

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PC | 3DS | PS VITA | IOS

KOSTENLOS
MITNEHMEN

Mai 2012
Nummer 10

Game reactor

Wir lieben Video- und Com

www.gamereactor.de

GOD OF WAR

Ascension liefert
den Multiplayer

MAX PAYNE 3

Absolut filmreifer
Shooter von
Rockstar

DRAGON'S DOGMA

Kritik zum Drachenrollenspiel von Capcom



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER™


 HOSTILE ACTIVITY DETECTED
 LAST KNOWN POS: 22°10'N 102°30'W
 LAST IDENTIFIED: ANDALIT
 DISTANCE: 1.2 KM
 WEAPON: UNKNOWN
 ASSAULT PILES: 1
 INTEREST: 1
 & NONE

missile guidance system
 //Status: Online
 ETA: 3.4 Seconds
 //

MISSILE GUIDANCE SYSTEM

Ab 24. Mai erhältlich.
PC Version ab Juni im Handel.



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

BETTER WITH KINECT SENSOR

XBOX LIVE

PC DVD ROM



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3", and "PS" are trademarks of registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Tritt den legendären Ghosts bei

Tief hinter feindlichen Linien kämpfst du auf den gefährlichsten Schlachtfeldern der Welt.



4-Spieler-Koop-Modus

Erlebt gemeinsam die explosive Spannung von Kampagne- und Guerilla-Modus.



Rivalitätsmodus für 16 Spieler

Mit 3 Klassen, 7 Modi, 15 Maps und freischaltbarer Ausrüstung.



Bau die Waffe, die zu dir passt: Über 20 Millionen Kombinationen.



NUR WER JETZT VORBESTELLT,



ERHÄLT DIE SIGNATURE EDITION MIT EXKLUSIVEN BONUS-INHALTEN!

WWW.GHOSTRECON.COM



ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT

MAX PAYNE 3

JETZT FÜR PS3™ UND XBOX 360®
AB 1. JUNI FÜR PC



MAXPAYNE3.DE



MITARBEITER

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



Martin Eiser

In diesem Monat ist Martin mal wieder seiner Neigung zu Handelssimulationen zum Opfer gefallen und hat die Tage (und Nächte) mit Port Royale 3 verschwendet. Netterweise hat er am Ende sogar eine Kritik dazu geschrieben. Unter anderem.



Kalle Max Hofmann

Eigentlich macht er ja Filme. Oder die Spezialeffekte in Filmen. Und er schreibt für uns über Filme. Manchmal auch über seine zweite Liebe, die Videospiele. Max Payne 3 verbindet filmische Inszenierung und Gaming. Das musste Kalle machen.



Wiebke Westphal

Wir haben für die nächsten Monate eine neue Praktikantin - und die heißt Wiebke. Sie kann unglaublich schnell tippen, ist supernett und in dieser Ausgabe für uns Zurück in die Zukunft für uns gereist.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

EDITORIAL

Gamereactor Nummer 10 / Mai 2012



Wer mehr Meinung und private Ansichten will, hier geht's mit dem QR-Code direkt zu meinem Blog.

Apokalypse now - und dann?

Also, stellen wir uns mal vor, morgen ist Apokalypse. Der gesamte Planet wird quasi komplett ausgelöscht. Nun ja, fast. Einige Menschen haben überlebt, darunter ich. Als Belohnung darf ich mich nun mit der postapokalyptischen Situation rumplagen. Aaaaaber, das ist nicht so schlimm, denn ich bin ja gestandener Videospiele. Ich habe Fallout 3 bis zum Abwinken gespielt - und nicht nur Fallout. Da waren noch zahllose andere Spiele, die mich in Endzeitszenarien in ausweglose Situationen manövriert haben. Ich bin also bestens vorbereitet. Oder etwa nicht?

Also, Apokalypse. Berlin liegt in Trümmern, weil ein enttäuschtes FDP-Mitglied eine dreckige Bombe gezündet hat. Warum ich das überlebt habe, keine Ahnung. Ich liege im Bett in meiner Wohnung in Prenzlauer Berg. Erster Gedanke: Ich muss zum Bäcker. Da steht aber niemand mehr hinter dem Tresen. Also alles absuchen und einfach mitnehmen, was ich tragen kann. In Fallout wäre das reichlich Zeug: Waffen, viele Dosen Fleisch, Getränkeflaschen, Schrauben, Batterien und was auch immer nützlich sein könnte. Würde ich das ganze Zeug jetzt hier aus dem Laden schleppen, so im echten Leben, dann wäre das sehr aufwändig. Ich bräuhete ein Karre, einen Einkaufswagen, mittelfristig einen Transporter - das hilft einem also nicht wirklich.

Und der schwierigere Teil kommt erst noch. In Videospiele hat man ja immer sofort eine Waffe in der Hand, so gleich am Start. Oder findet sofort eine. In Berlin ist das nicht ganz so einfach. Einen Waffenladen gibt's bestimmt irgendwo, aber da sitzen vermutlich schon Leute drin und verteidigen den. Das überlebt man ja nicht. Also nachts hin, wie Sam Fisher. Leider hat man keines seiner Gadgets und weil der Strom abgeklemmt ist, nicht einmal den Soundtrack von Amon Tobin im Ohr. Vielleicht kann man ja einen potenziellen Angreifer mit dem abgestorbenen Ipad erschlagen?

Aber sind ja schon fast alle tot. Also, was lernen wir? Die Postapokalypse wäre im echten Leben vermutlich wenig spannend und erheitend. Dosenessen suchen und sauberes Wasser bis man dann doch irgendwann stirbt, weil die radioaktiv verseuchte Umgebung einen erledigt. Immun dagegen ist außer den Schaben ja kaum jemand.

Scheinbar sind die Videospiele dann doch ein bisschen überhöht. Da bleibe ich dann auch lieber dabei, diese gruseligen Szenarien ausschließlich in Videospiele zu erleben. Da ist man wenigstens (fast immer) einigermaßen gut ausgerüstet. Kann die Konsole ausmachen und einen Speicherpunkt setzen, wenn es mir reicht mit Unheil, Monstern oder sonstigem Ärger.

Und nun spielt schön - wir machen das schließlich auch. Jeden Tag. Weil wir es lieben!

Christian Gaca, Chefredakteur

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

Autoren

Jonas Elfving / Mark Heywinkel / Kalle Max Hofmann / Petter Hegevall / Mathias Holmberg / Viktor Eriksson / Bengt Lemne / Rasmus Lund-Hansen / Jonas Mäki / Gillen McAllister / David Moschini / Lorenzo Mosna / Philip Lauritz Poulsen / Arttu Rajala / Olaf L. Reimann / Philipp Rogmann / Mirco Ruppelt / Emil Ryttergard / Lee West / Wiebke Westphal / Volker Zepperitz

Kontakt Gamereactor Deutschland
Rosenthaler Straße 49, 10178 Berlin,
030/200952803, info@gamereactor.de
Internet www.gamereactor.de
Auflage 85.000 Exemplare
Erscheinungsweise Zehn Ausgaben im Jahr
Druck ColorPrint A/S, Dänemark
Vertrieb Pan Nordic Logistics
Papier My Brite Matt, 70g
Anzeigen Nicolas Pothmann, 0170/4678654,
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 Gamereactor-Online Magazine in acht Ländern, was Gamereactor zum größten Videospiele Netzwerk in Nord-Europa macht.

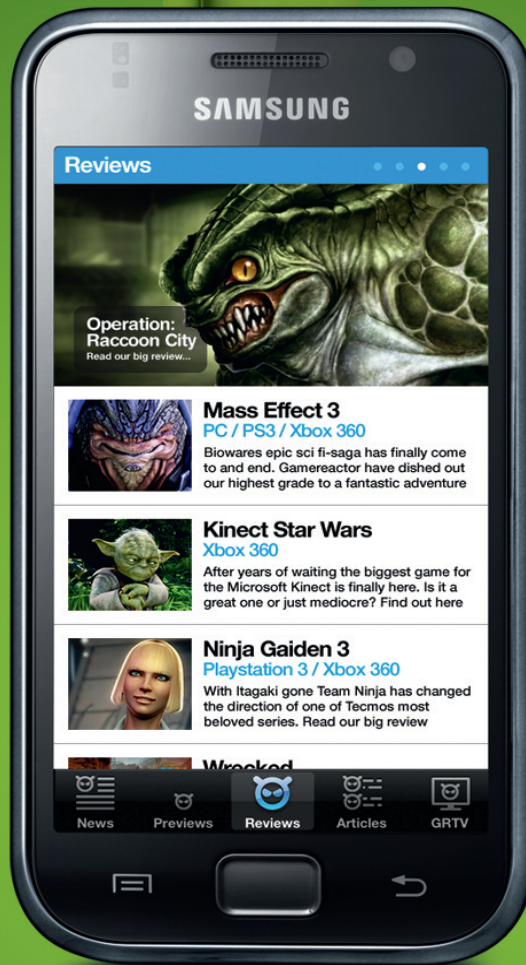
Alterskennzeichnungen:

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.

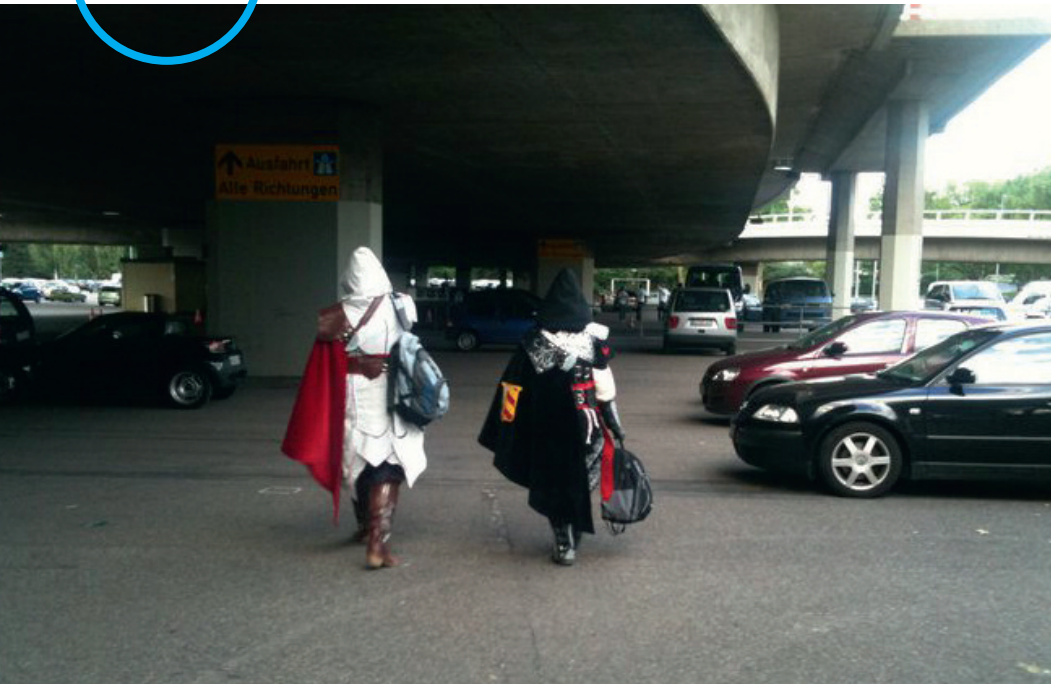
Verlag: Gamez Publishing UG, Am Oker 7, 24955 Harrislee



GAMEREACTOR *NEW!*

Android APP





Killerspiele

Liebe Redaktion, gleich mal vorneweg: Ich hab' Crysis 2 nicht gespielt, will aber auch gar nichts dazu sagen, ob das nun ein brillantes Spiel ist oder nicht. Mir geht's um die ganze Diskussion, ob so ein „Killerspiel“ als bestes deutsches Spiel ausgezeichnet werden darf. Ich kann mich da nicht entscheiden. Einerseits kommt mir der Aufschrei von Politikern und Medien ehrlich gesagt wie einstudiert vor. Immer wieder dieselben Argumente: Killerspiele machen gewalttätig, Gewalttäter konsumieren Killerspiele. Es ist doch albern zu glauben, dass ein Videospiel jemand einfach so zum Mörder macht. Auf der anderen Seite finde ich nicht, dass Actiongames mit hohem Blutanteil nichts anderes sind als zum Beispiel Gewaltfilme im Kino: Auf der Leinwand passiert die Gewalt komplett ohne mein Zutun - aber wenn ich zocke, ist mein Finger jedesmal aktiv am Abzug. Ich persönlich bin jedenfalls in einem Videospiel emotional „mehr drin“ als in jedem Film. Wie steht Ihr eigentlich dazu? Hab' in Eurem Heft dazu noch nichts gelesen?!

/Sophia Drescher (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Wir schreiben dazu immer wieder mal etwas, insbesondere in unseren Blogs auf der Website. Da kannst du nachlesen, was wir von der Diskussion um den Computerspielpreis halten oder wir beziehen Stellung zu aktuellen Debatten um etwa die Aussagen des norwegischen Attentäters Anders Behring Breivik.

Neues Midnight Club?

Ich hab' neulich irgendwo gelesen, dass ein neues Midnight Club-Rennspiel kommen soll. Stimmt das?
/Martin Hirsch (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Wir wissen davon nichts. Und wenn eines kommen würde, dann käme es ja von Rockstar. Und Rockstar ist gut darin, Geheimnisse für sich zu behalten. Andererseits ist es lange ruhig um die Serie. Midnight Club: Los Angeles aus dem Jahr 2008 ist der letzte Teil der Serie, davor ist quasi alle drei Jahre ein Teil erschienen. Ist also eigentlich mehr als an der Zeit.

Komplett durchgespielt?

Hallo Gamereactor-Team, ich habe mich gefragt, ob ihr die getesteten Spiele eigentlich komplett durchspielt oder nur zum Teil? Wenn ihr sie ganz durchspielt, könntet ihr dann am Ende einer Kritik oder auch bei den Online-Veröffentlichungen mit angeben, wie lange die Spielzeit in etwa ist? Da könnte man besser einschätzen, ob es sich lohnt, dafür Geld auszugeben. Limbo hatte ich in drei Stunden durch und war sehr enttäuscht, dass es so kurz war.

/Alexander Puntsch (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Wir spielen nur die Spiele komplett durch, die man menschenmöglich in der meist kurzen Zeitspanne durchspielen kann. Das sind aber erstaunlich viele. Nicht dazu gehören etwa die meisten Sportsimulationen oder MMORPGs wie in dieser Ausgabe Tera. Das würde einfach zu viel Zeit in Anspruch nehmen.



REINE KOPFSACHE

Wir hören ganz genau hin, was die Entwickler denken. Hier steht nun immer ein wichtiges Zitat aus der Gamesindustrie.

Steve Ellis, Ex-Free Radical, über den erfolglosen Versuch, einen Publisher für Timesplitters 4 zu finden: „Es gibt einfach kein Interesse an irgendetwas, das versucht, über die Regeln des Genres hinauszugehen. Niemand will etwas, das anders ist, weil das Risiko zu groß ist.“

Ezio hat Feierabend. Nachdem im letzten Monat alle relevanten Details zum neuen Helden von Assassin's Creed III bekannt geworden waren, packte der alte Haudegen seine Sache und zog ab. Vielleicht heiratet er jetzt, kauft sich ein kleines Haus in der Toskana oder reist weiter unter Ausschluss der Öffentlichkeit in der Zeit herum.



Wer sehen will, wie teuer teilweise seltene Skylanders-Figuren bei Ebay gehandelt werden, einfach dem QR-Code folgen.

LIAM LOBT & LÄSTERT

Videospiele sind Kinderkram, klar.

Logisch, dass wir darum Kinder erzählen lassen, was sie erlebt haben mit einem Spiel. Für uns lobt und lästert heute der achtjährige Grundschüler Liam Hindley aus Hameln. Er ist offensichtlich ziemlich gefangen genommen von Skylanders Spyro's Adventure und hat es mal eben zum „weltbesten Wii-Spiel“ gekürt. Wer braucht in dem Alter schon Mario?



Mein neues Lieblingsspiel für die Wii heißt
SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE.
Es macht richtig viel Spaß. Insgesamt gibtes 34 verschiedene Skylanders zum Sammeln. Dazu gibt es ein Portal wo man bis zu 3 Figuren gleichzeitig draustellen und spielen kann. Jede Figur hat zwei besondere Fähigkeiten die man im Spiel weiterentwickeln kann. Das einzige was mich etwas stört ist das manche Geoga bis zu 200 Leben haben.
Meine Lieblings Figuren sind; Dark Spyro und Stamba
Ich finde es ist das Weltbeste Wii Spiel.



Tempo

The Elder Scrolls Online offiziell angekündigt

Bethesda hat The Elder Scrolls Online enthüllt. Der MMORPG-Ableger zur beliebten Fantasy-Serie soll bereits seit einigen Jahren bei den Zenimax Online Studios in Entwicklung sein und in Tamriel vor den Ereignissen in The Elder Scrolls V: Skyrim spielen. Enthalten sind Quests, die wir allein bewältigen können, es gibt aber große, öffentliche Dungeons und auch einen Spielmodus, in dem Spieler gegen andere Spieler antreten können. Dieses System soll sich um die drei Fraktionen drehen, die um die Vorherrschaft in Cyrodiil kämpfen. Als Erscheinungstermin ist nur 2013 angegeben, es kommt für PC und Mac und zunächst nur in Englisch, Deutsch und Französisch.

Leisure Suit Larry HD ist durchfinanziert

Langer Titel, kleine News: Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards HD ist durchfinanziert, mal wieder mit Spendengeldern von Fans. Satt 655.182 US-Dollar sind zusammengekommen, um den „Frauenheld“ zu reaktivieren. Der Inhalt des Spiels wird „unzensuriert von Publishern sein, die mit dem Game bei Wal-Mart hausieren gehen wollen“, wird Macher Al Lowe zitiert. Na denn, fröhliches Flirten ... und vielleicht auch mehr.

Gaming-Betrüger bei Kickstarter aufgefliegen

Kickstarter war in letzter Zeit in aller Munde, da mehrere Spiele-Entwickler es geschafft haben, ihre Spiele dank Crowdfunding zu realisieren. Doch Kickstarter ist nicht nur eine Plattform für ehrgeizige Entwickler, sondern auch für Betrüger. So wird das Spiel Mythic: The Story of God and Men wohl nie das Tageslicht erblicken. Die Little Monster Production wollte 80.000 Euro sammeln und behauptete, das Team würde aus Activision- und Blizzard-Veteranen bestehen. War nur ein Betrugsversuch und zum Glück kamen nur 5000 Dollar bis zu dem Zeitpunkt der Aufdeckung zusammen - und die wurden nicht ausgezahlt.

South Park: The Stick of Truth

THQ bringt ein neues Spiel aus dem South Park-Universum raus, das ist schon länger klar. Nun hat das Rollenspiel auf Basis der Dungeon Siege III-Engine mit South Park: The Stick of Truth seinen vollen Namen bekommen. Es soll noch 2012 für PC, PS3 und Xbox 360 erscheinen. Als Entwickler fungiert Obsidian Entertainment.



BLACK OPS 2

Wir haben Treyarch in Santa Monica besucht, um die ersten **Details des Zukunftsshooters** von Activision selbst in Augenschein zu nehmen.

Militärische Zukunftstechnologie also. Wieder einmal öffne ich die Türen von Treyarchs Hauptquartier in Santa Monica. Dieses Mal allerdings mit anderen Erwartungen als im letzten Jahr. Der Vorgänger Call of Duty: Black Ops war mit einer Milliarde Einheiten das erfolgreichste Spiel aller Zeiten und katapultierte seine Macher in die

Oberklasse. Das größte Plus bot ohne Zweifel die Geschichte. Sie führte uns in eine fiktive Realität, deren Wurzeln in der Kuba-Krise lagen. Diese Erzählstruktur wird in Call of Duty: Black Ops 2 fortgeführt, ebenso wie die Story selbst. Deren Katalysator sind seltene Erdminerale, die zur Produktion von nahezu allen Technologien genutzt werden, die wir in unserem Alltag verwenden: Smartphones, Toaster, Computer, Lautsprecher. Militärische Ausrüstung ist besonders abhängig von diesen Mineralien.

Eine „plausible Authentizität“ soll die Story haben. Wir spielen die meiste Zeit im Jahr 2025. Unser Gegner Raul Menendez hat die Schwäche der zukünftigen Kriegsführung ausgenutzt: Er kann die Technik hacken.



In einer Kriegszukunft bevölkert von autonomen Robotern und Drohnen hat derjenige die Macht, der die Kontrolle über genau diese Einheiten besitzt.

SCHICKE SPIELZEUGE FÜRS SCHLACHTFELD

Ein Gameplay-Trailer zeigt eine Mission in Los Angeles - eine Stadt unter Beschuss, wo wir uns den Weg mit effektiven Spielzeugen über das Schlachtfeld frei kämpfen. Eines dieser Spielzeuge ist ein Scharfschützengewehr, das direkt durch die Wände sehen und schießen kann. Und es gibt ein

flexibles Display oder ein Bedienfeld, das

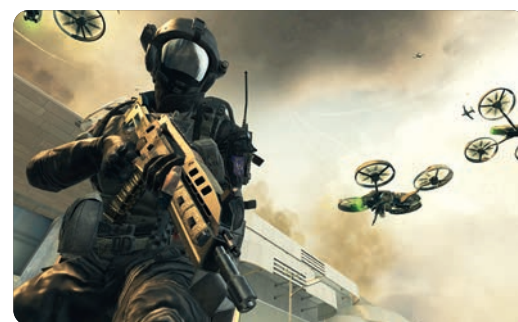
um das Handgelenk gerollt wird, so dass wir Drohnen den Befehl zum Angriff oder Rückzug geben können. Das Game-Design und all das fette Kreuzfeuer lassen keinen Zweifel daran, dass wir Call of Duty spielen. Dennoch ist klar, dass die Kulissen und Charaktere grafisch sichtbar überarbeitet wurden. Was wir gesehen haben, hatte nicht genug Substanz, um zu beurteilen, wie gut das alles ist. Aber es zeigte reichlich Potenzial.

Call of Duty: Black Ops 2 erscheint am 13. November 2012



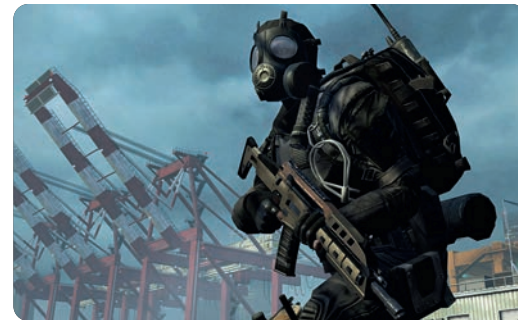
PFERDE ZUR FORTBEWEGUNG

Wir dürfen reiten in den kurzen 1980er-Storyausflügen des Spiels. Über den Multiplayer hat Treyarch noch keine Details verraten. Dafür wissen wir dank einer Bemerkung von Studio-Boss Mark Lamia, dass es „doppelt so viele Zombies und doppelt so viele Spieler“ im neuen Zombie-Modus gibt. Und vielleicht auch Pferde...



DROHNENKRIEG VIA STRIKEFORCE

Im Strikeforce-Modus übernehmen wir aus der Vogelperspektive die Kontrolle über ein Segment des Schlachtfeldes und können die dort verfügbaren Jets, Drohnen und Mechs fernsteuern. Durch den Wechsel zwischen den Perspektiven werden die unterschiedlichen Ziele erreicht. Man kann Strikeforce in der Kampagne als Option wählen.



STILISTISCHE VERÄNDERUNG

Call of Duty: Black Ops lieferte bei der Geschichte und dem generellen Stil die größte Veränderung in der Serie seit Call of Duty 4. Was heißt das heute? Auf der einen Seite stehen Call of Duty-Fanatiker, eingeschworene Feinde auf der anderen. Und auch eine Menge Spieler genau dazwischen, die mit Black Ops 2 wohl kein Problem haben.

NEUE XBOX LIVE?

Microsoft hat angeblich bereits die allerersten Entwickler-Kits verschickt

Angeblich sollen die ersten Entwicklungs-Kits der neuen Xbox an unterschiedliche Entwickler-Studios versandt worden sein. Dabei sickerten einige Details durch, die uns verraten, was wir von der neuen Konsole erwarten können. Das Gerät wird intern bei Microsoft Xbox Durango genannt und hat einen Prozessor, der mit einem Power-PC mit 16 Kernen vergleichbar ist. Einige Entwickler meinen, dass sie beinahe schon zu viel Kraft besitzt. Das könnte darauf hindeuten, dass vier der Kerne für Kinect bestimmt sind, damit die Bewegungssteuerung besser funktioniert. Außerdem hat auch das Betriebssystem offenbar gewisse Ansprüche.

Wie bei der Playstation 4 wird wohl AMD die Grafikkarten für die neue Xbox herstellen, von denen es für die maximale Power vermutlich zwei Stück geben wird. Allerdings werden diese Grafikkarten anscheinend nicht nach der klassischen PC-Struktur funktionieren, in der sich beide Karten abwechseln, um Informationen von derselben Quelle zu erhalten. Stattdessen wird die Xbox 720 in der Lage sein, separate grafische Informationen aus mehreren Quellen gleichzeitig herunterzuladen und kann so an verschiedenen Dingen parallel arbeiten. Zusammen sollen sie angeblich der leistungsstarken 7000-Serie Southern Island entsprechen. Gerüchten zufolge soll die Konsole bereits zum Weihnachtsgeschäft 2013 mit einem Blu-ray-Format als Speichermedium in den Läden stehen. Die Konsole benötigt allerdings wohl eine stetige Internet-Verbindung, was, so wird gemunkelt, eine Vorsichtsmaßnahme gegen Softwarepiraterie sein wird.



STAR TREK

Dahin gehen, wo kein lizenziertes Spiel zuvor gewesen ist, das will Namco

Star Trek ist zweifellos eines der größten und erfolgreichsten Franchises, das es je gegeben hat. Vor drei Jahren drückte Paramount Pictures die Neustart-Taste für das komplette Ding. Als 2010 die Arbeiten am neuen Kinofilm begannen, wurde auch ein Videospiel in Auftrag gegeben. Als Entwickler fungiert Digital Extremes, zuletzt mit Bioshock 2 und The Darkness II erfolgreich. Die Hauptaussage von Produzent Sheldon Carter und Paramounts Brian Millers ist dabei klar und einfach: „Unser Ziel ist seit dem Start, ein Film-Spiel zu machen, das nicht mies ist.“ Sie sind sich beide der Schicksale von Lizenzspielen bewusst.

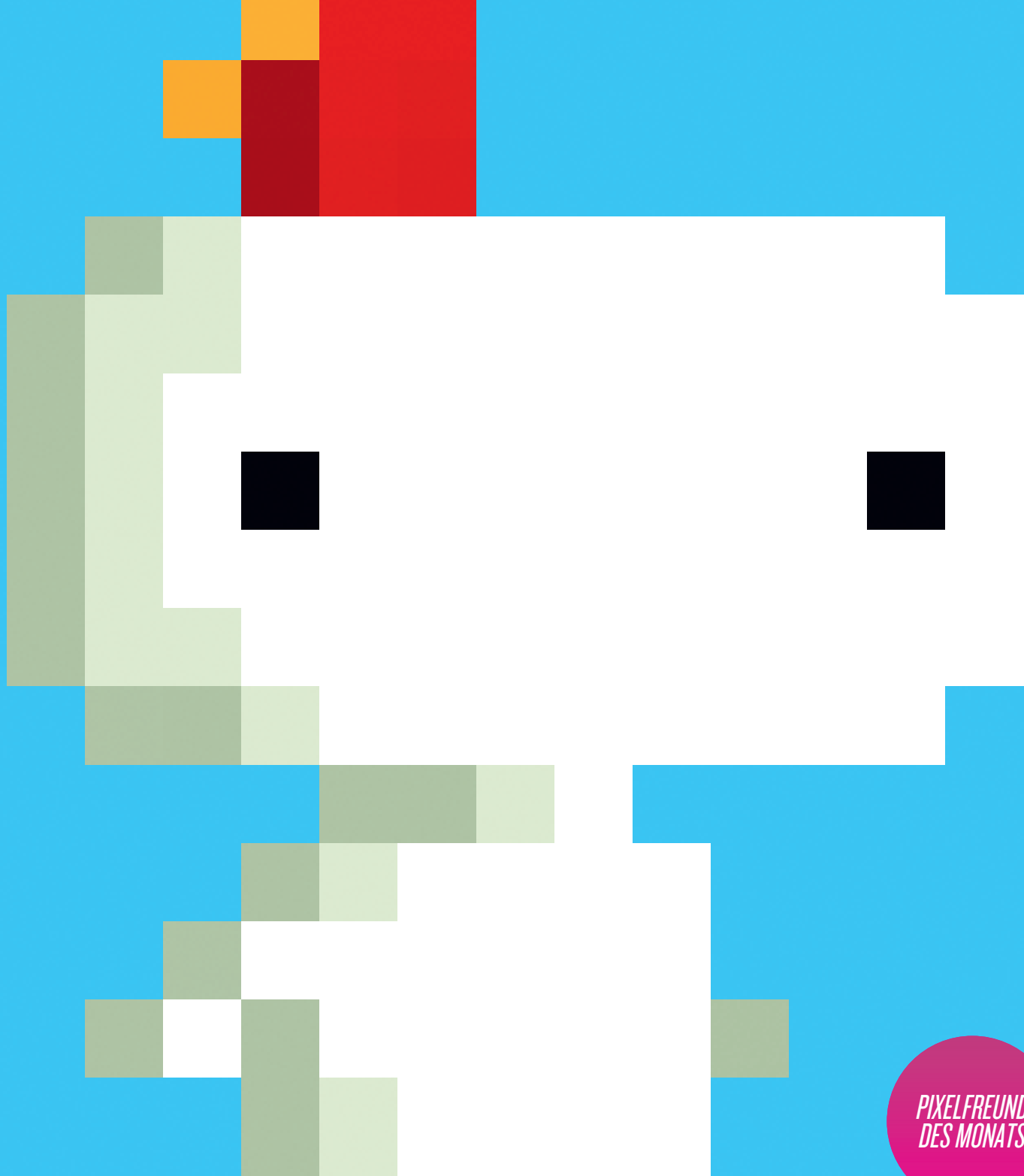
Selbst spielen dürfen wir nicht. Stattdessen sehen wir zehn Minuten Live-Gameplay. Zwei Bildschirme und das simultane Spielen streichen heraus, dass Star Trek durch und durch eine Koop-Erfahrung wird - und zwar eine asymmetrische. Wie in den Filmen konzentriert sich

das Spiel stark auf die Beziehung und die Unterschiede zwischen Captain James T. Kirk und seinem ersten Offizier Spock. Kirk ist waghalsiger und reagiert schneller. Seine Waffen und Fähigkeiten sind aggressiver ausgelegt. Spock hingegen macht Gebrauch von Technologien und agiert indirekter, um Gegner zu besiegen oder zu schwächen.

Diese Asymmetrie wird auch in der Gestaltung der Level deutlich. Manchmal wählt man unterschiedliche Routen, die unterschiedlich starken Widerstand bieten - vergleichbar mit Gears of War. Oder man schützt den zweiten Spieler, während dieser ein Minispiel an einem Computer absolviert. Rätsel erfordern manchmal auch übereinstimmende Handlungen, wie wir das aus Portal 2 kennen. Das Ziel ist eine flüssige und cineastische Spielerfahrung. Der Titel soll sowohl einen Online- als auch Splitscreen-Koop haben, in den man nahtlos einsteigen kann.

Die Story bleibt noch geheim. Es wird nur verraten, dass wir sowohl bekannten Gesichtern begegnen als auch einem komplett neuen Feind gegenüber stehen werden. Die Action in Star Trek wirkt wie in einem modernen Third-Person Action-Spiel und ist offensichtlich inspiriert von Titeln wie Mass Effect, Gears of War und Dead Space.

Star Trek erscheint im 1. Quartal 2013 für PC, PS3 und Xbox 360



PIXELFREUND
DES MONATS

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

GOMEZ

Ein doch eher **kleiner Streber** mit Oxford-Abschluss erobert die Herzen der Puzzle-Fans mit seiner extrem FEZigen Art.

Man könnte den kleinen Gomez auch für einen Streber halten. Vermutlich ist er Oxford-Absolvent mit Magister in Altgriechisch. Mindestens aber der Justus Jonas unter den Videospiele-Helden, nur sportlicher. Aber wer mit nichts anderem als einem besonders kleinen und extrem albernen Filzhut bekleidet ist, verdient sowieso die volle Aufmerksamkeit. Vor allem, wenn dieser Jemand aussieht wie der Sohn vom Marshmallow Man. Ein Paradebeispiel für den sympathischen Freak. Klug, aber lustig. Der mit seinem Hang zu Verschwörungstheorien sprich-

wörtlich hinter jeder Ecke ein Geheimnis vermutet, aber trotzdem fünfse gerade sein und sich nonchalant auf die Wiese fallen lässt, wenn gerade niemand am Controller sitzt.

Der Enthusiasmus, mit dem Gomez Würfel einsammelt oder Kisten öffnet, um einem mit breitem Grinsen Schatzkarten zu präsentieren, macht ihn noch charismatischer. Er redet mit Eulen und geht zudem pazifistischer zu Werke als seine friedlichsten Videospiele-Kollegen, die anderen gerne mal auf den Kopf hüpfen. Seine Interessen sind vielseitig: Er nimmt sich Zeit für Sonnenuntergänge, beobachtet die Sterne und trennt vermutlich auch seinen Müll. Selbst wenn das Herumschnüffeln in fremden Gemächern vielleicht nicht die feine englische Art ist, der sehr neugierige kleine Kerl will den Dingen auf den Grund gehen. Und spricht mit Tieren. Wie kann man so jemanden nicht lieben? Wenn jemand ein wahrer Pixelfreund ist, dann Gomez und seine Abenteuer, die eine liebevolle Hommage an vergangene und wesentlich pixeligere Zeiten sind. Gerade weil die Welt sich weiter dreht. Stay Puft.

Ingo Delinger



VOLLTREFFER

Final Fight.
Geschichte



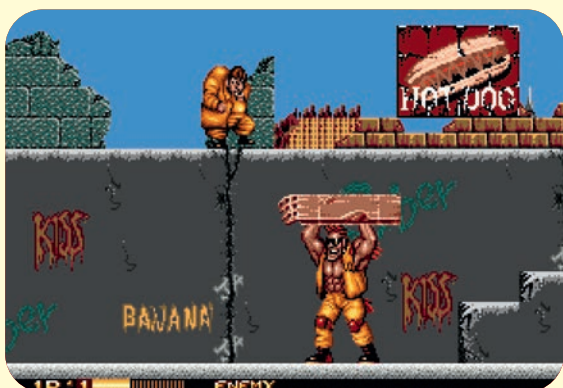
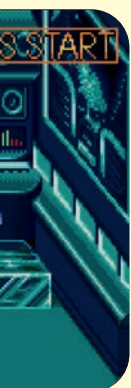
Double Dragon. Wir haben uns quer durch die
geprügelt, um die besten Beat'em ups zu würdigen.



Wiederbelebung wohl ausgeschlossen

Streets of Rage 2 und 3 waren brillante Spiele, die sich zudem sehr gut verkauften. Dann starb das Genre, mehr oder weniger. Tomb Raider-Entwickler Core startete mit Fighting Force für die Playstation einen letzten, tapferen Versuch. Aber das Spiel war eher mittelmäßig und verkaufte sich nur kläglich. Trotz mehrerer Andeutungen von Sega, die Streets of Rage-Serie wiederzuleben, ist das Beat'em up-Genre tot und wird es wohl auch bleiben. Selbst mutige Experimente wie Viewtiful Joe und Castle Crashers reichen für eine Wiederbelebung wohl nicht aus.





Prügelspiele sind heute nicht mehr Prügelspiele, wie sie es damals waren in der Zeit der guten Beat'em ups

Damals, vor langer Zeit, erlebte das Beat'em up-Genre seine Blütezeit. Doch heute ist diese Art von Spiel nahezu tot und begraben, trotz bewundernswerter Hommagen wie Castle Crashers oder Viewtiful Joe. Nein, das Beat'em up-Genre ist mausetot, wir alle haben uns einfach weiterentwickelt. Trotzdem sehne ich mich nach manchen Momenten zurück. Nach all diesen schabigen Straßen der Stadt, dem Gefühl und diesem Charme.

Erst vor Kurzem legte ich mir Segas Mega Drive-Titel Streets of Rage für das Iphone zu. Und, oh Mann, das ließ alte Erinnerungen wieder aufleben. Streets of Rage war schon immer eines meiner Lieblingsspiele. Als ich es gestern dann ganz zufällig für das Iphone fand, überfiel mich eine unfassbare Nostalgie. Ach, all diese wunderbaren, wunderbaren Erinnerungen.

Ich war damals fast 13. In einem Games-Magazin, das meine amerikanische Oma für

antworteten, wählte ich die vierte Nummer. Da hatte ich endlich Erfolg und bestellte für viel zu viel Geld am Telefon von diesem dubiosen Typen ein Streets of Rage. Zwei Tage später lag das Paket im Briefkasten. Ein wahrer Segen. Noch ganz deutlich kann ich mich daran erinnern, wie ich das Paket euphorisch, voller Erwartungen und Vorfreude aufriss. Die Euphorie-Bombe war bereit, endlich zu explodieren. Doch dann die Ernüchterung. Das Modul sah seltsam aus.

An den Seiten waren runde Ausbeulungen, wie etwa von Acht-Millimeter-Patronen und das Spiel war breiter als alle anderen, die ich bisher je gekauft hatte. Was sollte das? Streets of Rage würde ich als ästhetisch beeindruckend im Gegensatz zu den meisten Spiel-Verpackungen beschreiben. Ich schwitzte und bekam Panik. In der Schule kam mein Kumpel Roger auf mich zu und sprach von den üppigen US-Kassetten. Also stieg ich auf mein BMX-Rad und fuhr zu Roger. Während er gerade Micky Maus und das Schloss der Illusionen beendete, erklärte er mir,

Ich suchte die Streets of Rage-Box in den Regalen. Doch in dem Laden hatte noch niemand etwas von Streets of Rage gehört. Enttäuscht fuhr ich nach Hause, war aber nun besessen von dem Spiel.

mich gekauft hatte, las ich einen ausführlichen Beitrag zu Streets of Rage. Mein Englisch war leider sehr schlecht. So las ich jede Zeile gefühlt 400 Mal, bevor ich überhaupt annähernd verstand, worum es da ging. Aber was ich schnell begriff, war, dass ich dieses Spiel unbedingt für den Mega Drive bekommen musste. Deshalb unternahm ich am nächsten Tag eine schweißtreibende Tour zum Spielzeugladen in der Stadt. Ich stellte mir schon vor, wie ich es mit dem nötigen Taschengeld kaufen würde und suchte die Streets of Rage-Box in den Regalen. Doch in dem Laden hatte noch niemand etwas von Streets of Rage gehört. Enttäuscht fuhr ich nach Hause. Endlich angekommen, las ich den Artikel erneut. Das Spiel hatte 98 von 100 möglichen Punkten und der letzte Satz lautete: „Besser als Final Fight, besser als Double Dragon, besser als so ziemlich alles.“ Von da an war ich quasi wie besessen von diesem Spiel.

Am nächsten Tag kaufte ich mir die neuste Ausgabe eines Technikmagazins, das ich lesen konnte. Unter der Rubrik Multimedia gab es mehrere Anzeigen zwielichtiger Gestalten, die vermutlich teils gewerblich, teils in ihrer Freizeit Videospiele verkauften. Ich arbeitete mich von oben nach unten durch die Liste und verbrachte einen ganzen Donnerstag mit der Jagd nach einer Import-Version von Streets of Rage. Nachdem die ersten drei Adressaten nicht

was ich tun müsste, um das Spiel zum Laufen zu bekommen.

„Nimm eine Zange oder Schere und brich die Kunststoff-Stücke an der Seite ab, dann musst du den Mega Drive-Knopf halten und die Ränder ein bisschen ausfeilen. Dann klappt auch mit den Kontakten.“

Hatte Roger einen Sonnenstich oder versuchte er mich vielleicht sogar zu betrügen? Würden mich am nächsten Tag alle in der Schule auslachen, weil ich mein teures Spiel kaputt gemacht hatte? Was sollte ich tun? Nun, ich entschied mich dazu, es einfach zu riskieren. Also nahm ich Zange, Feile und Schere, um den Kunststoff wegzuschneiden. Die Patronen gingen ab und ich schrie vor Frustration und Glück. Petters Nachmittag der Wut. Aber jetzt konnte ich wenigstens endlich spielen.

Der Rest ist Geschichte. Ich spielte Streets of Rage mehr als jedes andere Spiel. 15 Monate beschäftigte mich dieses geniale Beat'em up, an das ich mich bis heute erinnere. Die Umsetzung für das Iphone ist gut. Allerdings ist die Spielbarkeit begrenzt, wenn man Wurst-Finger wie ich hat. Beim Versuch die kleinen lästigen Tasten zu drücken, weigert sich Axel zu tun, was ich ihm sage. Mein Daumen bedeckt fast alle Grafiken auf dem Bildschirm. Ich muss wohl bei meinen Mega Drive-Erinnerungen bleiben.

Petter Hegevall



Erklärter Wunsch des Managements

Entwicklungschef Yoshiki Okamoto erhielt den Befehl vom Capcom-Management: „Machen Sie ein neues Street Fighter.“ Dieser Wunsch hatte elf Monate lang Bestand, bevor beschlossen wurde, aus einem Street Fighter '89 dann doch Final Fight zu machen.

FINAL FIGHT

System Super Nintendo / Amiga / Atari / Game Boy Entwickler Capcom Publisher Capcom Termin 1991

Wütende Punks, verrückte Samurai und ein bulliger Bürger mit schönem Schnurrbart - wir erinnern uns an Capcoms 16-Bit-Kampfsportklassiker

Solche Spiele prägen Genres. Nichts war mehr so wie zuvor, und in vielerlei Hinsicht hat Final Fight alle Prügelspiele beeinflusst. Die Form der Unterhaltung war nicht mehr dieselbe. Heute steht der Name für eines der besten 2D-Prügelspiele aller Zeiten.

Double Dragon war stilbildend, ebenso wie Renegade und Kung-Fu Master. Trotzdem dauerte es bis 1989, dass sich Capcom entschloss, Final Fight zu veröffentlichen. Das kam dann mit ganzer Kraft. Dabei wäre Final Fight beinahe nie veröffentlicht worden. Capcom zweifelte an dessen Erfolg und das Spiel wurde nur wenige Monate vor der Veröffentlichung von Grund auf erneuert. Zunächst wurde das Projekt als eigenständige Fortsetzung zum ersten Street Fighter angekündigt, wurde jedoch zu einem

Side-Scrolling-Kampfsportspiel umprogrammiert. Capcom wollte mit dem beliebten Double Dragon konkurrieren.

Final Fight handelt von einem hartgesottenen Ex-Wrestler namens Mike Haggar. Der hat genug von der stetig zunehmenden Verbrechensrate in der fiktiven Großstadt Metro City und wird der neue Bürgermeister. In dieser Position will er die Stadt von der Mad Gear-Bande befreien. Das gefällt der Gauner-Bande natürlich weniger, weshalb sie versucht, die Macht des Bürgermeisters durch die Entführung seiner Tochter Jessica zu schwächen. Das Resultat ist ein Straßenkampf von so großem Ausmaß, dass noch heute die verteilten Schellen gezählt werden. Mike Haggar und Cody schließen sich dabei mit dem Ninjutsu-Meister Guy zusammen, um Jessica zu befreien. Dafür kämpfen wir uns im Koop-Modus durch die Stadt.

Es ist eine raue, harte und rücksichtslose Gewalt, aber zu gleich auch charmant, unkompliziert, einfach zu spielen und unglaublich bunt. Die Entwicklung von Final Fight

Mike Haggar und Cody schließen sich mit Ninjutsu-Meister Guy zum Koop-Prügeln zusammen

begann im Januar 1988. Produzent Yoshiki Okamoto sagte in einem Interview, dass im Zentrum der Inspiration vor allem Double Dragon II stand. Final Fight aber war besser als alle Double Dragon-Teile.

Petter Hegevall



DOUBLE DRAGON

System NES / Master System / ZX Spectrum / PC / Commodore 64 / Atari ST / Amiga / Atari 2600 / Atari 7800 / Game Boy / Mega Drive / Lynx Entwickler Technos Japan Publisher Taito Termin 1987

Taitos unsterblicher Beat'em up-Klassiker bietet knallharte Frisuren und teilt schlimme Schläge aus

Auf der Straße warten ein paar Mitglieder der Black Warriors-Gang. Es ist Zeit, in ein paar Hintern zu treten...

Die 1980er Jahre ließen selbst härteste Video- und Fernsehhelden schnell ihre Beherrschung verlieren. Arnold tötet 81.242 Soldaten, weil der schleimige Benett seine Tochter entführt. Chuck Norris verhaut Tausende Schergen, als der Drogenboss Rawley Wilkes seinen Hund erschießt. In die Reihe dieser verärgerten Kämpfer reißen sich die Schläger-Zwillinge Billy und Jimmy Lee ein. Die brechen zu einer Prügelreise der ganz besonderen Art auf, als die holde Marian von fiesen Typen entführt wird.

Es verhält sich zudem so, dass sowohl Billy als auch Jimmy hoffnungslos in Marian verliebt sind und so ihre Chance sehen, sie von ihren Qualitäten zu überzeugen. Gesagt, getan. Billy und Jimmy, die auch die Spitznamen Hammer und Spike verpasst bekamen, tauschten also ihre Wohnung, in der jedes Möbelstück als Trainingsgegenstand genutzt werden kann, gegen die kalten Straßen.

Dort erwarten sie ein paar Mitglieder der Black Warriors-Gang, die gerade ein bisschen abhängen. Jimmy und Billy verschwenden keine Zeit, sondern beginnen forsch diesen Kult-Klassiker des Beat'em up. Sie verprügeln eine Reihe von Gang-Mitgliedern der Black Warriors, was natürlich noch mehr Fußvolk anlockt. So kommen Billy und Jimmy auch zu ihren trainierten Fingerknochen.

Double Dragon war der herausragende Nachfolger zu Renegade (Nekketsu Kmhia Kunio-kun) und markiert Technos Durchbruch. Außerdem wird es zu einem der erfolgreichsten Arcade-Titel auf dem japanischen Markt. Das spielerische Schlüsselement ist die Möglichkeit,

gemeinsam mit einem Freund zu spielen. Außerdem lassen sich Waffen und Gegenstände sowohl vom Boden aufheben als auch bewusstlosen Gegnern aus den Händen reißen. Das sind zwei innovative Besonderheiten, mit denen Double Dragon Standards für das Genre setzte - die später auch in anderen Spielen kopiert wurden.

Der Markt war nach Erfolgstiteln wie Kung-Fu Master und Renegade bereit für ein Beat'em up mit natürlichen Qualitäten und einem heftigen Koop-Modus. Das Ganze wurde in ein ziemlich brutales Erlebnis für das Publikum gegossen, dem die harte Pixel-Action so zusätzlich schmackhaft gemacht werden sollte.

Tatsächlich kam genau damit der Erfolg quasi sofort. Allein in Japan verkaufte sich die mit Spannung erwartete Konsolen-Fassung für das Nintendo Entertainment System mehr als eine Million Mal. Das führte zu der Einführung weiterer Versionen, als der Titel auf dem US-Markt vorgestellt wurde. Double Dragon ist immer noch eines der Spiele, das für die meisten Plattformen umgewandelt wurde. Viele Spieler halten es zudem für eines der kultigsten Games in der mittlerweile schon einigermaßen langen Historie.

Die beste Konsolen-Version von Double Dragon in den 80er Jahren wurde ohne jeden Zweifel für das Sega Master System entwickelt. Dort hat das Spiel prallere und schönere Farben sowie eine bessere Grafik als in den Gegenstücken für NES und Atari. Für die 8-Bit-Konsole von Nintendo musste Techno sogar die Koop-Funktion streichen. Das nahm einen Großteil des Spielspaßes.

Das war eine Sache, auf die sich die Fortsetzung Double Dragon II: The Revenge besonders konzentrierte und deshalb zu einem der beliebtesten Beat'em up-Spiele aller Zeiten wurde. Es gab eine Reihe mehr oder weniger erfolgreicher Fortführungen sowie Spielermischungen wie Double Dragon & Battleloads, die zum eigentlichen Ende der Double Dragon-Serie und des gesamten Genres führten. Tja, aber Billys schönen Barbra Streisand-Stil werden wir trotzdem nie vergessen.

Petter Hegevall



In den 90er Jahren waren Kinder auf nichts heißer als auf die Ninja Turtles. Völlig zu Recht. Daraus resultierte eine ungewöhnlich hohe Zahl an Produkten wie Beat'em up-Spielen, die die Ninja Turtles zum Inhalt hatten. Das beste von ihnen war und ist Turtles in Time, denn es beinhaltet alles, was für ein gutes Beat'em up notwendig ist.

Wir reden dabei von vier anwählbaren Charakteren, wobei jeder Ninja-Turtle seine eigene Spezial-Fähigkeit

Am besten ist Donatello wegen seiner Reichweite und Stärke und den gezielten Schüssen seiner Ninja-Sticks

besitzt. Am besten ist Donatello, da er durch seine Reichweite und Stärke sowohl Mouser als auch Fußsoldaten mit gezielten Schüssen seiner Ninja-Sticks unschädlich macht. Wann immer mich also ein Freund zu Hause besucht, wollen wir beide Donatello spielen. Der andere muss dann zwischen Leonardo, Michelangelo und Raphael wählen. Doch keiner der anderen Charaktere kann es mit Donatellos Schlag-

kraft aufnehmen. Der Koop ist für bis zu vier Spieler ausgelegt. Er bietet abwechslungsreiche Level und eine Spielmechanik, die mehr liefert als uns nur eine einzige Taste drücken zu lassen. Das Leben für die Schildkröten ist tatsächlich nicht leicht. Alle möglichen Gegner erschweren es den Ninja-Turtles, den Endboss Super-Shredder zu erreichen.

Dieser versucht übrigens gemeinsam mit Krang nichts weniger, als die Freiheitsstatue zu stehlen. Doch das Ganze ist eigentlich nur ein heimtückischer Plan, um die Kröten in der Zeit zurück reisen zu lassen. Etwas, wofür wir heute sehr dankbar sind. Denn das ist der Grund für die abwechslungsreichen Level. So kämpfen wir gegen Dinosaurier, vermeiden es, auf Piratenschiffen über Bord geworfen zu werden, wehren uns gegen indianische Fußsoldaten und werfen noch einen Blick in die Zukunft auf der Spurensuche nach den Neon Night-Riders.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time kam, als der Rummel um die Schildkröten im Begriff war auszusterben. Und trotz der Begeisterung der Spieler und der Medien gab es nie eine Fortsetzung. Für alle Interessierten gibt es den Titel jedoch mittlerweile zum Download in der Xbox Live Arcade ebenso wie ein Remake des Klassikers. Den dann auch im Playstation Network.

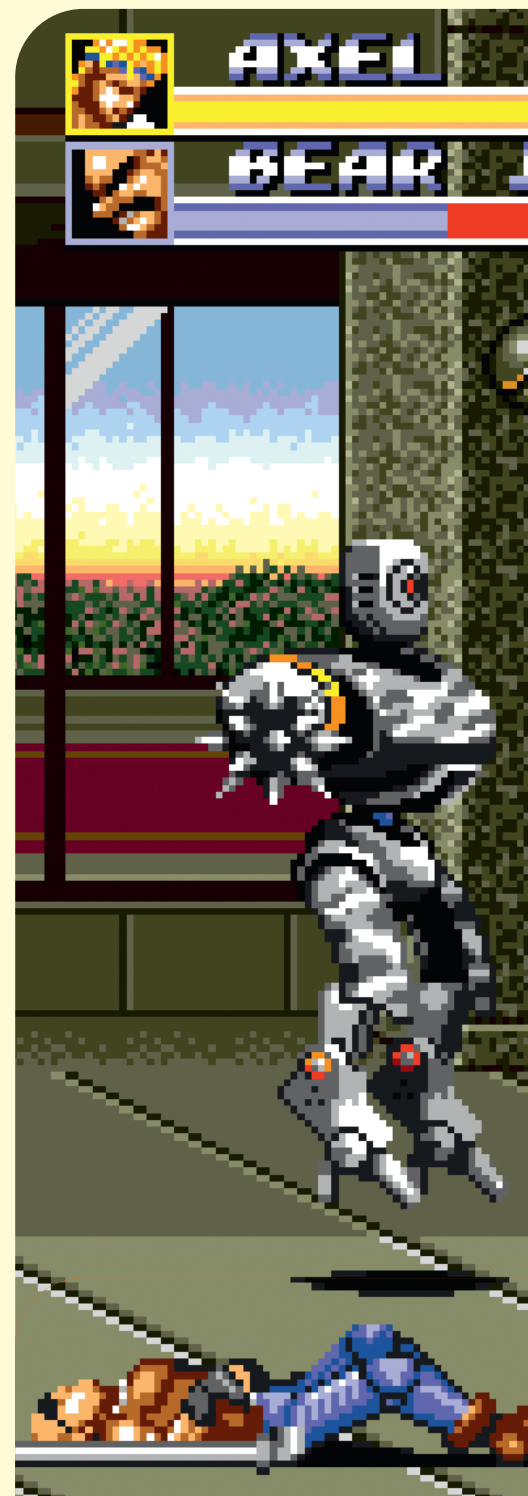
Jonas Mäki



TURTLES IN TIME

System Super Nintendo Entwickler Konami Publisher Konami Termin 1992

Ein wütender Shredder schickt die Kröten auf Zeitreise



STREETS OF RAGE





Requiem des tödlichen Kampfes
 Streets of Rage 2 (oder Bare Knuckle II: The Requiem of the Deadly Battle, wie es in Japan heißt), gilt vielen als das beste Spiel in der Serie. Max Thunder und Eddie Hunter sind die beiden neuen Charaktere der Fortsetzung.

System Mega Drive Entwickler Sega Publisher Sega Termin 1991

Segas erklärter Wunsch, mit Trendspielen wie Capcoms Final Fight zu konkurrieren, führte zum Mega Drive-Klassiker Streets of Rage

Segas Chef Hayao Nakayama gerät erst einmal in Panik, als er erkennt, was Capcoms Final Fight eigentlich für ein Erfolgstitel ist. Wir schreiben das Jahr 1989 und der Mega Drive ist gerade einmal ein Jahr auf dem japanischen Markt. Die Einführung im Westen ist im Gange und Sega will um jeden Preis einen starken Konkurrenten zum populären Beat'em up-Titel von Capcom entwickeln.

Das dauert jedoch etwas länger als erwartet und der Trend flaut bereits ab. Als Streets of Rage am 2. August 1991 veröffentlicht wird, ist es sofort ein Mega-Erfolg.

Sega wird dafür mit positiven Bewertungen in der Gamingpresse belohnt. Dennoch unterstellt man den Entwicklern, ein Plagiat erschaffen zu haben. Capcom ist stocksauer, weil die Hauptfigur Axel in Streets of Rage

Sega verkauft satte 2,2 Millionen Exemplare

genauso wie die Final Fight-Hauptfigur Cody aussieht - inklusive blauem Stirnband um den Kopf.

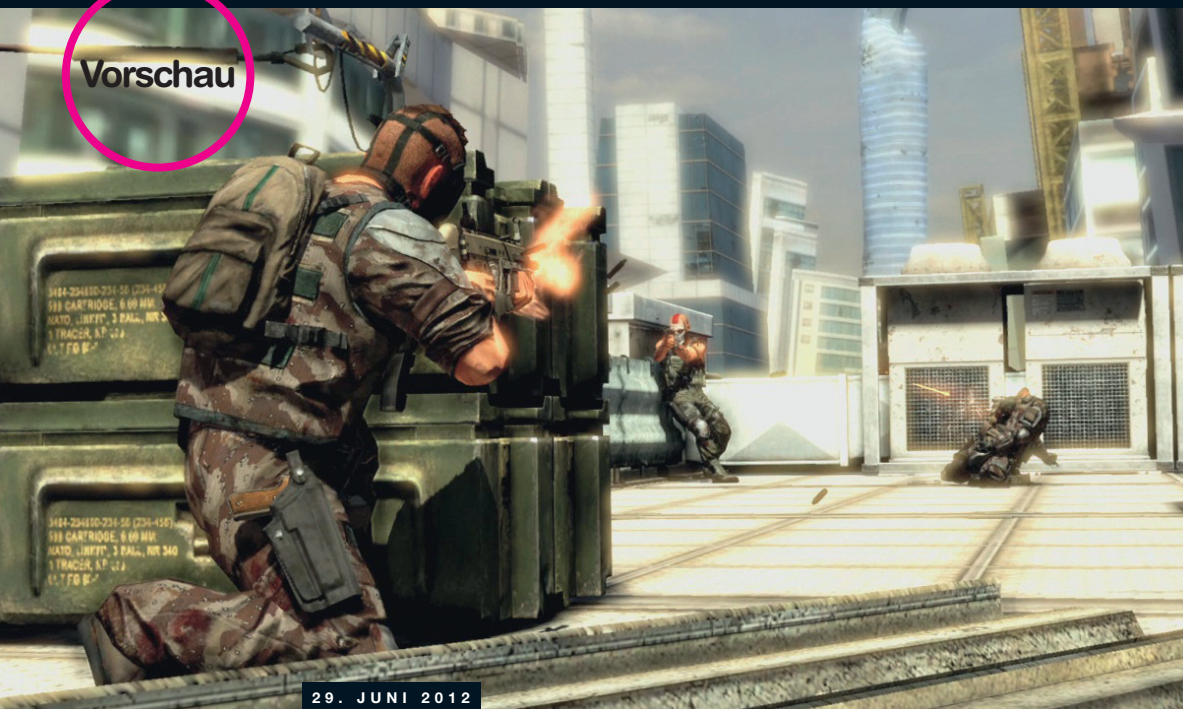
Und ja. Die Ähnlichkeiten mit Final Fight sind nicht gerade unauffällig. Die Spiele sind beinahe identisch. Sowohl die Feinde als auch die Geschichte erinnern stark

an Mike Hagers Suche nach seiner Tochter. Bedenken wir allerdings, dass es Final Fight niemals gegeben hätte, wenn sich Capcom nicht an Double Dragon orientiert hätte. Das wiederum hätte nie das Licht der Spielwelt

erblickt, wenn es sich nicht bei Kung-Fu Master bedient hätte. Ist deswegen Final Fight ein schamloses Plagiat oder doch ein brillantes Beat'em up? Das spielt keine Rolle - und Sega verkauft satte 2,2 Millionen Exemplare.

Petter Hegevall

Vorschau



29. JUNI 2012

SPEC OPS: THE LINE

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Yager
Development Publisher 2K Games Genre Action

DAS UNSAUBERE GETÖSE DER MP7 ... mit ihrer Ungenauigkeit und einer sinnlosen Reichweite, wäre diese Waffe in anderen Shootern nur die letzte Alternative. Aber auf den taktischen und ziemlich kleinen Karten des Mehrspielermodus' von Spec Ops: The Line hat sie eine unglaubliche Schlagkraft. Besonders Augenmerk liegt auf dem Modus Buried. Hier gibt es jeweils nur zwei Punkte, an denen wir immer wiederbelebt werden, an beiden Enden der Karte. Außerdem verfügen diese Bereiche über drei weitere entscheidende Punkte, die durch eine leuchtende Markierung gekennzeichnet werden. Zerstören wir alle drei, wird ein wertvoller Gegenstand wie ein Düsentriebwerk auf der Karte sichtbar. Wer den kriegt, gewinnt die Runde. Wer viel Taktik und harte Action mag, sollte sich das Game aus Berlin markieren.

Gillen McAllister

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



2013

CRYSIS 3

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Crytek
Publisher Electronic Arts Genre Action

VISUELL ATEMBERAUBENDE SPIELE, die das Grafik-Niveau auf ein neues Level heben, haben oft eines gemeinsam. Ihre Entwickler haben ein bisschen zu viel Zeit in die Grafik investiert und dann nicht mehr genug Zeit gehabt, sich um die Spielmechaniken zu kümmern.

Bei Crisis 3 wird das anders sein. Es soll Grafik und Gameplay vorantreiben. Von den Dschungel-Leveln in Crisis gelangweilt, orientierte sich das Crytek-Team bei der Entwicklung von Crisis 2 neu, erklärt Development-Designer Jan Lechner. Nun entwickelten sie wieder etwas Neues: den „Urbanen Regenwald“. Wir spielen immer noch in New York, aber nicht in dem New York, das manche vielleicht real kennen.

Nachdem die Ceph in Crisis 2 hart getroffen wurden, bauten sie einen Liberty Dome über Manhattan. Darin sollten die Aliens festgehalten werden. Währenddessen versuchten die Ceph, deren Technologie zu stehlen. Das

einzigste Problem dabei: Die Anwesenheit der Aliens führte dazu, dass sich in der Kuppel Leben ansiedelte. Und so wurden zwei Jahre zu 200 Jahren und es wucherte wild im Innern. In Crisis 3 erleben wir darum an der Ostküste eine Moorlandschaft mit Regenwald, vereinzelt Ruinen und reißenden Flüssen.

Während der Demonstration von Crisis 3 werden wir Zeuge des neuen Spielzeugs für den Helden Prophet - er schießt einen High-Tech-Bogen. Als Jäger schlagen wir uns nun durch das Game, so die Idee der Entwickler. Prophet fährt langsam auf einer Rolltreppe nach oben, die einmal Teil des U-Bahn-Systems gewesen sein



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

System **PS3 / Xbox 360** Entwickler & Publisher
 Namco Bandai Genre **Kampfspiel**

ES IST ZWÖLF JAHRE HER, seit Namco mit Tekken Tag Tournament eines der Flaggschiffe für PS2 veröffentlichte. Jetzt ist die Zeit reif für eine Fortsetzung. Das Spiel ist bereits in die japanischen Spielhallen ausgeliefert. Ebenso wie beim Vorgänger wählen wir zwei Kämpfer aus der voluminösen Tekken-Riege aus, um die Gegner zu verprügeln. Namco hat das Spiel vollgestopft mit erweiterten Kombos zwischen den beiden Charakteren. Es wurden auch die Bound-Hits aus Tekken 6 und Arenen mit festen Mauern eingebaut. Die Konsolen-Version von Tekken Tag Tournament 2 basiert auf der aktuellen Arcade-Version, die intern Ultimative heißt. Und es wird sowohl exklusive Charaktere als auch einen vollständig überarbeiteten Training-Modus geben, um den inneren Kazuya perfekt zu entfesseln. Kraft ist alles!

Jonas Mäki



1 EXTREMES KLIMA

Crytek verspricht, dass die extremen Bedingungen im New Yorker Regenwald zu sehr unterschiedlichen Landschaften in einem, wie sie es nennen, ultimativen Sandkasten führen. Wo wir uns genau befinden, ist noch ein Geheimnis, aber unter anderem soll es Wüstenlandschaften, Wasserflächen, Wälder und tiefe Canyons geben. Crytek spricht außerdem kryptisch über sieben Wunder, die diese Landschaften bilden, ohne näher darauf einzugehen, was sie denn so wundersam macht.

könnte. Er wird unsichtbar und zieht einen Pfeil. In der Ferne ist ein monströses Alien mit sich selbst beschäftigt und wird leise mit dem Lederpfeil getötet.

Die Grafik von Crysis 3 ist wirklich betäubend gut. Es bedarf all meiner Anstrengungen, um nicht während der Betrachtung des Bildschirms zu kollabieren. Vegetation in einem Videospiel wurde nie besser dargestellt. Crysis 3 bietet eine eigentümliche Mischung aus freien Flächen, Natur auf Steroiden und verwunschener Metropole. Der neue Bogen unterstützt in jedem Fall das Konzept des Spiels. Er erlaubt es uns, schleicher und ruhiger vorzugehen, als es in den teils chaotischen

Situationen der Vorgänger möglich war. Crytek bestätigt auch, dass es verschiedene Arten von Pfeilen gibt, auch wenn wir bisher nur explodierende Varianten gesehen haben. Und eine neue Waffe ist auch genug, oder?

Die Grafik sieht wirklich betäubend gut aus

Natürlich nicht! Darum wird es nun auch möglich sein, die Alien-Waffen aufzunehmen. Da gibt es zum Beispiel dieses Plasmagewehr, das an eine ähnliche Waffe aus dem Halo-Universum erinnert und einen

Ceph-Granatwerfer. Das eindrucksvollste Kampfgerät, das wir bisher gesehen haben, ist aber eine Menschen-Waffe mit einer Feuerrate von 500 Kugeln pro Sekunde.

Wir sehen Crysis 3 auf einem bis ans Limit gepimpten PC. Auf den Konsolen wird das Spiel bei weitem nicht so gut aussehen. Jan Lechner verspricht aber, dass man alles versucht, um das Bestmögliche herauszukitzeln. Crysis 3 wirkt auf uns, als würde es ein interessanter Mix aus den besten Elementen seiner Vorgänger und vielen neuen Ideen werden. Das ist eine der vielversprechendsten Erfahrungen für 2013.

Jonas Mäki



● BRAVE NEW WORLD
 Die Gegner sind mal mehr oder weniger stark bewaffnete Menschen, die scheinbar schlau agieren. Sie blocken unsere Messerattacken jedenfalls locker weg. Richtig schick wird es bei den Wächter-Soldaten (auf dem rechten oberen Bild), die auf mechanischen Stelzen durch Dunwall stapfen. Hier trifft 1984 auf Brave New World, Steampunk auf Moderne. Dazu das kontrastreiche Licht und man ist hin und weg. Wirklich schön.



2012

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Arkane Studios
 Publisher Bethesda Softworks Genre Action

CORVO WAR DER LEIBWÄCHTER DER KAISERIN. Nun sitzt er im Kerker, soll Jessamine Kaldwin umgebracht haben. Dann steht ein Fremder vor der Gittertür, der uns ein Geschenk in die Hand brennt, ein Zeichen. Fortan ist die

Hand eine mächtige Waffen, mit der wir Fähigkeiten steuern wie Windstürme, Rattenplagen, das Einfrieren der Zeit oder das Übernehmen armer Seelen anderer Spieler. Unser Gesicht wird verdeckt durch eine Maske. Eine zornige Maske, die uns mächtig macht.

Dishonored: Die Maske des Zorns spielt in Dunwall, einer fiktiven Stadt mit Anleihen aus London und US-Hafenstädten der 1850er Jahre. Der spannende Stil des Spiels ist sofort sichtbar. Visual Designer Viktor Antonov sagt: „Wir können eine Welt wie Fritz Langs Metropolis erschaffen in Videospiele. Man muss sie einfach nur erdenken und umsetzen.“ Jeder Zentimeter sei wichtig, weil es „nur“ diese eine Stadt gebe.

Die Grafik ist wunderschön, weil sie so menschlich wirkt. Alles ist handgezeichnet, das Unperfekte wurde hier wirklich perfektioniert. Der Stil für das Licht und die Ausleuchtung ist eigenständig. Kontrast sei wichtig, sagt Antonov, „harte Schatten, helles Weiß, dunkles Schwarz.“ Aber das alles sei nicht Kunst um der Kunst willen, sondern es müsse im Gameplay funktionieren.

Davon will uns Entwickler Arkane überzeugen mit einer Demonstration. Wir sehen eine Mission, die nach etwa einem Drittel Spielzeit kommen würde. Dishonored baut strikt auf Missionen auf. Das Spiel bietet also keine offene Sandkastenwelt. 13 Missionen gibt es und einen Haufen Nebenmissionen dazu. Das erlaubt multi-lineare



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



2 RATTFÄNGER

Wer laut und schnell spielen will, kein Problem. An wegfliegenden und zerplatzenden Köpfen oder im Hals steckenden Messern mangelt es nicht. Corvo kann einen Rattensturm entfesseln, dann ergießen sich Dutzende Nager über einen Gegner, die ihn als fiese und autark agierende Angreifer einfach aufessen. Natürlich können wir uns auch in den Körper einer Ratte morphen, um dem Drama beizuwohnen oder mitzufressen. Aber bitte Vorsicht: Ratten werden gerne zertreten - und dann ist auch unser Held tot.

Pfade durch die Geschichte mit drei Enden, die man nur erleben kann, wenn man jeweils von Anfang an neu durchspielt. Man kann jederzeit seinen Spielstil finden, von gewalttätig bis leise schleichend. Im Körper einer Ratte geht es durch einen kleinen Kanal hinein ins Golden Cat Badehaus. Wir schleichen zwar, aber in hohem Tempo. Bewundern im Vorbeihuschen die Lichteffekte im pompösen Flur. Registrieren beiläufig das breite Farbspektrum, das trotz des steampunkigen Ansatzes durchscheint.

Man kann Dishonored „leise“ durchspielen, ohne jemanden zu töten - oder mit der Brechstange. Im Nahkampf würgen wir Gegner bewusstlos, aus der

Ferne entfalten Giftpfeile der Mini-Armbrust ihre einschläfernde Wirkung. Wenn wir uns in den Körper einer Wache oder eines zentralen Charakters morphen, können wir diesen zum Selbstmord zwingen. Beispiel: Einfach eine Wache eine Kugel auf uns abfeuern lassen, dann die Zeit einfrieren, sich in die Wache morphen und zum Absch(l)uss mit ihr in die Flugbahn der eigenen Kugel laufen. Alle Waffen, spezielle Munition, Granaten und die Fähigkeiten werden über ein Menürad angewählt. Über ein Dutzend Menüpunkte sind dort sichtbar, eine endgültige Zahl wurde nicht genannt. Negativ fiel bei der Session auf, dass man immer manuell das Auswahlmenü aufrufen muss, um zwischen den

Fähigkeiten und Waffen hin und her zu schalten. Also wird das Spiel jedes Mal angehalten. Bisweilen war das dadurch ein ziemliches Stop-Motion-Erlebnis.

Mit der Teleport-Fähigkeit namens Blink können wir uns fast unsichtbar durchs Level schießen. So ziemlich jeder Punkt ist anvisierbar und wird durch eine kleine blaue Wolke angezeigt. Die Dark Vision-Fähigkeit der Maske, die es uns erlaubt, durch Wände zu schauen und Laufwege zu checken, wird zu einem mächtigen, lautlosen Rächer. Batman lässt grüßen. In jedem Fall gilt: Dishonored: Die Maske des Zorns sieht sehr, sehr vielversprechend aus.

Christian Gaca



PROJECT ZERO 2: WII EDITION

System **Wii** Entwickler Tecmo Koei
Publisher Nintendo Genre Horror

ES IST DER BESTE TEIL der Project Zero-Serie, den Tecmo für die Wii wiederveröffentlicht. Darin verlaufen sich die Zwillinge Mio und Mayu im Wald. Dort treffen die Mädchen auf ein geheimnisvolles Dorf, das in Finsternis gehüllt ist. Während der Suche nach einem Ausweg stoßen sie auf das dunkle Geheimnis des Ortes, mit dem sie selbst auf mysteriöse Weise verbunden sind. Über acht Jahre ist es her, dass wir mit der Camera Obscura auf Geisterjagd gegangen sind. Dem Spiel ist die Zeit anzumerken - etwa bei der hölzernen Steuerung. Trotzdem profitiert der Titel von der Bewegungssteuerung und obwohl die Wii technisch inzwischen nicht Episches mehr zu bieten hat, gelingt es dem Spiel, eine gruselige Atmosphäre aufzubauen. Das könnte perfekte Unterhaltung für laue Sommerabende werden.
Martin Eiser

29. JUNI 2012



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

2013

SIM CITY

System **PC / Mac** Entwickler Maxis
Publisher Electronic Arts Genre Simulation

NACH LANGER PAUSE KEHRT die beliebte Städtebau-Simulation 2013 zurück auf die große Bühne. Als ich mich auf den Weg zum EA Showcase in London machte, war eigentlich klar, dass Medal of Honor: Warfighter, Crysis 3 und die Battlefield 3: Close Quarters dort die

fettesten Spiele sein würden. Überraschenderweise faszinierte mich das neue Sim City am meisten.

Während der Demonstration wurde ein bereits gebautes, kleines Dorf gezeigt. Die Steuerung ist noch immer einfach, alle Handlungen werden mit der Maus erledigt. Maxis legt sehr viel Wert darauf, dass gerade Dinge, die wir oft machen, unkompliziert funktionieren. Und es soll natürlich dabei auch hübsch aussehen.

Zu den wichtigen Neuerungen aber gehört, dass in Sim City jede Person im Spiel ihr eigenes Leben hat. Ganz ähnlich wie bei The Elder Scrolls V: Skyrim haben die agierenden Figuren Aufgaben, die sie jeden Tag

erledigen müssen. Sie werden zur Arbeit gehen, manchmal werden sie krank und irgendwann müssen sie auch sterben. Wenn wir Maxis glauben, ist jedes Gebäude und jeder Bewohner ein ganz eigener Simulator.

Eine Feuerwehrwache ist etwa ein kleiner Feuerlösch-Simulator und ein normales Haus funktioniert wie ein Familien-Simulator. Natürlich ist das nicht so tiefgreifend wie bei einer vollwertigen Simulation. Aber das würde wohl auch zu weit gehen, denn alles können wir schließlich nicht kontrollieren.

Während uns das erklärt wird, passiert im Spiel etwas Seltsames. Ein Van mit laut wummernder Musik



6. SEPTEMBER 2012

FAR CRY 3

System PC / PS3 / Xbox 360 Entwickler & Publisher Ubisoft Genre Action

DIE ONLINE-SHOOTER-SZENE ist derzeit der wohl am stärksten umkämpfte Bereich der Gaming-Industrie. Ubisoft will dem Multiplayer von Far Cry 3 nun eine Schiene in den Markt schlagen. In dem Spiel geht es vor allem um Teamarbeit. In der Onlineschlacht rüstet man den Charakter mit einem Battle Cry aus. Wir wählen unsere Klasse und danach einen Cry. Diese Boni variieren - erhöhen etwa die maximale Gesundheit, geben Geschwindigkeit oder aktivieren eine Notheilung. Es gibt eine Vielzahl solcher Battle Cries. Richtig nett ist der Spielmodus Firestorm. Hier müssen zwei Knotenpunkte verteidigt und gleichzeitig zwei weitere attackiert werden. Der Haken an der Sache: Es handelt sich bei den Punkten um Benzinlager, die es in Brand zu setzen gilt. Dadurch entsteht geradezu ein positiver Zwang zum Teamplay.

Bengt Lemne



1 KEINE BAUERNTRAMPEL

Mit einer Menge Universitäten bauen wir uns eine Studentenstadt. Andere Spieler würden diesen Vorteil eventuell nutzen, weil wir bessere Bildung versprechen. Eine weitere Stadt liefert vielleicht frische Lebensmittel und wir könnten diese unkompliziert importieren, statt uns selbst darum kümmern zu müssen. Wer will schon einen Haufen Bauerntrampel durch die eigene Stadt stolzieren sehen?

rast in die Stadt und parkt dann direkt vor einem großen Gebäude. Ein kleiner Sim springt aus dem Auto und geht ins Haus. Dann hören wir das Geräusch von einem Streichholz, das angezündet wird. Kurz darauf rennt er raus und hinter ihm steht das Gebäude in Flammen. Nun folgen ungefähr 50 weitere Sims, die brennen und mit dem Armen in der Luft rumfucheln. Eigentlich ist das brutal, aber die Art und Weise, wie Maxis es gelöst haben, zaubert doch ein kleines Lächeln ins Gesicht.

Das Spiel ist noch weit davon entfernt, fertig zu sein, aber visuell sieht es schon super aus. Die Grafik ist nicht unbedingt beeindruckend, aber sehr ästhetisch. Jedes

Gebäude lässt sich außerdem erweitern, um es vielleicht nützlicher oder besser zu machen. Im Zuge dessen lässt es sich auch individualisieren. Besonders für den

Im Multiplayer gemeinsam Städte entwickeln

geplanten Multiplayer könnte das ein interessanter Aspekt werden. Viel wollen die Entwickler darüber aber noch nicht reden. Wissen lassen sie uns lediglich, dass jeder Spieler einen speziellen Bereich haben wird, in dem er bauen darf. Die Städte werden durch spezielle

Straßen verbunden, die in Form einer Autobahn unseren Sims die Reise von Stadt zu Stadt ermöglichen. Das System der verschiedenen Städte erinnert dabei an das Klassensystem von Online-Rollenspielen. Es liegt ganz bei uns, wie wir eine Stadt entwickeln und welche Rolle wir ihr geben. Es wird nicht möglich sein, selbst in anderen Städten tätig zu werden, aber wir dürfen mit Freunden gemeinsam größere Projekte wie etwa einen Flughafen planen. Zwölf bis 20 Spieler dürfen sich online gemeinsam tummeln, entweder zusammengewürfelt oder auf Einladung in eine Session.

Robin Hoyland

GOD OF WAR: ASCENSION

System **PS3** Entwickler Sony Santa Monica
Publisher Sony Genre Action

KRATOS IST NICHT MEHR der einzige verfluchte Spartaner in Griechenland. Denn der Multiplayer spielt eine wichtige Rolle im kommenden God of War: Ascension. Wir durften bei Sony Santa Monica in den USA schon einmal einen Blick aufs wichtigste PS3-Actiongame werfen.

Unsere Geschichte beginnt, wie schon so viele zuvor, mit dem Gesicht eines wütenden Kriegers mit roter Kriegsbemalung. Ein schreckliches, einäugiges Monster erscheint. Speichel fließt aus seinem Maul, während es zum Angriff ruft. Jetzt, da selbst der mutigste Mann geflohen wäre, steht unser Held erst auf. Hebt sein Schwert und setzt seinen Helm auf, gefertigt aus den Überresten anderer Kreaturen, die er erschlug.

Pötzlich geschieht etwas Unerwartetes. Etwas, das noch nie zuvor in einer der anderen God of War-Geschichten passierte. Ein weiterer Krieger betritt den Raum und die beiden Männer arbeiten zusammen, um das Monster zu besiegen. Nur wenige Sekunden später sind die nackten Steinplatten mit Blut und Eingeweiden

überflutet. Sicher, es ist immer noch God of War und es ist immer noch eine der brutalsten Interpretationen der griechischen Mythologie, die es je gegeben hat. Doch etwas ist anders. Keiner dieser Männer ist Kratos. Statt dessen sehen wir zwei anonyme Helden.

Natürlich ist der erste Gedanke, dass der Koop-Modus endlich in God of War eingebunden wurde. Ach - wie falsch das ist. Die zwei Männer gelangen zu einem großen Schlachtfeld, auf dem sich ihnen zwei weitere, rot bemalte Krieger anschließen. Auf der anderen Seite warten vier blau verzierte Soldaten. Hier kämpfen zwei Armeen um die Aufmerksamkeit der Götter. Im Weg steht ihnen niemand geringeres als Polyphemus, der Zyklopen-Herrscher. Glücklicherweise wurde das

2013



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



Monster von den Göttern in Ketten gelegt. Doch es gibt nichts, das ihn daran hindern könnte, unvorsichtige Soldaten zu zerschmettern, die sich ihm nähern. Er ist nun das Ziel beider Armeen. Wer es schafft, ihn zu töten, wird von den Göttern belohnt.

Der blutige Kampf geht weiter, wobei viele Krieger Schwerter verwenden, die auf Befehl in zwei kleinere Dolche geteilt werden können. Diese schwingen wir mit Hilfe von Ketten genauso wie Kratos seine legendären Klingen. Andere Kämpfer sind mit großen Hämmern ausgerüstet, deren Schläge den Boden zum Beben bringen. Hin und wieder kombinieren sie diese Angriffe, um maximalen Schaden zu verursachen. Das alles können wir als kontrolliertes Chaos bezeichnen.

Genau wie für Kratos in der Original-Trilogie geht es im Multiplayer darum, vom tödlichen Fußsoldaten zum unbesiegbaren Gott zu werden. Doch diesmal eben dadurch, dass wir unsere Fähigkeiten online in Death-matches beweisen. Nach einer Einführung entscheiden wir uns, welchem Gott (Zeus, Poseidon, Hades oder Ares) wir uns unterwerfen. Das eröffnet einzigartige Möglichkeiten bei der Wahl der Rüstung, der Waffen, der Zaubersprüche und der speziellen Angriffe. Durch die Anpassung der Helden fühlt sich das ähnlich an wie das Klassensystem in einem Rollenspiel.

Ein kompetitiver Multiplayer war die logische Weiterentwicklung für die Serie, sagt Lead Designer Mark Simon. In God of War III war die schiere Größe das

Argument, all diese mächtigen Titanen. Der einzige Weg, um das Erlebnis noch beeindruckender zu gestalten, war also, mehrere Spieler diese Momente gemeinsam erleben zu lassen. Polyphemus ist ein Beispiel für diese Augenblicke. Das wurde genau mit dieser Idee im Hinterkopf konzipiert - und es wird weitere Orte geben mit ganz anderen Gefahren. Einige variieren sogar abhängig vom gewählten Spielmodus. Und natürlich wird es möglich sein, dass alle gemeinsam in einem Team spielen.

Game Director Todd Papy, von Anfang an bei der Serie dabei, hält es aber für das Wichtigste, dass sich alles immer noch anfühlt wie God of War. Wir müssen ihm solange glauben, bis wir mehr sehen.

Mathias Holmberg



1 UND KRATOS?

Natürlich wird es eine echte Kampagne in God of War: Ascension geben, die alles zeigen wird, was die Serie so erfolgreich gemacht hat. Wir werden sicher einen zornigen Kratos erleben, brutale Kämpfe und mythologische Geschöpfe, die wir im Namen der Rache schlachten müssen. Klar, Kratos ist kein Gott mehr. Aber das bedeutet nicht, dass er irgendwie weniger heftig unterwegs wäre. Dieses neue God of War ist in Markus Simons Welt nur der Anfang dessen, was sie für die Zukunft der Serie geplant haben. Es gäbe noch viel zu erzählen über Kratos - allerdings wollte Sony genau das bei unserem Besuch noch nicht tun.





SOMMER 2012

PHANTASY STAR ONLINE 2

System **Android / IOS / PC / PS Vita** Entwickler **Sonic Team** Publisher **Sega** Genre **MMORPG**

AUF DEM PC WIRD ES EIN Free-to-Play-Rollenspiel, das hat Sega schon angekündigt. Für die anderen Versionen von Phantasy Star Online 2 besteht die Möglichkeit, gemeinsam mit den PC-Spielern unterwegs zu sein und eigene Charaktere von der einen zur anderen Version zu übertragen, um das Abenteuer auf der jeweils anderen Plattform fortzusetzen. Bis zu zwölf Spieler können in der PC-Version in einer Gruppe unterwegs sein, mobil werden es wohl weniger werden. Freuen dürfen sich alle auf das tolle PSO-Gefühl, hüpfend und hauend Dungeons und Planetenoberflächen zu erkunden und aufzuleveln. Während PC-Spieler schon im Frühsommer starten dürfen, kommen die IOS- und Android-Versionen bis zum Winter 2012. Auf der Vita geht es frühestens im Frühjahr 2013 los.
Christian Gaca

FÄHIGE SCHIRIS

Eine prominente Änderung im Detail sind die neudefinierten Grundlagen des Spielprinzips. Die Schiedsrichter sind besser ausgestattet, um richtige Entscheidungen zu treffen und radieren so hoffentlich einen der nervigsten Nebeneffekte der Engine aus. Es gibt deutlich mehr Bewegungsfreiraum in der Verteidigung und einige neue Pass-Arten. Zusätzlich erwarten uns neue Animationen, die unter anderem neue Formen des Jubels und einen 180-Grad-Schuss beinhalten. So genannte Gameplay-Nuggets, also Häppchen, die das Spiel noch realistischer und tiefgründiger machen, warten noch darauf, entdeckt zu werden. Einzelheiten dazu will EA noch nicht verraten.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



2012

FIFA 13

System **PC / PS3 / Xbox 360 / Nintendo 3DS / Wii / PS2 / IOS**
Entwickler & Publisher **Electronic Arts** Genre **Simulation**

IM LETZTEN JAHR ZU ETWA DERSELBEN Zeit wurde ein Game als „Revolution, nicht Evolution“ bezeichnet. Es war ein Richtungswechsel, der von Kritikern wie auch Konsumenten beklatscht wurde. Bei der FIFA 13-Präsentation in London im vergangenen Monat erklärte

EA, wie man eine Reihe verbessert, die bereits alles erreicht hat.

Aaron McHardy und sein Team wollen „eine wahre Schlacht um den Ballbesitz“ entfesseln. Komplette Veränderungen wie beim letzten Titel seien bei FIFA 13 nicht notwendig. Es werde vielmehr eine Verfeinerung dessen sein, was bereits vorhanden ist. Also mehr Evolution als Revolution. Erreicht werden soll das Ziel durch die Einführung unterschwelliger Anpassungen, aber auch durch weitreichende Veränderungen.

Eine der bedeutendsten Anpassungen ist die Neuentwicklung des First-Touch-Control-Systems. Während

wir früher selbst schwierigste Pässe mit unfehlbarer Sicherheit und Kontrolle annahmen, bestimmen jetzt unterschiedliche externe Faktoren, wie erfolgreich wir dabei sind. EA will die nahezu perfekte Kontrolle, die viele Spieler erreicht haben, nun einfach beseitigen.

Während immer mehr Fans der Serie eine erhöhte Genauigkeit und Präzision wollen, besinnt sich EA auf die Unberechenbarkeit des Sports zurück. Das neue System wird mehr Druck auf die Verteidigung ausüben und uns dazu zwingen, jeden Pass einzeln zu bewerten. Das Pressing des Gegners, die Flugbahn der Pässe und unsere Fähigkeiten beeinflussen, wie gut die Bälle am



SPIRIT CAMERA

System **Nintendo 3DS** Entwickler Tecmo Koei
 Publisher Nintendo Genre Horror / Adventure

KANN MAN SICH AUF EINEM HANDHELD gruseln?

Tecmo will es mit Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch zumindest versuchen. Das Game basiert auf der Project Zero-Serie und setzt daher vor allem auf den Einsatz einer Kamera zur Geisterjagd. Weil der 3DS eine solche bereits integriert hat, mischt sich die Realität hierbei mit gruseliger Fiktion. Einerseits treten wir im Kamera-Modus gegen böse Geister an und müssen uns dafür mit dem Handheld durch den Raum bewegen. Zum anderen liegt dem Spiel ein Tagebuch bei, auf dessen reale Seiten der 3DS reagiert. So taucht beispielsweise auf einer Seite eine Hand auf, die nach uns greift. Ein kleines bisschen gruselig ist das tatsächlich. Der Umfang scheint überschaubar, doch es gibt eine Menge interessanter Minispiele, die die Spielzeit verlängern.

Martin Eiser

Findest du mich nicht, dann musst du weiter mit mir spielen... Für immer.

29. JUNI 2012



2 SCHÖNER FUMMELN
 Auch das Dribbling erhält eine Reihe kleinerer Verbesserungen. Die 360-Grad-Steuerung bleibt erhalten, aber FIFA 13 setzt zusätzlich auf vorausschauendes Dribbling. Unsere virtuellen Mitspieler werden sich besser positionieren, um Angriffe auszuführen oder sich gegen solche zu verteidigen. Ball führende Spieler schirmen sich besser ab und halten ihre Position auf dem Feld. Es ist einfacher, die Richtung bei einem geringen Tempo zu wechseln und dann ein hohes Tempo gegen die Verteidigung einzulegen. Das bedeutet für uns realistischere Spielsituationen.

Fuß landen. Das Ergebnis sind mehr freie Bälle, die gejagt werden müssen. Zum Glück rüstet EA die Verteidiger mit neuen Fähigkeiten aus, um diese gefährlichen Situationen dann wieder einzudämmen.

Die Spieler-Stärke wird für FIFA 13 neu definiert, was wiederum realistischere Zweikämpfe und Bewegungen schaffen soll. Die verbesserte Darstellung der Kraft der Akteure soll uns mehr Möglichkeiten geben, dem Gegner den Ball abzujagen. Die Zweikämpfe zwischen den Sportlern und die verfeinerten physikalischen Eigenschaften sorgen für Bewegung während des Tacklings und machen das Geschehen so realistischer.

EA hofft, dass der Kampf um freie Räume und die realistischere First-Touch-Steuerung eine wettbewerbsfreundlichere Atmosphäre auf dem Spielfeld schaffen.

Nicht neu definieren, sondern sanft verfeinern

Diese Anpassungen machen ein defensives Spiel zu einer eher gefährlichen Taktik. Es wird möglich sein, Schüsse anzutauschen oder den Ball zu überlaufen, um Räume in der Verteidigung zu schaffen. Die Freistöße sollen sich zudem nun mehr wie ein Katz-und-Maus-

Spiel anfühlen. Mit Verbesserungen auf beiden Seiten der Mauer scheint dies ein fester und aufregender Teil von FIFA 13 zu werden. Die Künstliche Intelligenz der angreifenden Spieler wurden zudem weiter verbessert. Die Spieler werden den Raum intelligenter analysieren können, während sie nach Laufwegen suchen. Sie werden noch vorausschauender spielen und ihre Entscheidungen mit mehr Informationen treffen.

Was wir bisher gesehen haben, ist beeindruckend. Im Gegensatz zu den Vorgängern verspricht es nicht, die Reihe neu zu definieren, sondern sie sanft zu verfeinern.

Mike Holmes

Kritik



MAX PAYNE 3

PC PS3 X360 Genre ACTION Entwickler ROCKSTAR Publisher TAKE 2 Termin 18. MAI 2012 (KONSOLE), 1. JUNI 2012 (PC) Spieler 1-16 USK 18

Der schwer angeschlagene Detective fliegt wieder elegant durch überschicke Spielwelten

Max Payne. Ein Name, der manchen Gamern ein entrücktes Lächeln ins Gesicht zaubert. Oder aber Fragezeichen in die Augen, denn der letzte Auftritt des depressiven Detectives liegt fast 10 Jahre zurück. Kein Wunder also, dass eine komplette Grundsanierung des Spielkonzeptes her musste. Endlich hat sich Rockstar Games, die damals schon Entwickler Remedy mit den Konsolen-Versionen unterstützten, durch diese Mammutaufgabe gekämpft. Und sie haben reichlich richtig gemacht.

Die erste Szene im Spiel gibt schon deutlich die Richtung vor. Es wird sofort deutlich, dass GTA-Genie Dan Houser für Story und Dialoge verantwortlich ist. Die Comic-Panel der Vorgänger sind nun cineastischen Zwischensequenzen gewichen, die einen Hauch von Miami Vice, Scarface und Tarantino versprühen. Die andauernden Bildverzerrungen, die Max' Alkoholmissbrauch visualisieren sollen, sind aber etwas zu viel des Guten. Außerdem sind die Sequenzen arg dialoglastig. Dafür kaschieren sie elegant die Ladezeiten.

Als wir endlich die Kontrolle über Max übernehmen, zeigt sich: Hier hat sich viel getan. Wie in jedem modernen Spiel kann Max jetzt gehen, rennen, sprinten, sich abrollen, geduckt laufen, sich hinlegen und per Knopfdruck Deckung suchen. Das Cover-System ist eigentlich die umwälzendste Neuerung und bietet die grundlegenden



BODYGUARD

Ein sichtlich gealterter Max ist dem kalten New York entflohen und verdingt sich als Bodyguard für eine reiche brasilianische Familie. In Südamerika werden dabei unterschiedlichste Locations besucht, die von Discos über Boote bis hin zu den Slums reichen. Eingestreut sind immer wieder New York-Level als Flashbacks, die den Hintergrund der Story ausleuchten. Diese bieten einen coolen grafischen Kontrast im Film-Noir-Stil.

Features wie hervorlugen und blind feuern. Leider bleibt es etwas rudimentär und unterstreicht so die spielbestimmende Bedeutung der Bulletime. Die Gegner setzen hauptsächlich auf Sturm- und Flankierungstaktiken. Wer in der Deckung verharrt, wird schnell überrannt. Stattdessen heißt es also, den Vorrat an Bulletime geschickt einzusetzen.

WUCHTIG INSZENIERTE ZWISCHENSEQUENZEN

Ein typisches Feature der Serie sind die Schmerztabletten. Max muss das Zeug packungsweise einwerfen, um verlorene Gesundheit wieder herzustellen. Neu ist, dass er beim Kassieren eines eigentlich tödlichen Treffers in den Last Man Standing-Modus wechselt, wenn er noch eine Dosis Painkiller dabei hat. Dann startet automatisch die Zeitlupe und der Spieler kann sein Leben retten, wenn er den Schützen der letzten Kugel mit einer finalen Salve ausschaltet. Die Inszenierung dieser Sequenzen ist wuchtig, genau wie die Killcams, die das Lebensende des letzten



MAX IM MULTIPLAYER

Der Multiplayer ist kompetent umgesetzt, aber haut nicht wirklich von den Socken. Die Grafik hier fällt nüchterner aus. Dafür ist es Rockstar gelungen, das Bullettime-Feature vernünftig einzubauen. Weiteren Mehrwert bieten die Arcade-Modi, in denen man die regulären Levels auf Zeit oder auf Punkte durchspielen kann. Dabei kann auch das Aussehen von Max gewährt werden, als besonderes Schmankerl ist sogar der Look des ersten Teils dabei. Wer hätte gedacht, dass Max Payne mal so jung war und so debil gegrint hat.

Gegners einer Welle zeigen. Hier kann die Zeit auf Knopfdruck sogar noch weiter verlangsamt und der tödlich Getroffene mit weiteren Kugel durchsiebt werden. Das sieht wirklich extrem brutal aus und es ist verwunderlich, dass es dieses Feature in die deutsche Version geschafft hat. Diese ist nicht komplett ungeschnitten, aber dass man keine unbeteiligten Zivilisten erschießen kann, ist sicher kein Nachteil.

Auf Grafik und Design des Spiels wurde genauso viel Wert gelegt wie auf die Inszenierung der Schießereien. Alle Schauplätze sind wunderschön gestaltet und wirken inhaltlich sehr stimmig. Hier sind nicht einfach Räume aneinandergetackert, sondern es geht um nachvollziehbare Architektur. Obwohl die Level recht linear sind, gibt es Geheimnisse zu entdecken. Abgesehen von den überlebenswichtigen Schmerzmitteln können wir Teile von goldenen Waffen und Hinweise zur Story sammeln. Das verleitet zum erneuten Durchspielen, wenn man die Hauptstory nach knapp zehn Stunden hinter sich hat.

Rockstar ist die Wiederbelebung von Max Payne absolut gelungen. Es wurde allerdings ein guter Teil Grand Theft Auto und Red Dead Redemption mit transplantiert, was Fans etwas zu weit gehen könnte. Gleichzeitig entlarven diese Gene die extreme Linearität und das sich teils wiederholende Gameplay, zumal auch die Steuerung und Aktionsmöglichkeiten nicht perfekt sind. Max glänzt zwar mit vielen kontextsensitiven Animationen und grafischen Details. Trotzdem ist das Cover-System hakelig, das Sprinten ein bisschen lahm und sowohl das Rollen als auch die Shootdodge-Hechtsprünge haben eine merkwürdige Verzögerung. Solche Kleinigkeiten drücken auf die Stimmung, insbesondere weil das Spiel noch wirkliches Können abverlangt. Natürlich kann man mit aktivierter Zielhilfe und im Easy-Modus locker-flockig die Story genießen, doch Fans des



Originals beißen sich inklusive Free-Aim lieber durch Munitionsmangel und schwer gepanzerte Gegner.

Kalle Max Hofmann



DRAGON'S DOGMA

PS3 XBOX 360

Genre ROLLENSPIEL Entwickler CAPCOM Publisher CAPCOM Termin 25. MAI Spieler 1 USK 16

Westliches Capcom-Rollenspiel von einem, der auszog, einen Drachen zu töten

Für Capcom ist es eines der teuersten Projekte. Dragon's Dogma ist ein eher westliches Rollenspiel und der Einfluss der europäischen Mythologie ist deutlich sichtbar. Wir beginnen in einem Fischerdorf, in dem riesiger Drache auftaucht. Unser Held tritt ihm chancenlos entgegen und blickt schon seinem Tod ins Auge, aber der Drache hat anderes im Sinn. Er schneidet uns zwar das Herz heraus, aber verschwindet, und wir überleben auf wundersame Weise. Und obwohl unser Einsatz eigentlich keinen Effekt hatte, gelten wir nun als Held und gehören zum Kreis der Auserwählten, der Erweckten.

Und als einer von diesen ziehen wir in die Welt, denn der Drache muss trotzdem getötet werden und wir wollen unser Herz zurück. Im Verlauf erkennen wir, was wir ohnehin schon lange ahnten, dass es zwischen uns und dem Drachen eine besondere Verbindung gibt. Die Geschichte ist nicht der große Wurf und eigentlich geht es auch gar nicht so sehr um die Dialoge und Zwischensequenzen. Denn Dragon's Dogma ist ein Spiel, das zum Erkunden der großen Welt und dem Kampf gegen die vielen Monster einlädt.

Dieser andere Fokus zeigt sich auch bei den Spielmechaniken. Capcom hat das Prinzip der Mitstreiter auf eine eher ungewöhnliche Art und Weise gelöst. Über ein Dimensionstor erreichen wir das Rift und treffen dort auf Krieger anderer Welten, die sich uns anschließen



KLASSE FÜR SICH

Es gibt die drei Hauptklassen: Kämpfer, Magier und Waldläufer. Weiterhin sind später spezialisiertere Klassen wie Mystischer Ritter, Assassine oder Magischer Bogenschütze wählbar. Jede Klasse verfügt über verschiedene Fähigkeiten zum Individualisieren. Manche davon fungieren auch als automatisch aktivierte Talente. Schade ist allerdings, dass nur wenige Klassen einen Schild zur Abwehr tragen können.

können – so genannte Vasallen. Diese Mitstreiter sind Teil einer geheimnisvollen Legion, die ebenfalls gegen den Drachen kämpfen wollen und stolz an der Seite der Erweckten stehen.

Jeder Vasall hat seine eigene Online-ID, nach der wir auch direkt suchen können oder solche finden, die unsere Freunde bereits nutzen. Im Rift selbst treffen wir immer Charaktere, die auf unserem Niveau sind und können so unser Team passend zur

ATMOSPHERE WIE IN EINEM FANTASY-FILM

jeweiligen Aufgabe ausstatten. Der von der Künstlichen Intelligenz gesteuerte Begleiter agiert recht clever und seine Aufgaben lassen sich über vier Kurzbefehle weiter präzisieren. Ihm fehlt auf Grund der Austauschbarkeit allerdings auch ein wenig die Seele.

In den Kämpfen treffen wir meist auf kleinere Gegner wie Goblins, Eidechsen-Krieger oder auch Räuber. Ab und zu gibt es harte Gefechte mit mittelgroßen Monstern wie Chimären oder Zyklopen. Weitaus mehr Aufmerksamkeit fordern aber die wirklich

SO WERTEN WIR 1 HÄMMERLICH 2 ARM 3 SCHLIMM 4 ÜBE 5 OKAY 6 GUT 7 PRIMA 8 SUPER 9 FANTASTISCH 10 MEISTERHAFT

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



PORT ROYALE 3

PC PS3 XBOX 360

Genre SIMULATION Entwickler GAMING MINDS
Publisher KALYPSO MEDIA Termin ERHÄLTlich
Spieler 1-4 USK 6

Der Sommer kommt und wir holen uns die Urlaubsidylle in Form der Karibik einfach auf den Schirm und lassen uns von einer Wirtschaftssimulation der alten Schule vor den Bildschirm fesseln. Acht Jahre ist es her, dass wir in Port Royale unterwegs waren, aber viel verändert hat sich nicht.

Die Karibik bietet 60 Städte, 20 Waren und 16 verschiedene Schiffstypen. Wir können als Händler eigene Produktionsbetriebe errichten, als Abenteurer Schätze suchen oder als Pirat alles in Angst und Schrecken versetzen. Die Übergänge zwischen den drei Spieltypen sind fließend und nie folgen wir nur einem Pfad, denn der Handel und das Spiel mit Angebot und Nachfrage steht immer im Zentrum. Zudem müssen wir uns

SCHÖNE, ABER LEIDER KEINE NEUE WELT

den Beziehungen mit den vier in der Karibik aktiven Nationen widmen. Gestört hat etwas, dass wir Schiffe nur kaufen und nicht selbst bauen dürfen. Dankbar sind wir aber Entwickler Gaming Minds für den Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler, der offline wie online funktioniert.

Wer allerdings bei Port Royale 3 auf den großen Wurf gehofft hat, wird wahrscheinlich enttäuscht. Die Wirtschaftssimulation bietet sehr solide Unterhaltung, aber eben auch nur eine leicht erweiterte Variante von dem, was wir bereits kennen. Und obwohl die grafische Oberfläche als hübsch bezeichnet werden darf und es viele Spielhilfen gibt, könnte manches trotzdem einfacher und intuitiver funktionieren. Es fühlt sich eben ein bisschen so an, als hätte man ein altes Auto frisch lackiert und poliert, unter der Haube aber treibt immer noch der gleiche Motor das Fahrzeug an.

Für Freunde von Wirtschaftssimulationen ist Port Royale 3 dennoch leckerer Nachschub. Der Multiplayer und die kleinen Veränderungen im Detail machen es zu einem unterhaltsamen Spiel. Aber wer einmal darauf achtet, der wird die Falten

erkennen und dabei vielleicht leider auch den Spaß am Spiel verlieren.
Martin Eiser



KLETTERMAX

Im Kampf erfüllt es leider kaum einen Zweck, aber sehr nett ist die Tatsache, dass unser Charakter springen und klettern kann. Das Kraxeln durch unwegsames Gelände fühlt sich damit deutlich besser an und in Städten können wir über die Dächer springen, um abzukürzen oder geheime Orte zu erreichen. Es ist eine ungewohnte Freiheit, die Capcom erstaunlich gut umgesetzt hat.

fetten Biester. Zu Beginn des Spiels beispielsweise treffen wir auf eine Hydra. An diesem Feind etwa können wir sogar hochklettern, um die Schwachstelle - den Kopf - besser zu erreichen.

Capcom hat ein recht hübsches Rollenspiel gebastelt, das zwar mit der offenen Spielwelt einige Abstriche hinnehmen muss, aber trotzdem durch seine Glaubwürdigkeit überzeugt. Denn obwohl es nicht so durchkomponiert ist, herrscht bisweilen eine Stimmung wie in einem guten Fantasy-Film. Lediglich die Musik und die fehlende Lippensynchronität verhageln die Präsentation. Wäre die Geschichte etwas besser oder hätte man den Fokus noch stärker auf das Kampfsystem gelegt, dann wären die vielen Schwächen gegenüber der ziemlich harten Konkurrenz vielleicht nicht ganz so stark ins Gewicht gefallen. Dass der Einstand ein paar Dellen aufweist, lässt sich aber trotzdem verzeihen. Immerhin wurde ein eigenständiger Ansatz für die neue Serie gewählt und der macht Spaß.



Martin Eiser



Martin Eiser



PROTOTYPE 2

PS3 XBOX 360

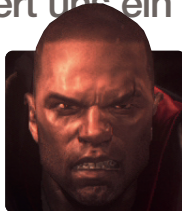
Genre ACTION Entwickler RADICAL ENTERTAINMENT Publisher ACTIVISION Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 18

James Hellers kochendes Blut serviert uns ein wütendes Großstadtabenteuer

Prototype 2 erzählt die Geschichte des Soldaten James Heller und seines vermeintlichen Gegners Alex Mercer. Heller will blutige Rache. Durch jede Ader fließt kochendes Blut, infiziert mit dem Mercer-Virus. Dafür ist Mercer verantwortlich - und nicht nur dafür. Denn das Virus hat Colette und Maya getötet, Jimmys Frau und Tochter. Glaubt er. Ein wirkungsvoller Katalysator für die Story eines von Hass getriebenen Mannes, der nichts mehr zu verlieren hat.

Um die Story voranzutreiben, müssen wir in der offenen Spielwelt Missionen diverser Weggefährten erfüllen. Wir spielen in New York, eingeteilt in drei nach und nach verfügbare Zonen. Die Gelbe Zone dient der Quarantäne und wird vom skrupellosen Konzern Gentek für Experimente genutzt. Die Grüne Zone ist durch die Unterdrückung der Blackwatch-Armee einigermaßen befriedet und in der Roten Zone herrscht blankes Chaos, während sich Infizierte New Yorker und Blackwatch-Söldner erbitterte Gefechte liefern. Wir pendeln zwischen den Gruppen hin und her, decken Machenschaften auf und verschonen niemanden. Fast niemanden.

James Heller kann jede Person im Spiel verzehren und sich so ihren Körper aneignen. Damit konsumiert er ihre Erinnerungen und kann danach unerkannt als Soldat oder Wissenschaftler einigermaßen problemlos die Einrichtungen von Gentek oder Blackwatch



SCHNITTFRAGE

Das Spiel feiert eine ziemlich blutige Blutorgie, selbst in der USK-Version. Die ist zwar leicht geschnitten, was aber in diesem Fall kaum ins Gewicht fällt. Das Spiel ist komplett, es fehlen keine Missionen und auch die blutigen Finisher gegen die infizierten Mutanten sind drin. Lediglich normale Passanten bleiben in Deutschland netzwerkweise verschont.

infiltrieren. Das Spiel bietet uns zwar die Möglichkeit, leise und getarnt vorzugehen, aber man lernt schnell, dass es anders einfacher geht. Denn mit roher Gewalt kommt man in Prototype 2 genauso gut weiter - und es macht deutlich mehr Spaß.

Während man sich durch die Missionen der immer packender werdenden Geschichte metzelt, mutiert Heller und wird immer mächtiger. Er entdeckt neue Waffen an seinem Körper und baut

TERRORSPIELPLATZ FÜR INFIZIERTE ACTION-FANS

seine fünf Fähigkeiten aus: Bewegung, Regeneration, Formwandel, Masse und Erlediger. Der Fortschritt der Spielfigur ist top gemacht und gibt ein schönes Spieltempo vor. Grafisch ist das Spiel jenseits der wunderbar desaströsen Roten Zone etwas gleichförmig, aber trotzdem durchweg schick. Die Gegner sehen bis auf einige der fetten Mutanten leider eher öde aus und auch die reine Gegnernmenge ist für den heftigen Outbreak eines Virus' irgendwie zu gering. Das wirkt fast zu brav.



RADNET STATT MULTI
Ein echter Online-Multiplayer fehlt, dafür gibt es das Radnet und dessen Erweiterungen. Es ist ein Missionslieferant für die Zeit nach der Kampagne. Kostenlos werden mehrere Wochen lang Herausforderungen und von der Story entkoppelte Mini-Missionen für das Spiel im infizierten Sandkasten angeboten. Das können Verfolgungsjagden sein, Kegelspiele oder einfach maximale Zerstörungswut. Nett ist, dass es reichlich Leaderboards gibt für den Performance-Überblick.

Das Gameplay ist angenehm stumpf - und das, obwohl Heller messerscharfe Klingenhände, durchdringende Todesranken oder eine zerschitzende Kette nutzt. Durch die Infektion kann er fliegen. Er kann sich aus der Luft als lebendige Bombe nach unten stürzen. Helikopter und Panzer sind vor den Kletten seiner Arme nicht sicher und einen mächtigen Fußtritt später einfach so detoniert. Oder Heller schraubt dem Heli die Bordkanone ab, um die Lenkraketen aus der Hüfte abzuschicken. An Action und Möglichkeiten mangelt es also sicher nicht. Vollständig mutiert ist Heller die perfekte Ein-Mann-Chuck-Norris-Armee, unterwegs auf dem ultimativen Terrorspielplatz. Wer meckern will, wird die knapp zwölf Stunden etwas gleichförmig finden - ich für meinen Teil fühlte mich bestens unterhalten. Richtig in Fahrt kommt Prototype 2 aber erst in der Roten Zone - und das nach mehreren Stunden Spielzeit. Erst hier wird das Spiel zu dem, was es ist und am besten kann: blutiger, brutaler Mutantenwahnsinn für Actionfans.

8 Christian Gaca



FEZ

PC XBOX 360

Genre PUZZLE Entwickler POLYTRON
Publisher MICROSOFT Termin ERHÄLTLICH
Spieler 1 USK 0

GAMEREACTOR
LIEBT ES!

Das hier ist ein Videospiel so spannend, als wäre man im Louvre den Illuminaten auf den Fersen. Dazu bietet Fez eine wunderschöne und beseelte Welt und unglaublich fordernde Rätsel. Das Spielprinzip dreht sich im wahrsten Sinne des Wortes letztlich um eine einzige Idee. Und auf Retro-8-Bit-Grafik zu setzen, um sich von den Hochglanz-Blockbustern der großen Publisher abzugrenzen, ist ja spätestens seit dem Minecraft-Phänomen oder Meisterwerken wie Superbrothers: Sword & Sworcery EP auch nichts wirklich Neues mehr.

Das Design von Fez ist aus einem Guss. Visuell ist es einfach atemberaubend. Es ist eine Verbeugung vor den großen Videospiel-Klassikern und Innovationen in

BESEELTE UND WUNDERSCHÖNE SPIELWELT

einem. Trotz der leicht größenwahnsinnigen Äußerungen seines Schöpfers Phil Fish über japanische Entwickler tritt dieser wirklich in die übergroßen Fußstapfen von Mastermind Shigeru Miyamoto.

In der wunderschönen und beseelten Welt von Fez wartet unglaubliches auf die Entdeckung und das vermeintliche 3D-Gimmick ist nicht einfach nur über einen schlichten Plattformer gestülpt worden, sondern erweist sich als Füllhorn großartiger Ideen. Von dem ruhigen Tempo, der friedlichen Flora und Fauna und den freundlichen Respawn, wenn mal ein Sprung ins Leere ging, darf man sich aber keineswegs täuschen lassen.

Die Puzzle und Rätsel sind unglaublich fordernd. Anfangs bringt die ungewohnte Spielmechanik, gerade das Spiel mit den Perspektiven, das Gehirn echt auf Hochtour. Um alle Geheimnisse von Fez aufzudecken, werden die meisten vermutlich irgendwann auf die unsäglichen FAQs im Internet zurückgreifen müssen. Aber damit würde man sich um das einzigartige Spielerlebnis bringen. Die fast sonnambule Reise des Protagonisten ist ein echtes

9 Ereignis. Es ist eines der schönsten Videospiele der letzten Jahre.

Ingo Delinger

MARIO TENNIS OPEN

NINTENDO 3DS

Genre SPORT Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO
Termin 25. MAI 2012 Spieler 1-4 USK 0



Ein Späßtennispiel ist ein Späßtennispiel und bleibt ein Späßtennispiel. Über diese schlichte Wahrheit stolpert auch Mario Tennis Open. Denn am Ende bleibt es eine sehr gelungene Portierung des alten Gamecube-Klassikers Mario Power Tennis, der schon einmal für die Wii mit neuer Steuerung renoviert wurde.

Vorweg aber bitte festhalten: Deswegen ist Mario Tennis Open kein schlechtes Spiel, nur eben kein wirklich neues. Die 3D-Grafik wäre ein echtes Kaufargument - und sie ist sanft genug integriert, behindert so nicht das Spiel. Aber sie ist nicht wichtig für das Spielerlebnis. Wichtiger ist da die Steuerung, denn die bietet wirklich einige Neuerungen. Aber vorweg noch etwas anderes.

Wenn wir den 3DS bei aktivierten Gyrosensoren senkrecht halten, starten wir den direkten Modus. Der zoomt uns unmittelbar an unseren Spieler heran und wir können die Schlagrichtung über Links-Rechts-Bewegungen steuern. Wer den 3DS in Richtung



LUIGI ODER MII?

Als Tennishelden dürfen wir entweder mit einem der zahlreichen Nintendo-Charaktere oder dem eigenen Mii spielen. Das Mii ist umfangreich erweiterbar. In Minispielen sammeln wir dazu Münzen, die im Itemshop investiert werden. Dort sind Schläger, Shirts, Armbänder, Schuhe und ganze Kostüme im Angebot. Alle Gegenstände haben Auswirkungen auf Kraft, Beweglichkeit und den Spin des Schläges. Optisch ist das klasse, spieltechnisch waren die Änderungen nicht so deutlich spürbar.

Tisch neigt, wechselt wie von Geisterhand in eine Übersichtsperspektive. Die eignet sich besser zum Spielen, wie der Name schon vermuten lässt. Leider führt dieser halbautomatische Wechsel immer wieder zu ungewollten Perspektivänderungen und dadurch zu verlorenen Ballwechseln. Zum Glück kann man das Feature deaktivieren.

Die Steuerung funktioniert konventionell über die Knöpfe des 3DS oder über Schaltflächen auf dem Touchscreen für Lobs, Stopps, Topspins, Slices und Longlines. In der Mitte thront eine fette Auto-Taste, die automatisch den bestmöglichen Schlag wählt - allerdings ohne Pfeffer. Allen Tasten sind Farben zugeordnet. Manchmal erscheint im Spiel vor uns ein farbig blinkendes Feld. Erreichen wir das rechtzeitig und drücken die passende Taste, gelingt ein Spezialschlag, der kaum noch erreichbar ist. Das Feature ist einerseits viel zu mächtig, verhindert so aber wenigstens unendliche Ballwechsel.

Mit den Skills aus alten Tennisspielen kommt man auch in Mario Tennis Open immer gut durch. Insgesamt ist das Gameplay auf korrektes Knöpfedrücker und Schere-Stein-Papier fokussiert. Spaß bringt es trotzdem. Im Solospiel dürfen wir uns durch Turniere kämpfen, zusätzlich gibt's vier Minispiele, um Münzen für den Itemshop zu sammeln. Im Multiplayer warten lokal oder online Matches in allen möglichen Kombinationen. Gerade online gegen echte, menschliche Gegner ist das hier ein Spaß. Aber eben einer, den wir schon sehr, sehr gut kennen. Von

7 Nintendo selbst und von anderen.
Christian Gaca



BOTANICULA

PC MAC

Genre ADVENTURE Entwickler AMANITA DESIGN
Publisher DAEDALIC ENTERTAINMENT
Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 6

Was ist der Sinn des Lebens? Auch Games greifen das Thema in regelmäßigen Abständen auf und setzen es mal mehr, mal weniger konkret um. In Botanicula geht es vordergründig nicht einmal darum. Und doch ist der Zyklus aus Leben und Sterben mit seinen vielen kleinen Wundern und Helden dazwischen das Leitmotiv.

Am Anfang steht ein Baum, der Früchte trägt. Doch ein schwarzes, spinnenartiges Wesen verleiht sich diese ein und greift den Baum und seine Bewohner an. Das Leben wird wörtlich aus allem herausgesaugt und niemand scheint diesen Prozess aufhalten zu können. Doch an dieser Stelle treten fünf Figuren auf den Bildschirm. Fünf kleine Helden: eine Lamplionblume, ein Pilz, ein Zweig, eine Feder und eine Mohnblume. Sie versuchen, gemeinsam die letzte Saat ihres Baumes zu retten und neues Leben entstehen zu lassen.

Erzählt wird diese Geschichte komplett ohne Sprache und Worte, nur durch Bilder. Ebenso fehlen eine komplizierte Steuerung und Fähigkeiten. Alles wird mit der Maus auf einfachste Weise gesteuert und ist

AUDIOVISUELLES MEISTERWERK

mehr oder weniger selbsterklärend. Trotz der Reduktion ist das Spiel nicht eintönig oder langweilig. Botanicula ist eine Mischung aus klassischem Adventure, Wimmelbild und interaktiver Geschichte.

Tatsächlich erinnert das Spiel an Journey. Auch Botanicula ist eher ein audiovisuelles Kunstwerk, viele Elemente sind nicht einmal Teil der Mission, sondern einfach nur Spielerei. Wir erzeugen Bilder und Töne, erleben kleine Überraschungen, Freude, Spannung und auch ein kleines bisschen Angst. Botanicula macht deutlich, wie wertvoll Leben ist. Dazu kommt die atmosphärische Musik, in die man sich verliebt, weil sie so eigenartig ist. Und echt fantastische Minispiele. Botanicula ist ein audiovisuelles Meisterwerk. Dieses Spiel ist

9 anders, auch wenn es sich am Ende bekannter Elemente bedient.
Martin Eiser



DIRT SHOWDOWN

PC PS3 XBOX 360

Genre RENNSPIEL Entwickler CODEMASTERS Publisher NAMCO BANDAI Termin 24. MAI Spieler 1-2 USK 12

Es ist der mittlerweile vierte Teil der aktuellen Rennserie von Codemasters. Aber er soll trotzdem nicht als strikte Fortführung der bisherigen Spiele verstanden werden. DIRT Showdown konzentriert sich ausschließlich auf die Aspekte, welche die bisher eher traditionellen Rennen ergänzen. Damit erwarten uns also mehr Tempo, Rockmusik, große Events und berührungssensitive Duelle.

Das Spiel unterteilt sich in drei Arten von Wettbewerben. Zwei davon sind uns bereits aus früheren Teilen der Serie bekannt. Dazu zählen die Sprintrennen auf geschlossenen Strecken ebenso wie die aus Gymkhana abgeleiteten Hoonigan-Events. Als neues Element erwarten uns die Destruction Derbys. Die sind die unterhaltsamsten Events im Mehrspielermodus.

DIRT Showdown ist visuell beeindruckend. Vor allem die hellen Lichteffekte im Kontrast zum dunklen Nachthimmel wirken wunderbar. Dennoch fehlt dem Spiel das gewisse Etwas, das uns an den Bildschirm fesselt. Die Fahrphysik wurde stark vereinfacht, der Schwierigkeitsgrad minimiert und selbst die eigentlichen Zusammenstöße wirken irgendwie harmlos. Zudem wurden viele Strecken aus vorherigen Teilen übernommen.

Was die Spielerfahrung aber völlig verändert, ist der Mehrspieler-Modus. Zum einen bietet der Multiplayer Spielvarianten, die wir solo nicht



RACENET VERBINDET

DIRT Showdown ist das erste Spiel, das den neuen Service Racenet nutzt. Damit können wir an Community-Herausforderungen teilnehmen, in der man immer auf ein bestimmtes Ziel hinarbeitet. Es ist zudem möglich, auch Herausforderungen für die Freunde anzulegen. Ein so umfangreiches System wie Autolog bei Need for Speed gibt es derzeit allerdings noch nicht.

haben. Zum anderen werden Rennen gegen andere menschliche Spieler oft wild und chaotisch, beinhalten viele Unfälle und eine Menge Flüche gegen unsere Kontrahenten. Dazu hat sich Codemasters einige schlaue Spielregeln einfallen lassen. Zum Beispiel gewinnen wir ein Destruction Derby nicht, in dem wir die letzten sind, die übrig bleiben, sondern wir sammeln Punkte für jeden Zusammenstoß und die Demolierung unserer Gegner. Das hindert Spieler daran, zu oft auszuweichen und zwingt jeden, so viel Metall wie möglich scheppern zu lassen. Höhepunkt ist dann die letzte halbe Minute, während der es doppelte Punkte gibt.

Unter den exotischen, wenn auch nicht einzigartigen Mehrspieler-Modi gibt es auch einige unterschiedliche Ableitungen von Capture the Flag und Tag. Die werden auf offenem Feld gespielt und machen mit acht Spielern, die sich gegenseitig jagen und anrempeln, eine Menge Spaß. Daher versteht es sich von selbst, dass sich DIRT

CHAOTISCH, WILD UND JEDE MENGE SCHROTT

Showdown an ein anderes Publikum richtet. Es ist ein reines Arcade-Rennspiel, in dem das Bremspedal lediglich eine Formalität ist und der fleißige Nitro-Einsatz uns an die Spitze führt. Es ist daher auch nicht überraschend, dass es keine manuelle Gangschaltung gibt. Für DIRT-Fans kann eine solche Pause von der Hauptserie verwirrend und widersprüchlich erscheinen. Es wird die Fans zweifellos in zwei Lager teilen. Aber vielleicht wird die Serie auch davon profitieren. Wenn DIRT Showdown darauf hindeutet, dass Codemasters spaßige und echte Rennen trennt, dann

7 könnte dies zu DIRT-fokussierteren Teilen führen. In jedem Fall ist das hier ein Rennspiel mit einem guten Multiplayer, das aber solo nicht überzeugt.
Kimmo Pukkila

RISEN 2: DARK WATERS

PC PS3 X360

Genre ROLLENSPIEL Entwickler PIRANHA BYTES Publisher DEEP SILVER
Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 12

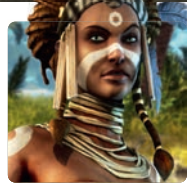


Das Piraten-Thema ist wenig gebräuchlich in Videospielen. Und so fügt sich der Risen-Nachfolger Dark Waters perfekt in eine Nische, um das ambitionierteste Rollenspiel von Piranha Bytes zu werden. Doch wie gut ist das tatsächlich gelungen?

Risen 2: Dark Waters hat jedenfalls endlich mit seinen Brüdern gebrochen. Magie, Kampf und Handlung wurden in eine frische und unverbrauchte Umgebung gesetzt. Leider aber wurden bei der Meuterei so manche Altlasten aus den Vorgängern nicht gleich mit über Bord geworfen.

Der namenlose Held führt den Pfad des ersten Teils fort. Nun aber werden wir für unsere Aufgaben über viele verschiedene Inseln gejagt. Die Handlung ist nett, auch wenn es in regelmäßigen Abständen klischeebehaftete Humor-Einlagen gibt. Immerhin ist die Sprachausgabe ziemlich gelungen.

Gesammelte Erfahrung wird genutzt, um verschiedene Bereiche zu stärken, wozu Nahkampf, Intellekt oder Voodoo-Magie



GEPLAGTER HELD

Unser Hauptcharakter aus dem ersten Abenteuer steht weiterhin im Mittelpunkt des Geschehens. Allerdings erleben wir ihn zu Beginn als gebrochenen Mann, immer betrunken und angewidert vom Leben. Ihn haben die Ereignisse aus Risen zu sehr mitgenommen und noch immer plagen ihn die ganzen Erinnerungen daran. Im Laufe des Spiels wird wieder einmal klar: Piranha Bytes wissen, wie sie eine gute Geschichte erzählen können.

gehören. Tatsächlich müssen wir uns unsere Fähigkeiten sehr hart erarbeiten. Dazu kommen Klängen, Musketen und auch Leopardenfelle. Ein erfahrener und weit gereister Veteran wird an seiner gesamten Kleidung erkennbar sein.

Der Kampf wiederum wurde im Vorfeld bereits ausufernd angepriesen, allerdings kann gerade der nicht die Erwartungen erfüllen. Besonders in der ersten Hälfte des Spiels sind unsere Möglichkeiten peinlich beschränkt. Mit einem einfachen und schwachen Angriff die gefühlten ersten drei Stunden des Spiels bestreiten zu müssen, sorgt für keine besonders schöne Spielerfahrung. Glücklicherweise steigert sich später die Abwechslung etwas. Leider spielen aber die Feinde nicht so gut mit. Ausgeklügelte Kombos oder Strategien scheitern daran, dass manche Gegner sie blocken und sich zudem von unseren kleinen Ablenkungen zu schnell erholen. Wir müssen sie also mit den einfachsten Angriffen mühevoll niederringen und uns dabei oft heilen. Das ist frustrierend.

Der Anspruch von Risen 2: Dark Waters ist ziemlich deutlich sichtbar und das Spiel läuft auch deutlich stabiler als sein Vorgänger. Schlimme Fehler aber wurden vermieden. Die Animationen leiden vor allem in der Nahaufnahme unter den steifen Gefechten. Die Charaktere wirken etwas comichaft. Risen 2 hat neues Land entdeckt und bringt eine Menge guter Ideen mit, aber die zum Teil schlechte

6 Umsetzung holt das Spiel auf den Boden der Tatsachen zurück.
Matti Isotalo



ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

PC PS3 WII

Genre ADVENTURE Entwickler TELLTALE GAMES
Publisher KOCH MEDIA Termin ERHÄLTlich
Spieler 1 USK 12

Nach den Download-Titeln zum Science-Fiction-Filmerfolg Zurück in die Zukunft veröffentlicht Telltale Games nun eine Box mit allen fünf Episoden. Das Spiel nutzt einen comicartigen Stil und anfangs beobachten wir, wie Doc Emmet Browns Hund Einstein in den DeLorean gesetzt und in eine andere Zeit geschickt wird.

Doch dieses Mal ist etwas anders: Das Auto kehrt nicht wie geplant zurück und wir erwachen als Marty McFly. Alles scheint nur ein Traum gewesen zu sein. Dennoch hat sich einiges seit dem dritten Film der Science-Fiction-Trilogie getan. Wir erfahren, dass der Doc seit fünf Monaten einfach verschwunden ist und beginnen die Suche.

Beim ersten Erkunden wird deutlich, dass die Figuren sich echt nicht flüssig bewegen, sondern wie steife Klötze mit dem linken Analogstick durch die Gegend manövriert werden. Unternehmen wir den waghalsigen Versuch zu rennen, ruckelt das Bild direkt. Das dämpft bereits zu Beginn die Begeisterung.

EKLATANTE MÄNGEL

Angst vorm Scheitern bei Rätseln braucht niemand zu haben, denn das Spiel bietet uns ein Hinweisensystem im Stil von Professor Layton. Wer nicht auf die Lösung kommt, erhält mit dem letzten Hinweis quasi eine genaue Beschreibung des nächsten Schrittes.

Alle Gespräche, die wir zum Lösen der Rätsel führen, hören sich sehr aufgesetzt und hölzern an. Lustig sind sie auch selten. Doch das Spiel weist eklatantere Mängel auf, die es schwer machen, noch Freude am Spielen zu empfinden. So etwa die mangelhafte Lippsynchronität. Wir sehen sekundenlange Mundbewegungen, ohne etwas zu hören. Zusätzlich brechen die Sprecher mitten im Satz ab und geben Ausrufe von sich wie „Hilfe Polizei! Raudis haben...“. Das macht nicht nur die Atmosphäre des Spiels völlig zunichte, sondern

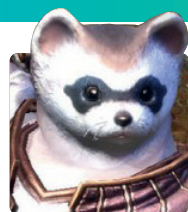
3 verhindert tatsächlich jegliche Freude an der Story.
Wiebke Westphal





TERA

PC Genre MMORPG Entwickler BLUEHOLE STUDIO Publisher FROGSTER INTERACTIVE / UBISOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 12



KRÄUTERSAMMLER

Wir kennen es aus allen großen MMORPGs: das Sammeln von Kräutern, Erzen und anderen wichtigen Dingen, die für das Handwerkssystem gebraucht werden. In Tera ist es absolut sinnvoll, alles zu ernten, was man auf dem Weg findet. Erstens können alle Sachen abgebaut werden und man muss sich nicht für eine Art von Gütern entscheiden. Zweitens bringt das gute Buffs und Verbesserungen. Ernten wir zum Beispiel einen Busch ab, kann einer von drei Buffs ausgelöst werden: Geschwindigkeit, Lebensregeneration und Manaregeneration. Jeder Buff ist bis zu fünf Mal stapelbar und ist von entscheidender Bedeutung für das Questen.

Alles ist irgendwie vertraut und doch genügend anders, um interessant zu sein. Das ist das Erste, was einem bei Tera auffällt. Viele Konventionen des MMORPG-Genres wurden aufgenommen, teilweise verbessert und auf den Spieler losgelassen. Das schafft Vertrauen und macht den Einstieg einfach. Dennoch sind zahlreiche neue Features mit an Bord, auf die man sich erst einstellen muss, um aus dem Spiel das Beste herauszuholen.

Dank Unreal-Engine präsentiert sich Tera gleich auf den ersten Blick frisch und wunderschön. Das Questsystem ähnelt dem vieler MMORPGs. Aber es wurde ein wenig überarbeitet, um die Spieler besser durch ihre eigene Story zu führen. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Quests. Rote müssen gemacht werden, um die Geschichte voranzutreiben und gelbe Quests können gemacht werden. Nebenmissionen bringen viel Erfahrungspunkte und die nötige Ausrüstung, um das nächste Kapitel gut zu überstehen. Schon gleich zu Beginn sind einige Nebenquests wiederholbar, anders als die täglichen Quests.

Die Nebenquests bieten Standardprogramm: Sammle hier etwas ein, töte eine gewisse Menge von diesen Monstern. Neben den Standardquests gibt es wie in World of Warcraft welche, die eine bestimmte Zeit brauchen oder eine gewisse Anzahl an Gegnerwellen lang laufen.

Tera ist ein Action-MMO, das sich zuerst ein wenig anders spielt als man es gewohnt ist. Man selektiert nicht einfach den Gegner und nutzt dann eine Aktion, sondern muss wirklich zielen. Das lässt sich am besten mit einem Shooter vergleichen. Wer in Reichweite des Gegners ist, kann einen Zauberspruch oder die Aktion auslösen. Wer sich bewegt oder flüchtet, muss darauf achten, das Ziel im Auge zu behalten. Das ist gewöhnungsbedürftig, macht das Ganze aber viel Action-lastiger als andere MMORPGs. Das Kampfsystem funktioniert prächtig und macht Spaß.

Spannend wird es in MMORPGs natürlich erst, wenn der Faktor „mit anderen spielen“ zum Tragen kommt. Auch hier haben die Entwickler von Genregrößen gelernt und bieten ein Matchmaking-System, das Gruppen zusammenstellt, wenn gerade mal nicht genügend Freunde unterwegs sind. Für alteingesessene Spieler

AUF DEN ERSTEN BLICK FRISCH UND WUNDERSCHÖN

sind die Instanzen in Tera eine echte Umgewöhnung. Das liegt an dem Zielsystem und der Kollisionsabfrage. Wir können nicht einfach durch andere Charaktere oder Bosse hindurchlaufen. Und wir können auch nicht so einfach vor dem Boss weglaufen und dabei Fähigkeiten nutzen, da wir konstant zielen müssen.

Tera ist ein echtes Schmäckerli im Bereich der MMORPGs. Lange sah es so aus, als würde es einen Fehlstart geben und die Beta-Events halfen nicht, es besser aussehen zu lassen. Natürlich ist das Genre gut besetzt, aber Tera hat durchaus das Potenzial, einiges zu bewegen. Das liegt nicht zuletzt an der frischen

8 Optik und dem Action-lastigen Gameplay – ohne dabei klassische MMO-Elemente zu vernachlässigen.

Philipp Rogmann

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

Hersteller SONY
Premiere 23.03.2007
Media BLU-RAY
Signal HDMI
Gewicht 4 KG
Maße 290x65x290
Preis 299 EURO

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	The Elder Scrolls V: Skyrim Himmelsrand bietet eine riesige Welt zum Erkunden und Entdecken - ein wahrhaft episches Rollenspiel.	Rollenspiel	EA	10/10
04	Batman: Arkham City In Arkham Citys offener Welt gibt es so viele bekannte Gesichter - der beste Comicheld zum selber spielen.	Action	Warner	9/10
05	Rock Band 3 Die Jungs von Harmonix haben Musik im Blut und dieses Spiel ist der beste Beweis dafür.	Musik	EA	10/10
06	God of War III Dritter Streich der mythologischen Orgie mit Kratos - rohe Gewalt und bombastische Bosskämpfe.	Action	Sony	9/10
07	Pro Evolution Soccer 12 Realistische, ausgeglichene Simulation, die Fußball-Freunde mit Präsentation und Spielgefühl überzeugt.	Sport	Konami	9/10
08	L.A. Noire Rockstar kann auch Krimi und beeindruckt mit atemberaubender Technik und großartiger Atmosphäre.	Abenteuer	Take 2	9/10
09	Uncharted 2: Among Thieves Charmebolzen Nathan Drake ist wieder auf hochglanzpolierter Schatzsuche mit Popcorn-Garantie.	Action	Sony	9/10
10	Assassin's Creed: Brotherhood Im zweiten Teil der Ezio-Trilogie geht es auf ein großes Abenteuer nach Rom - inklusive Multiplayer.	Abenteuer	Ubisoft	9/10
11	Call of Duty: Modern Warfare 3 Obwohl die Serie inzwischen etwas auf der Stelle tritt, bleibt sie bei Action und Multiplayer Spitzenklasse.	Action	Activision	8/10
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	Portal 2 Um dem Wahnsinn von GLaDOS zu entkommen, müssen wir wieder Köpfchen und Geschick beweisen.	Puzzle	EA	9/10
15	Rayman Origins Der gliederlose Held ist zurück und besser als je zuvor - herrlich komisch und unfassbar unterhaltsam.	Jump'n'Run	Ubisoft	9/10

Die Gamereactor-Liebliche 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

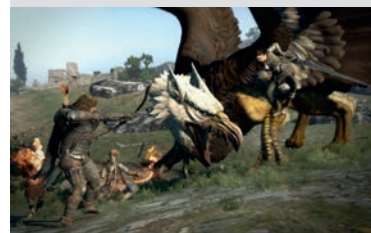
DRAGON'S DOGMA

CAPCOM / CAPCOM

Es geht um einen Helden, dem von einem mächtigen Drachen das Herz herausgerissen wurde. Um es wiederzuerlangen, macht er sich in dem erstaunlich westlich orientiertem Rollenspiel auf eine lange Reise, um sich dem Ungetüm zu stellen. Für die verschiedenen Mission sollten wir unsere vierköpfige Party gut zusammenstellen, um nicht chancenlos gegen Goblins und Hydras unterzugehen.

Toll, weil wir eine riesige, fantastische Welt erkunden können.

Für Fans von epischen Rollenspielen.



KAUFEN

MAX PAYNE 3

ROCKSTAR / TAKE 2 INTERACTIVE

Es geht um einen abgewrackten Helden, der eine zweite Chance bekommt - im Ausland. Max und sein Freund Raul Passos dürfen in einem Spiel mitmachen, dessen Animationen wahrhaftig eine Klasse für sich sind. Die Optik des fetten Action-Shooters ist ganz einfach berauschend schön. Tolle Licht- und Schatteneffekte paaren sich mit der absolut überzeugenden Grafik und einer Rockstartypischen Liebe zum Detail.

Toll, weil man wieder tiefflegend schießt.

Für Fans von Actionfilmen, die man sich selbst choreografieren kann.



KAUFEN

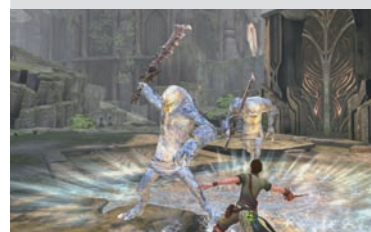
SORCERY

THE WORKSHOP / SONY

Es geht um einen jungen Zauberlehrling, der sich auf eine lange Reise mit vielen Missionen begibt, um am Ende sein Volk zu retten. Die Besonderheit aber ist, dass der Titel komplett auf Playstation Move setzt, um etwa Zaubersprüche zu beschwören und Kämpfe zu bestreiten. Zwei Jahre wurde das Spiel entwickelt und dabei auch optisch noch einmal kräftig überarbeitet, um zeitgemäß unterhalten zu können.

Toll, weil es ist einer der ersten Titel ist, die die Bewegungssteuerung besser nutzen.

Für Fans von Harry Potter und Konsorten.



ACHTUNG

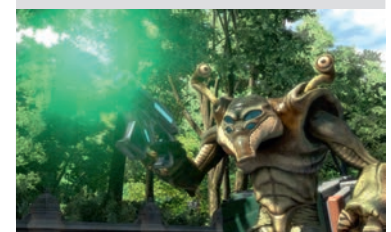
MEN IN BLACK III: ALIEN CRISIS

FUN LABS / ACTIVISION

Es geht um das Spiel, das zusammen mit dem dritten Kinofilm erscheint. Aliens greifen an und wir müssen sie als MIB-Agent Peter Delacoeur stoppen. Das Spiel funktioniert wie ein Railshooter - bewegen müssen wir uns also kaum. Es soll sich an ein breites Publikum richten, weshalb der einfache Spielspaß im Vordergrund steht. Mit dabei ist auch ein Wettkampf-Modus für zwei bis vier Spieler.

Toll, weil es lustige, futuristische Waffen gibt.

Für Fans von Blitzdingensern, um alles wieder vergessen zu können.





SONY PS VITA

INFORMATION

Hersteller SONY
 Premiere 22.02.2012
 Media MS/DLC
 Gewicht 260 GRAMM
 Maße 182x84x19
 Preis ab 249 EURO

Die Playstation Vita ist Sonys neue Handheld-Hoffnung. Spiele erscheinen auf Speicherkarte oder als Download. Das Gerät besitzt einen Touchscreen und ein rückwärtiges Trackpad. Die Vita ist über Wlan-Netze onlinefähig und zudem als Variante mit 3G-Unterstützung erhältlich.

Gamereactor Top 5 PS VITA

Nr.	Titel	Wertung
1	Uncharted: Golden Abyss	9/10
2	Wipeout 2048	9/10
3	Touch My Katamari	8/10
4	Lumines: Electronic Symphony	8/10
5	Rayman Origins	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 Epische 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	Red Dead Redemption Vergessen wir Gun, Call of Juarez und Gunsmoke - das hier ist das erste echte Western-Abenteuer.	Action	Take 2	10/10
05	Dragon Age II Der Kampf Gut gegen Böse geht weiter und wurde besser, weil er auf Schwarz-Weiß-Malerei verzichtet.	Rollenspiel	EA	10/10
06	Gears of War 3 Der Shooter ist beispielhaft für sein Genre, keiner ist aktuell besser. Marcus Fenix, wir lieben dich.	Action	Microsoft	9/10
07	Crysis 2 Saubere Grafik und viele Möglichkeiten für uns und unseren Nanosuit in dieser Action-Perle von Crytek.	Action	EA	9/10
08	Battlefield 3 Mit ihrem Shooter schießen Dice direkt in das Revier von Call of Duty: Modern Warfare 3 - mit Erfolg.	Action	EA	9/10
09	Saints Row: The Third Lauter, ehrlicher, kindischer Spaß - es ist der lustigste virtuelle Spielplatz, seit es Gangstergeschichten gibt.	Action	THQ	9/10
10	Call of Duty: Modern Warfare 3 Eine neue fette Story und die neuen Möglichkeiten von Call of Duty Elite machen es zum Besten der Serie.	Action	Activision	8/10
11	L.A. Noire Verhöre Täter und Verdächtige aus der Perspektive eines Polizisten in den Vierzigerjahren - wunderbar.	Abenteuer	Take 2	9/10
12	Bioshock Im Unterwasserparadies Rapture lief alles schief - ein gruseliges Abenteuer auf dem Meeresgrund wartet.	Action	Take 2	9/10
13	Forza Motorsport 4 Hübschere Grafik, besseres Fahrgefühl und ein Onlineuniversum zum Heiraten, was will man mehr?	Rennspiel	Microsoft	9/10
14	SSX Wer einmal auf dem Berg war, erlebt danach einen Rausch, der auch nach dem Spielen noch lange anhält.	Sport	EA	9/10
15	Fable III Einmal selbst König sein, diese Chance schenkt uns Molyneux im zur Simulation mutierten Rollenspiel.	Rollenspiel	Microsoft	9/10

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.

KAUFEN

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

UBISOFT / UBISOFT

Es geht um einen Shooter in der Zukunft, der sich aber trotzdem realistischer Szenarien bedient, um die Waffentechnologie so nachvollziehbar wie möglich zu halten. Etwas von ihrem ursprünglichen Taktikansatz hat die Ghost Recon-Serie in der Zukunft verloren, bietet aber trotzdem ein etwas gefassteres, strategischeres Gameplay als etwa Call of Duty: Modern Warfare 3 oder Battlefield 3. **Toll, weil** man sich unsichtbar machen kann, um Gegner fies zu erledigen. **Für Fans** von Taktik und Action.



KAUFEN

DIRT: SHOWDOWN

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Es geht um das neue Rennspiel von Codemasters, das diesmal weniger Simulation bietet und stattdessen auf mehr Chaos und Tempo setzt. Aufgetrumpft wird mit der bekannten Technik und das alle gemischt mit dem, was wir sonst an Burnout schätzen. Mit dabei ist unter anderem ein verbesserter Gymkhana-Modus und ein umfangreicher Multiplayer. Außerdem startet mit dem Rennspiel auch eine neue Racing-Community. **Toll, weil** dies ein sehr interessanter Nebenschauplatz für die Serie ist. **Für Fans** von Blech und Schrott.



KAUFEN

PROTOTYPE 2

RADICAL ENTERTAINMENT / ACTIVISION

Es geht um eine actionreiche Open-World-Erfahrung, in der ein Third-Person-Soldat mit Virusinfektion auf das Gameplay von Modern Warfare 3 trifft. Die ganze Verrücktheit und Action eines Shooters wird hier gekonnt mit einem urbanen New York-Setting verknüpft. Dazu alle Features eines Prügelspiels mit Messern und Schwertern. Und eine hübsche Superheldenstory, die wirklich spannend inszeniert und problemlos spielbar ist. **Toll, weil** man einfach mal so über dem völlig verseuchten New York rumfliegen kann. **Für Fans** von vielen Formen der Zerstörung.



ACHTUNG

GAME OF THRONES

CYANIDE STUDIO / DTP ENTERTAINMENT

Es geht um das Fantasy-Rollenspiel, dass unter der Aufsicht von George R.R. Martin entwickelt wurde. Die Veröffentlichung ist eigentlich für Mai geplant, aber Publisher dtp kämpft mit der Insolvenz und so ist noch gar nicht sicher, ob wir in Deutschland auch in die Sieben Königreiche zurückkehren dürfen, um gegen zahlreiche Horden von Monstern anzutreten. **Toll, weil** wir auch auf viele bekannte Figuren und Schauplätze aus der gleichnamigen Fernsehserie treffen. **Für Fans** von Mittelalterspektakeln.





NINTENDO 3DS

INFORMATION

Hersteller Nintendo
 Premiere 25.03.2011
 Media Cartridge
 Gewicht 230 GRAMM
 Maße 134x74x21
 Preis 149 EURO

Die nächste Evolutionsstufe der erfolgreichen Nintendo-Handhelds. Zwei Bildschirme hat er. Der obere zeigt 3D-Bilder, ohne eine zusätzliche Brille aufsetzen zu müssen. Der untere hat eine Touch-Oberfläche. Über den Eshop können wir das Gerät mit Downloadgames füttern.

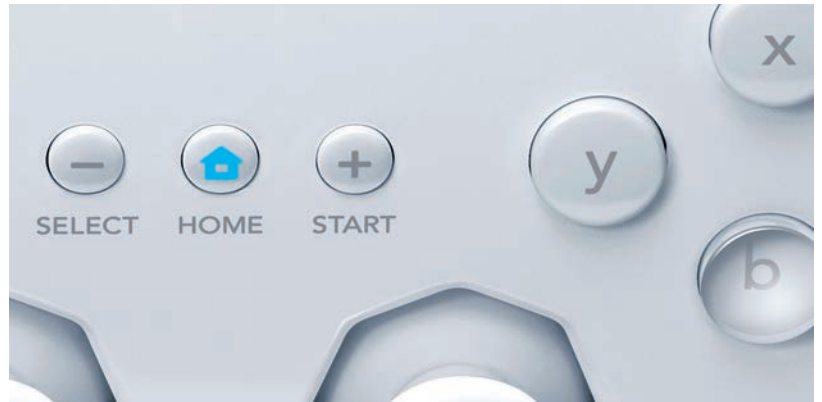
Bewegungswunder für die ganze Familie

NINTENDO WII

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. Online-spiele laufen auf der Wii kostenlos, aber mit einem komplizierten Freundescode-System. Der Online-Shop ist gut sortiert, bietet Zugriff auf viele Klassiker und das Wiiware-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.

INFORMATION

Hersteller NINTENDO
 Premiere 07.12.2006
 Media DVD
 Signal KOMPONENTE
 Gewicht 1,2 KG
 Maße 55,4x44x225
 Preis 149 EURO



Gamereactor Top 5 Nintendo 3DS

Nr.	Titel	Wertung
1	Super Mario 3D Land	9/10
2	Mario Kart 7	9/10
3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	9/10
4	Pullbox	9/10
5	Kid Icarus: Uprising	9/10

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

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

MARIO PARTY 9

ND CUBE / NINTENDO

Es geht um die wohl lustigste Videospiele-Party der Welt, die mit Ausrücker Mario auch genau den Richtigen für den Job hat. Es ist das zweite Spiel der Serie für die Wii und endlich auch wieder eines, dessen Qualität richtig überzeugt. Wir ziehen noch immer über ein interaktives Spielbrett, nur diesmal sitzen alle Figuren gemeinsam in einem Fahrzeug. Außerdem gibt es auf jedem Brett einen ganz speziellen Bossgegner.

Toll, weil die achtzig enthaltenen Minispiele durchweg überzeugen.

Für Fans von Spieleabenden mit Freunden.



KAUFEN

PANDORA'S TOWER

GANBARION / NINTENDO

Es geht um einen seltsamen Fluch, der ein Mädchen heimgesucht hat und sie in ein Monster zu verwandeln droht. Doch da ist der mutige Soldat Aeron, der für sie mit Hilfe eines besonderen Enterhakens dreizehn Türme aufsucht und dort im Kampf gegen Bestien das heilende Monsterfleisch besorgt. Die beiden verbindet im Übrigen ein ganz besonderes Band, von dem wir aber erst im Verlauf der Geschichte erfahren.

Toll, weil hinter der vielen Action auch ein interessantes Spielkonzept steckt.

Für Fans von Fleisch.



KAUFEN

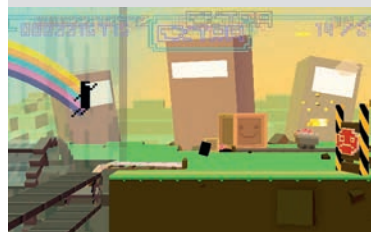
BIT. TRIP COMPLETE

GAJIN GAMES / NINTENDO

Es geht um die wohl besten Downloadspiele für Wiiware, die als erweiterte Fassungen in einer großen Spielelesammlung veröffentlicht werden. Enthalten sind aus der Bit.Trip-Serie die Spiele Beat, Core, Void, Runner, Fate und Flux. Insgesamt gibt es zu den bekannten Inhalten 120 neue Herausforderungen, Audio, Video- und Bilder-Galerien, Online-Bestenlisten, neue Schwierigkeitsstufen und eine CD.

Toll, weil damit auch Online-Muffel in den Genuss der herausragenden audiovisuellen Erfahrungen der Reihe kommen.

Für Fans von Klang und Rhythmus.



ACHTUNG

ZUMBA FITNESS 2

MAJESCO / 505 GAMES

Es geht um den leider inzwischen auch in Deutschland ziemlich beliebten Sportersatz, vor dem wir bereits seit Monaten unerbittlich warnen. Inspiriert ist Zumba von lateinamerikanischen Tänzen und lässt bei der Fitness weder Bollywood noch Bauchtanz aus. Der Nachfolger vom übermäßig erfolgreichen Erstling bietet eine überarbeitete und erweiterte Fassung - inklusive Fitness-Gürtel.

Toll, weil die Freundin oder auch der Freund dann endlich den Winterspeck mit peinlichen Posen runtertrainieren darf.

Für Fans von Trendsportarten.



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 4S am Start. Dazu gesellt sich das Ipad in dritter Generation ohne Telefonoption, dafür mit mehr Displayfläche und aktuell noch mehr Rechenpower.

Gamereactor Top 5 Iphone / Ipad

Nr.	Titel	Wertung
1	Superbrothers: Sword & Sorcery EP	9/10
2	Angry Birds	9/10
3	Modern Combat 3: Fallen Nation	9/10
4	Jetpack Joyride	8/10
5	Plants vs. Zombies	8/10

Größte Plattform mit den meisten Möglichkeiten

PC WINDOWS

INFORMATION

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

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 anzuschleppen, 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 sollte 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	The Elder Scrolls V: Skyrim Drachen sind zurück in Himmelsrand und wir reisen durch eine riesige Welt mit toll erzählter Geschichte.	Rollenspiel	Bethesda	10/10
02	Mass Effect 3 Es ist der beste Teil der besten Spiele-Trilogie, der perfekte Abschluss von Bioware und etwas Besonderes.	Rollenspiel	EA	10/10
03	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
04	Starcraft II: Wings of Liberty Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben.	Strategie	Activision	9/10
05	Crysis 2 Aliens haben New York infiltriert - das Schicksal der Menschheit ruht auf Nano-gestützten Schultern.	Action	EA	9/10
06	Battlefield 3 Das Rückgrat des Spiels ist ohne Zweifel der Multiplayer und es sieht dabei noch wahnsinnig gut aus.	Action	EA	9/10
07	Anno 2070 Die bekannte Aufbau- und Management-Simulation spielt nun in der Zukunft und es gibt ein interessantes Umweltsystem.	Strategie	Ubisoft	9/10
08	Empire: Total War Der feuchte Traum von Freunden der Strategie und historischer Schlachten hat einen Namen: Total War.	Strategie	Sega	9/10
09	Mafia II Zehn Jahre banges Warten auf den Nachfolger sind vorbei und 2K Czech hat uns nicht enttäuscht.	Action	Take 2	9/10
10	Die Siedler 7 Sie wuseln wieder und haben sich entwickelt - endlich für friedliche und angriffslustige Siedler interessant.	Strategie	Ubisoft	9/10
11	Portal 2 Wieder müssen wir einen Ausweg finden und GLaDOS schlagen - nicht mit Gewalt, sondern mit Köpfchen.	Puzzle	EA	9/10
12	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
13	Civilization V Der Strategie-Klassiker hat sich aufgehübscht und macht so süchtig wie schon vor zwanzig Jahren.	Strategie	Take 2	9/10
14	Deponia Rufus ist ein totpatschiger Egomane, mit dem Daedalic ihr gutes Gespür für tolle Geschichten beweisen.	Adventure	Daedalic	9/10
15	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard hat Azeroth ein neues Gesicht und Tonnen frischer Missionen verpasst - WoW, so schön.	Rollenspiel	Activision	9/10

Die Gamereactor-Liebtinge 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

DIABLO 3

BLIZZARD / BLIZZARD

Es geht um die Fortsetzung, auf die wir über zehn Jahre warten mussten. Das Rollenspiel lässt uns alte und neue Schauplätze entdecken und mischt auch spielerisch viel von den bewährten Konzepten zusammen mit neuen Ideen. Fünf Klassen sind geplant und wieder ist es die Balance zwischen allen, die wir so am Spiel schätzen. Mit dabei sind der Barbar, der Hexendoktor, der Mönch, der Zauberer und die Dämonenjägerin. Wir freuen uns auf heiße Nächte.

Toll, weil es endlich fertig ist.

Für Fans von Mephisto, Diablo und Baal.



KAUFEN

CIVILIZATION: GODS & KINGS

FIRAXIS / TAKE 2 INTERACTIVE

Es geht um die erste große Erweiterung zu Civilization V. Offensichtlich gibt es einen Gott, der die Anhänger erhört hat, denn mit Gods & Kings halten die aus dem Vorgänger bekannten Religionen wieder Einzug in das Strategiespiel. Und auch die Spionage und Diplomatie wurden verbessert, so dass das Paket eigentlich ein Geschenk an die Fans ist, auch wenn die es selbst kaufen müssen. Toll, weil das Originalspiel als Game of the Year-Edition bereits günstig zu haben ist.

Für Fans von Gott und der Welt.



KAUFEN

PORT ROYALE 3

GAMING MINDS / KALYPSO MEDIA

Es geht um die beliebte Handelssimulation in der Karibik, bei der wir die Wahl haben, ob wir Händler, Abenteurer oder Pirat sein wollen. Die Karte bietet verschiedene Städte und Handelskreisläufe und wir können nicht nur selbst zum Produzenten werden, sondern sogar ganze Städte übernehmen. Wir sollten außerdem auch die Diplomatie mit den vier herrschenden Nationen im Auge haben.

Toll, weil es diesmal einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler gibt, der im Netzwerk oder online gespielt werden kann.

Für Fans von Angebot und Nachfrage.



ACHTUNG

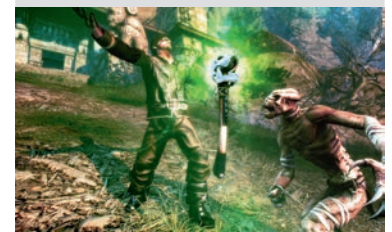
RISEN 2: DARK WATERS

PIRANHA BYTES / KOCH MEDIA

Es geht um einen namenlosen Helden, den der deutsche Entwickler Piranha Bytes nun schon zum zweiten Mal auf ein großes Abenteuer schickt. Diesmal dreht sich in ihrem Rollenspiel alles um Piraten und Voodoo. Dafür gibt es verschiedene neue Elemente, die frischen Wind in das Genre bringen, auch wenn das Studio ansonsten mit den bekannten Fehlern zu kämpfen hat.

Toll, weil wir mit Voodoo-Magie die Kontrolle über andere Charaktere übernehmen und dafür nur ein Haar von ihnen brauchen.

Für Fans von Piraten-Geschichten.



Blu-ray



DIE MUPPETS

Und die Antwort auf die Frage, ob wir Mensch oder doch eher Muppet sind



Schauspieler **Amy Adams, Emily Blunt, Ricky Gervais, Zach Galifianakis**
Publisher **WALT DISNEY STUDIOS HOME ENTERTAINMENT**
Regie **JAMES BOBIN**
Genre **KOMÖDIE**
Termin **24. MAI**
Codec **MPEG-4/AVC**
Sound **DTS-HD HR 7.1**
Ratio **1.78:1**

DIE MUPPETS SIND EIN PHÄNOMEN, denn eigentlich lief die dazugehörige Serie nur über fünf Staffeln Ende der siebziger, Anfang der achtziger Jahre. Doch irgendwas hat Jim Henson richtig gemacht, denn die Charaktere gehören trotz der modernen Konkurrenz immer noch zu den beliebtesten Helden von Kindern. Wahr ist aber auch, dass der letzte Kinofilm über zehn Jahre her war. Haben es die Muppets denn überhaupt noch drauf?

Genau um diese Frage dreht sich der Film, denn das alte Studiogelände der einst legendären Stars soll abgerissen werden. Der fiese Geschäftsmann Tex Richman vermutet darunter ein großes Ölvorkommen und es gibt nur eine rettende Klausel, um aus dem unterzeichneten Vertrag wieder herauszukommen: Die Muppets, die alle eigene Wege eingeschlagen haben, müssen in 30 Tagen zehn Millionen Dollar einnehmen.

An dieser Stelle kommt der zweite, im Grunde viel wichtigere Handlungsstrang zum Tragen. Denn im Mittelpunkt stehen weniger Kermit und seine Freunde, sondern die Brüder Gary, ein Mensch, und Walter, eine Puppe. Die beiden sind trotz ihrer Unterschiede unzertrennlich und machen alles

gemeinsam. Walter merkt natürlich, dass er anders ist, aber er entdeckt über das Fernsehen die Muppets und findet in der bunten Welt viel Trost. Als Gary seinen Bruder Walter dann einlädt, ihn und seine Freundin Mary auf dem romantischen Ausflug nach Los Angeles zu begleiten, ist er sofort Feuer und Flamme. Kein Wunder, ist dort doch das Zuhause der Muppets.

Vor allem Walter ist es dann, der Kermit treibt, die alte Truppe wieder für eine neue Show auf die Bühne zu bekommen. Der Weg dahin ist recht amüsant, denn wir sehen, was aus den Muppets inzwischen geworden ist und wie sie das heruntergekommene Studio flott machen. Höhepunkt ist aber dann doch die schwierige Frage, der sich Gary und Walter unabhängig voneinander stellen: Sind sie Mann oder Muppet?

Und während der überwiegende Teil des Films und die Songs einfach fabelhaft sind, wirkt das Ende leider wenig überzeugend. Für einen guten Abschluss hatte Disney wohl keine Puste mehr.

Und auch bei der Blu-ray ging man eher sparsam mit witzigen Extras um. Schade.

8 **Martin Eiser**



Little Big Muppets

Einen ungemein freundlichen Gastaufritt hatten die Muppets anlässlich ihres Films im Sony-Spiel Little Big Planet 2. Große Teile des Ensembles sind als spielbare Muppet-Sackboys in einem Download-Paket verewigt. Und klar, Sackboy sieht in fast jeder Verkleidung hinreißend aus, aber als knallgrüner Kermit durch das Jump'n'Run zu rasen, ist schon toll. Ein ähnliches Kostümpaket gibt's übrigens auch für Disney Universe. Das ist ja ohnehin ein Little Big Planet-Klon, kein Wunder also, dass Kermit, Miss Piggy, Gonzo, Fozzie Bär und Tier dort nicht fehlen.



Hell

Genre SCIENCE FICTION Termin ERHÄLTLICH Ratio 2.35:1 Sound DTS-HD 5.1

VERSUCHEN WIR ES MAL AUF DEUTSCH. Dieser Film heißt Hell, weil die Sonne außer Kontrolle geraten ist und sämtliche Zivilisation auf der Erde weggebrannt hat. Jungregisseur Tim Fehlbaum beweist mit ein bisschen Hilfe von Roland Emmerich, dass Sci-Fi aus Deutschland sehr wohl funktionieren kann. Die Handlung setzt dabei auf Altbewährtes: Eine kleine Gruppe aus Überlebenden versucht, in einem altersschwachen Volvo der tödlichen Hitze zu entkommen. Obwohl in ihrer Welt das Recht des Stärksten gilt, wird ausgerechnet die junge Marie zur unfreiwilligen Heldin. Um ihre Schwester zu beschützen, bezwingt sie Herausforderungen härtester Art. Die Sonne tritt dabei als Gegner schon bald in den Hintergrund und es wird gruselig. Wie menschlich bleiben Menschen, wenn es ums nackte Überleben geht? Genrefans kennen die Antwort bereits, doch dank der dichten Atmosphäre, der gelungenen Optik und den Schauspielkünsten von

7

Hannah Herzsprung werden selbst Skeptiker hier gut unterhalten.

Kalle Max Hofmann



Don't Be Afraid of the Dark

Genre HORROR Termin ERHÄLTLICH Ratio 1.78:1 Sound DTS-HD 5.1

DER KELLER EINER ALTEN VILLA BIRGT ein dunkles Geheimnis. Tief in den endlosen Tunneln eines Ofens leben Wesen, die nur Böses im Schilde führen und die Menschen in tödliches Verderben locken wollen. Das Remake des Originals aus den Siebzigern macht vieles richtig, denn statt nur zu kopieren, gibt es ein paar neue Ideen - so ist etwa die Hauptfigur im Film von Guillermo del Toro keine erwachsene Frau, sondern ein kleines Mädchen. Auch sonst macht Don't Be Afraid of the Dark einen sehr modernen Eindruck. Was aber leider fehlt, ist eine glaubwürdigere Entwicklung der Charaktere und ihrer Beziehung zueinander. Gerade weil der Horror trotz einiger Schockmomente ziemlich mager ausfällt und der Hintergrund der Geschichte weitaus mehr fasziniert, wäre mehr Detailarbeit wichtig gewesen. Zu allem Überfluss wartet der Film mit einem verwirrenden Ende für jene auf, die das Original nicht kennen und bei den Extras gibt es lediglich das englische Making Of - leider ohne deutsche Untertitel.

5

lediglich das englische Making Of - leider ohne deutsche Untertitel.

Martin Eiser



MISSION: IMPOSSIBLE PHANTOM PROTOKOLL

Genre ACTION Termin ERHÄLTLICH Codec MPEG-4 AVC Sound DOLBY TRUE HD 7.1 Ratio 2.35:1

TOM CRUISE HAT ES NICHT LEICHT, wegen seines Privatlebens ist er in Hollywood unbeliebt und muss sein eigenes Geld auf den Tisch legen, um eine Hauptrolle zu spielen. So scheint es zunächst als Egosauerei, dass er den vierten Teil von Mission: Impossible selbst finanziert hat. Aber in Wahrheit hat er der Welt einen großen Gefallen getan, der Film ist nämlich einfach bombig. Und damit ist nicht die Atomwaffe gemeint, die Bösewicht Hendricks zünden will, um den Dritten Weltkrieg auszulösen. Nein, hier wird mit unglaublicher Klasse im Revier von James Bond gewildert. Tolle Locations, High Society, abgefuckte russische Gefängnisse, geniale Agenten-Gadgets, dreckige Kämpfe, edle Autos und einige der innovativsten Action-Szenen, die man in den letzten Jahren gesehen hat. Das Beste daran ist aber, dass all diese Zutaten durch den 70er-Jahre-Charme der ursprünglichen Mission: Impossible-Folgen verbunden werden.

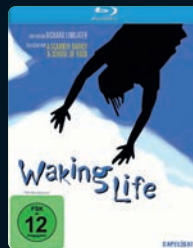
Diese Verspieltheit geht sicher zu einem guten Teil auf das Konto von Regisseur Brad Bird, der durch Animationsfilme wie The Incredibles bekannt wurde. Einen ähnlich guten Job machen die Schauspieler. Simon Pegg als nerdiger Techniker ist wie immer witzig, Paula Patton eine Traumfrau mit stählerner Handkante und Jeremy Renner gibt den zu allem entschlossenen Sidekick. Und Tom Cruise? Der ist einfach saucoull und schockt mit unglaublichen Stunts, die er der Überlieferung nach alle selbst gemacht hat. Bei Fassadenklettereien in schwindelnden Höhen und tödlichen Faustkämpfen in einer hochmodernen Autoverladeanlage wirkt er trotzdem nicht verbissen. Er garniert seine Rolle mit einem selbstironischen Augenzwinkern und trägt damit viel zur frischen Note dieses filmischen Abenteuerspielplatzes bei. Da verzeiht man ihm

9

doch gerne jede Sofahopserei und alle religiösen Wahnvorstellungen.

Kalle Max Hofmann

NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



Waking Life

Genre DRAMA
Ratio 1.85:1
Sound DTS-HD 5.1

ES IST EIN ANIMATIONSFILM, aber er ist so anders, weil er mit dem Rotoskopieverfahren quasi erst nachträglich animiert wurde. Waking Life ist von Richard Linklater, einem Indie-Filmer aus den USA. Hier hat er sich eine Story genommen, die doch eher zusammenhangslos kleine Episoden über Träume, das Leben oder den Tod erzählt. Das ist oberflächlich betrachtet vielleicht langweilig, aber Linklaters Filme (insbesondere Dazed and Confused) leben sowieso eher vom Unterton. Der Hauptdarsteller mäandert von einem Gespräch zum nächsten,

begegnet dabei unterschiedlichen Menschen. Die Gespräche sind allesamt Twenty-Something-deep und der namenlose Held wird von Realitätsverlust geplagt. Vielleicht träumt er auch nur die ganze Zeit. Man merkt, dass Linklater gerne und viel Philip K. Dick gelesen hat.

Optisch ist der Film immer noch etwas Herausragendes, weil er so anders ist. In HD sieht Waking Life einfach wunderbar aus und jeder Fan des gepflegten Philosophierens und

der amerikanischen Indie-Kultur sollte ihn haben.

8

Christian Gaca



ARCADE-FAKE

Wie ein Künstler mit seinem vermeintlichen Arcade-Klassiker eine hübsche Illusion zauberte

Diego Bergia ist Künstler und lebt im kanadischen Toronto. Der 34-Jährige hat 2010 ein lustiges Projekt mit dem Helden Lepos angestoßen, das Videogames und Urban Art vereint.

Du hast 2010 ein Videospiel über Street-Art und Graffiti gemacht. Es lief auf einem alten Automaten - ein Einzelstück. Was ist mit Lepos und der Maschine passiert?

- Im November 2010 veröffentlichte ich die Lepos-Bibel bei Koyama Press. Die Buchpräsentation war auch eine Kunstausstellung, in der das Spiel auf einem Automaten in einer Endlosschleife lief. Dazu gab's die Hintergrundgeschichte, dass es ein unveröffentlichter Prototyp aus dem Jahr 1995 ist. Das täuschte eine Menge Leute. Jetzt, über ein Jahr später, arbeite ich an meinem fünften und letzten Animated Piece, das stark von Graffiti beeinflusst wird. Ich arbeite mit echten Sprühern zusammen. Der Automat ist zurzeit mit Tausenden von Arcade-Mames aus den 80ern und 90ern gefüllt - das ist unglaublich.

Es gab auf der Ausstellung auch gefakte SNES-Verpackungen und Cartridges von Lepos. Mal drüber nachgedacht, das alles doch in echt zu produzieren?

- Die Boxen und Cartridges wurden für die Buchpräsentation erstellt, zusammen mit alten Gamepro- und EGM-Magazinen mit gefälschten Anzeigen für das Arcade-Spiel. Das war alles Teil der Illusion. Ich habe noch nicht versucht, Lepos: The Primary Invasion zu einem realen Spiel zu machen, obwohl ich's liebend gerne machen würde. Noch hat kein Publisher angeklopft.

Was ist Kunst für dich? Können Videospiele Kunst sein und wenn ja, warum?

- Kunst und Schönheit liegen immer im Auge des Betrachters, niemand kann das ändern. Also ist meine Antwort ja.

Wer mehr über Lepos wissen will, der treibt sich bei Twitter unter @whereislepos oder unter www.theprimaryinvasion.com rum.

Laden

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



The Walking Dead

System MAC / PC / PS3 / XBOX 360 Genre ADVENTURE Spieler 1 Preis 24,99 EURO Text DAVID MOSCHINI

Bereits die ersten Minuten zeigen, dass **The Walking Dead auf Dialoge** und deren Verlauf großen Wert legt. Die kurzen Action-Sequenzen wirken hier eher wie eine Beilage und ab und an sehen wir uns kleinen Rätseln gegenüber, in denen wir aber nichts falsch machen können. Der Spielfluss ist ein wenig mit dem von Heavy Rain zu vergleichen. Phasenweise haben wir praktisch nichts zu tun, da die Geschichte ohne jegliche Interaktion vorangetrieben wird. Die größte Schwäche von The Walking Dead ist die etwas ungläubwürdige Inszenierung, welche die atmosphärische Dichte stört. Trotzdem es ist eine angenehme Abwechslung, dass ein Stoff mal nicht mit der Brechstange zum Videospiel verwurstet wurde. Die

7

Handlung funktioniert und wir wollen immer wissen, wie es weitergeht. Selten ist ein Spiel seiner Vorlage so gerecht geworden, auch wenn bei den Charakteren deutlich mehr Tiefgang wünschenswert gewesen wäre.



The Splatters

System XBOX 360 Genre PUZZLE Spieler 1 Preis 14 EURO Text INGO DELINGER

Der Action-Physik-Puzzler **The Splatters macht extrem schnell süchtig** und das typische Noch-eine-Runde-Spielprinzip lässt unbemerkt Stunden verstreichen. Die Splatters sind kleine akrobatische Gel-Klumpen mit Todeswunsch. Ihr einziger Lebenszweck scheint es zu sein, Explosionen auszulösen, um eine andere Art von Glibber in die Luft zu jagen. Sowohl die Splatters als auch die bildschirmfüllenden Level erinnern optisch stark an extrem zerbombte Worms-Level, von denen nur noch das Grundgerüst steht. Mit einer vorgegebenen Zahl an Splattern müssen alle gleichfarbigen Bomben weggesprengt werden. Die Splatters können die Bomben nur im flüssigen Zustand zünden. Um den flüssigen Aggregatzustand zu erreichen, müssen die Splatters entweder mit hoher Geschwindigkeit gegen Hindernisse krachen oder ihren Selbsterstörungsmechanismus auslösen. Die Splatters haften fast an jeder Oberfläche und von ihrer Startposition aus können wir sie gezielt in alle Richtungen abschießen. Schicke Explosionen mit Partikel-

9

Effekten und die Geräuschkulisse aus Bowling und Pinball-Sounds sorgen für ein tolles, actionlastiges Arcade-Gefühl. Schnell ist man in klassische Pop Cap-Trance versetzt, aus der es kein Zurück mehr gibt.

GAMEREACTOR
LIEBT ES!

GAMEREACTOR DAS MAGAZIN FÜR IPAD

Jetzt die kostenlose App holen



Gamereactor + Ipad

Gamereactor hat im März 2011 das erste deutschsprachige Videogame-Magazin exklusiv für das Ipad veröffentlicht. Um das Magazin zu lesen, muss nur zuerst die kostenlose Gamereactor-App im Appstore heruntergeladen werden. Mit der App gibt's jeden Monat Zugriff auf ein extra für das Ipad produziertes Magazin. Natürlich kostenlos, aber niemals umsonst!

QR-Code einscannen und kostenlos die App laden

TERA™

TRUE ACTION COMBAT



WWW.TERA-EUROPE.COM/GAMEREACTOR



TERA™ and "TERA: The Exiled Realm of Arborea" are trademarks of Bluehole Studio Inc. Copyright © 2007-2012 Bluehole Studio Inc. All rights reserved. Published by Frogster Online Gaming GmbH and Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved. © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.