

KOSTENLOS
MITNEHMEN
September 2012
Nummer 13

Game reactor

Wir lieben Video-

www.gamereactor.de

**TEKKEN
TAG 2 &
DOA5**
WER
KLOPPT
BESSER?

FIFA 13
ANPFIFF
ZUR NEUEN
SAISON

**ERST
AB 18**
ÜBER DIE
ARBEIT
DER USK

KRITIK

**BORDER
LANDS 2**
SUPERPOLIERT &
EXTREM EXPLOSIV



DIE STRASSE GEHÖRT DIR!

ALARM FÜR COBRA 11

UNDERCOVER

DAS OFFIZIELLE
SPIEL



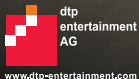
NEU: WAFFEN
UND EXTRAS

INKL. GRATIS
SOUNDTRACK
ZUM DOWNLOAD.

Trailer ansehen!



www.cobra11-game.de



SYNETIC

PLAYTAINMENT



XBOX 360

XBOX LIVE

Alarm für Cobra 11 – Undercover © dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von SYNETIC GmbH & Co. KG. Playtainment ist ein Label der RTL interactive GmbH. Alarm für Cobra 11 ist eine Marke der RTL Television GmbH - vermarktet durch RTL interactive. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. "PS" , "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.

MITARBEITER

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



Martin Eiser

Während sich Kollege David Moschini mit FIFA 13 und PES 2013 vergnügt hat, widmete sich Martin Inazuma Eleven Strikers für die Wii, einem nicht ganz so ernsthaften Fußballspiel. Einer der letzten großen Wii-Titel? Vielleicht...



Ingo Delinger

Es gibt Videospiele, die liebt man einfach. Borderlands war für Ingo so ein Spiel. Klar, dass er sich in München gerne ein paar Tage einschließen ließ, um den Nachfolger rechtzeitig für unsere Kritik intensiv zu zocken. Wieder Liebe? Lesen!



Wiebke Westphal

Leider müssen wir uns von unserer tollen Praktikantin verabschieden. Sie hat mit ihrer Reportage über die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ihr bestes Stück abgeliefert. Danke. Du warst top.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

EDITORIAL

Gamereactor Nummer 13 / September 2012



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

Die bittere Realität von Free-to-Play

Free-to-Play. So klingt momentan der Erfolg, der Sieg, die Dollars und fetten Gewinne. Zumindest will uns das der von Risikoinvestoren finanzierte Teil der Videospieleindustrie weismachen, der diese vermeintlich kostenlosen Spiele anbietet. Aber es ist eine Lüge. Denn Regel Eins des Free-to-Play-Geschäfts lautet: Nichts ist am Ende wirklich kostenlos. Es sei denn, man will sich zu Tode langweilen lassen.

Schlimm ist, dass nun auch die etablierten Publisher mitmischen wollen. Genau, das sind diese vermeintlichen Langweiler, die bisher Geld für ihre Spiele haben wollen, um Programmierer und Künstler zu bezahlen. Das Establishment will auch im großen Stil Geschenke verteilen. Das hat zwei Gründe. Erstens wollen sich EA, Ubisoft & Co. nicht die Butter vom Brot nehmen lassen und, wie schon gesagt, gilt zweitens: Hier lässt sich Geld verdienen.

Das Tragische daran ist, dass ich die ungute Befürchtung habe, dass wir am Ende alle draufzahlen, sollte sich Free-to-Play durchsetzen. Aktuelles Beispiel gefällig? Die Simpsons: Springfield auf dem Ipad ist ein schlichter Sim City-Klon, in dem wir ein zerstörtes Springfield wieder aufbauen sollen. Kann man gratis runterladen und spielen. Hübsche Pixelgrafik, bekannte Gesichter, anständige Aufbausimulation - die Welt könnte gemütlicher nicht sein. Aber das Glück ist kurz.

Es gibt zwei Währungen im Spiel: Dollars und Donuts. Für die Dollars, die wir als Belohnung für Aufgaben bekommen, können wir neue Gebäude bauen und teurere Aufgaben angehen. Mit den Donuts lassen sich Bauprozesse beschleunigen oder spezielle Gebäude und Items kaufen, die man sich sonst erspielen müsste. Praktisch ist das unmöglich, weil das billigste Gebäude 80 Donuts kostet, die man mit normal-exzessivem Spiel nie verdienen wird. Aber Donuts sind gegen Echtgeld käuflich. Zwölf Donuts für 1,59 Euro. Oder gleich 2400 Stück für 79,99 Euro. Für 115 Donuts wiederum kann man sich 15.000 Dollars kaufen. Fast wie im echten Leben...

Wer nicht mitmachen will, sondern einfach nur spielen, der wartet. 24 Stunden auf den Bau des nächsten Hauses. Danach zwei Tage darauf, dass wieder etwas spannendes passiert. Derweil reihen sich sinnlose Aufgaben aneinander, um mehr Geld zu verdienen und hochzuleveln. Das hat mit Spaß nicht viel zu tun. Aber es ist die bittere Realität von Free-to-Play. Nicht selten ist das eine Reihe von Versuchen, einem jenes Geld aus der Tasche zu ziehen, das die Produktion eines Videospieles einfach kostet. Ein legitimer Versuch. Aber die Lüge mit Free-to-Play sollten sie mal lassen. Denn mit „freiwillig spielen“ lässt es sich beim besten Willen nicht übersetzen.

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,
Ingo Delinger

Herausgeber Claus Reichel

Art Director Petter Hegevall

Lektorat Volker Zepperitz

Technik & Internet Emil Hall

Kontakt Gamereactor Deutschland,
Rosenthaler Straße 49,
10178 Berlin, 030/200952803,
info@gamereactor.de

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

Auflage 85.000 Exemplare

Erscheinungsweise Zehn Ausgaben im Jahr

Druck ColorPrint A/S, Dänemark

Papier My Brite Matt, 70g

Vertrieb Pan Nordic Logistics

Anzeigen Werkmeister & Company GmbH,
Lars Werkmeister/Alexander Kreis, Hauptstr.

23, 91054 Erlangen, 09131/6136121 und

09131/6136125, lars.werkmeister@werkco.de, alex.kreis@werkco.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 Videospielemagazin in Nord-Europa macht.

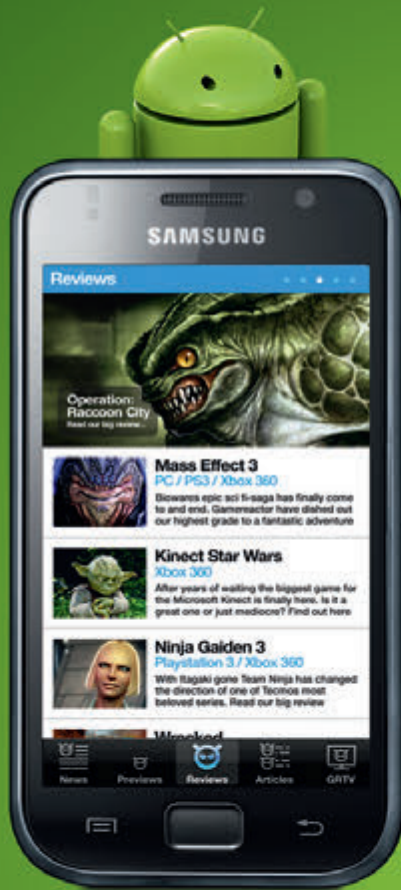
Alterskennzeichnungen:

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.

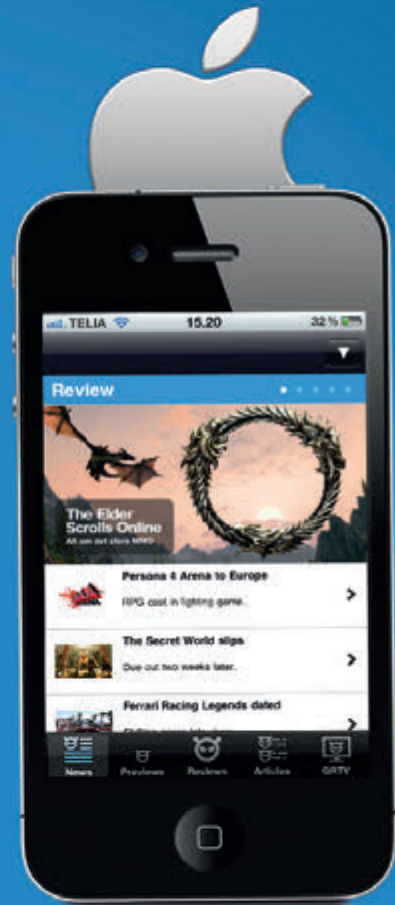
www.gamereactor.de:

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

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



GAMEREACTOR *NEW!*
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*
iPhone APP





1.049.343.540 US-Dollar muss Samsung für Verletzung von Patenten auf Geschmacksmuster von Apple zahlen. Zu ähnlich sollen die Android-Maschinen der Iphone- und Ipad-Armada sein. Wir fragen uns aber, wo all das hinführen soll. Denn vielleicht melden irgendwann auch Nachfahren des Schotten James Pillans Interesse an: Seine Idee zur Tafel erinnert nämlich im handlichen Format - zu sehen in dem aktuellen Adventure Das Testament des Sherlock Holmes - durchaus ein wenig an die modernen Tablets aus Cupertino.

Herumstehende Vita-Packungen

Es läuft nicht gut für die PS Vita, jedenfalls nicht aus Sicht von mir, also jemandem, der so einfach normal Spiele kauft bei Saturn. Die Vita-Packungen stehen da rum und sehen nach drei Wochen immer noch so aus wie vorher. Warum? Laden jetzt alle ihre Games nur noch runter? Ich glaube, es gibt einfach keine Spiele, die gut genug sind, dass man sich so ein Teil zulegen will. Uncharted für die Vita ist nur mittelmäßig. Das Wipeout ist gut, aber alt. Ich hoffe, da kommt bald mal was. Sonst gehen da echt die Lichter aus.

/Torsten Jablonsky (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Nun, die ganz genauen Zahlen sind schwer zu schätzen, aber Sony spricht davon, dass weltweit über zwei Millionen verkauft wurden, davon weniger als 100.000 Geräte in Deutschland. Das könnte an dem tatsächlich auch aus unserer Sicht relativ schwachen Angebot liegen. Aber (nun kommt endlich das aber!) Sony hat ein heißes Eisen im Feuer. Das heißt Tearaway und ist das neue Game der Little Big Planet-Macher. Steht auch was im Heft zu - das könnte ein Anheizer für die Geräteverkäufe werden.

Zweifel an der Wii U

Ich erinnere mich, dass ich sehr skeptisch war, was die Wii eigentlich wollte und sollte, als sie damals vorgestellt wurde. Meine Zweifel waren erst ausgeräumt, nachdem ich sie das erste Mal selbst getestet hatte. War gut, das Teil. In der gleichen Position habe ich es

mir nun mit der Wii U ungemütlich gemacht. Und ich bin auch noch viel zögerlicher. Immerhin ist die Grafik endlich HD und der Controller mit Bildschirm und den neuen Ansätzen ist auch cool. Aber so richtig neu ist das alles nicht. Immerhin haben sie immer ein Ass im Ärmel gegenüber den anderen Konkurrenten: die Familien mit Kindern. Das könnte auch für Wii U klappen. Ich habe trotzdem sehr gemischte Gefühle. Ich konnte zwar auch schon bei euch viel lesen, aber ich konnte noch nicht selbst ran. Die Gamescom war leider zu weit weg. Mario in HD sieht zwar verführerisch aus, aber alle meine Vorurteile werde ich wohl erst im November ausradieren können. Oder wann kommt das Teil denn jetzt? Ein Termin steht ja wohl noch immer nicht, oder?

/Marten Kleinhorst (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Nein, einen offiziellen Termin gab es bei Redaktionsschluss noch nicht. Aber vor Weihnachten wird es was mit der neuen Konsole, da sind wir uns sicher. Anfang Dezember ist wohl am wahrscheinlichsten. Noch ein Preistipp? Wir sagen 249 Euro inklusive einem der neuen Controller.

Guten Tag,

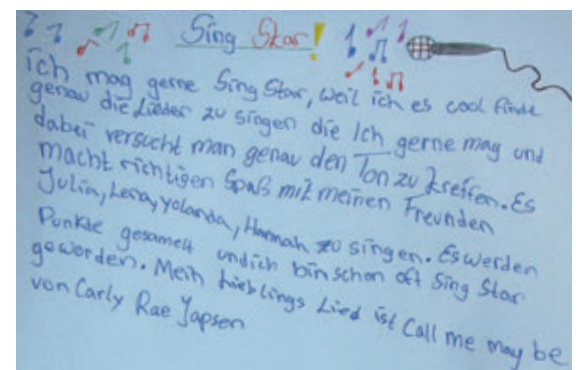
ich wüsste gern, wann die nächste Ausgabe erscheint und ob es wieder WOT-Codes gibt. LG.

/R. Eckhardt (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Keine Codes, nein, echt nicht. EHRlich!

LELIS 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 neunjährige Grundschülerin Lenelies Voss aus Berlin. Sie hat sich mit Singstar für die Playstation 3 beschäftigt und beschreibt uns ihre Eindrücke.



REINE KOPFSACHE

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

„Bullshit, sollte nicht existieren ... keine Frage, dass er komplett versagt hat [als] qualitativ minderwertige Call of Duty-Kopie in der dritten Person“, sagte Lead Designer Cory Davis zum Multiplayer von Spec Ops: The Line. Er arbeitet nicht mehr für den Entwickler Yager.



Tempo



DIE NEUE ACTION-MARKE VON CAPCOM

REMEMBER ME

FRISCH VON
DER GAMESCOM

Mutige Japaner – Die Konsolen-Generation neigt sich dem Ende und trotzdem wagen sie Neues

Bei einem Spiel, das von Erinnerungen handelt, fühlt es sich fast natürlich an, so viele Hinweise auf andere Games zu finden. Aber gibt es unter all dem Vertrauten auch eine eigene Persönlichkeit? Der komplett neue Titel von Capcom ist ein futuristisches Action-Rätsel-Spiel, das vom französischen Studio Dontnod entwickelt wird. Allein dieser Schritt zeigt Capcoms nun stärkere Orientierung auf den Westen.

Es sieht nun so aus, als hätten die Japaner gern ein eigenes Uncharted: filmreife Sprungsequenzen,

gescriptete Ereignisse wie Explosionen und herunterfallende Steine, wilde Verfolgungs-

jagden und Schießereien. Anders sind indes die Umgebung, die Technologie und die Heldin. Niliin ist eine

DIESE JUNGE HELDIN WIRD UNS IN ERINNERUNG BLEIBEN

junge, mutige Protagonistin, die ihr Gedächtnis verloren hat. Sie kämpft, greift an und hackt sich in Computer. Als Memory-Hunter hat sie Zugang zu jenen Chips, die Menschen in den Kopf implantiert wurden. Sie kann ihre Erinnerungen nach Belieben verändern.

Wenn Niliin nicht gerade rennt oder springt, erinnert das Ganze an Batman: Arkham City. Die Kämpfe erfordern gutes Timing. Doch es ist Nilins Fähigkeit, in den Geist anderer einzudringen, die hier wirklich eine Besonderheit darstellt. Im Syndicate-Stil manipuliert Niliin in Windeseile Maschinen und Gehirne,

lässt Köpfe heiß laufen und Piloten ihre Ausbildung vergessen. Und auch wenn vieles bekannt klingt, an Remember Me wollen wir uns erinnern.

Erscheint 2013 für PC / PS3 / Xbox 360



GAMESCOM 2012 RABBIT'S APPRENTICE

Daedalic hat eines der sympathischsten neuen Spiele gezeigt, das Adventure The Rabbit's Apprentice. Der zwölfjährige Jerry Haselnuß will am Ende der Sommerferien noch ein großes Abenteuer erleben und Magier werden – beides scheint sich durch ein sonderbares, weißes Kaninchen zu erfüllen.



GAMESCOM 2012 STAR WARS 1313

In Star Wars 1313 verlaufen wir uns leicht in Coruscant, der größten Stadt des Universums. Wir müssen in der Rolle eines Kopfgeldjägers eine Verschwörung aufzudecken und das ganz ohne Jedi-Kraft und Laserschwert. Der interessanteste Aspekt bisher aber ist die atemberaubende Grafik.



GAMESCOM 2012 PUPPETEER

Zu den großen Überraschungen der Messe gehörte Puppeteer, das Sonys Japan Studio exklusiv für die Playstation 3 entwickelt. Ein Junge namens Kutaru wurde in eine Puppe verwandelt und muss nun ein wunderschön inszeniertes Theaterspiel überstehen, um seine Seele zurückzubekommen.



GAMESCOM 2012 DUST 514

Als wir den Titel vor sechs Monaten gesehen haben, wirkte er veraltet und die Steuerung problematisch. Die Version auf der Gamescom war allerdings spaßig, funktionierte gut und wird kostenlos spielbar. Kostüme aus Eve Online können wir übernehmen und Spieler des PC-Titels für Luftangriffe rufen.



Wir verlosen drei der tollen Capture-Kästen. Mit dem QR-Code geht's zur Verlosung - oder alternativ einfach gamereactor.de/ gewinnen nutzen.



ELGATO GAME CAPTURE HD

Wer eigene Spielszenen an der Konsole aufnehmen will, hat es nicht immer leicht. Ein kleiner schwarzer Kasten ändert das.

Kompatibel mit Mac / PC / PS3 / Xbox 360 / Ipad Termin Erhältlich Preis 199 Euro

Es ist ein kleiner schwarzer Kasten, der für mitteilungsbedürftige Konsolenspieler ein großes Problem löst. Das Teil heißt Game Capture HD, wird von Elgato regulär für 199 Euro verkauft und ist eine extrem komfortable Lösung, um Videomitschnitte seiner Lieblingszenen aus Spielen für Xbox 360, PS3 und sogar Ipad zu machen.

Bis dato war das Aufnehmen von Gameplay-Videos an der Konsole immer mit reichlich Kabelage verbunden. Das Anschließen von Game Capture HD aber ist idiotensicher simpel. Einfach den schwarzen Kasten via HDMI oder dem speziellen und mitgelieferten PS3-Kabel zwischen Konsole und TV-Gerät klemmen und dann noch via USB an Mac oder PC stöpseln, damit das Teil Strom hat. Das ist alles. Auf der Xbox muss man nicht einmal seine Einstellungen verändern, auf der PS3 nur mit wenigen Klicks die Ausgabe des Videosignals anpassen.

Wer das gemacht hat, kann danach wie gehabt und ohne Verzögerungen ganz normal weiterspielen, während im Hintergrund auf Knopfdruck automatisch das Gameplay aufgezeichnet wird. Ist wirklich kinderleicht - und ebenso kinderleicht ist die zum Aufzeichnen nötige Software zu bedienen.

Alternativ lassen sich auch die ziemlich großen Rohdaten bearbeiten, um absolute HD-Qualität zu haben. Die Bildqualität ist erstaunlich gut, wird hardwareseitig über eine erweiterte H.264-Kodierung erzeugt. Selbst das Gameplay der Playstation 3 wird über das mitgelieferte Kabel in erstaunlich guter Qualität rausgeschossen, obwohl zum Ausgeben des Videosignals „nur“ der Multi-AV-Ausgang genutzt wird.

Wer das Maximum an Aufnahmequalität rausholen will, sollte mindestens einen Mac oder PC mit 2.0 GHz Intel Core 2 Duo Prozessor haben. Die meisten Macs ab Anfang 2010 erfüllen diesen Standard, aktuelle PC tendenziell ohnehin.

Nicht alle Geräte schicken ihr Signal, aber viele mit Komponenten- oder HDMI-Ausgang schicken bereitwillig Bilder, darunter das aktuelle Ipad sowie diverse Tablets und Smartphones. Schade ist, dass man keine Screenshots schießen kann, sondern „nur“ Bewegtbilder geliefert bekommt. Aber abseits dieser Meckereien ist es ein tolles Teil, das die in Sachen Bildqualität ebenbürtige Konkurrenzprodukte vor allen Dingen wegen der einfachen Handhabung schlägt.

Christian Gaca



06 gute Gründe, warum das alte **Just Cause 2** immer noch gut rockt

Das Insel-Abenteuer liefert auch fast zweieinhalb Jahre später noch erstaunlich ab

1 Größe

Panau ist einfach riesig - vor uns liegen tausende von Quadratmetern der fiktiven tropischen Inselnation. Trotzdem ist es dabei gelungen, die Landschaft mit vielfältigen Gebieten, lustigen Aufgaben und wunderschönen Aussichtspunkten zu versehen. Dank der Fallschirmsprünge und der vertikalen Erkundungsmöglichkeiten wird die offen gehaltene Welt noch größer.

4 Enterhaken

Just Cause 2 bietet dank Ricos Enterhaken grandiosen Spaß. Das Ding beschert uns eine extrem geschmeidige Fortbewegung und die fettesten Momente – etwa wenn wir ein Ende an einem wütenden Soldaten befestigen und das andere Ende an einem Kampfflugzeug...

2 Grafik

In Südostasien für Chaos zu sorgen macht natürlich noch mehr Spaß, wenn die Grafik glänzt. Und hier punktet Avalanche gleich in mehreren Bereichen. Rico ist ein nett animierter Charakter und Panau bietet eine hübsche Fauna und schicke Wassereffekte. Der Blick über die Berge, Täler und Flüsse nach einem gewagten Sprung aus dem Flugzeug ist ein echter Augenschmaus.

5 Explosionen

Es gibt Explosionen und es gibt Explosionen. In diesem Fall sind sie nicht nur zahlreich, sondern auch ziemlich beeindruckend, pompös und sehr hübsch. Wir jagen Silos, Tankstellen, Leitungen und Statuen vom Insel-Diktator in die Luft – unser Grinsen kennt kein Ende.

3 Freiheit

Manchmal haben wir keine Lust auf eine anspruchsvolle Geschichte oder eine mehrstündige Mission. Aber Just Cause 2 macht es uns einfach, kurze Runden zu drehen. Ein bisschen Fallschirm springen, mit der Autorikscha rumgurken oder die Inselbewohner ärgern. Dank des cleveren Wege-Systems können wir all das machen und trotzdem unser Ziel erreichen.

6 Geheimnisse

Das Spiel bereits beiseite gelegt? Der Diktator ist ausgeschaltet und der Abspann gelaufen? Aber wurden wirklich alle Geheimnisse von Panau aufgedeckt? Heißluftballon? Schneeman? Nachrichten auf den Bananen? Nein? Dann ab und finde die kleinen Überraschungen!

FOKUS

DEAD POOL

Marvels gesprächigster Ninja kriegt endlich sein eigenes Videospiel.

„Die vierte Dimension durchbrechen“, sagt euch das was? Der eine oder andere hat sicher schon von dieser Theater-technik gehört. Mittlerweile gibt es das Phänomen auch im Kino oder in Videospielen. Eine Figur des Stückes dreht sich von der Bühne weg und spricht uns direkt an, teilt uns ihre innersten Gedanken und Gefühle mit. Es ist als würde dieser Charakter für einen kurzen Moment seine fiktive Rolle vergessen.

Deadpool mag nun vielleicht wie Spider-Man aussehen, aber er ist keiner dieser typischen Helden und hat auch kein so großes Herz für die Menschheit. Viel mehr ist er unbekümmert, richtig frech und dazu noch



1 Waffenfreund

Das ist nicht einfach nur ein Beat'em-up unter vielen, denn es gibt viele unterschiedliche Waffen, die dem Ganzen Würze verleihen. Wir prügeln uns zwar im Nah- und Fernkampf, aber greifen in brenzigen Situationen eben auf erwähnte Waffen zurück.

im höchsten Maße politisch inkorrekt. Dazu ist er eine echte Labertasche und interessiert sich herzlich wenig für die so genannte vierte Dimension. Er spricht mit uns, und zwar während des gesamten Spiels. Grandios sind schon

LOSES MUNDWERK UND DABEI ZIEMLICH INKORREKT

die ersten Spielminuten der Demoversion. Ohne Vorwarnung nähert sich der rot-schwarze Typ dem Bildschirm, wischt einige mal darüber und fragt: „Irgendwelche Mädchen da drin?“ Die High Moon Studios haben wirklich eine Menge getan, um Fans das zu liefern, was sie erwarten.

Deadpool war eben nie der Typ unbesorgter Junge, der von einer radioaktiven Spinne gebissen wird und dessen

Leben sich schlagartig ändert. Tatsächlich war er schon ein Söldner, bevor er irgendwelche Kräfte bekam. Und gerade mit diesem Antihelden-Status macht er sich immer wieder über andere Marvel-Helden lustig, zu denen er eine Hassliebe pflegt – wohl auch deshalb, weil er oft und gern die Seiten wechselt.

Das Spiel folgt bekannten Mustern. Es gibt Hindernisse, die wir überwinden müssen, eine Menge Gegner, die von unseren Kampftechniken einfach nicht genug bekommen können und sogar ein paar Rätsel. Wir folgen einer linearen Geschichte und Zielen. Deadpool bewegt sich ohne Zweifel sehr agil und frei. Problemlos springt er an Wänden entlang und führt lange Schlag-Kombos aus - wichtig ist dabei vor allem das richtige Timing und Tempo.

Erscheint 2013 für PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U



2 Abwechslung

Schnell und effektiv ist Deadpool beidhändig mit Pistolen oder seinen berühmten Messern. Laut den Entwicklern verändert die Wahl des Tötungswerkzeugs die Art, wie wir spielen.

3 Schwarzer Humor

Derzeit sieht es so aus, als ob die humorvolle Seite des Spiels Vorrang in der Entwicklung hat - und das auch zu Recht. Machen wir uns bereit für jede Menge kranken und schwarzen Humor.

4 Bewegungsideot

Etwas komisch ist allerdings noch, dass die Steuerung seltsam vereinfacht ist. Auf dem Bildschirm umgesetzt sieht das zum Teil derzeit doch einfach nur absurd aus. Wird aber bestimmt noch...

Notizen

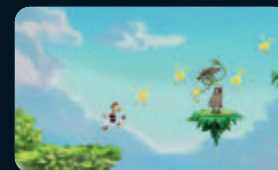


Kojima arbeitet an Metal Gear Solid: Ground Zeroes

Auf dem Metal Gear Solid-Event anlässlich des 25. Geburtstages der Serie hat Hideo Kojima eine erste Demo zu Metal Gear Solid: Ground Zeroes gezeigt. Dabei handelt es sich um ein neues Projekt mit offener Spielwelt. Das Spiel nutzt die neue Fox Engine und lief auf einem High-End-PC. Kojima Productions arbeitet aber auch mit Konsolen-Hardware der nächsten Generation. Wir sahen Snake kriechen, Lichtkegel ausweichen, Autofahren, Wachleute umbringen und Helikopter fliegen - alles untermalt von klassischen Klängen Richard Wagners.

Beneath a Steel Sky 2?

Revolution Software plant offenbar einen Nachfolger des Adventures Beneath a Steel Sky von 1994. Bekannt wurde das Vorhaben durch das Projekt Baphoments Fluch: Der Sündenfall. Als der Titel über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter in nur zwei Wochen 400.000 Dollar erreichte, gab man neue Ziele heraus - darunter auch die Chance auf grünes Licht für Beneath a Steel Sky 2...



Neues Rayman für unterwegs

Ubisoft veröffentlicht im September Rayman Jungle Run für die Android-Plattform und für Apples iOS-Geräte. Das Jump'n'Run wird auf dieselbe Ubi Art Framework-Engine zurückgreifen, die schon Rayman Origins so beeindruckend hat aussehen lassen.

Spiel zu Iron Sky kommt

Reality Pump arbeitet an Iron Sky: Invasion, einem Weltraum-Shooter zur gleichnamigen Nazi-Science-Fiction-Komödie. Der polnische Entwickler ist bekannt für die Rollenspiel-Reihe Two Worlds. Als Pilot eines Raumschiffs greifen wir in den Kampf zur Verteidigung der Erde gegen die Nazis vom Mond ein. Dazu steht eine breite Auswahl an experimentellen Raumfahrzeugen zur Verfügung, um die Mond-Nazis von Mutter Erde fernzuhalten. Zudem müssen wir uns im Ränkespiel der politischen Gegebenheiten beweisen und auch Humor kommt nicht zu kurz.

VITA vs. 3DS

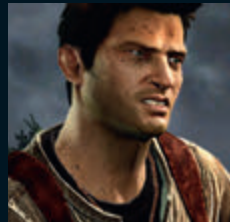
Der Kampf im klassischen Handheldmarkt ist hart. Wer jetzt eine mobile Konsole kaufen will, steht vor schwierigen Entscheidungen.

PLAYSTATION VITA

Sonys Spitzentechnik für die Hosentasche

Die PlayStation Vita ist die konsequente Fortsetzung der Idee hinter der Playstation Portable. Sie ist ein Technikmonster und in erster Linie an echte Gamer adressiert. Das schicke Gerät verfügt über einen scharfen, riesigen Bildschirm, zwei Analog-Sticks sowie starke Grafik- und Rechenleistung. Auch die PSP hat sich versucht, auf diesem Weg zu etablieren - aber Nintendo war mit dem DS als direktem Konkurrenten deutlich erfolgreicher. Deswegen verlässt sich Sony diesmal auch nicht allein auf ein scharfes HD-Bild, sondern stattet die PS Vita mit Bewegungs- und Navigationssensoren, zwei Kameras, einem Multi-Touch-Display und einem rückwärtigen Multi-Touch-Trackpad aus. Mit diesem cleveren Schachzug zieht der Hersteller ins Gefecht gegen den 3DS.

Die Playstation Vita liegt wirklich gut in der Hand und ist noch dazu überraschend leicht. Diesmal sind wirklich alle Funktionstasten gut zu erreichen und machen nicht solche Probleme wie die des Vorgängers. Die Vita bietet mit Near und diversen, angekoppelten Community-Funktionen eine schöne Integration des sozialen Spielgedankens. Sony setzt zudem auf die Verbindung zur Playstation 3 und wird dieses Merkmal in Zukunft öfter unterstützen. Allerdings ist die Batterie-Dauer mit drei bis fünf Stunden Spielzeit recht kurz und der fest verbaute Akku kann nicht selbst getauscht werden. Was viele aber eher abschreckt, ist der vergleichsweise hohe Preis, der für die Menge an Technik aber total klar geht.



SPIELZWANG PS VITA

Zu den bekannten Spitzenspielen gehören Uncharted: Golden Abyss, Rayman Origins, Metal Gear Solid HD und Little Big Planet. Uns überzeugen aber auch die innovativen Titel Gravity Rush und Sound Shapes. Freuen dürfen wir uns außerdem auf Assassin's Creed, Call of Duty und Killzone. Dazu kommen PSOne-Klassiker.

! Bestes Spiel **UNCHARTED: GOLDEN ABYSS**

DESIGN

PS Vita besitzt ein schickes Design, das ein wenig an den Vorgänger erinnert. Wieder ist der große Bildschirm besonders beeindruckend. Das Menü ist nicht sonderlich hübsch, aber aufgeräumt. Schade ist nur, dass der Handheld zu groß für die Hosentasche ist und die beiden Analogsticks schicke Schutzhüllen verhindern.

ERGONOMIE

Die Vita liegt gut in der Hand und es gibt kleine Einbuchtungen auf der Rückseite für besseren Halt. Dennoch ist die Ergonomie insgesamt nicht die Beste, denn das Gerät sorgt leider insbesondere bei Menschen mit großen Händen für leichte Krämpfe, da die Analogsticks zu weit außen sind.

LEISTUNG

Obwohl bereits Uncharted: Golden Abyss das Potenzial der Hardware zeigte, fehlen ansonsten atemberaubend schöne Spiele. Aber die Vita ist ein Monster und besitzt mehr Speicher als die Playstation 3. Langsam lernen Entwickler damit umzugehen und wir können noch viel erwarten.

ÖKONOMIE

Sonys neues Modell kommt in zwei Versionen - eines ist teurer und hat dafür 3G und GPS. Unabhängig davon ist eine Speicherkarte nötig und die ist ziemlich teuer, da Sony auf einen eigenen Standard setzt - versteckte Kosten, für die Sony viel Kritik kassiert.

Spezifikationen

Maße 83,55 x 182 x 18,6 mm **Gewicht** 260 Gramm (279 Gramm für das 3G-Modell) **Bildschirm** OLED-Multitouch **Auflösung** 960 x 544 Pixel **Ton** Stereo **Prozessor** 4 Core ARM Cortex-A9 MPCore **Batterie** 3-5 Stunden **Kommunikation** WiFi, Bluetooth **Kamera** Je 0,3 Megapixel vorn und hinten **Steuerung** Zwei Analogsticks, Steuerkreuz, zwölf Tasten, Touchscreen, rückwärtiges Touchpad, Bewegungssensoren **Speicher** bis zu 32 GB via Vita Speicherkarte **Besonderheiten** 3G-Funktion, eingebautes GPS, Mikrofon **Preis** 249 Euro (WiFi), 299 Euro (WiFi & 3G)

FÜR FANS VON
immer reichlich
Leistung und
schicker PS3-
Grafik



NINTENDO 3DS

Mobiles Spielen in Reinkultur

Der Nintendo 3DS ist etwas, das sich mit Zahlen und Fakten nur schwer beschreiben lässt. Man muss ihn und sein Können erleben, das Gerät ausprobieren. Wer ihn das erste Mal in der Hand hält, ist meistens sofort fasziniert vom 3D-Effekt ganz ohne spezielle Brille. Auf dem 3DS XL gibt's den seit kurzem sogar noch knapp 90 Prozent größer zu sehen. Einschalten und staunen, es funktioniert einfach hervorragend. Wobei es in der Tat eher wenige Spiele gibt, die den Effekt wirklich zwingend sinnvoll nutzen. Häufig bleibt es ein Feature. Und der Reiz des neuen ist vergleichsweise schnell verflogen.

Aber der Nintendo 3DS bietet mehr als nur 3D. Das zweite Pfund betrifft die WiFi-Funktionalitäten. Die Geräte können miteinander kommunizieren und anders als früher muss dafür weder das Spiel aktiv sein, noch ist es auf ein einziges Spiel gleichzeitig beschränkt. Und Onlinespiele funktionieren mittlerweile auch relativ unkompliziert – für Nintendo-Verhältnisse jedenfalls.

Es sind am Ende aber die kleinen Details, die den Nintendo 3DS auszeichnen und in die man sich irgendwann verguckt. Das Puzzleteilesammeln mit dem Schrittzähler zum Beispiel oder das wöchentliche Angebot im kostenlosen Video-Dienst. Und natürlich hilft die mittlerweile relativ große Menge qualitativ anständiger Software - egal ob als Vollpreisspiel oder als Download von Neuheiten aber auch vielen Klassikern im gut gefüllten Eshop.



SPIELZWANG 3DS

Zu den Pflichtspielen gehören Mario Kart 7, Kid Icarus: Uprising, The Legend of Zelda: Ocarina of Time und Super Mario 3D Land. Ein Geheimtipp ist Ghost Recon: Shadow Wars und wer im Eshop unterwegs ist, sollte ein Auge auf Pullbox und Mutant Mudds werfen. Außerdem gibt es tolle Gameboy-Klassiker - darunter Tetris.

! Bestes Spiel **SUPER MARIO 3D LAND**

DESIGN

Im Vergleich mit der PS Vita erinnert der 3DS eher an ein Spielzeug und fühlt sich etwas plastikhafter an. Dazu drückt im zusammengeklappten Zustand der obere Bildschirm auf den unteren und macht das Gerät empfindlich für Stöße und hinterlässt Spuren auf dem 3D-Schirm. Der 3DS XL ist schöner und stabiler als das Original und die weiße XL-Variante ist unser Favorit.

LEISTUNG

Nintendo 3DS erreicht auf dem relativ kleinen Bildschirm optisch fast die Performance einer Wii. Aber der Abstand zur Playstation Vita ist trotzdem ziemlich groß. Und obwohl Spiele wie Resident Evil: Revelations wunderschön sind, ist der Handheld keine Alternative für Menschen, denen eine schicke Grafik wichtig ist – hier zieht der Handheld den Kürzeren.

ERGONOMIE

Der Nintendo 3DS ist eigentlich sehr gut zu bedienen, sehen wir von den miesen Schultertasten ab, die nur schwer komfortabel zu erreichen sind. Der 3DS XL ist so groß und schwer, das wir damit ungern lange spielen, weil wir durch die Verlagerung des Gewichts einen Krampf in der Hand bekommen.

ÖKONOMIE

Nachdem Nintendo den Preis für den 3DS deutlich abgesenkt hat, gibt es ihn für rund 170 Euro – mit dabei ist eine SD-Speicherkarte zum Herunterladen von Spielen. Die große Variante kostet rund 200 Euro, ihr fehlt aber das Ladegerät. Wer bereits eines vom Nintendo DSi oder 3DS besitzt, braucht das aber nicht.

Spezifikationen

Maße 134 x 74 x 22 mm (156 x 93 x 22 mm für 3DS XL) **Gewicht** 235 Gramm (336 Gramm für 3DS XL) **Batterie** 3-6 Stunden **Bildschirm** 3,53 Zoll (4,88 Zoll für 3DS XL) **Auflösung** 800 x 240 Pixel **Ton** Stereo **Kommunikation** WiFi, Infrarot **Kamera** je 0,3 Megapixel vorn und hinten **Steuerung** Analogstick, Steuerkreuz, zehn Tasten, Touchsteuerung, Bewegungssteuerung **Speicher** bis zu 32 GB via SD-Karte **Besonderheiten** zwei Bildschirme, 3D ohne Brille, Mikrofon **Preis** ca. 169 Euro (ca. 199 Euro für 3DS XL)

FÜR FANS VON
tollen Nintendo-
Spielen und
3D-Features





ZU BESUCH BEI DER UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTK

RICHTER DER VIDEO



KONTROLLE

OSPIELE

„Der Sichter ist die größte Stärke der USK, aber gleichzeitig auch ihre größte Schwäche.“ Marek Brunner, der Leiter des Testbereiches bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, kurz USK, lehnt sich in seinem Drehstuhl zurück. Seit über einer Stunde sitzen wir nun schon in dem gemütlichen Raum zwischen einer Unmenge von Konsolen, PCs und Bildschirmen. Hier sitzen an jedem normalen Arbeitstag die Sichter der USK. Stunde für Stunde spielen sie, um Futter für ihre Präsentationen zu bekommen. Doch an diesem regnerischen Freitagnachmittag ist kaum noch jemand von ihnen da.

Den ganzen Tag Video- und Computerspiele zu zocken, die vielleicht erst in einigen Monaten erscheinen, das klingt nach dem Traumjob für jeden Fan. Doch kaum einem ist bewusst, was diese Arbeit alles mit sich bringt. Dennoch bewerben sich jedes Jahr rund 100 Spieler, von denen lediglich ein oder zwei einen Platz erhalten. Um herauszufinden, was eigentlich hinter diesem Job steckt, treffen wir uns mit Marek Brunner und seinem Chef Felix Falk, dem Geschäftsführer der USK.

Als wir während des Rundgangs durch die Räumlichkeiten vor dem riesigen Archiv der USK halt machen, erläutert Marek Brunner, was die Sichter im Kern für eine Aufgabe haben: „Sie sind das Bindeglied zu den jungen Leuten und der aktuellen Popkultur.“ Beiläufig schließt er eine große Glastür auf. Hinter ihr stehen Hunderte von Spielen verschiedener Generationen – ein Traum für jeden Videospielder, der sich nicht nur für die aktuellen Titel interessiert. Einmal hier eingeschlossen werden...

Interesse am Medium sollte jeder zukünftige Sichter neben einigen anderen Voraussetzungen mitbringen, sagt Marek Brunner. „Die Hauptvoraussetzung ist, dass man in der Lage ist, Spiele zu spielen und auch über sie zu schreiben. Videospiele sollten ein Hobby und eine Passion sein.“ Leidenschaft ist beim Leiter des Testbereiches deutlich sichtbar, als er sein Büro zeigt. Stolz präsentiert er eine importierte japanische Sammleredition von Ni no Kuni: Der Fluch der Weißen Königin. Hier sind alle leidenschaftlichen Videospielder, und das kann manchmal wirklich frustrierend sein. Warum, erklärt Marek mir, als wir gemeinsam mit Georg im

DEN GANZEN TAG ZOCKEN, WAS ERST IN EINIGEN MONATEN ERSCHEINT – DAS KLINGT NACH EINEM TRAUMJOB

Testraum der USK sitzen. Der langjährige Sichter will seinen Nachnamen nicht preisgeben, spricht aber gerne über die eigentlichen Aufgaben der Sichter. Als erste Station im Prüfprozess nehmen sie nämlich die ungeprüften Titel entgegen.

Seit 2003 ist der Prüfprozess der USK gesetzlich für jedes Unternehmen vorgeschrieben, das in Deutschland im Handel Video- oder Computerspiele an Kinder und Jugendliche verkaufen möchte, führt Felix Falk aus. Reicht ein Publisher den Titel ein, erhält ihn einer der Sichter zur Aufbereitung. Welcher Sichter am Ende welches Spiel bekommt, hängt von unterschiedlichen Faktoren ab. Natürlich gibt es für jedes Genre einen Experten, bestätigt Marek Brunner und schaut grinsend zu Georg rüber, der sich für asiatische Rollenspiele interessiert. „Aber auch ein Georg muss mal einen Shooter anfassen. Man kann ein Experte für Rollenspiele sein, aber man muss auch alles andere spielen können.“ Fachidioten will man bei der USK keine machen. Georg hat durch die Rotation sogar Spaß an Egoshootern gefunden. „Ich habe mit Egoshootern immer Probleme gehabt und nicht verstanden, was die große Faszination an ihnen sein soll.“ Aber eine Serie hat ihn dann gepackt, und von der ist er nun sogar ein ziemlich großer Fan.

Durch die Rotation soll vermieden werden, dass die eigene Präferenz das Urteilsvermögen trübt. „Natürlich geht man mit mehr Freude ran, wenn das ein Titel ist, auf den man sowieso schon wartet“. Wenn es aber nicht der Lieblingstitel sei und man deshalb einen Unterschied machen wolle, dann sei man hier falsch, stellt Georg klar. Sein Chef nickt. Zwischen acht und zwölf Stunden benötigen die Sichter im



SETZEN BITTE Im Testzimmer dürfen sich die Freiwilligen mit „ihren“ Spielen beschäftigen - und nur hier. Mit nach Hause nehmen darf nämlich niemand die noch unveröffentlichten

Schnitt, um einen Titel durchzuspielen. Bei Sportspielen sei es deutlich weniger, bei Rollenspielen dafür umso mehr. Dabei werden alle wesentlichen Informationen notiert und Spiele wie Deus Ex, Bioshock oder Dishonored auf jede mögliche Art und Weise absolviert, um einen Überblick über jede Lösungsmöglichkeit zu erhalten. Wegen dieses Ungleichgewichts erhält kein Sichter zwei Schinken wie etwa The Elder Scrolls V: Skyrim hintereinander, sondern kriegt nach einer Rollenspielwoche als Ausgleich einen leichteren Sporttitel.

Weil das alles aber trotzdem kein Vollzeitjob ist, sind die meisten Sichter Studenten aller möglichen Studienrichtungen. Für die ehrenamtliche Arbeit gibt es eine Aufwandsentschädigung von 50 Euro pro getestetem Spiel. Ein netter Nebenverdienst, wie Georg findet, der sein Musikstudium abgeschlossen hat und im Moment als freier Tontechniker arbeitet. Wer das große Geld verdienen will, ist bei der USK an der falschen Adresse. Stattdessen sei es für viele Studenten eine Möglichkeit, ihre Leidenschaft für Spiele auszuleben, sagt Marek Brunner. Das gehe aber nur so lange, wie weder das Studium noch die Arbeit unter der Doppelbelastung leide. Das ist ihm wichtig.



PROFIL

MAREK BRUNNER

Nach seinem Abschluss als Diplom-Medieninformatiker wurde Marek Brunner 1994 der erste Spieltester der USK. Seit 2003 ist er der Leiter des gesamten Testbereiches. In dieser Funktion koordiniert er die Sichtungsprozesse und ist verantwortlich für die Qualitätssicherung.

Denn Gründlichkeit bei der Vorbereitung einer Präsentation ist bei jedem Titel immens wichtig. Das Gremium trifft seine Entscheidung nur auf Grundlage des Berichts des Sichters und dessen Präsentation. Es besteht aus ehrenamtlichen Vertretern von Jugendämtern oder Jugendclubs und anderen Einrichtungen, die sich für die Belange von Kindern und Jugendlichen einsetzen sowie einem staatlichen Repräsentanten. Für jede Prüfung werden jeweils vier Mitglieder von den über 50 Sachverständigen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt, sodass es immer bunt gewürfelte Zusammensetzungen gibt.

Während der Spieldemonstration dürfen aber auch Mitarbeiter der Publisher anwesend sein. „Natürlich wissen wir, wenn ein Anwalt geschickt wird oder der Firmenchef kommt, dass es sich bei dem Titel um ein ziemlich wichtiges Produkt handelt, das ohne Kennzeichnung schlechter laufen würde in Deutschland“, umschreibt Marek Brunner das Spannungsverhältnis. Georg als Sichter indes spüre diesen Druck gar nicht, sagt er.

Gerade bei Spielen, deren Gewaltgrad sie zu einem potenziellen Kandidaten für eine Verweigerung der Freigabe werden lässt, scheinen manche Publisher in der Präsentation das Gefühl zu haben, die Sichter würden den Fokus zu stark auf die Gewalt legen. Das zumindest hört man raus. Marek Brunner kann das nachvollziehen, erklärt aber: „Die Sichter spielen einen Titel und müssen dabei auch die härteste Linie zeigen.“ Sie zeigen aber alternativ, wenn man ein Spiel ganz ohne Gewalt durchspielen



kann. Zudem ist klar, dass wenn „wir die 20 Stunden Spielzeit auf zwei Stunden runterdampfen müssen, überdurchschnittlich viel Gewalt gezeigt wird, weil wir natürlich nicht ewig zeigen, wie man in der Wildnis Kochrezepte sucht.“ Deshalb erhält jedes Gremiumsmitglied zusätzlich eine Wertungsübersicht, auf der mit Hilfe eines Kreisdiagramms aufgeschlüsselt wird, zu welchen Anteilen Kämpfe, Dialoge, Charakterentwicklung oder Erkundungen im Spiel vertreten sind.

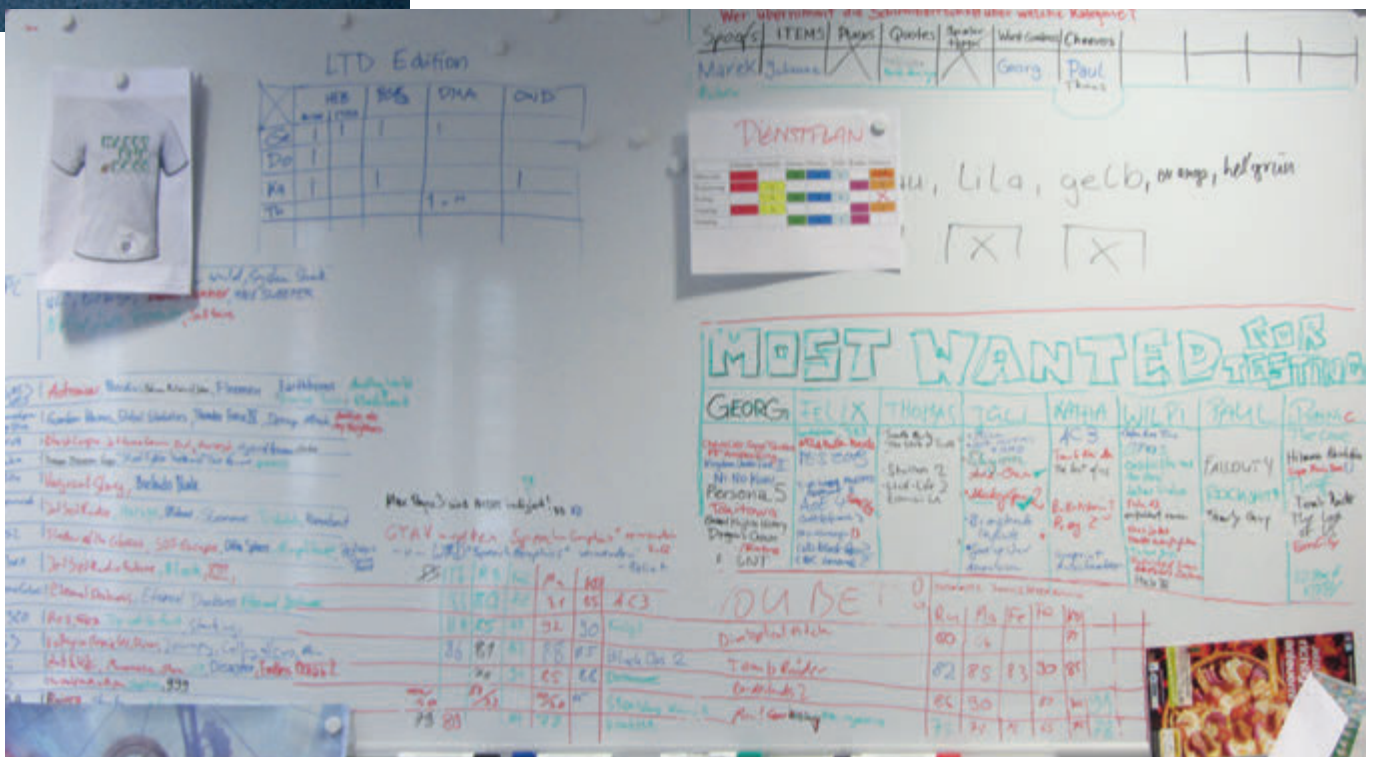
Die große Stärke der Sichter ist ihr Fachwissen und der Zugang zum Medium. Das macht sie im Prüfungsausschuss unentbehrlich. Doch genau da liegt auch ein Problem. Auch Sichter sind am Ende „nur“ Gamer und Menschen. Durch ihre Präsentation können sie indirekt Einfluss auf das Gremium nehmen. Das geschieht vor allem durch die

ES GEHT UM JUGENDSCHUTZ UND NICHT UM GESCHMACKSURTEILE

Art und Weise, wie der Titel vorgestellt wird. Das weiß auch Marek Brunner, der 1994 der erste Tester der USK wurde. „Wenn eine Person einen bestimmten Titel gespielt hat, wird die Präsentation dadurch schon automatisch gefärbt sein.“ Aus diesem Grund werden die Sichter intensiv geschult, begleitet und weitergebildet. Täuschen könnte der Sichter die Gremiumsmitglieder ohnehin nicht, glaubt Marek Brunner. Denn nach über 6000 gesehenen Präsentationen hätten die schon ein gutes Gespür für Spiele entwickelt und seien selbst zum Teil erfahrene und teils auch begeisterte Gamer geworden. Wenn es zu einer Täuschung käme, wäre die Arbeit des Sichters bei der USK ohnehin beendet. Schließlich kann über die Archive jederzeit nachvollzogen werden, was in der geprüften Version enthalten war.

Eine wichtige Unterstützung dabei, das Übersehen von Faktoren in einem Spiel zu vermeiden, sind zudem die Publisher. Denn, so sagt es der Fachmann: „Jugendschutz ist etwas, das in der Wichtigkeit dort weit oben steht.“ Da sie vor Prüfungsbeginn die Grundsätze der USK unter-schreiben, seien sie darauf bedacht, die Sichter auf alles Mögliche hinzuweisen, so absurd es auch sein mag. Marek Brunner hat eine hübsche Anekdote dazu: „Es gibt da durchaus Erlebnisse wie 'Achtet mal bei Regen darauf, dass da im Hintergrund etwas so wirkt wie ein Hakenkreuz, aber es ist gar keins.' Oder beim Prüfprozess eines anderen Titels wurden wir auf Folgendes hingewiesen: 'Wir haben da noch eine

n Games.



RICHTER DER TAFELRUNDE Um den Überblick nicht zu verlieren, gibt's ein tolles Whiteboard. Darauf findet sich auch die Liste der am heißesten erwarteten Spiele eines jeden Testers.

Spieländerung und wissen nicht, ob sich dadurch was ändert, aber der Herzschrittmontor ist jetzt rosa und nicht mehr rot.“ Dennoch erhalten gerade einmal 0,5 Prozent der eingereichten Titel keine Altersfreigabe. Oft sind aber auch mehrere Verfahren notwendig, wie etwa beim kürzlich erschienenen Spec Ops: The Line. In erster Instanz hatte das Spiel vom Berliner Entwickler Yager kein USK-Logo erhalten. Erst in der dritten Verfahrensrunde wurde mit einer USK 18-Kennzeichnung zugunsten des Antikriegs-Shooters entschieden.

Einfluss können die Sichter auf das Ergebnis nicht nehmen. Sie stehen dem Gremium nur als Sachverständige zur Verfügung und geben keine Einschätzung über eine Altersfreigabe ab. Zwar dürfen die Gremiumsmitglieder auch selbst Hand an die Titel legen, bei bis zu acht Präsentationen pro Tag gestaltet sich das in der Realität aber schwierig. So beantworten die Sichter immer wieder auch kritische Fragen zu Gewaltszenen. Zu deren Inhalt dürfen und müssen sie sich äußern, ihre persönliche Meinung allerdings ist hier nicht gefragt. Im Kopf haben viele im Vorfeld trotzdem schon eine Vorstellung davon, in welche Richtung es bei bestimmten Genres geht. „Oft ahnt



IM PROFIL

FELIX FALK

Seit November 2009 ist Felix Falk der Leiter der USK. Zuvor arbeitete er von 2004 bis 2009 als Leiter des Büros der Vorsitzenden des Ausschusses für Kultur und Medien im Deutschen Bundestag. Nebenbei arbeitet er derzeit außerdem als Saxophonist.

man einfach, was es wird. Weltraumsimulationen sind zum Beispiel eine 12, Aufbaustrategie ist häufig eine 6, Action-Adventure eher eine 16 – diese Reihen haben die Sichter im Kopf“, berichtet Marek Brunner. Aber gesagt werde natürlich nichts.

Die eigene Begeisterung über einen besonderen Titel kann man als Sichter bei den Sachverständigen natürlich nicht voraussetzen, meint Marek: „Bei meiner Präsentation von Final Fantasy VII haben die Gutachter einfach nicht verstanden, was dieser Meilenstein für mich als Gamer bedeutet. Die fragen nur: 'Was ist das denn? Die Charaktere sind doch viel zu eckig?'" Eine Episode wie diese hat zwar keine Auswirkungen auf die Altersfreigabe, sei für ihn als Gamer aber eben nur schwer hinzunehmen. Aber für die Entscheidungen der Sachverständigen kann eben nur der Jugendschutz relevant sein, Geschmacksurteile dürfen sie nicht fällen.

Es gäbe aber auch immer wieder tolle und lustige Erfahrungen, die sie in ihrem Job machen würden – wie etwa Mehrspielerduelle gegen die Entwickler oder Sichter, die auch mal an einem Montagmorgen schlafend in der Spielecke gefunden werden. Denn mit nach Hause dürfen die Titel nicht genommen werden. Hat so jemand privat überhaupt noch Spaß am Spielen? Georg überlegt einen Moment. „Man spielt hier mit einer ganz anderen Intensität. Du kriegst ein Spiel und mit dem musst du dich dann beschäftigen. Man geht viel bewusster rein und manchmal vermisste ich diese Intensität, wenn ich zu Hause einen Titel spiele.“





FEAR AND LOATHING IN BERLIN? Im Prüfungsraum finden die Publisher-Präsentationen statt



Das liege vor allem daran, dass die Sichter jedes Jahr eine Unmenge von Spielen vor sich haben, führt Marek Brunner aus. Wer in jedem USK-Jahr 100 bis 150 Titel sieht, baue eben doch ein Schubladen-System auf und werde immer seltener wirklich überrascht. Schön sei da der Trend zu mehr Indie-Titeln, die viele tolle Ideen und Abwechslung mit sich bringen würden. Und es sind gerade frische Spielkonzepte, die Marek und Georg am meisten Spaß bereiten. Denn es ist klar, dass man nach vielen Jahren auf eine gewisse Weise abstumpft. „Wenn es schon wieder gegen die Russen und schon wieder gegen die Afghanen geht, dann können wir es nicht mehr sehen. Wir sind in den letzten zehn Jahren dreißig Mal am Omaha Beach gelandet und haben vierzig Mal die Welt gerettet, da ist es Zeit für neue Spielkonzepte.“

Es sei schade zu sehen, wie viele Serien zu einem Einheitsbrei verkommen. Gerade als Sichter fällt diese Entwicklung auf, da man mit dem ersten Spiel einer Reihe auch zukünftig die ganze Serie betreut. „Wenn man sich anguckt, dass ein Spiel manchmal genauso aussieht wie das andere, finde ich es einfach schade, dass Serien auf einer Schiene verweichlichen“, ärgert sich Marek Brunner. Er weiß aber auch um die Realitäten. Denn oftmals bleibt den Entwicklern nur die Wahl zwischen erprobten Erfolgsrezepten oder einem unkalkulierbaren Risiko. Gerade in der heutigen Zeit kann sich das kaum ein Entwickler noch leisten, so teuer sind viele Produktionen und so brutal ist das Geschäft geworden.

Und wie geht er selbst mit der USK-Kennzeichnung um? Marek Brunner, der gern mit seinem dreieinhalbjährigen Sohn Videospiele spielt, lacht. Da er die meisten Spiele selbst teste, könne er gut einschätzen, was seinem Sohn zumutbar ist und was nicht - auch unabhängig von der Alterskennzeichnung. Deshalb spielt er beispielsweise auch Red Dead Redemption mit ihm, weil es für den Jungen eine tolle Farmsimulation ist. Wilde Duelle und blutige Schießereien aus dem Spiel zeige er ihm natürlich keine - er bleibt immer auf der sicheren Farm. Ihm sei aber auch klar, dass viele Eltern schlicht keine Zeit dafür haben, alle Titel für ihre Kinder vorzuspielen oder geeignete Abschnitte herauszufiltern. Gerade dann erweise sich das USK-Kennzeichen als guter Hinweis.

Dennoch sind einige Menschen offenkundig verunsichert, weiß Marek Brunner. „Da fragen dann manche Eltern: 'Mein Kind hat mit elf schon Harry Potter gesehen, aber das Spiel ist ab zwölf. Welche Strafe droht mir?' Weil sie denken, da kommt jemand von der USK zu ihnen nach Hause und sagt: 'Entschuldigen sie mal, rücken sie den Harry Potter raus.'“ Das ist natürlich nicht so. Die Eltern müssten aber selbst begreifen, dass sie eine gewisse Freiheit haben, zu entscheiden, was ihr Kind schon sehen und erleben darf.

Wiebke Westphal

Vorschau



4. QUARTAL 2012

ANNO ONLINE

System **Browser** Entwickler Bluebyte
Publisher Ubisoft Genre Strategie

IM NAMEN DER KRONE erschließen wir uns im Free-to-Play-Ableger der bekannten Strategie-Reihe wieder neue Inseln, um reich und berühmt zu werden. In dieser Variante geht es vor allem um die Interaktion mit anderen Mitspielern, die uns durch Handeln mit Ressourcen und in kooperativen Quests unterstützen. Um aber selbst eine Hilfe für andere zu werden, müssen wir in gewohnter Anno-Manier die Bedürfnisse unserer Bewohner erfüllen und die Stadt vergrößern. Wenn nicht, schwingen die erstaunlich detaillierten Mönchen wütend ihre Hämmer. Wer bereit ist, Geld zu investieren, erhält Zugang zu neuen Inseln und schnellere Produktionen. Alle anderen können aber auch einfach nach Herzenslust kostenlos zum Baumeister werden und das wird sicher viele Stunden fesseln.

Wiebke Westphal

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



2013

DEAD ISLAND: RIPTIDE

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Techland
Publisher Koch Media Genre Action

DAS SPIEL SETZT DORT AN, WO ES UNS in Dead Island zurückgelassen hat. Ein tropischer Sturm traf das Inselparadies mit voller Wucht: Das Wasser ging, doch die Zombies sind geblieben, ebenso wie unsere neuen und alten Helden, die um ihr Überleben kämpfen. Importiert

werden kann sogar der bisherige Charakter aus dem letzten Spiel. Zum Glück haben wir im Kampf gegen die Horden von Untoten dieses Mal etwas nützlichere Hilfe. Denn auf der Insel ist eine trainierte und vor allem gut ausgerüstete Truppe vom Militär gelandet, die uns unterstützt. Damit stehen uns jede Menge neuer Waffen, Ressourcen und Baupläne für besondere Tötungswerkzeuge zur Verfügung.

Diesmal hat Techland versucht, die Atmosphäre in eine andere Richtung zu lenken. Im Vorgänger waren wir eigentlich immer auf der Flucht und haben versucht, das nächste Ziel zu erreichen. Rip tide hingegen gibt uns

mehr Möglichkeiten, unsere Waffen zu verbessern, lässt uns zum Schutz Barrikaden errichten oder Fallen platzieren, sodass wir versuchen können, die Zombies endlich von der Urlaubsinsel zu vertreiben.

In der Demo befinden wir uns etwa sechs bis zehn Stunden nach Spielstart mitten im Dschungel. Als wir uns mühsam durchs Dickicht kämpfen, entdecken wir die Ruinen einer Kirche. Ein unterirdischer Tunnel könnte uns hier zum rettenden Fluchtweg werden, doch leider ist der überflutet. Das Problem könnte mit einer Pumpe schnell behoben werden, die ist aber so laut, dass ihr Einsatz sofort viele gierige Zombies anlocken würde.



FRÜHJAHR 2013

MARS: WAR LOGS

System PSN / XBLA / PC Entwickler Spiders Studio
 Publisher Focus Home Genre Action-Rollenspiel

DIESES SPIEL WOLLTE SPIDERS schon immer machen. Es ist bereits so lange in Arbeit, wie es das Studio gibt und nach einigen Auftragsarbeiten bringen sie ihr Baby in Eigenregie heraus. Die Geschichte spielt auf dem Mars und der Kontakt zur Erde ist abgebrochen. Die Gesellschaft muss mit dem Wenigen auskommen, das ihr bleibt - inklusive dem Wasser. Wir schlüpfen in die Rolle von Außenseiter Roy Temperance, der als Technomancer über ganz besondere Fähigkeiten verfügt, die ihm noch sehr nützlich sein werden. Es gibt Nebenaufgaben, kleine Rätsel, ein nettes Kampfsystem, verschiedene Fertigkeitssäule und ein System, mit dem wir uns selbst Gegenstände zusammenbauen. Und wir treffen in den über fünfzehn Stunden Spielzeit viele Entscheidungen. Mars: War Logs ist ein großes Rollenspiel im kleinen Format.

Martin Eiser



1 LAND UNTER
 Wasser ist nun ein wichtiges Thema. Eine Flutwelle hat das Inselparadies getroffen und viele Teile des Urlaubsortes wurden überflutet. Das bedeutet aber auch, dass wir neue Fahrzeuge wie Boote nutzen können, neue Waffen, die sich besser für den Kampf auf dem Wasser eignen und müssen an vielen Stellen schwimmen. Und je tiefer wir in Dead Island eintauchen, desto stärker fokussierten wir uns auf Nahkampfgriffe.

Bevor der Tunnel also trockengelegt werden kann, muss aus der Ruine eine kleine Festung werden, die gegen mögliche Angriffe schützt.

Aus einem abgestürzten Helikopter holen wir Mini-guns, die wir rund um die Ruine platzieren. Der Wassergraben rund um die Ruinen bietet das perfekte Versteck für Fallen, wie Landminen, Bomben und Gaskanister. Einige davon detonieren automatisch, wenn sie mit dem Feind in Kontakt geraten, andere entfalten ihre zerstörerische Energie erst nach einem gezielten Schuss. Vor dem Eingang errichten wir außerdem Barrikaden. Das hält die nach Blut dürstenden ehemaligen Urlauber zwar

nur einen Moment auf, doch wir können den provisorischen Schutz auch während des Kampfes ausbessern.

Und es ist auch vollkommen in Ordnung, das komplette Arsenal auf den Kopf zu hauen, wir brauchen es

Immer das komplette Arsenal verballern

und später gibt es Nachschub. Jedes Material, das wir auf der Insel finden, lässt sich für Verbesserungen von Waffen oder Gegenständen verwenden. Wir sollen dazu motiviert werden, nichts aufzuheben. Denn erlebt haben

wir sicher alle schon, dass wir am Spielende noch Granaten und Tränke im Rucksack hatten, die eigentlich für einen wichtigen Moment aufgespart wurden.

Sind wir mit bis zu drei anderen Spielern unterwegs, passt sich die Stärke der Zombies individuell an. Hat der Mitspieler einen Charakter bereits auf Level 30, während sich unser noch auf Stufe 10 befindet, sind die Untoten gleichzeitig auf Level 10 und Level 30, je nachdem aus welcher Sicht sie betrachtet werden. Ja, das ist genau die Art von Fortsetzung, die wir mögen: Bewährtes, Neues und jede Menge Zombies.

Rasmus Lund-Hansen

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

System **PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U** Entwickler **Treyarch**
Publisher **Activision** Genre **Action**

TREYARCH WILL AUS DEM SCHATTEN von Infinity Ward heraustrreten. Deswegen erhält der Mehrspieler-Modus ein paar sinnvolle und wirklich interessante Neuerungen. Die größte Änderung betrifft das Klassensystem. Statt sich einfach nur für eine der Klassen zu entscheiden,

bekommen wir nun ein flexibleres System. Game Director David Vonderhaar nennt das „Pick 10“ - wir wählen zehn Funktionen für unseren Charakter. Dazu gehört auch unsere Hauptwaffe, was im Umkehrschluss bedeutet, dass wir auf die auch gut verzichten können, um dafür eine andere Fähigkeiten nutzen zu können.

Klassen wurden nicht komplett abgeschafft, aber sie sind nun nicht mehr so statisch wie früher. Für jede Funktion gibt es eine vorgegebene Art von Plätzen. Allerdings können Perks und Waffenerweiterungen auch um je einen Steckplatz ergänzt werden. Dafür müssen wir nur auf eine Wildcard setzen, die aber wiederum eine der zehn wählbaren Funktionen belegt. Das System macht es in jedem Fall möglich, einen individuell an den

Spielstil angepassten Charakter zu erstellen. Die Zahl der Möglichkeiten ist erstaunlich.

Brandneu ist auch der vom E-Sport inspirierte Codcaster. Das ist eine Art Shoutcast inklusive Live-Stream-Funktion. Damit lassen sich Spiele semi-professionell moderieren, Bild in Bild-Funktionen nutzen, zwischen- durch der Punktestand, Karten und andere Kameraperspektiven einblenden. Ohne High-End-PC und komplexe Hardware lässt sich ein Spiel somit für jeden moderiert verfolgen. Und die Ausstrahlung soll über das Web erfolgen und kann damit auch auf mobilen Geräten laufen.

Mit dem Codcaster gibt man den Spielern Werkzeuge, um Call of Duty als sportliche Disziplin massenmarkttauglich zu machen. Tatsächlich könnte diese

13. NOVEMBER 2012



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



Funktion sogar das beste und beliebteste neue Feature werden und den Mehrspieler-Modus auf ein ganz neues Niveau heben.

Dazu gibt es obligatorische Liga-Funktionen für die verschiedenen Fähigkeiten-Level. Wer ein paar Online-Duelle absolviert hat, wird eingestuft und dann mit anderen Spielern zusammengetan, die ähnliche Leistungen aufweisen. Wer sich stetig verbessert, klettert in der Rangliste nach oben und kann dann in höhere Ebenen der Liga aufsteigen. Verfolgt wird hier das gleiche Ziel wie mit dem Codcaster: E-Sport für die Masse.

Verändert wurden außerdem die Art und Weise, wie wir Punkte kassieren. Score Streaks gibt es für Aktionen, die unserem Team zu Gute kommen. Wenn wir

Flaggen sammeln, dabei vielleicht noch Gegner ausschalten oder einen Kameraden im Schusswechsel mit dem Schild verteidigen, dann gibt es Boni. Je nachdem womit wir assistieren, gibt es unterschiedlich hohe Punkte. Wer wirklich im Team spielt, hat also Vorteile.

Auszahlen wird sich das unter anderem im neuen Multi-Team-Modus. Darin treten bis zu sechs Teams gegeneinander an, statt nur der üblichen zwei. Probiert habe ich das unter anderem im Deathmatch und im frischen Hartpoint-Modus. Dieser ist eine abgewandelte Version von King of the Hill, bei dem alle Teams um einen Sektor kämpfen und versuchen, diesen zu halten.

Optisch hat sich Call of Duty: Black Ops 2 kaum weiterentwickelt, aber der Vorgänger war bereits recht

hübsch. Sichtbar wurde das auf vier spielbaren Karten Aftermath, Cargo, Turbine und Yemen. Letztere ist mit Straßenschiebereien eher klassisch für die Serie, aber auf Cargo gibt es bewegliche Kräne, welche die Karte während des Spiels ändern. Aftermath spielt in den Ruinen der zerstörten Innenstadt von Los Angeles. Und persönlich am interessantesten fand ich Turbine. Dabei handelt es sich um eine recht offen gehaltene Karte mit vielen Möglichkeiten zum Klettern.

Treyarch will unsere Liebe und dafür legen sie sich mächtig ins Zeug. Neben kleinen Änderungen gibt zwei wesentliche: Das Klassensystem und der Codcaster könnten den Multiplayer zum besten der Serie machen. **Martin Eiser**



1 KRIEG DER ZUKUNFT

Im Jahr 2025 gibt es natürlich auch klassische Waffen, aber es existieren tödliche Ergänzungen wie der automatisch oder selbstgesteuerte Miniroboter AGR und lautlose Killer wie die fliegende Kampfmaschine Dragonfly. Außerdem wurde das Schild verbessert, das nun in den Boden gerammt werden kann, um festen Schutz und trotzdem volle Bewegungsfreiheit zu bieten.

2 KLASSENSYSTEM

Waffen haben nun keine Parks mehr, sondern lediglich Erweiterungen. Die sind dafür direkt sichtbar, so dass auch für alle anderen erkennbar ist, womit sie es zu tun haben. Zu diesen Extras gehört zum Beispiel auch ein Millimeter-Scanner, der uns etwa im Rauch den Gegner erkennen lässt und damit in Kombination mit einer Rauchbombe einen taktischen Vorteil verschafft.





FEBRUAR 2013

SIM CITY

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

„ALLES IST SIMULIERT.“ Und damit meint Maxis wirklich alles, nichts ist nur wegen der Optik integriert worden. Klicken wir ein Auto an, erfahren wir sofort, woher es kommt und wohin es fährt. Eines wird zum Beispiel von einem Fahrer zur Arbeit gesteuert, ein anderes von einem Mann, der sich einen Burger kaufen wollte, aber nach Hause fährt, weil er keinen passenden Laden gefunden hat – ein schlechtes Zeichen für mich. Wichtiger ist aber, dass wir den virtuellen, internationalen Markt im Auge behalten, dessen Preise durch Angebot und Nachfrage reguliert werden. Derzeit, und das klingt für den ein oder anderen Autofahrer sicher vertraut, steigt etwa der Ölpreis. Wer seine Produktion aber nach dem Weltmarkt ausrichtet und sich spezialisiert, kann von den Preisschwankungen profitieren.

Rasmus Lund-Hansen

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



2013

TEARAWAY

System **PS Vita** Entwickler Media Molecule
Publisher Sony Genre Jump'n'Run

WO NUR ANFANGEN, WENN MAN einen Erfolgstitel wie Little Big Planet im Rücken hat? Media Molecule, hält sich mit solchen Gedanken nicht auf, sondern bastelt sich einfach den Weg zum nächsten Projekt. „Ich bin immer auf der Suche nach neuen Sachen und will immer

etwas Neues ausprobieren. Wir freuen uns darauf, dieses völlig neue Spiel zu präsentieren“, erklärt Kreativchef Mark Healey.

„Bis zu dem Moment, in dem die Leute den Titel das erste Mal sehen, wissen wir nicht, ob es vielleicht nur etwas ist, das allein wir mögen. Das ist so ein Glücksspiel wie mit dem Wetter“, sagt der Entwickler David Smith. „Wir sind etwas selbstbezogen in dieser Hinsicht. Wir wollen eben etwas machen, das wir lieben. Etwas, das unser kleines Team liebt. Deshalb stecken wir all unser Herz und unsere Seele in etwas, womit sich die Leute hoffentlich verbunden fühlen können.“

Die kleine Papierfigur Iota ist auf einer eigenen kleinen Abenteuerreise. Der Briefbote muss einen Brief mit einer Nachricht ausliefern und um ihm dabei zu helfen, greifen wir auf die Fähigkeiten der Vita zurück. Wir müssen mit dem Touchpad auf der Rückseite des Handhelds Rätsel lösen, Gegner besiegen oder Trommeln schlagen, auf denen Iota dann rhythmisch nach oben springt. Wir pusten aber auch in das Mikrofon, um Wind zu simulieren und werden so zum Gott einer niedlichen Papierwelt, die sich unseren Händen offenbart.

Doch bevor sich das Team den interessanten Spielideen annehmen konnte, musste die Papierwelt erst ein

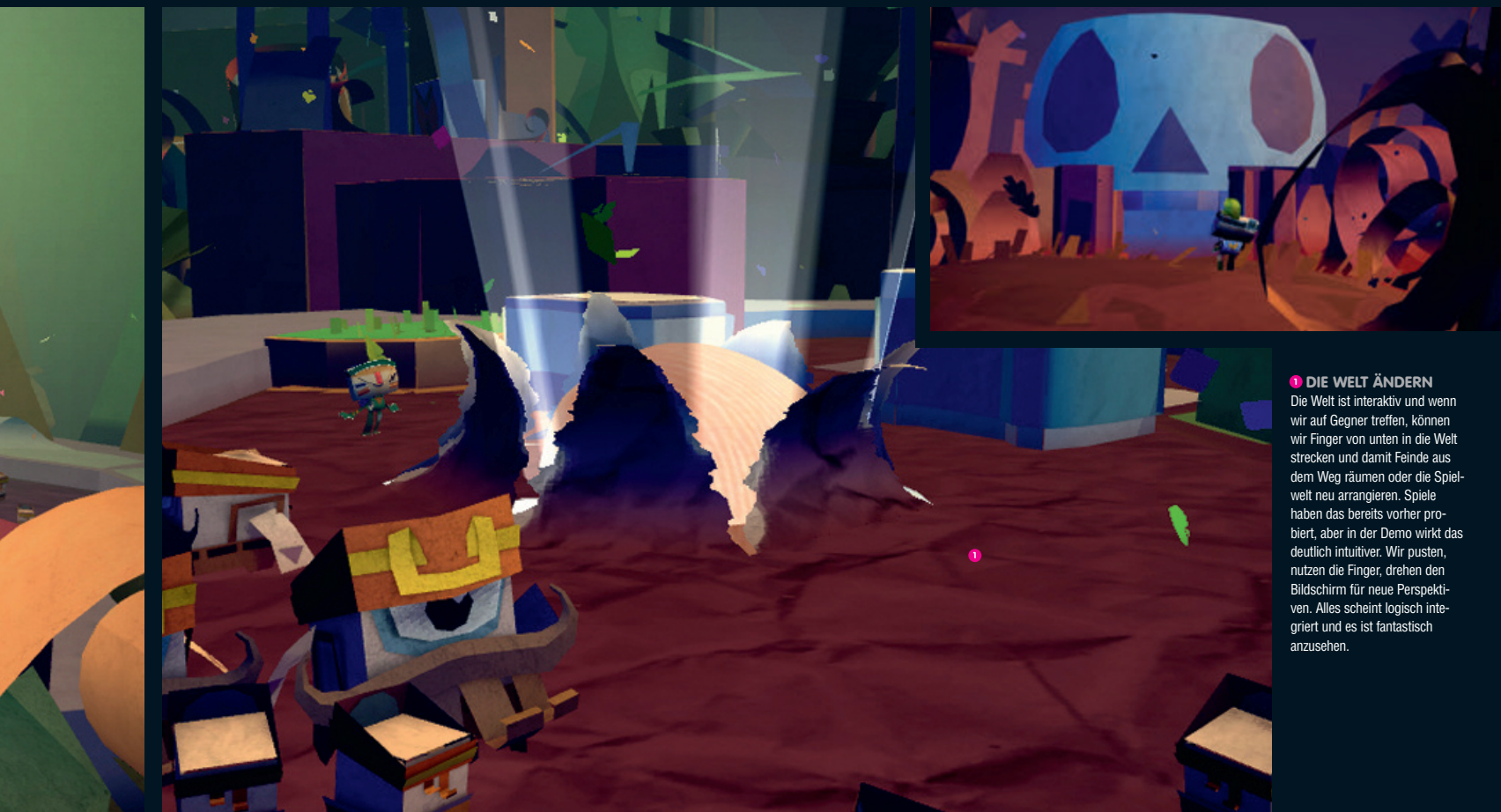


SEPTEMBER 2012

FAMILY GUY: BACK TO THE MULTIVERSE

System PS3 / Xbox 360 Entwickler Heavy Iron Studios
 Publisher Activision Genre Action-Adventure

DER TITEL BEZIEHT SICH AUF DIE erste Episode der achten Staffel „Road to the Multiverse“. Nach dem Stewie eine multi-dimensionale Fernbedienung entwickelt hat, begibt er sich in Begleitung von Brian auf eine bizarre Reise in den Weltraum und entdeckt skurrile Parallelwelten wie das Disney-Universum. Und genau diese Folge war die Inspiration für das Spiel. Dort gibt es unter anderem ein verkrüppeltes Universum, ein Ort an dem alle Bewohner eine Behinderung haben. Dadurch wird deutlich, dass die Entwickler keinen Bogen um die politisch inkorrekten Aspekte der Serie gemacht haben – für Fans ist das großartig. Aber leider fällt auf, dass die Spielmechaniken wenig herausfordernd sind. In der spielbaren Demo wird minutenlang nichts anderes gemacht als geschossen. Wir bleiben verhalten optimistisch.
Lorenzo Mosna



1 DIE WELT ÄNDERN

Die Welt ist interaktiv und wenn wir auf Gegner treffen, können wir Finger von unten in die Welt strecken und damit Feinde aus dem Weg räumen oder die Spielwelt neu arrangieren. Spiele haben das bereits vorher probiert, aber in der Demo wirkt das deutlich intuitiver. Wir pusteten, nutzten die Finger, drehten den Bildschirm für neue Perspektiven. Alles scheint logisch integriert und es ist fantastisch anzusehen.

vernünftiges Aussehen erhalten. Und das war gar nicht so leicht, wie man zunächst annehmen mag. „Wenn man versucht, Materialien wie Papier zu erzeugen, ist das immer ein Risiko“, weiß Healey. „Schon in der frühen Entwicklungsphase sah das Spiel in etwa so aus, wie wir es uns vorgestellt hatten, deshalb dachten wir: 'Ja, das sieht aus wie Papier!' Das dachten wir aber, weil wir wussten, dass genau das die Idee dahinter war. Aber für jemanden, der das nicht wusste, sah es einfach nur ein bisschen poliert und old school aus.“

„Das Level, das wir bei der Ankündigung vorgestellt haben, hatten wir im realen Leben auf einem großen

Tisch mit Papier gebaut“, erklärt Mark Healey und verrät damit ein bisschen mehr über das Leveldesign des Spiels. „Papier ist ein aufregendes Werkzeug. Viele Figuren, die man bisher sehen konnte, sind eher von einer

Solch ein Spiel braucht jede neue Plattform

westlichen Art von Papierkunst geprägt. Dabei wird nämlich geschnitten und geklebt. Oft reden die Leute von Origami, aber im Grunde ist wenig Origami drin“, so Smith. „Für die unterschiedlichen Umgebungen sind wir

eine Menge herumgereist, denn überall auf der Welt gibt es unterschiedliche Arten von Papierkunst. Wir hoffen, dass es uns gelingt, diese unterschiedlichen Ideen zu vereinen und zu zeigen, wie vielseitig Papier sein kann.“

Playstation Vita-Fans können sich freuen, dass so ein talentiertes Studio an einem exklusiven Spiel arbeitet. Tearaway ist das schimmernde Licht am Ende des Tunnels, das jede neue Plattform braucht, um viele Spieler zu mobilisieren. Und so ist die Nachricht von Iota auch eine symbolische Nachricht von der Vita an die echte Welt: „Hallo Welt, ich bin wunderbar.“

Bengt Lemne



1 HELDEN GEGEN HELDEN

Wer würde eigentlich in einem Kampf Superman gegen Batman gewinnen? Wie endet ein Duell zwischen Flash und Catwoman? Oder das von Wonderwoman und Green Lantern? Netherrealm, der Entwickler von Mortal Kombat, hat die Antwort auf diese Fragen bereits in der Hinterhand, denn in diesem Spiel prügeln sich etliche der Helden aus dem DC-Universum.



2013

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

System **PS3 / Xbox 360 / Wii U** Entwickler **Netherrealm Studios**
 Publisher **Warner Bros.** Genre **Prügelspiel**

BEI PRÜGELSPIELEN FRAGEN WIR UNS, welches Ziel die Entwickler eigentlich verfolgt haben. Bei Netherrealm ist es offensichtlich der cineastische Stil, welcher uns das Gefühl geben soll, in einem echten Superhelden-Film zu

stecken. Und das wirkt sich auch auf das Spiel aus, denn im Film ruft schließlich auch niemand: „Und jetzt kommt Runde 1! Kämpf!“, um den Kampf einzuleiten. Im Grunde gibt es nicht einmal so etwas wie Runden. Bei diesem Titel gibt es aber glücklicherweise immerhin zwei volle Gesundheitsbalken.

Um der eigenen Linie treu zu bleiben, wird mit einigen der altbewährten Kampfspiel-Konventionen gebrochen. So sind die Umgebungen nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern spielen eine aktive Rolle. Erleben durften wir das bei einem Kampf zwischen Superman und Nightwing auf den Straßen von Metropolis. Die

Autos sind nicht nur hübsche Kulisse, sondern dienen Nightwing als Sprungplattformen und Superman als Wurfgeschosse, denn der schnappt sich die Wagen kurzerhand und wirft sie mühelos auf Gegner.

In der Bathöhle findet gerade ein Kampf zwischen Flash und Cyborg statt. Geschickt hangelt sich Flash hier von Maschine zu Maschine, während Cyborg in die Metallkörper eintaucht. Da passiert es ziemlich schnell, dass einer von beiden in eines der abgetrennten Kabel fällt und einen Stromschlag erleidet. Oder er wird mutwillig hineingestoßen. Wenn Batman sehen könnte, was in seinem Geheimversteck gerade abgeht – er wäre



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



FILMREIFE KÄMPFE

Nightwing steigt auf sein Motorrad und führt einige schnelle Angriffe von allen Seiten auf seinen Gegner aus. Flash rennt um den halben Globus, um Energie für seine Attacke zu sammeln und Superman schießt den Gegner per Kinnhaken auf einen kostenlosen Ausflug ins All. Den Ausblick genießt er aber nur kurz, denn der Mann mit Cape schlägt ihn zur Erde zurück. Es sind diese Szenen, die genauso gut aus einem Film stammen könnten.

nicht begeistert. Hier werden Schränke zerschlagen, aus denen dann wiederum Granaten kullern. In wilder Panik stürzen sich beide Charaktere auf die explosiven Geschenke und werfen sie dem anderen zu. Ist die Umgebung völlig ramponiert, geht es weiter zu einer anderen Ebene, von denen jeder Level mehrere besitzt.

Wirft Cyborg beispielsweise Flash in einen Aufzug und schleudert ihn mit einer Zwölf-Treffer-Kombo in die Luft, landen beide in einem neuen Stockwerk. Etwas ähnliches erleben wir auch beim Kampf von Superman gegen Nightwing. Dort wirbelt Superman den ehemaligen Robin durch einen Wolkenkratzer hindurch,

wodurch beide auf der anderen Seite des Gebäudes landen - und dort natürlich weiter kämpfen.

Und obwohl es auch beim Prügler Injustice: Götter unter uns, wie schon bei vielen anderen Vertretern des Genres, einen Balken mit drei Stufen für jeden Kämpfer gibt, reichen bereits zwei Balkenabschnitte aus, um einen stärkeren Angriff zu entfesseln. Auch diese Variante beinhaltet schon einen Dialog mit Nahaufnahmen, aber am Ende ist es dann doch der einzigartige Superangriff, der wirklich in Erinnerung bleibt. Entfesselt wird er mit einem voll aufgeladenen Balken und er orientiert sich am individuellen Stil des jeweiligen Charakters. Das

Konzept geht auf, denn hier kämpfen wahrhaft nicht einfach zwei Typen, sondern echte Superhelden.

Das Kampfsystem soll für Anfänger zugänglich und trotzdem tiefgründig genug sein, um auch Prügelspiel-Veteranen zu begeistern. Ob das gelingt, können wir allerdings nicht sagen, denn leider durften wir nicht selbst Hand anlegen. Doch eben mit dem Kampfsystem steht und fällt schließlich alles. Ob das gelingt – ein Spiel für alle zu entwickeln, aber trotzdem die nötige Tiefe zu liefern – lässt sich schwer abschätzen. Das war schließlich nur eine Demo.

Rasmus Lund-Hansen



2013

SACRED 3

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Keen Games
Publisher Koch Media Genre Action-Rollenspiel

DIE ERSTE WICHTIGE VERÄNDERUNG im dritten Teil ist, dass das Action-Rollenspiel in Level unterteilt sein wird. Das hat positive Auswirkungen auf die Spielwelt. Wir erleben atemberaubende Landschaften, die Hintergründe sind so wunderschön wie virtuose Aquarelle. Dies bringt uns zu der zweiten großen Änderung des Spiels: dem neuen Grafik-Stil. Sacred 3 ist optisch näher an Diablo III gerückt. Die Charaktere und Landschaften sind einfallsreich, bunt und häufig einfach faszinierend. Das Gameplay behält den Koop des Spiels im Fokus. Zwei Spieler können ihre Fähigkeiten kombinieren und so mächtige Kombos abfeuern. Sacred 3 ist übrigens nach Aussagen der Entwickler komplett als Multiplayer-Titel konzipiert. Mit über 100 Stunden angekündigter Spielzeit dürfte Sacred 3 das eindrucksvollste Spiel der Saga werden.
Lorenzo Mosna

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



2. NOVEMBER 2012

WWE 13

System **PS3 / Xbox 360 / Wii** Entwickler Yuke's
Publisher THQ Genre Prügelspiel

BISHER IST DIE MEISTE ENTWICKLUNGSZEIT von WWE-Spielen nur in die Programmierung einer guten Show geflossen. Doch ein gutes Wrestling-Spiel braucht mehr als das, es muss schließlich auch spielbar sein. Und genau daran haperte es. Die Spiele begannen immer mit

extrem detailgetreuen Einmärschen der Kämpfer, die in den Ring stiegen und dann wie ihre realen Vorbilder posierten. Dann aber ging es bergab. Holten wir etwa Gegenstände, um den Gegner zu verprügeln, fehlte das Gefühl, ein wirkliches Gewicht in den Händen zu halten. Und die Steuerung war so unzugänglich, dass sich zum Teil die Frage stellte, ob dies eigentlich ein gutes altes Wrestling-Spiel ist oder ein Flugsimulator.

Für mich hat Wrestling etwas comichaftes und ist ein Sport, der sich nicht so ernst nimmt. Es geht um Akrobatik, aber auch um waghalsige Stunts und unterhaltsame Geschichten. Doch THQ war auf unserer Seite.

Schon WWE 12 fühlte sich besser an, auch wenn es noch immer weit entfernt davon war, an die glorreichen Tage eines WWE: Day of Reckoning oder die WCW-Spiele für das Nintendo 64 anzuknüpfen – viel Platz für den Nachfolger also.

Neben Kleinigkeiten wurden die Kampfanimationen verbessert und zwar nicht nur ein bisschen, sondern ganz erheblich. Obwohl es noch Luft nach oben gibt, wirken die Kämpfer nun nicht mehr wie Pappfiguren. Auch das Konter-System funktioniert besser, denn es ist inzwischen abhängig davon, an welcher Stelle des Rings wir uns gerade befinden und welche Waffe unser Geg-



1. QUARTAL 2013

COMPANY OF HEROES 2

System PC Entwickler Relic Entertainment
 Publisher THQ Genre Strategie

ECHTZEITSTRATEGIE HAT EIN PROBLEM, die Titel sind einfach nicht realistisch. Wenn man aber zum ersten Mal Company of Heroes spielt, ist das wie eine Offenbarung. Hier finden etliche Elemente ein Zuhause, die in bisherigen Spielen unbeachtet blieben. Im zweiten Teil finden wir uns nun an der Ostfront wieder. Schritte durch tiefen Schnee erfordern Kraft, Eis kann brechen und Kälte kann lebensbedrohlich werden. Zudem werden Gegner erst sichtbar, wenn wir sie entdecken – ein Element der Überraschung, und das zehrt nicht nur an virtuellen Nerven. So versucht Company of Heroes 2 alles, um den grandiosen Vorgänger zu übertreffen und hat damit durchaus Erfolg. Wenn mir schon eine Stunde mit der unfertigen Version ein Lächeln beschert, will ich nicht wissen, was passiert, wenn das fertige Spiel im Laufwerk rotiert.

Lorenzo Mosna



1 GEWICHTSPROBLEM
 Störend war bisher, dass die Auswahl der Kämpfer keinen Einfluss auf das Kampfgeschehen hatte. Der kleine Rey Mysterio hatte zum Beispiel überhaupt kein Problem damit, einen 200 Kilo schweren Giganten wie Big Show in der Luft herum zu schleudern, ohne auch nur ins Schwitzen zu geraten. Das ist zum Glück endlich vorbei. Jetzt spielt sich jeder Charakter fühlbar anders und wir müssen sowohl Größe als auch Gewicht beachten, wenn wir uns einem Feind im Ring stellen.

ner benutzt. Es sieht wirklich nach echtem Wrestling aus. Die Wrestler nutzen die Vorteile ihrer Umgebung aus und improvisieren öfter. Gleichgeblieben ist aber, dass es immer noch nur einen Knopfdruck zum Kontern braucht.

Die größte Neuerung ist eine kleine Zeitreise in der WWE-Geschichte - und zwar in die legendäre Attitude-Ära. Vom Ende der Neunziger Jahre bis in die frühen Jahre des neuen Jahrtausends wurden die WWE und Wrestling im Allgemeinen größer, als es jemals zuvor gewesen war. Während der Attitude-Kämpfe bekommen wir auch ein paar Filmschnipsel zu sehen, die erklären,

warum das eine oder andere Match so legendär geworden ist. Zudem müssen wir mit Kämpfern immer wieder bestimmte Aktionen zeigen, die in diesen legendären Fights ausgeführt wurden und die auch heute noch Fans

Wir erleben eine kleine Zeitreise in die Attitude-Ära

begeistern. Als ich die Gelegenheit bekomme, selbst die Steuerung in so einem Kampf zu übernehmen, bin ich sowohl von der Präsentation als auch von der Ausführung begeistert. Es ist das erste Mal, dass ich das

Gefühl habe, einen wirklich guten Einzelspielermodus in einem Wrestlingspiel vor mir zu haben.

Und selbst Konter funktionieren flüssig und durch das strukturierte Kampfsystem fühlt sich das Spiel kompakter und irgendwie vollständiger an. Nie war der Einstieg in Kämpfe schneller möglich. Natürlich gibt es da immer noch Kleinigkeiten, an denen Yuke's feilen sollte. Dennoch hatte ich nach dem Ende der Anspielzeit das Gefühl, dass WWE 13 das Potenzial dazu hat, das beste Wrestlingspiel dieser Generation zu werden. Als Wrestling-Fan kann ich es kaum noch erwarten.

Jonas Mäki

Kritik



BORDERLANDS 2

PC PS3 X360 Genre ACTION Entwickler GEARBOX SOFTWARE Publisher 2K GAMES Termin 21. SEPTEMBER Spieler 1-4 USK 18

GAMEREACTOR
LIEBT ES!

Verdammt laut und extrem abwechslungsreich macht einen dieser Shooter süchtig

Mit der **erstaunlichen Symbiose** aus Rollenspiel und Egoshooter hat Borderlands 2009 sowohl Kritiker als auch Spieler begeistert. Das Spiel war sicher nicht ohne Fehler, aber die großartige Spielmechanik eines Koop-Mini-MMOs und der hübsche Cel-Shading-Look haben vielen Spielern eine fantastische Spielerfahrung jenseits ausgereizter Egoshooter-Pfade beschert. Es vereinte solide Shootermechaniken mit Rollenspielelementen, ohne dabei nur auf billige pawlowsche Reflexe zu setzen. Borderlands 2 führt diese Tradition fort. Kleine Neuerungen finden sich in allen Bereichen, dennoch fühlen sich Borderlands-Veteranen sofort wie zu Hause. Das neue Borderlands ist bunt, verdammt laut und nimmt sich angenehm wenig ernst.

Mit seiner Mischung aus Mad Max und Sonntagsmorgen-Cartoon verbreitet Borderlands 2 Spielfreude und gute Laune, ohne den faden Beigeschmack, den Kill-Orgien üblicher Shooter häufig hinterlassen. Prinzipiell als Koop-Titel gedacht, wird die Geschichte um die vier Helden und ihren Kampf gegen den von Machtfantasien getriebenen Oberschurken Handsome Jack ohne lange Zwischensequenzen erzählt. So wird der schnelle und süchtig machende Spielfluss auch bei vier Spielern jederzeit aufrecht erhalten. Auch während der Gespräche mit NPCs darf jeder Spieler den Umverteilungen seines Inventars, den üblichen Ein- und Verkaufsgeschäften nachgehen



KOMISCHE BUGGYS

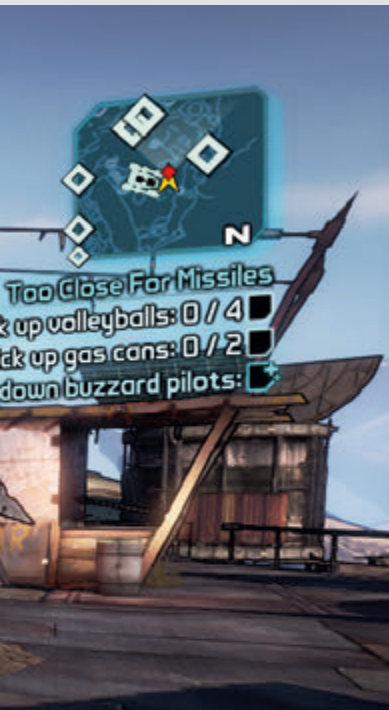
Neben den vielen kleinen und größeren Verbesserungen haben sich zwei Dinge nicht verändert: Die manchmal etwas wenig aussagekräftige Minikarte und die doch eher merkwürdige Steuerung der Buggys mit den Analogsticks. Ein anderer Kritikpunkt der Vorgänger-Version fällt dafür aber weg: Wasser gibt es kaum zu sehen und die wenigen, reißenden Gebirgsbäche sehen dafür bei den jetzt wechselnden Tageszeiten tatsächlich großartig aus.

oder nach Herzenslust die Statistiken seiner Waffen vergleichen. Bei einigermaßen erfahrenen Spielern bleiben die Spielpausen wegen derartiger Tätigkeiten erstaunlich kurz, obwohl man stundenlang über die Vorteile bestimmter Waffenkombinationen und das kluge Verteilen der Skillpunkte sinnieren könnte.

FETTE PARTY IM KAMPF GEGEN BUNTE PIÑATAS

Eigentlich unterscheiden sich die vier neuen Charaktere gar nicht so sehr von ihren Vorgängern und ähneln immer noch den Archetypen einer MMO-Party mit Heiler, Tank, Distanzkämpfer und einer Art Magier. Trotzdem kann jeder der Helden ohne weiteres die Abenteuer alleine bestehen. Der Fokus liegt aber auf den Schusswaffen, von denen jeder auch alle benutzen kann.

Der dreigeteilte Fähigkeiten-Baum macht einem die Wahl beim Verbessern nicht wirklich einfach, denn eigentlich will man wirklich alles, was aber schlicht nicht machbar ist. Die Punkte dürfen allerdings jederzeit umverteilt werden und zusätzlich ist der Badass-



KOMPLEXE GEGNER

Die Gegner sind im Bezug auf Elementarschaden und ihre Resistenzen deutlich komplexer. Neben bekannten zusätzlichen Schäden wie Feuer, Blitz oder Säure ist noch Slag dazu gekommen. So werden angeschossene Gegner ihrer Resistenz beraubt und zusätzlich noch empfindlicher gegenüber anderen Elementen, was gerade im Koop-Modus für noch mehr taktischen Tiefgang sorgt. Ein gut gerüstetes Team wird so schnell selbst mit schweren Gegnern fertig.

Rank eingeführt worden. Der verbessert kontinuierlich Schilde, Schaden und allerlei nützliche Werte und kann im Gegensatz zum normalen Levelaufstieg quasi unendlich verbessert werden. Außerdem steht jetzt allen eigenen Spielfiguren ein Schrank zur Verfügung. So entfallen dubiose Waffenübergaben an Freunde, um die heißgeliebten Knarren zu vererben.

Davon hat man immer zu viel, weil einen die Freaks und die Tierwelt von Pandora permanent beschäftigen. Immer besteht die Chance auf die ultimative Beute. Man kann ohne Frage auch alleine mit Borderlands 2 viel Spaß haben, aber zu Höchstform läuft das Spiel im Koop-Modus auf. Dann wird das Abenteuer zur großen Party, in der alle fröhlich auf bunte, zahlensprühende Piñatas ballern und sich über nahezu unendliche Geschenke freuen. Pandora ist für Neueinsteiger und Veteranen ein Ort, an dem es viel zu entdecken gibt. Die Landschaften sind viel abwechslungsreicher und größer als beim Vorgänger. Es gibt vereiste Gebirgspässe, Wüstengebiete, neonfarbene unter-

irdische Minen mit Säuretümpeln, kleine Westernstädtchen und ein faschistisches Hochglanz-Utopia. Die Gegner sind variantenreicher geworden und erfordern jeweils ganz eigene Taktiken.

Obwohl sich die Aufgaben auf die stumpfsinnige Wiederholung der ewig gleichen Aufgaben herunterbrechen lassen, sind die Quests so wunderschön verpackt und mit ewig vielen Gags gespickt. Die deutsche Synchronisierung muss natürlich einige Federn lassen, ist aber erstaunlich gut gelungen. Auch wenn viele Charaktere aus Borderlands wieder auftauchen: Verständnisprobleme werden Neueinsteiger sicher nicht haben. Einige Gags werden aber trotzdem untergehen und man wird das breite Grinsen der Kenner kaum nachvollziehen können, die in einem der späteren Gebiete plötzlich Fyrestone wiederentdecken. Am Ende stehen locker 30 Stunden Spielzeit auf der

Uhr und es bleibt eine simple Wahrheit: Schöner konnte die Rückkehr nach Pandora kaum sein.

9

Ingo Delinger



FIFA 13

MULTIPLATTFORM

Genre SPORT Entwickler EA CANADA Publisher ELECTRONIC ARTS Termin 27. SEPTEMBER Spieler 1-4 USK 0

Feines Update für das derzeit erfolgreichste Videospiele in Deutschland

Es tut schon ein wenig weh, Lionel Messi auf dem Cover zu sehen. Als langjährigen PES-Spieler und FC Barcelona-Fan könnte mich der Argentinier nur mit einem Wechsel zu Real Madrid noch härter verletzen. Gleich im Hauptmenü geht der Schmerz weiter, denn noch nie sah Messi in einem Menü so doof aus. Doch bevor wir anfangen kleinlich zu meckern, beginnen wir erstmal mit etwas positivem.

Der Spielfluss in FIFA 13 ist deutlich höher als beim Vorgänger. In erster Linie liegt das daran, dass die Spieler nicht mehr so lange brauchen, um auf unsere Pass- oder Schuss-Eingaben zu reagieren. Schnellere Pässe bedeuten schnelleren Fußball. Auch wenn das mit dem Passen für meinen Geschmack noch etwas schneller gehen könnte. Immerhin sind wir hier auf dem richtigen Weg. Dazu kommt, dass das komplette Spieltempo ein wenig erhöht wurde.

Auch die schnellen Einwürfe haben ein Update bekommen. Der nervige Fehler, bei dem ein Spieler aus dem Bild rannte, um den Ball zu holen, aber einfach nicht wiederkommen wollte, ist zum Glück weg. Äußerst angenehm sind auch die verbesserten Flanken, die nun deutlich schneller in den Strafraum rauschen. So ist es für die Angreifer deutlich leichter, auch den Stürmer zu erreichen, den sie angepeilt hatten. Den Verteidigern bleibt weniger Zeit, sich korrekt zu positionieren.



ERSTE LIGA

In Sachen Lizenzen bietet FIFA 13 eine gewohnt große Auswahl. Da sich EA die Lizenzen für die Top-Ligen der Welt schon seit vielen Jahren sichert, fallen die Neueinkäufe zwangsweise etwas dürrig aus. In diesem Jahr ist nur die Liga von Saudi-Arabien neu dabei. Nun können wir endlich auch solche „Top-Clubs“ wie Alshoulla, Al wehdah und Najran spielen.

Ein schönes neues Feature sind die taktischen Freistöße. Auch wenn ich den großen Vorteil für die Angreifer nicht sehe, ein oder zwei Spieler über den Ball rennen zu lassen, die zusätzlichen Möglichkeiten für die Verteidiger machen Sinn. Wer in der Abwehr nur zuguckt, bekommt jedenfalls schnell einen rein. Dass wir sogar etwas mogeln und die Mauer in Richtung Ball bewegen

DA IST IMMER NOCH LUFT NACH OBEN

können und damit eine gelbe Karte riskieren, ist irgendwie albern. Aber immerhin bringt das alles etwas Abwechslung. Vielleicht macht sich EA ja demnächst mal an die nächste Standardsituation und erneuert ihr längst überholtes Strafstoß-System.

Die in FIFA 12 eingeführte Player Impact Engine ist wieder dabei. Allerdings sind diese berechneten Kollisionen weniger auffällig als beim Vorgänger. Situationen wie im Vorjahr, in denen Spieler pausenlos übereinander stolpern, sich zu kleinen Haufen stapeln und sich beim Aufstehen wie verrückt in die Luft katapultieren



ZUFALLSPRINZIP

FIFA 13 sollte laut den Ankündigungen unberechenbarer und damit realistischer werden. Da macht man sich schnell Sorgen. Schließlich ärgert man sich als Spieler lieber über sich selbst als über das Spiel. Zum von manchem befürchteten Rumpgestolper ist es dann aber nicht geworden, denn nur ganz selten verspringt uns mal der Ball. Gerne in schwierigen Situationen. Wer nur mit Top-Clubs spielt, wird von dem Anliegen der Entwickler wenig mitbekommen.

tieren, gibt es nicht mehr. Nur selten kann man in Wiederholungen an den Bewegungen der Spieler erkennen, dass es sich um berechnete und nicht um fertige Animationen handelt.

Komplett fehlerfrei bleibt dieses Feature jedoch auch in FIFA 13 nicht. Gelegentlich verhaken sich Spieler ineinander, was entweder ein Foul oder eine bloße Unterbrechung des Spielflusses mit sich bringt. Besonders ärgerlich wird es dann noch, wenn dadurch Verwarnungen oder Strafstoße verursacht werden. Hier fühlt man sich als Spieler schnell unfair behandelt. Ab und zu kommt es auch zu etwas zu harten Entscheidungen des Unparteiischen. Ein leichtes Rempeln, das den Gegner nur etwas ins Stolpern bringt, ist jedenfalls nicht gelbwürdig. Ungeahndete Fouls wie noch in der Vorab-Version gibt es keine mehr.

Die von EA versprochene Verbesserung der KI ist zwar tatsächlich vorhanden, allerdings ist sie unauffälliger, als man sich das vielleicht vorgestellt hat. In seltenen Spielsituationen zeigt sich ein verbessertes Verständnis für Freiräume und Laufwege,

das über das bloße nach vorne rennen hinausgeht. Ohne unsere Mitspieler regelmäßig zu schicken, geht jedenfalls nicht viel. Dennoch eine gute Sache.

Beliebter Aspekt beim direkten Vergleich mit der Konkurrenz waren immer die Spielergesichter. Erstaunlicherweise macht hier FIFA 13 einen großen Schritt nach vorne. Die Gesichter der Spieler zeigen nun mehr Konturen und Schattierungen als zuvor und sehen nun deutlich plastischer aus. Sobald die Spieler jedoch ihre Gesichter bewegen, zeigen sich die altbekannten Probleme. Die Mimik der Spieler ist immer noch sehr versteift, sodass sie sehr puppenhaft und emotionslos wirken.

Trotz der vielen pingeligen Kritik wirkt FIFA 13 wie eine saubergeputzte Version von FIFA 12. Es gibt zwar wenig Neues, doch all das, was es schon gab, funktioniert nun einfach besser. Auch wenn es an vielen Stellen noch Luft nach oben gibt,



FIFA 13 steuert sich verdammt angenehm.

David Moschini



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

PS3 X360

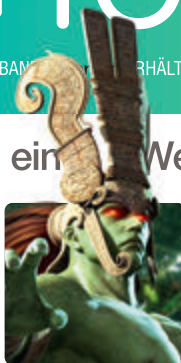
Genre ACTION Entwickler NAMCO Publisher NAMCO BANDAI ERHÄLTLICH Spieler 1-4 USK 16

Am Automaten zocken wir es schon ein Weilchen, nun folgt endlich die Konsolenversion

Die Tag Tournament-Reihe ist Namcos hauseigene Spielweise und weil ihre Titel als Spin-Offs gelten, stehen neben toten Kämpfern oder Variationen derselben Figur auch massenhaft witzige Typen auf der Liste spielbarer Charaktere. Es ist nicht wichtig, ob die Balance zwischen den einzelnen Kämpfern vorhanden ist, denn das Tag-System ermutigt uns geradezu, lange und nicht aufzuhaltende Kombos auf unseren Gegner loszulassen. Im neuesten Teil kommt nun noch hinzu, dass Namco Combot als Charakter hinzugefügt hat. Den passen wir mit den Attacken anderer Kämpfer nach Belieben an und erschaffen damit eine völlig unausgeglichene Super-Kreatur.

Kurz gesagt ist Tekken Tag Tournament 2 auf eine gute Weise gehaltlos. Der Titel existiert nur, um Spaß am Kämpfen auf jene seltsame Art und Weise zu bieten wie etwa Marvel vs. Capcom 3. Allerdings mit einem Ensemble von über 50 Charakteren, zu denen auch die Tekken 6-Kämpfer gehören.

Es ist nun einfacher, schnelle Tags auszuführen und es gibt eine Unmenge an Möglichkeiten, genau das zu tun. Zum Beispiel, wenn wir mit Bob spielen und eine Kombo starten und dann schnell Bryan in den Kampf rufen. Jetzt sind zwei Kämpfer auf dem Bildschirm, die sich den jeweiligen Gegner vornehmen, bevor sie das Ganze mit einer Koop-Super-Attacke beenden. Mit ein bisschen Übung ist das



OPTISCHE FEINHEITEN

Den Arenen im Spiel wurde das größte grafische Update seit Tekken 6 gewährt. Das schönste ist der Nordpol, an dem der Weihnachtsmann persönlich vorbeischaute und eine Stage in Schweden, die aber eher an Südtirol erinnert. Außerdem können wir unsere Kämpfer nach eigenen Vorlieben individuell anpassen.

bald keine Schwierigkeit mehr. Namco hat außerdem das Bound-System von Tekken 6 erweitert, damit wir unseren Gegner leichter in die Luft schleudern können, um ihn vom Boden aus mit weiteren Kombo-Angriffen zu attackieren. Es ist sogar möglich, die Tag-Assaults auszuführen, wenn wir nur noch wenig Lebensenergie übrig haben und im Rage-Modus unterwegs sind.

TURBULENTE PARTY-FIGHTS MIT VIER SPIELERN

Tekken Tag Tournament 2 bietet einfach mehr Möglichkeiten als jedes andere Tekken-Spiel jemals zuvor. Trotzdem erwarten uns noch fehlerhafte Techniken und Charaktere, die noch verarztet werden müssen. So lange wir es aber auf der mittleren Schwierigkeitsstufe spielen, bringt es einfach Spaß, mit einem System zu experimentieren, das sich überraschend frisch anfühlt. Nett ist auch, dass bis zu vier Spieler an einem Bildschirm zocken können. Gerade wer ein bisschen Spaß mit Party-Kämpfen haben will, weiß das zu schätzen, auch wenn es schnell turbulent wird.



KÄMPFEN LERNEN

Namco ist ziemlich stolz auf ihren Trainingsmodus Fight Lab. Unter anderem lernen wir damit, wie wir ein richtig scharfer Kazuya-Spieler werden. Leider ist das Ergebnis ziemlich überladen und etwas zu kompliziert. Aber wer das besteht, kann es vielleicht bald schon mit vier Leuten gegen sich allein aufnehmen – einen solchen Spielmodus gibt es.

Dennoch habe ich am Ende das Gefühl, dass das riesige Kämpfer-Ensemble ein kleines Problem in Tekken Tag Tournament 2 ist. Sieht man von der Möglichkeit ab, zwischen den Charakteren herumzuwechseln, ist es im Grunde ein altes Spiel, und das Gefühl ist auch nur schwer abzuschütteln. Besonders in den Solo-Kämpfen wird deutlich, wie wenig sich eigentlich getan hat. Da hilft es nur wenig, dass Namco die Grafikdetails verbessert hat.

Gelungen ist das Online-Feature Tekken World Federation. Hier haben die Entwickler ganz offensichtlich mit Call of Duty Elite geliebäugelt. Als erstes Prügelspiel bietet Tekken Tag Tournament 2 damit statistische Übersichten, die uns in unserem eigenen Spiel wirklich helfen können. Jede Woche wird es außerdem neue Herausforderungen oder Online-Turniere geben. Noch ist es zu früh, um zu sagen, wie das Ganze enden wird, aber die Ambitionen sind hoch. Ich habe wirklich Spaß mit Tekken Tag Tournament 2 und trotzdem dieses Gefühl, eher eine Erweiterung zu spielen.

7

Jonas Mäki



JET SET RADIO

PS3 PS VITA XBOX 360

Genre ACTION Entwickler & Publisher SMILEBIT
Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 0

Mit diesem eher absurden Arcadegame schickte Sega erneut einen Klassiker durch die HD-Renovierungsmühle. Dieser Prozess hat nicht immer so richtig toll geklappt in der Vergangenheit (erinnert sich noch jemand an das Crazy Taxi in HD?), aber dieses Mal kommen fast alle positiven Faktoren zusammen. Den Dreamcast-Klassiker Jet Set Radio jetzt als HD-Neuveröffentlichung zu spielen, ist jedenfalls ein durchweg erfreuliches Erlebnis. Das Spiel ist eben ein echter Klassiker und darum in der Lage, die HD-Renovierung absolut problemlos zu verdauen.

Wir düsen im Spiel auf Rollerblades durch diverse Tokioter Stadtviertel, sprühen ohnehin schon bunte Welten noch bunter

GAMEPLAY UND GRAFIK SIND EINFACH ZEITLOS

oder übermalen die Graffiti der mit uns konkurrierenden Rollerblade-Gangs. Das Spielkonzept ist schlicht und zeitlos, ebenso wie die Grafik. Der Cel-Shading-Stil wirkt hier kein bisschen fehl am Platz oder irgendwie nicht zeitgemäß. Wenn nicht alles nicht ein bisschen zu kantig aussehen würde, könnte man meinen, es handele sich um ein ganz normales Downloadgame aus dem Jahr 2012.

Die wenigen Probleme werden einem erst im Verlauf des Spiels bewusst. Gerade die Steuerung nämlich ist leider an vielen Stellen eher unpräzise und wenig intuitiv im Vergleich zu modernen Games dieser Art. Der Artstyle von Jet Set Radio ist dagegen auch heute noch einzigartig. So cool wie hier inszeniert, so cool waren Rollerblader in Wirklichkeit nie. Rollerblader waren und sind nämlich eine Lachnummer auf Rollen. Egal. In Jet Set Radio sind sie cool. Sie tanzen, sprühen unsere mühevoll im Editor mit zittriger Hand selbst gestalteten Graffiti an die Wände, während sie Geländer entlang schlittern oder in der Pipe ihre Stunts machen. Insgesamt bietet das Spiel kaum Neuerungen, ist aber unterhaltsam

8

wie vor über zehn Jahren und hat kaum an Style eingebüßt.

Christian Gaca



DEAD OR ALIVE 5

PS3 X360

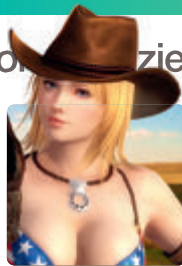
Genre ACTION Entwickler TEAM NINJA Publisher TECMO KOEI Termin 28. SEPTEMBER Spieler 1-4 USK 16

Wie ein Prügelspiel sich mit viel Action ziemlich gut selbst inszeniert.

Einen so verkommenen Ruf wie den von Dead or Alive haben nur wenige Videospiel-Marken. Meilensteine auf dem Weg dahin waren ein unheimlich schlechter Kinofilm und drei unnötige und peinliche Minispiel-Sammlungen. Nach der Pause und dem Neustart innerhalb des Teams nimmt Dead or Alive 5 die Sache wieder ernster.

Das Steuerungsprinzip erinnert ein wenig an Stein-Schere-Papier, nur, dass es sich hier um Angriffe, Würfe und Griffe dreht. Angriffe wehren Würfe ab, Würfe schlagen Griffe und Griffe wirken gegen Angriffe. Das ist so simpel wie es klingt und ist auch unheimlich schnell verinnerlicht. Trotz des einfachen Prinzips gibt es aber einiges zu lernen. Neben den unzähligen Kombos und Special-Moves ist vor allen Dingen Timing gefragt. Button-Masher werden es gegen geübte Spieler auf jeden Fall schwer haben.

In Sachen Grafik hinterlässt Dead or Alive 5 einen sehr gemischten Eindruck. Zwar sehen die Kämpfer mit dem glänzenden Schweiß auf der Haut sehr schick aus, die Umgebungen sehen allerdings mit einigen Ausnahmen eher trist und irgendwie von gestern aus. Dazu kommt, dass die Effekte bei gelandeten Treffern so nüchtern sind, dass es für die Optik des Spiels keinen Unterschied macht, ob wir diese ein- oder ausschalten. Hier hätte wenigstens etwas Kosmetik betrieben werden können. Immerhin sind die abfliegenden Kostüm-



GÄSTELISTE

Zusätzlich zu all den alten und geliebten Bekannten wie beispielsweise Kasumi, Bayman, Jann-Lee und Hayabusa, gibt es auch Neuzugänge wie den Taekwondo-König Rig und die MMA-Spezialistin Mila zur Auswahl. Am großartigsten aber ist der Gastauftritt von Akira aus Segas Prügelspiel-Hit Virtua Fighter.

teile sehr hübsch anzusehen. Die Stages schaffen es, den eher hässlichen Texturen und etwas billiger Effekten zum Trotz, doch ihren gewissen Reiz auszuüben.

Das Feature, dem sie das zu verdanken haben, heißt Dynamische Ereignisse. Unter gewissen Voraussetzungen kann es passieren, dass in unserer recht geordneten Kampfsituation wahrliches Chaos ausbricht. Beispielsweise wenn wir von einem vorbeizie-

EIN KAMPFSYSTEM WIE STEIN-SCHERE-PAPIER

henden Kampfhubschrauber beschossen werden. Damit sieht das ganze mehr nach Action-Film als nach Prügelspiel aus.

Die Gefahrenzonen sollten den Fans der Reihe schon längst ein Begriff sein. Wer es schafft, seinen Gegner in einen dieser Bereiche zu befördern, löst damit ein besonderes Ereignis aus, das dem Kontrahenten einigen Schaden zufügt. Explodierende Leitungen konnte ich noch begreifen, warum allerdings unser Gegner von einer Rakete beschossen wird, nur weil er gegen



CLIFFHANGER

In Verbindung mit den dynamischen Ereignissen steht das Cliffhanger-Feature. Hier hält sich einer der Kämpfer beim Herabstürzen auf eine niedrigere Ebene der Stage an einer Kante fest und kann vom Gegner heruntergetreten werden. Auch wenn die Inszenierung ein wenig hölzern ist, bringt das Feature doch eine nette Portion Abwechslung in das Geschehen.

einen beliebig aussehenden Pfeiler geschleudert wird, bleibt mir schleierhaft. Am Ende jedoch bleiben solche Gameplay-Elemente immer eine Frage des Geschmacks. Die Meinungen darüber, ob solche Zwischensequenzen dem Spielfluss schaden oder ob sie das Spielerlebnis bereichern, werden wohl für alle Zeiten auseinandergehen. Da diese filmischen Szenen sehr kurz waren, empfand ich sie jedenfalls nie als störend. Vielleicht hat Dead or Alive 5 gar nicht in solchem Ausmaß unter seinem Image zu leiden, wie ich das persönlich wahrnehme. Schließlich nimmt sich das Spiel zu keinem Zeitpunkt allzu ernst. Spieler, die von dessen Ruf abgeschreckt wurden, wird der neue Teil mit Sicherheit wieder zurückgewinnen. Sollte es in Zukunft so mit der Reihe weitergehen, habe ich ein gutes Gefühl bei der Sache. Ob die Brüste der Kämpferinnen allerdings noch so übertrieben wackeln wie bisher, kann ich

8 leider nicht sagen. Schließlich hatte ich mich, wie die Entwickler auch, auf wesentlicheres zu konzentrieren: den Kampf.

David Moschini



ONE PIECE: PIRATE WARRIORS

PLAYSTATION 3

Genre ACTION Entwickler OMEGA FORCE / TECMO-KOEI
 Publisher NAMICO BANDAI Termin 21. SEPTEMBER
 Spieler 1-2 USK 12

Ruffy und die Strohhut-Piratenbande erleben ihr erstes Abenteuer auf der PS3. Dort haben sie sich auf dem Deck der Thousand Sunny zusammengefunden und blicken in Episoden auf die Geschichten ihres Kennenlernens zurück - einige fünf Minuten, andere bis zu anderthalb Stunden.

Ein Ausflug führt uns etwa in den East Blue, wo wir Nami aus den fischigen Fängen von Arlong befreien. In einer Art Arena müssen wir mit Ruffy mehrere Bereiche von Gegnern säubern, um am Ende zum Endboss zu gelangen. Ganz offensichtlich waren hier die Koei-Entwickler von Dynasty Warriors am Werk, denn Pirate Warriors

EIN MONTONER RÜCKBLICK MIT KLEINEN LÜCKEN

trägt es nicht zufällig im Namen und spielt sich genau wie die Actionspiele. Neben einfachen Angriffen nutzen wir im Kampf auch unterschiedliche Spezialangriffe, wie die Gear-Form, in der unsere Angriffe noch mehr Wirkung zeigen. Die Möglichkeit zu springen oder zu verteidigen gibt es nicht. Das ist genauso monoton wie es klingt, wird aber ab und zu durch den Wechsel zu anderen Charakteren, kleineren Rätseln oder Flug-Sprung-Passagen aufgelockert, die wir mit Quick-Time-Events lösen. Besonders schwierig wird das aber nie.

Neben der Hauptkampagne können wir zwar einige Missionen mit anderen Charakteren des One Piece-Universums absolvieren, die andere Spezialangriffe haben, sich aber im Grunde gleich steuern - dafür fehlt aber der Anreiz. Für One Piece-Fans werden die fehlenden Episoden rund um wichtige Charaktere wie Lysop und Brook sicher die größte Enttäuschung sein, Neulinge stolpern beim Verständnis eher über zu komprimierte Hintergrundinformationen. Am Ende bleibt der Eindruck eines unvollständigen Spiels, mit immerhin langer Spielzeit, das der One Piece-Serie

6 mit seinen Design-Entscheidungen nicht gerecht wird.

Wiebke Westphal

GUILD WARS 2

PC Genre ROLLENSPIEL Entwickler ARENANET Publisher NCSoft Termin ERHÄLTlich Spieler MMO USK 12

GAMEREACTOR
LIEBT ES!



Den Kern der Erfahrung liefert die soziale Interaktion zwischen den Spielern. Schließlich ist Guild Wars 2 ein MMORPG, ein echtes Onlinerspiel. ArenaNet haben einen Weg gefunden, ihr Spiel zu einer wirklich sozialen Spielerfahrung umzukrempeln. Wenn sich mehrere Spieler zusammenschließen, kriegen alle Erfahrungspunkte und Beute - und zwar ganz unabhängig voneinander. Zudem gibt es dynamische Ereignisse. Diese Missionen sind in der Spielwelt angesiedelt und jeder in deren Umgebung kann zusammenarbeiten, um sie abzuschließen - eine Verbesserung gegenüber traditionellen Quest-Strukturen.

Zusätzlich gibt es eine Haupthandlung, die natürlich mit der Charaktererstellung beginnt. Wir dürfen einen Storyhintergrund für den eigenen Helden wählen und beginnen mit der Bewältigung der Probleme der eigenen Rasse. Die Geschichte geht in Ordnung und es ist nichts falsch an ihr, außer dass sie daran scheitert, sich von den Fesseln all der ähnlichen Fantasy-Geschichten zu befreien.



HEKTISCHE EFFEKTE

Die Fähigkeiten des eigenen Helden sind in Guild Wars 2 an die Waffen gekoppelt. Die kann man jederzeit wechseln, was ziemlich radikal die eigene Spielweise beeinflusst. Das einzige Problem des Kampfsystems ist, dass wenn man mit mehr als einer Handvoll Spielern an der gleichen Stelle unterwegs ist, die Effekte dazu neigen, ein wenig zu überwältigend zu werden. Es ist dann einfach schwer zu verfolgen, was gerade überhaupt los ist.

Sie ist zudem völlig freiwillig, wer also die Geschichte nicht erforschen will, muss das nicht tun. Die dynamischen Ereignisse und die persönliche Hauptgeschichte machen den Hauptteil der PvE-Inhalt aus, auf MMORPG-Profis warten noch heftige Dungeons als echte Herausforderung.

Das Kampfsystem verwendet zwar Hotkeys, es wirkt aber immer aktiv und befriedigend. Bewegung ist der Schlüssel, denn wir sollen nicht still stehen und Schaden absorbieren. Darüber hinaus sind die Fähigkeiten in einer Weise konzipiert, die es verbietet, sie einfach nur immer und immer wieder nach dem gleichen Muster auszuführen. Die Optik ist durchweg beeindruckend. Von der Spielwelt bis zu den Menüs hat alles einen schicken, handgemalten Look. Auch beim Sound liefert Guild Wars 2 selbstbewusst ab.

Nun weiter im Takt mit den Duellen gegen echte Spieler. Die PvP-Komponente wurde in strukturierte PvP (sPvP) und World vs. World (WvW) aufgeteilt. In sPvP kämpfen drei Teams um die Kontrolle über drei Positionen. In WvW streiten drei Server für zwei Wochen um Camps, Türme und Festungen. An der oberen Grenze kann eine Schlacht massive 2000 Spieler gleichzeitig beinhalten. Das sind dann Auseinandersetzungen von epischem Ausmaß. Guild Wars 2 ist bereits zum Launch sehr ausgereift und hat ein Niveau, das die meisten MMORPGs erst nach Jahren im Markt erreichen. Trotz einiger Mängel definiert es einen massiven

9 Schritt in die richtige Richtung, fürs gesamte Genre.
Jostein Holmgren



LERNEN MIT POKÉMON: TASTEN-ABENTEUER

NINTENDO DS

Genre LERNSPIEL Entwickler GENIUS SONORITY
Publisher NINTENDO Termin 21. SEPTEMBER
Spieler 1 USK 0

Lea Taste und Quentin Wertz sind meine Begleiter in diesem etwas anderen Rollenspiel von Nintendo. Ich muss Pokémon fangen, das ist alt. Neu dagegen ist, dass die Kämpfe nur mit Hilfe der Tastatur ausgefochten werden. Die liegt dem Spiel bei und verbindet sich drahtlos mit dem DS.

Hinter jeder Taste verbrigt sich ein Level mit unterschiedlichen Herausforderungen. Den muss man mehrmals spielen, um alle Pokémon zu sammeln. Anfangs gilt es nur, einzelne Buchstaben korrekt zu tippen, am besten ohne Fehler. Später müssen komplette Namen eingetippt werden, in immer kürzeren Zeiträumen. Bisasam, Magnayem, Shnebedeck - die Kreativität der Pokémon-Namensgeber macht es einem nicht gerade leicht. Bald jedenfalls kommt man ohne blindes Tippen und Zehn-Finger-System nicht mehr klar. Wenn man böse wäre, müsste man Lernen mit Pokémon: Tasten-

SEKRETÄRINNEN- SIMULATION ALS ROLLENSPIEL

Abenteuer als Sekretärinnen-Simulation verfluchen. Aber es ist in der Tat ein echt witzig gemachtes Rollenspielchen, das schnell den gewohnten Pokémon-Sammeltrieb anheizt. Die Lernkurve ist okay, wobei relativ schnell klar wird, dass man mit dem Drei-Finger-Suchsystem nicht wirklich die Goldmedaillen abstauben wird. Auch die seltenen Pokémon sind meist schon vom Bildschirm verschwunden, während man noch hilflos die Buchstaben sucht. Wer die Pokémon aus früheren Abenteuern optisch erkennt, ist klar im Vorteil. Denn man kann die Namen schon tippen, bevor die ersten Tipps erscheinen.

Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer ist ein klassisches Nintendo-Spiel. Es liefert uns neues Zubehör, das wir vermutlich danach nicht mehr benötigen. Es ist aber auch eine hervorragend umgesetzte Idee und ein Beweis für Kreativität und Mut, etwas verrücktes zu entwerfen und dann

7 umzusetzen. Dafür muss man Nintendo lieben.
Christian Gaca



GAMEREACTOR
LIEBT ES!

LITTLE BIG PLANET VITA

PS VITA

Genre JUMP'N'RUN Entwickler TARSIER STUDIOS Publisher SONY Termin 21. SEPTEMBER Spieler 1-4 USK 0



HUHN ODER EI

Was war zuerst da, das Spiel oder der Level-Editor? Denn hinter Little Big Planet Vita versteckt sich ein mächtiges Werkzeug, um ohne großes Vorwissen eigenes kreatives Potenzial freizusetzen. Zum Glück erschlägt der Titel aber nicht sofort mit einem komplizierten Editor, sondern liefert eine breitgefächerte Auswahl an Möglichkeiten gleich mit. Denn im Story-Modus lernen wir nicht nur Sackboy kennen, sondern werden mit allen Spielmechaniken vertraut gemacht.

Sonys mobile Plattformen haben ein Problem, denn als Blockbuster gilt meistens, was schon auf der stationären Konsole gut lief. Auf dem Handheld allerdings wirkt das immer ein bisschen lächerlich. Und immer nur fast so gut wie das Original zu sein, ist kein Verkaufsargument. Aber genau das unterscheidet Little Big Planet Vita vom Rest, denn es funktioniert genau wie der große Bruder und ist dazu überraschend einzigartig.

Grundlage dafür war natürlich das bestens funktionierende Konzept von Media Molecule, aber das sehr gute Design der Level, die immer wieder auch Gebrauch von den speziellen Möglichkeiten der Playstation Vita machen, ist neu. Beinahe immer wirken sie im Story-Modus nicht aufgesetzt oder losgelöst, sondern sinnvoll integriert. Zum Beispiel, wenn wir Plattformen nach hinten und nach vorn drücken oder uns durch bestimmte Abschnitte mit dem Neigen der Vita navigieren. Die Munition einer Waffe lässt sich mit dem Touchscreen abfeuern und lenken, um verwinkelte Ziele zu erreichen. Mit solchen Ideen wird endlich auch der klassische Gamer für Touch- und Bewegungssteuerung begeistert. Natürlich gibt es einfach gehaltene Minispiele, aber die sind nur ein Extra und nicht etwa der komplette Spielinhalt. Und tatsächlich befinden sich ausgerechnet unter jenen kleinen Spielereien lustige Ideen, auf denen wir

nebenbei eine Weile hängen bleiben können. Ich persönlich bin fasziniert von einer 2D-Tumble-Version, bei der ich mit Tetris-Blöcken einen Turm bauen muss.

Ein bisschen ungenau ist die Steuerung aber an einigen Stellen noch immer. Zudem nerven die ständigen Unterbrechungen, um kleine Details zu erklären oder irgendeine niedliche, aber belanglose Geschichte weiterzuerzählen. Aber so richtig böse sind wir dem Spiel trotzdem nie, dazu sieht es zu gut aus, hört sich zu schön an und macht einfach zu viel Spaß beim Entdecken und Erkunden.

Und wir freuen wir uns über den Leveleditor, der auch Totalverweigerern oder Menschen mit einer akuten kreativen Blockade zugute kommt. Schließlich gibt es in der ganzen Welt Menschen, die in ihrer Freizeit nichts Besseres zu tun haben, als sich in eben jenem Spiel zu verewigen. Mit ein wenig Gemeinnut oder zumindest dem Hang zur Selbstdarstellung wird ihr Meisterwerk dann auch von ihnen

DIE FEATURES DER VITA SINNVOLL GENUTZT

veröffentlicht und ist jedem Spieler frei zugänglich. Wer also das Spiel im Solomodus erfolgreich hinter sich gebracht hat, den erwarten viele Welten, von Spielern aus der ganzen Welt. Und auf der Vita können die sogar heruntergeladen werden und sind so auch ohne Onlineverbindung verfügbar.

Dem Charme des kleinen Sackboys kann sich niemand entziehen. Und obwohl Media Molecule schon an dem nächsten großen Ding arbeitet, ist Little Big Planet Vita auch ein ziemlich guter Grund, mit dem Handheld seine Zeit zu verschwenden.

Das Spiel ist vielleicht nicht innovativ, aber die Touch- und Bewegungssteuerung machen es trotzdem besonders.

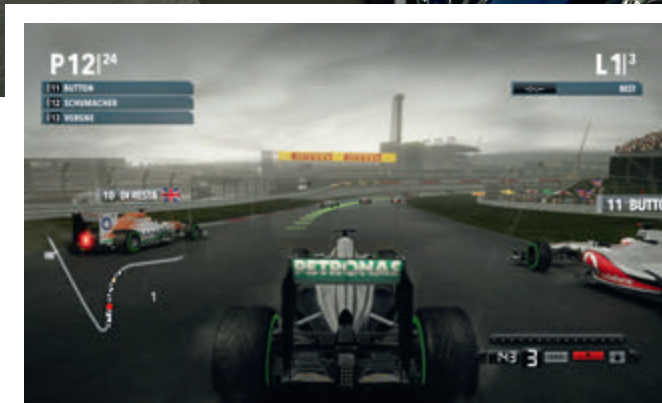
9

Martin Eiser

F1 2012

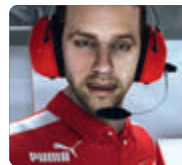
PC PS3 X360

Genre SPORT Entwickler CODEMASTERS Publisher CODEMASTERS Termin 21. SEPTEMBER Spieler 1-16 USK 0



Ich träume noch immer davon, dass Codemasters eines Tages eine reine Formel-1-Simulation macht. Auch wenn der Tag wohl nicht kommen wird, aber der Traum vergeht nicht. Der Grund ist natürlich Geld. Codemasters hat viel Geld für die F1-Lizenz bezahlt und so wollen sie natürlich so viele Kopien eines Spiels verkaufen wie nur irgend möglich. Eine einfache Möglichkeit, den eigenen Markt zu erweitern, bietet das Ausbalancieren des Spiels, so dass es am Ende irgendwo in der Mitte zwischen einer kompromisslosen Simulation und einem anspruchslosen Arcade-Spaß landet. Alle bisherigen F1-Games von Codemasters haben sich an der Grenze zwischen den beiden Subgenres eingependelt.

F1 2012 hat diesbezüglich nun einen noch besseren Job gemacht als alle vorherigen Spiele. Ich schalte einfach mal alle Fahrhilfen aus und aktiviere sowohl das Qualifying wie auch die Boxenstopps. Schon bietet das Spiel eine echte Herausforderung und die Möglichkeit, mehr über den F1-Sport zu lernen. Die Autos sind immer noch ein bisschen zu einfach in



BRILLANTE GRAFIK

F1 2012 ist das hübscheste F1-Spiel aller Zeiten und ein gut gemachtes Rennspiel von Codemasters. Die Autos sehen unglaublich detailliert aus, ebenso wie die Wettereffekte.

TRAINING IN TEXAS

Zum ersten Mal ist in einem Rennspiel die neue USA-Strecke in Texas verfügbar. Schön, nur in der Realität ist die noch nicht ganz fertig gebaut - aber das Layout steht, darum darf sie im Spiel schon angetestet werden.

der Spur zu halten und nach ein paar Stunden vermisste ich die Herausforderung, einen ganzen Tag einen bestimmten Streckenabschnitt zu lernen. Ich will die Balance des Autos lernen, Bremspunkte auswendig lernen, Ideallinien lesen und Überholpunkte fixieren. Aber das ist nicht nötig. Ich vermisse den Realismus eines iRacing, wenn ich F1 2012 spiele. Man merkt, dass Codemasters eine andere Zielgruppe deutlicher im Fokus hat als Typen wie mich.

Inhaltlich ist F1 2012 besser denn je. Der Karriere-Modus wurde erweitert und der Fahrtstest für Nachwuchsfahrer hinzugefügt. Hier beginnen wir wirklich ganz am Anfang mit all den Ambitionen, um den weiten Weg hoch an die Spitze der weltbesten Renn-Organisation zu schaffen. Wie in den Dirt-Spielen gelingt es Codemasters brillant, dieses Zugehörigkeitsgefühl zu erzeugen. Alles hat eine wirklich gute Atmosphäre, man fühlt sich schnell wie ein Teil des Teams und nimmt die Herausforderungen beim Erlernen der Routinen in der F1-Welt sehr ernst. Der Splitscreen-Modus ist dabei, es gibt Möglichkeiten zum Koop-Spiel, so dass sich F1 2012 generell geplanter und aufwändiger anfühlt als die letztjährige Version.

Das beste am Spiel ist aber zweifellos die Grafik. Die Autos sehen realitätsgreuer als je zuvor aus und die Strecken sind pervers gut umgesetzt. Wetter-Effekte, Rauch, Nebel und herrliche Lichteffekte erschaffen ein unglaubliches Optikpaket. Am Ende ist F1 2012 ein brillantes F1-Spiel für all diejenigen, die keinen Simulator wollen.

8

Petter Hegevall

SHERLOCK HOLMES

PC PS3 X360

Genre ADVENTURE Entwickler FROGWARES Publisher FOCUS INTERACTIVE
Termin 21. SEPTEMBER Spieler 1 USK 16



KURZE KUCKS

Eigentlich sollte das Spiel bereits 2010 erscheinen, wurde dann auf 2011 verschoben und dann auf 2012. Aber schließlich soll es das größte und schönste Spiel des Entwicklers werden. Und es erscheint nicht nur für den PC, sondern auch für PS3 und Xbox 360. Für die Konsolen wurde es sogar speziell entworfen. Das merkt man: Nur selten müssen wir etwas mit dem Cursor anvisieren, meist navigieren wir mit kurzen Klicks. Wenn wir Sherlock oder Watson steuern, haben wir die Wahl zwischen Ego- und Third-Person-Perspektive.

Sherlock Holmes ist ein kühler Denker und Dr. Watson sehr bodenständig, fast einfach. Trotzdem verbindet die beiden eine enge Freundschaft, die aber in *Das Testament des Sherlock Holmes* auf eine harte Probe gestellt wird. Der Fall um eine verschwundene Halskette scheint schnell gelöst, aber in der Folge gerät der Detektiv selbst ins Visier der Ermittlungen. Anfangs regt sich Watson über die Anschuldigungen furchtbar auf, jedoch verhält sich Holmes immer merkwürdiger. Der Doktor beginnt zu zweifeln. Ist alles nur eine clevere Inszenierung? Wurde er die ganze Zeit benutzt? Vieles ist nicht wie es scheint. Dieses Abenteuer als das dunkelste Kapitel zu bezeichnen, ist nicht übertrieben. Sollten je Zweifel daran bestanden haben, dass Sherlock Holmes eine düstere Seite hat, dies ist der eindeutige Beweis.

Die aus den Kurzgeschichten bekannte Authentizität und Ernsthaftigkeit mit ihren Bezügen zu den Problemen der Zeit und realen Orten stehen auch diesem Spiel gut zu Gesicht. Zutraglich ist auch die solide Präsentation. Die Qualität der Texturen ist zwar zum Teil schwach, aber Mimik und Gestik der Charaktere sind für ein Adventure

ziemlich gelungen und die Innenräume fast durchweg hübsch. Auch die Sprachausgabe ist ziemlich gut.

Wir sammeln so während des Spielens viele Informationen und müssen diese als vorrangiges Ziel kombinieren. Kommen wir nicht weiter, heißt es grübeln: Ist etwas im Raum, das wir bereits entdeckt haben und nun brauchen? Wurde uns etwas erzählt, das die richtige Antwort verrät? Oder können wir Dinge nutzen, die wir bereits im Inventar haben? In der Regel funktioniert das alles ziemlich logisch, wir müssen nur lernen, aufmerksam zu sein.

VIELE KLEINE, KREATIVE IDEEN IM SCHÖNEN ADVENTURE

Leider fehlt der Handlung ein guter Spannungsbogen. Das Spiel ist stellenweise einfach viel zu langatmig. Zu lange tapfen wir im Dunkeln, worum es überhaupt geht. Kommt das Spiel endlich in Fahrt, wird das nicht ausgekostet, sondern rasch aufgelöst. Betont wird das durch die langweilige Musikuntermalung. *Das Testament des Sherlock Holmes* ist unterm Strich dennoch ein unterhaltsames Adventure. Wer sich in diesem Genre zu Hause fühlt, wird es für seine vielen kleinen, kreativen Ideen lieben. Ein paar Hänger nimmt man dafür in Kauf, knobelt bis zum Schluss und wird dann mit einem überraschend zufriedenstellenden Ende entlassen.



Martin Eiser



INAZUMA ELEVEN STRIKERS

NINTENDO WII

Genre SPORT Entwickler LEVEL 5 Publisher NINTENDO
Termin 28. SEPTEMBER Spieler 1-4 USK 6

Fußball und Anime funktionieren bestens zusammen, das wissen wir bereits seit *Captain Tsubasa*. Im Fall von *Inazuma Eleven* war zuerst das Spiel da und dann folgte die Serie. Die Rollenspiel-Profis von Level 5 erzählen in *Inazuma Eleven* eine Geschichte über Freundschaft und die Träume von Kindern.

In den Handheld-Abenteuern ist diese Geschichte das tragende Element, auf der Wii ist das Nebensache, wir konzentrieren uns auf den Sport. Natürlich gibt es trotz-

GESCHICHTE ÜBER TRÄUME UND FREUNDSCHAFT

dem ein Wiedersehen mit den wichtigsten Helden - wie etwa Axel, Kevin, Jude und Mark. Auf dem Rasen greifen sie auf all ihre besonderen Spezialtechniken zurück, allerdings wurde das ohnehin schon simple Spielprinzip insgesamt weiter vereinfacht. Wir wählen lediglich aus, ob wir das Turnier, Freundschaftsspiele oder ein Training spielen wollen, ein echter Rollenspiel-Modus fehlt. Enthalten sind aber dennoch wichtige Elemente, wie die Stärke der Freundschaft zwischen den Teamkollegen, die neue Techniken freischalten kann oder das Abwerben von Spielern anderer Mannschaften. Auch können wir unsere Talente nicht aufleveln wie auf dem Nintendo DS.

Für die Steuerung ist es optional, ob wir auf Nunchuk- oder Pro-Controller zurückgreifen, spielbar ist *Inazuma Eleven Strikers* auch nur mit der Wii-Fernbedienung. Auf Bewegungssteuerung wurde fast komplett verzichtet, was aber auch albern gewirkt hätte. Wir schütteln lediglich den Controller, wenn wir auf dem Fußballfeld ein Spezialtalent aktivieren wollen. Auch sonst geht's, ähnlich wie in den Mario-Sportspielen, eher um Spaß als um eine echte Simulation. Für Freunde der Serie ist es dennoch eine nette Ergänzung, die vor allem wegen des Mehrspieler-Modus' Freude macht. Allen anderen wird sich der Spaß sicherlich nicht unbedingt erschließen.



Martin Eiser

Liebliche

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

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



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

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

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



Gamereactor Top 15 Playstation 3

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	Grand Theft Auto IV Rockstar hat eine riesige, dynamische und vor allem lebendige Welt geschaffen - ein echter Klassiker.	Action	Take 2	10/10
02	Red Dead Redemption Das coolste Western-Spiel aller Zeiten - inklusive rauchender Colts und schwingender Lasso.	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 Charmeboizen Nathan Drake ist wieder auf hochglanzpolierter Schatzsuche mit Popcorn-Garantie.	Action	Sony	9/10
10	Assassin's Creed: Brotherhood Im zweiten Teil der Ezio-Trilogie geht es auf ein großes Abenteuer nach Rom - inklusive Multiplayer.	Abenteuer	Ubisoft	9/10
11	Call of Duty: Modern Warfare 3 Obwohl die Serie inzwischen etwas auf der Stelle tritt, bleibt sie bei Action und Multiplayer Spitzenklasse.	Action	Activision	8/10
12	Little Big Planet 2 Abwechslungsreicher Plattformer mit unendlich vielen Möglichkeiten, die unsere Kreativität fordern.	Jump'n'Run	Sony	9/10
13	Need for Speed: Hot Pursuit Im Geschwindigkeitsrausch geben wir weiter Gas und legen uns dafür nur zu gern mit der Polizei an.	Rennspiel	EA	9/10
14	Portal 2 Um dem Wahnsinn von GLaDOS zu entkommen, müssen wir wieder Köpfchen und Geschick beweisen.	Puzzle	EA	9/10
15	Rayman Origins Der gliederlose Held ist zurück und besser als je zuvor - herrlich komisch und unfassbar unterhaltsam.	Jump'n'Run	Ubisoft	9/10

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

KAUFEN

FIFA 13

EA CANADA / ELECTRONIC ARTS

Es geht um das jährliche Update des erfolgreichsten Videospiele des letzten Jahres. Der Liebessport der Deutschen lockt alle vor die Konsole. Zu den Verbesserungen zählt die Erhöhung des Spieltempos durch kürzere Reaktionszeiten und schärfere Flanken. Außerdem wurde die perfekte Beherrschung der Ballannahme eliminiert, das Spiel wird unberechenbarer und damit echter. **Toll, weil** es exklusiv für Deutschland eine virtuelle Bundesliga gibt, in der wir unseren Lieblingsverein online vertreten können. **Für Fans von** der Fußball-Bundesliga.



KAUFEN

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

NAMCO / NAMCO BANDAI

Es geht um den achten Teil der beliebten Prügelspielserie und die Rückkehr des interessanten Tag-Systems. Damit stehen uns pro Kampf nicht nur einer, sondern immer zwei Kämpfer zur Verfügung, die wir ständig einwechseln können. Außerdem unterstützt das Spiel die brandneue Online-Community World Tekken Federation. **Toll, weil** alle 41 Charaktere aus Tekken 6 mit an Bord sind und das Spiel mit ein paar Ergänzungen über 50 Figuren beinhaltet. **Für Fans von** Prügeln im Partner-Modus.



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 überragend 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.



ACHTUNG

ONE PIECE: PIRATE WARRIOR

OMEGA FORCE / NAMCO BANDAI

Es geht um das erste Abenteuer von Ruffy und seiner Gang für die Playstation 3. Den Namen trägt das Spiel nicht zufällig, denn die Spielmechaniken erinnern an die Dynasty Warrior-Reihe von Koei. Das ganze ist ein bisschen monoton, wird aber durch andere Passagen immer wieder etwas aufgelockert. **Toll, weil** wir in die Rolle unterschiedlicher Charaktere schlüpfen und ihre Geschichten des Kennenlernens erneut erleben. Leider fehlen wichtige Figuren wie Lysop und Brook. **Für Fans von** One Piece.





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

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

KAUFEN

DEAD OR ALIVE 5

TEAM NINJA / TECMO KOEI

Es geht um den fünften Prügelspiel-Ausflug von Team Ninja, dessen Kampfsystem auf Stein-Schere-Papier basiert. Eine normale Attacke können mit einem Griff abgewehrt. Ein Griff aber unterliegt einem Wurf. Der wiederum wird von normalen Attacken geschlagen. Über zwanzig Charaktere sind mit an Bord und die Arenen sind interaktiv. **Toll, weil** es mit Akira Yuki und Sarah Bryant unter anderen auch zwei Gastcharaktere aus der Virtua-Fighter-Serie gibt. **Für Fans** von geschickten und cleveren Auseinandersetzungen.



KAUFEN

F1 2012

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Es geht um die schnellsten Rennen der Welt, die auch in diesem Jahr mit einem eigenen Spiel bedacht werden. Trotz kurzer Entwicklungszeit liefert Codemasters mehr als nur ein Update. An den Spielmechaniken wurde gefeilt und der Titel bietet Tiefe für Profis und einen leichten Einstieg für Anfänger. Das Spiel sieht immer noch toll aus und hat ein neues, einfacheres Menü. **Toll, weil** es mit dem Young Driver Test und dem Champions-Modus gleich zwei neue Inhalte gibt, die uns bei Laune halten. **Für Fans** von Tempo.



KAUFEN

PES 2013

PES PRODUCTIONS / KONAMI

Es geht um den japanischen Ansatz, Fußball virtuell nachspielen zu können. Die Serie zeichnet sich vor allem durch ihre realistische Simulation aus. Konami liefert uns maximale Kontrolle, die allerdings etwas das Tempo drosselt. Der Schwierigkeitsgrad wurde im Vergleich zum Vorjahr etwas herabgesetzt und die Schiedsrichter sind weniger kleinlich. Und mit schönen Animationen und hübscher Grafik punktet auch PES 2013 wieder. **Toll, weil** wir dank Teammate-Control einen zweiten Spieler gleichzeitig steuern können. **Für Fans** der UEFA Champions League.



ACHTUNG

BORDERLANDS 2

GEARBOX SOFTWARE / TAKE TWO INTERACTIVE

Es geht um die Weiterführung der irren Reise auf dem Planeten Pandora. Dieses Mal mit vier neuen Protagonisten und viel bunteren Welten, die uns mit ihrem Cel-Shading-Charme garantiert wieder völlig gefangen nehmen werden. Borderlands 2 liefert eine viel besser erzählte Geschichte und vor allen Dingen mehr durchgeknallte Action. Aber Achtung: Das Spiel macht S.U.C.H.T.I.G.! **Toll, weil** wir endlich wieder hemmungslos der Sammelleidenschaft nachgehen können, um die perfekte Waffe zu finden. **Für Fans** von Action-Rollenspiel-Shootern.





NINTENDO 3DS

INFORMATION

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

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

Bewegungswunder für die ganze Familie

NINTENDO WII

INFORMATION

Hersteller NINTENDO
Premiere 07.12.2006
Media DVD
Signal KOMPONENTE
Gewicht 1,2 KG
Maße 55,4x44x22,5
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 Wiiware-Indie-Paradies. Und wer wären wir, wenn wir die Miis vergessen würden, die tollen Nintendo-Avatare. Mittlerweile hat Nintendo die Wii Motion Plus nachgelegt, eine verfeinerte Version der Wiimote.



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

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
Mario zwingt sich in sein Wolkenkostüm und stürzt sich erneut in ein galaktisches Abenteuer.				
02	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Jump'n'Run	Nintendo	9/10
Nintendo hat spielerisch das perfekte Spiel für die Wii abgeliefert, noch nie fühlte es sich so natürlich an.				
03	Super Mario Galaxy	Jump'n'Run	Nintendo	10/10
Marios Comeback war genauso gut, wie wir es uns erhofft haben - ein moderner Klassiker war geboren.				
04	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Abenteuer	Nintendo	10/10
Die Beschreibung „magisch“ klingt banal, trifft aber im Fall von Links neuem Abenteuer voll ins Schwarze.				
05	Super Smash Bros. Brawl	Kampfspiel	Nintendo	9/10
Die Prügelparty ist bis zum Rand voll gepackt mit bester Unterhaltung und unseren Nintendo-Lieblingen.				
06	Resident Evil 4: Wii Edition	Action	Capcom	9/10
Ein absoluter Serien-Höhepunkt, und diese Version ist mindestens so gut wie das Gamecube-Original.				
07	The Last Story	Rollenspiel	Mistwalker	9/10
Final Fantasy-Schöpfer Hironobu Sakaguchi schenkt der Wii ein zeitgemäßes, japanisches Rollenspiel.				
08	Metroid Prime Trilogy	Action	Nintendo	9/10
Die beste Weltraum-Heldin überzeugt uns in dieser Fassung gleich dreifach mit ihren Fähigkeiten.				
09	New Super Mario Bros. Wii	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
Was auf dem Nintendo DS schon gut funktionierte, wurde auf der Wii zum Multiplayer-Hit perfektioniert.				
10	Bit. Trip Complete	Musik	dtp	9/10
Die sechs Wiiware-Spiele basieren auf Rhythmus und erfordern viel Geschicklichkeit - ein absolutes Muss.				
11	Disney Micky Epic	Jump'n'Run	Disney	9/10
Micky besucht einen seltsam verlassenen Ort und verzaubert uns dabei mit viel Charme und Farbe.				
12	Mario Kart Wii	Rennspiel	Nintendo	8/10
Wenn der Kontrahent auf unserer Bananenschale über die Fahrbahn schlittert, wissen wir, es ist Mario Kart.				
13	Donkey Kong Country Returns	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
Zwei Affen, tausende bezaubernder Feinde und doppelt so viele Bananen - Donkey Kong ist zurück.				
14	Just Dance 2	Musik	Ubisoft	8/10
Schwingen wir die Hüften und wippen im Takt zur Musik, um uns ordentlich in Ekstase zu tanzen.				
15	Kirby und das magische Garn	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
Er wirkt leichter, der rosafarbene Wonneproppen Kirby, aber den Faden hat er definitiv nicht verloren.				

KAUFEN

INAZUMA ELEVEN STRIKERS

LEVEL 5 / NINTENDO

Es geht um die Spielereihe mit der Mischung aus Rollenspiel und Fußball-Simulation, die inzwischen sogar eine eigene Serie im deutschen Fernsehen hat. Erstmals können wir die Helden auch in 3D erleben und hübsche Spezialtricks bewundern. Ein Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler ist natürlich auch mit dabei.

Toll, weil die Charaktere vom Anime alle im Spiel wiederzufinden sind - ein Wiedersehen mit Mark, Axel und all den anderen.

Für Fans von Captain Tsubasa, Kickers & Co.



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

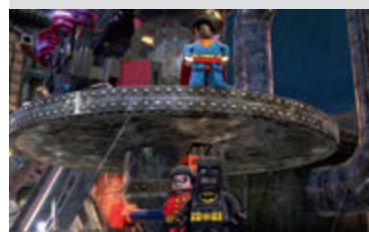
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

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

SCHLAG DEN RAAB: DAS 3. SPIEL

SPRING / BITCOMPOSER GAMES

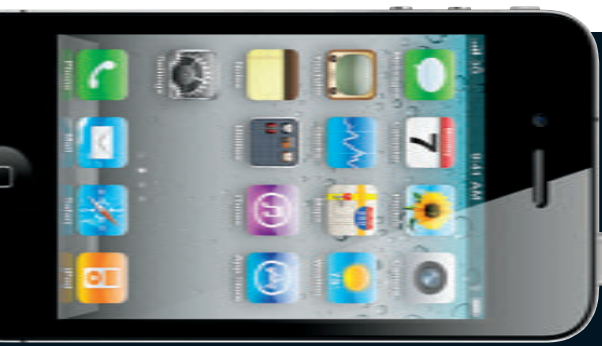
Es geht um die beliebte Show von Stefan Raab, in der viele unterschiedliche Spiele gegen den Moderator gewonnen werden müssen, um zu gewinnen. In der dritten Runde gibt es 15 neue Herausforderungen, darunter Airhockey, Flitschen und Bäume fällen. Einige der Spiele werden diesmal auch aus der Ego-Perspektive gespielt.

Toll, weil inzwischen die Figuren sogar ihren Mund bewegen, wenn sie reden und das Spiel damit noch authentischer wird.

Für Fans von Blamieren oder Kassieren.



Die Gamereactor-Lisblings 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 anzuschleppen, die exklusiv für diese Plattform erscheinen. Aber DirectX 11 hat der grafischen Entwicklung neuen Schub verpasst und mit Plattformen wie Steam gibt es eine unkomplizierte und kostengünstige Möglichkeit, sich mit Spielen einzudecken. Zudem unterstützen die meisten Titel den Xbox 360-Controller und vereinfachen damit für Einsteiger die Steuerung. Achten sollte man vor dem Kauf eines Spiels immer auf die Systemanforderungen.



Gamereactor Top 15 PC / Windows

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	The Elder Scrolls V: Skyrim Drachen sind zurück in Himmelsrand und wir reisen durch eine riesige Welt mit toll erzählter Geschichte.	Rollenspiel	Bethesda	10/10
02	Mass Effect 3 Es ist der beste Teil der besten Spiele-Trilogie, der perfekte Abschluss von Bioware und etwas Besonderes.	Rollenspiel	EA	10/10
03	Half-Life 2: The Orange Box 30 Stunden Half-Life 2 sind einfach die beste Spielerfahrung, die es für das Geld gibt - alles in einer Box.	Action	EA	10/10
04	Starcraft II: Wings of Liberty Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben.	Strategie	Activision	9/10
05	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 umgarnt 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-Liebsten 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

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

BLIZZARD / ACTIVISION

Es geht um den wahrscheinlich letzten großen Trumpf von Blizzard, den sie für ihr erfolgreiches Online-Rollenspiel ausspielen werden. Wir entdecken eine neue Welt, eine neue Rasse und mit ihr natürlich ganz neue Spielinhalte in Form von Dungeons, Raids und Missionen. Mit der Erweiterung hält auch ein Challenge-Modus Einzug, um Abschnitte für Medaillen auf Zeit durchzuspielen.
Toll, weil es sich bei den Pandas eigentlich um einen Aprilscherz handelte.
Für Fans von schwarz-weiß.



KAUFEN

DAS TESTAMENT DES SHERLOCK HOLMES

FROGWARES / FOCUS HOME INTERACTIVE

Es geht um das neue Adventure mit Sherlock Holmes, das den Detektiv in seiner dunkelsten Rolle zeigt. Denn diesmal deutet alles darauf hin, dass Holmes selbst der Täter ist. Alle wenden sich ab und sogar Watson weiß nicht so recht, was er von seinem langjährigen Kollegen halten soll.
Toll, weil die fordernden Ermittlungen recht offen verlaufen, wir selbstständig Beweise sammeln und dann Schlussfolgerungen ziehen müssen.
Für Fans von Krimis.



KAUFEN

OF ORCS AND MEN

SPIDERS STUDIO / FOCUS HOME ENTERTAINMENT

Es geht um das ungleiche Duo, bestehend aus einem fetten Ork und einem klugen, aber kleinen Goblin, die gegenseitig aufeinander angewiesen sind. Sie dringen in diesem Action-Adventure tief in das Land der Menschen ein, um für Frieden zwischen den beiden Völkern zu sorgen. Die Entwickler haben bereits mit Game of Thrones bewiesen, dass ihnen düstere Fantasy-Welten liegen.
Toll, weil wir nur mit einem cleveren Zusammenspiel der unterschiedlichen Fähigkeiten erfolgreich sind.
Für Fans von Orks.



ACHTUNG

DIE SIMS 3: SUPERNATURAL

MAXIS / ELECTRONIC ARTS

Es geht um eine neue Erweiterung der noch immer erfolgreichen Lebenssimulation von Maxis. Diesmal wird der Alltag übernatürlich. Wir bekommen Zugang nach Moonlight Falls, einer Stadt, die Vampire, Werwölfe, Feen, Hexen und andere Kuriositäten beherbergt. Damit soll das inzwischen über drei Jahre alte Spiel weiter am Laufen gehalten werden.
Toll, weil wir nur mit einem cleveren Zusammenspiel der unterschiedlichen Fähigkeiten erfolgreich sind.
Für Fans von True Blood und Konsorten.



Blu-ray



MARVEL AVENGERS 3D

Das geniale Comic-Gesamtkunstwerk mit Sahnehäubchen



Schauspieler **Samuel L. Jackson, Scarlett Johansson, Robert Downey jr.**
Publisher **WALT DISNEY STUDIOS HOME**
Regie **JOSH WHEDON**
Genre **ACTION**
Termin **ERHÄLTlich**
Codec **MVC**
Sound **DTS-HD 7.1**
Ratio **1.85:1**

Das Frühstück für Helden gibt es für die Avengers erst ganz am Ende. Zunächst hatten Iron Man, Hulk, Captain America und Thor ihre hausgemachten Probleme in eigenen Filmen zu lösen. Und jetzt greifen auch noch Außerirdische an, um die Erde zu unterwerfen! Nur wenn die Kraftprotze als perfektes Team arbeiten, können sie die Invasion stoppen. Ein Glück, dass Nick Frost von der Geheimorganisation SHIELD die Strippen zieht. Und ein Segen, dass Regisseur Joss Whedon wiederum hinter der Kamera das Sagen hatte. Der geniale Schöpfer von Serien wie Buffy, Firefly und Dollhouse ist ein Meister des schlagfertigen Humors und des brillanten Aufbaus von Charakteren. So wachsen die Helden über sich selbst hinaus und überzeugen noch mehr als in den teilweise etwas seelenlosen Einzelfilmen.

Vor allem der Hulk profitiert davon und wirkt endlich glaubwürdig, grüne Haut hin oder her. Auch Thor, der stilistisch am wenigsten in diese Truppe zu passen scheint, wird sympathisch integriert. Als Preis für diese gekonnte Darstellung der Helden erscheint die ersten Filmhälfte etwas sehr dialoglastig. Hier müssen die Avengers erst einmal

ihre eigenen Grenzen ausloten und sich mit den starsinnigen Ansichten ihrer Teammitglieder arrangieren. Vielleicht wirkt das Ganze auch deswegen etwas zäh, weil die von Thors Bruder Loki angeführten Aliens lange untätig im Weltall lauern. Ist das Dimensionstor dann aber erstmal offen, legt ihre Armee schlagartig halb New York in Schutt und Asche.

Bis dahin sind einem die Helden schon so ans Herz gewachsen, dass man im Effektgewitter der ausladenden Actionsszenen richtig mitfiebert. Hier kann man also wirklich von einem epischen Spannungsaufbau sprechen. Vor allem, wenn man die jeweiligen Vorgängerfilme mit einrechnet, die viele Details zur Story beisteuern. Dadurch wird Avengers zum genialen Comic-Gesamtkunstwerk, welches eigentlich nur noch durch eine Verfilmung der Ultimate Alliance mit X-Men und Co. getoppt werden könnte. Das aber bitte auch wieder unter der Führung von Joss Whedon. Denn seine typischen, kleinen Nerd-Gags sind einfach das

9 Sahnehäubchen auf dieser gigantischen Marvel-Schlemmertorte.

Kalle Max Hofmann



Passendes Prügelspiel

Bei großen Entertainment-Marken kann man sich sicher sein, dass es irgendein Lizenzspiel gibt. Stimmt auch hier - nur ist es noch nicht erschienen. The Avengers: Kampf um die Erde kommt im dritten Quartal 2012 für Xbox 360 und Kinect sowie irgendwann am Jahresende für die Wii U. Das Prügelspiel sieht sogar ganz lustig und brauchbar aus, wobei einen gerade die Kinect-Steuerung wohl eher nur vorsichtig zuversichtlich stimmen sollte. Immerhin sitzen mal nicht Sega oder Activision an der Umsetzung, dieses Mal versucht sich Ubisoft Quebec.



Battleship

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

EIN BLONDES ADMIRALSTÖCHTERCHEN, ihr gradliniger Vater, zwei ungleiche aber sich liebende Brüder und metallische Außerirdische als Invasoren - mehr braucht es nicht für einen amerikanischen Actionkriegsfilm. Battleship ist genau das, sponsored by US Navy. Es fängt an bei der gewollt multikulturellen Besetzung, die vom angeschossenen Veteranen bis hin zur schwarzen Schönheit alles berücksichtigt. Es endet bei all den Armee-Plattitüden und dem Schweinerock, der uns als Soundtrack um die Ohren geprügel wird. Derweil schlägt die USA mit nicht konkurrenzfähiger Technologie die Invasion der Außerirdischen zurück. Die so weit gereisten Transformers-Klone bleiben blass, ihre Motivation auch. Bekämpfen muss man sie trotzdem - natürlich ohne vorher zu fragen. Immerhin kriegen wir dabei beeindruckende Bumm-Bumm-Bilder serviert. Am Ende überdrehen die Produzenten die Militärpathos-

4 schraube dann völlig, aber inhaltliche Konsistenz hätte ich einfach nicht erwarten sollen.
Christian Gaca



Der Diktator

Genre KOMÖDIE Termin ERHÄLTLICH Ratio 2.35:1 Sound DD 5.1

DEMOKRATIE IST RÜCKSCHRITTLICH. Diese Botschaft vertritt Sacha Baron Cohen als Admiral General Aladeen in seinem neuesten Film. Als Diktator der Republik Wadiya versucht er alles, um demokratische Bestrebungen in dem fiktiven Land im Nahen Osten zu unterbinden. Als Aladeen vor der UN eine Stellungnahme zu seinen Atomwaffen-Plänen abgeben soll, wird er entführt und ihm der Bart entfernt - und ohne den erkennt ihn keiner mehr. Nun beginnt der beschwerliche, aber mit 83 Minuten zum Glück recht kurze Weg, seinen guten schlechten Ruf wiederherzustellen. Der britische Komiker hat mit Borat und Brüno zwei Komödien abgeliefert, deren Humor ein breites Publikum angesprochen hat. Vom unterhaltsamen, halbdokumentarischen Stil ist hier aber nichts mehr übrig geblieben, dafür dominiert der infantile Witz - leider oft weit unter der Gürtellinie. Zu allem Überfluss gibt es eine plumpe Liebesgeschichte

5 mit der linken Aktivistin Zoe, die den Film zusätzlich seicht, ja gerade zu beliebig erscheinen lässt.
Martin Eiser



MOONRISE KINGDOM

Genre DRAMA Termin 27. SEPTEMBER 2012 Codec MPEG-4/AVC Sound DTS-HD 5.1 Ratio 1.85:1

BEGINNEN WIR MIT EINER WARNUNG: Dieser Film ist nichts für Cineasten, die ihre Kinoabende damit schließen, diese Kameraeinstellung und jenen Dialog nach Herzenslust zu sezieren, auf der Suche nach dem tieferen Sinn. So funktionieren Wes Anderson-Filme nicht. Aber echte Cineasten wissen das natürlich - und lassen sich gerade deswegen gerne auf überdrehte Ausflüge nach Absurdistan - oder in diesem Fall ins Moonrise Kingdom - ein.

Wir befinden uns auf einer Insel vor der Küste Neuenglands, Mitte der sechziger Jahre. Eine isolierte Puppenstubenwelt, heimelig und gleichzeitig beklemmend eng. Sam Shakusky ist ein 12-jähriger Pfadfinder, der in allem gut ist, was auch in den Sechzigern schon hochgradig uncool war. Trotzdem verliebt sich die auto-aggressive Suzy in ihn. Gemeinsam reißen sie aus und bauen sich mit Hilfe von Sams Pfadfinderwissen am Rand ihrer Welt, dem Inselstrand, eine romantische Zuflucht. Sie werden verfolgt von einer ganzen Meute Erwachsener, allesamt noch verschrobener als die

beiden Teenager: Suzys Eltern (Bill Murray und Frances McDormand), der Inselsheriff (Bruce Willis), das Jugendamt (Tilda Swinton) und ein ehrgeiziger Oberpfadfinder (Edward Norton). Aus dieser Aufzählung darf man niemanden herausstreichen: Es ist Wes Andersons brillianteste Gabe, in einem überbordend großen Cast jedem Charakter den gleichen Raum zu geben, es gibt bei ihm schlicht keine Haupt- und Nebenrollen. Und sie alle füllen ihren Raum großartig aus.

Mit Moonrise Kingdom bleibt Anderson seinem Hang zum modernen Märchen voller absurder Charaktere und hanebüchener Komik ein weiteres Mal treu. Die fast krankhaft symmetrischen Bilder, die er erschafft, sind seit den Royal Tenenbaums und spätestens seit Darjeeling Limited zu Recht Kult. Fragt sich nur, wie lange die Variationen seines immer gleichen Stils noch funktionieren werden -

8 bevor sie auch den Cineasten irgendwann zu langweilig werden.

Volker Zepperitz

NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



Der blutige Pfad Gottes

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

SELBSTJUSTIZ IST UNMORALISCH. Zum Schutze unserer Jugend wurde deswegen „der blutige Pfad Gottes“ vor knapp zehn Jahren indiziert. Die beiden Brüder Connor und Murphy lassen nämlich nach einem gewalttätigen Streit mit der Russenmafia nichts anbrennen. Statt auf die langsamen Mühlen der Justiz zu warten, ziehen sie lieber selbst los und legen Dealer, Zuhälter und Diebe gleich im Dutzend um. Wie es sich für einen Film nach dem Tarantino-Rezept gehört, stehen derbe Sprüche, ausladende Ballereien und nackte Haut auf dem Programm. Für die Blu-ray ist es

nun gelungen, die FSK von einer „Ab 18“-Freigabe zu überzeugen. Wer den Film damals schon kultig fand, erlebt eine knackscharfe Frischzellenkur in HD. Einem objektiveren Blick offenbaren sich allerdings auch das niedrige Budget und der extrem pubertäre Humor. Was diesen Release trotzdem zum Hit macht, ist das beigelegte 82-minütige Making-Of namens Overnight. Anhand des blitzartigen Aufstiegs und Falls des Regisseurs Troy Duffy wird hier die

8 harte Realität der Traumfabrik Hollywood aufgezeigt.
Kalle Max Hofmann



PONG AN AMPELN

In Hildesheim können wir beim Warten im Straßenverkehr einen Videospielklassiker neu entdecken.

Sandro Engel (25) und Holger Michel (23) studieren Grafikdesign und Digitale Medien an der HAWK Hildesheim. Im Zuge eines gemeinsamen Projektes setzten sie sich verstärkt mit den Themen Interaction-/Interface Design im urbanen Raum auseinander - und hatten eine sehr lustige Idee.

Wie kommt man auf die Idee, ein Pong-Spiel an der Ampel anzubauen? Und viel wichtiger: Wer passt auf, dass das niemand einfach wieder abbaut?

- Die Idee oder der Anstoß dazu entstand aus der Frage heraus, was uns im urbanen Raum stört oder verbesserungswürdig ist. Da ich (Sandro) kurz vor dieser Frage noch an einer lästigen Ampel stand, lag es auf der Hand und wir begannen ein Konzept zu entwickeln. Da es sich bisher um eine kurzfristige Installation nur zu Videozwecken handelt und die Visualisierung der Idee im Vordergrund stand, war die Frage des Vandalismus erstmal zweitrangig.

Ist das Konzept theoretisch in Massenproduktion realisierbar oder hat es eher den Charakter von Streetart, also von klassischer Kunst.

- StreetPong kann zur Zeit eher als Kunstprojekt gesehen werden. Mit der Massenproduktion haben wir uns bislang nicht beschäftigt, da zuerst die verkehrsrechtlichen Grundlagen geklärt werden müssten.

Warum ausgerechnet Pong? Was wäre mit anderen Multiplayer-Spielen?

- Diese Fragen waren große Themen innerhalb der Konzeptentwicklung. Aufgrund der kurzen Rotphase an Ampeln entschieden wir uns für die reduzierteste Variante - den Arcade-Klassiker Pong in einer leicht abgewandelten Art. Aufgrund des großen Bekanntheitsgrades und eines generationsübergreifenden Verständnisses, der intuitiven Bedienung und der direkten Aktion bzw. Reaktion im Spiel, entschieden wir uns gegen andere Multiplayer-Spiele.

Was passiert, wenn jetzt niemand mehr über die Ampel gehen will, sondern lieber vor ihr stehen bleibt?

- Lieber Stau auf dem Bürgersteig, als dass über rot gelaufen wird ;)

Wer die Pong-Ampel in Aktion sehen will, schaut im Internet unter vimeo.com/48514003

Laden

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



Joe Danger 2: The Movie

System XBOX 360 Genre GESCHICKLICHKEIT Spieler 1 Preis 14 EURO Text THOMAS BLICHFELDT

Der tapfere Stuntman aus England ist zurück mit einem neuen und epischen Abenteuer. Glücklicherweise ist ihm der Erfolg nicht zu Kopf gestiegen. Heute ist der Stuntman wieder berühmt. In Joe Danger 2: The Movie darf er endlich in Hollywood antreten. Wie im Erstling warten einzelne Kurse auf ihn. Nur sind sie dieses Mal in verschiedene Welten einsortiert, alle mit einem speziellen Film-Thema. Die Zugänglichkeit zur Spielerfahrung ist ähnlich groß wie beim letzten Mal, auch wenn nun die Abwechslung einfach größer ist. Das Spiel von Hello Games macht fast alles richtig. Es ist eine Charmeбомbe, die bis zum Rand mit einfach zu verstehenden Inhalten gefüllt ist. Gleichzeitig bietet der Titel Spiel-

8

mechaniken, die manchmal fast schon überragend zugänglich sind. Wer von verrückten Stunts oder lustigem Streckenbau nicht schon genug hat, für den führt kein Weg an Joe Danger 2: The Movie vorbei.



Papo & Yo

System PLAYSTATION 3 Genre JUMP'N'RUN Spieler 1 Preis 14,99 EURO Text MARTIN EISER

An der Oberfläche ist das Spiel ein modernes Jump'n'Run mit einer Portion Adventure. Wir müssen Rätsel lösen, nehmen es mit einer bösen Kreatur auf und immer wieder brauchen wir ein wenig Geschick beim Springen von Plattform zu Plattform. Integriert wurden dabei auch wirklich verblüffende Aufgaben, die uns viele kleine Wow-Effekte schenken. Als reines Jump'n'Run bleibt der Titel trotz der kunterbunten Welt blass. Aber es ist eigentlich auch kein fröhliches Spiel, denn Papo & Yo ist hinter der schönen Fassade tieftraurig. Entwickler Vander Caballero wollte in Sachen Konzept und Design neue Richtungen einschlagen. Und er wollte seine eigene Geschichte erzählen, die ihn schon viel zu lange beschäftigt hat und damit jenen helfen, die dasselbe Schicksal erleiden mussten wie er. Sein Vater war Alkoholiker. Oft ist das ein Tabu-Thema, doch für Betroffene ist es die Hölle. Papo & Yo gefällt daher vielleicht auch nicht jedem, denn Alkoholismus ist nur schwer nachzuvollziehen. Minority Media ist es aber gelungen, ein derart sperriges Thema

8

nahezu perfekt zu verpacken. Es bleibt nur zu hoffen, dass es vielleicht nicht nur Vander Caballero geholfen hat, sondern auch vielen anderen helfen wird, die im Stillen mit dem schlimmen Problem zu kämpfen haben.

GRTV[®]

GAMEREACTOR TELEVISION

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



IN DIESEM MONAT AUF GRTV

Need For Speed

INTERVIEW



Dishonored

KRITIKEN



Borderlands 2

KRITIKEN



F1

KRITIKEN



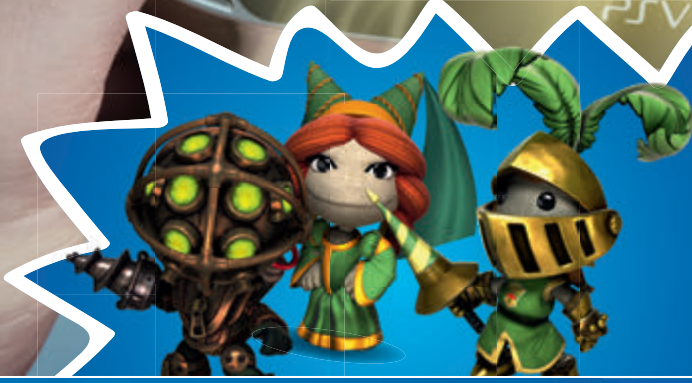
LittleBIG Planet™

PS VITA™

Ab 21. September erhältlich



„P.“, „PLAYSTATION“, „PS VITA“ and „SOX“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „SONY“ and „PS“ are registered trademarks of Sony Corporation. „make.believe“ is a trademark of the same company. LittleBIGPlanet™ PS Vita ©2012 Sony Computer Entertainment Inc. by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Tarsier Studios and Double Eleven Limited. „LittleBIGPlanet“, „LittleBIGPlanet logo“, „Sackboy“ and „Sackgirl“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. *Nur bei teilnehmenden Handelspartnern.



Mach Sackboy glücklich!
Jetzt vorbestellen und exklusive Kostüm-Pakete erhalten.*

