

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

KOSTENLOS  
MITNEHMEN  
Juni/Juli 2012  
Nummer 11

# Game reactor

Wir lieben Video- und Computerspiele



ANGESPIELT

TRANSFORMERS:  
UNTERGANG VON  
CYBERTRON

**WATCH DOGS**

Ubisoft greift Grand Theft Auto V an

# Echte Zwerge sind nicht nett!



[www.RunesofMagic.com](http://www.RunesofMagic.com)

## MITARBEITER

Einblicke in die Redaktion.  
Mehr davon gibt's unter  
[Gamereactor.de/team](http://Gamereactor.de/team)



### Martin Eiser

Als gestandener Echtzeitstrategie hat sich Martin durch das neue Xcom geschossen und außerdem noch eine Runde Sleeping Dogs gespielt. Und viel zu viele Spiele auf dem Ipad und dem 3DS und der Wii und dem PC und...



### Ingo Delinger

Vom Elite-Soldaten zum einsamen Rächer ist Ingo für dieses Heft mutiert. In beiden Fällen agierte er unsichtbar und fies getarnt - schon erstaunlich, wie viel Hitman und Ghost Recon gemein haben, trotz der großen Unterschiede.



### Wiebke Westphal

Das fröhliche Lächeln in ihrem Gesicht hat nichts mit dem Amsterdam-Besuch diesen Monat zu tun, um eine lange Runde Torchlight II zu spielen. Ehrlich, sie ist einfach immer gut gelaunt.

MEHR LESEN AUF [GAMEREACTOR.DE](http://GAMEREACTOR.DE)

# EDITORIAL

Gamereactor Nummer 11 / Juni & Juli 2012



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

## Games werden immer mehr zu Autos

**Mitte Mai hatte Ubisoft erste Download-Inhalte für Ghost Recon: Future Soldier angekündigt.** Das ist jetzt noch nichts Ungewöhnliches - hätte es der französische Publisher nicht Wochen vor der Veröffentlichung des eigentlichen Hauptspiels getan. Immerhin haben sie es nicht wie Rockstar gemacht, die die Downloadinhalte zu Max Payne 3 vor der Veröffentlichung des Spiels bereits im Playstation Store zum Verkauf angeboten haben.

Viele Publisher gehen heutzutage diesen Weg. Sie liefern ein „fertiges“ Konsolenspiel für 59 bis 69 Euro aus. In den Wochen danach versuchen sie dann, weiter zu kassieren für zusätzliche Missionen, Multiplayer-Modi und frische Maps sowie Waffen, Fahrzeuge, Kostüme und was weiß ich nicht für Dinge. Wirtschaftlich ist das durchaus verständlich, ist so eine Videospieldproduktion doch mittlerweile echt teuer.

Grundsätzlich ist es trotzdem ein schwieriges Thema mit den Downloadinhalten. Denn als Konsument bleibt immer das komische Gefühl, für viel Geld letztlich doch ein unfertiges Produkt gekauft zu haben. Insbesondere dann, wenn die Downloadinhalte nicht nach der Veröffentlichung produziert werden, sondern vorher schon fertig sind. Es fühlt sich so an, als ob ein Autohersteller die letzten 20 PS des Sportwagens sowie die korrekten Sitzbezüge erst vier Wochen nach dem Kauf zur Verfügung stellt - aber nur gegen Extrabezahlung natürlich.

So gesehen ist die detaillierte Ankündigung der Download-Inhalte einige Wochen vor der Veröffentlichung des Spiels vielleicht nur absolut folgerichtig. Ubisoft führt damit endgültig die Liste der Extras für Vollpreis-Videospiele ein. In Zukunft werden wir uns mit dem vorherigen Wissen über die mögliche Zusatzausstattung vielleicht unsere Konsolen-Shooter immer mehr maßgeschneidert zusammenbauen können. Oder müssen.

Das wäre fast auch nur fair, wenn es die Preise dann auch wären. Denn maßgeschneidert zusammenbauen kann man sich seinen Shooter auch heute schon. Das Konzept heißt Free-to-Play und finanziert sich über den Verkauf von Zusatzinhalten. Einziger Unterschied: Den Shooter kriegt man vorher geschenkt...

Es ist jedenfalls so, dass das Konzept der zusätzlichen Downloadinhalte immer weniger akzeptiert werden wird, je mehr Free-to-Play-Games in hoher Qualität kommen. Ubisoft selbst veröffentlicht demnächst übrigens Ghost Recon Online ... nur so viel dazu.

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](mailto:christian.gaca@gamereactor.de)

**Redaktion** Martin Eiser,  
[martin.eiser@gamereactor.de](mailto:martin.eiser@gamereactor.de)  
Ingo Delinger, [ingo.delinger@gamereactor.de](mailto: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](mailto:info@gamereactor.de)

**Internet** [www.gamereactor.de](http://www.gamereactor.de)

**Auflage** 85.000 Exemplare

**Erscheinungsweise** Zehn Ausgaben im Jahr

**Druck** ColorPrint A/S, Dänemark

**Papier** My Brite Matt, 70g

**Vertrieb** Pan Nordic Logistics

**Anzeigen** Nicolas Pothmann, 0170/4678654,  
[nicolas.pothmann@gamereactor.de](mailto:nicolas.pothmann@gamereactor.de)

**Marketingleitung** Morten Reichel,  
+45/45887600, [morten@gamereactor.dk](mailto: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 Videospieldnetzwerk in Nord-Europa macht.

#### Alterskennzeichnungen:

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

#### Gamereactor im Internet:

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

**Verlag:** Game Publishing UG, Am Oker 7, 24955 Harrislee

ERHÄLTlich AB 29.06.2012

# THE AMAZING SPIDER-MAN™



**DEINE KRÄFTE.  
DEINE ENTSCHEIDUNGEN.  
DEINE SPIELWIESE.**

[WWW.THEAMAZINGSPIDERMANGAME.COM](http://WWW.THEAMAZINGSPIDERMANGAME.COM)



PS3 NINTENDO DS NINTENDO 3DS XBOX 360 XBOX LIVE

Spider-Man, the Character: TM & © 2012 Marvel Characters, Inc. The Amazing Spider-Man, the Movie © 2012 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Spiel © 2012 Activision Publishing Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. „B“, „PlayStation“, „PS3“, „PSP“ and „®“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „P3“ is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

MARVEL SPIDER-MAN COLUMBIA PICTURES ACTIVISION



Die Pikmins sind wieder da! Seit der Ankündigung der Wii im Jahr 2005 warten wir auf einen Nachfolger. Tokyo Game Show, E3, Gamescom - jede Veranstaltung schürte neue Hoffnung. Doch Miyamoto ließ uns warten. Auf der E3 2012 endlich kam die große Enthüllung durch den Meister persönlich. Pikmins überall im Nokia Theatre bei der Nintendo-Presskonferenz und Ende des Jahres dann auch in unseren Wohnzimmern. Juchui!

### E3 oder Gamescom?

Ihr habt zur E3 auf der Website unglaublich viele News und Videos gemacht. Heißt das nun eigentlich, dass die Messe in den USA die weltweit wichtigste ist? Eigentlich haben die großen drei Konsolenhersteller doch nicht viel gezeigt. Oder sehe ich das falsch? Kommt das alles zur Gamescom?

**/Daniel Kurilla (via E-Mail)**

*Das meint die Redaktion: Nun, wir hatten ehrlich gesagt auch damit gerechnet, dass Microsoft oder Sony oder beide ihre neue Konsole in Los Angeles ankündigen werden. War aber nix. Dafür hat Nintendo für die Wii U ein beeindruckendes Line-Up und Konzept abgeliefert. Ob die US-Messe weltweit am wichtigsten ist? Vermutlich schon, in jedem Fall wohl aber wieder wichtiger als die Gamescom in Köln. Die ist zwar für Europa bedeutsam, aber auch eher eine Messe für Fans, während die E3 eher eine Branchenveranstaltung ist. Und es sieht so aus, als ob die Gamescom in diesem Jahr von den Publishern ein bisschen vernachlässigt wird. Nintendo, Sega und THQ haben schon abgesagt und es gibt Gerüchte, dass auch Microsoft und Sony keinen Stand haben werden. Könnte also fast ein bisschen einsam werden in Köln...*

### Privatvergnügen

Welche Spiele zockt ihr in der Redaktion eigentlich gerade privat ganz ohne Zwang?

**/Urs Mitter (via E-Mail)**

*Das meint die Redaktion: Christian spielt immer noch Max Payne 3 und verdaddelt Zeit mit VIP Poker auf dem Iphone und Ipad. Martin*

*vertreibt sich die Zeit mit Dungeon Village auf dem Iphone und dem originalen Tetris auf dem Nintendo 3DS. Ingo zockt Ghost Recon: Future Soldier und Autumn Dynasty auf dem Ipad. Und unsere Praktikantin Wiebke vertreibt sich die Freizeit gerade mit My Japanese Coach für Nintendo DS - und das ist kein Witz.*

### Shopfinder

Ich habe euer hübsches Heft vor kurzem wohl eher durch Zufall in Augsburg gefunden. Wo finde ich das eigentlich überall?

**/Wolfgang Krolkofski (via E-Mail)**

*Das meint die Redaktion: Hast du schon unsere Internetseite entdeckt? Auf Gamereactor.de gibt es unter dem Punkt „Magazin“ den Shopfinder mit allen Adressen. Und falls eine fehlt, schreibt uns!*

### Namensfrage

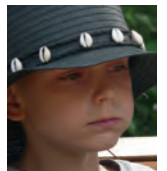
Gibt's eigentlich eine Geschichte zu eurem Namen? Wer hat sich den ausgedacht und warum? Und werdet ihr euch nach dem Atomausstieg umbenennen in „Game-Windrad“? Nicht ganz ernst gemeinte Grüße.

**/Chris Baumgarner (via E-Mail)**

*Das meint die Redaktion: Gamereactor wurde ursprünglich in Skandinavien gegründet, in Dänemark, um genau zu sein. Der Name ist aus der Idee entstanden, dass Gamereactor alle wichtigen Infos aus der Gameswelt zehn Mal im Jahr zu einem tollen Magazin fusioniert. Kernfusion im Reaktor, was wiederum das englische Wort für den deutschen Reaktor ist. Nach dem Atomausstieg werden wir uns nicht umbenennen. Und noch ganz ernst gemeinte Grüße.*

## TIM 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 Tim Wittkopf aus Berlin. Er liebt derzeit Die Siedler 2 auf dem Ipad und träumt wahrscheinlich jede Nacht von Stroh, Erz und Holz und kleinen Männchen.



## REINE KOPFSACHE

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

„Happy to be here, finally.“ Mit diesen Worten stellte sich UFC-Boss Dana White auf der E3-Show von Electronic Arts vor. Dort wurde eine Partnerschaft für UFC Ultimate Fighting Championship angekündigt. In den vorherigen Jahren besaß THQ genau diese Lizenz.





## WATCH DOGS

**Datenhacks in einer offenen Spielwelt** liefert das extrem schicke, neue Action-Spiel von Ubisoft Montreal

Ubisoft entwickelt seine Version von Schöne Neue Welt. Gegossen ist diese Vision in eine komplett neue Videospielserie und die heißt Watch Dogs. Es ist ein Action-Adventure mit einer offenen Welt, wie wir das unter anderem von der Grand Theft Auto-Reihe kennen. Der Titel spielt in einer Zukunft, in der Daten von wenigen großen Konzernen kontrolliert werden und wir nirgendwo mehr Privatsphäre haben. Unsere Aufgabe ist es, das korrupte System zu Fall zu bringen. Dafür hacken wir uns rein und manipulieren es.

In der Demo spielen wir als Aidan Pearce, der durch eine belebte Straße in Chicago streift. Über ein Auswahlrad können wir diverse Gadgets auswählen, um die Umgebung direkt zu manipulieren. Mit einem Hack verschaffen wir uns Zugang zu einer Vernissage. Wir können einzelne Personen hacken, was durch ein kleines Icon angezeigt wird. Spielwelt und Zwischensequenzen gehen fast nahtlos ineinander über.

Wir überprüfen mehrere Personen und uns werden die zentralen Informationen zu den Charakteren in bester Augmented Reality im Bildschirm eingeblendet - Minority Report & Co. lassen grüßen. Zu den Informationen gehört auch ihre Aggression uns gegenüber, die sich analog zu unserem Verhalten verändert. Wir schlagen eine Wache nieder

und flüchten aus der Galerie. Wir kennen nämlich das Ziel: Medienmogul und Künstler Joseph De Marco.

Draußen gießt es in Strömen und das sieht extrem realistisch aus, ebenso wie der sich organisch bewegende Mantel von Pearce. Wir folgen De Marcos Signal die Straße herunter zu einer Kreuzung. Dort hacken wir uns in die Ampelanlage und lassen sie ausfallen. Dadurch verursachen wir einen großen Verkehrsunfall, an dem auch das Zielfahrzeug beteiligt ist.

In einer Zeitlupe-Schießerei mit beeindruckenden Effekten arbeitet sich Aidan zu De Marco vor. Er rutscht über eine sich verformende Motorhaube und erschießt im Vorbeigleiten einen Angreifer. Dann nimmt er dessen M-408, sprengt ein Auto und serviert De Marco ab. Danach schwenkt die Perspektive und wir stecken in der Haut von Bixxel\_44 und müssen nun als neue Gruppenaufgabe Aidan Pearce schützen - ein echter Hinweis auf einen Koop-Modus.

Entwickelt wird Watch Dogs von Ubisoft Montreal. Es war in jedem Fall das beeindruckendste Spiel von Ubisoft und einer der drei interessantesten Titel der Messe.

Erscheint noch ohne Terminangabe für PC / PS3 / X360



## NEW SUPER MARIO BROS. U

Das neue Mario-Spiel erinnert an eine Mischung aus New Super Mario Bros. Wii und Super Mario World. So taucht mit Yoshi ein bekanntes Gesicht auf. Den Drachen müssen wir wie früher zunächst füttern. Neu sind Fähigkeiten wie die Flughörnchen-Nuss, die uns über größere Distanzen gleiten lässt. Der Koop-Modus ist auch wieder an Bord und über das Gamepad lassen sich besondere Mechaniken aktivieren. Sind wir auf der Level-Auswahlkarte unterwegs, lesen wir Miiverse-Kommentare von Freunden zum jeweiligen Level.

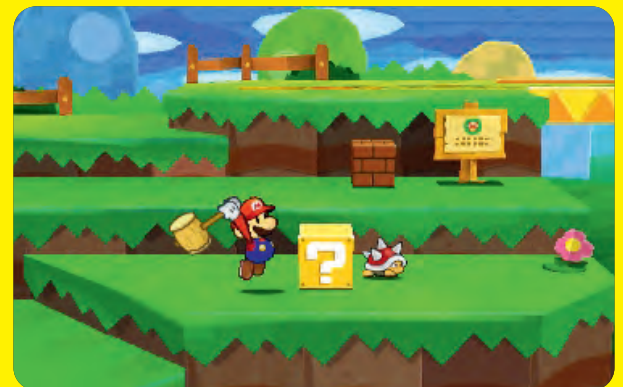
Erscheint im Winter 2012 für Wii U



## ZOMBI U

Für die Wii brachte Ubisoft exklusiv Red Steel, auf der Wii U wird es nun mit Zombi U deutlich düsterer. Das Horrorspiel macht aus dem Gamepad ein wahres Survival-Kit. Über den Touchscreen haben wir Zugriff auf Karten, Werkzeuge, Waffen und andere Gegenstände. Das alles werden wir auch gut gebrauchen können, denn wir bewegen uns durch ein London nach der Zombie-Apokalypse. Dass die Franzosen sich dafür dreist bei Filmen wie 28 Days Later oder dem Spiel Dead Island bedient haben, ist gar nicht schlimm.

Erscheint im Winter 2012 für Wii U



## PAPER MARIO: STICKER STAR

Bereits Ende des Jahres erscheint das neue Paper Mario: Sticker Star. Der kleine Klempner hüpfert in seinem neuen Abenteuer für den Nintendo 3DS wieder durch eine farbenfrohe Welt in Papier-Optik. Wie der Name schon vermuten lässt, spielen Sticker eine entscheidende Rolle, denn mit den Aufklebern beeinflussen wir unsere Spielwelt. Finden wir etwa einen Brücken-Sticker, lassen sich große Abgründe zwischen Plattformen leicht überwinden. Außerdem nutzen wir die kleinen Abziehbilder für patentierte Attacken.

Erscheint im Winter 2012 für Nintendo 3DS

# BEYOND: TWO SOULS

Ein Mädchen mit zwei Seelen ist die Heldin im neuen Spiel von Heavy Rain-Macher David Cage

Knapp sechs Minuten Trailer reichen - und wir sind hin und weg von der Geschichte von Jodie Holmes. Das kleine, kurzhaarige Mädchen hat das Gefühl, mit jemandem oder etwas verbunden zu sein. Es trägt den Namen Aiden. Ein Polizist fragt sie aus, aber bekommt nichts aus ihr heraus. Danach wechselt die Szene, ein Sicherheitsteam betritt die Polizeiwache und sucht nach dem Mädchen. Dann ein Schnitt, es bricht Chaos aus. Jagdszenen, Explosionen und Actionsequenzen - und am Ende ist nur klar, dass Jodie ein Geheimnis hat, das wir in einer atemberaubenden und emotionalen Geschichte erleben werden. Die Beziehung zwischen Aiden und Jodie dauert im Spiel 15 Jahre und wir begleiten sie beim Aufwachsen vom Kleinkind bis zur jungen Frau. Unsere Entscheidungen im Spiel haben zudem direkte Auswirkungen auf die Entwicklung beider Charaktere. Beyond: Two Souls wird von Quantic Dream und Heavy Rain-Macher David Cage exklusiv für die PS3 produziert. Es soll 2013 erscheinen.



## Bist du stärker als dein Fluchtreflex?

Der Horror-Mega-Seller sucht jetzt deine Wii heim.

**PROJECT ZERO™ 2**  
Wii EDITION

Wii™

Exklusiv für Wii – mit Third-Person-View und Geisterhaus-Modus verbreitet Project Zero 2: Wii Edition Schrecken ohne Ende. So subtil, dass er langsam in jede Pore kriecht. Wer Angst zeigt, ist schon verloren.

Code einscannen –  
Trailer & Infos erleben!



Nintendo

horror.nintendo.de

©2011 Nintendo / TECMO KOEI GAMES CO., LTD.



# FORZA HORIZON

Eine Rennsimulation will in Richtung Action abbiegen

Mit diesem Rennspiel biegt die Forza-Reihe in Richtung Action und offene Spielwelt ab. Der britische Entwickler Playground Games setzt gleichermaßen auf ein spannendes Rennerlebnis wie auch den Serien-typischen Stil mit Schleudereinlagen. Wir haben den Titel bereits vor der E3 in England ausgiebig selbst angespielt.

Design Director Ralph Fulton verspricht „eine großartige und offene Spielwelt“. Es wird möglich sein, mit unserem Auto eine Offroad-Strecke unsicher zu machen. Die Auswahl ist vielfältig, an die 65 verschiedene Arten von Untergrund haben die Entwickler eingebaut. Auf der riesigen Karte erwarten uns Wettbewerbe, kleinere Rennen, Stunt-Rennen und weitere Herausforderungen. Die Welt hat einen realen 24-Stunden-Zyklus, der sowohl Nacht- als auch Tagesrennen ermöglicht.

Beim Anspielen wird klar, dass die Forza-Authentizität und der Fahrkomfort sofort spürbar sind. Um das eigene Auto zu verbessern, müssen wir so erfolgreich wie möglich im Spiel sein. Und das bedeutet nicht nur, Rennen zu gewinnen und Geld zu verdienen. Idealerweise sollten wir genau das auch noch mit Stil und Finesse schaffen. Denn die ganze Zeit läuft nebenbei ein Zähler, der gering Punkte sammelt oder abzieht für Dinge wie stilvolles Überholen, Unfälle und nicht ganz so gut überlegtes Überholen. Für diese Manöver gibt's Populärkeits-Punkte, ein wesentlicher Bestandteil des Spiels, das am 23. Oktober 2012 für Xbox 360 erscheint.



■ **XBOX SMART GLASS** ist Microsofts fixe Antwort auf Wii U. Mit einer Applikation will der Konzern eine Verbindung zwischen mobilen Endgeräten und der Xbox 360 herstellen. Unser Smartphone oder Tablet wird damit zum Steuerungsgerät oder zweiten Bildschirm für die Konsole. Zwar lassen sich damit nur einfache Anwendungen realisieren, aber schon die ersten Beispiele in Form von Xbox Music zeigen den enormen Zusatznutzen. Profitieren werden aber auch Spiele von Xbox Smart Glass. Halo Waypoint und Madden NFL 13 sollen die App unterstützen und durch schnell erreichbare Kurzbefehle die Navigation im Spiel vereinfachen. Außerdem hat Microsoft den Internet Explorer für die Xbox 360 angekündigt und selbstverständlich wird auch der von der smarten Anwendung Gebrauch machen. Die Idee ist clever - auch wenn vorerst nur einige Spiele Smart Glass nutzen.

■ **KINECT SPRACHSTEUERUNG** war eines der großen Schlagwörter auf Microsofts Pressekonferenz. Obwohl keine neuen Kinect-Spiele gezeigt wurden, war die Bewegungssteuerung ständig Thema. Splinter Cell: Blacklist, FIFA 13 und Halo 4 - sie alle profitieren von der Spracherkennung des Sensors. Sam Fisher kann damit Gegner ablenken und auf dem Fußballfeld lassen sich beispielsweise schnell und einfach Spieler wechseln. Diese Features allein sind sicherlich kein Grund, sich Kinect zuzulegen, aber sie werden die Zufriedenheit bestehender Besitzer erhöhen und bieten echten Mehrwert.

MEHR ZUR E3 2012 AUF GAMEREACTOR.DE



## STAR WARS 1313

Im neuen Großprojekt von Lucasarts entdecken wir in der Third-Person-Perspektive als Kopfgeldjäger die Unterweltregion 1313 des Planeten Coruscant. Denn hier treiben sich alle Arten von bösen Jungs herum. Außerdem sind wir einer Verschwörung auf der Spur. Unser Held hat keine übernatürlichen Kräfte, aber dafür menschliche Fähigkeiten, die wir mit verschiedenen Gadgets verknüpfen. Star Wars 1313 soll um einiges düsterer und actionlastiger als seine Vorgänger-Titel im Star Wars-Universum sein und richtet sich an ein erwachsenes Publikum.



## WONDERBOOK

Gemessen an der Zeit, die sich Sony für die Präsentation genommen hat, ist es die wichtigste Produktvorstellung auf der E3. Wonderbook ist ein großes Buch, auf dessen Seite so etwas wie QR-Codes abgedruckt sind. Diese für die Playstation Eye-Kamera leicht erkenntlichen Muster werden auf dem Bildschirm in animierte, interaktive Geschichten verwandelt. Der erste Titel für die „innovative Peripherie“ ist Wonderbook: Das Buch der Zaubersprüche, das in Zusammenarbeit mit der Harry Potter-Autorin J.K. Rowling entwickelt wird.



## SOUTH PARK

So viel Herzblut haben Trey Parker und Matt Stone noch in kein Spiel gesteckt. Aber South Park: Der Stab der Wahrheit soll sich anfühlen wie eine Folge der Serie. Viel Zeit wurde investiert, um die exakte Lage jedes Hauses zu bestimmen. Im TV war das durch entsprechende Schnitte nicht erforderlich, in dem Rollenspiel mit Final Fantasy-mäßigen Kämpfen wurde es aber nötig. Der Clou ist, dass wir neben den bekannten Irren einen neuen Jungen in South Park begrüßen dürfen: einen von uns erstellten Charakter. News von der E3: Das Game nutzt Kinect.



## HALO 4

Der Master Chief ist zurück und stellt sich einer bösen Macht entgegen. Halo 4 wird der erste Teil der Serie sein, bei dem durch die gezielte Verbesserung einzelner Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände aktiv Einfluss auf den Spielverlauf genommen wird. Die Verbesserungen lassen sich auch im neuen Koop-Modus namens Spartan Ops verwenden. Der ist in verschiedene Episoden aufgeteilt, deren Inhalt sich bei Bedarf über mehrere Jahre ausweiten lässt. Außerdem wurde der Multiplayer umfangreich erweitert.



## SPLINTER CELL: BLACKLIST

**Sam Fisher kämpft wieder.** Der immer bestens ausgerüstete Agent ist dieses Mal an der Grenze zum Iran unterwegs und hat eine Menge hübsches kleines Spielzeug dabei. Er muss eine die USA bedrohende Terroristenzelle infiltrieren und wird dabei wie schon im Vorgänger nicht vor rücksichtslosen Verhörmethoden zurückschrecken.

Das neue Fisher-Game wird die Spracherkennungs-Features von Microsoft Kinect

nutzen und ein ganzes Arsenal neuer sowie überarbeiteter Versionen altbekannter Waffen und Gadgets zur Verfügung stellen. Ein neuer, Killing in Motion genannter Kampfstil wird uns erlauben, mehrere Ziele zu markieren und in einer flüssigen Bewegung und Mischung aus Schießen und Schlagen ausschalten. Die Veröffentlichung des Spiels ist für das 2. Quartal 2013 für PC, PS3 und Xbox 360 geplant.

GAMEREACTOR UNTERWEGS AUF DER E3 2012



Beschwöre den Schrecken! Scanne den Code und gelang direkt zur Produkt Homepage. Lesbar mit deinem Nintendo 3DS oder deinem Smartphone.



**EGAL, WO DU HINKOMMST, DER HORROR IST SCHON DA!**  
WAHN UND WIRKLICHKEIT VERSCHMELZEN AUCH AUF NINTENDO 3DS.

Nintendo®

## SPIRIT CAMERA™

DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH

Erwache in einem Albtraum! Jetzt öffnest du mit dem Nintendo 3DS das Tor zur Welt der Toten. Erlebe, wie dir durch die Kameras des Nintendo 3DS der Schrecken entgegenkommt und deine Umgebung heimgesucht wird.



NINTENDO 3DS™

## Tempo

### Gears of War: Judgment für 2013 angekündigt

Auf der E3 hat Microsoft offiziell angekündigt, dass People Can Fly an Gears of War: Judgment arbeitet. Der Action-Titel muss ohne Marcus Fenix auskommen und ist keine offizielle Fortsetzung, sondern ein Spin-Off. Gespielt wird aus der Perspektive von Damon Baird, Augustus Cole, Garron Paduk und einem rothaarigen Mädchen namens Sophia Hendricks. Der Multiplayer setzt auf Klassen und wird mit Overrun einen Modus haben, der die Varianten Beast und Horde vereinigen soll. Das Spiel erscheint natürlich exklusiv für die Xbox 360, aber leider erst im kommenden Jahr.

### Castlevania im Doppelpack

Mercury Steam arbeitet für Konami gleich an zwei neuen Titeln. Castlevania: Lords of Shadow 2 setzt inhaltlich dort an, wo der Erstling aufgehört hat. Wobei das nicht ganz korrekt ist, denn dazwischen quetscht sich noch die Handlung von Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate für den Nintendo 3DS. Dieser Titel verbindet 2D-Spielmechaniken mit dem neuen 3D-Look der Reihe und erscheint Ende des Jahres. Auf den großen Bruder müssen wir noch bis 2013 warten.

### Sony forciert Cross-Play-Feature

Die Verbindungsmöglichkeiten von Playstation 3 und PS Vita sollen verstärkt werden. Auf der E3 gab Sony bekannt, dass Little Big Planet 2 und die entsprechende Handheld-Version auf Cross-Play setzen. Inhalte sind damit auf beiden Plattformen kompatibel und die Vita kann zusätzlich als Controller für die Konsolenfassung genutzt werden. Neu angekündigt wurde zudem eine mobile Variante von Playstation All Stars Battle Royal. Durch Cross-Play wird es möglich sein, einen gemeinsamen Spielstand zu nutzen, aber auch der Mehrspielermodus läuft plattformübergreifend.

### Sim City wird sozial

Electronic Arts will den Facebook-Erfolg von Die Sims Social wiederholen und kündigt Sim City Social an. Entwickelt wird der Titel von Maxis und Playfish. Dabei soll es sich nicht um einen weiteren Städtebau-Klon handeln. Vielmehr liegt es an uns, was für eine Stadt wir errichten wollen, der Aufbau sei nicht linear. Es gibt dazu auch unvorhergesehene Probleme wie Brände, Verbrechen und Umweltverschmutzungen. Die geschlossene Beta läuft bereits.



# DEAD SPACE 3

Nie wieder alleine im Weltall gruseln! Das neue Dead Space liefert uns **einen Koop-Multiplayer**, den wir in den USA bereits in Augenschein nehmen durften.

**Als Dead Space im Jahr 2008** veröffentlicht wurde, war es ein echter Überraschungs-Hit. Wir begleiteten den Helden Isaac Clarke zur USG Ishimura, um dort Reparaturen vorzunehmen. Doch statt der Besatzung fanden wir fiese Monster namens Necromorphs vor. In Dead Space 2 standen die Reste von Isaacs eigener

Psyche im Vordergrund. Denn auf der ISS Titan lauerten weitere Necromorphs. Und nun? Mehr Grusel, mehr Action - und das alles im Drop-in-Drop-out-Koop, der sowohl online als auch offline gespielt wird.

In der Demo greift schnell der erste Necromorph aus der eisigen Höhle auf Tau Volantis heraus an. Der Gegner wirkt wie ein menschlicher Bergsteiger, doch seine Augen glühen bedrohlich gelb und in jeder Hand hält er einen Felshammer. Je nachdem, wie wir ihn zerstückeln, ändert er seine Taktik oder sein Äußeres. Reißen wir ihm seine Arme ab, konzentriert er sich auf die Beine und Tentakel ragen plötzlich aus seinem Oberkörper. Attackieren wir die Beine zuerst, zieht er sich zurück und greift uns aus der Distanz an.



Nach dem Beseitigen weiterer Gegner begibt sich Isaac in das windige, dichte Schneetreiben. Doch der Sturm ist unfassbar stark und drängt uns an den Rand des Gletschers. Um das zu verhindern, müssen wir eine heftige Zwischensequenz mit Quicktime-Event überstehen. Am Rand unserer Basis treffen wir das erste Mal Koop-Partner Carver. Wie genau seine Rolle im fertigen Spiel aussehen wird, ist noch unklar. Doch da die komplette Geschichte im Koop-Modus absolviert werden kann, gehen wir von einem zentralen Part aus.

In der Basis werden wir vom Kugelhagel menschlicher Gegner begrüßt. Das Deckungssystem erinnert nun stark an die Uncharted-Reihe.

Dummerweise strömert hier ein Necromorph rum, der tote Körper wiederbelebt. Im fertigen Spiel soll es ein neues Anpassungssystem geben, durch das wir Fähigkeiten und Upgrades verschiedener Waffen kombinieren können. Auch unsere Rüstung verbessern wir stetig. Trotz der offenen Welten soll das klaustrophobische Gefühl der Einsamkeit im Weltraum erhalten bleiben. Und es soll tatsächlich das nackte Überleben im Vordergrund stehen.

Dead Space 3 erscheint im Februar 2013 für PC, PS3 und Xbox 360



## FOKUS AUF DEM KOOP

Kräftige Inspirationen von John Carpenters The Thing haben der Dead-Space-Reihe eine ganz neue Richtung gegeben. Der neue Fokus liegt auf dem Koop-Modus, der auch von Spielern unterschiedlicher Stufen gemeinsam gespielt werden kann. Das geht selbst dann, wenn einer der beiden bereits Stufe vier ist und der andere gerade erst begonnen hat.



## WIDRIGE WETTERBEDINGUNGEN

Die großen Grafik- und Designunterschiede finden sich vor allem in den offeneren Umgebungen des Eisplaneten Tau Volantis. Während des Spielens müssen wir gegen widrige Wetterbedingungen ankämpfen und mit wechselnden Umweltbedingungen klar kommen. Isaac hält dabei einmal mehr seine Hand schützend vor das Visier.



## KEIN DEAD SPACE OHNE WELTALL

„Es wäre kein Dead Space, wenn es nicht im Weltraum und in einem Raumschiff spielen würde. Deshalb wird es das natürlich auch geben“, erklärt uns ein grinsender Alex Muscat. Wer sich also schon nach den schwerelosen Momenten in Dead Space 2 zurücksehnt, keine Sorge: Die werden uns auch in Dead Space 3 erwarten, verspricht der Art Director.

# ROLLENBILDER

Die Videospelindustrie macht sich ein Bild von ihren Kunden, seit Jahren. Die Kunstwelten spiegeln nicht immer ganz die Realität wider.



**MB Vectrex 1983** Eine schrecklich verzückte Familie



**Nintendo Wii & Udraw 2011** Glückliche, gehobene Mittelklasse



**Playstation Portable 2006** Was die drei wohl denken?



**Microsoft Xbox 360 2011** Fünf Jahre später, wieder an der Xbox



**Sony Playstation 2 2004** Trällernde Bräute vor Flachbildschirm



**Playstation 3 Move 2011** Tanzende Freunde mit leuchtenden Kugeln



**Nintendo Gamecube 2003** Hier müssten sie nicht aufstehen



**Nintendo Wii 2011** Acht Jahre später dürfen sie nicht mehr sitzen



## NICHT NUR FÜR FANS

**Randy Pitchford** von Gearbox über die Zukunft des Duke und das neue Brothers in Arms

**Welche Bedeutung hat Brothers in Arms: Furious 4 und markiert der Titel das Ende der Original-Serie?**

- Brothers in Arms ist uns sehr wichtig und das habe ich auch letztes Mal auf der Penny Arcade Expo noch einmal betont. Als wir Furious 4 ankündigten, haben wir für eine ganze Menge Verwirrung gesorgt, denn es ist ganz klar eine Abkehr von dem Brothers in Arms, an das sich die Spieler erinnern. Aber wir lieben die authentische Brothers in Arms-Spielerfahrung und beabsichtigen, die Serie mit ihren Charakteren und gerade diesem authentischen Ansatz fortzusetzen - und das werden wir dann auch machen. Wir haben zwar in dieser Hinsicht noch nichts bekannt gegeben, aber das wird kommen.

**Wie hat Randy Pitchford die Übernahme der Duke Nukem-Marke damals erlebt?**

- Als herauskam, dass 3D Realms am Ende war, da wusste ich es. Sie haben geschlossen und die Entwicklungsarbeit niedergelegt. Das war wirklich ein trauriger Tag. Besonders für mich, denn ich bin 1995 extra nach Texas gezogen, um Teil des 3D Realms-Teams zu werden und an Duke Nukem 3D zu arbeiten. Es war wirklich traurig zu hören, dass es das Ende war. Und ich glaube, selbst die, die vom Rand aus zugehört und gelacht haben, müssen gespürt haben, dass es das Ende einer Ära war. Ich fand das nicht gut. Es war nicht das richtige Ende für diese Geschichte.

**Wie sieht die Zukunft von Duke Nukem aus?**

Wir haben uns die Marke nicht nur gesichert, damit Duke Nukem: Forever doch noch erscheint. Ich wollte selbst ein Duke Nukem-Spiel erschaffen. Wir haben noch nichts angekündigt. Aber unser Ansatz wird beides sein: der Duke, den die Spieler wollen, aber wir wollen sie auch überraschen und unterhalten. Es wird etwas sein, dass nicht nur Duke-Fans, sondern auch andere in Staunen versetzt und sie dazu bringt zu sagen: Das Spiel möchte ich ausprobieren! Ich freue mich auf die Arbeit und auch darauf, Leuten das erste Mal davon zu erzählen.



PIXELFREUND  
DES MONATS

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

# CPT. WALKER

Ein echter **Mann mit Charakter** und kein Sprücheklopfer wie Nathan Drake

**Auch Videospieleerinnen wollen ab und zu mal** einen echten Mann über den Bildschirm flimmern sehen. Einen, der fähig ist, mehr als einen zusammenhängenden Satz zu sagen. Natürlich darf er dabei auch gut aussehen – das ist sogar erwünscht, aber der Charakter sollte eben auch nicht fehlen. Ist das denn wirklich schon zu viel verlangt, nur weil es das im wirklichen Leben viel zu selten gibt? Nein. Denn in Spec Ops: The Line begegnet uns dieser unverschämt gutaussehende U.S. Captain Martin Walker. Äußerlichkeiten sind ihm egal. Er stimmt sein T-Shirt nicht auf die Hose ab, sondern seine Waffe auf die Köpfe seiner Gegner.

Als Colonel John Konrad und sein Team in dem von Sandstürmen völlig zerstörten Dubai versuchen, die Bevölkerung zu evakuieren, bricht der Kontakt zu ihnen ab. Lediglich ein Notruf dringt noch durch. Doch wer würde sich in diesen brodelnden Hexenkessel wagen, in dem Soldaten wild um sich schießen? Einer scheut die Gefahr nicht und krepelt die Ärmel hoch – Captain Martin Walker. Dabei bringt er alles mit, was uns Frauen begeistert. Kurzes Haar, Dreitagebart, markante Gesichtszüge, Uniform, Muskeln, das Blut seiner Gegner, das an seiner Wange herunterläuft, hach ... doch ich schweife ab.

Walker ist nicht wie die anderen Typen in Egoshootern. Er ist kein plumper Nasenbrecher, auch kein Sprücheklopfer wie Nathan Drake. Er ist anders. Die Schrecken, die er in Dubai erlebt, die Toten, die er hinter sich lässt, das Leid, das er sieht – all das formte seinen Charakter und verändert ihn. Und damit zeigt er, dass auch Videospiele-Charaktere ab und zu über ihre Handlungen nachdenken dürfen. Danke Martin Walker, dass du meinen Glauben an die virtuelle Männerwelt aufrecht erhältst!

**Wiebke Westphal**

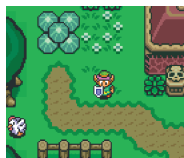


MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



## DIE SCHÖNSTEN SUPER NINTENDO-ERINNERUNGEN

Eine ehrfürchtige Verbeugung vor den zehn besten Spielen für eine der tollsten Videospielkonsolen aller Zeiten



### 1 Legend of Zelda: A Link to the Past

Als wir die Zusammenstellung dieser Liste begannen, gab es keinen Zweifel, welches Spiel auf dem Spitzenplatz landen würde. Die Geschichte ist und bleibt nicht nur die beste der Zelda-Serie bis heute. Es gibt so viele Gründe für den Sieg: Ein absolut fabelhafter Soundtrack, üppige Grafik und hervorragende Rätsel, die ebenso bis heute als tiefe Inspirationsquelle für gutes Gamedesign dienen.



### 2 Super Metroid

Wenn Nintendo entscheidet, etwas richtig zu machen, dann klappt das. Super Metroid schaute sich die beiden NES-Titel an, packte einige innovative Neuheiten in das Spielsystem und fügte glorreiche 16-Bit-Grafik hinzu. Trotz der damals aufgetauchten Konkurrenz von Playstation und Sega Saturn blieb das SNES vital - und das ist vor allem einem Spiel zu verdanken: dem grandiosen Super Metroid.



### 3 Super Mario World

Wahnsinn und Perfektionismus. Zwei Faktoren, die stets stimmen in den Mario-Spielen, in denen uns eine auf den Millimeter präzise Steuerung durch Welten leitet, die von feurig-fliegenden Fischen und in Wolken surfenden Schildkröten bevölkert wird. Mit Super Mario World blühte das Konzept in seiner vollendeten Form. Die Weltkarte war vollgepackt mit Geheimnissen und präsentierte uns das beste 2D-Jump'n'Run aller Zeiten.



### 4 Super Mario Kart

In kleinen Rennwagen definierten die vertrauten Nintendo-Charaktere, was genau ein Spaßpartyrennspiel ist. Nie zuvor hatte es so viel Spaß gemacht, Freunde zum gemeinsamen Zocken einzuladen und in drei genialen Mehrspieler-Modi zu konkurrieren. Das Konzept war schon damals so gut, dass Nintendo bis heute ähnliche und erfolgreiche Fortsetzungen abliefern. Und mittlerweile auch hundertfach kopiert wurde.

# SUPER NINTENDO FAST ERWACHSEN

## GRAUER KASTEN, BUNTE BILDER

20 Jahre sind vergangen, seit Nintendo die Kinderzimmer der Welt mit der 16-bit-Konsole eroberte. Die Pixelgrafik ist immer noch top.

**Das Jahr 1992 gehört Nintendo.** Damals wurde das Super Nintendo Entertainment System in Europa veröffentlicht, am 11. April 1992. Das war knapp acht Monate später als in den USA und fast eineinhalb Jahre nach dem Verkaufsstart in Japan. Wir drehten trotzdem alle durch.

Dieser kleine graue Kasten wirkte unscheinbar. Nur die vier Farbkleckse ließen erahnen, was über das Antennenkabel in den Fernseher geschickt wurde. Super Mario World hüpfte in die Herzen zahlloser Teenager und auch ihre Eltern fanden nicht selten Gefallen an der neu-modischen Technik, für die sich ihre Kinder begeisterten.

F-Zero liebten vor allem Söhne und ihre Väter. In dem Rennspiel erlebten sie zum ersten Mal die Macht von Mode 7. Mit dieser Technologie ließ Nintendo die 3D-Welten rotieren und diese drehenden

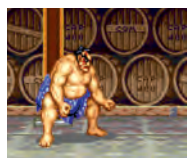
Level wurden zu einer Art Markenzeichen des Super Nintendo. Die Technologie ist ein Paradebeispiel dafür, wie es neuer Technik gelingt, alte Beschränkungen zu überwinden.

Heute ist es tatsächlich schwierig, sich ein Pilotwings oder das tolle Super Castlevania IV optisch überhaupt anders vorzustellen. Aber neben technischer Errungenschaften waren es vor allem die vielen grandiosen Spiele, die Nintendo einen derart großen Verkaufserfolg beschert haben.

Die Rollenspiele The Legend of Zelda: A Link to the Past und Secret of Mana haben unglaublich viele Kinder und Jugendliche damals erlebt. Sprite für Sprite erzählten sie wunderbar fremde Geschichten von Helden, die schon als Kinder zu langen Abenteuern aufbrechen durften. Selten hat es wieder eine ähnlich enge emotionale Verbindung zwischen den Helden im und vor dem Fernseher gegeben. Und nur wenige Spiele haben uns je wieder so vor dem Fernseher versammelt wie Super Mario Kart.

Nintendo feiert mit dem Super Nintendo in diesem Jahr den 20. Geburtstag. Herzlichen Glückwunsch! Der kleine graue Kasten wird für immer einen besonderen Platz im Herzen vieler Videospiele der zweiten Generation beanspruchen. Und er sorgte dafür, dass Nintendo bis heute Jahr für Jahr tolle Spiele und Konsolen serviert.

**Christian Gaca**



### 5 Street Fighter II Turbo

Klar war Street Fighter II brilliant, aber als das überarbeitete Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting veröffentlicht wurde, war sofort klar, dass es ein Meisterwerk ist. Das Spieltempo war hochgedreht und der gesamte Rest stark verbessert. Die 20 Megabit große Cartridge übertraf das Original in jeder Hinsicht und dieses Street Fighter hier gilt bis heute als eines der besten 2D-Kampfspiele, auf das wir eindreschen können. Hadouken!



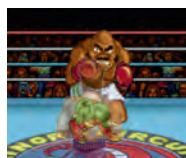
### 6 Donkey Kong Country

Als die Abonnenten des haus-eigenen Videospielemagazins Nintendo Power ein echtes VHS-Tape auf dem Cover fanden, wussten sie, dass da etwas Fettes im Gange war. Es war eine grafische Explosion auf der Insel mit diesem fantastischen Setting. Zwei bekannte Affen, wirklich endlos viele Bananen zum Einsammeln und tolles Jump'n'Run-Gameplay machten Donkey Kong Country zu einem echten Klassiker.



### 7 F-Zero

Mode 7, Baby! Die optischen Flaggschiffe von Nintendo waren bereits beim Debüt der Konsole sichtbar. Kein Spiel zeigte es vielleicht besser als F-Zero. Wipeout mag immer noch die absolute Genregröße sein, aber F-Zero ebnete in den frühen 90er Jahren den Weg. Die in Neonfarben blinkenden Linien leiteten das schwebende Monster auf der Suche nach Rundenzeiten und Ruhm. Wir waren Captain Falcon und fuhren 500 Sachen.



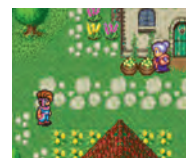
### 8 Super Punch-Out

Schläge direkt ins Gesicht können skandalös charmant sein, das haben wir während der NES-Ära mit Punch-Out gelernt. Die SNES-Version legte heftig nach. Wir kämpften gegen Dragon Chan, Bear Hugger und Aran Ryan. Der Look war unvergesslich, irgendwie unbeschwert, aber Super Punch-Out war sehr anspruchsvoll. Wer nur schnell Knöpfe drücken wollte, lernte schnell die Bedeutung eines Niederschlags kennen.



### 9 Super Probotector

Nachdem Mega Man das Genre der Action-Plattformen in den 80er Jahren dominierte, war es Zeit für Konami, die 16-bit-Ära zu übernehmen. Das fette Super Probotector: Alien Rebels war genau so hart wie es klingt. Ein Action-Spiel mit bombastischer Musik, knallhartem Gamedesign in einer dystopischen Industrielwelt, in der die Chefs größer als das Leben selbst sind. Die Action in dem Spiel bringt uns auch 2012 noch zum Schwitzen.



### 10 Secret of Mana

Echte Freundschaften sind tief. Wer Secret of Mana im Koop-Modus zusammen gespielt hat, versteht dieses Gefühl noch besser. Es ist ein Spiel, das dieses alte Klischee „Damals war alles besser“ bestätigt. Wir warten immer noch auf ein ähnlich schönes Action-Rollenspiel, das diese wunderbare Mischung aus Echtzeit-Schlachten, wunderschöner Grafik und wahrhaft herzergreifender Musik wieder zurückbringt.



BETHESDA WILL DIE MASSEN EINSAMMELN

# THE ELDER SCRO



# OLLS ONLINE

Studiosbesuch bei Zenimax Online Studios

VERSTÖRENDE FÜR SERIENFANS?  
VIELLEICHT, ABER IM GEGENZUG  
AUCH UNGEMEIN AMBITIONIERT!



**BLOCKEN UND ANGREIFEN** Im Kampf dürfen wir Angriffe entweder blocken oder ihnen ausweichen. Beide Mittel können wir aktiv einsetzen.

**Wie soll das funktionieren? Wie kann man aus einer Reihe wie The Elder Scrolls, die eben noch durch ihre Solo-Erfahrung glänzte, ein Online-Rollenspiel basteln? Jonas Damholt hat die Zenimax Online Studios besucht, um mehr über das riesige Projekt zu lernen.**

Anfangs war da vor allem ein Gedanke: „Das ist doch ein Schuss ins Knie, der Versuch, aus einem der beliebtesten Solo-Abenteuer ein MMO zu machen!“ Und dieser Gedanke beschäftigt mich noch, als ich bereits auf dem Weg nach Hunt Valley im US-Bundesstaat Maryland bin, dem Sitz der Zenimax Online Studios. Dort erklärt Game Director Matt Firor die neue Onlinewelt.

The Elder Scrolls Online handelt etwa 1000 Jahre vor den Ereignissen in The Elder Scrolls V: Skyrim in der so genannten Zweiten Ära. Wir können zwischen drei verschiedenen Fraktionen wählen. Zunächst ist da der Ebenherz-Pakt, der aus den Nord, Dunmer und Argoniern besteht und sich zwischen Skyrim und Morrowind im Nordosten von Tamriel befindet. Die zweite Fraktion heißt Daggerfall-Abkommen - hier haben sich Bretonen, Rothwardonen und Orks zusammengeschlossen. Diese Gruppierung kontrolliert Hochfels und Hammerfell im



PLAYER VS. PLAYER #1

### 200 KÄMPFER

Der Player vs. Player-Aspekt ist eng mit der Geschichte des Spiels verwoben, die sich um den Konflikt zwischen den drei Fraktionen dreht. Es gibt gewaltige Schlachten in der Provinz Cyrodiil, in denen sich 200 Spieler zeitgleich bekämpfen. Ziel ist es, die Kaiserstadt zu dominieren.

Nordwesten des Kontinents. Die dritte und letzte Fraktion nennt sich Aldmeri Dominion. Deren Mitglieder setzen sich aus den Rassen Altmer, Bosmer und Khajiit zusammen. Sie befinden sich im Süden und Südwesten des riesigen Kontinents. Wer besonderen Wert darauf legt, als Elf unterwegs zu sein, für den ist diese Fraktion die erste Wahl. Außerdem haben wir die Chance, die Summerset-Inseln zu besuchen, die in der Serie seit dem Erstling The Elder Scrolls: Arena keine Rolle mehr spielten.

Die Geschichte von The Elder Scrolls Online hat mehrere Schwerpunkte. Zunächst machen wir uns mit Molag Bal bekannt, dem Daedrischen Fürsten und Peiniger der Menschen. Das ist ein ordentlicher Titel, der uns sofort verdeutlicht, dass wir es mit einem bösen Dämon aus der Parallelwelt von Oblivion zu tun haben. Der Typ ist für seinen unstillbaren Hunger nach Seelen bekannt, welche er um jeden Preis nach Oblivion locken will. Diesmal will der fiese Dämon ganz Tamriel in seine Dimension ziehen. Unsere Aufgabe wird es sein, dem einen Riegel vorzuschieben. Darüber hinaus thematisiert das Spiel auch den Konflikt zwischen den drei Fraktionen, der sich in erster Linie darum dreht, Kontrolle über die Kaiserstadt in der Provinz Cyrodiil zu erlangen.

Damit Molag Bal den ganzen Kontinent verschlucken kann, greift er auf sogenannte Dunkle Anker zurück. Dabei handelt es sich im Spiel um ein zufälliges Ereignis, das überall in Tamriel auftreten kann, während wir die Landschaft erkunden. Wenn der riesige Anker auf die Erde kracht, müssen



wir ein paar Daedras aus dem Weg räumen, bevor er verschwindet. Ist dies vollbracht, sind die Pläne von Molag Bal vorübergehend vereitelt. Darüber hinaus wird es wie üblich eine Menge verschiedener Quests geben. Diese werden uns von verschiedenen Charakteren des Spiels aufgetragen. Aber wir werden auch zufällig auf Aufträge stoßen, die auf dem Kompass auf der rechten Seite des Bildschirms auftauchen. Und anders als noch in The Elder Scrolls V: Skyrim wird es nun auch eine kleine Karte geben.

Der Kompass ist aber nicht die einzige Änderung gegenüber den früheren Spielen der Serie. Die grafische Präsentation wurde komplett überarbeitet. Die Optik unterscheidet sich sichtbar von World of Warcraft, aber auch vom eigenen Serien-Universum. Diese Entscheidung

## MOLAG BAL, DAEDRISCHER FÜRST UND PEINIGER DER MENSCHEN, MUSS VON UNS ALLEN BESIEGT WERDEN

wird mit Sicherheit viele Anhänger vor den Kopf stoßen. Aber es handelt sich dabei eher um technische Einschränkungen, weil Tausende von Spielern durch die gleiche Welt trotten. Und verglichen mit einem typischen Online-Rollenspiel schaut das hier derzeit ziemlich gut aus.

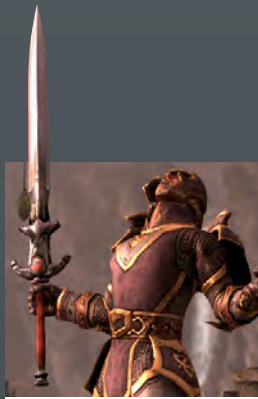
Einige Gebiete glänzen bereits jetzt durch ihre beeindruckende Optik. Der Moment etwa, in dem uns Matt Firor auf einen Abendspaziergang durch Skyrim mitnimmt, ist durch den tiefblauen Nachthimmel und die Nordlichter magisch. Hübsch ist auch der Besuch bei den reptilienartigen Argoniern in ihrem Heimatland Schwarzmarsch. Es ist ein schöner Ort mit schlammigen Sümpfen, in denen die Vegetation aus Sträuchern, Bäumen und Pilzen die farblichen Akzente setzt und das Bild durch Maya-Ruinen und alte Tempel vervollständigt wird.

Wie bereits erwähnt, stoßen wir auf manche Missionen beim Durchstreifen des Landes. Wir sind etwa auf dem Weg in eine ferne Stadt, die von einem Zombie-Werwolf namens Faolchu heimgesucht wird. Wir sollen mit den Bewohnern sprechen, um herauszufinden, wie er aufgehalten werden kann. Vor der Stadt taucht plötzlich eine Markierung auf dem Kompass auf und weist auf einen interessanten Ort hin. Suchen wir den auf, treffen wir auf eine Frau, die uns bittet, ein Schlachtfeld von Geistern zu befreien. Das führt dazu, dass wir in der Zeit zurückgehen,



um in der Rolle eines Kriegers dessen Frau zu retten. Und genau an dieser Stelle können wir den Werwolf töten, bevor er sich in einen Zombie verwandelt. Die Aufgabe lässt sich also lösen, ohne dass wir mit den Bewohnern des Ortes gesprochen haben. Creative Director Paul Sage erzählt uns, dass es einer der wichtigsten Punkte gewesen sei, ein Quest-System zu installieren, das uns ermutigt, die vielen Gebiete ausgiebig zu erkunden.

Lead Game Designer Nick Konkle erklärt uns im Anschluss das Kampfsystem. Er beschreibt es als „ein MMO mit einem Hauch von The Elder Scrolls“. Das Kampfsystem ist eines der zentralen Elemente. Wenn es nicht funktioniert, wird auch der beste Titel keine Spieler binden können. Daher war es essenziell, dass dieses System Spaß macht und wir nicht einfach jedes Mal dieselben Routinen wiederholen. Eines der wichtigsten Mittel, um zu viele Tode zu vermeiden, ist das Finesse-System. Während des Kampfes füllt sich eine Anzeige und je weniger Fehler wir machen, desto mehr Finesse erhalten wir. Ein perfekter Lauf liefert maximale Erfahrungspunkte und es lassen sich bessere Gegenstände finden. Wer gut spielt, der wird dafür auch belohnt - und das funktioniert



PLAYER VS. PLAYER #2

#### MEHRERE EBENEN

Es gibt mehrere Ebenen des Kampfes. Etwa zuerst Farmen erobern, um Proviant zu haben. Danach von einem Außenposten mit Geschützstellungen gegen Burgen und Festungen kämpfen. Erst dann ist es möglich, das Gebäude zu erstürmen und in den Nahkampf zu gehen.

besser in Gruppen. Erfahrungspunkte werden nicht aufgeteilt, sondern jeder Spieler erhält den vollen Satz. Im Kampf dürfen wir Angriffe entweder blocken oder ihnen ausweichen. Beide Mittel können wir aktiv einsetzen. Nick Konkle betont, dass es wichtig sei, Kämpfe nicht nur auf Zahlen und Statistiken beruhen zu lassen - ein kleiner Seitenhieb auf Tera.

Die beiden Dungeons, die wir gesehen haben, sind in vielerlei Hinsicht verschieden. Das erste Dungeon ist Teil einer Mission und ganz klassisch aufgebaut: dunkel, feucht, voller Skelettkrieger. Im letzten Abschnitt treffen wir auf einen Ork, der dort seit Jahren gefangen gehalten wird und für dessen Befreiung wir ein geniales Puzzle lösen müssen. Das zweite Dungeon hat hohe Decken, es ist von Lavaflüssen durchzogen und von feindlichen Flammen-Atronachen besetzt. Keine Spur von Dunkelheit und Platzangst, hier ist alles sehr geräumig und gut ausgeleuchtet. Es handelt sich allerdings auch um einen öffentlichen Dungeon, von dem es ziemlich viele geben soll. MMORPGs greifen heute eigentlich auf Instanzen zurück, aber Zenimax belebt lieber eine alte Art von Dungeons wieder.

The Elder Scrolls Online ist der ambitionierte Versuch, eine der beliebtesten Solo-Erfahrungen in eine riesige Online-Welt zu übertragen. Mit den Zenimax Online Studios an der Spitze besteht kein Zweifel, dass es handwerklich gelingen kann. Aber entscheidender wird sein, ob das den typischen Anhängern von MMORPGs und vor allem den Freunden der Serie genügt, um diesem Ansatz eine Chance zu geben.



#### REICH GEDECKTE QUEST-TAFEL

Viele Quests lassen sich auch starten, ohne dass wir mit einem bestimmten Charakter gesprochen haben. Dazu sind Zufallsbegegnungen integriert, die bevorzugt auf dem



**FIRESTARTER** Flammen-Atronachen sind mächtige Gegner, die in öffentlichen Dungeons warten.



h Weg zur Quest in der Karte aufpoppen.



**RÄTSELFRAGE** Manche Dungeons lassen sich nur erledigen, wenn kleine Rätsel gelöst werden.



Vorschau



14. OKTOBER 2012

## PRO EVOLUTION SOCCER 13

System Nintendo 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360 Entwickler & Publisher Konami Genre Sport

**NACH EINEM QUALITATIVEN SPRUNG** im letzten Jahr kehrt Konamis Fußball-Juwel in diesem Jahr wieder mit einigen vielversprechenden Veränderungen zurück. Der Fokus liegt, wie schon viele Male zuvor bei der Serie, auf den Details. Das betrifft jetzt vor allem die Ballkontrolle und das Passspiel. Zu den eher subtilen Änderungen der diesjährigen Version gehört die verbesserte Intelligenz der vom Spiel gesteuerten Kicker. Es wird für viele ein wahrer Segen sein, dass diese Verbesserung vor allem den Torhüter betrifft. Einer, der von diesen Änderungen leider nicht profitiert hat, ist der Schiedsrichter. Dessen Interpretation einer dynamischen Spiel-Action weicht stark von unserer Meinung ab. Im Vergleich zum Vorjahr wurde vieles verfeinert und verbessert, doch irgendwie fehlt noch der letzte Kick.

Christofer Olsson

MEHR LESEN AUF [GAMEREACTOR.DE](http://GAMEREACTOR.DE)



1. QUARTAL 2013

## COMPANY OF HEROES 2

System PC Entwickler Relic  
Publisher THQ Genre Strategie

**DAS ORIGINALSPIEL WAR 2006 BEI** Kritikern und Spielern gleichermaßen beliebt und selbst nach sechs Jahren versuchen sich immer noch jeden Monat um die 250.000 virtuelle Generäle an dem Echtzeitstrategie-

spiel mit dem etwas gemüthlicheren Tempo. Wir haben uns in London von Entwickler Relic die Ideen für den Nachfolger Company of Heroes 2 erklären lassen und durften einen ersten Blick auf das Spiel werfen.

An dem ursprünglichen Spielprinzip um die eher kleineren taktischen Gefechte, in denen jede einzelne Einheit zählt, hat sich glücklicherweise in Company of Heroes 2 nichts geändert. Nach wie vor lässt der übersichtliche und etwas langsamere Spielfluss Zeit für wichtige taktische Entscheidungen, wo andere Titel dieses Genres oft schon in hektisches Micromanagement verfallen und auswendig gelernte Reihenfolgen beim

Aufbau abfragen. Die Jungs von Relic waren sich der Stärke ihres Spielkonzepts bewusst und haben eher an den kleinen, aber feinen Details gearbeitet.

Inhaltlich widmet sich Company of Heroes 2 dem Einfall der Nazis in Osteuropa und wird aus der Sicht eines russischen Kriegsberichterstatters erzählt. Die Kampagnen-Schlachten zwischen den asymmetrischen Armeen bieten viel Spielraum für interessante Szenarien.

Die gut ausgebildete und bewaffnete Wehrmacht trifft hier auf die weit zurückgedrängte Rote Armee, die vor allem ihre schiere Masse an Soldaten auf das Schlachtfeld schickt. Die sensiblen historischen Ereignis-



# TORCHLIGHT II

System **Mac / PC** Entwickler & Publisher Runic Games Genre Rollenspiel

**TORCHLIGHT II GEHT KEINE GROSSEN** Risiken ein, aber an den Kritikpunkten des ersten Teils wurde gearbeitet. Wir wählen zunächst aus vier neuen Klassen unseren Charakter. Die Klassen besitzen spezifische Angriffe, durch die sich ein Balken auflädt, der mächtige Angriffe entfesselt. Dazu wählen wir noch aus acht Rassen ein Tier und bringen ihm bis zu vier Zaubersprüche bei. Mit fünf Freunden knüppeln wir uns dann durch unter- und erstmals oberirdische Dungeons. Dort erwarten uns unterschiedliche Vegetationen und Witterscheinungen. Der comichaft Stil sorgt dabei selten für düstere Stimmung. Die fehlt auch, weil sich das Spiel viel zu leicht anfühlt. Mischen mehrere Spieler eine Horde Gegner auf, geht zudem schnell die Übersicht verloren und auch die Hintergrundgeschichte bleibt bisher unauffällig.

**Wiebke Westphal**



## 1 EXTREMES KLIMA

Im Spiel gibt's schicke Rauch- und Feuereffekte und auch das Gelände oder die Gebäude sind komplett zerstörbar. Entstandene Krater sind sofort als Deckung nutzbar und die realistischen Wetterbedingungen des harten, russischen Winters machen den Armeen spürbar zu schaffen. Die Einheiten kämpfen sich langsam durch kniehohen Schnee oder über vereiste Seen - und die Fahrzeuge hinterlassen überall ihre Spuren.

nisse wurden bis ins kleinste Detail recherchiert. Relic hat die Essence-Engine aufgeböhrt und komplett überarbeitet. Der Detailgrad der Gebäude und Einheiten ist dadurch echt beeindruckend. Die Einheiten müssen sich in der höchsten Zoom-Stufe nicht verstecken, glänzen mit tollen Animationen und sind gut zu unterscheiden.

Für die wichtigste Veränderung am Spielprinzip sorgt aber die neu eingeführte Sichtlinie der Einheiten, denn in Company of Heroes 2 gibt's den klassischen Sichtradius der Einheiten nicht mehr. Stattdessen hat jetzt jede Einheit ihre eigene Sichtlinie, die von Hindernissen wie etwa Bäumen oder Gebäuden unterbrochen wird und so erst-

mals Möglichkeiten für echte Hinterhalte bietet. So wird jeder Konvoi durch ein Dorf zum nervenaufreibenden Unterfangen, da in unaufgeklärtem Gebiet hinter jedem Gebäude ein Hinterhalt lauern kann.

## Sichtlinie für Einheiten ein kleiner Geniestreich

Rauchschwaden von eingeschlagenen Granaten sorgen für ähnliche Schwierigkeiten und die Hinterhalte sind jetzt von besonderem Interesse, da beschossene Fahrzeuge beim Angriff nicht immer zerstört, sondern

auch aufgegeben werden können. So entwickeln sich schnell kleine Scharmützel um zurückgelassene Panzer, die ein ganzes Areal dominieren könnten. Die Infanterie hat noch die üblichen Wegfindungs-Routinen, aber nun können die Einheiten auch über kleine Mauern oder Zäune steigen, was die taktischen Möglichkeiten beim Flankieren der Gegner noch mal erhöht. Mit der neuen Engine und ihrer prächtigen Grafik scheint Company of Heroes 2 eine wahre Augenweide zu werden. Die Einführung der Sichtlinie der Einheiten ist ein kleiner Geniestreich, der für noch mehr taktischen Tiefgang sorgt.

**Ingo Delinger**



#### 1 WAFFENSHOP

Gelegentlich finden sich mobile Teletraan-Shops, in denen reichlich Material wartet, das wir mit erspielten Splittern einkaufen können. Dazu gehören Upgrades für die Primärwaffe und die schwere Waffe. Autobots etwa haben ein Photonstoßgewehr, Neutronensturmgeschütz, den Wegbereiter (eine Automatikpistole), den Streu-Blaster und den Retro-Blaster mit Lasertechnologie als Download-Content zur Auswahl. Schaden, Reichweite, Präzision und Feuerrate lassen sich verbessern. Manche Waffen haben dazu spezielle Modi, um Munition im Flug zu zünden oder die Schüsse aufzuladen. Baupläne für die Waffen lassen sich im Spiel finden, so werden immer mehr Optionen zum Verbessern freigeschaltet. Besonders schick sind natürlich schwere Waffen, die Teile mit viel Wumms und absurden Features.



## TRANSFORMERS: UNTERGANG VON CYBERTRON

System PS3 / Xbox 360 Entwickler High Moon Studios  
Publisher Activision Genre Action

**TRANSFORMERS MUSS MAN LIEBEN.** Als Kind der 1980er sowieso und auch deshalb, weil es eine der wenigen Lizenzen ist, die immer wieder gute Videospiele hervor-

gebracht hat. Transformers: Untergang von Cybertron ist eines davon, das steht nach unserer intensiven Anspiel-session der Kampagne eindeutig fest. Die Autobots müssen Cybertron verlassen, weil der Planet stirbt und kein lebensnotwendiges Energie mehr produziert. Die Transformers müssen mit einer Arche durch ein Wurmloch-Portal fliehen. Und klar: Decepticon-Chef Megatron will das natürlich verhindern. Schlichter Plot, wie immer.

Wir sind in Kapitel II unterwegs, später in Nummer VII und XII. Jedes Level hat locker eine Stunde Spielzeit, auch wenn wir nur über die jeweils ersten zehn Minuten schreiben dürfen. 13 Kapitel sind am Start. Wer rechnen kann, wird feststellen, dass das Abenteuer nicht zu kurz

wird. Wenn man den Ereignissen des zweiten Kapitels glauben darf, endet wohl jede Episode mit einem fetten Paukenschlag. Und die Levels sind vorher wahrlich nicht öde. Das macht auf jeden Fall Lust auf mehr. Im ersten Teil des Spiels sind wir in der Autobot-Geschichte unterwegs, danach als Decepticons und zum Ende hin wechseln sich die Perspektiven ab.

Das Gameplay ist schlicht und funktional. Eine perfekte, weil einfache und doch ausreichend komplexe Steuerung schickt die Transformers in der Third-Person-Perspektive auf ihre ungewisse Reise. Im Hintergrund der Level ist in den Außenbereichen bei enormer Weitsicht wahnsinnig viel los. Mächtige Warpanonen schießen



MEHR LESEN AUF [GAMEREACTOR.DE](http://GAMEREACTOR.DE)



**2 FÜR DEN NAHKAMPF**  
Grimlock kann sich, wenn er denn wütend genug ist, in einen stählernen Tyrannosaurus verwandeln. Dessen mächtiger Schwanz räumt reihum auf und Feuer speitend kann der Stahlsaurier auch, wie man auf dem Screenshots links oben sieht. Außerdem besitzt er keine Fernkampf-Waffe, sondern schwingt ein mächtiges Schwert für den Nahkampf, das er mit einem starken Schild kombiniert.

auf die Arche. Schicke Raucheffekte lassen die Zerstörung von Cybertron sehr realistisch aussehen. Per Knopfdruck wechseln die Transformers ihre Form. Ihre Animationen sind flüssig und die Grafik insgesamt ziemlich schick. Die Umgebung ist teilweise zerstörbar, aber das hat eher einen kosmetischen Hintergrund.

Die Aufgaben im Spiel lassen sich mit Ballern, Ballern und noch mehr Ballern übersichtlich zusammenfassen. Mehr sollte man nicht erwarten, aber das Erlebnis ist herrlich kindisch, direkt, fast fröhlich brutal. Ein einfaches Deckungssystem schützt uns vor zu vielen Treffern, indem wir per Knopfdruck einfach die Hand für die Waffe wechseln. So kann man sich hinter Gegenständen

verschanzen, zumindest so lange, bis die weggeballert sind. Ab und an müssen wir schlichte Missionen nach dem Muster „Hole dies, tue jenes, setze dieses ein, drücke jenen Knopf“ erfüllen. Und natürlich ballern, ballern ... mit einer Riesenauswahl an Waffen.

Die Spezialfähigkeiten der einzelnen Transformers sind die wichtigste Waffen im Spiel. Schon im zweiten Kapitel spielen wir mit Optimus Prime, dessen einzigartige Fähigkeit ein fetter Artillerie-Luftschlag ist. Dem halten weder Decepticon-Panzer noch die massiven Luftschiffe stand. Vortex etwa besitzt eine Schockwelle, die er aber nur außerhalb seines Helikoptermodus am Boden einsetzen kann.

Die angespielten Level waren optisch alle sehr unterschiedlich und abwechslungsreich. Die Farbwahl ist zwar immer noch ziemlich stark an metallischen Tönen orientiert, traut sich aber, die Palette voll und wunderbar bunt auszureizen. Die Kampagne wird ein schöner Spaß für Fans geradliniger Action. Eine große Herausforderung bietet sie zwar nicht, auch nicht im höchsten Schwierigkeitsgrad. Aber Transformers: Untergang von Cybertron ist ohnehin eher allerbestens produzierte Popcorn-Unterhaltung ohne zu viel Realismusanspruch. Dazu bietet das Game einen Multiplayer, der sicherlich ähnlich gut wird wie er schon im Vorgänger war.

**Christian Gaca**



29. JUNI 2012

MEHR LESEN AUF [GAMEREACTOR.DE](http://GAMEREACTOR.DE)



### 1 SANDKASTENKRIEG

Die Sandstürme spielen eine wesentliche Rolle, wenn es um die Anpassung des Spielstils auf den Multiplayer-Karten geht. Sie reduzieren erheblich die taktischen Möglichkeiten und lenken die Schießereien in Gebäude. Aber sie ermöglichen auch kurzweilig gute Deckungsmöglichkeiten im Freien.

Weniger gelungen sind die Sandlawinen, die durch einen Schuss aktiviert werden können und Gegner in der Nähe sofort eliminieren. An sich ist das natürlich ein guter Trick, aber schon bald hält sich niemand mehr in diesen Bereichen auf.

Wollen wir dann jemanden erwischen, müssen wir lange lauern und das langweilig.



## SPEC OPS: THE LINE

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

**DIE TAKTISCHEN UND KLEINEN KARTEN** des Mehrspielermodus von Spec Ops: The Line machen Reichweite, Zielgenauigkeit und Geschwindigkeit des Nachladens einer Waffe zu allem, was zählt. Das Erlebnis ist ein eher realistischer Shooter und setzt auf einen schnellen Tod. Das Motto: Wer zuerst schießt, der gewinnt.

Die Einspieler-Kampagne von Spec Ops: The Line ist eine Interpretation des Romans „Herz der Finsternis“ von Joseph Conrad. Sie erzählt von Marlow's furchtbarer Reise nach Dubai. Der Mehrspieler-Modus orientiert sich an der Solo-Erfahrung und fasst das Kampfsystem (ein schneller Deckungs-Shooter), die Orte (losgelöst vom

Einzelspielermodus, aber noch immer urbane Oasen, die von der Wüste zurückerobert wurden) und die echt einzigartige Spielmechanik (zufällige Sandstürme und Sandlawinen) in einem Vier-gegen-Vier-Erlebnis mit einer Vielzahl verschiedener Modi zusammen.

Die Entwickler haben offensichtlich lange und hart an den Bauplänen für ihre Karten gearbeitet. Routen von einem Punkt zu einem anderen sind im Überfluss vorhanden. Allerdings sind sie gespickt mit Gefahren, die nun einmal so ein Abgrund unter uns mit sich bringt. Löcher in Wänden und Barrieren eignen sich optimal als Sniper-Gelegenheiten. Bereiche, die Deckung bieten, gibt es ebenso reichlich über die Dächer verteilt. Es gibt jedoch auf jedem Dach nur einen Deckungspunkt, der vollkommen sicher ist und dieser ermöglicht nur einen trichterförmigen Ausblick auf die Map.

Jede Karte hat ihre eigenen Gefahren. Durch die Kill-Kamera können wir schnell die Position eines Angreifers ausmachen. Das führt wiederum zu schnellen Rollen-

wechseln zwischen den Gebieten. Es gibt hier auch Momente der vollkommenen Ruhe, in der keine einzige Kugel abgefeuert wird. Eine wunderbare Spannung liegt dann in der Luft. Wir spitzen unsere Ohren und lauschen auf Schritte und Bewegungen. Die Akustik hilft besser beim Aufspüren von Gegnern als die kleine Karte. Dazu kommen Sandstürme, die auf allen Karten zufällig auftreten. Sie senken die Sichtweite auf Null und zwingen uns, entweder nur dazusitzen und zu warten oder in Gebäude zu kriechen, um Unterschlupf zu suchen.

Das Game bietet uns im Multiplayer viele Spielmodi. Drei haben wir angespielt: eine Variante des Team-Deathmatch, eine Version von King of the Hill und den neuen Buried-Modus, einen hektischen und trotzdem taktischen Krieg um wichtige Gegenstände. Taktik-Shooterfans mit Lust auf schnelle Schlachten, die etwas mehr Strategie bevorzugen, sollten diesen Berliner Action-Shooter definitiv auschecken.

**Gillen McAllister**

# 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

# HITMAN: ABSOLUTION

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler **IO Interactive**  
Publisher **Square Enix** Genre **Action**

ÜBER SECHS JAHRE LANG IST AGENT 47 nun schon untergetaucht, verraten von seiner früheren Kontaktperson Diana. In Hitman: Absolution ist der Auftragskiller eher in eigener Sache unterwegs. Wir durften nun erstmals endlich selbst spielen. Der Plan: In Chinatown schnell einen Gangsterboss aus dem Weg räumen. Durch eine Gasse nähern wir uns der Zielperson. Der Triaden-Boss geht

auf einem Marktplatz seinen Geschäften nach und schon nach den ersten Schritten beeindruckt die Glacier 2-Engine von IO Interactive. Aus der sehr detailreichen Gasse stoßen wir die Tür zum hektischen Treiben des Marktplatzes auf. Die Engine füllt den Markt mit um die fünfhundert Besuchern, darunter auch die Zielperson, die aber von bezahlten Cops bewacht wird. Im ersten Augenblick fühlt man sich wie in einem Shenmue der nächsten Generation. Der Detailreichtum und die Atmosphäre von Chinatown sind echt beeindruckend, obwohl das angespielte Marktareal als zweiter Level bestenfalls als Tutorial dient.

Natürlich kann Agent 47 ohne jede Feinsinnigkeit den Auftrag beenden und den Gangsterboss einfach auf

offener Straße erledigen. Die Wachen können auf der anschließenden Flucht noch in Schach gehalten werden, aber spätestens beim Eintreffen des Sondereinsatzkommandos wird die Luft verdammt dünn. Und es wäre auch kein Hitman-Spiel, wenn es nicht wesentlich smartere Möglichkeiten gäbe. Also erst mal die Lage sondieren und das Ziel beobachten.

Der Don hat sich gerade seine tägliche Dosis Schnee bestellt und der Pusher lässt sich nicht lange bitten. Ein kurzes Gespräch und der Dealer macht sich auf den Weg, um sein Straßenversteck zu plündern. In einer Seitengasse beseitigen wir den schmierigen Kerl lautlos, lassen ihn in einer Mülltonne verschwinden und haben ein neues Outfit. Das eröffnet nun neue Möglichkeiten.

20. NOVEMBER 2012



MEHR LESEN AUF [GAMEREACTOR.DE](http://GAMEREACTOR.DE)



Vielleicht den Stoff vergiften? Oder erst im Apartment des Dealers rumschnüffeln? In Verkleidung ist die Wache vor der Tür kein Problem und das Band aus der Überwachungskamera verschwindet im Vorbeigehen.

Im Apartment liegt praktischerweise das Scharfschützengewehr des Kleinkriminellen und das Fenster bietet beste Aussicht, allerdings ist der Weg zum Ausgang des Marktes verdammt weit weg. Zu gefährlich! Also doch lieber das Auto manipulieren. Der Wachposten wird mit einem gezielten Ziegelsteinwurf abgelenkt und landet im Müllcontainer. Die Cop-Uniform dürfte die Flucht um einiges vereinfachen. Die Bombe mit dem Fernzünder stammt aus dem schlechten Versteck eines Amateur-Waffenhändlers in der Nähe und liegt jetzt im

Müll direkt neben dem Schlitten vom Gangsterboss. Einmal gegen die Karre treten und schon heult die Diebstahlsicherung los. Als der Boss kommt, um nach dem Rechten zu sehen, zündet die Bombe aus sicherer Entfernung und die Hölle bricht los.

Der gesamte Markt gerät in Panik und die Ordnungshüter halten sofort Ausschau nach Verdächtigen. Langsam bahnen wir uns einen Weg zum Ausgang, vor dem noch zwei Cops warten. Ein Knopfdruck startet den neuen Instinkt-Modus. Auf dem Weg zum rettenden Ausgang dreht 47 den Kopf leicht von den Wachen weg, zieht sich die Schirmmütze noch tiefer ins Gesicht und ... wir sind weg. Der Instinkt-Modus hat bei Puristen für Aufregung gesorgt. In dieser Ansicht werden potenzielle

Gefahren und die Zielpersonen farbig markiert. Zusätzlich werden noch die Laufwege der Wachen angezeigt. Fans machen sich Sorgen um den fehlenden Realismus, aber letzten Endes ist Instinkt nur eine visuelle Neuinterpretation der altbekannten Mini-Map.

Ich habe in der Zeit, die mir Agent 47 zur Verfügung stand, den Level mindestens zehnmals gespielt und immer neue Wege gefunden, den Auftrag zu erledigen. Das Spiel lädt förmlich zum Experimentieren ein. Das kleine Rendezvous mit dem Hitman war beeindruckend. Die großartige Atmosphäre, die prächtige Grafik und der auffällig gute Sound machen zusammen mit dem spannenden und offenen Gameplay richtig Lust auf mehr.

**Ingo Delinger**



#### **1 KEINE PANIK**

Händler preisen lautstark ihre Waren an und unter den vielen schön animierten Besuchern lassen sich auf den ersten Blick nicht die sonst üblichen Doppelgänger ausmachen. Die Masse an Menschen dient beim besten Willen nicht nur der Staffage, denn eine unüberlegte Handlung des glatzköpfigen Killers und es breitet sich wellenförmig Panik auf dem Markt aus, die irgendwann unweigerlich das Sonder-einsatzkommando alarmiert.





## F1 ONLINE: THE GAME

System **PC** Entwickler & Publisher Codemasters  
Genre Rennspiel

**CODEMASTERS KANN TOLLE** Rennspiele bauen, das wissen wir. Nun wagen sich die Briten auf das interessante aber gefährliche Terrain der Free-to-Play-Spiele - mit der dicksten Lizenz im Rennspielesektor: der Formel 1. Während sie in Birmingham zuletzt mit F1 2011 eine sehr anständige Vollversion für Konsolen und PC abgeliefert haben, gehen sie mit F1 Online: The Game parallel einen ganz anderen Weg. Wir dürfen eine durchaus interessante Mischung aus Wirtschaftssimulation und Spaßrennspiel aus der Vogelperspektive erwarten. Das Rennspielerlebnis ist dabei ... nennen wir es mal: überraschend. Wir spielen einen uralten Top-Down-Racer, der an Micro-machines erinnert - nur mit deutlich besserer Grafik. Vor allem die Maus-Steuerung allerdings ist derzeit alles andere als überzeugend.  
**Christian Gaca**

MEHR LESEN AUF [GAMEREACTOR.DE](http://GAMEREACTOR.DE)



17. AUGUST 2012

## SLEEPING DOGS

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler United Front Games /  
Square Enix London Studios Publisher Square Enix Genre Action

**AUF DEN ERSTEN BLICK** ist Sleeping Dogs nichts Besonderes. Offene Spielwelt, Schießereien und Verfolgungsjagden – es sind Elemente, die wir schon oft gesehen haben. Mit dem Schauplatz Hong Kong gibt es bereits ein bisschen Frische und auch beim Kampfsystem will

United Front Akzente setzen. Weil die Handlung intensiv und geradlinig erzählt wird – es gibt nur ein Ende, nur eine Wahrheit – gibt es für die wichtige, individuelle Spielerfahrung anderen Freiheiten.

So beeinflusst Kleidung nicht nur das Äußere, sondern auch Eigenschaften. Haben wir ein ganzes Set, gibt es noch einen Bonus. In der Stadt verteilt sind zudem Statuen, die heilen. Es gibt Restaurants, die uns zeitweise stärker oder robuster machen.

Wir können über Parkhäuser auf unseren Fuhrpark zurückgreifen oder aber wir stehlen uns einfach etwas von der Straße. Wer sich nicht gleich an die englische

Fahrweise auf der linken Spur gewöhnt, übt das am Besten mit verschiedenen Herausforderungen, die im Hintergrund mitlaufen. Wer schüttelt am schnellsten die Polizei ab oder hält sich am längsten an Verkehrsregeln. Es sind kleine, witzige Ideen, die aber trotzdem für eine angenehme Dichte sorgen.

Dazu gehört auch das Erfahrungssystem. Wei Shen, Held des Spiels, lässt sich auf fünf Ebenen anpassen. Es gibt Triad- und Polizei-Punkte in Abhängigkeit davon, wie wir eine Mission erfüllen. Machen wir Illegales und töten Zivilisten oder aber reiben wir Bösewichte auf. Weitere Verbesserungen betreffen unsere Gesundheit

# LITTLE BIG PLANET KARTING

System **PS3** Entwickler Media Molecule / United Front Games Publisher Sony Genre Rennspiel



2012

**DAS HIER KOMMT RÜBER WIE** ein Little Big Planet. Alles vom charmanten Design bis hin zu den Kreativ-Werkzeugen erinnert daran. Sogar Teile der Engine wurden übertragen, damit sich dessen Anhänger gleich wie zu Hause fühlen. Aber der offensichtlichste Unterschied bleibt natürlich: Sackboy fährt jetzt ein Go-Kart. Alle Elemente, die wir erwarten, sind versammelt. Acht Spieler treten auf phantasievollen Strecken mit vielen Hindernissen gegeneinander an. Die Strecken verfügen außerdem über verschiedene Weaponators, die genutzt werden können, um unsere Gegner zu ärgern. Wer Modnation Racers bereits gespielt hat, dem wird das meiste vertraut vorkommen. Neu ist der ganze Selberbau - und der bietet unendliche Möglichkeiten vom Gegnerwellen-Koop bis hin zum Sidescroll-Rennspiel. Mehr davon. Schnell bitte.  
**Mathias Holmberg**



## 1 ACTION WIE IM KINO

Im Spiel gibt es viele Elemente, die das Actionfilm-Gefühl verstärken. Wir fahren etwa mit einem Motorrad durch die belebten Straßen. Das Tempo fühlt sich übrigens großartig an. Vor uns rollt ein Transporter. Wir steigen mit den Füßen vorsichtig auf unser Zweirad und springen auf das vor uns fahrende Gefährt. Nach einer kleinen Klettereinlage ist das Fahrzeug übernommen und voilà, wir dürfen es selbst steuern.

und den Nahkampf, für den es neue Techniken gibt. Manche davon sind ziemlich hilfreich. Zudem gibt es eine fünfte Kategorie, welche Vorteile im Zusammenhang mit unserem Auftreten schafft. Schüchtern wir Gegner ein, können wir damit beispielsweise unsere Lebensenergie wieder auffüllen. Es gibt dafür einen Face-Meter, der langsam steigt. Andere Boni betreffen unter anderem Rabatte beim Kauf von Kleidung.

Freiheiten lässt Sleeping Dogs auch bei Missionen. Neben dem regulären Handlungsstrang gibt es viele weitere Aktivitäten. Wir können Stadtteile sicherer machen, in dem wir Banden bekämpfen und vor Ort

über ein kleines Minispiel die Kamera-Überwachung aktivieren. Ab diesem Zeitpunkt können wir illegale Aktivitäten festhalten und Bösewichte hochnehmen.

## Viele Freiheiten trotz geradliniger Handlung

Darüber hinaus gibt es bestimmte Menschen, die uns um einen Gefallen bitten. Eine Frau fragt etwa nach ein paar Fotos. Die Orte sind schnell angefahren und mit die Bilder mit dem Handy schnell geschossen. Für das zweite Bild allerdings - ein Sonnenuntergang - müssen

wir mehr Einsatz zeigen. Ein Betrunkener fühlt sich durch das Auftauchen einer Kamera dazu genötigt, blöde Posen zu reißen. Zwei Faustschläge später allerdings haben wir endlich unser Motiv.

Hong Kong fühlt sich fantastisch an. Wir genießen die Authentizität und Mischung aus Hochglanz-Bezirken und heruntergekommenen Stadtteilen. Was wir sehen und erleben, das ist wirklich Hong Kong. Vielleicht gelingt es United Front mit Sleeping Dogs tatsächlich, hervorragenden Spielspaß mit dichter Atmosphäre erfolgreich zu verbinden. Die Chance dazu hat der Titel.

**Martin Eiser**



**1 VOLL DIE VIELFALT**  
 Was an dem Titel beeindruckt, sind nicht die Entscheidungen selbst, sondern die Vielfalt und die Zahl der unterschiedlichen Aspekte, die einfließen. Unsere Forschung, die Wahl der Einsätze und die Ausbildung und Ausrüstung der Einheiten - es sind alles Elemente, die den Ausgang des Spiels beeinflussen und sie alle haben nicht zwangsläufig etwas miteinander zu tun. Alles läuft erst in der konkreten Mission zusammen.

**2 LEISTUNG LOHNT**  
 Nach jedem Einsatz wird die Leistung bewertet, wobei eine Rolle spielt, wie viele Aliens wir ausgeschaltet und wie viele Menschen wir verloren haben. Danach richtet sich am Ende auch, wie üppig die Beute für die Forschung ausfällt.



# XCOM: ENEMY UNKNOWN

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Firaxis  
 Publisher 2K Games Genre Strategie / Action

**SCHON DAS ORIGINAL VON 1994** war eine interessante Mischung aus Simulation, Rollenspiel und Shooter, verpackt als rundenbasiertes Strategiespiel. Daran wurde nichts geändert. Die Handlung ist leicht in der Zukunft

angesiedelt und trotzdem sind wir plötzlich auftretenden Angriffen aus dem All hilflos ausgeliefert. Die Aliens haben überlegene Technologie, moderne Waffen und arbeiten mit Gedankensteuerung.

Doch ans Aufgeben denken wir nicht und starten tapfer den ersten Einsatz in Hamburg. Dort ist ein Objekt vom Himmel gestürzt und der Kontakt zur deutschen Aufklärungseinheit - es handelt sich um sechs Polizisten - ist unterbrochen. Wir wissen zu diesem Zeitpunkt noch nicht, womit wir es bei der Bedrohung zu tun haben und sollen das Gebiet erkunden.

Wir haben für jede Einheit zwei Spielzüge zur Verfügung und können uns nur von Deckung zu Deckung

bewegen. Ist der Abstand zwischen zwei Punkten zu groß, spürten wir und verlieren dabei unseren zweiten Spielzug. Durchdringen wir Hindernisse, gehen wir dabei nur lautlos vor, wenn wir zuvor direkt vor dem Hindernis gestanden haben. Im Spurt legen wir eher einen actionreichen und vor allem lauten Stunt hin.

Nach dem Einsatz breitet sich langsam das volle Spiel vor uns aus, denn neben den Missionen gibt es eine weitere strategische Ebene. In der Basis forschen wir mit Alientechnologie, bilden Einheiten aus und behalten die Lage weltweit im Blick. Jeden Monat kassieren wir einen Beitrag von unseren Mitgliedsländern, der sich mit der Zeit aufstocken lässt. In der Regel haben wir die



MEHR LESEN AUF [GAMEREACTOR.DE](http://GAMEREACTOR.DE)



### 3 INDIVIDUALITÄT

Jeder Soldat kann äußerlich individuell angepasst werden. Und er verfügt über vier Statuswerte, die ihn für manche Aufgaben besser qualifizieren. Mit jedem Einsatz entwickelt er sich weiter und wen wir häufig nutzen, der wird besser. Aber verliert eine Einheit im Einsatz ihr Leben, stirbt sie für immer. Außerdem haben Soldaten unterschiedliche Klassen und Fähigkeiten. Wir sollten uns daher nicht nur auf ein paar wenige verlassen.

Wahl zwischen zwei Missionen, die unterschiedliche Belohnungen versprechen. Darüber hinaus sollten wir aber auch das Panik-Level eines Staates im Auge behalten. Ignorieren wir dies, kann es uns im Spielverlauf vor die Füße fallen. Wir entscheiden zudem in der Zentrale, welche Forschungsprojekte wir in Auftrag geben und womit wir unser Team ausrüsten.

Außerdem gibt's Einblick in eine spätere Mission. Eigentlich scheint alles ausweglos. Zu einem spinnenartigen Monster gesellt sich ein übelgelaunter Robocop-Verschnitt, ein weiterer fetter Gegner und ein Alien, das Gedanken kontrollieren kann. Der letzte verbliebene Soldat hat eigentlich keine Chance mehr, doch dann

kommt unerwartete Hilfe. Im Unterstützungsteam ist ein Soldat mit Psykräften. Eine weitere Einheit kann mit Hilfe arkaner Kräfte fliegen und damit aus der Luft angreifen. Zudem beherrscht der als Scharfschütze die Fähigkeit „In the Zone“, mit der er sich bewegen und dann zweimal schießen kann. Der dritte Soldat trägt eine Geister-Rüstung, die ihn unsichtbar erscheinen lässt. Damit gelangen leicht tödliche Überraschungsangriffe. Obendrauf besitzt er einen Greifhaken, mit dem er sich auf Gebäude hochziehen kann. Mit diesem Team ist die vermeintliche Übermacht schnell ausgeschaltet. Doch neuer Ärger bahnt sich an, ein wirklich riesiger Roboter, der an ein wandelndes Überraschungsei mit

Strahlenkanone erinnert, steht vor uns. Das könnte wirklich lustig werden, aber an dieser Stelle endet unser Ausflug mit Xcom: Enemy Unknown.

Firaxis gibt sich große Mühe. Jeder aus dem Team musste beispielsweise das Original spielen, bevor es an die Entwicklung des Spiels ging und im Team sind sogar ein paar Veteranen gelandet. Zum Umfang sollen über 70 Karten gehören und eine Spielzeit jenseits von über 20 Stunden wird angestrebt. Wer vom letzten Jagged Alliance-Einsatz enttäuscht war, sollte in Xcom: Unknown Enemy im Auge behalten. Hier lässt sich wohl Ende 2012 das absolute Seelenheil finden.

**Martin Eiser**



# LOLLIPOP CHAINSAW

PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler GRASSHOPPER MANUFACTURE Publisher WARNER BROS. INTERACTIVE Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 18

## Mit dem Lutscher im Mund und einem Quatschkopf am Hintern auf Zombiejagd gehen

Es bleibt wohl für immer unklar, was die Japaner an Lollis finden. Aber irgendwas muss drin sein in den Zuckerbomben, denn sonst würden sie nicht immer wieder als Doping für Superheldinnen auftauchen. Die mit sehr knappen Outfits bedeckte Teenagerin Juliet Starling liebt Lollis und verbindet in Lollipop Chainsaw gleich vier Dinge miteinander, die nerdige Videospiele lieben: Japan-Style, Kettensägen, Zombies und unerreichbare, weil zu schöne Mädchen. Diese Themen ziehen sich von Anfang bis Ende durch das Spiel, was Fluch und Segen ist, primär bei Kettensägen und Zombies.

Juliet ist Schülerin an der San Romero Highschool und muss feststellen, dass ihr dümmlicher Lover Nick von Zombies gefressen wurde. Darum sägt sie ihm den Kopf ab und rettet ihn so auf wundersame Weise vor einem Zombiedasein. Wobei, vielleicht wäre genau das auch besser für ihn gewesen. Denn fortan ist es Nicks Hauptaufgabe, als dummschwätzender Ass-Kick und Schlüsselanhänger an Juliets hübschem Hintern zu baumeln.

Das Spiel selbst ist ein klassisches Hack'n'Slay. Wir hüpfen hektisch mit der Kettensäge in der Hand herum oder ballern mit einer fetten Wumme rum. Der Kampf gegen die Zombies geht von Areal zu Areal, immer mit dem Ziel, möglichst viele davon auf einen Schlag zu erwischen. Ab dreien auf einen Schlag oder Schuss gibt's einen



### AM ARSCH DER WELT

Unser Lover und Sidekick Nick führt das ganze Spiel lang ein Schattendasein am Arsch der Welt. Wir können ihn mit käuflichen Roulette-Tickets ins Spiel integrieren und seine Spezialfähigkeiten nutzen. In hektischen Situationen mit vielen Zombies kann das hilfreich sein, leider ist das Nick-Ticket meist vorher aus Versehen verbraucht, weil der Auslösemechanismus total blöd mit einem Klick auf dem linken Analogstick liegt.

Glitzerangriff. Der ist nicht nur knallbunt animiert, sondern liefert dazu wertvolle Platinmedaillen für neue, noch spärlichere Klamotten. Die goldenen Medaillen dagegen dürfen wir im Shop gegen neue Moves und Verbesserungen der Gesundheit oder Angriffsstärke eintauschen. Im Spiel sammeln wir goldene Lollis, die Quatsch zum Anschauen freischalten und normale, mit denen wir die Gesundheit auffrischen.

## BILLIGE ROCKMUSIK UND KNALLBUNTE EFFEKTE

Dazwischen immer wieder Zombies zerteilen, wegmähen, sprengen und zerlegen, untermalt von ordentlicher Rockmusik und bunten Effekten. Die gehen so weit, dass die Kettensägenblätter in allen Regenbogenfarben leuchten und rosafarbene Herzen versprühen. Man muss diesen Humor von Designlegende Suda 51 teilen, um das Spiel zu mögen. Wer für Absurditäten nichts übrig hat, findet in Lollipop Chainsaw bestenfalls ein ziemlich simpel gestricktes Abenteuer ohne echte Rätsel vor.



#### LOADING, LOADING ...

Aus einem technisch kaum nachvollziehbaren Grund wird das Spielerlebnis durch teilweise lange Ladezeiten getrübt. Die gibt's nicht nur vor dem Beginn eines Levels, sondern immer wieder auch mittendrin und selbst nach nur kurzen Spielsequenzen. Das nervt mindestens so sehr wie das überflüssige Zersägen von Hindernissen als „Spielelement“.

Das reine Spielerlebnis mit der Lutscherfreundin jedenfalls wird relativ schnell ein bisschen stumpf. Es will ganz klassisches Hack'n'Slay sein, so simpel strukturiert, dass es einem eigentlich kaum langweilig werden kann. Wie gesagt: Alles witzig, aber eben auf Dauer auch unglaublich stumpf.

Die Level sind zwar lustig konzipiert, aber grafisch bestenfalls Durchschnitt. Die Cel-Shading-Grafik geht okay, ist aber etwa in Borderlands 2 um ein Vielfaches überzeugender. Alles außer Juliet und den Zombies wirkt meist etwas matschig und unscharf. Ein Höhepunkt in Lollipop Chainsaw sind die Endgegner, die wir in mehreren Stufen erledigen müssen. Das sind echte Typen, die wir nicht selten mehrmals zerteilen und dabei erleben müssen, wie sie sich selbst wieder zusammenkleben. Extrem absurd, extrem lustig. Wer zur oben erwähnten Zielgruppe der nerdigen Spieler gehört, sollte sich Lollipop Chainsaw nicht entgehen lassen. Wer eher auf westliche und grafisch anspruchsvolle Videospiele steht, darf getrost weiterziehen.

**7**

Christian Gaca



## VIRTUA FIGHTER: FINAL SHOWDOWN

### PS3 XBOX 360

Genre KAMPFSPIEL Entwickler & Publisher SEGA  
Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 16

Es ist schon erstaunlich, wie wenig sich über die Jahre zwischen zwei Teilen einer Spielereihe tun kann. Mittlerweile ist das ja sogar eher ein gutes Zeichen. Bei Virtua Fighter 5: Final Showdown ist das jedenfalls so. Es ist kein neues Spiel, weil die Neuerungen zum fünf Jahre alten Vorgänger rar sind und es das Spiel in dieser Version schon seit zwei Jahren als Automaten gibt.

19 Charaktere stehen zur Auswahl. Einziger Neuzugang ist der Karatekämpfer Jean. Taka-Arashi feiert ein kleines Comeback. 19 mag wenig klingen, doch wie bei Soul Calibur V haben wir es hier mit sehr individuellen Kämpfern zu tun, bei denen sich kein Kampfstil wiederholt.

## MÜDE GRAFIK ABER GUTES GAMEPLAY

Die Charaktere sind zwar von ihrer äußeren Erscheinung her schön gestaltet, allerdings sehr detailarm, was nicht nur in den Sequenzen vor und nach den Kämpfen auffällt. Dort kommen noch die leblosen Mimiken der Recken dazu. Die hübschen Lichtreflexionen schaffen es, die Detailarmut ein bisschen zu übertünchen. Die große Stärke liegt in den Animationen, die sehr schick aussehen und flüssig ineinander übergehen. Die Stages sind optisch fast alle uninspiriert und trist.

Der Sound verhält sich ebenso zurückhaltend wie die Grafik und versinkt damit praktisch in der Bedeutungslosigkeit. Tritte und Schläge werden nur von dumpfen Geräuschen begleitet. Von den Stages brauchen wir an Hintergrundklängen sowieso nichts zu erwarten. Wenigstens schafft es die Spielmusik, auf Dauer nicht nervig zu werden. Ein großer Pluspunkt ist indes der umfangreiche Trainingsmodus.

Auch wenn das Spiel verstaubt wirkt, in Sachen Gameplay macht es so ziemlich alles richtig. Die ohnehin gute Steuerung der Vorgänger funktioniert dank dezentrierter Überarbeitung noch besser. Und als Downloadgame liegt es zudem in Sachen

**8**

Preis-Leistung ganz weit vorne.  
David Moschini

# DIABLO III

MAC PC

Genre ROLLENSPIEL Entwickler BLIZZARD ENTERTAINMENT Publisher ACTIVISION BLIZZARD  
Termin 15. MAI 2012 Spieler 1-4 USK 16



Es ist für Videospiele als Kulturgut schon traurig genug, wenn die Technik das Spielerlebnis stört oder gar zerstört. Katastrophal ist es, wenn sie es uns völlig verwehrt. Die dauerhaft benötigte Internetverbindung ist der größte Nachteil von Diablo III auf der rein technischen Ebene. Und einer der wenigen.

Was nützt es, über ein Spiel zu schreiben, über das sowieso jeder bestens Bescheid weiß? Über Diablo III zu schreiben, bedeutet nicht zu beschreiben, sondern zu beurteilen, zu bewerten und das zu begründen. Ich bin jedenfalls sehr froh, dass Blizzard sich hier die Zeit gelassen hat, ein fertiges und durchdachtes Spiel abzuliefern. Das Warten hat sich jedenfalls gelohnt.

Die für mich wichtigste Neuerung ist, dass im Koop alle Gegenstände für jeden Spieler individuell gedroppt werden. Dieses panische Rumgeklicke aus dem Vorgänger, bei dem versucht wurde, so viele Habseligkeiten wie nur möglich zu ergattern, war mir einfach zuwider. Es sorgte dafür, dass die eigentlichen



#### FILMREIFE SYNCHRO

In der deutschen Fassung ist die Dichte an bekannten Synchronstimmen so hoch wie in kaum einem anderem Spiel. Das Voice-Acting ist so überzeugend wie es nur sein kann. Zwischensequenzen, ob nun animiert oder im sehr schicken Zeichenstil, treiben die Geschichte zudem auf filmreife Weise voran. Schön ist auch, dass die Geschichte für jeden Charakter immer etwas anders erzählt wird. Der Gedanke daran, das Spiel mehrmals zu beginnen, liegt jedenfalls nie sonderlich fern.

Gefährten zu Konkurrenten wurden. Zu dem Gedanken eines kooperativen Spiels passte das wenig. Dieser Wandel zeigt sich in Diablo III ganz deutlich.

Der Fähigkeiten-Baum gehört zu den meistdiskutierten Features von Diablo III. Anders als im Vorgänger bauen wir unsere Fähigkeiten nicht selbst aus, sondern jeder Charakter entwickelt sich auf die selbe Weise. Auch die einzelnen Fähigkeiten bauen sich immer gleich aus. Wir entscheiden nur, welche Fähigkeiten wir benutzen. Hier bekommt der Vorwurf, das Spiel sei zu sehr auf die Casual-Gamer zugeschnitten, noch das meiste Futter.

Aber Fakt ist: Uns wurde eine große Sorge abgenommen. Lange Spielpausen, in denen über die Vergabe der wertvollen Punkte nachgedacht wurde, gibt es nicht mehr. Dafür ist man besonders im Team sehr dankbar. Dass hier zwar ein Stück Freiheit, Individualität und damit auch Widerspielwert verloren gegangen ist, ist ein verständlicher Kritikpunkt. Das flüssigere Spielerlebnis hat allerdings mehr Gewicht. Diablo III ist einfach deutlich angenehmer zu spielen als der Vorgänger.

Im Grunde genommen ist es aber echt völlig egal, wie Diablo III funktioniert. Denn das, was das Spiel so fesselnd macht, sind weder Steuerung, noch Fähigkeiten, noch Charaktere. Innere Werte, die interessieren hier nicht. Diablo III ist wie ein Fotomodel, bei dem es scheißegal ist, ob es bis drei zählen kann. Es ist diese unheimlich dichte und packende Atmosphäre, die das Spiel erschafft.

Und: Diablo III macht süchtig.

David Moschini

9



## PROJECT ZERO 2: WII-EDITION

### NINTENDO WII

Genre HORROR Entwickler TECMO  
Publisher NINTENDO Termin ERHÄLTLICH  
Spieler 1 USK 16

Tecmo braucht keine Gewalt und Schockeffekte für dieses Horrorspiel. Es gibt nicht einmal Waffen. Und trotzdem haben wir Angst, weil die Atmosphäre ihre eigene Art von Furcht sanft einstreut. Wir fühlen uns hilflos, sind gefangen in einem Dorf voller Hass und suchen einen Ausweg. In der Rolle der beiden Geschwister Mio und Mayu finden wir heraus, dass das ganze Dorf bei einem mysteriösen Opferitual in einer Nacht wohl völlig ausgelöscht wurde. Seither wiederholt sich ein Ritual für die Bewohner des Dorfes immer und immer wieder - eines, bei dem ein Zwilling den anderen umbringen muss.

Der Verzicht auf Gewalt ist hier das wesentliche Konzept. Unsere Waffe heißt Camera Obscura. Sie ermöglicht es uns, gegen Geister zu kämpfen. Böse wie gute Geister lassen sich mit Hilfe der Kamera aufspüren und durch Fotografieren bannen. Stellen wir uns dabei gut an, können wir etwa Aufladegeschwindigkeit und Wirksamkeit erhöhen. Außerdem gibt's unterschiedliche Filme und einige davon sind auch neu in der Wii-Version.

## HORRORSPIEL OHNE GEWALT

Neu ist die Steuerung und die freie Kamera. Die Grafik wurde verbessert, es gibt neue Kostüme, zusätzliche Enden und eine neue Lokalisation mit englischer Sprachausgabe und deutschen Texten. Auf den Missions-Modus wurde verzichtet, dafür gibt es die Möglichkeit, das Hauptspiel auch zu zweit zu spielen und einen neuen Modus. In dem laufen wir wie auf Schienen durch ein Geisterhaus, in dem wir unsere Umgebung sehr genau im Auge behalten müssen. Ausgestattet mit einer Taschenlampe gilt es, zufällig auftretende Geister fernzuhalten. Wer diese Variante zu zweit spielt, kann das Spiel noch etwas gruseliger machen: Ein Freund kann Geister erscheinen lassen oder über den Lautsprecher in unserer Wii-Fernbedienung Geräusche erzeugen.

8

Martin Eiser





# GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

PC PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler UBISOFT PARIS Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-12 USK 18

Die Ghosts sind vier mit den neusten Waffen ausgestattete Typen, die sich unsichtbar machen und durch Wände sehen können und an exotischen Orten die Welt retten. Ihr Reisegepäck ist vollgestopft mit elektronischen Spielzeugen. Sensorgranaten und fliegende Drohnen dürften die Terroristen und Waffenhändler an ihrer Berufswahl zweifeln lassen. Aber die Ghosts haben auch noch einen raketenschießenden Roboterhund dabei. Und die bösen Jungs kriegen uns ja sowieso nicht zu sehen, zumindest nicht, wenn alles glatt läuft.

Die komplette Einzelspieler-Kampagne von Ghost Recon: Future Soldier kann im Koop-Modus zu viert gespielt werden - und das ist ein Problem. Denn tatsächlich beschleicht einen beim Alleingang mit den von der Künstlichen Intelligenz gesteuerten Ghosts das Gefühl, ein Trainingsvideo für Sondereinsatzkommandos vorgeführt zu bekommen. Die Computerpartner führen die Sync-Shots, bei denen das gesamte Team zeitgleich ein zugewiesenes Ziel ausschaltet, ohne Fehler aus und zeigen auch sonst nie Schwächen.

In den ziemlich stark gescripteten Szenarien der Kampagne machen einem die elektronischen Gadgets das Aufspüren der Gegner ziemlich leicht. Sogar die Teammitglieder machen ständig präzise Angaben zu deren Position. Dank des Sync-Shots stellen Gruppen von vier Gegnern überhaupt kein



## WAFFENBASTELEIEN

Waffen und Upgrades müssen im Spiel mühsam für die einzelnen Klassen und Fraktionen freigeschaltet werden. Damit werden dann Visiere, spezielle Magazine und Aufsätze für die unterschiedlichen Knarren freigeschaltet, die Schussgenauigkeit oder den Schadenswert verbessern. Das darf dann mit dem Controller oder ganz neumodisch via Kinect zusammengebastelt und getestet werden.

Problem mehr dar und erst bei größerem Gegneraufkommen muss die Lage etwas genauer analysiert werden. Das soll nicht heißen, das Ausknobeln der Vorgehensweise würde keinen Spaß machen. Die Kampagne ist abwechslungsreich und hat eine schöne Dramaturgie, aber bietet letzten Endes nur den ewig gleichen Plot um verschwundene Bomben und folgt einem System, das man aus den anderen erfolgreichen Shootern kennt - inklusive dem unvermeidlichen Helikopterflug, bei dem der Spieler das Maschinengewehr bemannt.

Der Fokus der Reihe lag früher auf taktischem Multiplayer-Teamspiel und dem bleibt auch Ghost Recon: Future Soldier treu. Nicht ohne Grund taucht im Startbildschirm der Multiplayer an erster Stelle auf. Als weitere Koop-Variante steht hier der Guerilla-Modus zur Verfügung, der auf dem bekannten Horde-Prinzip und immer stärker werdenden Gegnerwellen basiert. Die taktische Ausrichtung der Teamspiele

## ABWECHSLUNGSREICH MIT SCHÖNER DRAMATURGIE

wird durch das Fehlen der klassischen Deathmatch-Varianten unterstrichen. Das taktische Sahnehäubchen von Ghost Recon war immer der Belagerungsmodus, in dem keine Respawnns erlaubt sind und so jeder Fehler mit längeren Spielpausen bestraft wird. Das grundsätzliche Spielprinzip hat sich durch die vielen Gadgets nun allerdings stark verändert. Ob man das mag, ist Geschmackssache.

Trotz der kritischen Töne ist Ghost Recon: Future Soldier ein schönes Spiel mit genügend Alleinstellungsmerkmalen, um sich auf dem übersättigten Shooter-Markt abzusetzen. Alten Ghost Recon-Fans wird sich die Serie vermutlich zu weit von ihren Wurzeln entfernt haben.

8

Ingo Delinger



# HEROES OF RUIN

**NINTENDO 3DS**

Genre ROLLENSPIEL / STRATEGIE Entwickler N-SPACE Publisher SQUARE ENIX / NINTENDO Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4 USK 6

50 Jahre hat die Sphinx Ataraxis die Stadt Nexus nach dem Ende des Untergangskrieges beschützt und Frieden gewahrt. Nun liegt sie auf Grund eines Fluchs im Sterben und wir müssen versuchen, diesen zu brechen. Mit einer Gruppe von bis zu vier Leuten lassen sich Dungeons erkunden. Vier große Welten erwarten uns, jede bietet eine Handvoll Level mit wechselnden Aufgaben.

Das Grundgerüst ist ein einfaches Action-Rollen-spiel. Wir haben eingangs die Wahl zwischen den vier Klassen Verteidiger, Revolverheld, Alchitektin und Barbar. Jede verfügt über individuelle Fähigkeiten, die aktiviert werden können, wenn wir das jeweils erforderliche Level erreicht haben. Einige der jeweils fünfzehn Fähigkeiten funktionieren passiv. Zu den aktiven wiederum gehören auch solche, die nur kurzfristig unseren Status verbessern.

Anfangs wirkt Heroes of Ruin noch sehr generisch und einfallslos. Ein Grund dafür ist, dass Teile der Dungeons automatisch erstellt werden. Damit sehen sie zwar immer anders aus, aber ihnen fehlt auch die Seele. Allerdings rückt dieses Gefühl im Spielverlauf in den Hintergrund, da die Handlung fesselnder wird



## KURZES ABENTEUER

Mit all seinen Nebenschau-plätzen beschäftigt uns das Spiel acht bis zehn Stunden - davon ausgenommen sind die zusätzlichen Herausfor-derungen über Spotpass.

## KAUM INDIVIDUELL

Es gibt leider nur wenige Optionen bezüglich Haut- und Haarfarbe, Frisur und der persönlichen Erkennungs-farbe. Kleidung und Waffen können zusätzlich helfen sich abzusetzen, aber mit der Konkurrenz kann das hier Gebotene nicht mithalten.

und die Gegner etwas anspruchsvoller werden. Und auch wenn n-Space kein anspruchsvolles Werk abgeliefert hat, ist es doch unterhaltsam.

Aber es gibt ein dickes Extra. Wir müssen nicht alleine spielen, sondern können dies online und offline mit bis zu vier Spielern tun. Bilden wir eine Alli-anz, kassieren wir noch zusätzliche Boni. Per Sprachchat kommuniziert es sich zudem einfach und unkompliziert. Über Streetpass lassen sich Gegenstände tauschen und über Spotpass gibt es jede Woche neue Herausforderungen.

## ACTION-ROLLENSPIEL OHNE ECHE HÖHEPUNKTE

Im Ergebnis ist Heroes of Ruin nett, bleibt allerdings ein wenig belanglos. Natürlich ist die Mehrspieler-Erfahrung auf dem Nintendo 3DS eine besondere. Dafür ist aber auch eine Internetverbindung oder ein Freund mit dem Spiel in der Nähe nötig. Mehr Möglichkeiten zu Individualisierung und ein flexibleres Fertigkeitssystem wären wichtiger gewesen. Schnell merken wir, dass wir nur

7 stupide draufhauen, um voranzukommen. Und das können wir wesent-lich hübscher auch am PC erleben.

Martin Eiser



## RESISTANCE: BURNING SKIES

PLAYSTATION VITA (Von Daniel Steinholtz)

Seit Insomniac die Serie abgegeben hat, läuft nichts mehr rund. Resistance: Burning Skies ist ein Reifall. Die Grafik ist tatsächlich ein einziges Fiasko - das gilt sowohl in punkto Design als auch in technischer Hin-sicht. Die Animationen der Gegner wirken gestelzt. Tote Feinde verschwinden, bevor sie zu Boden fallen. Darüber hinaus ist das Spiel auch noch unfassbar kurz. Die Sucht nach ein bisschen Vita-Action stillt sie

5 nur kurz - und von einem echten Resistance-Spiel haben wir schlicht mehr erwartet.

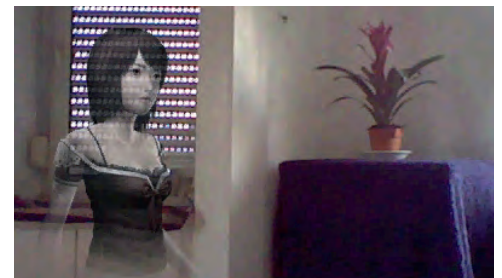


## IRON FRONT: LIBERATION 1944

PC (Von Lorenzo Mosna)

Es bleibt diese innere Zerissenheit. In gewisser Weise ist dieser Strategie-Shooter ein Meisterwerk. Ich glaube nicht, dass der Zweite Weltkrieg jemals realistischer spielbar gemacht wurde. Bestimmte Emotionen sind so gut eingefangen wie beim Spiel-berg-Epos Der Soldat James Ryan. Leider ist im Falle des Spiels der Regisseur dann doch eher Uwe Boll gewesen, der zudem nur wenig Budget hatte. Will

5 heißen: Es ist am Ende nur ein schönes Spiel, das leider schlecht produziert wurde.



## SPIRIT CAMERA: DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH

NINTENDO 3DS (Von Martin Eiser)

Dem Horror ganz nah sein. Mit diesem Spiel wird die Umgebung mit Hilfe der 3DS-Kamera und einem bei-gelegten Tagebuch zum Schauplatz der Geschichte. Das ist nicht sehr gruselig, aber Augmented Reality war selten so überzeugend. Leider ist die Erfahrung schon nach rund zwei Stunden vorbei. Zu schnell kommen wir mit Maya hinter das Geheimnis der Frau

6 in Schwarz. Und auch mit den Extras wird der Spielspaß nicht wesentlich verlängert. Schade.

# GRAVITY RUSH

PS VITA

Genre STRATEGIE Entwickler JAPAN STUDIO Publisher SONY  
Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 12

GAMEREACTOR  
LIEBT ES!



## ABSEITS DER STORY

Wer die Story etwas links liegen lassen will, findet optionale Herausforderungsmissionen. Die kriegt man fürs Reparieren der Stadt mit Juwelen. Diese Missionen bringen uns nicht in der Geschichte voran, verbessern aber die eigenen Kräfte. Erweiterbar sind Gesundheit, Shiftgeschwindigkeit und Gravitationsverbrauch ebenso wie die Kampfkünste und Gravitationskräfte. Downloadmissionen erweitern das Spielerlebnis, nachdem die Story geschafft ist. Und für diese Rennen oder Prügelaufgaben gegen die Uhr gibt's Onlineranglisten, die den Spaß weiter verlängern.

**Keiichiro Toyama hatte einen Traum**, der so alt ist wie die Menschheit - der Traum vom Gefühl des Fliegens. Dann fanden Toyama und die Playstation Vita zueinander und gingen eine wunderbare Symbiose ein für dieses tolle Action-Rollenspiel-Abenteuer.

Die erst namenlose Heldin hat glühend rote Augen und mächtige Fähigkeiten. Sie ist eine Shifferin und kann die Gravitation beeinflussen. Die Kraft verleiht ihr scheinbar eine Katze. Es wird eine spannende Reise mit dem sonderbaren Mädchen in den nächsten mindestens zwölf Stunden.

Im Kern ist Gravity Rush ein Action-Rollenspiel. Wir können Gegner verkloppen, Eigenschaften verbessern, Juwelen sammeln und vor allem ein wunderschönes Abenteuer erleben. Das wird in schicken Comic-Strips erzählt, die wir dank der Gyrosensoren der PS Vita beim Anschauen hin und her neigen können. Es ist ein billiger Trick, der aber einen zauberhaften Effekt hat.

Ein gewöhnliches Action-Rollenspiel reißt niemanden mehr vom Hocker, es sei denn, es heißt Diablo III. Aber Gravity Rush ist nicht gewöhnlich. Es spielt geschickt mit der Gravitation und lässt die Heldin komplett frei

durch ihre Spielwelt fliegen. Vielfach hat die gefühlt gar kein Ende. Man kann quasi unendlich fliegen, gesetzt den Fall, es findet sich eine kleine Plattform zum Landen oder ein bläulicher Stern, um den Energievorrat aufzufüllen. Die federleicht wehenden Haare und der Schal der Protagonistin sind von der Schwerkraftveränderung stets unberührt. So weiß man jederzeit, wo ursprünglich mal der Boden war und verliert nie die Orientierung im freien Raum.

Touch-Steuerung und Gyrosensoren tragen hier stark zum tollen Erlebnis bei. Das Fliegen ist einfach unfassbar gut gelöst,

## TOLLE KÄMPFE, SCHLAUE RÄTSEL UND TODSCHICKE OPTIK

wechselt vom rasenden Tempo binnen Sekunden in absoluten Stillstand, ohne dass das irgendwie nervig oder komisch wäre.

Die Optik von Gravity Rush ist schlicht und einfach todschick. Die eher bunte Cel-Shading-Grafik harmonierte schon immer hervorragend mit Action-Rollenspielen. Echte Höhepunkte liefern die wenigen, aber langen und packenden Bosskämpfe, die man manchmal fast unfair schwierig findet. Das Kampfsystem ist ab davon wirklich top gemacht. Dazu sind schöne Plattformer-Elemente verbaut und selbst schlaue Rätsel haben sie nicht vergessen. Ein wirklich gelungenes Gesamtpaket, wohl das beste auf der PS Vita derzeit.

9

Christian Gaca



## GAME OF THRONES: DAS LIED VON EIS UND FEUER

PC PS3 XBOX 360

Genre ROLLENSPIEL Entwickler CYANIDE STUDIOS  
Publisher FOCUS HOME INTERACTIVE, ATLUS  
Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 16

In Amerika flimmert gerade die zweite Staffel der HBO-Serie Game of Thrones über die Bildschirme. Doch schon lange bevor es die Serie gab, war ein Spiel in Entwicklung, das sich ebenfalls mit dem Romanstoff von George R.R. Martin beschäftigt. Eine der großen Stärken von Game of Thrones: Das Lied von Eis und Feuer sind die langen Zwischensequenzen. Hier ist die Synchronisation schlicht und einfach überzeugend.

Bereits zu Beginn haben wir uns für einen von drei Kampfstilen des ersten Helden entschieden, der Nachtwache Mors Westford. Der Kampfstil bestimmt zum Großteil, ob wir einhändige oder zweihändige Waffen nutzen. Mit dem Kampfsystem muss

## DIALOGE SIND STÄRKE UND SCHWÄCHE

man sich zunächst anfreunden, denn wir werden nur indirekt aktiv mit unserem Charakter. Über ein Angriffs-Rad wählen wir Aktionen für Mors und Begleiter für drei Runden aus. Währenddessen läuft das Spiel in Zeitlupe weiter. Jeder Angriff verbraucht Energie, wir werden damit gezwungen, taktisch klug vorzugehen. Dadurch gewinnen die Kämpfe ein Vielfaches an Spannung und Tiefe.

Die Dialoge haben eine immense Bedeutung. An einigen Stellen verändern Antworten und Fragen nur in geringem Maße den Verlauf des Geschehens. An anderer Stelle jedoch können sie den Unterschied zwischen Tod und Leben bewirken, wie wir im zweiten Strang der Geschichte feststellen. Obwohl es seine größte Stärke ist, stolpert das Rollenspiel am Ende über die Fülle an Dialogen und Sequenzen. Denn so kommt selten eine wirklicher Spielfluss zustande. Zu oft werden wir hier zum Zuschauen verdammt. Wer über die optischen Makel hinwegsieht, wird ein Abenteuer erleben, das sich nicht

vor der namhaften Rollenspielkonkurrenz verstecken muss.

7

Wiebke Westphal

# Lieblinge

Die Kritiken zu allen von uns besprochenen Spielen finden sich unter [www.gamereactor.de](http://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-Lieblinge.



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	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar hat eine riesige, dynamische und vor allem lebendige Welt geschaffen - ein echter Klassiker.	Action	Take 2	10/10
02	<b>Red Dead Redemption</b> Das coolste Western-Spiel aller Zeiten - inklusive rauchender Colts und schwingender Lassos.	Action	Take 2	10/10
03	<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b> Himmelsrand bietet eine riesige Welt zum Erkunden und Entdecken - ein wahrhaft episches Rollenspiel.	Rollenspiel	EA	10/10
04	<b>Batman: Arkham City</b> In Arkham Citys offener Welt gibt es so viele bekannte Gesichter - der beste Comicheld zum selber spielen.	Action	Warner	9/10
05	<b>Rock Band 3</b> Die Jungs von Harmonix haben Musik im Blut und dieses Spiel ist der beste Beweis dafür.	Musik	EA	10/10
06	<b>God of War III</b> Dritter Streich der mythologischen Orgie mit Kratos - rohe Gewalt und bombastische Bosskämpfe.	Action	Sony	9/10
07	<b>Pro Evolution Soccer 12</b> Realistische, ausgeglichene Simulation, die Fußball-Freunde mit Präsentation und Spielgefühl überzeugt.	Sport	Konami	9/10
08	<b>L.A. Noire</b> Rockstar kann auch Krimi und beeindruckt mit atemberaubender Technik und großartiger Atmosphäre.	Abenteuer	Take 2	9/10
09	<b>Uncharted 2: Among Thieves</b> Charmebolzen Nathan Drake ist wieder auf hochglanzpolierter Schatzsuche mit Popcorn-Garantie.	Action	Sony	9/10
10	<b>Assassin's Creed: Brotherhood</b> Im zweiten Teil der Ezio-Trilogie geht es auf ein großes Abenteuer nach Rom - inklusive Multiplayer.	Abenteuer	Ubisoft	9/10
11	<b>Call of Duty: Modern Warfare 3</b> Obwohl die Serie inzwischen etwas auf der Stelle tritt, bleibt sie bei Action und Multiplayer Spitzenklasse.	Action	Activision	8/10
12	<b>Little Big Planet 2</b> Abwechslungsreicher Plattformer mit unendlich vielen Möglichkeiten, die unsere Kreativität fordern.	Jump'n'Run	Sony	9/10
13	<b>Need for Speed: Hot Pursuit</b> Im Geschwindigkeitsrausch geben wir weiter Gas und legen uns dafür nur zu gern mit der Polizei an.	Rennspiel	EA	9/10
14	<b>Portal 2</b> Um dem Wahnsinn von GLaDOS zu entkommen, müssen wir wieder Köpfchen und Geschick beweisen.	Puzzle	EA	9/10
15	<b>Rayman Origins</b> Der gliederlose Held ist zurück und besser als je zuvor - herrlich komisch und unfassbar unterhaltsam.	Jump'n'Run	Ubisoft	9/10

Die Gamereactor-Lieblinge 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](http://Gamereactor.de) zu finden.

### KAUFEN

## SPEC OPS: THE LINE

YAGER DEVELOPMENT / TAKE 2 INTERACTIVE

**Es geht um** den durchaus umstrittenen Action-Titel von Yager Development. Das Berliner Studio greift damit ziemlich deutlich eine weitgehend akzeptierte Form des Tötens zur Unterhaltung an. Ja, der Krieg schlägt zurück. Verpackt wurde diese Idee in einen konventionellen Koop-Team-Shooter, dem es etwas an Abwechslung fehlt. Aber bewegend bleibt er trotzdem.  
**Toll, weil** ein umfangreicher Mehrspieler-Modus ebenfalls mit dabei ist und dieser viel Taktik und Strategie erfordert.  
**Für Fans vom Krieg**, ganz ungeschminkt.



### KAUFEN

## LOLLIPOP CHAINSAW

KADOKAWA GAMES / WARNER BROS.

**Es geht um** die ziemlich ungewöhnliche Kombination aus Zombie-Action, einer heißen Cheerleaderin und einem Prügelspiel. Wir kämpfen uns in der Rolle der hübschen Juliet Staring mit Liebe und jeder Menge Glitzerstaub recht freizügig durch die zombieverseuchte Welt, um die totale Apokalypse aufzuhalten. Dieses Spiel ist zuckersüß, ziemlich brutal und trotzdem unterhaltsam.  
**Toll, weil** die Kettensäge ein paar wunderbare Kombos drauf hat, die schön animiert sind.  
**Für Fans von Lollies** und dem dazugehörigen blutverschmierten College-Häschen.



### KAUFEN

## MICOACH

CHROMATIVITY / 505 GAMES

**Es geht um** das Fitness-Spiel mit offizieller Adidas-Lizenz, das eigentlich THQ einmal veröffentlichen wollte. Nun kümmert sich 505 Games darum und bietet weiter die Möglichkeit, ein persönliches Trainingsprogramm mit über 400 Übungen zu absolvieren. Wir können individuelle Trainingspläne erstellen und mit Micoach auch die Steigerung der sportlichen Leistungen verfolgen.  
**Toll, weil** die Playstation Move optimal genutzt wird und wir das Spiel mit den Apps für iPhone & Co. verknüpfen können.  
**Für Fans von Fitness** mit drei Streifen.



### ACHTUNG

## GAME OF THRONES

CYANIDE STUDIO / DTP ENTERTAINMENT

**Es geht um** ein Rollenspiel, das auf George R.R. Martins gleichnamigem Roman basiert. Als Grenzer und Nachtwache Mors Westford und Adelssohn Alester Sarwyck verstricken wir uns in allerlei Intrigen und Ränkespielen in Westeros. Das Spiel bietet ein solides Kampfsystem, aber konzentriert sich leider zu sehr auf Dialoge und auch die altbackene Grafik zieht den Titel runter und dämpft leider doch etwas den Spielspaß.  
**Toll, weil** es neue Inhalte für die Anhänger von Game of Thrones bietet.  
**Für Fans von Dragon Age** und Mass Effect.



PS VITA

## 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	Gravity Rush	9/10
3	Wipeout 2048	9/10
4	Touch My Katamari	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	<b>Halo: Reach</b> Epische Weltraumschlachten auf dem Planeten Reach und Bungies grandioser Abschied von der Serie.	Action	Microsoft	10/10
02	<b>Grand Theft Auto IV</b> Niko Bellics Weg an die Spitze des organisierten Verbrechens ist großartig. Kaufen! Kaufen! Kaufen!	Action	Take 2	10/10
03	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves eierlegende Wollmilchsau, die uns nach allen Regeln der Kunst mit erstklassiger Action versorgt.	Action	EA	10/10
04	<b>Red Dead Redemption</b> Vergessen wir Gun, Call of Juarez und Gunsmoke - das hier ist das erste echte Western-Abenteuer.	Action	Take 2	10/10
05	<b>Dragon Age II</b> Der Kampf Gut gegen Böse geht weiter und wurde besser, weil er auf Schwarz-Weiß-Malerei verzichtet.	Rollenspiel	EA	10/10
06	<b>Gears of War 3</b> Der Shooter ist beispielhaft für sein Genre, keiner ist aktuell besser. Marcus Fenix, wir lieben dich.	Action	Microsoft	9/10
07	<b>Crysis 2</b> Saubere Grafik und viele Möglichkeiten für uns und unseren Nanosuit in dieser Action-Perle von Crytek.	Action	EA	9/10
08	<b>Battlefield 3</b> Mit ihrem Shooter schießen Dice direkt in das Revier von Call of Duty: Modern Warfare 3 - mit Erfolg.	Action	EA	9/10
09	<b>Saints Row: The Third</b> Lauter, ehrlicher, kindischer Spaß - es ist der lustigste virtuelle Spielplatz, seit es Gangstergeschichten gibt.	Action	THQ	9/10
10	<b>Call of Duty: Modern Warfare 3</b> Eine neue fette Story und die neuen Möglichkeiten von Call of Duty Elite machen es zum Besten der Serie.	Action	Activision	8/10
11	<b>L.A. Noire</b> Verhöre Täter und Verdächtige aus der Perspektive eines Polizisten in den Vierzigerjahren - wunderbar.	Abenteuer	Take 2	9/10
12	<b>Bioshock</b> Im Untwasserparadies Rapture lief alles schief - ein gruseliges Abenteuer auf dem Meeresgrund wartet.	Action	Take 2	9/10
13	<b>Forza Motorsport 4</b> Hübschere Grafik, besseres Fahrgefühl und ein Onlineuniversum zum Heiraten, was will man mehr?	Rennspiel	Microsoft	9/10
14	<b>SSX</b> Wer einmal auf dem Berg war, erlebt danach einen Rausch, der auch nach dem Spielen noch lange anhält.	Sport	EA	9/10
15	<b>Fable III</b> Einmal selbst König sein, diese Chance schenkt uns Molyneux im zur Simulation nutierten Rollenspiel.	Rollenspiel	Microsoft	9/10

Die Gamereactor-Lieblinge sind ein persönlicher Einkaufsleiter 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

## STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

FROM SOFTWARE / CAPCOM

**Es geht um** die authentische Simulation eines Panzers, inklusive der wechselhaften Zustände der Besatzung. Ermöglicht wird das glaubwürdige Mittendrin-Gefühl durch die Sprach- und Bewegungssteuerung von Kinect. Der Titel mit seinen vielen Funktionen ist recht komplex und dennoch intuitiv.

**Toll, weil** wir viele der Gesten ganz automatisch machen, ohne dass wir sie umständlich erlernen müssen.

**Für Fans von** schwerer Technik und großer Dramatik auf dem Schlachtfeld.



### KAUFEN

## THE AMAZING SPIDER-MAN

BEENOX / ACTIVISION

**Es geht um** den Marvel-Helden Spider-Man, dem Activision zum gleichnamigen Film ein passendes Spiel spendiert. Wir erkunden die Stadt und jagen Verbrecher - natürlich alles mit den bekannten Spinnen-Fähigkeiten. Die spielen diesmal auch eine größere Rolle und wurden deutlich interessanter umgesetzt als in den bisherigen Konsolen-Abenteuern.

**Toll, weil** das Spiel trotz gleicher Orte und Charaktere nicht dieselbe Geschichte erzählt wie der Film.

**Für Fans von** Männern in engen Kostümen.



### KAUFEN

## OLYMPISCHE SPIELE: LONDON 2012

SEGA / SEGA

**Es geht um** den offiziellen Beitrag zu den Olympischen Spielen in London, in dem wir für ein beliebiges Land in allerlei Sportarten als Athleten antreten. Wir nutzen dafür Kinect und spannen unseren virtuellen Bogen oder werfen gezielt einen Speer. Die Steuerung funktioniert dabei bei fast allen Sportarten präzise und sorgt für viel Spaß. Lediglich beim Volleyball kämpfen wir mit der Kamera und geben irgendwann gefrustet auf.

**Toll, weil** wir uns wirklich wie Sportler fühlen.

**Für Fans von** ein bisschen Bewegung.



### ACHTUNG

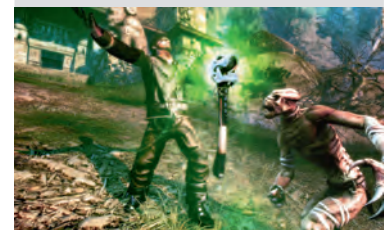
## RISEN 2: DARK WATERS

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 dem 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 altbekannten 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.





## 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.

### 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	Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers	9/10

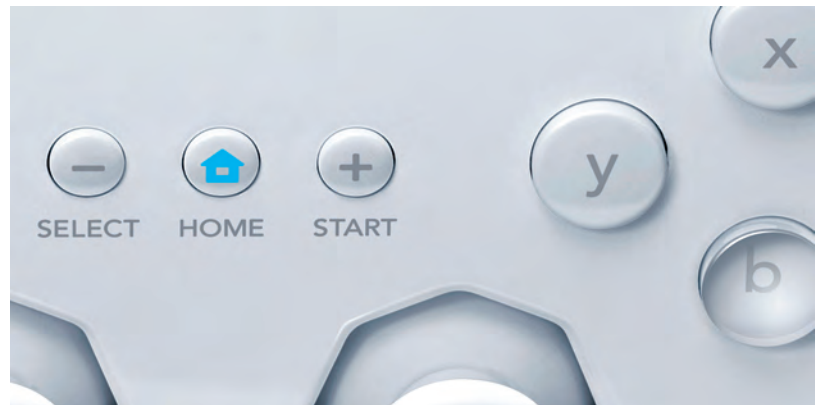
Bewegungswunder für die ganze Familie

## NINTENDO WII

### INFORMATION

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

Trotz vergleichsweise schlechter Hardware-Leistung und fehlender HD-Optik ist Nintendos Wii weltweit ein riesiger Erfolg. Es liegt wohl an der neuen Erfahrung, welche die Bewegungssteuerung geliefert hat - in Kombination mit tollen Nintendo-Games. 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 Wiivare-Indie-Paradies. Und wer wären wir, wenn wir die Miis vergessen würden, die tollen Nintendo-Avatare. Mittlerweile hat Nintendo die Wii Motion Plus nachgelegt, eine verfeinerte Version der Wiimote.



## Gamereactor Top 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	Super Mario Galaxy 2	Jump'n'Run	Nintendo	10/10
02	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	Bit. Trip Complete	Musik	dtp	9/10
11	Disney Micky Epic	Jump'n'Run	Disney	9/10
12	Mario Kart Wii	Rennspiel	Nintendo	8/10
13	Donkey Kong Country Returns	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
14	Just Dance 2	Musik	Ubisoft	8/10
15	Kirby und das magische Garn	Jump'n'Run	Nintendo	8/10

### KAUFEN

## PROJECT ZERO 2: WII EDITION

TECMO / NINTENDO

**Es geht um** die Geschichte der Zwillinge Mio und Mayu, die versuchen, aus einem Dorf mit einem ungewöhnlichen Opfer-Ritual zu entkommen. Es herrscht ein Gefühl von Angst, das ohne Schockeffekte und Gewalt erzeugt wird, es gibt nicht einmal Waffen. Wir haben nur die Camera Obscura, die Geister sichtbar macht und ihnen Energie entziehen kann.  
**Toll, weil** die Wii-Version nicht nur technisch aufgewertet wurde, sondern auch einen Zwei-Spieler-Modus beinhaltet.  
**Für Fans von** starken Gruselgeschichten.

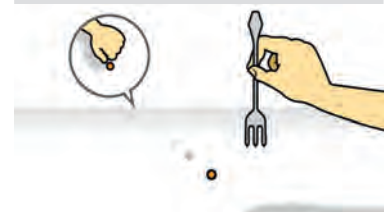


### KAUFEN

## BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

TNX / NINTENDO

**Es geht um** ein Spiel, das komplett auf Rhythmus setzt und uns mit seinen vielen witzigen Spielchen schon auf dem Nintendo DS verzaubert hat. In den vielen absurden Situationen geht's immer darum, im richtigen Takt zu bleiben, nur so können wir bestehen und Höchstpunktzahlen erzielen. Ein Koop-Modus für zwei Spieler ist auch dabei.  
**Toll, weil** nicht nur die englischen Songs enthalten sind, sondern auch die Originalvarianten aus der japanischen Version.  
**Für Fans von** Taktgefühl.



### 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 Entertainers 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.



### 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.



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

# APPLE IPHONE / IPAD

## INFORMATION

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

Das Mobiltelefon mit Touchscreen hat den Standard neu definiert - vor allen Dingen mit Hilfe des prall gefüllten Appstores. Mittlerweile ist das iPhone 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	N.O.V.A. 3 Near Orbit Vanguard Alliance	9/10
3	Angry Birds	9/10
4	Modern Combat 3. Fallen Nation	9/10
5	Epic Astro Story	9/10

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	<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b> Drachen sind zurück in Himmelsrand und wir reisen durch eine riesige Welt mit toll erzählter Geschichte.	Rollenspiel	Bethesda	10/10
02	<b>Mass Effect 3</b> Es ist der beste Teil der besten Spiele-Trilogie, der perfekte Abschluss von Bioware und etwas Besonderes.	Rollenspiel	EA	10/10
03	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> 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	<b>Starcraft II: Wings of Liberty</b> Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben.	Strategie	Activision	9/10
05	<b>Diablo III</b> Blizzard hat es vollbracht, der Kampf gegen die Untervelt geht endlich weiter und wir sind süchtig.	Rollenspiel	Activision	9/10
06	<b>Crysis 2</b> Aliens haben New York infiltriert - das Schicksal der Menschheit ruht auf Nano-gestützten Schultern.	Action	EA	9/10
07	<b>Battlefield 3</b> Das Rückgrat des Spiels ist ohne Zweifel der Multiplayer und es sieht dabei noch wahnsinnig gut aus.	Action	EA	9/10
08	<b>Anno 2070</b> Die bekannte Aufbau- und Simulation spielt nun in der Zukunft und es gibt ein interessantes Umweltsystem.	Strategie	Ubisoft	9/10
09	<b>Empire: Total War</b> Der feuchte Traum von Freunden der Strategie und historischer Schlachten hat einen Namen: Total War.	Strategie	Sega	9/10
10	<b>Mafia II</b> Zehn Jahre banges Warten auf den Nachfolger sind vorbei und 2K Czech hat uns nicht enttäuscht.	Action	Take 2	9/10
11	<b>Die Siedler 7</b> Sie wuseln wieder und haben sich entwickelt - endlich für friedliche und angriffslustige Siedler interessant.	Strategie	Ubisoft	9/10
12	<b>The Witcher 2: Assassins of Kings</b> CD Projekt fesselt und fängt uns mit der gut erzählten Geschichte und atemberaubenden Präsentation.	Rollenspiel	Namco-Bandai	9/10
13	<b>Max Payne 3</b> Der sympathische Antiheld ist zurück und umgarnt unsere Sinne mit einem cineastischen Meisterwerk.	Action	Take 2	9/10
14	<b>Civilization V</b> Der Strategie-Klassiker hat sich aufgehübscht und macht so süchtig wie schon vor zwanzig Jahren.	Strategie	Take 2	9/10
15	<b>Botanica</b> Auf der einzigartigen und audiovisuell sehr beeindruckenden Reise lernen wir, wie lebendig der Wald ist.	Adventure	Daedalic	9/10

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

## KAUFEN

### THE SECRET WORLD

FUNCOM / ELECTRONIC ARTS

Es geht um die Möglichkeit, dass einfach alles wahr ist, jede noch so abwegige Theorie oder jedes Mysterium. In Funcoms Massive Multiplayer Online-Rollenspiel The Secret World versuchen wir, Werwölfe, Vampire und all diese Dinge vor der Bevölkerung geheim zu halten und im Laufe der Zeit hinter das große Geheimnis zu kommen. Wir müssen uns anfangs für eine von drei Fraktionen entscheiden, die sehr unterschiedlich sind und gegeneinander arbeiten.

**Toll, weil** die Handlung Spannung verspricht. **Für Fans von** Verschwörungstheorien.



## 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

### MEMENTO MORI 2

CENTAURI PRODUCTIONS / DTP ENTERTAINMENT

Es geht um die Fortsetzung der Geschichte von Max und Larisa, die während der Flitterwochen eigentlich die Arbeit als Agenten für Interpol ruhen lassen wollten. Es kommt alles anders und plötzlich verschwindet Max spurlos. Mit im Grunde recht klassischen Spielmechaniken müssen wir nun die Spur aufnehmen, jede Menge Beweise sammeln und ermitteln, um das Geheimnis eines merkwürdigen Kunstraubes vollständig zu lüften. **Toll, weil** die aufwändige Grafik es zum hübschesten Adventure aus Deutschland macht. **Für Fans von** CSI.



## ACHTUNG

### LEGENDS OF PEGASUS

NOVACORE / KALYPSO MEDIA

Es geht um ein rundenbasiertes 4X-Sci-Fi-Strategiespiel, das trotz aller Komplexität zugänglicher sein möchte als der letzte Teil der Master of Orion-Reihe. Wir müssen Planeten besiedeln, bauen Fabriken, erforschen neue Technologien und basteln uns ziemlich individuelle Raumschiffe zusammen, die in großen Schlachten gegen andere antreten. Entwickelt wird der Titel von den frisch gegründeten Novacore Studios aus Mülheim. **Toll, weil** dieses träge, aber interessante Nischen-Genre einfach nicht totzukriegen ist. **Für Fans von** unendlichen Weiten.



Blu-ray



# DRIVE

Ein namenloser Held, der aus Liebe in einem blutigen Mafiasumpf untergeht



Schauspieler **Ryan Gosling, Carey Mulligan, Albert Brooks**  
Publisher UNIVERSUM  
Regie NICOLAS WINDING REFN  
Genre ACTION  
Termin 29. JUNI  
Codec MPEG-4/AVC  
Sound DTS-HD MA 5.1  
Ratio 2.35:1

Kennt jemand die Fabel vom Frosch und dem Skorpion? Am Ufer eines Flusses fragt ein Skorpion einen Frosch, ob der ihn auf seinem Rücken ans andere Ufer trägt. Der Frosch lehnt ab: „In der Mitte des Flusses wirst Du mich stechen und ich werde untergehen!“ Der Skorpion: „Wenn Du untergehst, sterben wir beide. Warum sollte ich das tun?“ Der Frosch willigt ein. In der Mitte des Flusses holt der Skorpion aus und sticht den Frosch. Im Todeskampf fragt der Frosch den Skorpion: „Warum hast Du das getan. Jetzt sterben wir beide!“ Der Skorpion: „Ich bin ein Skorpion. Ich kann nicht anders...“

Der namenlose Driver (Ryan Gosling) trägt einen riesigen goldenen Skorpion auf dem Rücken seiner Jacke. Er ist ein Mann ohne Geschichte, ohne Eigenschaften, ohne viele Worte. Tagsüber Mechaniker und Stuntman, nachts Fluchtwagenfahrer für Kleinkriminelle in Los Angeles. Als er auf seine Nachbarin, die porzellanhaft zerbrechliche Irene (Carey Mulligan) trifft, entspinnt sich für den Driver unvermittelt eine scheinbar ausweglose Spirale aus schmutzigen Ritualen des Westküsten-Mobs, Gewalt und Tod.

Der Driver weicht nicht zurück, ganz so, als sei er der Skorpion, der nicht anders kann. Aber je tiefer der blutige Sumpf wird, durch den er schwimmt, umso mehr wird er der Frosch, der nicht wahrhaben will, dass es gegen den Willen der Anderen kein Entkommen gibt.

Die Kritik nannte Drive einen „Instant Classic“, einen Film, der schon bei seiner Premiere den Status eines Klassikers hat. Das ist nicht übertrieben. Gosling verkörpert mit Zahnstocher im Mundwinkel und nur einer Handvoll gesprochener Sätze grandios den Lonesome Rider, wechselt gekonnt zwischen Beschützer und martialischem Gewalttäter. Mulligan und der gesamte Cast in der zweiten Reihe (Bryan Cranston, Albert Brooks, Christina Hendricks) stehen ihm in nichts nach.

Die Inszenierung taucht L.A. in einen seltsam zeitlosen Neon-Chic, dessen Plastikhaftigkeit im Blutausch über und über besudelt wird. Dennoch ist Drive weder Splatter noch Mafia-Epos, sondern eine Fabel voller Brüche über Schicksal und

**10** Selbstbestimmung, über Frösche und Skorpione eben.

**Volker Zepperitz**



## Soundtrack als Schlüssel

Wer sich einmal die Mühe macht, in den Schlüsselszenen von Drive den Sound runterzudrehen, merkt sofort, wie viel der Soundtrack zur einzigartigen Atmosphäre des Films beiträgt. Cliff Martinez, Ex-Drummer der Red Hot Chili Peppers, hat die nächtliche Neonkulisse von L.A. mit einem treibenden Synthi-Retro-Pop unterlegt. Französischer Elektro von Kavinsky und ein älterer Track der Chromatics geben den Zeitlupensequenzen ihren absurden Märchen-Charakter. In den USA war der Soundtrack in den Apple-Charts. Im Juni soll er auf Vinyl kommen.



## J. Edgar

Genre DRAMA Termin ERHÄLTlich Ratio 2.40:1 Sound DD 5.1

„ES IST MIR EGAL, WER UNTER MIR PRÄSIDENT IST.“ Kaum eine historische, politische Persönlichkeit ist so berühmt und gleichzeitig so unbekannt wie J. Edgar Hoover. In seinem Drama zeichnet Clint Eastwood ein Bild des Gründers des Federal Bureau of Investigation. Getrieben durch seine Sucht nach Anerkennung und Ruhm, gelingt es ihm bereits in jungen Jahren in kürzester Zeit, aus seiner kleinen Einheit eine der mächtigsten US-Institutionen zu formen, die die Vorgehensweisen der Polizei für immer revolutionierte. In vielen Rückblenden spielt Leonardo DiCaprio dabei sowohl den jungen wie auch den gealterten und ziemlich paranoiden J. Edgar Hoover überraschend glaubwürdig. Obwohl sich der Film traut, auch einen Blick auf die angebliche Homosexualität seines Protagonisten zu werfen, wird die eher unglaubwürdig vermittelt. Am Ende ist J. Edgar ein interessanter, aber zu langer Film ohne echten Spannungsbogen, der

**7** es leider nicht schafft, sein eigentlich großes Potenzial voll auszuschöpfen.

Wiebke Westphal



## The Ides of March

Genre THRILLER Termin ERHÄLTlich Ratio 2.35:1 Sound DTS-HD MA 5.1

ES IST NIE SO, WIE MAN DENKT, IM WAHLKAMPF. Das lernen wir in diesem Kammerspiel über die PR-Spezialisten, die das Bild ihrer Schützlinge im Kampf um den Platz des Präsidentschaftskandidaten der US-Demokraten beeinflussen wollen. In der Welt von Stephen Meyers und seinem Chef Paul Zara ist „Loyalität die einzige Währung, die zählt“, wie der große Spindocter seinem Mitarbeiter erklärt. Doch der Informationsjongleur und sein Lehrling müssen erkennen, dass man am Ende unmöglich alle Faktoren unter Kontrolle halten kann - am allerschlechtesten den eigenen Boss. Der wird von George Clooney gespielt, der Mike Morris erschreckend authentisch verkörpert. Regie hat er auch selbst geführt, ebenso wie die Produktion mitfinanziert. Die Blu-ray bietet sehr ruhige Bilder und in manch langer Einstellung wird deutlich, dass das Nichtgesagte mächtiger ist als der lauteste Schrei. Der Plot bietet kaum Überraschungen, aber vielleicht liegt es daran, dass wir ohnehin erwarten, Politik sei durch und durch korrupt.

**7** Christian Gaca



## BLUTZBRÜDAZ

Genre KOMÖDIE Termin ERHÄLTlich Codec MPEG-4/AVC Sound DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

SIDO IST NICHT BUSHIDO. Die Texte des Masken-Rappers sind zwar ebenfalls sehr derbe, doch Sido ließ schon immer ein gewisses Maß an Humor und Ironie durchblitzen. Ähnlich sieht es mit den Filmen der Herren aus. Bushidos Film „Zeiten ändern dich“ war ein verkrampftes Biopic, das die Herrlichkeit seines Urhebers mehren sollte, aber bei Kritikern und Publikum gnadenlos durchfiel. Dieser dunkle Schatten dürfte auch der Grund sein, warum Blutzbrüdad an der Kinokasse floppte, obwohl der Film das nicht verdient hat. Es ist nämlich eine überwiegend fiktive Komödie, und eine recht gelungene noch dazu.

Wir schreiben das Jahr 2000, der erste Boom des deutschsprachigen Raps ist gerade vorbei. Die beiden Twens Otis und Eddy, gespielt von Sido und seinem Mitstreiter B-Tight, sind trotzdem mit Leib und Seele Rapper und wollen ganz nach oben. Dabei steht ihnen in erster Linie ihre Mittellosigkeit im Weg. Der Konzertpromoter Fusco will zwar ein Demotape von den Jungs, aber die können sich noch nicht mal ein vernünftiges Mikrofon leisten.

Als sich dann das Blatt endlich wendet und eine große Plattenfirma auf die beiden aufmerksam wird, fangen die Probleme erst richtig an. Der neue Produzent ist ein Arsch, Otis' Freundin macht Zickenterror und mit den halbseidenen Machenschaften seiner Kumpels muss er sich auch noch rumschlagen. Das alles klingt auf dem Papier nicht allzu originell, wird aber frisch und sympathisch übergebracht. Die beiden Hauptdarsteller machen einen sehr guten Job und scheuen nicht vor einer gewaltigen Prise Selbstironie zurück. Die absolute Krönung ist dabei eine Parodie von Sidos Hit Mein Block. Die dargebotenen Raps sind allesamt schön originell, nehmen aber auch nicht zu viel Raum ein. Dadurch bietet der Film durchgängig kurzweilige Unterhaltung für jedermann. Die bitterbösen Seitenhiebe auf die deutsche Musikbranche machen ihn darüber hinaus zum Pflichtprogramm für alle Fans unabhängiger Musik und jeden, der schon mal vom großen Durchbruch seiner eigenen Band geträumt hat.

**7** Kalle Max Hofmann

## NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



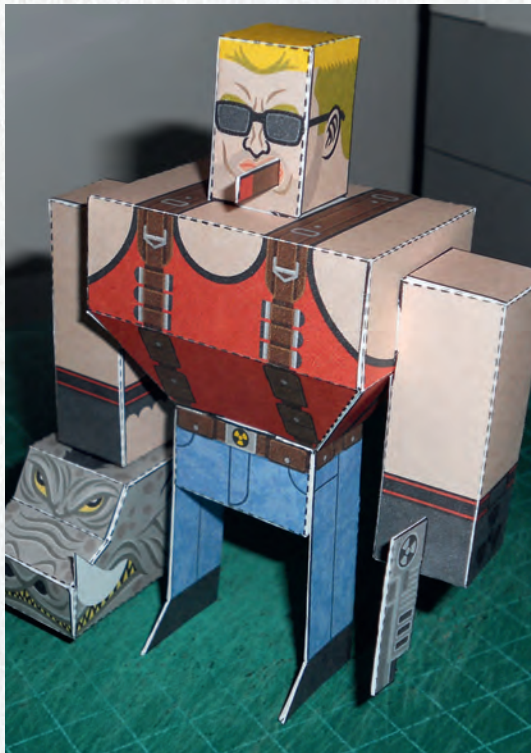
### The Beatles Yellow Submarine

Genre MUSIK  
Ratio 1.66:1  
Sound DTS-HD 5.1

DAS KLEINE GELBE UNTERSEEBOOT der Beatles - es ist die schönste Metapher für das große Abenteuer, die je in einem Musikfilm verewigt wurde. Yellow Submarine ist sowieso das perfekte Musikvideo. Es liefert 90 Minuten Hits, grandiose Bilder und ein irre Geschichte. Es ist die Matrize für psychedelische Fernsehabeende, die mit jedem Abzug besser wird. Hier sind so unglaublich viele gute Ideen verarbeitet, dass es einem heute noch andauernd ein Lächeln ins Gesicht zaubert. Das Design des Films ist so gut, dass vieles davon bis heute Inspiration für Pop-Künstler

ist. Der deutsche Grafiker Heinz Edelmann ist für den zeitlos coolen Look verantwortlich, er hatte bereits zu Lebzeiten als Art Director der Zeitschrift Twen gezeigt, was geht. Der Zeichentrickfilm ist sein Meisterstück. Endlich gibt es Yellow Submarine auf Blu-ray - und zwar in beeindruckender Bildqualität, die den Film verrückt zeitgemäß aussehen lässt. Knallige Farben, die sich trotzdem vor ihrer Herkunft verneigen. Unbedingt kaufen. Für sich selbst, die Kinder, die Enkel ... ach, sollte einfach jeder sehen.

**10** Christian Gaca



## FALTKUNST

Ein Blatt Papier kann nicht nur als Schreibutensil dienen, sondern auch ein Werkzeug für Kunst sein.

Vor fünf Jahren begann der Designer Bryan Green, kleine Papierspielzeuge zu basteln. Inspirationen findet er dabei an vielen Stellen im Alltag aber auch in Videospiele.

**Wie bist du auf die Idee gekommen, aus Papier Figuren herzustellen?**

- Ich habe für ein Multimedia-Studio gearbeitet, das interaktive CD-ROMs mit Werbematerial herstellte. Im Computer Arts Projects Magazine las ich dann einen Artikel über Papierspielzeuge mit einem kleinen Tutorial. Das präsentierte ich meinem Chef und schlug vor, so etwas auf den CD-ROMs anzubieten.

**Du hast auch Figuren für Videospiele hergestellt, wie etwa Duke Nukem Forever. Kamen die Publisher auf dich zu oder hast du selbst die Initiative ergriffen?**

- Ich habe unheimlich viele E-Mails verschickt und meine Arbeiten vorgestellt. Dadurch bekam ich eine Menge kleinerer Jobs für unabhängige Spielefirmen und später auch ein paar größere Aufträge. Aber wenn es ein Projekt gibt, für das ich mich interessiere, dann ergreife ich die Initiative.

**Was fehlt aktuellen Videospiele, um neben Büchern und beispielsweise Musik als Kunst wahrgenommen zu werden?**

- In meinem Umfeld werden Videospiele bereits als Kunst angesehen. Ich bin in einer Generation aufgewachsen, die stark mit Videospiele verbunden ist. Es ist alles eine Frage der Perspektive. Abgesehen von der visuellen Ästhetik, spielt auch die Idee hinter dem Stück eine Rolle. Originalität und Innovation sollten immer hervorgehoben werden. Ich zum Beispiel liebe Doodle Jump – es ist ein sehr einfaches, aber süchtig machendes Spiel mit einem großartigen Stil. Wenn ich könnte, würde ich es mir in einem Rahmen an die Wand hängen.

Wer sich selbst an einem Papierfigürchen probieren möchte, findet alle Informationen unter [www.paperfoldables.com](http://www.paperfoldables.com)

## Laden

Wer mehr über Downloadspiele für alle Systeme lesen will, der schaut einfach im Internet auf [www.gamereactor.de](http://www.gamereactor.de) vorbei.



## Bang Bang Racing

System XBOX 360 / PS3 Genre RENNSPIEL Spieler 1-4 Preis 10 EURO Text INGO DELINGER

Innovationen sucht man hier vergeblich, aber die Entwickler von Digital Reality haben einen kleinen, soliden Top-Down-Racer abgeliefert, der vor allem durch seinen Preis besticht. Das ungarische Entwicklerstudio hat schon mit Skydrift gezeigt, dass es sich auf Rennspiele versteht. In der bunten Welt von Bang Bang Racing steigen wir in verschiedene Klassen von kleinen Flitzern und kämpfen uns auf engen, kurvigen Strecken zum Sieg. Gefahren wird aus der Top-Down-Perspektive. Auf irgendwelche Waffen oder Power-Ups wurde komplett verzichtet, man kann sich also völlig auf das Fahren und Drängeln konzentrieren. Die kleinen Flitzer können im Laufe der Zeit Schaden nehmen, sind aber eher robust. Die

**6** Grafik ist sehr bunt und detailreich. Bang Bang Racing ist ein nettes und gut produziertes, aber eben auch innovationsfreies Rennspiel, das keine Überraschungen bietet. Wir hatten uns mehr erhofft.

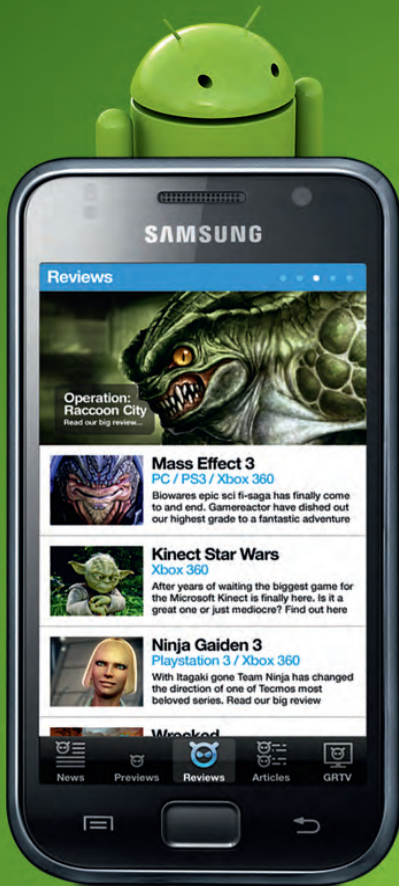


## Autumn Dynasty

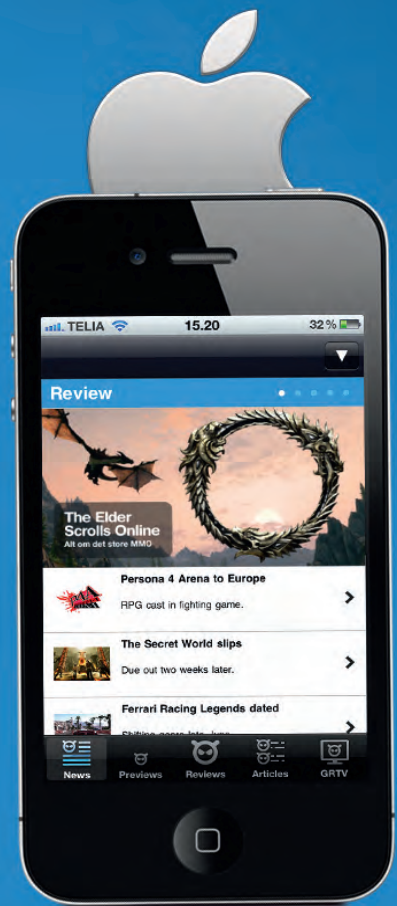
System IPAD / IOS Genre STRATEGIE Spieler 1 Preis 3,99 EURO Text INGO DELINGER

Eine Echtzeitstrategie-Perle für das Ipad, noch dazu extra für Apples Gadget konzipiert und nicht nur der übliche flache Abklatsch einer bekannten Marke. Autumn Dynasty gewinnt vielleicht keinen Preis für Originalität, aber das Echtzeitstrategie-Spiel hat seine Hausaufgaben gemacht und bietet mehr, als man der Plattform so zutrauen würde. Klassisches Schere-Stein-Papier-Spielprinzip beim Kampf, Ressourcen und Entwicklung - die Standards hat Autumn Dynasty auch auf dem Ipad im Angebot. Als großer Feldherr wählt man die Einheit nur kurz mit dem Finger an oder malt einen Kreis um mehrere Einheiten und schon lassen sich Lauf- und Angriffswege zeichnen und das nicht nur als gerade Linie. Autumn Dynasty hat erstaunlichen taktischen Tiefgang, ein unkompliziertes, aber wirklich forderndes Spielprinzip und eine angenehm aufgeräumte Benutzeroberfläche. Die Einheiten über das Touchscreen in die Schlacht zu schicken, das ist extrem gut umgesetzt und man kann sich eigentlich kein besseres Interface für diese Art von

**9** Spiel vorstellen. Ein klassisches Echtzeitstrategie-Spiel, das keine Experimente macht, aber in dieser Perfektion für das Ipad bisher noch nicht zu haben war.



GAMEREACTOR *NEW!*  
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*  
iPhone APP



"INTENSIVES  
ACTIONBRETT"

360<sup>LIVE</sup>

JETZT VORBESTELLEN UND  
EXKLUSIVE ITEMS SICHERN:

DOPPELT XP FÜR 1 WOCHE

AK47 SCHON AB RANG 1

CLAN ZUSATZPACK

OFFIZIERSKLASSE SCHON AB RANG 1



Nur solange der Vorrat reicht.

# SPEC OPS<sup>®</sup> THE LINE

100%  
UNCUT

29.6.2012 IM HANDEL



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. Darkside and the Darkside logo are trademarks of Darkside Game Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "X", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. This software product includes Autodesk Kynapse software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Kynapse is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Uses FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 by Firelight Technologies. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product.