirken stimmig, hier und da gibt's sogar hübsche Lichteffekte. Die großen Höhepunkte aber bleiben schon wegen der distanzierten Kameraperspektive aus. Stattdessen beschleicht einen beim Durchstreifen so mancher Abschnitte das Gefühl, dass mit dem Baukasten gearbeitet wurde. Das größte Problem ist, dass man sich offenbar nicht so recht entscheiden wollte, ob das Spiel nun mehr ein Hack'n'Slay ist oder in Richtung Rollenspiel tendiert. Fans beider Lager werden enttäuscht. Das

IST DAS NUN HACK'N'SLAY ODER EHER EIN ROLLENSPIEL?

größte Manko aber ist der Koop-Modus, denn hier wird der Fortschritt für Handlung und Charakter nur für einen Spieler gespeichert, was die Lust an Online-Partien fast gänzlich eindampft. Dungeon Siege III hat sich an etwas Großem versucht, verzichtet aber in letzter Konsequenz leider auf den Tiefgang. Es bleibt nach fast 15 Stunden ein ernüchterndes Gefühl zurück, dass Potenzial verschenkt wurde.

7

Martin Eiser



DIRT 3

PC PS3 XBOX 360

Genre RENNSPIEL Entwickler CODEMASTERS
 Publisher KOCH MEDIA Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-8 USK 12

Das hier ist natürlich mehr als ein profanes Spaß-Action-Rally-Rennspiel - aber trotzdem ist es vor allem eins: Ein Spiel, das unglaublich viel Spaß macht. Eigentlich soll man einen Text ja nicht mit dem Ergebnis einer Analyse beginnen, aber bei DIRT 3 führt einfach kein Weg daran vorbei. Lange nicht mehr hatte ich bei einem Rennspiel das Gefühl, einfach immer weiter spielen zu wollen bis in den frühen Morgen.

Das liegt vor allem an Gymkhana. Ein sperriger Name für ein völlig unsperriges Konzept - denn Gymkhana ist frei choreografierter Rennsport, eine Mischung aus Eiskunstlauf und Rugby im überzüchteten Rally-Geschoss - fast ohne Regeln. Dann werden alte Industriegebiete und dort zusammengebaute Parcours zweckent-

WILDE DRIFTS DURCH RÖHREN UND DONUTS UM PFEILER HERUM

fremdet. Der Wagen fliegt in atemberaubenden Manövern durch die Gegend, perfekt und auf den Punkt gesteuert - wenn man die Steuerung verinnerlicht hat. Donuts um Pfeiler und Reifenstapel herum, wilde Drifts durch Betonröhren und unter Lkw hindurch, immer voll am Limit. Ja, genau das ist DIRT 3: ein riesiger, spannender, toller Autospielplatz. Ein Rennspielabenteurer.

Gymkhana hat weitgehend die Buggy- und Truck-Rallys aus den Vorgängern der Serie ersetzt. Die haben ohnehin nie das Beste der Serie gezeigt - und so spielt sich DIRT 3 nicht nur besser, es macht auch den Karrierefortschritt angenehmer, irgendwie flüssiger. Die traditionellen Modi sind noch existent, konventionell und selbstsicher. Rally, Rallycross, Head 2 Head, Trailblazer, Drift Showcase, Landrush - das alles ist nichts Neues und fühlt sich auch nicht so an. Es ist gut gemachte Rally-Action, Colin McRae wäre stolz, keine Frage. Aber es ist eben auch nichts, was man nicht schon einmal so oder leicht anders gespielt hätte.

Ganz im Gegensatz zu Gymkhana, das schon im Alleingang rockt.

9 Christian Gaca



INFAMOUS 2

PC Genre ACTION Entwickler SUCKER PUNCH Publisher SONY Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 18

Es ist die Geschichte eines Helden, der eigentlich keiner sein wollte. Cole MacGrath könnte einem Comic entsprungen sein, aber er wurde exklusiv für Sony konzipiert. Mit Infamous 2 meldet er sich kraftvoll zurück. Empire City liegt in Schutt und Asche. Wir konnten das Biest nicht aufhalten. Mit Cole sind wir auf dem Weg nach New Marais, um den Wissenschaftler Wolfe zu finden. Er soll eine Antwort auf die Frage haben, wie dem Ungetüm beizukommen ist. Eine Maschine, die dem Biest die Kraft entzieht und uns stärker macht.

New Marais ähnelt New Orleans. Es ist eine lebendige, bunte Stadt mit dem Charme und der Ästhetik des amerikanischen Südens - es gibt heruntergekommene Viertel, Industriegebiete und pompöse Kirchen und Theater. Sie wurde nach einer schweren Flut zu einem Paradies und strotzt vor Freiheit. Doch mit Joseph Bertrand III kippte die Stimmung. Seine Miliz hat New Marais in einen Hochsicherheitstrakt verwandelt und geht hart gegen jeden vor, der anders denkt oder aussieht.

Die Geschichte bietet eine Struktur, die komplexer ist als im Vorgänger. Sie ist umfangreicher und der Fokus liegt diesmal darauf, was um ihn herum passiert, wie die Umgebung auf ihn reagiert - vor allem in Abhängigkeit davon, ob er Gutes oder Böses tut. Einige Aufgaben sind schließlich moralisch fragwürdig und es ist an uns, wie wir



1 LUFTIGE ELEGANZ

Es ist erstaunlich, dass Cole selbst so wunderbar animiert ist, wenn er sich elegant über Straßen und Häuser hinweg durch die Stadt bewegt, aber so manchem Feind diese Eleganz und Animations-Qualität nicht vergönnt ist

2 LEICHT GEMACHT

Wenn Gegner gerade mit einem Überfall oder einer Entführung beschäftigt sind, als Teil einer der zufällig generierten Mini-Missionen, dann wird es uns mit dem Überraschungseffekt relativ leicht gemacht, sie zu über-rumpeln.

damit umgehen. Cole besitzt selbstverständlich noch immer elektrische Kräfte, aber diesmal sind seine Fähigkeiten deutlich abwechslungsreicher. Komplet neu ist die Nahkampfwaffe Amp, die uns unser Kumpel Zeke gebaut hat. Damit können wir Gegnern einheizen, ohne dass wir hinterher ständig an die Steckdose müssen. Denn Cole kann zwar mit Strom ordentlich austeilen, aber seine Ladung ist begrenzt. Trotzdem macht es natürlich mehr Spaß, mit elektrischen Granaten zu werfen, Blitze zu verschießen oder elektrische Stöße auszusenden. Außerdem beherrschen wir die Kraft, Gegenstände hochzuheben und zu werfen.

EGNERN EINHEIZEN, OHNE STÄNDIG AN DER STECKDOSE ZU KLEMMEN

Optisch macht der Titel noch mehr her als der Vorgänger. Nicht nur die Umgebung wirkt durch die buntere Farbpalette und wunderbare Lichteffekte interessanter, auch die Charaktere sind deutlich detaillierter und die Animationen glaubwürdiger. Cole selbst ist das beste Beispiel für diese Entwicklung. Und auch bei den Gegnern gibt es ein paar echte Leckerbissen, bei denen das Gefecht eine wahre Freude ist. Schade ist nur, dass die Feinde weniger durch ihre Intelligenz, sondern maximal durch ihr zahlreiches Auftreten glänzen.

Ein neues Multiplayer-Feature lässt uns sogar eigene Missionen bauen. Die Werkzeuge sind dafür brauchbar, wenn auch ein bisschen kompliziert. Aber wer sich daran versucht und gute Ergebnisse liefert, kann seine Missionen bald von der ganzen Welt bewundern lassen, denn von Usern erstellte Inhalte werden automati-

siert in das Spiel integriert. Außerdem gibt es die Möglichkeit, die Missionen anderer Spieler zu bearbeiten und damit noch zu verbessern.

9

Martin Eiser



RED FACTION: ARMAGEDDON

PC PS3 X360 Genre ACTION Entwickler VOLITION Publisher THQ Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4 USK 18

„Never change a winning team“ ist eine bekannte Erfolgsformel. Davon abzuweichen, ist entweder mutig oder leichtsinnig. Je nachdem, wie das Ergebnis ausfällt. Red Faction: Armageddon macht praktisch alles anders als sein Vorgänger. Es geht immer noch darum, so viel wie möglich kaputt zu machen und das funktioniert so gut wie im Vorgänger. Ansonsten haben die Entwickler praktisch alles über den Haufen geworfen und sind vom Open-World-Spiel zur absoluten Linearität übergegangen. Begründet wurde dieser Umbruch damit, dass der Fokus auf das Erzählen der Geschichte gelegt wurde.

Für ein Spiel aus dem Jahr 2011 sieht Red Faction: Armageddon nicht sonderlich hübsch aus. Die Protagonisten weisen keinen hohen Detailgrad auf und auch die Texturen sind nichts Besonderes. Dazu kommt die ziemlich triste Optik der Höhlen und der Marsoberfläche. Was das Spiel am Ende doch wieder so ansehnlich macht, sind die imposanten Effekte der Waffen. Auch ihr Konzept ist interessant. Die Magnet-Gun etwa fördert kreative Spielweise, ist aber einfach zu mächtig. Neben den zahlreichen Waffen steht Darius die Nano-Schmiede zur



1 VERBESSERUNGEN

Für ein lineares Spiel sind sehr wenige geskriptete Szenen am Start. Gefährlich inszenierte Momente und ein „Das war ja knapp“-Gefühl stellen sich kaum ein - auch nicht bei Höhlenmutanten wie dem Behemoth.

2 ZEITREISE

Die Singularitätskanone, die unsere Gegner in einem winzigen schwarzen Loch verschwinden lässt, macht allein schon darum so viel Spaß, weil sie so gut aussieht.

Verfügung, die jede Menge nützliche Fähigkeiten verleiht. Die beste ist die Reparaturfunktion, die alles wieder herstellt, was Darius zuvor zerstört hat.

DIE MAGNET-GUN FÖRDERT KREATIVE SPIELWEISEN, IST ABER EINFACH ZU MÄCHTIG

Im ersten Drittel des Spiels bieten die Missionen wenig Abwechslung. Gehe dorthin, sammle das ein, repariere jenes - dazu immer wieder Gegnerwellen. Trotz etwas mehr Abwechslung schafft es das Spiel nicht, später Fahrt aufzunehmen. Für etwas Abwechslung sorgen der Koop- und Zerstörungsmodus. Im Koop werden wir mit bis zu drei weiteren Spielern in kleinere Level gesteckt und müssen Gegnerwellen trotzen. Nicht sonderlich einfallsreich, macht aber eine Menge Spaß. Im Zerstörungsmodus verwandelt sich das Spiel in eine Highscore-Jagd. Hier können wir uns völlig ungestört auf einer kleinen Map austoben und mit geschickten Gebäudeabbrüchen und Sprengungen den Multiplikator in die Höhe treiben, Zeit-Boni kassieren und Punkte absahnen.

7 Trotz der Kritik ist es ein ordentliches Spiel, eine gute Sieben. Leider versäumt der Titel, mehr aus seinem Potenzial zu machen.

David Moschini



Liebliche

Die Kritiken zu allen von uns besprochenen Spielen finden sich unter www.gamereactor.de

Die Regale stöhnen unter der Last der vielen Videospiele. Doch niemand will das stets knappe Geld in schlechte Games investieren. Nie eine schlechte Wahl sind da die Gamereactor-Liebliche.



Kraftvolle Konsole, die gleichzeitig ein Blu-ray-Player ist

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

Die Playstation 3 ist das kompletteste Entertainmentgerät unter den Spielkonsolen. Innen arbeitet ein 3,2 Gigahertz starker Cell-Prozessor von Toshiba und eine Nvidia-Grafikkarte. Die PS3 ist auch ein Blu-ray-Player und kommt mit integrierter Festplatte, die je nach Version bis zu 320 GB Speicherplatz bietet. Ein WLAN-Adapter ist auch eingebaut. Das kostenlose Playstation Network bietet Onlinespiele, Musikvideos via Vidzone, den Filmdienst Qriocity und die Avatarwelt Playstation Home. Wer ein Playstation Plus-Abo kauft, bekommt Zugang zu exklusiven Demos. Aktive Spieler nutzen die Bewegungssteuerung Playstation Move. Und einige Games unterstützen sogar stereoskopisches 3D.



Gamereactor Top 15 Playstation 3

PLATZIERUNGEN: Gamereactor listet die 15 besten Spiele für jede wichtige Plattform auf. Die Liste ändert sich jeden Monat.

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	Grand Theft Auto IV Rockstar hat eine riesige, dynamische und vor allem lebendige Welt geschaffen - ein echter Klassiker.	Action	Take 2	10/10
02	Red Dead Redemption Das coolste Western-Spiel aller Zeiten - inklusive rauchender Colts und schwingender Lassos.	Action	Take 2	10/10
03	Dragon Age II Eine wunderbare, magische Welt zum Entdecken und Erobern - erdacht vom Rollenspiel-Meister BioWare.	Rollenspiel	EA	10/10
04	Uncharted 2: Among Thieves Charmebolzen Nathan Drake ist wieder auf hochglanzpolierter Schatzsuche mit Popcorn-Garantie.	Action	Sony	9/10
05	Call of Duty: Black Ops Es ist der Triumph von Treyarch über Infinity Ward - ein unerbittlicher, virtueller Krieg, der uns mitreißt.	Action	Activision	9/10
06	Rock Band 3 Die Jungs von Harmonix haben Musik im Blut und dieses Spiel ist der beste Beweis dafür.	Musik	EA	10/10
07	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Kriege der Zukunft sind hochgerüstet, schmutzig und hart. Snake ist alt, grau und zäh. Ein Meisterwerk.	Action	Konami	9/10
08	God of War III Dritter Streich der mythologischen Orgie mit Kratos - rohe Gewalt und bombastische Bosskämpfe.	Action	Sony	9/10
09	Pro Evolution Soccer 11 Realistische, ausgeglichene Simulation, die Fußball-Freunde durch ihre Atmosphäre absolut fesselt.	Sport	Konami	9/10
10	NEU! L.A. Noire Rockstar kann auch Krimi und beeindruckt mit atemberaubender Technik und großartiger Atmosphäre.	Abenteuer	Take 2	9/10
11	Assassin's Creed: Brotherhood Im zweiten Teil der Ezio-Trilogie geht es auf ein großes Abenteuer nach Rom - inklusive Multiplayer.	Abenteuer	Ubisoft	9/10
12	Little Big Planet 2 Abwechslungsreicher Plattformer mit unendlich vielen Möglichkeiten, die unsere Kreativität fordern.	Jump'n'Run	Sony	9/10
13	Need for Speed: Hot Pursuit Im Geschwindigkeitsrausch geben wir weiter Gas und legen uns dafür nur zu gern mit der Polizei an.	Rennspiel	EA	9/10
14	NEU! Portal 2 Um dem Wahnsinn von Glados zu entkommen, müssen wir wieder Köpfchen und Geschick beweisen.	Puzzle	EA	9/10
15	Heavy Rain Bedrückende, emotionale Geschichte, die von der intensiven und eindringlichen Erzählweise lebt.	Abenteuer	Sony	9/10

Die Gamereactor-Lieblichen sind ein persönlicher Einkaufsratgeber und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter Gamereactor.de zu finden.

KAUFEN

INFAMOUS 2

SUCKER PUNCH / SONY

Es geht um den ehemaligen Fahrradkurier Cole MacGrath. Nach einer gewaltigen Explosion, bei der mehrere Stadtteile von Empire City zerstört wurden, ist Cole wie elektrisiert. Er verfügt über Kräfte, die ihm Macht verleihen, welche er nun für gute oder schlechte Zwecke nutzen kann. Es sind also persönliche Entscheidungen, die Auswirkung auf den Charakter und damit auch auf die Handlung haben.

Toll, weil wir selber Level bauen können, die dann allen zu Gute kommen.

Für Fans von elektrischer Energie.



KAUFEN

DUNGEON SIEGE III

OBSIDIAN ENTERTAINMENT / SEGA

Es geht um vier einzigartige Helden, die beim Wiederaufbau der 10. Legion Unterstützung leisten und in einem geradlinigen, aber gut erzählten Abenteuer mit Waffen und Magie eine Menge Gegner wegputzen. Und wie es sich für einen Dungeon-Crawler gehört, gibt es beim Durchstreifen der ritterlichen Welt natürlich auch den einen oder anderen Schatz zu bergen.

Toll, weil es viele Möglichkeiten bietet, das Abenteuer zu einem ganz persönlichen zu machen.

Für Fans von Action mit ein wenig Tiefgang.



KAUFEN

WHITE KNIGHT CHRONICLES 2

LEVEL 5 / SONY

Es geht um die Fortsetzung der weiterhin eher belanglosen Geschichte eines Jungen, der auserwählt ist, einen Pakt mit dem White Knight zu schließen. Nach und nach entfaltet sich aber die große, wunderbare Onlinewelt, die den eigentlichen Kern des Spiels darstellt und in der wir nicht nur gemeinsam mit anderen Quests lösen, sondern auch unsere eigene Stadt aufbauen können.

Toll, weil wir mit dem Kauf den ersten Teil als Bonus mit dazu bekommen.

Für Fans von Level 5-Rollenspielen.



ACHTUNG

LET'S DANCE WITH MEL B

LIGHTNING FISH / BLACK BEAN

Es geht um ein weiteres Tanzspiel für die Sony-Konsole, wobei dieses vom Ex-Spice Girl Mel B präsentiert wird. Mit dabei sind 28 lizenzierte Songs von Lady Gaga über Mika bis hin zu Spandau Ballet. Erforderlich ist natürlich Playstation Move und es gibt einen Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler. Qualitativ erwartet uns in etwa das, was schon beim ähnlich lautenden Fitness-Spiel zu mittelmäßigen Bewertungen geführt hat.

Toll, weil auch Wannabe auf der Trackliste ist.

Für Fans von Rhythmus und Tanz.





SONY PSP

INFORMATION

Hersteller SONY
 Premiere 01.09.2005
 Media UMD/MS/DLC
 Gewicht 189 GRAMM
 Maße 170x74x19
 Preis 149 EURO

Die Playstation Portable hat schon einige Jahre auf dem Buckel. Die Spiele sind als UMD-Discs oder als Downloads via Playstation Store am Start. Auf UMD werden auch Spielfilme angeboten. Die PSP gibt es aktuell als Lite- oder Go-Variante. Beide bieten WiFi und Wlan für Onlinespiele.

Gamereactor Top 5 PSP

Nr.	Titel	Wertung
1	God of War: Ghost of Sparta	10/10
2	FIFA 11	9/10
3	Pro Evolution Soccer 2011	9/10
4	Gran Turismo	8/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	8/10

Viel Leistung, großartiger Onlinedienst und optimierte Oberfläche

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

Hersteller MICROSOFT
 Premiere 02.12.2005
 Media DVD
 Signal HDMI
 Gewicht 2,9 KG
 Maße 270x75x264
 Preis 229 EURO

Microsoft veröffentlichte die originale Xbox 360 im Dezember 2005. Im Sommer 2010 wurde das alte Modell von der Xbox 360 S ersetzt. Die ist schlanker, hat eine größere Festplatte mit bis zu 250 GB Platz, dazu USB-Anschlüsse, weniger Lärm und einen fest verbauten Wlan-Adapter. Die Xbox 360 hat eine Grafikkarte von ATI und einen Drei-Kern-Power-PC-Prozessor von IBM mit 3,2 Gigahertz Leistung und 512 MB Arbeitsspeicher. Der großartige, aber nicht kostenlose Online-Service Xbox Live ist ein starkes Argument für die Xbox 360. Er bietet Onlinespiele, Filmdownloads und Downloadgames. Die neue Bewegungssteuerung Kinect soll Microsoft helfen, die Konsole bis 2015 am Markt zu halten.



Gamereactor Top 15 Xbox 360

PLATZIERUNGEN: Gamereactor listet die 15 besten Spiele für jede wichtige Plattform auf. Die Liste ändert sich jeden Monat.

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	Halo: Reach Epicke Weltraumschlachten auf dem Planeten Reach und Bungies grandioser Abschied von der Serie.	Action	Microsoft	10/10
02	Grand Theft Auto IV Niko Bellics Weg an die Spitze des organisierten Verbrechens ist großartig. Kaufen! Kaufen! Kaufen!	Action	Take 2	10/10
03	Half-Life 2: The Orange Box Valves eierlegende Wollmilchsau, die uns nach allen Regeln der Kunst mit erstklassiger Action versorgt.	Action	EA	10/10
04	Mass Effect 2 Fette Kämpfe im All und wunderschöne Dialoge in Biowares epischem Science-Fiction-Rollenspiel.	Rollenspiel	EA	10/10
05	Red Dead Redemption Vergessen wir Gun, Call of Juarez und Gunsmoke - das hier ist das erste echte Western-Abenteuer.	Action	Take 2	10/10
06	Dragon Age II Der Kampf Gut gegen Böse geht weiter und wurde besser, weil er auf Schwarz-Weiß-Malerei verzichtet.	Rollenspiel	EA	10/10
07	Call of Duty: Black Ops Lange war nicht klar, ob der Vorgänger von Infinity Ward übertroffen werden kann. Dann kam Black Ops.	Action	Activision	9/10
08	Crysis 2 Saubere Grafik und viele Möglichkeiten für uns und unseren Nanosuit in dieser Action-Perle von Crytek.	Action	EA	9/10
09	Battlefield: Bad Company 2 Mit ihrem Shooter schießen Dice direkt in das Revier von Call of Duty: Modern Warfare 2 - mit Erfolg.	Action	EA	9/10
10	NEU! L.A. Noire Verhöre, Täter und Verdächtige aus der Perspektive eines Polizisten in den Vierziger Jahren - wunderbar.	Abenteuer	Take 2	9/10
11	Bioshock Im Unterwasserparadies Rapture lief alles schief - ein gruseliges Abenteuer auf dem Meeresgrund wartet.	Action	Take 2	9/10
12	Fable III Einmal selbst König sein, diese Chance schenkt uns Molyneux im zur Simulation mutierten Rollenspiel.	Rollenspiel	Microsoft	9/10
13	Dead Space 2 Neue Waffen, neue Level und noch furchteinflößendere Gegner machen Clarkes zweite Runde so gut.	Action	EA	9/10
14	NEU! Dirt 3 Schnelles und abwechslungsreiches Rally-Fest mit neuem Gymkhana-Modus und hübschem Multiplayer.	Rennspiel	Codemasters	9/10
15	Mafia II Mit dem Mafia-Epos von 2K Czech tauchen wir in authentisches und gut gemachtes Abenteuer ein.	Action	Take 2	9/10

Die Gamereactor-Liebhaber sind ein persönlicher Einkaufsberater und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter Gamereactor.de zu finden.

KAUFEN

SHADOWS OF THE DAMNED

GRASSHOPPER MANUFACTURE / EA

Es geht um ein Third-Person-Action-Adventure, einen potenten Mix aus Tequilasaufen wie in Stranglehold und dem Action-Horror der Resident Evil-Serie. Das liegt am Entwickler und der Vision von drei großen Videospieldesignern Japans. Darum ist das Game, wie eigentlich zu erwarten war, ein kleines bisschen neben der Spur oder, nun ja, ziemlich schrullig. Toll, weil es so ehrlich wahnsinnig ist und insbesondere Japano-Fans glücklich macht. Für Fans von Bayonetta, Vanquish, Irrsinn.

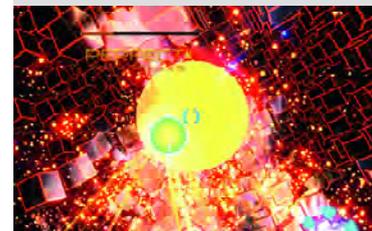


KAUFEN

CHILD OF EDEN

Q ENTERTAINMENT / UBISOFT

Es geht um ein Musikspiel, das gleichzeitig ein absurder und ziemlich bunter Weltraumshooter ist. Rez-Fans haben das Teil sowieso fest auf ihre Kaufliste gepackt - alle anderen sollten dem besonders optisch sehr interessanten Game eine Chance geben. Wer die Bewegungssteuerung Kinect besitzt, kommt um einen Kauf fast nicht herum. Toll, weil uns Macher Tetsuya Mizuguchi Videospiele so richtig fühlen und spüren lässt, jedenfalls dann, wenn wir die Bewegungssteuerung benutzen. Für Fans von Rez und Lumines Live.

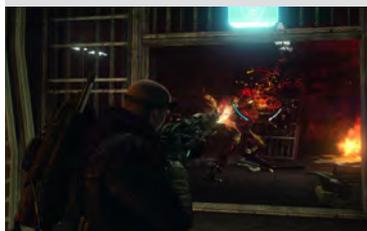


KAUFEN

RED FACTION: ARMAGEDDON

VOLITION / THQ

Es geht um Darius Mason, den Enkel von Alec Mason, der im Vorgänger noch für die Freiheit der Arbeiter kämpfte. Darius ist, wie die anderen Marsbewohner auch, dazu gezwungen, im Untergrund zu leben. Kult-Anhänger haben den Terraformer zerstört und somit die Marsoberfläche unbewohnbar gemacht. Aus Versehen lässt Darius eine riesige Armee von Unwesen frei, die es von nun an zu bekriegen gilt. Toll, weil man alles zerlegen kann. Für Fans von wilder, stupider Zerstörung.



ACHTUNG

DUKE NUKEM FOREVER

GEARBOX / 2K GAMES

Es geht um die Konsolenversion vom Duke, die leider unter ziemlich langen Ladezeiten und qualitativ sehr abwechslungsreicher Grafik leidet, gerade auf der Xbox 360. Wenn man über eine Minute lang auf den Neustart eines Levels warten muss, ist das für ein Unreal-Engine-Game in dieser Qualität einfach viel zu viel. Toll, weil es auch auf der Konsole ehrliche, direkte Shooteraction bietet, mit den plattesten aber darum schönsten Sprüchen der Gamesgeschichte. Für Fans von Duke Nukem, was sonst?!?





NINTENDO DS / DSI

INFORMATION

Hersteller Nintendo
 Premiere 11.03.2005
 Media Cartridge
 Gewicht 235 GRAMM
 Maße 149x85x29
 Preis 139 EURO

Der Nintendo DS ist ein kleines Multitalent. Von den beiden Bildschirmen hat der untere eine Touch-Oberfläche. Mittlerweile gibt es mehrere Varianten des Handheld. Die aktuellste ist der DSI, der auch eine Kamera und Anschluss an den DSiware-Shop für Downloadgames bietet.

Gamereactor Top 5 Nintendo DS

Nr.	Titel	Wertung
1	Picross 3D	10/10
2	Professor Layton und die verlorene Zukunft	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Last Window: Das Geheimnis von Cape West	9/10
5	New Super Mario Bros.	9/10

Das Bewegungswunder für die ganze Familie

NINTENDO WII

INFORMATION

Hersteller NINTENDO
 Premiere 07.12.2006
 Media DVD
 Signal KOMPLEMENTE
 Gewicht 1,2 KG
 Maße 55.4x44x225
 Preis 149 EURO

Trotz vergleichsweise schlechter Hardware-Leistung und fehlender HD-Optik ist Nintendos Wii weltweit ein riesiger Erfolg. Es liegt wohl an der neuen Erfahrung, welche die Bewegungssteuerung geliefert hat - in Kombination mit tollen Nintendo-Games. Onlinespiele laufen auf der Wii kostenlos, aber mit einem komplizierten Freundescode-System. Der Online-Shop ist gut sortiert, bietet Zugriff auf viele Klassiker und das Wiivare-Indie-Paradies. Und wer wären wir, wenn wir die Miis vergessen würden, die tollen Nintendo-Avatare. Mittlerweile hat Nintendo die Wii Motion Plus nachgelegt, eine verfeinerte Version der Wiimote.



Gamereactor Top 15 Nintendo Wii

PLATZIERUNGEN: Gamereactor listet die 15 besten Spiele für jede wichtige Plattform auf. Die Liste ändert sich jeden Monat.

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	Super Mario Galaxy 2	Jump'n'Run	Nintendo	10/10
02	Super Mario Galaxy	Jump'n'Run	Nintendo	10/10
03	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Abenteuer	Nintendo	10/10
04	Super Smash Bros. Brawl	Kampfspiel	Nintendo	9/10
05	Resident Evil 4: Wii Edition	Action	Capcom	9/10
06	Metroid Prime Trilogy	Action	Nintendo	9/10
07	New Super Mario Bros. Wii	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
08	Disney Micky Epic	Jump'n'Run	Disney	9/10
09	Super Paper Mario	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
10	Mario Kart Wii	Rennspiel	Nintendo	8/10
11	Donkey Kong Country Returns	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
12	Just Dance 2	Musik	Ubisoft	8/10
13	The Kore Gang	Jump'n'Run	Pixonauts	8/10
14	Kirby und das magische Garn	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
15	De Blob 2	Jump'n'Run	THQ	8/10

KAUFEN

WII PLAY: MOTION

GOOD FEEL / NINTENDO

Es geht um die Fortsetzung des unverschämten erfolgreichen Nintendo-Hits Wii Play, der mit zwölf neuen, partytauglichen Minispielen und einer Wii Motion Plus-Fernbedienung erneuert die Verkaufscharts unsicher machen möchte. Bis zu vier Spieler mit Fingerspitzengefühl können sich mit ihren Miis ohne unnötigen Schnickschnack in lustigen Wettbewerben miteinander messen oder gehen gemeinsam auf Punktejagd.

Toll, weil wir dafür unsere Wii auch im Sommer gern mal wieder anwerfen.

Für Fans von Partyspielen für wenig Geld.



KAUFEN

HARRY POTTER: HEILIGTUMER DES TODES 2

EA / EA

Es geht um die Videospielumsetzung eines großen Finales der Harry Potter-Reihe. Im zweiten Teil verteidigen wir Hogwarts in der letzten, entscheidenden Schlacht gegen die dunklen Mächte und werden genau das nachspielen können, was zur selben Zeit auf der großen Kinoleinwand den Abschluss der extrem erfolgreichen Buchvorlage markiert.

Toll, weil wir auch mit Ginny, Neville, Molly, Seamus, Minerva, Ron und Hermine spielen können.

Für Fans vom kleinen Zauberlehrling.



KAUFEN

CARS 2

AVALANCHE / DISNEY

Es geht um die Fortsetzung der verrückten Autoraserei, welche mitten ins Chrome-Trainingscenter führt, in dem wir die bekannten Figuren trainieren können, um der weltbeste Spion zu werden. Die Autos bekommen witzige High-Tech-Waffen und können wagemutige Stunts vollführen, um Strecken erfolgreich zu absolvieren.

Avalanche hat uns das schönste Cars-Spiel geschenkt, das es gibt - inklusive Multiplayer.

Toll, weil die Cars wieder die Straßen unsicher machen.

Für Fans von witzigen Racern mit Action.



ACHTUNG

KUNG FU PANDA 2

GRIPITONITE / THQ

Es geht um den Panda Po, der mit Hilfe von Kung Fu neue Abenteuer bestreitet. Die geliebten Charaktere aus dem Film sind alle mit dabei und die Handlung ist nett. Aber leider zwingt uns THQ, das gesamte Spiel mit ihrem Zeichenbrett Udraw zu spielen. Während es zum Zeichnen wunderbar geeignet ist, geht es bei diesem actionreichen Spiel komplett unter und sorgt für ein frustrierendes Gesamterlebnis.

Toll, weil die bekannten Zeichentrickhelden glaubwürdig ins Spiel integriert wurden.

Für Fans von dem dazugehörigen Kinofilm.



Die Gamereactor-Liebhaber sind ein persönlicher Einkaufsratgeber und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter Gamereactor.de zu finden.

APPLE IPHONE / IPAD

INFORMATION

Hersteller APPLE
 Premiere JUNI 2007
 Media DLC
 Gewicht 130 GRAMM
 Maße 115x62x12
 Preis 629 EURO

Das Mobiltelefon mit Touchscreen hat den Standard neu definiert - vor allen Dingen mit Hilfe des prall gefüllten Appstores. Mittlerweile ist das iPhone 4 am Start und es wird bald mit Version 5 gerechnet. Dazu gesellt sich das iPad als Tablet ohne Telefonfähigkeiten, dafür mit mehr Display und Rechenpower.

Gamereactor Top 5 Iphone / Ipad

Nr.	Titel	Wertung
1	Angry Birds	9/10
2	Real Racing 2	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Plants vs. Zombies	8/10
5	Zenonia	8/10

Die größte Plattform mit den meisten Möglichkeiten

PC WINDOWS

INFORMATION

Hersteller VARIERT
 Premiere 1971
 Media DVD
 Signal VARIERT
 Gewicht 2,1-4200 KG
 Maße VARIERT
 Preis VARIERT

Der PC ist weltweit die beliebteste Plattform zum Spielen - wenn wir einmal das Handy außer Acht lassen. In Folge verstärkter Software-Piraterie scheuen sich inzwischen Hersteller zwar etwas, große und teure Projekte anzuschieben, die exklusiv für diese Plattform erscheinen. Aber DirectX 11 hat der grafischen Entwicklung neuen Schub verpasst und mit Plattformen wie Steam gibt es eine unkomplizierte und kostengünstige Möglichkeit, sich mit Spielen einzudecken. Zudem unterstützen die meisten Titel den Xbox 360-Controller und vereinfachen damit für Einsteiger die Steuerung. Achten sollten man vor dem Kauf eines Spiels immer auf die Systemanforderungen.



Gamereactor Top 15 PC / Windows

PLATZIERUNGEN: Gamereactor listet die 15 besten Spiele für jede wichtige Plattform auf. Die Liste ändert sich jeden Monat.

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	Half-Life 2: The Orange Box 30 Stunden Half-Life 2 sind einfach die beste Spielerfahrung, die es für das Geld gibt - alles in einer Box.	Action	EA	10/10
02	Starcraft II: Wings of Liberty Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben.	Strategie	Activision	9/10
03	Crysis 2 Aliens haben New York infiltriert - das Schicksal der Menschheit ruht auf Nano-gestützten Schultern.	Action	EA	9/10
04	Anno 1404 Perfekter und ausbalancierter kann die Lieblings-Aufbausimulation der Deutschen kaum sein. Alles drin.	Strategie	Ubisoft	9/10
05	World of Warcraft Blizzards Online-Abenteuer kennt keine Grenzen - und mit den richtigen Freunden hält es fast ewig.	Rolleispiel	Activision	9/10
06	Dragon Age: Origins Bioware hat gezeigt, dass Rollenspiele auch für Erwachsene sein können - fast schon ein Klassiker.	Rollenspiel	EA	9/10
07	Empire: Total War Der feuchte Traum von Freunden der Strategie und historischer Schlachten hat einen Namen: Total War.	Strategie	Sega	9/10
08	Mafia II Zehn Jahre banges Warten auf den Nachfolger sind vorbei und 2K Czech hat uns nicht enttäuscht.	Action	Take 2	9/10
09	Die Siedler 7 Sie wuseln wieder und haben sich entwickelt - endlich für friedliche und angriffslustige Siedler interessant.	Strategie	Ubisoft	9/10
10	Portal 2 Wieder müssen wir einen Ausweg finden und Glados schlagen - nicht mit Gewalt, sondern mit Köpfchen.	Puzzle	EA	9/10
11	Civilization V Der Strategie-Klassiker hat sich aufgehübscht und macht so süchtig wie schon vor zwanzig Jahren.	Strategie	Take 2	9/10
12	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard hat Azeroth ein neues Gesicht und Tonnen frischer Missionen verpasst - WoW, so schön.	Rollenspiel	Activision	9/10
13	Total War: Shogun 2 Riesige Schlachten im feudalen Japan erfordern all unsere Fähigkeiten als Strategie - entscheide weise.	Strategie	Sega	9/10
14	The Witcher 2: Assassins of Kings CD Projekt fesselt und fängt uns mit der gut erzählten Geschichte und atemberaubenden Präsentation.	Rollenspiel	Namco-Bandai	9/10
15	Battlefield: Bad Company 2 Viel Solo- und Multiplayer-Action, mehr Fahrzeuge und die ständige Gefahr, die Deckung zu verlieren.	Action	EA	9/10

Die Gamereactor-Liebste sind ein persönlicher Einkaufsratgeber und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter Gamereactor.de zu finden.

KAUFEN

DIE SIMS 3: LEBENSFREUDE

EA / EA

Es geht um die Möglichkeit, mit den Sims endlich die großen Ereignisse des Lebens selbst nachzuspielen. Mit dabei sind all die wesentlichen Dinge, die von der Kindheit bis ins hohe Alter so passieren. Voraussetzung ist wie üblich der Besitz der Vollversion von Die Sims 3, aber dann können geneigte Lebensplaner der virtuellen Welt ein bisschen mehr Realität einhauchen.

Toll, weil wir endlich unsere eigene Hochzeit auch virtuell ausrichten können.

Für Fans von simulierter Lebensfreude.



KAUFEN

DUKE NUKEM FOREVER

GEARBOX / 2K GAMES

Es geht um ein Spiel, was eigentlich schon vor ein fast fünfzehn Jahren hätte erscheinen sollen. Jetzt ist es fertig und wir dürfen im eher klassisch-schlichten Egoshoooter die Welt des Duke vor einer Alien-Invasion retten. Der Mann hat nämlich nach seinem letzten Abenteuer ein Spielcasino in Las Vegas eröffnet, was dumme Weise von den Außerirdischen angegriffen wird. Ein Fehler! **Toll, weil** es ehrliche, direkte Shooteraction bietet, mit den plattesten aber darum schönsten Sprüchen der Gamesgeschichte. **Für Fans von** Duke Nukem, was sonst?!?



KAUFEN

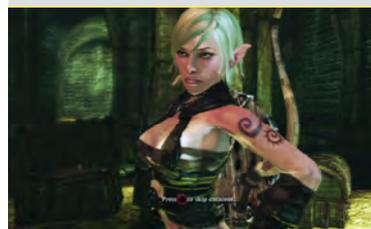
HUNTED

INXILE / BETHESDA

Es geht um keine angestaubte Neuauflage in Hunted: Die Schmiede der Finsternis. Es ist ein Third-Person-Actionspiel, das von Grund auf mit dem Koop-Modus im Hinterkopf entwickelt wurde. Koop via Internet versteht sich, kein schnödes Split-Screen-Zeug. Wir spielen entweder mit dem Elfen-Jäger Ilara oder dem menschlichen Kämpfer Thaddick. Ob Magie oder prügeln mit Waffen, beides ist absolut möglich.

Toll, weil es dem Dungeon-Genre etwas von seinem Glanz zurück gibt.

Für Fans von Bard's Tale, Wasteland.



ACHTUNG

GARSHASP

DEAD MAGE / JUST A GAME

Es geht um den Helden Garshasp, der gegen die dunklen Armeen von Azhi Dahaks antritt, um die antike Welt vor dem Chaos zu retten. Leider aber hat dabei jemand vergessen, das Action-Spiel vor schlechter Grafik und katastrophaler Steuerung zu retten, sondern hat es einfach so in den Handel gestellt. Wer Garshasp gesehen hat, weiß, warum der PC-Markt kriselt - und das obwohl in Ansätzen ein unterhaltsames Spiel erkennbar ist.

Toll, weil es schon günstig zu bekommen ist. **Für Fans von** stumpfer Action ohne anspruchsvolle Präsentation.



Blu-ray



The Green Hornet

Wie ein infantiler Amerikaner trotz Hilfe eines tollen Franzosen die Reanimation versaut



Schauspieler **Seth Rogan, Cameron Diaz, Christoph Waltz**
Publisher **SONY PICTURES**
Regie **MICHEL GONDRY**
Genre **ACTION/KOMÖDIE**
Termin **ERHÄLTlich**
Codec **MPEG-4 AVC**
Sound **DTS-HD 5.1**
Ratio **2.40:1**

HUMORSENSATION SETH ROGAN kann zwei Sachen besonders gut: pubertäre Drehbücher schreiben und wie eine alte Frau lachen, die zu viele Kippen geraucht hat. Zwei Dinge, die nicht dabei helfen, Green Hornet zu reanimieren.

Diese Verfilmung der 1960er-Serie ist wohl eine der schlimmsten, die Hollywood je vom Band hat laufen lassen. Eine frivole und alberne Action-Komödie, in der ein deplatziertes Seth Rogan den Sohn eines reichen Mannes spielt. Dieser Britt Reid entscheidet sich nach dem Tod seines Vaters, eine maskierte Strafverfolgungsbehörde namens Green Hornet zu werden. Er wird von Diener Kato unterstützt, einem unfassbar stereotypen Asiaten, der ein Meister in mehreren Arten schrecklicher Kampfkünste ist. Gemeinsam versuchen sie, den Superschurken Chudnofsky (gespielt vom tollen Christoph Waltz) an der Übernahme von Los Angeles zu hindern.

Es ist am Ende ein etwas über zwei Stunden langer Ego-Trip, wo Drehbuchschreiber Seth Rogan immer im Fokus steht. Er hat den ehrwürdigen Vorgänger in ein laute, kindische und fast schon unangenehm tragische Teenie-Komödie

ohne Charakterentwicklung, Basis oder Relevanz verwandelt. Wer war gleich noch der Bösewicht? Ein kleiner Onkel mit einem Nachnamen, den niemand aussprechen kann und einem Hauptquartier in einer Fabrikhalle. Mehr als das erfährt man nicht wirklich. Das Gleiche gilt für die Hauptfigur. Die ist auf dem Entwicklungsstand eines Elfjährigen stehen geblieben und kommt trotzdem auf die glorreiche Idee, den Kampf gegen die absoluten Hardcore-Kriminellen aufzunehmen. Warum? Das ist ebenso ein Rätsel wie, was genau die Funktion von Cameron Diaz in dem Film ist. Oder warum alle Kampfsequenzen mit diesen furchtbar hässlichen Spezialeffekten versaut sind. Oder warum man niemals sieht, dass der brillante Franzose Michel Gondry der Regisseur ist. Viele Rätsel, echt mal. Aber eines ist klar. The Green Hornet ist einer der mit Abstand schlechtesten Filme des Jahres und zeigt den schlimmsten Superhelden seit Daredevil. Immerhin: Das Bild ist scharf, mit schönen Farben. Der Sound verliert

3

leider aber an Präzision in einigen der intensiveren Szenen.

Erik Nilsson Ranta



Die zweite Wahl

Bevor Christoph Waltz (Inglourious Basterds) Chudnofskys Rolle in dem Film abstaubte, war kein Geringerer als Nicolas Cage im Gespräch. Aber die Produzenten und Regisseur Michel Gondry bekamen kalte Füße, als sich herausstellte, dass Cage seltsame Anforderungen an die Rolle hatte. Er wollte unbedingt, dass Chudnofsky aus völlig unerfindlichen Gründen einen jamaikanischen Akzent hat. Cage weigerte sich, seine Meinung zu ändern. Den Produzenten und Gondry ging es ähnlich, so dass sie ihn kurzerhand gegen Waltz austauschten.



Trassel

Genre KOMÖDIE Termin ERHÄLTlich Ratio 1.85:1 Sound DTS-HD 5.1

Die Idee klingt gut: Zur Feier des fünfzigsten Geburtstags der Disney Animation Studios einen Film machen im Retrostyle und einer charmanten Märchengeschichte inklusive Prinzessinnen, Prinzen, Fröschen und bösen Hexen. Es riecht süßlich nach Die Schöne und das Biest sowie Die kleine Meerjungfrau - bereits in den ersten Minuten. Dann stieft der sehr männliche Held Flynn Rider ins Bild und alles wird noch schlimmer - deutlich schlimmer. Der Versuch, einen schnippischen, arroganten, aber im wesentlichen mitfühlenden und rücksichtsvollen Helden zu schaffen, schlägt fehl. Flynn bleibt ein sauber geschnittener Geek, der aus einem einzigen Mundwinkel plappert. Vielleicht bin ich auch etwa 28 Jahre zu alt für dieses Werk oder versaut für immer von den tollen Pixar-Filmen. Schade also, dass diese mittelmäßige Veröffentlichung der Disney Animation Studios für das Jubiläum erhalten musste. Das audiovisuelle Erlebnis ist aber trotzdem gelungen.

6

Petter Hegevall



Black Swan

Genre DRAMA Termin 6. JULI Ratio 2.40:1 Sound DTS-HD 5.1

Gegen Tanzfilme habe ich seit Dirty Dancing gewisse Vorbehalte. Das ist natürlich ungerecht, umso großartig ist es, Black Swan trotzdem geschaut zu haben. Die Geschichte von Darren Aronofsky macht keine halben Sachen. Sie spielt mit der Psyche der Zuschauer, mit Emotionen und Ängsten. Black Swan erinnert an das White-Trash-Drama The Wrestler, obwohl der Müll hier eher in den Seelen der Protagonisten zu finden ist als vor dem Wohnwagen im Trailerpark. Black Swan ist ein Ballettfilm, manchmal, und in diesen Momenten unglaublich schön fotografiert. Aber es die Geschichte der Tänzerin Nina (gespielt von der fantastischen Natalie Portman), die am Ende brilliert. Selten lässt sich das Drama einer Künstlerin besser verstehen, als in diesem emotionalen Krieg zwischen Ensemblechef Leroy (Vincent Cassel), Ninas Mutter Erica und den zwei Persönlichkeiten im Kopf der Schwanensee-Tänzerin. Technisch betrachtet ist das Bild der Blu-ray auf Augenhöhe mit dem Film. Der Soundtrack gehört zu den

9

besten, wenn es darum geht, eher ruhige, aber schlimme Horrorelemente zu unterstreichen.

Christian Gaca



127 Stunden

Genre DRAMA Termin ERHÄLTlich Codec AVC Sound DTS-HD 5.1 Ratio 1.78:1

WER NICHT UNTER EINEM STEIN gelebt hat in den letzten Jahren, hat sicherlich von dem Abenteurer gehört, der mit seinem Arm in einer Felsspalte unter einem Stein feststeckte und den Arm leider mühsam mit einem kleinen Taschenmesser abtrennen musste, um nicht zu sterben. 127 Stunden ist das ganz erstaunliche Porträt über die menschliche Hölle und extremen Überlebenswillen.

Aron Ralston sah dem Tod ins Auge, wollte aber schlicht und einfach überleben. Regisseur Danny Boyle (Trainspotting, 28 Days Later und Slumdog Millionaire) war von dieser Geschichte fasziniert und wagte es, den B-Movie-Schauspieler James Franco mit der Rolle von Aron zu besetzen. Daraus dann einen anständigen Film zu machen, einen, der fünf Tage in einer Felsspalte spielt und den härtesten persönlichen Schmerz des Jahrhunderts zeigt, das kann nur Danny Boyle gelingen.

Zur Auflösung des Dilemmas gräbt sich der Regisseur direkt in die Gedankenwelt von Aron. Wir können sehen, wie der naturverbundene Einzelgänger auf den Felsen und über die Risse in der schönen Landschaft Utahs springt und das

Leben genießt. Aber er fordert das Schicksal heraus und zieht los, ohne einem Bekannten von dem Ausflug zu erzählen. Plötzlich rutscht er ab in eine Spalte und steckt fest. Danny Boyle hat es geschafft, dieses Gefühl einzufangen, komplett gefangen und beschränkt zu sein. Wir erleben alle Schreckensebenen von Aron und die gesamte, mental extrem brutale Reise hin zu dem grotesken Finale. Die beste Szene im ganzen Film ist es, als Aron gerade in die Spalte gefallen ist und weiß, dass der Arm feststeckt. Der Gesichtsausdruck von James Franco sagt alles. Der Mann leistet schlicht seinen besten Auftritt als Schauspieler.

Danny Boyle hat optisch den fotografischen Stil von Slumdog Millionaire erhalten und ausgebaut, mit den teils schnell geschnittenen, stilvollen Kamerafahrten von Sonnenuntergängen und der atmosphärischen Farbwahl. 127 Stunden ist ein großartiger Film, der als Blu-ray ein unverschämtes gutes Bild bietet, das extrem scharf und detailliert

ist. Der Sound liefert klare Dialoge, schwere Bässe und schöne Surround-Effekte.

9 Johan Bergström

Neuaufgabe Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



Platoon

Genre ACTION/DRAMA
Ratio 1.85:1
Sound DTS-HD 5.1

EINER DER HEFTIGSTEN UND düstersten Anti-Kriegsfilme der Geschichte ist endlich auf Blu-ray erhältlich. Oliver Stone hat im Jahr 1986 mit ziemlich begrenzten Ressourcen eine meisterhafte Darstellung des Kriegs der USA in Vietnam geschaffen.

Als das Frontschwein Chris Taylor (Charlie Sheen) in Vietnam ankommt, trifft er direkt auf die erbarmungslosen Schrecken des Krieges. Sein Platoon in der Warteschleife teilt sich schnell in zwei Lager. Die beiden Anführer Elias (Willem Dafoe) und Barnes (Tom Berenger) haben grundlegende Meinungsverschiedenheiten über die

politischen Kräfte hinter dem Vietnamkrieg und ihre Konflikte vergiften die Gruppe. Oliver Stone ignoriert in seinem Werk den moralischen Zeigefinger, Heldentum und gängige Klischees. Er zeigt den Krieg real, in all seiner Härte, und präsentiert die Menschen von ihrer abscheulichsten Seite. Die Darsteller sind fast alle fantastisch und Platoon Oliver Stones bester Film. Das Bild der Blu-ray ist leider nur mittelmäßig mit ungleichen Farben, Artefakten und einer Menge kleiner Störungen. Der Sound ist zudem etwas flach.

8 Christian Gaca



ANATOMIESTUNDE

Der Künstler Jason Freeny über Einschnitte am Videospielemodell

Jason Freeny ist bescheiden, demütig und interessant. Seine witzigen und leicht morbiden Schnitte direkt durch einige der berühmtesten Videospielehelden waren auf fast allen Webseiten und Blogs zu sehen. Der New Yorker Künstler, Videospieleler und Filmemacher hat uns im Gespräch verraten, warum er Mario & Co. einfach aufschneiden musste.

Jason, wie kam es zu der Idee?

- Ich habe früher als Spielzeug-Designer gearbeitet und hatte eines Tages einfach die Idee, die Puppen auseinander zu schneiden, um ihre Anatomie zu studieren.

Wie arbeitest du, mit welchen Materialien?

- In erster Linie geht es um das Finden der richtigen Figur. Sie muss zwischen neun und 24 Zentimeter groß sein, aus Vinyl am besten oder Rotocast. Ich beginne, indem ich Teile herauschneide und dann einen Rahmen baue, so dass die ausgehöhlte Figur stark und stabil ist. Dann fange ich an, das Innere zu konstruieren, die Knochen und die Eingeweide. Ich arbeite ausschließlich mit einem farbigen Kunststoff, den ich forme und dann im Ofen ausbacke. Dieser Prozess wird viele Male wiederholt für jede Skulptur.

Welche Videospielehelden mussten bisher unters Messer?

- Mario, Sackboy, Ratchet & Clank, Yoshi - und gerade baue ich ein paar Kaninchen aus Raving Rabbids. Die meisten davon die Auftragsarbeiten für Spieleentwickler.

Gibt's ein Lieblingsspiel?

- Ich spiele nicht mehr so viel, vermutlich bin ich zu alt geworden. Als Teenager mochte ich Galaga, Battlezone und Burger Time. Heute spiele ich manchmal mit meinem Sohn, zuletzt Kirby und das magische Garn. Das war schön.

Mehr zum Künstler unter moistproduction.blogspot.com

Laden

Wer mehr über Downloadspiele für alle Systeme lesen will, der schaut einfach im Internet auf www.gamereactor.de vorbei.



Hamilton's Great Adventure

System PC / PS3 / XBOX 360 Genre PUZZLE Spieler 1 Preis 10 EURO Text JONAS ELFVING

Der Weg ist das Ziel, so sagt das Sprichwort. Wenn es mal so einfach wäre.

Denn von Punkt A nach Punkt B zu kommen, das schließt sowohl komische als auch traurige Tode ein. Das jedenfalls sollte es. In Hamilton's Great Adventure ist das Ziel eine verschlossene Tür und der Weg eine Ansammlung von Klippen und Plattformen im Dschungel. Wir leihen uns den Safari-Hut von Hamilton, ein goldhungriger Verschnitt aus Indiana Jones und Jay Leno, und lenken ihn durch die Ruinenlandschaft. Als Flügelhelfer ist der Papagei Sasha am Start, der flatternd für Hamilton unerreichbare Areale erschließt. Es ist ein kurzweiliges Erlebnis, zwischen den Charakteren zu wechseln, um Schalter zu aktivieren und Zeug zu sammeln.

7

Die Geschichte ist teils langatmig und könnte sowohl kompakter als auch interessanter erzählt werden. Trotzdem ein schöner Zeitvertreib für diejenigen, die ihre Gehirne benutzen wollen, um Logikrätsel zu lösen.



Sega Rally Online Arcade

System XBOX 360 / PS3 Genre RENNSPIEL Spieler 1-6 Preis 10 EURO Text CHRISTIAN GACA

Bei aller Liebe zum Original aus der Spielhalle, die Zeit von Sega Rally in Zeiten von Dirt 3 ist einfach vorbei ist. Ich vergesse sie nie, die wunderbaren Stunden mit Hauke, dem Ex-Freund einer Freundin. Gemeinsam haben wir zwischen 1996 und 1997 Unmengen Münzen in einen Automaten versenkt. Wir haben Sega Rally gespielt. Quatsch, wir haben Sega Rally gelebt und geliebt. Zwei Autos, der Toyota Celica und der Lancia Delta, und die ewige Jagd nach den allerletzten Zehntelsekunden. Die fast schon manische Suche nach der perfekten Linie, nur um das eigene Kürzel in die Highscoreliste zu fahren. In der Spielhalle in Hameln, wo der Automat stand, waren am Ende nur noch wir beide in der Highscoreliste. Aber das ist lange her. Das Spielerlebnis von Sega Rally Online Arcade bietet heute einfach keine Raffinesse im direkten Vergleich mit etwa Dirt 3 - auch wenn der natürlich ein bisschen ungerecht ist. Aber es geht ja nicht nur um das Perfektionieren von Rundenzeiten im Spiel. Es geht ja auch um die reine Zeit, die

7

man mit ihm verbringen will. Und da fällt ein Sega Rally Online Arcade schlicht durchs soziale Netz, weil ein Dirt 3 einfach sooo viel besser und unterhaltsamer ist.