

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

KOSTENLOS
MITNEHMEN
August 2012
Nummer 12

Game reactor

Wir lieben Video- und Computerspiele

www.gamereactor.de

K R I T I K

SLEEPING DOGS

Als Undercover-Cop
die Triaden erledigen

A N G E S P I E L T

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

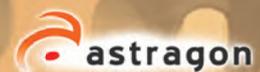
Klettern und killen - ein wahrer Spielplatz für Erwachsene



Wird auch wirklich Zeit
für ein Adventure
mit packender Action!



HERBST 2012



MITARBEITER

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



Martin Eiser

Im August hieß es Land unter. Martin zog als der Tod in Darksiders II gegen die Unterwelt ins Feld. Als Shen Wei brachte er Hongkongs Untergrund in Sleeping Dogs hinter Gitter. Und unterwegs ging es mit Mario ab in die nächste Röhre.



Ingo Delinger

Lara Croft will nicht mehr nur als Sex-Symbol wahrgenommen werden. Zwar ist sie noch wild, aber auch verletzlich. Ob die noch recht junge Archäologin damit Ingos Beschützerinstinkte wecken konnte, steht in seiner Vorschau.



Wiebke Westphal

Mit Tales of Graces F und Kingdom Hearts 3D war Wiebke auf dem großen Japan-Trip. Wie sich der jedoch mit ihrer zweiten Vorliebe für Shooter verträgt, muss sie uns an anderer Stelle erklären.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

EDITORIAL

Gamereactor Nummer 12 / August 2012



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

Produkte ihrer Zeit

Wie viele HD-Neuveröffentlichungen verträgt diese Welt eigentlich noch? Es ist ja nicht so, dass keine neuen Videospiele auf den Markt kommen würden. Im Gegenteil: Jeden Monat erscheinen viele, von Vollprestiteln bis zu Free-to-Play-Angeboten ist alles dabei. Warum also investieren Publisher in Renovierung statt Innovation? Warum liefern sie uns freundlich lächelnd diese halbbeuren Spiele ab, die vor zehn Jahren einmal heißer Kram waren und nun häufig eher durch den faden Beigeschmack eines aufgewärmten Mittagessens vom Vortag auffallen?

Die Antwort ist schauerlich einfach: Weil es Geld bringt. Nun könnte man meinen, dass die Anzugtypen und Zahlendreher in den Finanzabteilungen der Publisher sowieso nichts anderes im Sinn haben, als Geld zu machen. Genau das stimmt ja auch, sie wollen Geld verdienen. Das geht nur, wenn sie Games verkaufen. Das wird immer teurer, wenn man am Puls der Zeit bleiben will. Man braucht neue Ideen, viele fähige Mitarbeiter zur Umsetzung und Geld für Marketingkampagnen, um ein Projekt bekannt zu machen.

Was liegt da näher, als einfach ein Spiel noch einmal zu veröffentlichen, das schon bekannt ist. Ein Spiel, für das es eine Fangemeinde gibt, die übrigens nicht selten in offiziellen Foren rumtrollt und im Akkord danach fragt, wann denn endlich die HD-Neuaufgabe gemacht wird. Wir sind also zum Teil einfach selbst Schuld an der Situation. Würden wir alle aufhören, nach ihnen zu fragen, dann gäbe es nur noch wenige HD-Neuveröffentlichungen. Würden wir sie nicht kaufen, wären es noch weniger.

Nicht alle Neuveröffentlichungen sind schlecht, um das klar zu sagen. Aber vielfach ist es eben doch so, dass die Luft einfach raus ist und man Produkte ihrer Zeit lieber in genau dieser lassen sollte. Generation X funktioniert im Jahr 2012 auch nicht mehr als Bibel einer Twenty-something-Kultur. Kaum jemand außer den damals Beteiligten weiß noch, was Douglas Coupland da geschrieben hat und warum. Warum sollte man es auch wissen wollen?

Also, über HD-Neuveröffentlichungen darf man eigentlich nicht meckern. Man muss sie entweder ignorieren oder doch kaufen aus reiner Nostalgie. Immerhin hilft man so vielleicht den großen Publishern dabei, ein bisschen mehr Geld einzunehmen, das sie wieder in neue Produkte investieren können. Hoffentlich.

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

Christian Gaca, Chefredakteur

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

Autoren

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

Kontakt Gamereactor Deutschland
Rosenthaler Straße 49, 10178 Berlin,
030/200952803, info@gamereactor.de
Internet www.gamereactor.de
Auflage 85.000 Exemplare
Erscheinungsweise Zehn Ausgaben im Jahr
Druck ColorPrint A/S, Dänemark
Vertrieb Pan Nordic Logistics
Papier My Brite Matt, 70g
Anzeigen Nicolas Pothmann, 0170/4678654,
nicolas.pothmann@gamereactor.de
Marketingleitung Morten Reichel,
+45/45887600, morten@gamereactor.dk

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

Über uns:

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

Alterskennzeichnungen:

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

Gamereactor im Internet:

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

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

ERSTMALS DIE KOMPLETTE DOOM® SAGA



BFG EDITION™

INTERNATIONAL VERSION
UNCUT
SPIEL IN DEUTSCHER SPRACHE

AB 19. OKTOBER IM HANDEL

BESUCHEN SIE UNS AUF DER



HALLE 9.1, STAND B21 / C20



@DOOM

FACEBOOK.COM/DOOM

GAMEPLAY-VIDEO!



© 2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. DOOM, DOOM 3, DOOM 3 BFG Edition, id, id Software and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



Inbox

info@gamereactor.de

Gamereactor Deutschland, Rosenthaler Straße 49, 10178 Berlin



Ouya war im Sommer die wahrscheinlich größte Überraschung. Über die derweil recht bekannte Crowdfunding-Plattform Kickstarter sammelte das ungewöhnliche Projekt rasch von über 63.000 Unterstützern fast phänomenale 8,6 Millionen Dollar ein. Die Konsole soll schon im kommenden Frühjahr zum Schnäppchenpreis von 99 Dollar verkauft werden und auf dem Betriebssystem Android basieren. Alle Games sollen Free-to-Play angeboten werden. Interessant: Square Enix hat angekündigt, die große Final Fantasy-Serie auf die Plattform zu bringen. Mit etwas Glück geht das Konzept von Ouya auf, genug Aufmerksamkeit zumindest haben die Macher einkassiert.

Wetter, Wetter, Wetter

Dieser besch***ene Sommer ist ja genial zum drinnen zocken. Leider gehen mir gerade die Spiele aus. Und ausgerechnet jetzt macht Gamereactor auch noch Sommerpause! Wann liefert ihr denn wieder? Und wird's auf der Gamescom neuen Input für verregnete Augusttage geben?

/Stephan Röding (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Wie du siehst, haben wir die Sommerpause gerade beendet. In diesem Heft findest du jede Menge frischer Spiele. Wenn wir davon ausgehen, dass Val für Valerie steht, empfehlen wir dir konkret unsere Kritik zu Kingdom Hearts 3D. Übrigens: Online unter www.gamereactor.de sind wir auch dann immer tagesaktuell, wenn unser Heft Pause macht.

Spoiler-Alarm?

Ich finde, dass sich Spoiler in Gameskritiken immer mehr zu einer Pest entwickeln. Auf so vielen Webseiten meinen die Autoren, sie würden einem mit mehr oder weniger deutlichen Hinweisen auf Endgegner oder den Ort des Finales einen besonderen Service bieten. Ich hasse das! Bei euch ist mir das bisher noch nicht passiert - ist das Zufall oder eine bewusste Entscheidung? Muss ich beim Lesen der Kritiken generell auf der Hut sein, um mir nicht die Spannung zu versauen, oder würdet ihr vorher Spoileralarm geben?

/Heiko Höhler (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Es ist immer ein schmaler Grat zwischen einer guten Kritik des Plots und einem Spoiler - aber bei einem kannst du dir sicher sein: Wir werden niemals wichtige Teile der Handlung oder sogar das Ende eines Spiels verraten! Weder online noch im Heft. Wenn wir darüber schreiben, wie sich ein Spannungsbogen im Spielverlauf entwickelt, ist das das Maximum. Das gleiche gilt übrigens auch für unsere Blu-ray-Kritiken. Du kannst also völlig sorgenfrei weiter unser Heft ganz durchlesen. Kritiker-Ehrenwort!

Begeisterter Leser

Hallo liebes Gamereactor-Team. Ich bin begeisterter Leser und inzwischen auch Sammler eures Magazins. Leider fehlt mir aber die Ausgabe Nr. 8 vom März dieses Jahres. Habt ihr da noch Restbestände in der Redaktion rumfliegen? Über die Zusendung eines Exemplars würde ich mich jedenfalls sehr freuen. Zahle euch auch gerne das Porto, weil ich meine Sammlung wirklich gerne komplett hätte. Vielen Dank! Freundliche Grüße.

/Oliver Bochdam (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Oliver, das machen wir doch glatt. Das Porto geht ausnahmsweise auf uns - Sammler unseres Heftes unterstützen wir mit Freuden! Viel Spaß damit und weiterhin viel Spaß mit uns.

ELENIS SPIELPLATZ

Videospiele sind Kinderkram, klar.

Logisch, dass wir darum Kinder erzählen lassen, was sie erlebt haben mit einem Spiel. Für uns lobt und lästert dieses Mal die siebenjährige Grundschülerin Eleni Gaca aus Berlin. Sie hat sich mit dem Handheld-Spiel Petz Fantasy 3D von Ubisoft beschäftigt und beschreibt uns ihre Eindrücke.



Ich mag am Liebsten das Spiel in den man den Ball in den Korb wirft. Doof ist das das Tierchen sich immer versteckt hat. Das Spiel heißt Petz Fantasy 3D.



REINE KOPFSACHE

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

„Wir sind im Zehnkampf und wenn wir eine Disziplin verpassen, gibt es für uns noch neun andere. Zynga läuft einen Marathon. Sie rennen einfach gegen eine Wand und fallen auf die Knie.“ Mit diesen Worten vergleicht Peter Moore von EA olympisch beide Unternehmen.

Tempo

Anno Online

Wer bisher nicht bereit war, für die Aufbau-Strategie-Reihe Anno Geld auszugeben, sollte einen Blick auf den Free-to-Play-Ableger werfen, der äußerlich auf Anno 1404 basiert. Auf der Gamescom kündigte Ubisoft an, dass Spieler in Anno Online ab Herbst auf Entdeckungstour nach neuen Inseln gehen. Im Fokus steht dabei allerdings die Interaktion mit anderen Spielern, die uns durch Handel mit Ressourcen und in kooperativen Quests unterstützen. Dennoch soll das typische Anno-Gefühl erhalten bleiben. Es heißt also weiterhin, die Bedürfnisse unserer Einwohner nach Kleidung, Nahrung oder zum Beispiel Religion zu stillen, um neue Bewohner anzulocken. Wer bereit ist, ein paar Euro auf den Tisch zu legen, erhält außerdem Zugang zu neuen Inseln oder beschleunigt Entwicklungsprozesse.

Star Wars: The Old Republic wird Free-to-Play

Anfang des Monats bestätigte Electronic Arts, dass die Abonnentenzahl von Star Wars: The Old Republic unter die Million-Marke gefallen sei. Rettung sieht der Publisher nun darin, das Spiel potenziellen neuen Kunden schmackhaft zu machen, in dem diese ab Herbst die ersten 50 Level als Free-to-Play-Variante spielen können. Dann fehlt zwar der Zugang zu einigen Optionen und Inhalten, monatliche Kosten fallen dafür aber weg.

Oculus Rift VR-Brille via Kickstarter finanziert

Wie wir Spiele erleben, könnte sich künftig radikal verändern. Mit einer Brille, die uns komplett von der Umwelt abschottet, tauchen wir ein in die virtuelle Realität. Bereits jetzt hat Oculus Rift sein Kickstarter-Ziel von 250.000 Euro übertroffen und bei Redaktionsschluss satte eineinhalb Millionen Dollar akquiriert. Genutzt werden kann die Brille, die 300 Dollar kosten wird, bislang nur für die Doom 3 BFG Edition. Allerdings befinden sich die Entwickler schon in Verhandlungen mit anderen großen Publishern.

Zombie-Mod Dayz wird ein eigenständiger Titel

Bereits über eine Million Spieler haben ihre Begeisterung für die Zombie-Modifikation Dayz des Militärschshooters Arma 2 entdeckt. Nun schafft das Hobby-Projekt über den Überlebenskampf während einer Zombie-Apokalypse den Sprung zum eigenständigen Titel, wie Projektmanager Dean Hall von Entwickler Bohemia Interactive Studio bestätigte.



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

Als Zweier-Team mit reichlich Kampfkraft lösen wir **besonders schwierige Aufgaben** im bitteren mexikanischen Drogenkrieg

Im März 2013 schickt Electronic Arts wieder zwei Agenten der Tactical Worldwide Operations (TWO) in feindliches Gebiet. Mit The Army of Two: The Devil's Cartel geht die spannende Koop-Erfahrung in die dritte Runde. Entwickelt wird das Spiel nun von Visceral Games, die sich mit der Dead Space-Reihe einen Namen gemacht haben. Technisch holt man sich Unterstützung aus Skandinavien, denn zum Einsatz kommt die erstklassige Frostbite 2-Engine von Dice, die bereits Battlefield 3 so schön hat aussehen lassen. In den Rollen der beiden Spezialagenten Alpha und Bravo werden wir auf die gefährlichen Straßen Mexikos geschickt, um

inmitten eines Drogenkriegs für das private Sicherheits- und Militärunternehmen TWO einem Auftrag nachzugehen. Leicht wird das nicht, denn dort dominiert Korruption und Betrug und im Laufe der Kampagne werden Loyalitäten verwischt. Allerdings sind wir mit reichlich Kampfkraft ausgestattet.

Gespielt werden darf online oder offline im Splitscreen und die Entwickler versprechen uns neue Tag-Team-Features. Darüber hinaus gibt's ein weiterentwickeltes Upgrade- und Anpassungssystem, damit wir uns deutlich von unseren Freunden abheben können. Von der Maske bis zu den Waffen kann alles individuell verändert werden. Dem Kernkonzept will Visceral trotzdem treu bleiben - wir dürfen uns also ziemlich sicher auf grandiose Koop-Action freuen. Warten müssen wir auch nicht mehr so lange darauf, denn Army of Two: The Devil's Cartel erscheint bereits im März 2013 für Playstation 3 und Xbox 360.



HEISSES AUS DER GERÜCHTEKÜCHE

Wir wühlen im Dreck nach den Geheimnissen der Spieleindustrie

■ Eine neue Xbox für Weihnachten 2013?

Der Releasetermin der neuen Xbox lässt sich immer weiter eingrenzen - und dieses Mal ist Microsoft sogar selbst Schuld. In einer auf dem konzerneigenen Jobportal veröffentlichten Suchanzeige nach einem Marketing-Manager steht geschrieben, dass die nächste Xbox „innerhalb der nächsten 18 Monate“ erscheint. Microsoft bestätigt damit indirekt den immer wieder prognostizierten Verkaufsstart im Weihnachtsgeschäft 2013.



Wir verlosen drei der tollen Headsets. Mit dem QR-Code geht's direkt zur Verlosung - oder alternativ einfach gamereactor.de/gewinnspiel nutzen.



SOUND BLASTER RECON3D OMEGA

Das Headset von Creative wird mit einer mobilen Soundkarte ausgeliefert und macht nicht nur Konsolenspieler glücklich

Kompatibel mit [Mac](#) / [PC](#) / [PS3](#) / [Xbox 360](#) Termin Erhältlich Preis 249 Euro

Ein langer Name für einen professionellen Videospiele-Kopfhörer inklusive externem Soundprozessor, den man aber auch ganz kurz zusammenfassen kann: großartig! Ich will den Kopfhörer jedenfalls gar nicht mehr absetzen. Für mich hat er das Surround-Sound-Erlebnis direkt im Ohr gefühlt wirklich perfektioniert. 249 Euro sind viel Geld (der Straßenpreis liegt eher bei 180 Euro), aber das Teil von Creative ist der Beweis für die These, dass man lieber einmal viel Geld ausgeben sollte, als dreimal ein bisschen weniger, bis man dann doch viel ausgibt.

Das wichtigste bei Kopfhörern ist der Sound - und der kabellose Kandidat hier liefert eine überzeugende Geräuschkulisse an die Ohren aus. Perfekt ausbalancierte Bässe und Höhen in der Grundeinstellung, absolut kein Rauschen und selbst inklusive des optional anschließbaren Chat-Mikros ist der Sound top. Wer zuhause das Problem hat, nicht mit voll aufgedrehter Boxenanlage zocken zu können, der wird mit dem Teil hier glücklich werden. Versprochen!

Die sehr bequemen Ohrmuscheln liegen gut an, ihr Kunstleder fühlt sich hochwertig an und riecht sogar okay. Sie isolieren gut

gegen die Außenwelt ab. Das Gewicht ist in Ordnung und nervt selbst bei längeren Sessions nicht. Das Material ist insgesamt okay und wirkt nicht plastikmäßig.

Die zweite Königsdisziplin bei Headsets ist das Anschließen ans eigene System. Hier punktet das Sound Blaster Recon3D Omega Wireless voll, weil alles absolut narrensicher und unkompliziert machbar ist. Einfach ein USB-Kabel in die Konsole, kurz zwei Soundeinstellungen vornehmen, den Recon 3D Surround Sound Processor verkabeln und der Sound ist da. Einfach so. Das liegt an dem Recon 3D Surround Sound Processor genannten Bauteil, einer transportablen Soundkarte, die DSP-Algorithmen nutzt, um den Sound rauszupusten. Wenn wir einen ebenso mitgelieferten Transmitter in das Teil einschieben, verbindet sich die Soundkarte automatisch mit dem Headset. Aus dem tönen dann THX Tru Studio Pro-Sounds, eine Standardvariante oder der Scout-Modus, der den Sound für Shooter-Spieler modifiziert, so dass sie Gegner besser lokalisieren können. Wie gesagt: Ich will den Kopfhörer gar nicht mehr absetzen.

Christian Gaca

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

PINKELPAUSE

Der Gang zum Klo ist unabdingbar, auch in Videospiele



MAX PAYNE 3

Max wundert sich. Das Klo ist zwar alt, aber ziemlich gut gesäubert. Sein eigenes kann es nicht sein, der Held neigt ja zum Trinken und ist dementsprechend schludrig. Aber jeder Stehpinkler weiß: Die Wäsche stellt man nie neben das Klo. NIE. Das ist ja ekelig.



ALAN WAKE

Klassische US-Schüssel

Der US-Schriftsteller hat seinen eigenen, ganz amerikanischen Albtraum gefunden: Ein steriles, identitätsloses und konstruiertes Klo. Ziemlich genau wie das ganze Spiel...



I AM ALIVE

Sepia-Schüssel im Halbdunkel

Es geht doch nichts über eine anständige Sepia-Schüssel. Kaum ein Lichtstrahl dringt an diesen Ort der Stille und des inneren Friedens vor. Endlich mal ausspannen...



SPEC OPS: THE LINE

Es gibt kein Klo in Dubai, es gibt kein Klo...

Keine einzige Toilette haben wir in Dubai gefunden. Ob das der Grund ist, dass der arme Mann in die Badewanne pullerte und dann dabei wohl vor lauter Ekel verstarb?



AMAZING SPIDER-MAN

Probleme im Spandex-Anzug

Wie Spidey wohl aufs Klo geht, wenn er im Einsatz mal muss? Raus aus dem Spandex-Anzug ist schwierig, also frustriert einfach den anderen vor die Schüssel getackert...

DIE XL-VERSION VOM 3DS

Nintendo vergrößert die Bildschirme um satte 90 Prozent - aber was macht das mit der Bildqualität des Handhelds?



● Identische Hardware, anders verbaut

Das Gerät ist ungefähr 100 Gramm schwerer als der 3DS und wiegt somit 327 Gramm. Es misst 15,6 x 9,6 Zentimeter und ist im geschlossenen Zustand 2,2 Zentimeter hoch. Die Höhe ist im Vergleich fast identisch. Grundsätzlich steckt im Nintendo 3DS XL dieselbe Hardware wie im Nintendo 3DS, aber das Modell ist ungefähr 1,5 mal größer.

Die erste Überraschung ist der Karton. Einen um 90 Prozent größeren Bildschirm hat der 3DS XL im Vergleich zum Vorgänger - und trotzdem ist die Verpackung klein: Es ist nämlich kein Netzteil mit drin. Das müssen wir zusätzlich kaufen für 9,99 Euro. Die These: Viele Spieler haben bereits einen Nintendo DSi oder 3DS und werden das Netzteil nicht unbedingt sofort brauchen.

Das Material und das Gehäusedesign des 3DS XL wurden geändert. Das schwarze Plastik hat eine matte Oberfläche, wirkt aber live insgesamt etwas billiger. Die farbige Ober- und Unterseite dagegen fühlen sich edel an und sehen auch so aus. Der 3DS XL ist deutlich mehr aus einem Guss. Er hat keine Ecken und Kanten mehr, wirkt homogener.

Wie stark wirken sich rund 90 Prozent mehr Bildschirmfläche auf die Optik aus? Die Grafik wird ähnlich wie beim DSi XL hochskaliert und ja, man sieht es ihr an. Das Problem ist

nicht so eklatant wie beim DSi und DSi XL, aber die Kanten an Figuren flimmern doch deutlich sichtbar. Außerdem kommt die Grafik insgesamt einfach pixeliger rüber. Wer eine Weile mit dem 3DS XL spielt, dem wird das kaum noch auffallen. Der 3D-Effekt dagegen profitiert von dem größeren Display. Und: Kaufen oder nicht? Die Frage lässt sich kaum sinnvoll beantworten. Es läuft am Ende wohl darauf hinaus, was man lieber möchte: „mehr“ Grafik oder „schärfere“ Grafik.

! SPEZIFIKATIONEN

Maße 96 x 156 x 22 Millimeter **Gewicht** 327 Gramm **Bildschirme** 4,88 Zoll großes 3D-Display, 4,18 Zoll großer Touchscreen **Prozessor** 266 MHz ARM 11 Dual-Prozessor, 64 MB Arbeitsspeicher, 133 MHz PICA200-Grafik-Prozessor mit 4 MB Speicher **Kamera** 0,3 Megapixel **Speicher** 1,5 Gigabyte interner Flashspeicher, SD-Karten bis zu 32 Gigabyte **Preis** 199 Euro



● Längere Batterielaufzeit

Nintendo zufolge wird der große Bruder auch eine längere Batterielaufzeit bieten. Mit 3DS-Games sollen demnach 3,5 bis 6,5 Spielzeit zur Verfügung stehen, mit DS-Spielen bis zu zehn Stunden - das sind rund zwei Stunden mehr als beim originalen 3DS.

● Farbspielereien

Nintendo liefert den 3DS XL in diversen Farbvarianten aus. In Europa sind die Farben silber-schwarz, rot-schwarz und blau-schwarz verfügbar. Japan verzichtet auf blau-schwarz zu Gunsten einer weißen Konsole. In den USA wird nur die rot-schwarze und blau-schwarze Variante verkauft.

● Peripherieprobleme

Das für Nintendo 3DS veröffentlichte Zubehör wird außer dem Ladekabel nicht mit dem neuen Handheld kompatibel sein. Die Ladestation gibt's extra. Nintendo wird zudem ein eigenes Circle Pad Pro XL herausbringen. Gleiches gilt für die Standhalterung, die mit Kid Icarus: Uprising ausgeliefert wurde.

Fünf Hits



New Super Mario Bros. 2

Es ist das zweite 3DS-Jump'n'Run mit Mario in der Hauptrolle. Erneut verbindet Nintendo moderne Spielmechaniken mit tollen 2D-Elementen. Neu sind ein Koop-Modus und Coin-Rush-Level, die auch als kostenpflichtiger Zusatzinhalt erscheinen.

Kid Icarus: Uprising

Im Kern ist es ein Shooter auf Schienen. Mal fliegen wir in der Luft umher und ballern uns im Höllentempo durch Feinde wie in einem klassischen Shoot'em up. Die wahren Stärken des Spiels finden sich am Boden. Hier steckt jedes Level voller Geheimräume und genau in die wollen wir, denn dahinter warten neue Waffen.



Ghost Recon: Shadow Wars

Hier haben wir Ubisofts Antwort auf Advance Wars: Dual Strike. Das Strategiespiel ist ein großer kleiner Hit für den 3DS. Es ist ein ziemlich schlichtes, ehrliches Strategiespiel. Die Kampagne mit 37 Missionen bietet viele, viele Stunden Spielvergnügen.

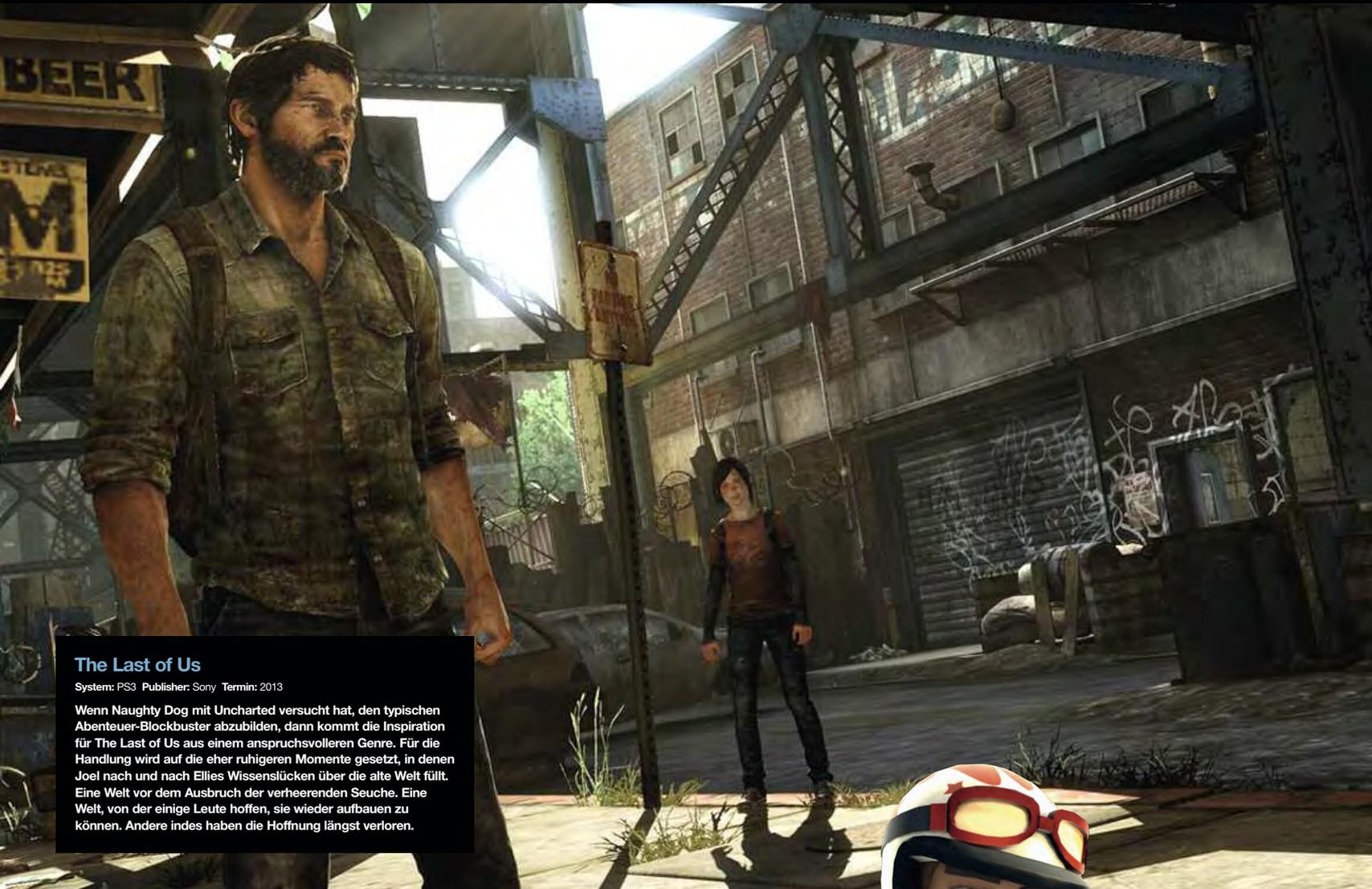
Pullbox

Das Geschicklichkeitsspiel ist ziemlich leicht verdäulich und darum bestens für zwischendurch geeignet. Doch Vorsicht, die 250 Level bieten Suchtpotenzial à la Tetris und Picross 3D. Klar, bunt, leicht kindisch und trotzdem wundervoll. Im Eshop für sechs Euro!



Mario Kart 7

Das Rennspiel ist angenehm reduziert und bietet das Beste aus zwei Welten, alles tolle von damals aufgehübscht und ein paar sehr überzeugende, neue Sachen. Neben 16 alten, liebevoll renovierten Strecken, entdecken wir auch 16 neue Rennbahnen. Die Grafik ist absolut erstklassig. Durch den guten Onlinemodus und einige neue Items stimmt das Gesamtpaket.



The Last of Us

System: PS3 Publisher: Sony Termin: 2013

Wenn Naughty Dog mit Uncharted versucht hat, den typischen Abenteuer-Blockbuster abzubilden, dann kommt die Inspiration für The Last of Us aus einem anspruchsvolleren Genre. Für die Handlung wird auf die eher ruhigeren Momente gesetzt, in denen Joel nach und nach Ellies Wissenslücken über die alte Welt füllt. Eine Welt vor dem Ausbruch der verheerenden Seuche. Eine Welt, von der einige Leute hoffen, sie wieder aufbauen zu können. Andere indes haben die Hoffnung längst verloren.

GAMESCOM 2012

Mitte August wird Köln wieder zur Videospiele-Metropole

Unkenrufen zum Trotz, die Gamescom bleibt Europas wichtigste Spielemesse. Fast alle großen Hersteller zeigen ihre Hits für das Weihnachtsgeschäft und ein paar echte Überraschungen sind auch wieder dabei.

Über 600 Aussteller präsentieren ihre Höhepunkte auf inzwischen über 140.000 Quadratmetern Fläche. Und obwohl Microsoft, Nintendo und THQ ihre Teilnahme abgesagt haben, ist die Messe so groß wie nie zuvor.

Außerdem lässt uns Sony nicht im Stich. In Köln werden unter anderem Playstation All-Stars Battle Royale und neue Move-Spiele gezeigt. Mit dabei haben die Japaner auch das neue Augmented Reality-Spielzeug Wonderbook für die Playstation 3. Und natürlich hat Sony für die Playstation Vita ebenfalls Neues im Gepäck. So

wie auch viele andere Entwickler und Publisher ihre Neuheiten eingepackt haben und zur Gamescom bringen. Über 300 Neuheiten sind zu sehen - darunter beispielsweise auch einige Titel für die Wii U. Denn obwohl Nintendo nicht dabei ist, zeigen Dritthersteller wie Ubisoft ihr Lineup für die brandneue Konsole.

Die schönste Messe-Geschichte liefert wohl wieder Joe Danger-Entwickler Hello Games. Wie schon 2011 packt das kleine Indie-Studio aus Guildford in England ihr privates Sofa ein und die fünf Jungs machen einen echten Roadtrip nach Köln. Dort verstecken sie sich dann nicht im Business-Center, sondern präsentieren allen, und nicht nur den Fachbesuchern, persönlich Joe Danger: The Movie. Schaut doch mal vorbei in Halle 7.1, Stand C020 - sie freuen sich.



DIE NEUN HEISSESTEN GAMES FÜR ALLE SYSTEME



Starcraft 2: Heart of the Swarm

System: PC / Mac Publisher: Blizzard Termin: Unbekannt

Vor zwei Jahren erschien Starcraft II: Wings of Liberty. Bald soll auch die zweite Kampagne mit den Zerg im Mittelpunkt an den Start gehen. Versprochen wird neben neuen Inhalten auch ein Clan-System.



Dishonored: Die Maske des Zorns

System: PC / PS3 / X360 Publisher: Bethesda Termin: 12. Oktober 2012

Unser Gesicht verstecken wir hinter einer Maske, die uns mächtige Fähigkeiten verleiht. Ob wir brutal oder friedlich vorgehen, ist unsere Entscheidung. Wir können die Welt mit unseren Aktionen stabilisieren oder destabilisieren.



Assassin's Creed III

System: PC / PS3 / X360 / Wii U Publisher: Ubisoft Termin: 31. Oktober 2012

Es wird patriotisch, denn der neue Held in Assassin's Creed heißt Connor und schlägt sich durch das Amerika der Gründerzeit. Wir gehen auf Bärenjagd, haben neue Waffen und erleben natürlich auch eine ganz neue Geschichte.



Zombi U

System: Wii U Publisher: Nintendo Termin: Ende 2012

Nintendo kommt zwar nicht zur Messe, Titel für die Wii U kann man trotzdem anspielen. Mit dem Gamepad in der Hand geht es fiesen Zombies an den Kragen. Mit viel Horror in dunklen Ecken will uns Ubisoft wieder ordentlich das Fürchten lehren.



Resident Evil 6

System: PC / PS3 / X360 Publisher: Capcom Termin: 2. Oktober 2012

Im sechsten Teil der Serie gibt es keine große Hauptgeschichte. Wir kämpfen stattdessen mit unterschiedlichen Charakteren in vier Kampagnen und mit begrenzter Munition mal wieder ums nackte Überleben. Großartig sind die neuen Koop-Optionen.



Sim City

System: PC / Mac Publisher: EA Termin: Februar 2013

Das neue Sim City soll sozialer werden. Das Zusammenspiel mit Freunden ist deutlich intensiver und erfordert mehr Strategie. Angetrieben wird die Simulation von der GlassBox-Engine. Damit simuliert Maxis jeden Aspekt der Stadt bis ins kleinste Detail.



Ni no Kuni: Der Fluch der Weißen Königin

System: PS3 Publisher: Namco Bandai Termin: 25. Januar 2013

Die Hitproduzenten Level 5 und das legendäre Animationsstudio Ghibli arbeiten an dem wahrscheinlich hübschesten PS3-Spiel aller Zeiten. Ni no Kuni ist ein Anime-Rollenspiel der Extraklasse, auf das man ein Auge werfen sollte.



Tomb Raider

System: PS3 / X360 Publisher: Square Enix Termin: 5. März 2013

Eine Legende ist zurück und wurde komplett überarbeitet. Diesmal geht es um das nackte Überleben und nicht länger darum, wie hübsch nun eigentlich die Archäologin ist. So intensiv haben wir Lara Croft noch nie erlebt.



F1 2012

System: PC / PS3 / X360 Publisher: Koch Media Termin: 21. September 2012

Einmal gegen Michael Schumacher und Sebastian Vettel antreten? Das ist im neuen Champions-Mode möglich, mit dem Codemasters seine Rennserie um eine Attraktion erweitern will. Dazu gibt es wie gewohnt schnelle Rennen überall auf der Welt.

VIER SHOOTER IM DIREKTEN DUELL

In diesem Jahr wird scharf geschossen, um sich unsere volle Aufmerksamkeit zu sichern.



Far Cry 3

System: Multi Publisher: Ubisoft Termin: 29.11.2012

Der helle Wahnsinn, das ist wahrscheinlich die beste Beschreibung für dieses Urlaubsinsel-Fiasko mit reichlich Bumms. Wer da überleben will, braucht absolut starke Nerven.



Call of Duty: Black Ops II

System: Multi Publisher: Activision Termin: 13.11.2012

Es ist wohl der finanziell bedeutsamste Titel des Jahres, denn auch Ende 2012 wird die erfolgreichste Activision-Serie aller Zeiten wieder für explodierende Umsätze sorgen.



Medal of Honor: Warfighter

System: Multi Publisher: EA Termin: 26.10.2012

Ob Geiselbefreiung auf den Philippinen oder eine Beseitigung der Bedrohung durch Piraten an der Küste von Somalia – ein realer Bezug soll da sein in diesem harten Kampf.



Warface

System: Multi Publisher: Trion Worlds Termin: 2012

Crytek ist vielleicht der deutsche Vorzeige-Entwickler, der in Zukunft aber verstärkt auf kostenlos spielbare Titel setzen will. Dieser Free-to-Play-Shooter ist der Anfang.





RESIDENT EVIL 6

DER BLANKE HORROR

Capcom schlägt neue Wege ein. Jori Virtanen war im Studio in Osaka und hat sich **das gruselige Action-Fest** angeschaut.

Genre ACTION Entwickler CAPCOM Publisher CAPCOM Termin 2. OKTOBER 2012 Spieler 1-2



CAPCOM HAT DEN HORROR NEU DEFINIERT

1 NEUE FREIHEIT

Unser Held kann sich jetzt ducken, Schläge mit Saltos und Sprüngen verteilen und sogar schießen, während er noch auf dem Rücken liegt.

2 FLINKERE GEGNER

Auf die Umgebung und die Dinge neben und hinter uns zu achten, ist wichtiger als je zuvor. Das gilt besonders, weil unsere Munition noch immer knapp bemessen ist.

3 ABWECHSLUNG

Es war Capcoms Wunsch, mit mehr Charakteren einen anderen Fokus zu schaffen. Jede der Kampagnen soll durch einen eigenen Stil und Charakter eine andere Atmosphäre bieten.

Auf den ersten Blick scheint sich Resident Evil 6

von seinen Vorgängern kaum zu unterscheiden. Mit einem Blick über die rechte Schulter des Protagonisten erleben wir das Spiel aus der Third-Person-Perspektive. Immer wieder wird die Geschichte durch heftige Kämpfe sowohl gegen Untote als auch Mutanten unterbrochen. Und die sind Dank der hübschen Grafik und hervorragender Lichteffekte schön anzusehen.

Atmosphäre wird jedoch durch etwas ganz anderes erzeugt. Es ist die Brutalität, mit der die Gewalt im Spiel zum Tragen kommt. Köpfe explodieren, Gliedmaßen werden abgerissen. Die Kugeln unserer Waffen dringen tief in das Fleisch unserer Opfer ein und hinterlassen Löcher in der Größe einer geballten Faust.

Doch bei näherer Betrachtung ist es sogar eine ganz fundamentale Sache, die Resident Evil 6 vom Rest der Serie unterscheidet. Vorher

hatten wir die Wahl unseren Helden entweder zu bewegen oder wir hielten an, um zu zielen und zu feuern. Das sorgte nicht nur für ein stetiges Gefühl von Hast, sondern auch für eine Form von unterschwelliger Panik. Und das obwohl das Design ziemlich weit davon entfernt war, realistische Kämpfe zu zeigen. Jetzt sind endlich ganz neue Varianten denkbar: Laufen, zielen und selbst schießen sind gleichzeitig möglich. Wie modern!

Diese Veränderungen der Steuerung bringen eine Menge neuer Freiheiten mit sich, doch die gelten nicht nur für uns, sondern auch für unsere Gegner. Die nutzen den vorhandenen Platz nun flexibler und umkreisen uns oft, bevor sie

zum entscheidenden Schlag ausholen. Dass sie das umso gefährlicher macht, wird mir nur all zu bewusst, als ich während des Anspielens wie wild um mich schieße, um eine Horde hungriger Untoter auf Abstand zu halten. Dabei fixiere ich mit meinen Augen das Geschehen vor mir, was einer einsamen Leiche hinter mir die Möglichkeit gibt, sich unbemerkt an mich heranzupirschen. Plötzlich schlägt der Zombie mich zu Boden und bevor ich auch nur verstehe, was geschieht, verwandelt er mein wunderschönes Gesicht mit einer Flasche in ein blutiges Steak.

Die Entwickler haben aber auch andere Elemente an das neue dynamische Konzept angepasst. So legen wir jetzt einige Kräuter und Heilartzenen auf die Schultertasten in eine Art

DIE WURZEL

Resident Evil ist 1996 für die Playstation erschienen und war weltweit ein Erfolg. Ursprünglich war es nur als Remake des NES-Spiels Sweet Home geplant.



beinhaltet alles von Pistolen über automatische Waffen bis hin zu Granaten und Messern. Doch charaktersistpezifische Ausnahmen gibt es auch. So nutzt Ada Wong ihren Bogen, um fiese untote Monster an die Wand zu nageln, während sich Jake Muller auf vernichtende Nahkampftackten verlässt.

Doch selbst wenn sich die Steuerung in ihren Grundzügen kaum ändert, bieten der Stil und die Ausführung der Kampagnen eine Menge Vielfalt. Leon Kennedys Geschichte steht mit der vielen Dunkelheit, in der sich die Zombies verstecken, für den eher klassischen Survival-Horror. Das Licht zeigt nur sporadisch den Terror, der uns umgibt und wirft düstere Schatten an die Wände. Die Hintergrundmusik ist intensiv, aber stört zum Glück zu keinem Zeitpunkt des Anspielens.

Einen starken Kontrast dazu bildet die Geschichte rund um Chris Redfield. Der ist ein waschechter Actionheld und Mitglied des Spezialkommandos Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSSA). Mit Waffengewalt

JEDE KAMPAGNE IST IM STIL INDIVIDUELL

säubert es weltweit verseuchte Areale. Durch die vielen Waffen und all die Teamkameraden um uns herum wirkt es eher wie eine Mischung aus Call of Duty und Survival-Horror. Dieser Eindruck wird durch heftige Explosionen, das starke Licht und den pompösen militärischen Soundtrack noch verstärkt. Es wirkt dabei aber erschreckenderweise so, als würden wir einen Zombie-Film von Michael Bay sehen.

Die dritte Kampagne bestreiten wir mit dem europäischen Söldner Jake Muller, der sich auf der Flucht vor einem Riesenmonster namens Ustanak befindet. Jakes Geschichte wird von der Panik und Angst vor dem Unbekannten getragen. Hauptgegner sind J'avo-Mutanten. Die spinnen sich, statt wie jeder anständige

Spender, um uns das mühselige Klicken durch das Inventar zu ersparen. In nervenaufreibenden Kämpfen ist die schnelle Verfügbarkeit eine willkommene Hilfe. Zudem können Kräuter auch zu Pillen kombiniert werden, weshalb wir vor der Frage stehen, ob wir lieber direkte Erste Hilfe brauchen oder langfristig planen.

Veränderungen gibt es aber nicht nur bei der Steuerung, sondern vor allem in der Art und Weise, wie die Handlung vorangetrieben wird. Statt einer einzigen Mammut-Story gibt es vier kleinere und kürzere. Es war Capcoms Wunsch, mit mehr Charakteren einen anderen Fokus zu schaffen. Jeder der Handlungsstränge soll durch einen eigenen Stil und Charakter eine andere Atmosphäre bieten. Mit sieben Charakteren erleben wir jeweils zu zweit die ersten drei Kampagnen und schalten dann eine vierte Story frei, die wir mit Ada Wong ausnahmsweise alleine meistern.

Obwohl die Anzahl der Charaktere recht hoch ist, sucht man Unterschiede bei den Spielmechaniken mit der Lupe. Alle Figuren sind mit dem gleichen Arsenal ausgerüstet – Das



DIE GANZE ZEIT ANGST

Capcoms Trio für visuelle Effekte über Moral, Gewalt und subtile Technik

Hat euch ein Effekt oder eine Szene des Spiels selbst richtig angeekelt?

- Takano: Sogar eine Menge! Besonders die mit Zombies, denn in technischer Hinsicht erreichen wir einen Detailgrad von verwesenden und zerfallenden Körpern, den wir vorher nicht erreichen konnten.
- Miyazaki: Klar, alles, was wir praktisch die ganze Zeit gesehen haben, waren gefoltete Körper, Waffen, die sich in rohes Fleisch bohrten und das direkt vor unserem Gesicht am Monitor. Das war wirklich widerlich! Und die ganze Zeit denkst du: „Oh man ... Wartet nur, bis die Tester das sehen.“ Wir hatten wirklich die ganze Zeit Angst vor unserem eigenen Werk.

Hattet ihr je das Gefühl, eine moralische Grenze zu übertreten? Dachtet ihr vielleicht daran, es übertrieben zu haben, und dass es zu entwürdigend oder eklig sein könnte?

- Takano: Es gab eine Reihe von Szenen, bei denen wir das, was wir eigentlich geplant hatten, abschwächen mussten. Zum Beispiel die Zombies – der Effekt, den wir eigentlich für ihre Gesichter und Köpfe kreierte hatten, war am Ende einfach ein bisschen zu viel.

Die Serie wurde wegen der rohen Gewalt schon oft als eine der widerlichststen überhaupt angesehen. Woher kommt die Inspiration für den Horror in Resident Evil 6?

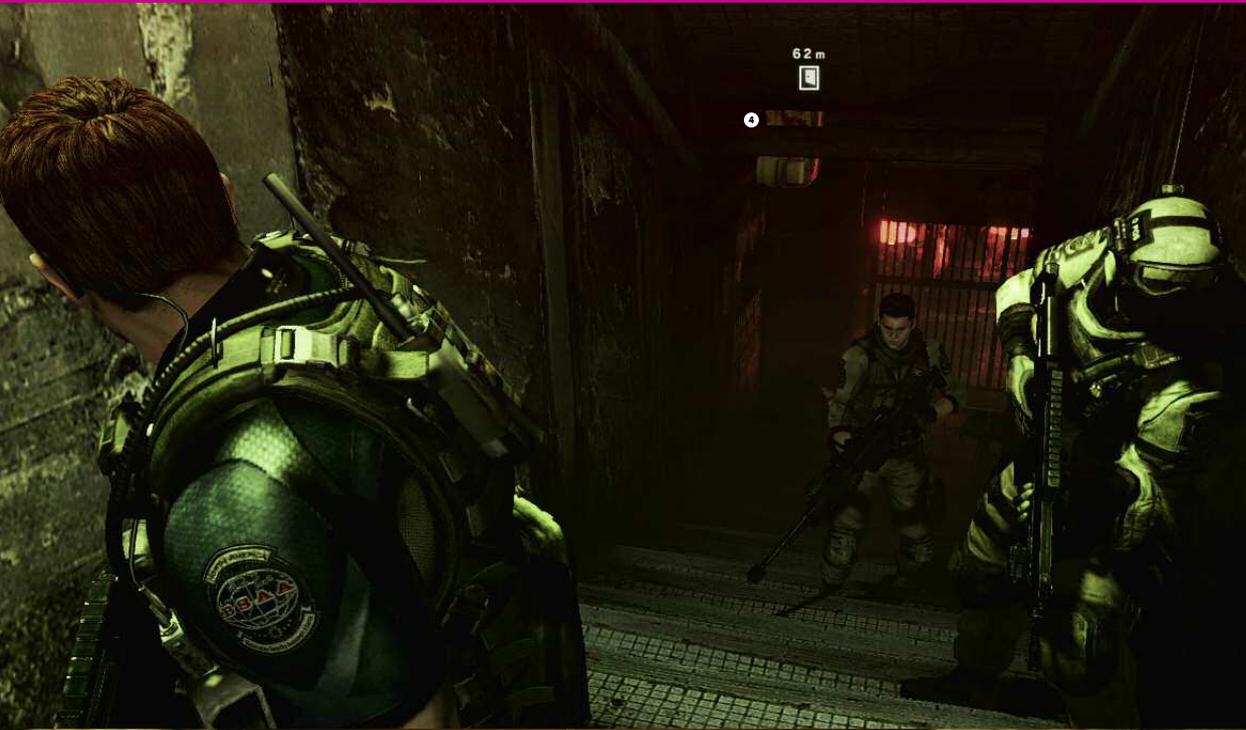
- Takano: Wir haben uns ganz offensichtlich von Mangas und Horror-Filmen inspirieren lassen, die wir selbst gern lesen und ansehen. Wir hatten mit Resident Evil 6 aber nicht einfach nur das Ziel, so widerlich und abstoßend wie möglich zu sein. Alle Effekte müssen in die Geschichte der Serie passen und sie unterstützen.

Schocker sind einfach, aber die subtilen Effekte spielen ebenso eine Rolle für die gruselige Atmosphäre. Was war der schwerste Teil, um die richtigen Mittel und Wege zu finden?

- Takano: Ja, das ist ganz richtig. Unterschwellige Sachen sind extrem wichtig, obwohl der Spieler sie fast nie wahrnimmt. Das beste Beispiel dafür ist der Einsatz von Licht im Spiel. Wir sind nicht an Fotorealismus interessiert, was die Lichteffekte betrifft. Stattdessen haben wir das Licht so eingesetzt, dass es der Kamera folgt. Das erleichtert dem Spieler das Erkennen der Silhouetten von Zombies, das Einschätzen von Entfernungen und so weiter. Diese Art der Beleuchtung nennt man auch „Geisterlicht“, weil es von unten nach oben strahlt und so die Gesichter der ohnehin schon gruseligen Zombies noch angsteinflößender wirken lässt. Wer diesen Effekt nicht kennt, wird ihn auch kaum wahrnehmen. Trotzdem ist diese Art von Detail wichtig, um den Spieler in die richtige Stimmung zu versetzen.

Jedes Projekt endet damit, dass etwas Geliebtes geopfert werden muss. Welcher Schnitt hat euch am meisten geschmerzt?

- Miyazaki: Da gab es diese eine Zombie-Episode, die wir unbedingt drin haben wollten. Am Ende mussten wir sie doch rausschneiden und das aus gutem Grund. Die Umsetzung dieser Geschichte hätte die Veröffentlichung um mindestens ein ganzes Jahr hinausgeschoben!
- Fuki: Schmerzhaft waren für mich die großen Gegner. Wir haben schon eine Menge Monster im Spiel untergebracht, aber wir hätten noch viele in der Hinterhand gehabt. Einige waren aber so groß, dass die Konsole beim Laden jedes Mal abstürzte. Wäre trotzdem toll gewesen, sie in Aktion zu sehen!



Gegner zu sterben, in einen Kokon ein und mutieren. Anders gesagt, wenn es uns gelingt, einen J'avo niederzuringen, gräbt er sich sein eigenes Grab und verlässt den Körper, nur um

RESIDENT EVIL 6 ÜBERZEUGT AUCH OHNE INNOVATION

einer noch stärkeren Mutation Platz zu machen. Nicht gerade die erfreulichste Aussicht.

Nach Abschluss der drei Hauptkampagnen wird eine vierte freigeschaltet. Ada Wong, eine Doppelagentin, arbeitet selbstständig und nutzt

lieber ihren Verstand, als blindlings mit der Pistole in die Massen zu schießen. Die Kampagne der mysteriösen Femme Fatale fordert von uns ebenso Köpfchen. Untote werden in Sicherheitskästen geworfen, um Türen zu öffnen und Schlüssel finden sich in den Gedärmen von Mutanten. Diese Rätsel verändern auf sehr angenehme Art das Tempo, obwohl sie leider oft zu leicht zu lösen sind.

Und so hat jede Kampagne ihre eigene Geschichte und dennoch sind alle durch verschiedene Geschehnisse miteinander verknüpft. Wir erleben beispielsweise Ada, wie sie Leon und Helena hilft, einen Mutanten-Boss zu besiegen, bevor sie wieder verschwindet und die eigene Reise fortsetzt. Es ist sehr wahrscheinlich, dass es gerade gegen Ende hin viele solcher Überschneidungen geben wird, die dann Fragen zu Allianzen, Zielen und

Wendungen in der Geschichte beantworten. Und die Kampagnen in unterschiedliche Teile aufzusplitten ist ein kluger Kniff, Atmosphäre und Spielerfahrung immer wieder zu verändern.

Wie man sich denken kann, wenn jede Kampagne von zwei Charakteren absolviert wird, wurde Resident Evil 6 von Anfang an als Koop-Spiel konzipiert. Mit Ausnahme von Ada wird jeder Held von einem vertrauenswürdigen Partner begleitet, der für ihn durch die Hölle und wieder zurück gehen würde. Doch obwohl die KI dabei einen überraschend effizienten Job macht, ist ihr Einsatz kein Ersatz für die Jagd auf Zombies mit einem Freund.

Der Koop-Modus ist jedoch nicht die einzige Möglichkeit gemeinsam zu spielen. Es gibt zudem den Agent Hunt-Modus, der für mich eine der schönsten Überraschungen der Serie ist. In dieser Variante können wir in die



Haut unserer Gegner schlüpfen und selbst eines der abscheulichen Monster werden, die uns sonst das Leben schwer machen. Weil uns dann aber ein unerbittlicher Durst nach Blut überkommt, geht es auf die Suche. Und wo könnten wir das besser finden als in der Einzelspieler-Kampagne eines anderen Spielers? Locker steigen wir in dessen Spiel ein und machen uns auf die Jagd. Mit anderen Worten gesagt, der Agent Hunt-Modus ermöglicht uns, die Ängste und Leiden anderer Spieler noch zusätzlich zu verschlimmern.

Während des Anspielens hatten wir leider nur die Möglichkeit, in eine der Kampagnen einzusteigen. Der Modus ist jedoch für alle Hauptgeschichten verfügbar. Während nun Jake Muller und seine Begleiterin Sherry durch die dunklen Straßen hetzen und versuchen, heil an Massen von J'avos Mutanten vorbeizukommen

oder sie mit Macheten und Maschinenpistolen aus dem Weg zu räumen, ist unter den Feinden genau ein menschlicher Spieler. Sie wissen nicht wer und es ist auch nicht ersichtlich.

Das wunderbare an diesem Modus ist schlicht, dass er darauf basiert, wie grausam und teuflisch Menschen sein können. Und da bilde ich keine Ausnahme. Nachdem ich als J'avo getötet wurde, besitze ich als mutierte Version nun einen riesigen Tentakelarm, mit dem ich Jake ohne Mühe aus großer Entfernung Schaden zufügen oder ihn greifen und zu mir ziehen könnte. Stattdessen aber verstecke ich mich hinter Kisten und lauere auf den Spieler, der mit diesem Hinterhalt sicher nicht rechnet.

Die Kombination aus entstehender Paranoia und der Folter anderer Spieler macht diesen Modus zu einem wunderbaren Erlebnis, das gerade zwischen den Hauptkampagnen für

● KOOP-MODUS

Die Kampagne kann allein gespielt werden, aber die gemeinsame Planung über das weitere Vorgehen oder die Verteilung von Vorräten macht natürlich mehr Spaß.

● SELBST ZOMBIE SEIN

Im Agent Hunt-Modus sind wir der Zombie und jagen andere Spieler, während sie die Kampagne spielen. Wird ein Spieler in Form eines Monsters getötet, mutiert er entweder in eine andere Form des J'avos oder wird einfach an einem zufälligen Ort wiederbelebt. Dadurch erhöht sich der Schwierigkeitsgrad enorm.

Abwechslung sorgt. Dieser Mix ist aber nicht für jeden Spieler etwas. Daher können all jene den Einstieg anderer Spieler deaktivieren, die lieber in Ruhe und Frieden ihre Missionen bestreiten.

Meine Erwartungen wurden übertroffen und das auch ohne große Innovation. Resident Evil 6 jagt mir zwar keine Angst ein, aber es erzeugt Panik. Ich bin froh, dass Capcom sich endlich entschlossen hat, das alte Gameplay abzulegen und sich nun mehr an Action orientiert. Die Kombination aus grotesker Gewalt, fiesen Monstern und paranoider Action hat mir bisher ein tolles Erlebnis bereitet. Dabei sind die Gegner immer in der Überzahl, doch selbst ein einzelner Untoter kann uns gefährlich werden. Die Munition ist immer knapp und wir sterben sicher mehr als nur einmal. Und das obwohl unsere Helden nun gelernt haben in Deckung zu gehen.

Jori Virtanen

Vorschau



WINTER 2012

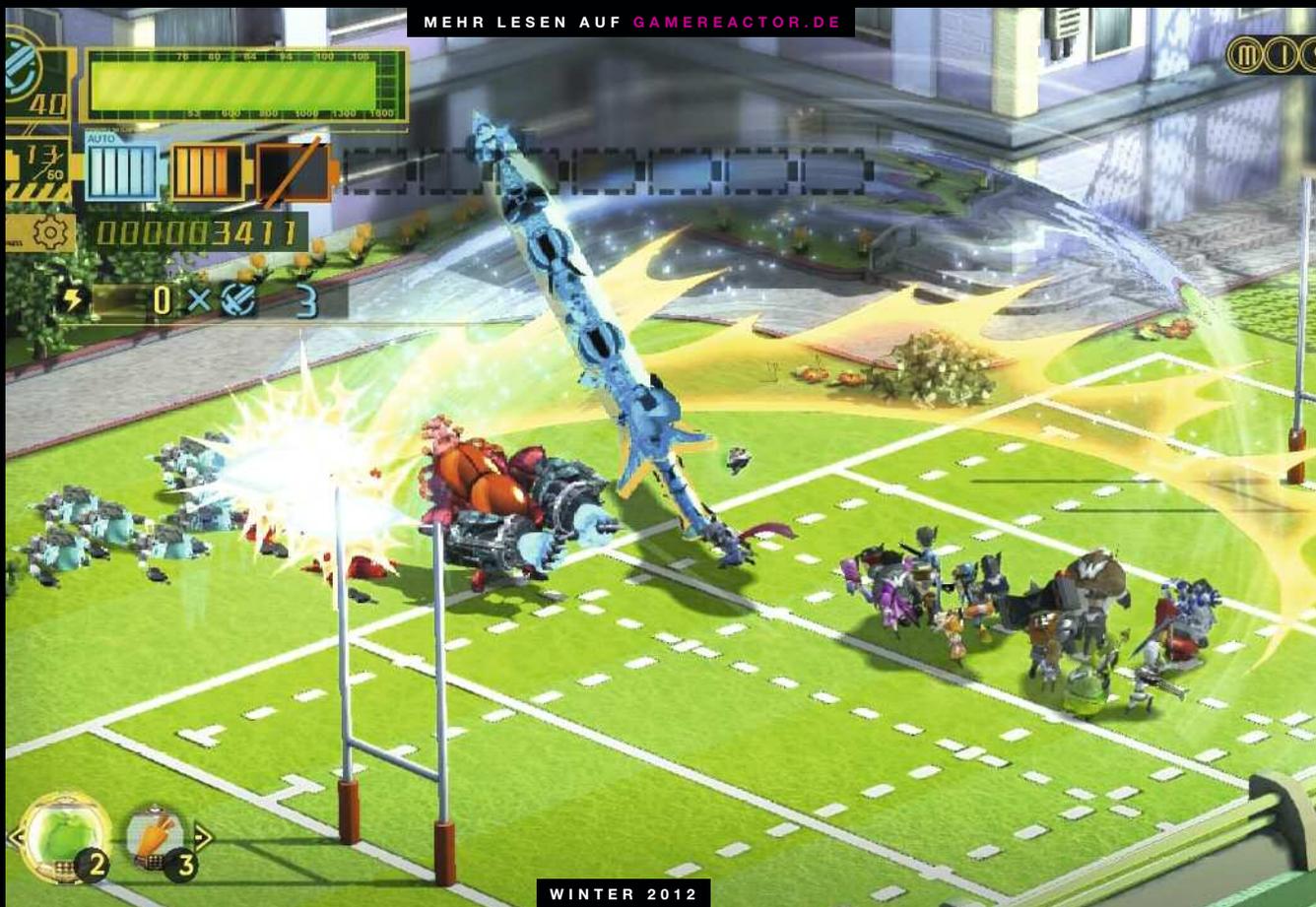
ZOMBIE U

System **Wii U** Entwickler & Publisher Ubisoft
Genre Action

ES IST EINE MISCHUNG aus Solo-Abenteurer und Multiplayer. Auf den ersten Blick wirkt das Game wie eine dreiste Interpretation der Left 4 Dead-Reihe. Aber die Level sind detaillierter gebaut und optisch eigenständig. Wir haben verschiedene Schuss- und Schlagwaffen dabei, um unsere untoten Freunde zu richten. Es sind nur wenige, aber ihre Mischung aus klassisch langsam wankenden und extrem schnellen Zombies ist ... nun ja: tödlich. Für die Wii U wurden spannende Spielmechaniken erdacht. Zum Knacken von Schlössern oder für das Durchsuchen von Rucksäcken halten wir das Wii U-Gamepad auf Augenhöhe vor den TV-Schirm, ebenso wie zum Snipern. Dadurch sehen wir auf dem kleinen Display eine neue Welt, die immer wieder witzige und heftige Schockmomente liefert.

Christian Gaca

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



WINTER 2012

PROJECT P-100

System **Wii U** Entwickler Platinum Games
Publisher Nintendo Genre Action

DAS JAPANISCHE STUDIO PLATINUM GAMES hat uns mit Bayonetta und Vanquish zwei wunderbare Spiele geschenkt. Für Nintendo sitzen sie nun an Project P-100, einem der wenigen Starttitel der Wii U, mit dem auf den ersten Blick kaum jemand etwas anfangen kann.

Das Spiel zu beschreiben, fällt ein bisschen schwer. Es ist wohl am ehesten eine absurde, hektische Mischung aus Pikmin, Streets of Rage und God of War. Ein klassischer Brawler und dazu offensichtlich eine kunterbunte Reise. Alles wirkt sehr asiatisch überladen, der Bildschirm ist zu keinem Zeitpunkt wirklich leer. Aber das ist kein Problem mehr, sobald man ein paar Minuten gespielt und die herausfordernde Steuerung verinnerlicht hat. Aus der sich drehenden, isometrischen Perspektive schicken wir einen Trupp Helden auf die Reise, um die Welt vor einer außerirdischen Invasion zu retten. Game Director ist Hideki Kamiya, der unter anderem die View-

tiful Joe-Serie verantwortet hat. Das erklärt sofort, warum die Helden Bonzai-Mann, Automaten-Mann oder Toilettenschüssel-Mann aussehen wie kleine Brüder des Action-Helden von Capcom.

Das Gameplay ist auf das Spiel im Trupp fokussiert. Der kann sich quasi nach Belieben organisch verformen. Entweder greifen wir im Schwarm an, sind dann weniger schlagkräftig, laden aber die Batterien für die wichtigen Spezialangriffe auf. Die lassen sich mit Wischgesten auf dem Wii U-Gamepad auslösen. Mit einem Kreis lassen wir die Gruppe zu einer glühenden Faust werden, ein gewischter Pfeil nach oben baut sie zum blauen



16. NOVEMBER 2012

SONIC & ALL-STARS RACING

System 3DS / PC / PS Vita / PS3 / X360 Entwickler Sumo Digital Publisher Sega Genre Rennspiel

DIE GROSSE NEUERUNG versteckt sich im Namen. Sonic & All-Stars Racing Transformed lautet der - denn es dreht sich alles ums Transformieren der Fahrzeuge. Unsere Gefährten passen sich automatisch an die sich ständig verändernden Streckenbedingungen an. Das sorgt für eine ganz neue Tiefe im Spielablauf und der Steuerung. Nun ist nicht mehr nur derjenige der Beste, der möglichst geschickt seine vier Räder ins Ziel lenkt, sondern es gilt auch, sich als Pilot in der Luft und Kapitän auf dem Wasser zu beweisen. Jede Strecke bietet immer mehr als nur einen Weg zum Ziel. Sumo Digital hat viele Arbeitsstunden darauf verwendet, die Rennen mit bis zu acht Spielern so fair wie möglich zu gestalten. Wer sich ein bisschen geschickt anstellt, kann deshalb so ziemlich jeder Attacke seiner Verfolger ausweichen.

Daniel Steinholz



1 SYSTEM IM CHAOS

Project P-100 ist schnelles Knöpfedruckern und viel hektisch, klar - aber es wartet durchaus System im Chaos. Die große Faust lässt sich mit der richtigen Button-Kombination zu einem Street Fighter-Uppercut hinfliegen. Und auch aus der Knarre fliegen mit Training stärkere Energiewellen, die an Ryu Hayabusas Sonic Boom erinnern. Der eigene Trupp lässt sich unterwegs vergrößern, in dem Passanten oder Soldaten gerettet werden, die wir mit einer Kreisbewegung auf dem Gamepad in unsere Mitte holen. Wer das nicht macht, riskiert nicht nur eine schlechte Abschnittswertung, sondern wird auch bei den stärker werdenden Gegnern Probleme bekommen.

Schwert um und eine Ecke zaubert uns eine hübsche, grün leuchtende Pistole. Ganz unten steht immer der Held, der die Spezialwaffe wankend trägt und damit schlägt oder feuert. So lange, bis die Batterien leer sind. Es wird auch einen Vierspieler-Modus geben. Mit vier Gruppen gleichzeitig auf dem Bildschirm wird das Chaos nicht kleiner, der Spielspaß allerdings auch nicht.

In der sehr kurzen Demo durften wir vier Missionen in einem Vorstadtszenario spielen, das an der Blossom City Grundschule startet. Die Welt wird von eigenartigen Aliens und Maschinen bedroht, die wir aus dem Weg schaffen müssen. In kurzen Sequenzen geht es sehr

arcadelastig zur Sache und bereits nach einer Minute steht der erste Zwischenendgegner im Weg. Ist der Mini-Mech erledigt, gibt es sofort einen Checkpoint nebst schnellem Rating der Performance. Und dann

Markenzeichen: Schnell, stylisch und hektisch

geht es sofort weiter. Es wirkt im besten Sinne wie ein Spiel aus der Blütezeit der Spielautomaten. Schnell, stylisch und hektisch - das Platinum Games-Markenzeichen ist fett eingebrannt in dieses interessante Wii U-Spiel.

Das Wii U-Gamepad wird noch anders einbezogen. Mit der heraufbeschworenen Faust müssen wir eine riesige Schraube neben einem Tor drehen, um das zu öffnen. Gehen wir rein, findet das Spiel plötzlich nur auf dem Bildschirm des Gamepads statt und wird zum Third-Person-Actionadventure, während ein kleines Rätsel gelöst werden muss, um auf der anderen Seite der Garage wieder mit loskloppen zu können.

Project P-100 ist die größte Überraschung, das etwas andere, verrückte Spiel. Wir wollen mehr davon. Schnell bitte, ohne jetzt hektisch zu werden...

Christian Gaca



1 SCHICKER STEAMPUNK

Ein Highlight von Dishonored: Die Maske des Zorns ist eindeutig das schicke Steampunk-Universum von Dunwall City. Die Stadt erinnert an ein London zur Jahrhundertwende aus der Feder von Jules Verne. Die Architektur und die Kostüme entsprechen dem Ende des 19. Jahrhunderts, aber sämtliche Technologien entstammen einer Parallelwelt, in der auch jederzeit die Nautilus auftauchen könnte. In Dunwall dient Wai-O als Energiequelle und im Hafen entdecken wir riesige, hölzerne Schiffe, die bizarrer nicht sein könnten. Auf Deck sind gigantische Wale aufgehängt, die zur Verarbeitung in den Hafen gebracht wurden.



12. OKTOBER 2012

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNIS

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

DER GESCHASSTE LEIBWÄCHTER Corvo Atano beherrscht ein beeindruckendes Arsenal an Waffen. Ob einhändige Armbrust, Duellpistole, Minen oder Haftgranaten - der flinke Held mit der Maske stellt sich problemlos auch

einer größeren Zahl an Feinden. Zusätzlich hält er in der rechten Hand stets ein entweder sehr großes Messer oder eben ein besonders kleines Schwert. Im Laufe des Spiels eignet sich Corvo eine Reihe übernatürlicher Fähigkeiten an, die einem im Umgang mit den diversen Szenarien nahezu unendliche Möglichkeiten verschaffen.

Der agile Ex-Leibwächter klettert gerne in der Welt rum und wird dabei von der Blink-Fähigkeit unterstützt, die ihn über kurze Distanzen teleportieren lässt und bestens dazu geeignet ist, die Wachen auszutricksen oder höhere Ebenen zu erklimmen. Er kann auch für kurze Zeit den Geist lebender Wesen kontrollieren und so allerlei Schabernack treiben. Ob man nun Passagen

unbemerkt begehen will oder einen Wachposten in den Selbstmord schicken möchte - die Fähigkeit regt zu interessanten Experimenten an. Und es gibt reichlich andere Spielereien, um uns die Spielzeit zu versüßen im Action-Abenteuer aus der Egoperspektive. Die zahllosen Lösungsmöglichkeiten für die einzelnen Abschnitte in dem neo-viktorianischen Parallel-Universum servieren uns eine einzigartige Spielerfahrung. Hier wird das Spiel zu einem wahren Sandkasten, in dem wir der Fantasie freien Lauf lassen dürfen. Verstecken, Klettern, Fangen und Killen - ein wahrer Spielplatz für Erwachsene.

Das von uns angespielte Segment befindet sich ungefähr in der Mitte des Abenteuers. Natürlich wurden hier



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



2 LEGENDÄRE STADT

Der Eingang zur Stadt ist ein beeindruckender Fahrstuhl, der nach dem Prinzip einer Schiffsschleuse funktioniert. Um die Plattform nach oben zu bewegen, schießen endlose Wassermassen in den Schacht. Die Welt von Dishonored hat Viktor Antonov entworfen, der auch die legendäre City 17 von Half-Life 2 kreiert hat. Dunwall ist in jedem Fall ein sehr interessanter Ort, in dem es viel zu entdecken gibt und der einen fantastischen Hintergrund für Corvos viele Abenteuer bietet.

alle Fähigkeiten zum Ausprobieren freigeschaltet, die im eigentlichen Spiel erst langsam erlernt und verbessert werden müssen. Wir sollen nun den Chef-Physiker des mysteriösen Regimes entführen, das die Menschen unterdrückt. Vor dessen Haus lungern ein paar ziemlich bedrohliche Wachen rum.

Um ein erstes Gefühl für die Waffen zu bekommen, verzichte ich auf Schleichenlagen und gehe die Typen mit der Armbrust an. Also kurz die Zeit anhalten, das hat unser Held nämlich auch auf Lager, die tödlichen Pfeile auf die Reise schicken und Sekunden später fallen die Wachen wie vom Blitz getroffen um. Einen Wachposten muss ich übersehen haben, aber das ist kein Problem.

Mit einem Tastendruck wird das Spiel kurz pausiert und man hat im großen Rad der Fähigkeiten wirklich die Qual der Wahl, wie man in absolvieren kann.

Ich entscheide mich für den fiesen Rattenschwarm, um kurze Zeit später zu lernen, dass die Biester sich auch bestens eignen, um Spuren zu verwischen. Die Ratten nagen sofort an den zuvor erledigten Wachen, statt den Angreifer zu attackieren, der jetzt doch Bekanntschaft mit meinem Messer macht. Dabei rollen Köpfe und an Blut wird nicht gespart. Trotzdem wird die deutsche Version ungeschnitten erscheinen.

Ein Schalterrätsel später sind die Zivilisten befreit und verraten mir zum Dank eine Safe-Kombination.

Kleine Rätsel und Mini-Quests warten an jeder Ecke und sorgen für das nötige Kleingeld, um unsere Fähigkeiten aufzubessern. Corvo erreicht sein Opfer trotz des lauten Entrees nun leise und unerkannt. Sekunden später ist der Physiker bewusstlos ... jetzt nur noch entkommen! Auf dem Weg zum rettenden Ruderboot patrouilliert aber ein Tall-Boy, eine Art Roboter auf riesigen Stelzen, der mit explosiven Geschossen ballert. Ein tödlicher Typ, mit Schwächen. Ein paar Haftgranaten an sein ungeschütztes Knie gepappt - und der Weg ist frei. Aber man will nun nur eins: Gleich noch mal spielen und alles anders machen - oder vielleicht doch nur schleichen.

Ingo Delinger



WINTER 2012

TANK! TANK! TANK!

System **Wii U** Entwickler & Publisher Namco Bandai Genre Action

PRODUZENT KUNITO KUMORI gibt gleich zu Beginn zu, dass das Konzept hinter dem Spiel sehr einfach ist und eher einen Casual-Charakter besitzt. Doch Tank! Tank! Tank! ist mehr als das. Hier haben wir einen Third-Person-Shooter vor uns, der sich an Mehrspielergefechten orientiert und uns an unterschiedliche Orte einer Stadt entführt. Dort sollen wir dann wertvolle Objekte aufsammeln, die auf das Schlachtfeld fallen, da sie uns einige Vorteile verschaffen. Man könnte also gut und gerne sagen, dass Tank! Tank! Tank! eine abgedrehte Mischung aus World of Tanks und Super Mario Kart ist. Es ist ein lustiges Spiel, trotzdem bleibt abzuwarten, ob es als Launch-Titel die Herzen der ersten Wii U-Käufer erobern wird, zumal ähnliche Mini-Spiele in Nintendo Land zu finden sind.

Lorenzo Mosna

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



14. OKTOBER 2012

PES 2013

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

FRÜHER VERSPRACH JEDES FUßBALL-SPIEL die absolute Revolution. Heute ist das anders. Heute wissen wir eigentlich nicht so genau, was wirklich neu ist an den Fußball-Titeln. Das soll nicht heißen, dass die Entwickler von Pro Evolution Soccer 2013 gefaulenzt haben. Ganz

im Gegenteil. Es dauert heute eben nur etwas länger, bis wir ihrer Arbeit gewahrt werden. Wer böse ist, könnte zu PES 2013 sagen, dass sich im Vergleich zum Vorgänger so gut wie nichts getan hat. Und tatsächlich sind die Unterschiede zur Vorjahresversion so minimal, dass im ersten Moment gar nicht auffällt, dass es sich um ein neues Spiel handelt.

Noch mehr als im letzten Jahr hat man sich auf die Details in Sachen Steuerung konzentriert. Das ist in erster Linie am deutlich flüssigeren Spiel zu sehen. Dieses läuft gewohnt flink ab, geht nun aber reibungsloser von der Hand. Ein kleiner Dämpfer ist ausgerechnet das

manuelle Passen, das per Schultertaste aktiviert wird. Dank dieses Features sollen wir maximale Kontrolle über den Ball erhalten. Stattdessen drosselt es nur das Spiel, da Pässe deutlich länger aufgeladen werden müssen.

Doch nicht nur Pässe, auch der Schiedsrichter trägt seinen Anteil zum Spielfluss bei. Er wirkt doch weniger kleinlich als noch im Vorgänger und hält so die Zahl der Spielunterbrechungen in Grenzen. Im Umkehrschluss allerdings zeigt sich der Schiedsrichter oftmals viel zu großzügig. Gestreckte Beine in den Oberkörper lässt der Mann ungeahndet. Im Gegenzug dazu zeigt er bei sehr unspektakulären Fouls gerne mal eine Karte. Solche



4. OKTOBER 2012

ANNO 2070: TIEFSEE

System PC Entwickler Blue Byte
 Publisher Ubisoft Genre Simulation

ES GEHT WEITER AUF TAUCHGANG. In der ersten, großen Erweiterung führt Blue Byte die Genies ein. Die neue, anspruchsvolle Zivilisationsstufe der blonden Jünglinge ermöglicht Zugang zu neuen Technologien wie dem Energietransmitter, der im Meer gewonnene geothermische Energie an unsere Inseln verteilt. Und es gibt die erste vierstufige Produktionskette. Am besten baut sich die auf, wenn wir durch ein Monument den kompletten Bauradius einer Insel erschlossen haben. Freuen dürfen wir uns auch auf die Rückkehr des Aktienhandels, mit dem wir anderen das Land wegkaufen können. Neuerdings verdienen wir durch Devisen aber am Erfolg der Widersacher mit – und sie auch an unserem. Der kann sich nach einem Tsunami aber schnell in Luft auflösen. Zum Ausgleich gibt es viele neue Gebäude, Güter und Fahrzeuge.

Wiebke Westphal



1 TRAININGSLAGER
 Gleich zu Beginn bietet uns das Spiel den Gebrauch des Trainingsmodus' an. Dieser fällt sehr ordentlich und ausführend aus, bringt einen mit seiner peniblen Art aber doch recht schnell in Rage. Der schwer zu haltende Knöchelschuss beispielsweise ist in seiner Ausführung eigentlich sehr leicht. Schuss aufladen und noch mal kurz die Schusstaste antippen, wenn der Spieler den Ball trifft. Das gelingt recht schnell und die Bälle fliegen unhaltbar ins Tor, doch bestanden habe ich die Prüfung damit nicht. Warum, ist mir immer noch schleierhaft.

Situationen bringen Fernseher und Inneneinrichtung akut in Gefahr vor heranfliegenden Controllern. Aber: Das letzte PES bot in der Preview-Version auch deutlich größere Ärgernisse in Sachen Fehlentscheidungen, die zum Release verschwunden waren. Das wird schon.

In Sachen Optik sorgen die äußerst starren Mimiken der Spieler für etwas Irritation. Sollte es PES 2013 hier tatsächlich vermässeln, wäre das mehr als schade. Die schicken Gesichter waren ein dicker Pluspunkt in Sachen Authentizität. Die verbesserten Animationen sind dagegen leicht zu erkennen und fallen besonders in Zweikämpfen auf. Prädikat: sehr hübsch.

Auffällig ist, dass der Schwierigkeitsgrad deutlich herabgesetzt wurde. Es mag sich hier vielleicht nur um ein Phänomen der Preview-Version handeln, doch die Leichtigkeit, mit der manche Gegner auf schwierigster

Verbesserte Animationen und Ärger mit den Details

Stufe besiegt wurden, war sehr erschreckend. Nachdem die Laufwege der computergesteuerten Spieler bereits im letzten Jahr ein Update bekommen haben, sollten sie für das PES 13 weiter verbessert werden. Sichtbar ist

das allerdings nicht. Die Probleme gehen bereits mit dem Abseits los, in dem sich einige Spieler unheimlich wohl zu fühlen scheinen. In anderen Fällen bleiben Mitspieler völlig unverhofft vor dem Strafraum stehen, statt sich weiter für einen Pass freizulaufen. Selbst die offensichtlichsten Laufwege lassen sie ungenutzt. Wer sie mit dem neuen Teammate-Control selbst steuern will, kann das versuchen. PES 2013 ist noch von vielen kleinen Fehlern durchzogen, die vom ansonsten sehr vielversprechenden Spiel ablenken. Nur die Künstliche Intelligenz der Mitspieler macht derzeit echte Sorgen.

David Moschini

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

System **PC / PS3 / PS Vita / Xbox 360** Entwickler **Criterion Games**
Publisher **Electronic Arts** Genre **Rennspiel**

SCHON BEVOR CRITERION WUSSTE, dass Need for Speed: Hot Pursuit ein Erfolg werden würde, begann die Entwicklung von Most Wanted. „Nachdem wir uns für die Need for Speed-Marke zusammenfanden, überlegten wir, welche Spiele wir machen wollten. Da stachen

sofort Hot Pursuit und Most Wanted heraus“, erzählt uns Senior Producer Matt Webster. „Und obwohl es bei den beiden darum geht, mit Autos zu fahren, sind es zwei grundverschiedene Spiele. Wir wollten den Criterion-Stempel draufdrücken. Doch das sollte man nicht falsch verstehen. Wir machen keine Fortsetzungen für die Spiele von anderen Leuten. Wir haben das Gefühl, die Need for Speed-Reihe muss sich erneuern. Und wir sind dabei, das zu tun - wieder einmal“, fährt er fort.

Wir finden unser Traumfahrzeug und fahren es – das ist auch schon das Spielprinzip. Aber so einfach, wie das klingt, ist es nicht. Denn auf unseren Streifzügen müssen wir natürlich auch die Polizei im Auge behalten. Die ist auf Autodiebe nicht besonders gut zu sprechen.

Kein Wunder, auf der Jagd nach dem besten fahrbaren Untersatz zerstören wir hunderte Scheiben und Werbetafeln. Glorreich kehrt das bei den Fans beliebte Sammel-Gefühl aus Burnout: Paradise zurück.

Rennen fahren und Aufgaben erfüllen sind meist die Grundlage dafür, um neue Autos freizuschalten. Warum distanziert sich Criterion davon? Creative Director Craig Sullivan erklärt das so: „Wir wollen, dass jeder das bekommt, was er will. Wer hat schon Zeit, stundenlang in Kurven zu schlittern, nur um an tolle Autos zu kommen? Das klingt für mich nicht nach Spaß.“

Und deswegen verfolgt Criterion ein anderes Ziel: „In Most Wanted kann man sein Lieblingsauto in unter 15 Minuten nach dem Spielstart fahren. Und es ist egal, ob

30. OKTOBER 2012



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



man sich dann dafür entscheidet, Rennen zu fahren, Sprünge zu machen, Gegenstände zu sammeln oder einfach nur in der Gegend herumzufahren. Zudem prämiieren wir jede gefahrene Meile mit Speed-Punkten, die man dann mit Freunden vergleichen kann. Mit Autolog 2 lässt sich das alles verfolgen und vergleichen.“

Das Gameplay ist ein ziemlich solider Mix aus hohem Tempo, langen Drifts und gelegentlichem Gebrauch der Handbremse. Das geht so lange gut, bis wir dann doch unausweichlich einen Crash hinlegen - der natürlich spektakulär inszeniert wird. „Geländestrecken wird es ebenfalls geben und die zwingen den Spieler dazu, ihren Fahrstil anzupassen“, erklärt Webster. Dank des immer verfügbaren Menü-Systems,

das sich Easy Drive nennt, stellen wir auch die Bereifung schnell auf die veränderten Bodenbedingungen ein. Mithilfe von Easy Drive springen wir aber auch in offene Events und orten einmal gefundene Fahrzeuge an anderen Plätzen. Diesmal ist zudem deutlich die Schwere der Fahrzeuge spürbar. Criterion pflegt eben einen ganz anderen, ganz neuen und eigenen Umgang mit den grundsätzlichen Mechaniken des Spiels.

Der Mehrspielermodus bietet Unmengen an Events und Rennen, die in kleineren Grüppchen zusammengefasst wurden. Während des kurzen Abstechers in den Multiplayer stellten ich und etwa ein Dutzend anderer Fahrer uns normalen Rennen, Weitsprung-Events und Drifting-Herausforderungen. Der Kniff dabei ist, dass wir

Gegnern ziemlich auf die Nerven gehen können oder sie komplett abdrängen. Wenn ein Spieler von der Rangliste fliegt, heißt das aber nicht, dass er aus dem Rennen ausscheidet. Er kann es uns noch heimzahlen. Das klingt hektisch und brutal und genau das ist es auch.

Craig Sullivan bringt seine Vision und die seines Teams dann ziemlich auf den Punkt. Als ich frage, ob es auch einen Modus für jene geben wird, die nicht gerade auf Randalen aus sind, antwortet er nur: „Nein, unser Spiel ist kein Rennspiel, in dem alle Fahrer friedlich und nett in einer Reihe fahren. Es ist Most Wanted.“ Das ist mal eine klare Ansage. Dann heißt es also, den Gurt fest ziehen und Blech an Blech reiben lassen.

Erik Rahja



1 DER WEG IST DAS ZIEL

Mit Speed-Punkten, die wir für jede gefahrene Meile bekommen, werden Einzel- und Mehrspielermodus verknüpft. Sie sind Währung und Erfahrung in einem. Je mehr Punkte wir verdienen, desto höher steigt unser Rang auf der Most Wanted-Liste in der Solo-Kampagne und im Vergleich zu Freunden. Zudem schalten wir neue Events und Verbesserungen für Autos frei.

2 NOSTALGIE

Fans des gleichnamigen Titels von 2005 werden bereits in den ersten Minuten eine Huldigung an den Vorgänger erleben. Unser erstes Auto ist ein BMW M3 – das gleiche Auto, mit dem wir schon vor sieben Jahren gestartet sind!





1. Quartal 2013

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Obsidian Entertainment Publisher THQ Genre Rollenspiel

DIE KINDER VON SOUTH PARK spielen ein Rollenspiel. Cartman berichtet dramatisch, dass ihre geliebte Stadt von Goblins, Hippies, Vampiren und anderen Kreaturen überrannt und zerstört wurde. Nur ein wahrer Held kann die Stadt jetzt noch retten. Und genau hier kommen wir ins Spiel. Denn dieses neue Kind in South Park, das sind wir. Der Grafikstil mag, um es mit Matt Stones Worten auszudrücken, „beschissen“ sein, aber in seiner Einfachheit ist er schlicht großartig. Obsidian und die South Park-Schöpfer zeigen uns ein wirklich vielversprechendes Spiel. Der Humor, der Stil und das Kampfsystem entsprechen genau unseren Vorstellungen. Doch nun muss auch die Geschichte überzeugen und uns bleibt nichts anderes übrig, als abzuwarten, ob die uns über die gesamte Länge fesseln wird.

Jonas Elfving

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



5. MÄRZ 2013

TOMB RAIDER

System **Mac / PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Crystal Dynamics Publisher Square Enix Genre Action

DIE VIDEOSPIEL-IKONE DER NEUNZIGER Jahre erfindet sich neu, denn Tomb Raider soll nicht nur einfach das Prequel zu Lara Crofts Abenteuern werden. Diese Generalüberholung hat die Serie bitter nötig gehabt. Videospiele haben sich in den vergangenen sechzehn

Jahren stark weiterentwickelt und Lara musste schon längst die Krone der Schatzjäger an Nathan Drake und die beliebte Uncharted-Reihe weiterreichen.

Das neue Tomb Raider stellt uns die junge Lara Croft vor. Nach ihrem College-Abschluss geht die Archäologin auf ihre erste große Fahrt mit dem Forschungsschiff Endurance und erleidet bei einem heftigen Sturm im Pazifik Schiffbruch. Wir spielen den Level direkt im Anschluss an die Geschehnisse. Lara hat sich von ihren Häschern befreit und sucht auf der tropischen Insel nach der restlichen Besatzung. Verängstigt und verletzt bahnt sie sich ihren Weg entlang einer Steilküste. Das

neue Tomb Raider soll zeigen, wie Lara zu der Figur wird, die wir kennen.

Am nächsten Tag findet Lara ihre neue Waffe und geht im atmosphärisch sehr schönen tropischen Dschungel mit Pfeil und Bogen auf die Jagd. Kurze Zeit später weidet sie mitleidig ihren ersten Hirsch aus. Immer wieder zeigen kleine Zwischensequenzen ihre Leiden und Schmerzen. In wenigen Tagen wird sie zum ersten Mal einen Menschen töten, denn einsam ist die Insel nicht. Es scheint andere, extrem gewalttätige Gruppen von Schiffbrüchigen zu geben. Das Szenario erinnert an die Fernsehserie Lost.

MIGHT & MAGIC: DUEL OF CHAMPIONS

System PC / IOS Entwickler Ubisoft Quebec
Publisher Ubisoft Genre Strategie



UBISOFT VERLÄNGERT NOCH EINE MARKE ins Free-to-Play-Universum - dieses Mal für PC und Ipad. Hier wird das klassische Might & Magic-Spielprinzip in die zweite Dimension versetzt. Statt mit animierten Einheiten wird nun mit detailreich illustrierten Karten gekämpft, aber die rundenbasierten Kämpfe mit Angriffen und Zaubern bleiben erhalten. Die Fraktionen des Universums haben jeweils vier Helden, die dann noch mal die Karten beeinflussen und so dafür sorgen, das kaum ein Deck dem anderen gleichen wird. Die käuflichen Booster-Packs sollen den Aufbau des Decks beschleunigen, aber alle Karten können freigespielt werden. Das sollte dafür sorgen, dass Siege nicht erkauf werden. Ein besonderes Feature von Might & Magic: Duel of Champions wird das Cross-Play zwischen PC und Ipad sein.

Ingo Delinger



1 ERKUNDUNGSTRIPS
Die Umgebung der Camps ist offener gestaltet als die eigentlichen Level und lädt uns zu Erkundungstrips ein, auf denen kleine Geheimnisse und Artefakte auf ihre Entdeckung warten. Die kleinen Areale sehen selbst in dieser frühen Version des Spiels schon wirklich großartig aus und mit schicken Effekten wird wahrlich nicht gezeigt. Die Fackeln flackern realistisch im Wind und die ganze Pflanzenwelt des tropischen Dschungels weiß zu beeindrucken. Bei dem Tropensturm spürt man förmlich die schwüle Luft. Als Lara später durchnässt am Feuer sitzt, will man sich fast selbst die Hände an ihrem Lagerfeuer wärmen.

Für das Erlegen und Ausweiden von Wild oder das Durchstöbern von Kisten erhält Lara Erfahrungspunkte beziehungsweise Material, um Waffen zu verbessern. An den kleinen Lagerfeuer-Camps auf der Insel können die so erlangten Punkte dann in Upgrades der Waffen und ihrer Fähigkeiten investiert werden. Tomb Raider wird mit Sicherheit kein Rollenspiel, aber so wird auch schön verdeutlicht, wie Lara nach und nach neue Fähigkeiten erlernt und zu einer echten Überlebenskünstlerin wird. Die provisorische Axt wird mit gefundenen Gegenständen so stabil, dass sie jetzt stark genug ist, um einen Tür-Mechanismus zu aktivieren. Ihre Erfahrungspunkte

ermöglichen es ihr, wilde Tiere einfacher zu entdecken oder ihre abgeschossenen Pfeile zurück zu erlangen.

Die Präsentation und Atmosphäre von Tomb Raider hat definitiv Kinoqualität, aber wie es um das Gameplay

Fordernde Kletterpassagen waren fast gar nicht dabei

steht, lässt sich nach der Vorführung nur schwer sagen. Kleine, wenig komplexe Quicktime-Events überzeugen nicht wirklich. Der Bogen scheint keine automatische Zielerfassung zu haben, bietet aber mit der Möglichkeit

zum Jagen nichts wirklich Neues. Fordernde Kletterpassagen, fast ein Markenzeichen der Serie, sind erstaunlicherweise gar nicht zu sehen. Am Ende kommt es noch zu einer kleinen Schleich-Einlage im Camp von feindlichen Inselbewohnern.

Optisch ist Tomb Raider ein Spektakel und die Geschichte der kleinen Insel hat viel Potenzial. Der Survival-Horror ohne Aliens oder Zombies ist gut in Szene gesetzt. Bis zum Erscheinungstermin im März 2013 dürfte noch einiges passieren, aber in Bezug auf das Gameplay bleiben wir noch etwas ratlos zurück.

Ingo Delinger



WINTER 2012



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

1 VERWUNDERUNG

Wir wundern uns derzeit noch etwas darüber, warum wir überhaupt auf die Wii U warten mussten. Bisher ist nichts bekannt, das explizit die neue Plattform begründet. Und daher kommt wohl auch ein Teil der Enttäuschung: Pikmin 3 ist ohne Frage lustig, es macht wirklich Spaß, mit den neuen Wesen die Welten zu erforschen und die HD-Grafik ist absolut brillant. Aber warum gab es auf der Wii nur mit einem Aufguss? So haben wir nun das Gefühl, einen nie veröffentlichten Aufguss auf der Wii U zu erleben.



PIKMIN 3

System **Wii U** Entwickler & Publisher Nintendo
Genre Puzzle, Strategie

ENDLICH. AUF PIKMIN 3 WARTEN wir im Grunde seit der Veröffentlichung des Vorgängers, damals im Jahr 2004 für den Gamecube. Erst jetzt ist für Shigeru Miyamoto die Zeit reif. Von Pikmin 3 für die Wii U gibt es nur eine kurze Demo, in der neue Spielmechaniken vorgestellt werden. Im ersten Teil gilt es, in sieben Minuten so viele Früchte wie möglich zu sammeln. Wir sehen die Pikmin in gewohnt grüner Umgebung und kämpfen gegen lustige rote Feinde, die an mutierte Erdbeeren erinnern. Die Pikmin können sich noch immer durch süße Flüssigkeit weiterentwickeln und eine volle Blüte statt eines Blattes am Schopf tragen. Zudem dürfen sie jetzt Brücken

bauen, auch das wird demonstriert. Und natürlich feiern die neuen Pikmin ihre Premiere.

Bisher kennen wir aus dem ersten Spiel die kleinen Typen in den Farben rot, blau und gelb. Im zweiten Teil folgten in den Höhlen violett und weiß. Dazu gesellen sich im dritten Abenteuer nun Stein-Pikmin. Die sind schwer und robust. Sie sind effektiver gegen Gegner mit einem Panzer und können Hindernissen einen schweren Schaden zufügen, wenn wir sie werfen.

Auch diese Elemente waren Teil der ersten Herausforderung. Spinnenartige Gegner besaßen etwa einen Schutz, der erst gebrochen werden musste. Und mit den Stein-Pikmin sind Tore noch nie so schnell gefallen. Ihren wirklich großen Auftritt allerdings hatte die neue Art beim zweiten Teil der Demo in einem Bosskampf. Ein riesiger Ur-Käfer steht uns gegenüber. Dieses Monster läuft quer über das Arena-artige Feld und krabbelt auch ohne Probleme an der Wand entlang. Seine Haut ist mit einer Schutzhülle versehen. Gegen die können die Pik-

min nur wenig ausrichten. Also werfen wir gezielt Stein-Pikmin gegen die einzelnen versiegelten Körperglieder. An den offenen Stellen haften sich die nun roten Pikmin bestens fest und das Biest fällt in Rekordzeit.

Violette und weiße Pikmin soll es übrigens nach einem Kommentar von Entwickler Miyamoto weiterhin geben. Zudem sind pinke Pikmin mit von der Partie, die wohl die Fähigkeit besitzen, fliegen zu können. Und statt Kapitän Olimar gibt es bis zu vier neue Anführer, die verschiedene Teams mit Pikmin anführen können.

Das Wii U-Gamepad soll offensichtlich auch als Steuerungsgerät funktionieren, aber in der Demo war dies noch nicht möglich. Dennoch zeigte es grob eine Karte an, auch wenn wir diese eigentlich überhaupt nicht brauchten. Und es gab eine Abspiel-Funktion, mit der unsere Aktionen aufgezeichnet wurden. Eine nette Idee, aber sicher nichts, für das der zweite Bildschirm unbedingt nötig wäre.

Martin Eiser

GAMEREACTOR DAS MAGAZIN FÜR IPAD

Jetzt die kostenlose App holen

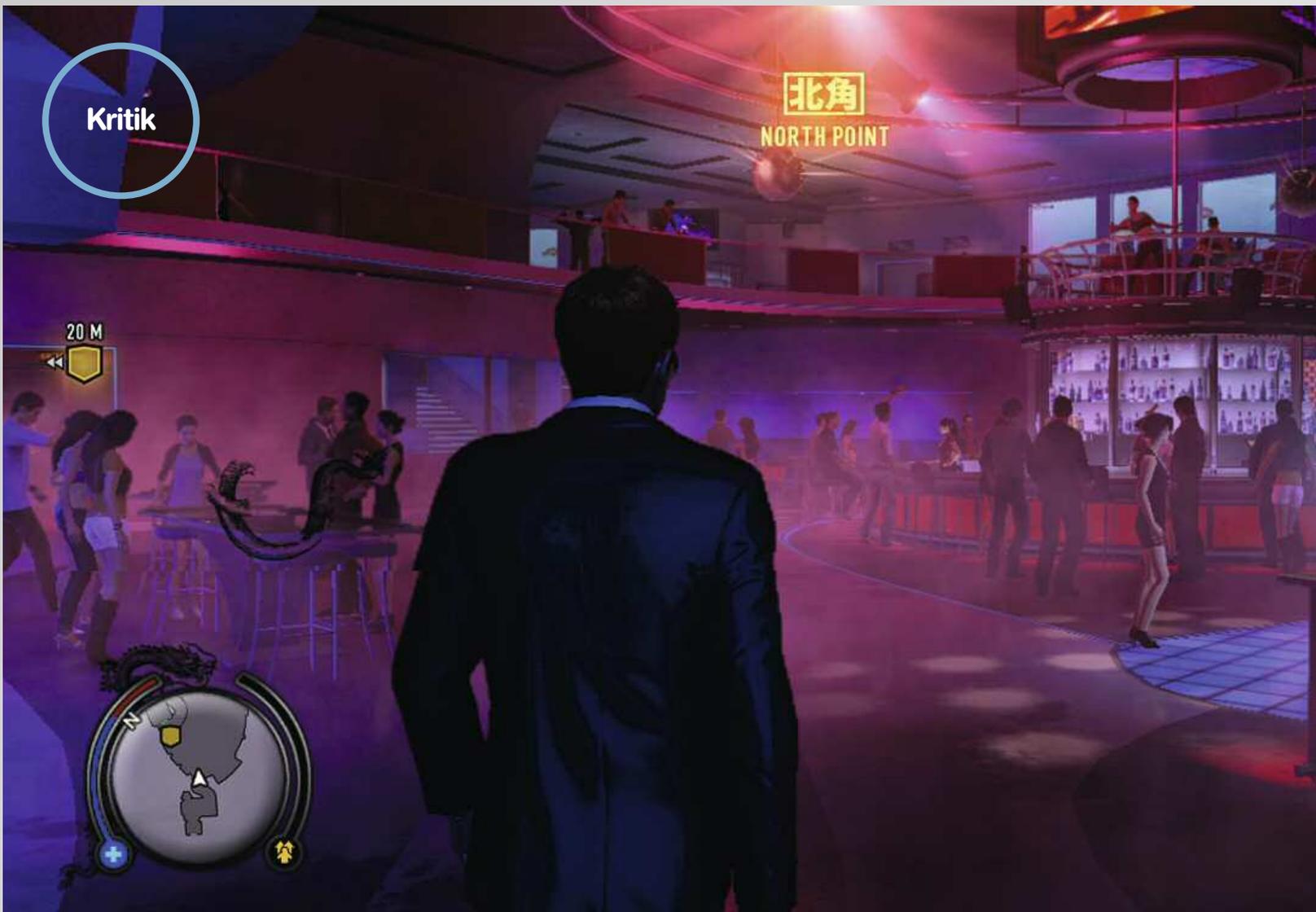


Gamereactor + Ipad

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

Kritik



SLEEPING DOGS

PC PS3 X360

Genre ACTION Entwickler UNITED FRONT GAMES, SQUARE ENIX LONDON STUDIOS Publisher SQUARE ENIX Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 18

Hongkong ist der große und grell-glitzernde Spielplatz für den Antihelden Wei Shen

Wei Shen, was machst du nur? Was ist der richtige Weg? Und wenn kannst du eigentlich vertrauen? Ich bin verspannt. Mein ganzer Rücken schmerzt und ist hart wie ein Brett. Ich hab schon wieder sauschlecht geschlafen, dabei war die Nacht ohnehin nur sehr kurz. Noch dazu in Klamotten - wie eigentlich immer, seitdem ich diesen Job angenommen habe.

Ich wusste, dass es hart wird. Sich als Undercover Cop in den Untergrund von Hongkong einzuschleusen, birgt etliche Gefahren. Ich habe den Vorteil, dass ich mit den Jungs aufgewachsen bin. Ich kenne das Milieu - wie sie sich untereinander verhalten, welche Regeln es gibt und worauf man achten muss. Ich bin der Beste für diesen Job, mit Sicherheit. Da mögen die von der Polizei noch so sehr rumheulen, dass mein Vorgehen extrem sei.

Wenn ich den Jungs nicht authentisch rüber bringe, dass ich einer von ihnen bin, fliege ich auf. Da ist es eben auch mal nötig, härtere Saiten aufzuziehen. Ich habe mir inzwischen mehr als nur eine Verfolgungsjagd mit den Bullen geliefert, habe Geldtransporter überfallen und beim Schutzgeld eintreiben für meinen Red Pole geholfen. Der Schaden, der dabei entstand, war sicherlich nicht unerheblich. Die geringsten Kosten entfallen wahrscheinlich noch auf das ganze Blech, was nun nicht mehr fahrtauglich ist.



ZEITVERTREIB

Sleeping Dogs bietet eine Menge Abwechslung bei den Aufgaben. Wir nehmen an Rennen teil, knacken Sicherheitssysteme, orten Handys, verfolgen Typen und gehen shoppen. Finden wir besondere Statuen, dürfen wir neue Moves lernen und klettern. Persönlicher Höhepunkt aber sind die beiden Karaokebars im Spiel.

Aber Police Inspector Pendrew muss auch die andere Seite der Medaille sehen. Ich habe diese Stadt sicherer gemacht. Viele dunkle Ecken von Hongkong sind nun sauber, nur weil ich die entscheidenden Figuren mit Hilfe von reaktivierten Überwachungskameras überführt habe. Keine leichte Aufgabe, ich musste erst ein paar fiese Rambos ausschalten und dann die Verschlüsselung

EPOS ÜBER FAIRNESS, VERTRAUEN UND VERRAT

knacken. Aber es ist mir gelungen - genauso wie all die anderen Kleinigkeiten. Sogar komplizierte Fälle hab' ich für seine Kollegin Inspector Teng gelöst. Alles fügt sich wie ein Puzzle zusammen.

Und das Wichtigste ist: Ich bin kurz davor, meine Mission zu erledigen, den Grund, warum ich überhaupt eingeschleust wurde. Ich bin so nah dran. So nah! Ich darf mir dabei nur nicht im Weg stehen. Warum sollte ich das tun? Weil ich inzwischen zur Familie gehöre? Ich aufgenommen wurde und kennengelernt habe, was Vertrauen und Fairness ist. Diese Typen haben so etwas wie Ehre.

SO WERTEN WIR 1 JÄMMERLICH 2 IRM 3 SCHLIMM 4 ÜBE 5 WAK 6 GUT 7 PRIMA 8 SUPER 9 FANTASTISCH 10 MEISTERHAFT

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.



GESETZ DER STRASSE

Zwei große Stärken hat das Spiel: das Kampfsystem und das Fahren mit Autos und Motorrädern. Beim Kämpfen setzen für auf Kung-Fu und nutzen die Umgebung, um Gegner sofort außer Gefecht zu setzen. Das ist manchmal ziemlich brutal - etwa, wenn wir einen Typen mit dem Gesicht quer über die Kreis-säge ziehen. Beim Fahren fällt das Geschwindigkeitsgefühl sehr positiv auf, auch wenn die Qualität nicht mit einem Rennspiel vergleichbar ist. Beachten sollte man natürlich den Linksverkehr, Hongkong war lange britische Kolonie.

Es gibt Auseinandersetzungen, manchmal auch um das gleiche Gebiet. Und meist sind sie dabei rücksichtslos. Aber in all dem Chaos, zwischen dem Krieg, da gibt es Ordnung und Respekt. Und da ist vielleicht genau der Konflikt in mir. Denn auch bei der Polizei ist nicht immer alles sauber und einfach. Und schließlich bin ich eben doch ein Kind der Straße.

Das Telefon klingelt. Amanda ist dran. Das hübsche Ding hab' ich irgendwann auf der Straße getroffen, weil sie einen Reiseführer brauchte. Schönen Damen sollte man keinen Wunsch abschlagen. Ich beschließe sie zu treffen und Victoria Peak zu besuchen. Es ist ein kleiner Berg und der höchste Punkt dieser Insel. Zudem ist es der nobelste Teil von Hongkong Central. Weder Aberdeen noch Kennedy Town sind so schick. Und schon gar nicht das dreieckige North Point. Diese Gegend ist vielleicht lebendiger - und das nicht nur auf dem bunten Night Market - aber hier wohnt das einfache Volk. Die Gegend ist zum Teil ziemlich ranzig und heruntergekommen. Wenn in Central die

Oberschicht in Glas- und Stahlpalästen residiert, drängt sich hier eher der Bodensatz von Hong Kong Island.

Bevor ich Amanda ausführe, besorge ich mir noch ein neues Auto. Ich habe ein paar Leuten einen Gefallen getan und dabei ganz gut Geld verdient. Autos stehlen, Leuten aus der Patsche helfen und auch die Straßenrennen sind einträgliche Geschäfte. Das letzte Geld habe ich für ein ziemlich krasses Motorrad auf den Kopf gehauen. Diese Dinger sind einfach der Wahnsinn, weil sie ein irres Geschwindigkeitsgefühl vermitteln. Am Victoria Peak angekommen, verschaffe ich uns Zugang zum eigentlich geschlossenen Gelände und wir machen ein paar Fotos mit meinem Handy. Vielleicht verbringe ich auch deswegen so gern Zeit mit ihr. Sie bringt Abwechslung in meinen Alltag. Nicht immer nur prügeln und schießen. Keine Verfolgungsjagden.

Keine ständige Gefahr. Kein Blutvergießen. Ich kann einfach mal abschalten.

9

Martin Eiser



DARKSIDERS II

PC PS3 X360

Genre ACTION Entwickler VIGIL GAMES Publisher THQ Termin 21. AUGUST Spieler 1 USK 18

Um seinem Bruder zu helfen, zieht der Tod los und holt die Menschen ins Leben zurück

Die gesamte Menschheit ist ausgelöscht. Krieg, einer der vier Reiter der Apokalypse soll dafür verantwortlich gewesen sein, in dem er das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse empfindlich störte. Und das, obwohl die sieben Siegel der Apokalypse alle noch intakt waren. Wir haben versucht herauszufinden, was wirklich passiert ist und das Spiel endete damit, dass es tatsächlich zum Bruch der Siegel kam und die drei anderen Reiter ihrem Ruf folgten.

Darksiders II handelt nun vom Apokalyptischen Reiter Tod. Er glaubt nicht daran, dass Krieg für all das verantwortlich ist und will um jeden Preis die Hände seines Bruders reinwaschen. Weil dieser Beweis nach hundert Jahren aber schwer zu erbringen ist, will er stattdessen versuchen, die Balance wiederherzustellen. Wenn die Menschheit auf die Erde zurückgebracht wird, so sein wahnsinniger Plan, dann würden die Vorwürfe gegen Krieg nicht mehr so schwer wiegen. Tod will seinem Bruder um jeden Preis helfen. Es ist das Grundmotiv von Darksiders II - darum dreht sich alles.

Dieses Wunder leisten kann abgeblüht der Baum des Lebens und so macht sich Tod auf, diesen zu erreichen. Doch der Krähenvater will es dem Reiter nicht so einfach machen. Tod trägt ein dunkles Geheimnis in sich - eines, das er eigentlich erfolgreich verdrängt hatte. Während der 20 bis 30 Stunden Spielzeit werden wir immer



TODSCHICK

Im Gegensatz zum schweren, coolen Kämpfer Krieg steuern wir nun einen geschickteren Typen, der schmal und wendig ist. Tod geht Gefahren eher aus dem Weg. Und das Fähigkeitssystem kann dies noch verstärken. Neben dem Talentbaum für den konfrontativen Todesboten gibt es noch einen Nekromantiker. Statt mit der Sense direkten Kontakt zu suchen, setzt dieser auf die Beschwörung von Ghulen und Krähen, die sich selbstständig auf Feinde stürzen.

wieder darauf gestoßen, müssen uns damit auseinandersetzen. Unsere Rolle in diesem ungleichen Spiel wird uns nur langsam bewusst. Denn trotz der Macht sind wir nur Spielball, wissen nur wenig über die vielen Geheimnisse in der Welt.

Spielerisch schließt man sich ebenfalls dem Erstling an. Es sind die großen Schlösser und Verliese, die interessanten Landschaften und Orte, die wir besuchen. Die Weitläufigkeit und Offen-

DIE LIEBE ZUM DETAIL, DIE UNS WIEDER EINLULLT

heit waren damals schon eine der Stärken des ersten Teils. Diesmal spüren wir das noch deutlicher und doch ist dabei eigentlich alles wie Perlen an einer Schnur aufgereiht. Wir können uns nicht verlaufen, aber überall gibt es etwas zu entdecken und selbst die optionalen Dungeons wirken wie kleine, vollwertige Abenteuer.

Wunderbar auch die Idee, die vom modernen Prince of Persia entlehnte Akrobatik zu übernehmen. Es sind erstaunlich schön zu spielende, ruhige Passagen, in denen wir klettern und an Wänden



BIBELGESCHICHTE

Wer sich ein wenig im Alten Testament auskennt, der wird auch die vielen Anspielungen verstehen und Figuren wiedererkennen. Nicht jeder weiß, was Nephilim sind. Spielbar ist Darksiders II auch ohne dieses Wissen. Erzählt wird eine eigene Geschichte über das Verderben, das sich in der Welt ausbreitet und weder vor Licht noch Dunkelheit Halt macht. Ohne diesen Teil der Bibelgeschichte zu kennen, werden aber wahrscheinlich ein paar Fragezeichen bleiben.

entlangleiten. In angenehmer Balance wechseln die sich mit actiongeladenen Kämpfen ab. Ja, es wurden wieder Elemente aus anderen Spielen entlehnt. Neben dem erwähnten Vergleich mit Prince of Persia funktioniert das Sammeln von Rüstungsgegenständen mit individuellen Eigenschaften in Diablo ähnlich. Ein Abschnitt im späteren Verlauf erinnert an einen Zombie-Shooter. Und es bleibt natürlich auch der leichte Beigeschmack von God of War und The Legend of Zelda. Trotzdem ist Darksiders II ein eigenständiges Spiel. Der Stil macht die Serie so besonders, ohne Creative Director Joe Madureira würde dem Titel die Seele fehlen. Es sind die Abwechslung und die Liebe für das Detail, mit denen uns schon der Vorgänger eingelullt hat. Wenn man genau hinschaut, dann ist Darksiders II noch dazu das deutlich rundere und auch hübschere Spiel. Es ist egal, woher die Inspirationen

9 kommen. Die Leistung ist die nahtlose Verknüpfung all dieser Ideen mit dem einzigartigen Stil zu einer ganz neuen Erfahrung.

Martin Eiser



TALES OF GRACES F

PLAYSTATION 3

Genre ROLLENSPIEL Entwickler & Publisher NAMCO
Termin 31. AUGUST Spieler 1 USK 12

Schon nach den ersten Stunden lässt sich erkennen, dass es wohl nicht die Story sein wird, die uns das Spielen schmackhaft macht. Die dreht sich um Asbel und seine Freunde, die versuchen, das Mysterium um die Vergangenheit des Mädchens Sophie zu lösen und durch Asbels Übermut in allerlei gefährliche Situationen geraten. Nach einem schrecklichen Zwischenfall werden die Kinder gezwungener Maßen erwachsen und versuchen sieben Jahre später die Kriege ihrer Welt um Cryas-Vorkommen zu verhindern, mit denen die Länder ihre Energiebedürfnisse decken.

Dazu müssen wir uns aber einigen Kämpfen stellen und das macht mit dem umfangreichen Kampfsystem eine Menge

SCHÖNES KAMPFSYSTEM, DRÖGE STORY

Spaß. Dabei schalten wir neue Fähigkeiten nicht durch klassisches Aufleveln frei, sondern mit über 100 Titeln pro Charakter, die wir durch Kämpfe und angesehene Zwischensequenzen erhalten. Mit deren Hilfe erweitern wir die gewöhnlichen Angriffe um Elementarattacken oder verbessern unsere Statuswerte. Die KI macht wirklich einen hervorragenden Job bei der Steuerung der anderen Charaktere während der Gefechte. Trotzdem ist es nicht jedermanns Sache, das Ruder aus der Hand zu geben.

Auch die vielen Nebenaktionen wie Kartenspiele sowie das Kombinieren von Gegenständen und das Kampfsystem täuschen nicht darüber hinweg, dass mehr drin gewesen wäre als eine oberflächliche Geschichte über Freundschaft zu erzählen, die ähnlich schon in Unmengen japanischer Rollenspiele vorgekommen ist. Trotzdem legen wir den Controller nur ungern aus der Hand, denn das Spiel überzeugt durch seinen unschuldigen Charme, auch wenn unübersehbar ist, dass es sich um eine aufgewertete Version eines Wii-Spiels handelt. Umso herausragender ist die Synchronisation, die die Charaktere wesentlich lebendiger und überzeugender erscheinen lässt.

7 Wiebke Westphal



INVERSION

PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler SABER INTERACTIVE Publisher NAMCO BANDAI Termin ERHÄLTlich Spieler 1-8 USK 18

Namco Bandai will unsere Spielwelt mit diesem Action-Shooter auf den Kopf stellen

Durch das Spiel mit der Gravitation will Inversion ein schwereloses Erlebnis schaffen. Wir haben uns den Gravlink auf den Rücken geschmalt und den Lutadores die Hölle heiß gemacht. Es fängt vielversprechend an. Polizist Davis Russel und Kollege Leo Delgado sind direkt am Anfang mit einer Invasion ihrer Stadt konfrontiert. Das Spiel nimmt jetzt richtig Fahrt auf, denn irgendwo in einem kollabierenden Apartment sind noch Davis' Frau und Tochter.

Auf dem Weg kämpfen wir uns an einigen Rage-artigen Gegnern vorbei. Offenbar planen die Freaks eine Invasion auf der Erde, was man ihnen wegen offenbar großer Sprachschwierigkeiten zunächst gar nicht zutraut. Doch wir müssen weiter. Im Haus brennen die ersten Wohnungen. Nach einigen Erschütterungen scheint die Gravitation völlig aus den Fugen zu geraten, denn plötzlich überrascht uns ein Lutador kopfüber von der Decke. Das Gefühl, ein Feind könnte uns überall auflauern, lässt uns angespannt das Fadenkreuz über Wände und Decken ziehen und baut unheimlich Spannung auf.

Die kann Inversion leider nicht über die gesamte Spieldauer aufrechterhalten. Schnell trüben erste matschige Texturen das Spielvergnügen. Überhaupt schwankt die Grafikqualität extrem. Eine weitere Schwäche offenbart sich erst nach Ablauf des ersten Spannungsbogens: Die Überzeugungskraft der beiden Protagonisten ist



KOOP-KOLLEGE

Unser eigentlich hilfreicher Koop-Kollege, der von der Künstlichen Intelligenz beseelt ist, hat wiederholt Probleme mit dem Sklaventreiber. Das Wiederbeleben wird so nicht gerade erleichtert. Im Koop mit echten Mitspielern hat man da an diesen Stellen mehr Spaß. Am Ende wird aber jeder Zwischengegner ebenso wie die Bosse durch das Abspulen der immer gleichen Taktik besiegt.

durch mangelnde Emotionen und platte Gespräche nur selten vorhanden. Statt großer Gefühle lassen die Männer lieber den Gravlink sprechen. Die zentrale Waffe des Spiels beeinflusst die Schwerkraft und wir lassen per Knopfdruck Steine, Holzplatten und Fässer schweben. Anfangs sichern wir so unser Vorankommen. Später ist sie unersetzlich in Gefechten mit den Lutadores, die sich hinter Tresen oder Mauern verstecken.

SUPERWAFFE HEBT DIE GRAVITATION TOTAL AUF

Mit der Superwaffe bearbeiten wir auch die leuchtenden Gravitationspunkte, die unsere Welt mal eben völlig auf den Kopf stellen. Einmal auf so einen Punkt getreten, verschiebt die Erdanziehungskraft den Standpunkt und plötzlich laufen wir die Wände seitwärts oder gerade nach unten entlang und gewinnen immer wieder einen neuen Blick auf die Stadt. Das wird teilweise super inszeniert, kommt aber unverständlicherweise eher wenig zum Einsatz. Dafür kehren umso öfter die Zwischenbosse wieder.



SCHÖN SCHWERELOS

In der kompletten Schwerelosigkeit ist das Spiel immer interessant, denn hier können wir keinen Gebrauch vom Gravlink machen. Per Knopfdruck hangeln wir uns an den Bruchstücken in der Luft entlang oder nutzen sie als Deckung, um den rettenden Zwischenspeicherpunkt auf der anderen Seite zu erreichen.

Um genau zu sein: der Sklaventreiber. Der taucht nicht etwa ein oder zwei mal auf, sondern gefühlte hundert Mal. Dabei schwingt er jedes mal seinen nackten Bauch und hetzt seine furchtbar schnellen Zombie-Sklaven auf uns. Es war am Ende mein persönlicher Albtraum, wie dieser eklige, fette Typ seine Peitsche schwingt und nach weiteren Gefolgsleuten ruft. Abwechslung wird in Inversion insgesamt nicht besonders groß geschrieben.

Die vielversprechende Geschichte wird leider nur bedingt vorangetrieben. Zum Ende hin wartet Inversion zwar noch mit einigen Überraschungen auf. Bis es aber so weit ist, muss man viele Deckungskämpfe, unschöne Umgebungen und nichtssagende Dialoge über sich ergehen lassen. Doch Inversion ist kein durch und durch schlechtes Spiel. Es ist ein solider Deckungsshoooter mit guter Steuerung, der Fans von Gears of War und Bulletstorm gefallen

6 wird. Es ist eines dieser Spiele, die nur viel mehr sein könnten, wenn die Entwickler nicht beim Ansatz stehen geblieben wären.

Wiebke Westphal



KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

NINTENDO 3DS

Genre ROLLENSPIEL Entwickler & Publisher SQUARE ENIX Termin ERHÄLTLICH Spieler 1 USK 12

Die Dunkelheit haben wir zwar aus Kingdom Hearts verbannt, aber viele Welten sind nach ihrer Befreiung in einen tiefen Schlaf gefallen. Square Enix schickt uns deshalb erneut mit Sora und Riku auf die Reise in verschiedene Disneywelten, um die schlafenden Schlüssellöcher zu öffnen und einen alten Erzfeind zu besiegen.

Damit Sora und Riku sich den dunklen Mächten entgegenstellen können, müssen sie sich aber zuerst einer Prüfung von Zaubermeister Yen Sid unterziehen. Denn auch die Figuren in den von der Dunkelheit befreiten Welten schlafen tief und fest. Und nicht nur sie: Immer wieder müssen auch Sora und Riku sich die Frage stellen, ob sie

CHARME IST AN JEDER ECKE SPÜRBAR

selbst in einer Traumwelt gefangen und nur Trugbilder ihrer Erinnerungen sind. Die Geschichte ist komplexer, als es zunächst den Anschein haben mag und verlangt Aufmerksamkeit.

Interessant ist, dass wir Sora und Riku abwechselnd spielen. Getauscht wird entweder manuell oder aber wir lassen eine Zeitanzeige runterlaufen. Das verhindert erstens, dass wir einen Charakter stärker entwickeln als den anderen, und zweitens erhalten wir jedes Mal andere Informationen über die Geschichte der Welt, in der wir uns gerade befinden.

Gerade die Kämpfe wurden in der Geschichte der Serie wegen ihrer Eintönigkeit kritisiert. Und auch in Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance erwarten uns wieder lange Schlauchlevel, die unterwegs mit vielen ebenfalls langatmigen Kämpfen aufwarten. Zudem nervt die Kamera, die wir aber auch manuell bedienen können. Und leider kommt Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance nicht ohne Recycling aus. An einigen Stellen ist das schlimmer sichtbar als an anderen. Doch Charme ist an jeder Ecke spürbar. Das Entdecken der

8 Disneywelten bringt eine Menge Spaß und zwar viele Stunde lang.

Wiebke Westphal

NEW SUPER MARIO BROS. 2

NINTENDO 3DS

Genre JUMP'N'RUN Entwickler & Publisher NINTENDO
Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 0



Die Luft schien raus zu sein, nachdem Nintendo mit New Super Mario Bros. 2 um die Ecke bog. Wir meinten, das alles schon einmal gesehen zu haben, denn wir kennen ja New Super Mario Bros. für den Nintendo DS und auch noch New Super Mario Bros. Wii. Die Idee zu diesen Spielen war fantastisch. Nintendo hievte den Stil des NES-Klassikers in die heutige Zeit und baute daraus dann ein komplett neues, eigenständiges Spiel. Aber diese erneute Wiederholung verwunderte dann doch. Überraschend ist ein solches Konzept eigentlich nur einmal und meist sind die wirklich spannenden und innovativen Ideen dann verbraucht.

Außerdem wollen wir doch gar nicht immer und immer wieder an die gute, alte Zeit erinnert werden, sondern auch in neue Welten aufbrechen. Nintendo, hast du etwa deinen Nimbus verloren? Versucht du, uns nach dem enormen Erfolg des Erstlings einfach wie eine Kuh immer weiter zu melken? Komisch ist es nämlich schon, dass nur ein Jahr nach



MÜNZ-RAUSCH

Wer nach Höherem strebt, den lässt Nintendo eine Million Münzen sammeln, um eine Überraschung freizuschalten - ein wirklich krasses Ziel, trotz der vielen Hilfen. Um das zu erreichen, ist der neue Münz-Rausch-Modus hilfreich. Darin werden drei Level aneinander gereiht und wir müssen möglichst viele Münzen sammeln. Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Zeit sehr knapp bemessen ist und wir nur ein einzigen Versuch zur Verfügung haben. Wer scheitert, verliert sofort alle gerade erspielten Münzen.

der Veröffentlichung von Super Mario 3D Land schon der nächste Mario-Titel folgt.

Ja, die Skepsis war vielleicht durchaus angebracht und trotzdem war sie falsch. Nintendo liefert mit New Super Mario Bros. 2 erstklassige Qualität bis ins letzte Detail. Dieses Spiel ist einmal mehr der Beweis, dass das Unternehmen sehr wohl gegen die große App-Schwemme bestehen kann. Spiele wie dieses haben Tiefe und bieten Unterhaltung für ein so breites Publikum. Sie bieten Spaß für Anfänger und Fortgeschrittene - ohne dass sich jemand langweilt.

Zunächst natürlich ist New Super Mario Bros. 2 tatsächlich eine konsequente Fortsetzung der bekannten Reihe. Geboten wird in achtzig Leveln ein abwechslungsreiches Spektrum, das nicht nur aus den vertrauten Mario-Welten besteht. Es sind etliche clevere und auch interessante Ideen verarbeitet worden. Die Nähe zu Super Mario Bros. 3 und Super Mario World ist noch deutlicher spürbar - und das nicht nur wegen dem Waschbär-Kostüm. Es gibt so viele kleine Verstecke, das wir die Level immer wieder durchforsten werden, um ihnen das letzte Geheimnis zu entlocken.

Nintendo hat ein Spiel entworfen, das alle Zielgruppen erreichen kann. New Super Mario Bros. 2 ist nicht frustrierend, aber auch nicht zu einfach oder gar langweilig. Es ist nicht kompliziert, fordert uns aber trotzdem. Es ist gar nicht schlimm, dass der Stil des Spiels dabei

9 nicht schon wieder komplett überarbeitet wurde.
Martin Eiser



TONY HAWK'S PRO SKATER HD

GAMERACTOR LIEBT ES!

PC PS3 XBOX 360

Genre SPORT Entwickler ROBOMODO, NEVERSOFT
Publisher ACTIVISION Termin ERHÄLTlich
Spieler 1-4 USK 0

„There's a place where everybody can be happy, it's the most beautiful place in the whole fuckin' world...“ Bad Religion singen Wahrheiten über Videospiele. Denn dieses kleine Remake hier bietet tatsächlich für einen Moment den schönsten Ort der Welt.

Lange war unklar: Wie gut fühlt es sich an, das beste Tony Hawk-Skateboarding-Game zehn Jahre nach seiner großen Zeit zu spielen? Die Antwort ist schlicht: Tony Hawk's Pro Skater HD fühlt sich großartig an. Das Bearbeiten der Buttons ist auf eine wundersame Weise noch verinnerlicht. Es ist eine schöne und nostalgische Erfahrung. Aber viel wichtiger: Es funktioniert auch heute noch, denn das Spielerlebnis ist sehr schön in die Jetztzeit transportiert worden. Die Stars von damals sind im Spiel gealtert. Tony Hawk hat Falten. Rodney Mullen sieht herrlich verlebt aus. Um die Skate-Kids nicht zu verschrecken, sind auch einige aktuelle Helden dabei: Nyjah Huston, Chris Cole oder Tonys eigener Sohn Riley Hawk. Am tollsten ist aber, auf der Xbox mit dem eigenen Avatar spielen zu können. Das schafft ein herrliches Gefühl und sieht vom

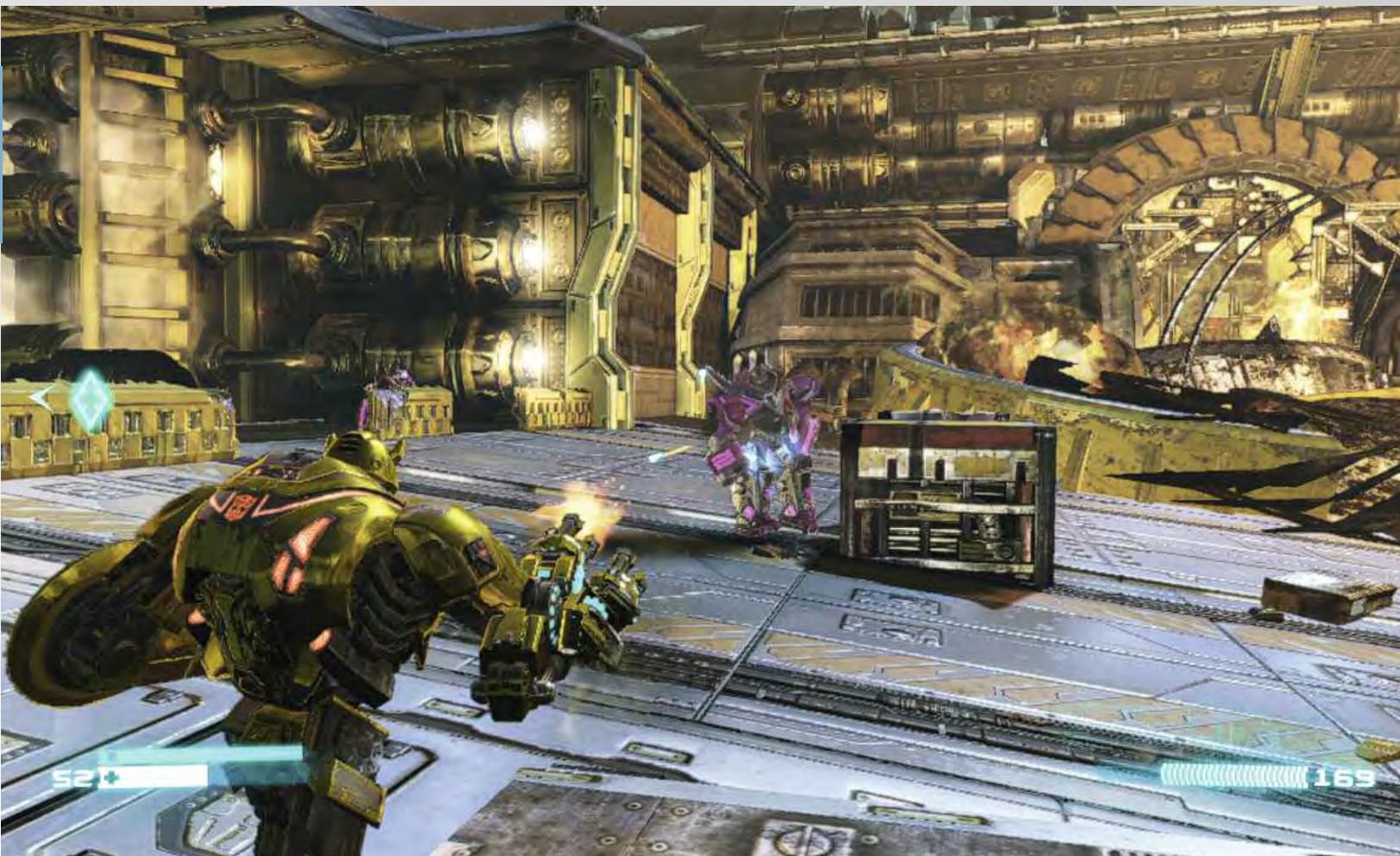
ALT ABER COOL, GANZ SO WIE DER TONY HAWK

Look überraschend passend aus. Eigentlich sieht es sogar viel besser aus, weil die Proportionen ideal passen.

Solo stehen neben der Karriere noch Freies Skaten und Einzelsessions sowie die neuen Hawkman- und Big Head Survival-Modi zur Verfügung. Eine Variation davon gibt's im Online-Multiplayer, der auch den Graffiti-Modus und Punktjagd bietet. Zeitloser Multiplayer-Spaß ist das.

Die Optik geht aus heutiger Sicht in Ordnung. Die alten Level sind dezent aufgehübscht, ihre Struktur ist aber erhalten geblieben. Im Kern ist das hier ohnehin ein ziemlich striktes Remake, das heute, im Jahr 2012, kein bisschen weniger Spaß bringt als früher. Es ist alt, aber immer noch

9 ziemlich cool. Ganz so wie Tony Hawk selbst.
Christian Gaca



TRANSFORMERS: UNTERGANG VON CYBERTRON

PC PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler HIGH MOON STUDIOS Publisher ACTIVISION Termin 24. AUGUST Spieler 1-8 USK 12

Der Handlungsfaden wird dort aufgenommen, wo High Moon Studios ihn im vielfach gelobten Vorgänger Transformers: Kampf um Cybertron fallen gelassen hatten. Die Hoffnung auf ein ebenso gutes Spiel war nicht vergebens. Das hier ist vielleicht sogar das beste Videospiel, was das Franchise jemals hervorgebracht hat. Es ist ein Spiel mit viel Abwechslung. Jedes der dreizehn Kapitel aus den zwei Perspektiven der Autobots und Decepticons rückt einen neuen Transformer als Hauptdarsteller ins Rampenlicht. Sie alle haben ihre einzigartigen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Daher fühlt sich jedes Kapitel schön anders und frisch an. Zeit für Langeweile bleibt keine.

Leider ist das Solo-Abenteuer nicht gerade lang. Das Spiel kann leicht in knapp acht Stunden abgehakt werden. Es gibt genug Herausforderung, aber zahlreiche plötzliche Todesfälle und absurde Abgründe führen unweigerlich zu Irritationen. Und wir lernen schnell, dass man keinen Gegner mit Schrotflinte auch nur näher als einen Kilometer an sich ranlassen sollte. Als kleine Überraschung besitzen wir übrigens ein regeneratives Schild, das mit einer Gesundheitsanzeige kombiniert ist, die wir mit Energon füllen müssen.

Die Steuerung der Roboter vermittelt prima und sehr treffend dieses etwas schwerfällige Gefühl, ist aber immer präzise genug. Sich in Fahrzeugen zu



ROBO-BAUKASTEN

Die Transformers im Selbstbau sind ein echtes Argument für den Multiplayer. Leider müssen fast alle Bauteile erst freigeschaltet werden, so dass wir nicht sofort voll mit dem Traum-Bot durchstarten können. Der Multiplayer ist nicht so aufwändig poliert wie die Einzelspielerfahrung. High Moon Studios haben offensichtlich bei erfolgreichen Titeln abgeschaut. So erleben wir modernes Online-Gaming inklusive Aufleveln, Perks und Extras zum Freischalten. Alles ist an Ort und Stelle, aber die Ausführung fühlt sich nicht nach reichlich Zeit und Geld an. Es wurde nicht alles so abgeliefert, wie es hätte sein können. Am Ende ist der Multiplayer trotzdem absolut okay.

verwandeln ist nun übrigens deutlich sinnvoller, weil diese Form mehr Haltbarkeit und Feuerkraft bietet - insbesondere in brenzligen Situationen ist das sehr hilfreich. Die Steuerung im Fahrzeugmodus erfordert indes ein bisschen Umstellung. Vor allem auf vier Rädern verhalten sich die Transformers in keinsten Weise realistisch. Stattdessen scheinen sie fast ein wenig zu schweben und können sogar im guten alten Egoshooter-Strafe-Style durch die Kurven gejagt werden.

Neben der Kampagne gibt es fünf Multiplayer-Modi, die machen die kurze Solonummer wett. Diesmal gibt es keinen Story-Koop-Modus, sondern das Spiel bietet einen neuen Modus namens Escalation, der dem Horde-Modus aus Gears of War ähnelt. Der Versus-Multiplayer bietet vier klassische Spielmodi. Das neue Feature ist hier die Möglichkeit, eine von vier Charakterklassen zu wählen, um einen Transformer nach eigenen Vorstellungen aus einer Fülle von Bauteilen zu erschaffen.

FREUDENSPRÜNGE DES ZEHNJÄHRIGEN IN UNS

Optisch ist es ein schönes Beispiel für gelungene Videospiel-Unterhaltung. Die etwas dunkleren und ernsten Töne passen perfekt. Der Soundtrack ist einfach genial und stellt sicher, dass die explodierende Action auf dem Bildschirm mit Bass aufgepumpt wird. Ein Extralob gibt's für die dynamisch zerfallenden Level. Auch wenn faktisch nichts wirklich zerstörbar ist, liefern zerbrechliche und explodierende Gegenstände eine charmante Illusion. Und so liefert das Spiel das, was die Fans erwartet haben. Es führt den Vorgänger stilsicher weiter und lässt den Zehnjährigen

in uns Freudensprünge machen. Es ist trotzdem nicht ohne Fehler und wenn Onlinespiele nicht interessieren, für den könnte die Kampagne zu kurz sein.

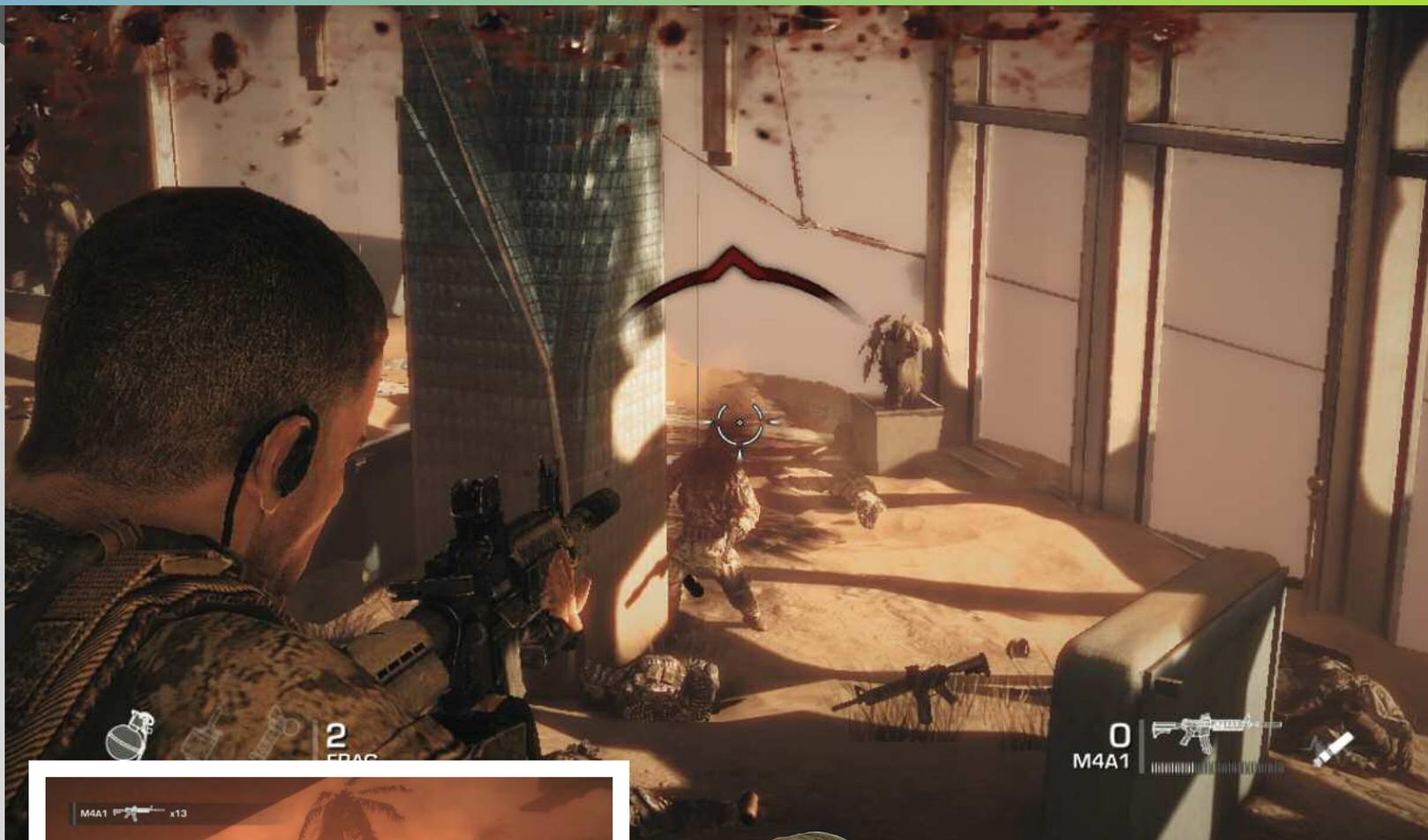
8 in uns Freudensprünge machen. Es ist trotzdem nicht ohne Fehler und wenn Onlinespiele nicht interessieren, für den könnte die Kampagne zu kurz sein.

Arttu Rajala

SPEC OPS: THE LINE

PC PS3 X360

Genre ACTION Entwickler YAGER Publisher 2K GAMES Termin ERHÄLTlich Spieler 1-8 USK 18



Das Gesicht der Frau und ihres Kindes ist in meine Erinnerung eingegraben. Sie sitzen dort, zusammengekauert. Die Frau hält ihre Hände schützend vor die Augen des Kindes. Es hat nichts genützt. Sie sind beide völlig verkohlt. Verbrannt nach einem Mörser-Angriff, den offenkundig ich selbst ausgelöst habe, als Captain Martin Walker. Muss man das zeigen in einem Videospiel? Wobei die Frage anders herum formuliert werden muss. Warum darf man es nicht zeigen?

Zivile Opfer gehören zum Krieg. Krieg ist und bleibt Krieg. Menschen sterben dort, nicht nur Soldaten. Wenn man ein Kriegsspiel macht, ist es zynisch, diese Momente wegzulassen. Spec Ops: The Line lässt sie uns spielen und zwingt so zum Nachdenken. Immer und immer wieder im Verlauf der 14 Kapitel langen, knapp zehnstündigen Reise durch ein fast völlig vom Sand zurückerobertes Dubai. Es ist kaum möglich, Freund und Feind zu trennen, weder optisch noch inhaltlich. Immer wieder stehen wir vor Entscheidungen, die kein gutes Ende haben.



SPIELSPASS IM HALS

Visuelle Folter wird einem hier nicht erspart. Wenn man durch einen Keller voller vergammelter Leichen schleicht, untermalt von einer monotonen Wüstengitarre, bleibt einem der Spielspaß echt im Hals stecken. Aber das ist wohl durchaus gewollt und auch gut so. Das hier ist ein Antikriegsspiel. Wie soll man dieses Erlebnis am Ende zusammenfassen? „Ich tat, was notwendig war“, sagt Hauptdarsteller Martin Walker kurz vor dem Ende zu sich selbst. Wir haben mit ihm gelitten, getötet, verschont und gerettet. Jetzt muss eine letzte Entscheidung her. Mal schauen, ob es die richtige ist. Wenn es die denn gibt...

Es sind Entscheidungen irgendwo zwischen schlimm und schlimmer. Will ich die Zivilisten schützen, die Menschen getötet haben? Muss ich vermeintlich desertierte Soldaten erschießen oder spätestens hier die Befehlskette sprengen? Es ist die Moral des Krieges, die Yager hier eindrücklich vermittelt. Ob einem das gefällt oder nicht. Aber gerade diese Geschichte, und wie sie erzählt wird, ist die absolute Stärke des Spiels.

Das Gameplay des Third-Person-Shooters hingegen ist konventionell, aber dafür ausgereift. Die Steuerung funktioniert ohne Tadel, ist gut durchdacht. Das schlichte Deckungssystem lässt unseren überzeugend animierten Soldaten über Barrieren springen. Lässig pendelt die zweite ausgerüstete Waffe auf dem Rücken, inklusive authentischer Wüstenmodifikation der Spezialeinheiten. Der Klang der Waffen ist gut, das Spielgefühl mit ihnen ebenso.

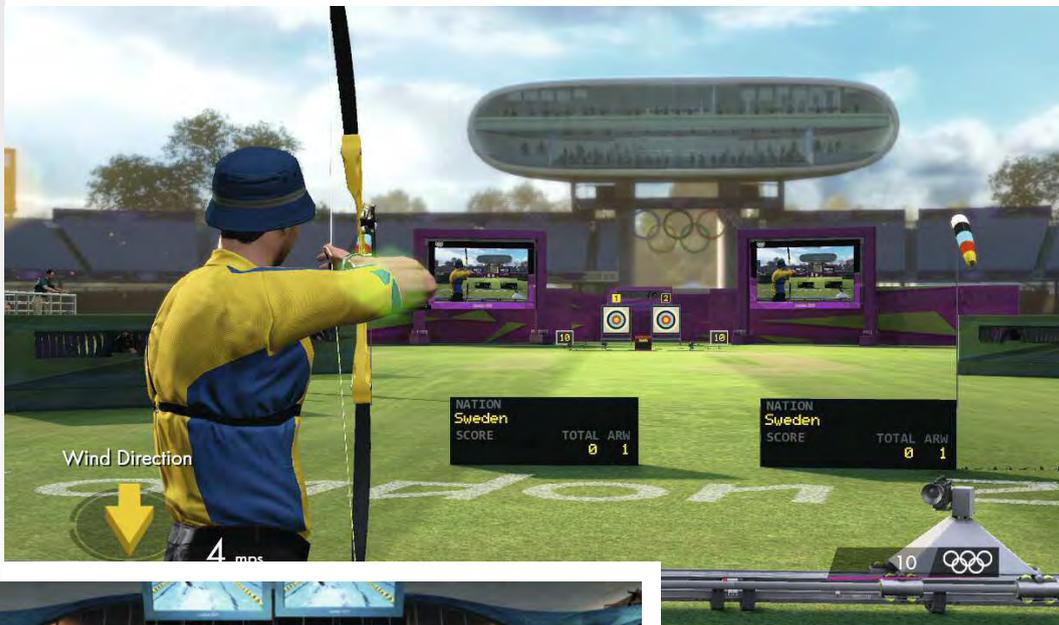
Optisch ist Spec Ops: The Line sehr interessant. Die Grafik kann nicht mithalten mit Battlefield 3. Aber sie gleicht diese technischen Abstriche durch geschickte Inszenierungen aus. Die Sandstürme zum Beispiel, die uns in Schlüsselszenen einige Male überraschen. In diesen Momenten wechselt das Gameplay nahtlos von Schießereien über lange Distanzen zu intensiven Nahkämpfen. So werden sie zum optischen und inhaltlichen Schlüsselement. Sie wechseln zwischen warmem Rot, dunklem Beige und intensivem Orange. Man sieht nichts, ballert auf Phantome. Perfekt inszenierte Hektik, die es auch im etwas angepöppelt wirkenden Multiplayer gibt.

8 Christian Gaca

LONDON 2012

PC PS3 X360

Genre SPORT Entwickler SEGA STUDIOS AUSTRALIA Publisher SEGA
Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4 USK 0



GUTE KOMMENTARE

Die Kommentatoren sind in diesem Spiel gut eingesetzt, denn sie versorgen uns mit einigen Nebeninformationen zu der Verbindung der Nation mit der Sportart. So erfahren wir, dass es Japan zuletzt vor fast zehn Jahren gelang, eine Medaille im Bogenschießen zu erringen. Leider nicht sehr motivierend, wenn man Japan als Team ausgewählt hat. Auch die Buhrufe der Zuschauer helfen nicht, die uns ihren Unmut über unfaires Verhalten kundtun.

Unser Turnbeutel ist bis zum Rand gefüllt mit Fahrrädern, Pfeil und Bogen, Badehosen, Gewichten, Kappen und Uniformen - eben mit all dem, was man so braucht, wenn man das wichtigste Sportturnier der Welt gewinnen will: die Olympischen Spiele. Wer in London auf dem Treppchen stehen will, muss vor allem Konzentration und Feingefühl mitbringen, denn die sind hier hilfreicher als stählerne Muskeln und durchtrainierte Waden. Zumindest interpretiert Sega die Spiele so.

Wer körperlichen Betätigungen nicht ganz abgeneigt ist, findet neben der Kampagne im Menü auch Party-Spiele mit Kinect- oder Move-Unterstützung zur Auswahl. Mit bis zu drei anderen Freunden treten wir hier in 13 Disziplinen wie Speerwerfen, Spinnrad fahren oder dem 100-Meter-Lauf an. Bei vielen Sportarten fühlt sich die Bewegungssteuerung gut und natürlich an und ist anständig umgesetzt.

Wer real außer Puste ist, nutzt die Finger-Muskulatur in der Kampagne, in der die Bewegungssteuerung erst gar nicht verfügbar ist. Mit dem Controller spielen wir ein komplettes Team durch die Olympiade. Dazu

entscheiden wir uns zunächst für eine der 36 Nationen. Jede Nation stellt für die einzelnen Sportarten Athleten, die in beschränktem Maße anpassbar sind.

Die meisten Spiele absolvieren wir mit kleineren Quick-Time-Events, die zum Beispiel beim Turnen einiges an Geschick verlangen. Aber auch die Sticks kommen zum Einsatz. Kinect kann hier wie gesagt nicht verwendet werden, was schade ist. Zumindest bei den Übungen, die es auch im Party-Bereich gibt, hätte man das optional dazuschalten können. Beim Bogenschießen der Frauen etwa hätten wir uns über die

KEINE KINECT- STEUERUNG IN DER KAMPAGNE, DAS IST SCHADE

Bewegungssteuerung gefreut. So nutzen wir den rechten Stick, um den Bogen zu spannen und den linken, um das Ziel anzupeilen. Hier müssen wir vor allem auch auf die Windverhältnisse achten.

Während wir diese Qualifikation mühelos überstehen, steigt die Schwierigkeit in anderen Sportarten deutlich an. Um unter die Besten im Tontaubenschießen zu kommen, braucht es reichlich Übung. Bei anderen Spielen scheitern wir eher an der schwierigen Steuerung, die einem teilweise einiges abverlangt. Zudem wird das Spiel schnell eintönig, bietet aber vorher eine Menge

7 Spaß und wartet mit einer erstaunlich soliden Grafik auf.

Wiebke Westphal



SPELUNKY

GAMEREACTOR
LIEBT ES!

PC XBOX 360

Genre JUMP'N'RUN Entwickler MOSSMOUTH
Publisher MICROSOFT Termin ERHÄLTlich
Spieler 1-4 USK 0

Bwahn. Shitto. Menno. Mal ehrlich jetzt! Es macht mich fertig. Spelunky macht mich fertig. Der kleine Indiana Jones mit der dicken roten Nase und der ebenso großen Kopflampe stirbt. Immer und immer wieder. Ich will den Controller an die Wand werfen, aber was kann der denn dafür? Ich bin einfach zu ungeduldig. Zu neugierig. Zu gierig. Und dann kommt noch Pech hinzu.

Aber langsam. Was ist Spelunky? Es ist die Xbox Live-Version eines PC-Spiels von Mossmouth. Es ist ein Plattformer, ein irres Jump'n'Run mit zufällig generierten Levels. Jeder neue Versuch ist anders. Das Konzept mit den Zufallslevels funktioniert erstaunlich gut. Hilfreich dabei ist auch, dass wir die auf den ersten Blick statisch

DER HELD WIRD STERBEN. IMMER, IMMER WIEDER...

wirkenden Level mit Bomben aufsprengen dürfen. Die Grafik ist bezaubernder Pixel-Kram und wird von einem hypnotischen Retro-Synthiesound überlagert.

Der Held muss sich durch fünf Welten kämpfen. Jede Welt besteht aus vier Levels, die ein rettendes Tor haben. Irgendwo. Man darf so häufig sterben wie man will. Und das wird man. Immer und immer wieder. Wir haben unendlich viele Neversuche, um einen Durchgang zu schaffen. Aber in jedem nur vier Herzen, die für Treffer von Gegnern, zu tiefes Fallen oder den unsachgemäßen Gebrauch von Bomben abgezogen werden. Wer in eine fiese Falle läuft, verliert gleich zwei Herzen. Und damit schnell die Hoffnung. Nie war die Selbstmordrate in einem Videospiel höher.

Spelunky ist hart, auch weil es einen mit eingeschliffenen Spielgewohnheiten konfrontiert. Immer wieder einen neuen Versuch zu haben, um eine Passage zu schaffen, das ist heute der Standard. Aber nicht hier in Spelunky. Der einzige Weg zum Sieg: gut spielen. Einfacher wird das Spiel, wenn man mit einem, zwei oder drei Mitspielern im Koop-Modus unterwegs ist.

9 Und der Deathmatch-Multiplayer ist besser als Bomberman je war.

Christian Gaca

Lieblinge

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

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

Die Gamereactor-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 zu finden.

KAUFEN

SLEEPING DOGS

UNITED FRONT GAMES / SQUARE ENIX

Es geht um den Undercover-Agenten Wei Chen, der in Hongkong in die Triaden eingeschleust wird. Seine Methoden sollen ungewöhnlich und brutal sein. Er ist ein Kind der Straße, das hat ihn wohl geprägt. Großen Wert hat der Entwickler auf die Kämpfe im Kung-Fu-Stil und auf die Autorennen gelegt. Tatsächlich sind beide für das Genre überraschend gut geworden. Und es gibt viel Abwechslung, darunter sogar Karaoke.
Toll, weil die Geschichte spannender ist, als man zunächst vermuten möchte.
Für Fans von offenen Spielwelten.



KAUFEN

DARKSIDERS II

VIGIL GAMES / THQ

Es geht um den zweiten Apokalyptischen Reiter Tod, der seinem Bruder Krieg helfen möchte. Witzigerweise heißt das im Fall von Darksiders II, dass wir als Tod die Seelen der Menschheit zurück ins Leben holen müssen. Die nämlich hat den Angriff der Dämonen nicht überlebt, dabei gehörte sie doch zum wichtigen Gleichgewicht aller Mächte.
Toll, weil wieder ein fantastisches Action-Adventure gelungen ist, das vor allem vom wunderbaren Stil von Joe Madureira lebt.
Für Fans von spannenden und fordernden Abenteuern zwischen Himmel und Hölle.



KAUFEN

PERSONA 4: ARENA

ARC SYSTEM WORKS / ATLUS

Es geht um die spannende Kooperation eines Hardcore-Prügelstadiums mit einem japanischen Rollenspiel-Entwickler. Und auch wenn die Persona-Serie nur einen exklusiven Freundeskreis im Westen hat, so dürften diese schon sehnsüchtig auf dieses Werk warten. Denn immerhin erzählt es die Geschichte des beliebtesten Spiels der Serie weiter. Zudem treffen erstmals Charaktere aus Persona 3 und Persona 4 aufeinander.
Toll, weil das Prügelstadium sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist.
Für Fans von Shin Megami Tensei.



ACHTUNG

TALES OF GRACES F

NAMCO TALES STUDIO / NAMCO BANDAI

Es geht um ein weiteres Spiel aus der Tales-Serie, das sicherlich keine Preis für seine innovative Geschichte oder die einfallsreichen Spielmechaniken bekommen wird. Das schwierigste ist der zähe Einstieg, aber im Kern wird dann doch genau das abgeliefert, was Anhänger des Genres erwarten und auch Neueinsteiger werden brav and die Hand genommen. Wer sich fangen lässt, wird viele Stunden damit beschäftigt sein.
Toll, weil es ein tiefgründiges Kampfsystem und eine gelungene Synchronisation bietet.
Für Fans von japanischen Rollenspielen.





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

Die Gamereactor-Liebhaber sind ein persönlicher Einkaufsführer 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

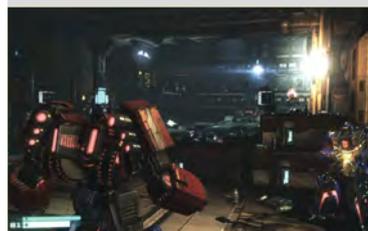
TRANSFORMERS: UNTERGANG VON CYBERTRON

HIGH MOON STUDIOS

Es geht um die Fortsetzung der epischen Geschichte und des Kampfes zwischen Autobots und Decepticons - und zwar weit jenseits dieser Lizenzumsetzungen. Das hier ist eine Herzensangelegenheit der Entwickler und man sieht, hört und spürt es an vielen Ecken in dem gelungenen Action-Adventure, das keine Zeit für Langeweile lässt.

Toll, weil wir mit vielen Transformers spielen und sogar eigene bauen dürfen für den lustigen Multiplayer.

Für Fans von coolen Roboterkämpfen.



KAUFEN

PORT ROYALE 3

GAMING MINDS / KALYPSO MEDIA

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

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

Für Fans von Angebot und Nachfrage.



KAUFEN

WORMS: COLLECTION

TEAM 17 / NBG

Es geht um die allseits beliebte Worms-Serie, in der sich ein paar Würmer mit einem Haufen cooler Waffen gegenseitig bekriegen. So lustig und witzig das Spielprinzip ist, es gibt auch eine nicht ganz unerhebliche strategische Komponente. Wir können uns verschanzen, andere sofort in den Tod schubsen und der Wind sollte natürlich auch berücksichtigt werden. In der Sammlung sind Worms, Worms Ultimate Mayhem und Worms 2 Armageddon enthalten.

Toll, weil es sechs Download-Pakete gibt.

Für Fans von ungewöhnlicher Kriegsszenarien.



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.

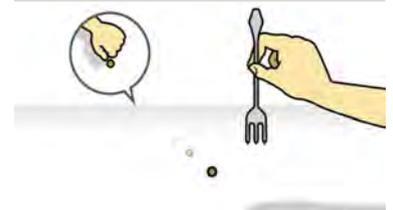


KAUFEN

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 Original-Varianten aus der japanischen Version. **Für Fans von** Taktgefühl.



KAUFEN

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

TT GAMES / WARNER BROS.

Es geht um eine ganze Riege von Superhelden und Superschurken aus dem DC Comics-Universum. Im bekannten Stil lösen wir Aufgaben, sammeln Lego-Steine und sorgen wieder für Recht und Ordnung in Lego Gotham City. Es ist für viel Abwechslung gesorgt durch Verfolgungsjagden, Rätsel und verschiedene Anzüge für unsere Helden. Die große Stärke ist der Koop-Modus. **Toll, weil** der typische Lego-Humor noch besser umgesetzt ist. **Für Fans von** Abenteuern im Lego-Stil.

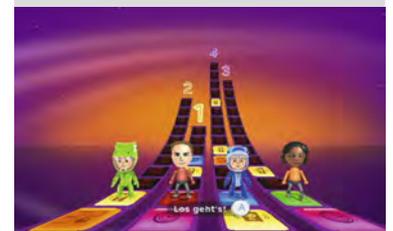


ACHTUNG

QUIZ PARTY

WIZARBOX / NINTENDO

Es geht um einen Party-Spaß für die Wii, in dem wir mehr als 2000 Fragen aus verschiedenen Themengebieten beantworten müssen. Punkten können nicht nur jene mit Wissen in Geschichte und Geographie, sondern auch Sport- und Naturfreunde sowie Film-Fans. Vier Antwortmöglichkeiten sind immer vorgegeben und wir müssen die richtige finden. Es gibt drei Spielvarianten, die sich danach richten, wieviel Zeit sich schlaue Köpfe nehmen wollen. **Toll, weil** wir mit eigene Miis antreten können. **Für Fans von** Quiz-Shows.



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

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



Gamereactor Top 15 PC / Windows

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	The Elder Scrolls V: Skyrim Drachen sind zurück in Himmelsrand und wir reisen durch eine riesige Welt mit toll erzählter Geschichte.	Rollenspiel	Bethesda	10/10
02	Mass Effect 3 Es ist der beste Teil der besten Spiele-Trilogie, der perfekte Abschluss von Bioware und etwas Besonderes.	Rollenspiel	EA	10/10
03	Half-Life 2: The Orange Box 30 Stunden Half-Life 2 sind einfach die beste Spielerfahrung, die es für das Geld gibt - alles in einer Box.	Action	EA	10/10
04	Starcraft II: Wings of Liberty Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben.	Strategie	Activision	9/10
05	Diablo III Blizzard hat es vollbracht, der Kampf gegen die Unterwelt geht endlich weiter und wir sind süchtig.	Rollenspiel	Activision	9/10
06	Crysis 2 Aliens haben New York infiltriert - das Schicksal der Menschheit ruht auf Nano-gestützten Schultern.	Action	EA	9/10
07	Battlefield 3 Das Rückgrat des Spiels ist ohne Zweifel der Multiplayer und es sieht dabei noch wahnsinnig gut aus.	Action	EA	9/10
08	Anno 2070 Die bekannte Aufbau- und Wirtschaftssimulation spielt nun in der Zukunft und es gibt ein interessantes Umweltsystem.	Strategie	Ubisoft	9/10
09	Empire: Total War Der feuchte Traum von Freunden der Strategie und historischer Schlachten hat einen Namen: Total War.	Strategie	Sega	9/10
10	Mafia II Zehn Jahre banges Warten auf den Nachfolger sind vorbei und 2K Czech hat uns nicht enttäuscht.	Action	Take 2	9/10
11	Die Siedler 7 Sie wuseln wieder und haben sich entwickelt - endlich für friedliche und angriffslustige Siedler interessant.	Strategie	Ubisoft	9/10
12	The Witcher 2: Assassins of Kings CD Projekt fesselt und fängt uns mit der gut erzählten Geschichte und atemberaubenden Präsentation.	Rollenspiel	Namco-Bandai	9/10
13	Max Payne 3 Der sympathische Antiheld ist zurück und umgarnet unsere Sinne mit einem cineastischen Meisterwerk.	Action	Take 2	9/10
14	Civilization V Der Strategie-Klassiker hat sich aufgehübscht und macht so süchtig wie schon vor zwanzig Jahren.	Strategie	Take 2	9/10
15	Botanica Auf der einzigartigen und audiovisuell sehr beeindruckenden Reise lernen wir, wie lebendig der Wald ist.	Adventure	Daedalic	9/10

Die Gamereactor-Liebings 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

GEHEIMAKTE 3

ANIMATION ARTS / DEEP SILVER

Es geht um die Fortsetzung der Geschichte von Nina und Max. Eigentlich sind die voll in den Hochzeitsvorbereitungen, als Max plötzlich entführt wird. Im abwechslungsreichen und spannenden Adventure versuchen wir nun herauszufinden, was dahinter steckt und kommen dabei einer großen Verschwörung auf die Spur.

Toll, weil der Entwickler für Geheimakte 3 mit einem Team von erfahrenen Autoren von Neo Film zusammen gearbeitet hat. Kein Hollywood, sondern Qualität Made in Germany.

Für Fans von gut inszenierten Geschichten.



KAUFEN

JAGGED ALLIANCE: CROSSFIRE

BITCOMPOSER GAMES / KALYPSO MEDIA

Es geht um den beliebten Strategie-Shooter, der mit seinen Rollenspielelementen bereits in den Neuzigern viele Freunde gefunden hat. Bei dem Spiel handelt es sich um eine Erweiterung der Neuauflage vom Frühjahr mit vielen neuen Inhalten. Dafür verlassen wir Arulco und kämpfen diesmal in einer brandneuen Geschichte in Khanpaa.

Toll, weil der Titel auch ohne das Hauptspiel läuft und damit auch für Neueinsteiger interessant ist.

Für Fans von gut geplanten Kampfeinsätzen.



KAUFEN

GUILD WARS 2

ARENANET / NCISOFT

Es geht um die Fortsetzung des beliebten MMORPGs von Arenanet. Der Entwickler hat sich die schwierige Aufgabe gegeben, die bisherigen Konventionen auf den Kopf zu stellen, um nicht einfach nur den Erfolg der großen Konkurrenz nachzuahmen. Jeder Charakter hat seine eigene Geschichte und viele Events sind nun dynamisch. Wunderbar ist auch das neue Belohnungssystem, wenn wir mit anderen in der Gruppe spielen, was das Zusammenspiel deutlich verbessert.

Toll, weil es Abenteuer an jeder Ecke gibt.

Für Fans von tollen Online-Rollenspielen.



ACHTUNG

DARK SOULS

FROM SOFTWARE / NAMCO BANDAI

Es geht um die Frage, wie schwer Spiele eigentlich sein dürfen. Dark Souls ist jedenfalls richtig schwer und lässt unseren Helden in der düsteren, beklemmenden Welt immer wieder sterben. Zwar funktioniert der Nachfolger vom Rollenspiel Demon's Souls damit grundsätzlich immer noch nach demselben Prinzip, aber es wurde an Spielmechaniken gefeilt und es fühlt sich so doch anders an.

Toll, weil wir unseren Charakter nicht einfach hochleveln, sondern selbst besser werden müssen.

Für Fans von echten Herausforderungen.



Blu-ray



YOUNG ADULT

Die Demontage einer einst so beliebten wie arroganten Prom-Queen



Schauspieler **Charlize Theron, Patton Oswalt, Patrick Wilson**
Publisher **PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**
Regie **JASON REITMAN**
Genre **DRAMA, KOMÖDIE**
Termin **ERHÄLTlich**
Codec **MPEG-4/AVC**
Sound **DD 5.1**
Ratio **1.78:1**

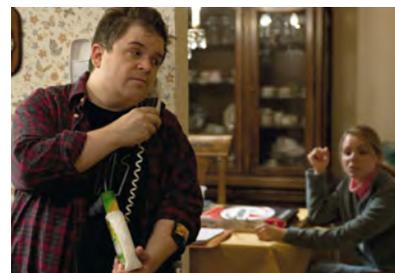
Jason Reitman hat ein ausgesprochenes Faible für Sonderlinge: Sämtliche seiner Filme kreisen um Menschen, die als Sympathieträger des Hollywoodkinos so untauglich sind wie Duke Nukem als Held einer Romantic Comedy. Man denke an Thank You for Smoking, Up in the Air und vor allem auch an Juno. In seinem vierten Film Young Adult treibt Reitman nun die Figur eines gar nicht liebenswerten Protagonisten, der beim Publikum abwechselnd Verachtung und Mitleid erzeugt, auf die Spitze. Und baut damit Charlize Theron in der Hauptrolle eine Bühne, auf der sich die Ausnahme-Schauspielerin so richtig austobt.

Mavis Gary ist eine Mittdreißigerin, geschieden und latent alkoholabhängig. Die Kinderbuchserie Young Adult, für die sie als Autorin arbeitet, soll wegen mäßigen Erfolges eingestellt werden. Ihr üblicher Tagesablauf zwischen Bett, Fernsehtrash und jämmerlichen One-Night-Stands ist ein wahres Trauerspiel. Als sie eine E-Mail ihres Highschool-Freundes Buddy (Patrick Wilson) inklusive Foto seines neugeborenen Sohnes bekommt, fasst sie den absurden Plan, in ihre Heimatstadt zurückzukehren und Buddy zurückzuerobern. Was dann passiert,

ist die bitterböse inszenierte Demontage der einst genauso beliebten wie arroganten Prom-Queen. Mavis entwickelt eine seltsame Trinkfreundschaft zu Matt (Patton Oswalt), der als dicklicher Außenseiter damals am anderen Ende der Beliebtheitsskala rangierte, und nun versucht, Mavis vor der zwangsläufigen Blamage zu retten. Je länger sie an ihrer Fassade der Überlegenen festhält, die es in die Großstadt „geschafft“ hat, umso echter kommen die in der Provinz Zurückgebliebenen rüber.

Young Adult verliert sich aber keineswegs im nahe liegenden Klischee der Großstadttussi, die von der Rückkehr in ihr altes Leben geläutert wird, wie man es etwa aus Sweet Home Alabama kennt. Wäre sie ein Mann, wäre das eine typische Komödie über einen unverbesserlichen Kindskopf geworden - man fände seinen Narzissmus immer irgendwie niedlich. Männer dürfen so sein! Charlize Theron aber haucht ihrer Rolle - auch optisch - eine derartige Abgefucktheit ein, dass einem beim Zusehen regelmäßig das Lachen im Hals stecken bleibt.

8 **Volker Zepperitz**



Anruf von Oswalt

Patton Oswalt spielt den sympathischen Loser in Young Adult, der als Zahlenschreiber arbeitet und einen ziemlichen Hang zu selbstgebranntem Whiskey hat. Im echten Leben dürfte seine amerikanische Stimme dem einen oder anderen schon mal über den Weg gelaufen sein. In Grand Theft Auto: San Andreas war er ein Anrufer in der WTCR-Show „The Tight End Zone“, in Grand Theft Auto: Liberty City Stories war er ein Anrufer in der Show „Chatterbox“ auf LCFR. Und er hat einen Reporter gesprochen in „New World Order“ auf VCPN in GTA: Vice City Stories.



Offroad

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

KLEINSTADTLIBEN UND EIN JOB ALS VADDIS TOCHTER? Das ist der jungen Meike auf die Dauer doch zu öde. Sie träumt davon, durch die Sahara zu düsen, und ersteigert deswegen beim Zoll einen dicken Geländewagen. Klar, dass der bis unter die Dachkante mit Kokain beladen ist. So kann eine Verfolgungsjagd beginnen, die Meike bis ins exotische Berlin führt, wo sie es mit knallharten Werbefuzzis, kleptomantischen Türken und einer wirklich edlen Waschmaschine zu tun bekommt. Aber Kern der Geschichte ist Meikes Liebesleben. Immerhin muss sie sich zwischen ihrem biederen Verlobten Philipp und dem impulsiven Salim entscheiden. Handwerklich ist Offroad in jeder Hinsicht gut gemacht, vor allem Optik und Soundtrack gefallen. Leider kommt die Handlung einfach nicht in Fahrt und es mangelt an originellen Ideen. Der ganze Film bleibt so brav wie seine Protagonistin, und traut sich nicht so richtig, auszubrechen. Für Fans von

5

Nora Tschirner und Keinohrhasen ist er aber auf jeden Fall einen Blick wert.

Kalle Max Hofmann



Dame König As Spion

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

IN DER RUHE LIEGT DIE KRAFT, muss nicht nur George Smiley gedacht haben, als der eigentlich in den Ruhestand versetzte Geheimagent einen internen Maulwurf aufdecken soll. Dame, König, As, Spion spielt im London der 70er Jahre und der Film nimmt sich viel Zeit. Die betonte Langsamkeit und das Fehlen der sonst üblichen Action schaffen eine beklommene Nüchternheit hinsichtlich der Arbeit des britischen Geheimdienstes – statt Technik zählt solides Handwerk. Die dargestellte Normalität wirkt fast übertrieben absurd und doch ist es beeindruckend, wie der Film nicht nur die schwierige Tätigkeit beleuchtet, sondern auch die Menschen vorführt. Das Spannende ist nicht, in der undurchsichtig erscheinenden Handlung herauszufinden, wer nun ein falsches Spiel spielt. Die Figuren in ihren privaten Rollen und ihr damit eng verbundenes persönliches Drama sind erstaunlicherweise die interessanteren Aspekte. Dame,

8

König, As, Spion ist ein Anti-Agentenfilm. Wer auf Action verzichten kann, wird seine Tiefe lieben.

Martin Eiser



HUGO CABRET

Genre DRAMA Termin ERHÄLTlich Codec MPEG-4/AVC Sound DD 5.1 Ratio 2.40:1

EIN KLASSIKER, DER LÄUFT WIE EIN UHRWERK. Das beschreibt bei Hugo Cabret nicht nur den Film, sondern auch die Handlung. Der Waisenjunge Hugo lebt Anfang der 30er Jahre in den Gemäuern eines riesigen Bahnhofs und kümmert sich darum, die vielen Uhren am Laufen zu halten. Durch dieses Talent gerät er an den mürrischen Spielzeughändler Papa Georges und dessen aufgeweckte Patentochter Isabelle. Die beiden werden für Hugo zum Schlüssel, das Vermächtnis seines Vaters aufzudecken. Doch damit ist die Geschichte noch lange nicht zu Ende. Der verkniffene Bahnhofsinspektor möchte Hugo am liebsten ins Waisenhaus sperren, und auch Isabelles verbitterte Stiefmutter arbeitet gegen ihn. Trotzdem schafft es Hugo schließlich, weit mehr zu reparieren, als nur ein paar Zahnräder.

Bei den letzten Academy Awards glänzte Hugo Cabret mit den meisten Oscar-Nominierungen. Kein Wunder, denn sämtliche künstlerischen Aspekte sind einfach meisterlich umgesetzt. Dies reicht von einer genialen Besetzung bis in kleinste Rollen über die Regieleistung von Altmeister Martin Scorsese

bis hin zur Technik. Den Einsatz von 3D bezeichnete James Cameron als noch gelungener als bei seinem eigenen Meilenstein Avatar.

Diese filmische Stärke manifestiert sich direkt in den ersten Minuten durch eine unglaubliche Bildgewalt. Mit viel Liebe zum Detail werden Schauplätze und Figuren vorgestellt, wobei selbst Nebencharakteren eigenständige Geschichten spendiert werden. Die Einführung verläuft zwar recht behäbig, aber man darf auch nicht vergessen, dass es sich hier um einen Kinderfilm handelt. So ist für Erwachsene der Handlungsverlauf zum Teil leicht vorhersehbar. Dafür entwickelt sich der Film in der zweiten Hälfte zu einer Liebeserklärung an das Kino selbst und liefert interessante Einblicke in die Entstehung der Filmkunst. Scorsese hat sein Können schon mit historischen Epen, Familiendramen und Dokumentarfilmen bewiesen. Hier kommt das alles zusammen. Als Gesamtpaket gebührt Hugo Cabret dadurch ein Platz in den heiligen Hallen der

9

Filmklassiker.

Kalle Max Hofmann

NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



Der weiße Hai

Genre THRILLER
Ratio 2.35:1
Sound DTS-HD HR 7.1

DIE UNGEWISSE GEFAHR aus der Tiefe liefert die perfekte Angst. Der weiße Hai ist über 30 Jahre alt, aber sein Thema wird vermutlich nie altern. Die Menschen haben auch heute immer noch Angst vor Haien, nehmen sie gerne als Monster wahr, die sie in Wirklichkeit natürlich eher nicht sind.

Das Werk von Steven Spielberg war 1975 ein echter Horrorfilm. Er hatte beeindruckende Spezialeffekte, die heute schon ein bisschen kitschig wirken. Viele der Kameraeinstellungen und das gesamte Setting sind aber auch heute noch erstklassig. Insbesondere deshalb, weil der Film neben

Hai-Attacken auch die gruselige Geschichte eines skrupellosen Bürgermeisters erzählt, der für das Sommergeschäft seines Badeortes einfach alle Bedenkenträger mundtot macht und Menschenleben riskiert.

Die Optik ist schlicht unglaublich beeindruckend. Der Film sieht in der restaurierten Version einfach wahnsinnig scharf und sauber ausgeleuchtet aus. Wie ein Film aus dem Jahr 2012. Das liegt natürlich daran, das sehr viel draußen gedreht wurde, zeigt aber auch die Liebe zum Detail der Restauratoren.

9

Christian Gaca



CODES OF HONOR

Warum gute Videospiele wie Samurai sind, weiß ein kanadischer Künstler und Filmmacher.

Jon Rafman ist studierter New-Media-Künstler und Filmmacher. Er wurde 1981 im kanadischen Montreal geboren und lebt in Quebec. Bekannt wurde er durch sein Projekt 9-eyes.com, für das er merkwürdige Google Street View-Bilder sammelt. Seine Arbeit wird immer wieder auch von Videogames beeinflusst, wie sein Kurzfilm Codes of Honor, in dem er melancholisch und im klassischen Mixed-Media-Stil die Geschichte eines legendären Profispielers erzählt.

Du hast einen Kurzfilm über einen Gamer mit echten Skills gemacht, der quasi leider alles erreicht hat. Wie viel deiner eigenen Persönlichkeit trägt dieser Spieler in sich?

- Ich war ein Spieler, aber kein Profi-Gamer. Als Kind spielte ich reichlich Videospiele. Der Film war eine Art Rechtfertigung für mich und die ganze Zeit, die ich mit Games verbracht habe. Eine Mischung aus Bedauern über verlorene Stunden und den guten Erinnerungen an all das, was es für mich bedeutete.

Du porträtiertst Gamer nicht als Soziopathen, sondern vergleichst sie stattdessen mit dem berühmten Samurai Miyamoto Musashi.

- Ich denke, es ist wichtig, unsere Versionen von legendären Helden ernst zu nehmen. Es gibt wichtige Werte im Samurai-Code und gerade Videokameras bringen genau diese Werte oft zum Ausdruck. Das ist natürlich in einer etwas ironischen Art und Weise zu verstehen, aber es ist auch wahr.

Wie viele Videospiele hast du eigentlich selbst je bis zum Ende gespielt?

- Zu viele, um sie alle aufzuzählen. Aber ich habe es nie geschafft, Battletoads zu schlagen. Ganz so wie mein Held in dem Film. Es ist einfach soooo schwer!!!!

Mehr über den Künstler findet sich auf www.jonrafman.com oder unter dem Link zu dieser Arbeit: www.codesofhonor.com

Laden

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



Deadlight

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

Wir schreiben das Jahr 1986 – eine mysteriöse Krankheit hat die meisten Menschen in hirnlose Killer verwandelt. Ein einsamer Mann durchstreift die Ruinen Seattles auf der Suche nach seiner Familie. In geschmeidigen Animationen rennt, klettert und kämpft sich Randall durch die Level. Nur bewaffnet mit einer Axt wird jede Begegnung mit Zombies zur tödlichen Gefahr. Es braucht mehrere Hiebe, um Untote zu Boden zu werfen. Erst dann können sie mit einem finalen Schlag erlöst werden. Später kommen noch Pistole und Schrotflinte zum Einsatz – es erzielen aber nur Kopfschüsse Wirkung. Deadlight wurde nicht ohne Grund als cineastischer Plattformer angekündigt. Die Präsentation ist erstklassig und die einzigen

8 Schwächen sind der zu niedrige Schwierigkeitsgrad und der Umfang. Denn Deadlight ist zwar großartige Unterhaltung bis zum Schluss, aber leider mit knapp drei Stunden Spielzeit auch einfach viel zu kurz.



The Dark Knight Rises

System ANDROID / IOS Genre ACTION Spieler 1 Preis 5,79 EURO Text LEE WEST

Arkham City auf dem Handy entdecken? Da beschleichen einen doch gleich böse Vorahnungen. Doch es gibt Entwarnung, denn die Umsetzung des Kinohits The Dark Knight Rises ist tatsächlich einigermaßen umwerfend. Eigentlich ist Gameloft dafür bekannt, bereits vorhandene Konsolentitel für den mobilen Gebrauch anzupassen. Nun aber haben sie einen eigenen Titel veröffentlicht, der mit seinen großen Ambitionen hohe Erwartungen schürt. The Dark Knight Rises ist die Adaption des gleichnamigen letzten Teils von Christopher Nolans Filmtrilogie über den dunklen Ritter aus Gotham City. Mit dem Kampfsystem orientiert sich Gameloft zwar an Rocksteady und den übergroßen Schuhen von Arkham Asylum, doch es fehlt am Ende die Vielseitigkeit, durch die sich die Gefechte auf den Konsolen auszeichnen. Aber mit 24 Missionen im Story-Modus, von denen viele über eine halbe Stunde Spielzeit erfordern, sowie drei weiteren Missionen im freien Modus bietet The Dark Knight Rises genug Inhalt und Spaß, um den Preis von

7 knapp sechs Euro locker zu rechtfertigen. Am Ende stolpert The Dark Knight Rises aber eher über die Begrenzungen der Hardware, als über die mangelnden Fähigkeiten der Entwickler.

GRTV[®]

GAMEREACTOR TELEVISION

- KRITIKEN 
- INTERVIEWS 
- VORSCHAUEN 
- GAMEPLAY 
- HINTER DEN KULISSEN 
- TRAILER 



IN DIESEM MONAT AUF GRTV

GAMESCOM

INTERVIEW



Sleeping Dogs

KRITIKEN



Borderlands 2

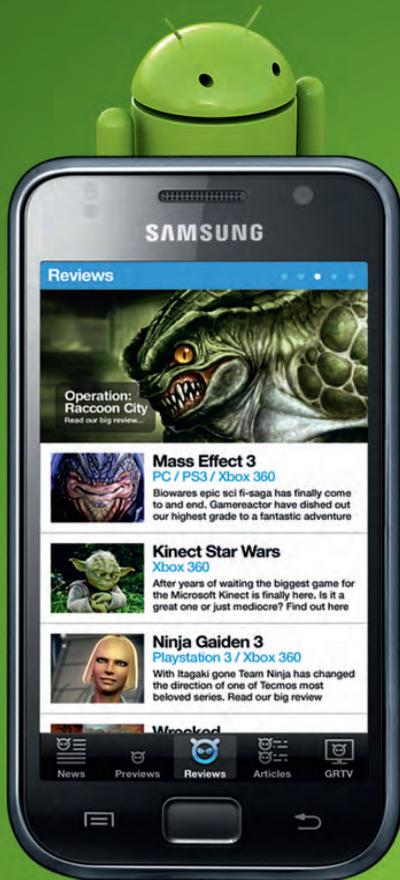
INTERVIEW



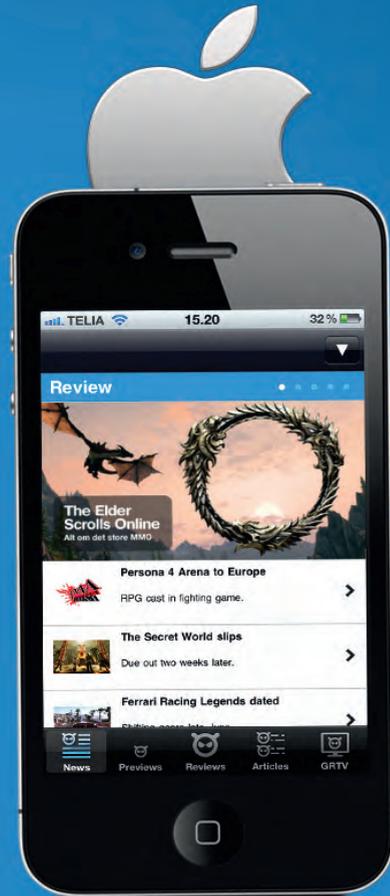
Darksiders II

KRITIKEN





GAMEREACTOR *NEW!*
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*
iPhone APP

