

KOSTENLOS  
MITNEHMEN  
Oktober 2012  
Nummer 14

# Game reactor

Wöchentliches Video- und Computerspiele

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



K R I T I K

## XCOM: ENEMY UNKNOWN

Der Strategie-Klassiker  
strahlt in neuem Glanz

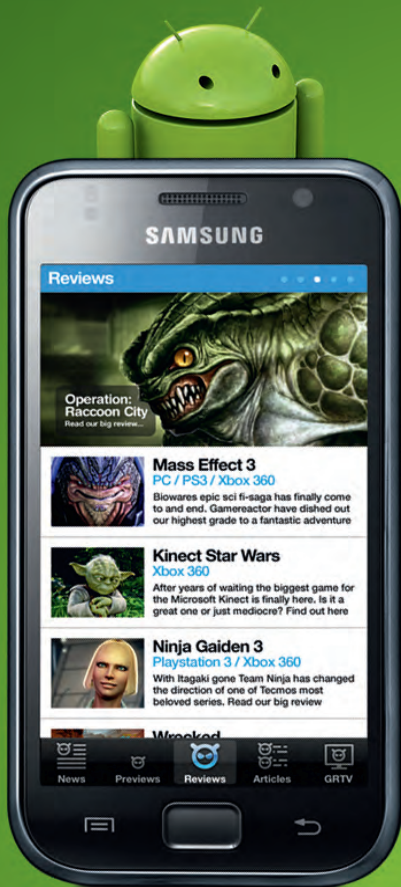
A U S G E S P I E L T

## ZEHN SERIEN AM BODEN

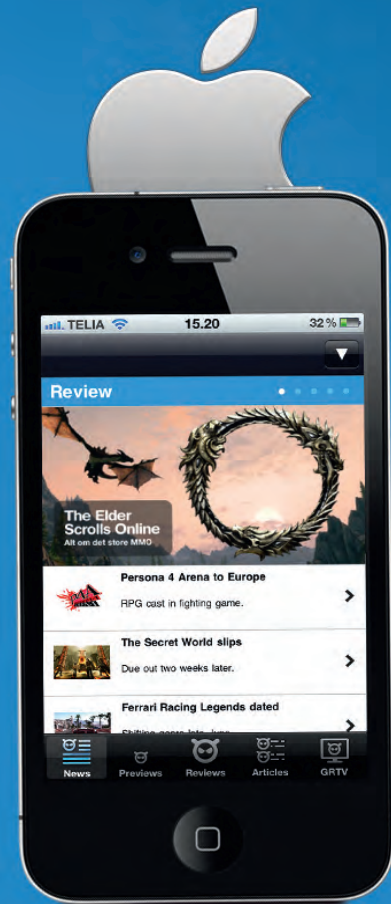
Einst große Hits und was davon übrig ist

## FORZA HORIZON

Simulation wird toller  
Arcade-Racer



GAMEREACTOR **NEW!**  
Android APP



GAMEREACTOR **NEW!**  
iPhone APP



## MITARBEITER

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



### Martin Eiser

Der Mann mit dem Bart hat diesen Monat so einige Games verdauen müssen, darunter mit Dishonored und Professor Layton für 3DS zwei echte Schätzchen. Und tanzen durfte er für Just Dance 4 auch endlich mal wieder.



### Ingo Delinger

Hat sich in diesem Monat mit dem Mantis in Halo 4 herumgetrieben und erholt sich noch immer von den Nachwehen der Borderlands 2-Kritik. Für ein lustiges Downloadspiel von Sega blieb aber zum Glück noch Zeit.



### Gregor Assfalg

Gregor ist unser neuer Praktikant, besitzt einen roten Lancia Delta HF Integrale, ist großer Dirt-Fan und darum bestens geeignet, das neue WRC 3 zu kritisieren. Hat er dann auch gleich mal gemacht.

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

# EDITORIAL

Gamereactor Nummer 14 / Oktober 2012



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

## Was wird die Wii U bewegen?

Der Launch einer neuen Videospielekonsole ist immer damit verbunden, dass vor allem die gerne zitierten Hardcorespieler, Vielspieler, Coregamer oder wie immer man sie nennt, das Gerät kaufen sollen. Sie sind immer diejenigen, die sich neben ihren ganzen anderen Konsolen auch den neuen Stuff zulegen, um vorne mit dabei zu sein und ja nichts zu verpassen. Der Massenmarkt kommt zwei oder drei Schritte danach. Das hat Sony mit der PS2 erlebt, die Japaner kennen aber auch das Gegenteil durch das Versagen der PSP. Und auch Nintendo ist im Jahr 1995 mit dem Virtual Boy sowohl in Japan als auch den USA gescheitert.

Nintendo bringt vermutlich wie kein zweiter Konsolenhersteller das Wissen, die nötige Willensstärke und auch die Weitsicht mit, um die eigenen Produkte vor dem Scheitern zu schützen. Sie werden sicherlich auch für ein paar Yen und Dollar ein bisschen Marktforschung betrieben haben, um den umtriebigen Konsumenten verstehen zu lernen. Die überraschend schnellen Meldungen über den Stopp der Vorbesteller-Aktionen bei Amazon und Gamestop für beide Modelle bestätigen das weltweite Interesse an der Wii U jedenfalls - es sei denn, Nintendo gibt anfangs nur Kleinstmengen in den Handel und dieser Stopp hätte deswegen keine Aussagekraft. Aber so ein Vorgehen wäre natürlich unsinnig.

Es bleibt trotzdem die Frage, was die Wii U mittel- und langfristig bewegen wird? Kann sie es schaffen, einen zweiten Bildschirm im Gamepad in unseren Herzen zu etablieren, so dass sich die Nutzungsgewohnheiten von Videospielen erneut substanzial verändern? Oder „verkommt“ der kleine Schirm zum reinen Inventar-Anzeiger, auf den man auch locker hätte verzichten können? Was wird am Ende wirklich in Sachen Grafik und Leistung geboten auf einer dritten HD-Konsole? Und kann es Nintendo endlich gelingen, die riesige Fan-Basis mit einem verständlichen, spannenden und einfach zu erlebenden Onlineuniversum zu verbinden?

Ganz persönlich freue ich mich auf die Wii U. Sie liefert mir endlich die Spiele jenes Herstellers, den ich wegen seiner Spielkonzepte immer am meisten geschätzt habe - und zwar in einer zeitgemäßen Optik. Ich freue mich auf Nintendo Land und auf das irre, knallbunte Project P-100, in dem auch der zweite Bildschirm scheinbar sinnvoll integriert ist. Aber ich glaube auch, dass das Wii U-Gamepad jener Teil der Konsole ist, den ich am wenigsten aktiv benutzen werde. Ich schaue beim Videospielen schon jetzt häufig genug nebenbei Serien auf dem Ipad - wie soll ich da noch einen Bildschirm integrieren in mein Sichtfeld?

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

**Christian Gaca, Chefredakteur**

**Chefredakteur** Christian Gaca,  
[christian.gaca@gamereactor.de](mailto:christian.gaca@gamereactor.de)

**Redaktion** Martin Eiser,  
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](mailto:info@gamereactor.de)

#### Autoren

Jonas Eilfvig / 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](mailto:lars.werkmeister@werkco.de),  
[alex.kreis@werkco.de](mailto:alex.kreis@werkco.de)

**Marketingleitung** Morten Reichel,  
+45/45887600, [morten@gamereactor.dk](mailto:morten@gamereactor.dk)

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

#### Über uns:

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

#### Alterskennzeichnungen:

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

#### [www.gamereactor.de](http://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

# CHAOS AUF DEPONIA

VON DEN  
MACHERN VON...



„PFLICHT FÜR JEDEN ADVENTURE-FAN“

**GameStar**



„ABSOLUT PHANTASTISCH!“

**GamersGlobal**



**ÜBERALL ERHÄLTLICH.**

[WWW.DEPONIA.DE](http://WWW.DEPONIA.DE)

© 2012 Daedalic Entertainment GmbH. Chaos auf Deponia,  
das Chaos auf Deponia-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der  
Daedalic Entertainment GmbH.  
Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.

**DAEDALIC  
ENTERTAINMENT**



Die Programmierer von Gearbox haben einen ganzen Haufen Easter-Eggs in Borderlands 2 versteckt, darunter auch eine wunderhübsche Hommage an Minecraft. Doch der Weg zu der geheimen Stelle in den Caustic Caverns ist nicht einfach zu finden. Und dort warten ein paar schicke Geheimnisse. Wer die Wegbeschreibung braucht, einfach dem QR-Code folgen.



## Herumstehende Vita-Packungen

Ich habe, wie sicher viele andere da draußen auch, raubkodierte Spiele gespielt, ohne für sie zu bezahlen. Es hat sich nicht wie Diebstahl angefühlt, aber ich will jetzt nicht egoistisch mein Verhalten verteidigen oder erklären, was richtig oder falsch ist. Ich habe jetzt seit einer Weile aufgehört. Während meiner Zeit, als ich dauernd Spiele heruntergeladen hatte, habe ich etwas bemerkt. Und zwar, dass mir die heruntergeladenen Spiele weniger Spaß machten und ich sie immer seltener im Gegensatz zu den von mir früher gekauften Spielen spielte. Vielleicht habe ich gespürt, dass es nicht richtig war. Vielleicht hat das psychologische Belohnungssystem nicht mehr gegriffen. Ich jedenfalls hab' mich schuldig gefühlt. Es stimmt, als Softwarepirat ist man nicht freundlich. Selbst als Arbeitsloser nicht. Man fühlt sich wertlos in einer Gesellschaft, für die man nichts leisten kann, arbeitet dann aber indirekt daran mit, dem Programmierer seine Arbeit nicht zu bezahlen. Ist die so wertlos, dass man sie kostenlos mitnehmen darf? Ich hab' für mich rausgefunden, was richtig ist.

### /S. Müller (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Deinen Namen haben wir mal unkenntlich gemacht, aber es freut uns, dass du dich quasi selbst geläutert hast. Und wer unbedingt laden will: Es gibt ja legal einen Haufen Free-to-Play-Games, die man im Browser zocken oder herunterladen kann.

## Positives Statement

Hallo. Ich wollte euch nur mal kurz ein positives Statement abgeben zu eurer Zeitung oder Zeitschrift, die bei Videoworld jetzt immer aushängt. Sehr innovativ, lustig und gut geschrieben, einfach toll. Nach Zeitschriften wie Gamestar und PC Games eine tolle und willkommene Abwechslung. Schönes Wochenende noch :)

### /André Stein (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Wir freuen uns immer über Lob, das ist ja schließlich ein großer Motivator. Und das wir in einem Atemzug mit der Gamestar genannt werden, nun ja, das macht uns ein wenig glücklich. Also nicht, weil die jetzt so toll wären, sondern weil wir damit ja echt auf Augenhöhe mit Bezahlmagazinen wahrgenommen werden. Wie gesagt: Vielen Dank für das Lob. Aber warum wir dort aushängen, musst du uns nochmal genau erklären.

## Endlich bald Winter

Gerade mit dem Blick nach draußen festgestellt, dass endlich bald der Herbst und der Winter kommen. Da kann man dann wieder ohne schlechtes Gewissen rumdaddeln und die Eltern nerven nicht wegen Rausgehen rum.

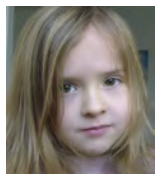
### /Maik Kaiser (via E-Mail)

Das meint die Redaktion: Nun, sicherlich, im Winter macht das Zocken noch ein bisschen mehr Spaß, aber gerade dann sollte man (emsthafter Hinweis!) wegen der trockenen Raumluft häufiger raus.

## ELENIS SPIELPLATZ

Videospiele sind Kinderkram, klar.

Logisch, dass wir darum Kinder erzählen lassen, was sie erlebt haben mit einem Spiel. Für uns lobt und lästert dieses Mal die siebenjährige Grundschülerin Eleni Gaca aus Berlin. Sie hat sich mit dem Handheld-Spiel Freakyforms Deluxe für den 3DS beschäftigt. Das mag sie ziemlich gerne, weil man lustige Figuren bauen und sie wie die Eltern nennen darf.



## REINE KOPFSACHE

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

„Das größte Versagen für Platinum bisher, und das steckt mir echt im Kopf fest, ist diese Portierung“, sagte Atsushi Inaba von Platinum Games über Bayonetta für die Playstation 3 - eine Version, die übrigens bei Sega von einem internen Team entwickelt wurde.



## Tempo

### Peta vergleicht Pokémon mit gefangenen Zootieren

Peta setzt sich für die Rechte von Tieren ein und wirbt gerne öffentlichkeitswirksam. Jetzt vergleicht die Organisation die Pokémon-Spielfiguren mit Zirkustieren: „Die Art und Weise, wie Pokémon in Pokebällen gefangen werden, ist ähnlich dem, wie in einem Zirkus die Elefanten in Waggonen in Ketten gelegt werden“, heißt es. Außerdem wird über die Website ein Spiel angeboten, in dem wir Pokémon gegen Trainer kämpfen lassen, um sie zu befreien.

### ToeJam & Earl kehren in digitaler Form zurück

Sega gibt die Rückkehr des dynamischen Duos ToeJam & Earl bekannt. Als Sega Vintage Collection-Reihe kommen die beiden 16 Bit-Klassiker ToeJam & Earl und ToeJam & Earl in Panic on Funkotron am 7. November ins Playstation Network für je 4,49 Euro und als Sega Vintage Collection: ToeJam & Earl für 800 Punkte für Xbox Live Arcade.

### 40 Millionen registrierte Spieler in World of Tanks

Die Onlineballerei World of Tanks von Wargaming.net erfreut sich massiver Beliebtheit auf der ganzen Welt und dem Spiel gelang es mittlerweile, 40 Millionen registrierte Nutzer für sich zu begeistern. World of Tanks ist ein Free-to-Play-Spiel und finanziert sich über optionale Zusatzinhalte, um mit einem Gold-Paket den Premium-Modus zu aktivieren.

### Activision zahlt No Doubt aus

Bereits 2009 hatte die Band No Doubt beantragt, gegen Activision gerichtlich vorgehen zu dürfen – und hatte damit Erfolg. Nun haben sich die Rockband und der Publisher vor Gericht geeinigt. Summen wurden nicht bekannt, beide Parteien ließen Anfragen unkommentiert. Die Band wollte nicht, dass ihre virtuellen Charaktere in Band Hero Lieder anderer Interpreten spielen können. Vor einigen Monaten musste Activision bereits in einem anderen Fall zahlen – und zwar an die Herren West/Zampella.

### Neues Need for Speed-Spiel für Next Gen angekündigt

Das relativ junge Studio EA Göteborg ist derzeit auf der Suche nach Mitarbeitern für ein neues Need for Speed-Spiel. Geplant ist der Titel aber erst für die Konsolen der nächsten Generation. Zudem wird das neue Spiel von der leistungsstarken Grafik-Engine Frostbite 2 von Dice angetrieben – wir können also das Beste hoffen.



# STAR CITIZEN

Designer Chris Roberts entwickelt wieder und für seine **neue Weltraum-Simulation** kommt nur der PC als Plattform in Frage

**Er hat Wing Commander und die Privateer-Reihe** erschaffen. Und nun will Chris Roberts das verstaubte Genre wiederbeleben und die Art, wie die Leute Spiele für den PC wahrnehmen, verändern. Das neue Spiel trägt den Namen Star Citizen und entsteht bei seinem Studio Cloud Imperium Games in Los Angeles. Es ist bereits seit einem Jahr in der Entwicklung und markiert die Rückkehr Roberts' in die Spielewelt nach mehr als zehn Jahren.

„In den letzten Jahren haben Spieldesigner aufgehört, innovativ zu sein und die Grenzen dessen, was in diesem Genre möglich ist, zu verschieben“, so Roberts. „Ich habe vor, diese Entwicklungsmentalität ins PC Gaming und besonders ins Space Sim-Genre zurück zu bringen.“

„Es wird gerade viel Wirbel um Social und Mobile Games gemacht und ich glaube, dass sich PC-Spieler etwas misstrauen fühlen. Aber der PC ist immer noch unglaublich gut

dazu geeignet, eine Erfahrung zu präsentieren, die hinter keiner anderen Plattform da draußen zurückstehen muss, dazu gehören auch die Konsolen. Mit meinem Spiel möchte ich dafür sorgen, dass PC-Spieler aufstehen, wahrgenommen werden und sich über all die großartigen Erfahrungen freuen können, die ihr Computer ihnen bieten kann.“

Roberts kündigte außerdem ein Crowdfunding-Programm an, um das Projekt unabhängig von einem traditionellen Publisher zu finanzieren. Außerdem will er damit seine Fans weltweit näher an den Entwicklungsprozess heranbringen. Star Citizen soll von der direkten Kommunikation profitieren.

Bis zur Veröffentlichung werden aber noch ungefähr zwei Jahre vergehen – ein vager Termin ist für 2014 angesetzt. Frühe Unterstützer sollen aber schon in einem Jahr einen Blick auf Star Citizen werfen können. Das Spiel wird kein Abonnement voraussetzen und auch nicht auf Free-to-Play setzen. Es wird für einen einmaligen Kaufpreis erhältlich und dann kostenlos spielbar sein. Geplant sind aber virtuelle Gegenstände und eine Ingame-Währung, um Schiffe und andere Gegenstände anzupassen.



## HEISSES AUS DER GERÜCKTEKÜCHE

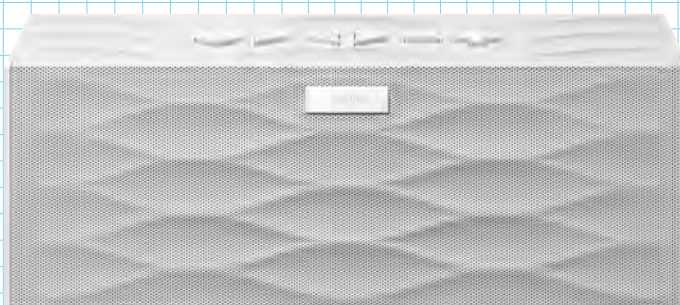
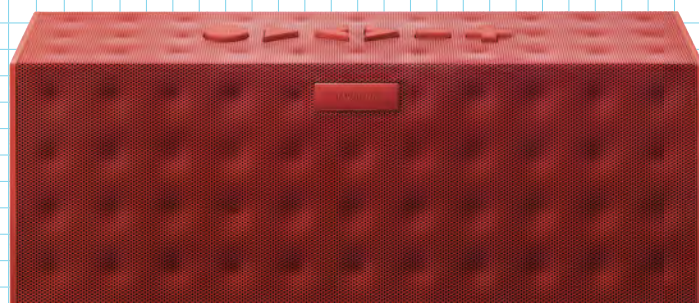
Wir wühlen im Dreck nach den Geheimnissen der Spieleindustrie

### ■ Gameboy Advance-Spiele bald für den 3DS?

Wer zu den ersten Besitzern des neuen Nintendo-Handhelds gehörte, hat über ein Treue-Programm bereits zehn Gameboy Advance-Spiele auf seinem Nintendo 3DS. Jetzt könnten die Titel bald für alle zugänglich sein. Auf Nintendos europäischem Presseserver wurden neue Packshots für Super Mario Ball, Mario Golf: Advance Tour und Mario & Luigi: Superstar Saga eingestellt. Vielleicht ist dies ein kleiner, versteckter Hinweis...



Wir verlosen den tollen Lautsprecher. Mit dem QR-Code geht's direkt zur Verlosung - oder alternativ einfach [gamereactor.de/gewinnspiel](http://gamereactor.de/gewinnspiel) nutzen.



## BIG JAMBOX

Klein wie ein halber Schuhkarton, aber der Sound aus dem mobilen Lautsprecher ist dafür groß wie ein Hochhaus

Kompatibel mit [Bluetooth-Geräten](#), [Mini-Klinken-Ausgängen](#) Termin [Erhältlich](#) Preis [249 Euro](#)

**Jawbone Big Jambox.** Fetter Name für einen unscheinbaren Kasten, etwa halb so groß wie ein Schuhkarton. Eine dünnes, je nach Farbe der Jambox unterschiedlich strukturiertes, fein ausgestanztes, rostfreies Stahllochblech umschließt das ganze Gerät. Es schützt die Membranen dahinter, die fast im 360-Grad-Radius ihren Sound in die Welt abstrahlen. Nur nach unten ballert der Sound nicht. Aber trotzdem: Wer die Jambox auf den Boden stellt, kriegt ordentlich einen Bass verpasst. Weil die Jambox ja quasi nur aus Boxen besteht. Nach unten sind zwar keine Membranen ausgerichtet, aber die dünnen Plastikfüßchen schlucken fast nix.

Der Sound ist absolut erstaunlich für eine derart kleine Box. Er ist sehr satt, sauber und klar, wo das so sein muss. Die Bässe wummern korrekt, die Höhen klirren nicht. Techno- und Elektro-Sounds klingen wie sie sollen, Dubstep rockt nach vorne und selbst bei klassischer Musik oder Jazz sind die wichtigen Akzente deutlich hörbar. Wer noch etwas Budenzauber will, schaltet optional LiveAudio an und lässt sich software-seitig einen 3D-Sound zaubern. Fand' ich überflüssig, aber nicht schlechter.

Man kann mobile Endgeräte entweder via Bluetooth-Verbindung oder über das mitgelieferte Mini-Klinken-Stereokabel an die Jambox anschließen. Klappt beides problemlos. Richtig toll ist das Teil auch als mobiler Lautsprecher beim Zocken. Wer viel mit dem Ipad oder Iphone zuhause spielt, wird nach erfolgreicher Wireless-Verbindung der beiden Geräte nie wieder den vergleichsweise doch blechernen Sound aus den Lautsprechern der Endgeräte hören wollen. Auch den Nintendo 3DS oder die Playstation Vita kann man an die Jambox anschließen. Was sich nicht via Bluetooth koppeln lässt, geht ja immer noch via Kabel.

Die Jambox ist vollkommen mobil. Eine Vollladung der Batterien benötigt etwa zwei-einhalb Stunden. Danach kann man je nach Lautstärke und Belastung bis zu 15 Stunden unterwegs Musik hören. Wer richtig aufdreht, muss natürlich etwas schneller feiern oder einen Stromanschluss in der Nähe finden. Und man kann die Jambox sogar als Freisprecheinrichtung nutzen. Natürlich sagt

**9** sie einem dann sogar die Nummer des Anrufers an. Lovely, das Teil!  
**Christian Gaca**

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

# PINKELPAUSE

Der Gang zum Klo ist unabdingbar, auch in Videospiele



## SLEEPING DOGS

Wei Shen hat sich als Undercover-Cop bei den Gangstern von Hongkong eingeschleust. Das birgt etliche Gefahren. Aber Wei Shen kennt das Milieu und dessen Regeln. Wenn er einmal Ruhe sucht, zieht er sich gerne aufs Klo zurück. Manchmal zieht er sich auch bis auf die Unterhose aus, um sich endlich richtig freizumachen von dem ganzen Ärger da draußen.



## DISHONORED

Hölzerne Schüssel für edle Herren

In Dunwall wird nicht nur aus Walöl Energie gewonnen, sondern auch auf Edelhölzern der Darm entleert. Klarer Vorteil: Holz ist auch im kalten Winter schnell schön warm.



## SILENT HILL: DOWNPOUR

Ekelige Zombieschüssel Nr. 1

Schlimm, wenn man gerne mal alles rauslassen will, aber absolut keine Lust hat, den kleinen Freund in ein solches Urinal zu halten. Wer weiß, was einen da alles beißt!



## BORDERLANDS 2

Granaten in der Schüssel

Auf Pandora sind die Toiletten besonders interessante Orte. Gerne steckt man hier die Nase in die Schüssel, denn stets sind dort Waffen, Granaten und Rüstungen versteckt.



## RESIDENT EVIL 6

Ekelige Zombieschüssel Nr. 2

Leon S. Kennedy müsste mal. Seine samtweichen Haare sind schon ganz schwitzig, so stark drückt es. Aber er kann nicht, denn der Klositz fehlt. Und ohne ist zu ekelig.

WII U ANGESPIELT

# NINTENDO GREIFT XBOX UND PS3 AN

Die neue Konsole will Spielgewohnheiten für immer verändern - geht das überhaupt?

Die Wii U soll schaffen, was Konsolen bisher meist verwehrt blieb. Sie soll die erste Adresse im Wohnzimmer werden. Noch bevor wir den Fernseher einschalten, sollen wir das Wii U Gamepad in die Hand nehmen. Wir können damit im Internet surfen, Nintendos eigenes Sozialnetzwerk Miiverse ansteuern und natürlich auch spielen - mit oder ohne Fernseher. Falls wir am großen Bildschirm zocken wollen, lässt sich mit dem Wii U-Gamepad auch der Fernseher steuern - inklusive dem Zugriff auf diverse Videodienste.

Die neue Spielerfahrung schafft vor allem der neue Controller mit dem zusätzlichen Display. Der Controller ist mit 500 Gramm erstaunlich leicht, kann aber über längere Zeit trotzdem nicht mit einer Hand gehalten werden. Da wir aber nur sehr selten



### Wii U Gamepad

Das Herzstück der neuen Spielerfahrung besitzt einen 6,2 Zoll großen Touchscreen im 16:9-Format. Vier Schultertasten, zwei echte Analogsticks, vier Aktionstasten und ein digitales Steuerkreuz sind am Start. Und angenehm leicht ist es auch.

im Stehen spielen werden, können wir das Pad auch bequem auf unseren Schoß oder den Tisch legen. Die Verarbeitung und die Bildqualität des Bildschirms ist eher einfach, aber nicht billig. Beides ist sehr gut mit dem

## DAS NEUE GAMEPAD ALS MITTELFRISTIGER TRUMPF

vergleichbar, was wir von anderen Nintendo-Produkten kennen. Dank der vier Schultertasten, zwei echten Analogsticks, den vier Aktionstasten und dem digitalen Steuerkreuz ist alles vorhanden, was einen Controller ausmacht. Integriert sind auch Beschleunigungssensoren, Gyroscope-Sensoren, Kamera, Mikrofon, Lautsprecher und das bekannte Rumble Feature.

Es gibt sehr simple Einsatzzwecke für den zusätzlichen Bildschirm - unter anderem als Karte und Inventar wie zum

Beispiel bei Zombi U. Manchmal zeigt er aber auch einen ganz anderen Teil vom Spiel - etwas, das dem Fernseher ganz bewusst verborgen bleibt. Bei dem Minispiel Jagd auf Mario in Nintendo Land etwa sieht der Spieler mit dem Gamepad die Bewegungen der anderen und kann zugleich seine eigenen verheimlichen. Aber es gibt auch Ideen für ein Fenster im Fenster oder eine Art Bildschirmlupe. Die Möglichkeiten sind vielfältig. Im Falle von New Super Mario Bros. U und Rayman Legends beispielsweise wird ein fünfter Spieler mit Hilfe des Touchscreens besondere Elemente in einem Level aktivieren können.

Die erste Generation von Spielen macht oft noch keinen kreativen Gebrauch vom neuen Gamepad. Insbesondere Titel wie Mass Effect 3, Darksiders II oder Call of Duty: Black Ops II sind vor allem für den gewöhnlichen Pro Controller konzipiert. Mittelfristig aber dürfte der Trumpf durch neue Möglichkeiten bei Nintendo liegen.

**Martin Eiser**



### ● Wii U Pro Controller

Wer ein Spielgefühl wie immer will, wird mit dem optionalen Profi-Controller glücklich, der ziemlich dem Pad der Xbox 360 ähnelt. Anfangs nur in schwarz erhältlich für 49 Euro.

### ● Hardware und Grafikleistung

Die Wii U ist in der Lage, die Grafik in Full-HD-Auflösung von 1080p auszugeben und dabei Surround Sound abzuspielen. Vorne sind die zwei USB-Anschlüsse und ein SD-Kartenschlitz verbaut.

### ● Abwärtskompatibel

Die Wii U ist abwärtskompatibel zur Wii und das nicht nur beim Laufwerk. So werden wir sämtliches vorhandenes Zubehör auch mit der neuen Konsole nutzen können - natürlich auch das Balance-Board.

## Fünf Hits



**New Super Mario Bros. U**  
Sicherlich ist das Erlebnis mit dem neuen Super Mario Bros. auf der Wii U nicht eine derartige Offenbarung, wie es das Originalspiel war oder etwa das erste Mario-Game für den N64. Trotzdem: Es liefert perfekte Jump'n'Run-Unterhaltung.

### Pikmin 3

Auf das wuselige Strategiespiel von Shigeru Miyamoto warten wir schon seit einer gefühlten Ewigkeit. Auf der Wii U strahlt es uns in wunderschöner HD-Optik entgegen und will uns mit neuen Pikmin und Spielmechaniken sowie dem Modus für vier Spieler verzaubern. Die Chancen, dass das klappt, stehen verdammt gut.



### Zombi U

Ubisofts Action-Shooter ist eine neue Version des beklemmenden Zombiespiels. Das Soloabenteuer ist nett, aber richtig lustig wird's erst im Multiplayer, der eine Mischung aus Shooter und Echtzeitstrategie ist - je nachdem, welche Rolle man gerade spielt.


### Rayman Legends

Der kleine Held ohne Arme und Beine meldet sich auf der Wii U zurück. Rayman Legends baut auf den großartigen Stil von Rayman Origins auf und bietet dazu einen exklusiven Modus für fünf Spieler. Außerdem gibt es furchtbar lustige und schnelle Musik-Level - ein Hit!



### Nintendo Land

Das Wort Minispielsammlung hat immer einen faden Beigeschmack - ein Vorurteil, wie Nintendo Land zeigt. Denn diese Sammlung von kleinen und witzigen Spielen ist alles andere als fade. Die Spiele bringen viele Figuren aus dem Nintendo-Universum ins Spiel und nutzen dabei die Möglichkeiten aller Steuerungsvarianten perfekt aus. Das ist vielleicht der absolute Pflichtkauf zum Launch.

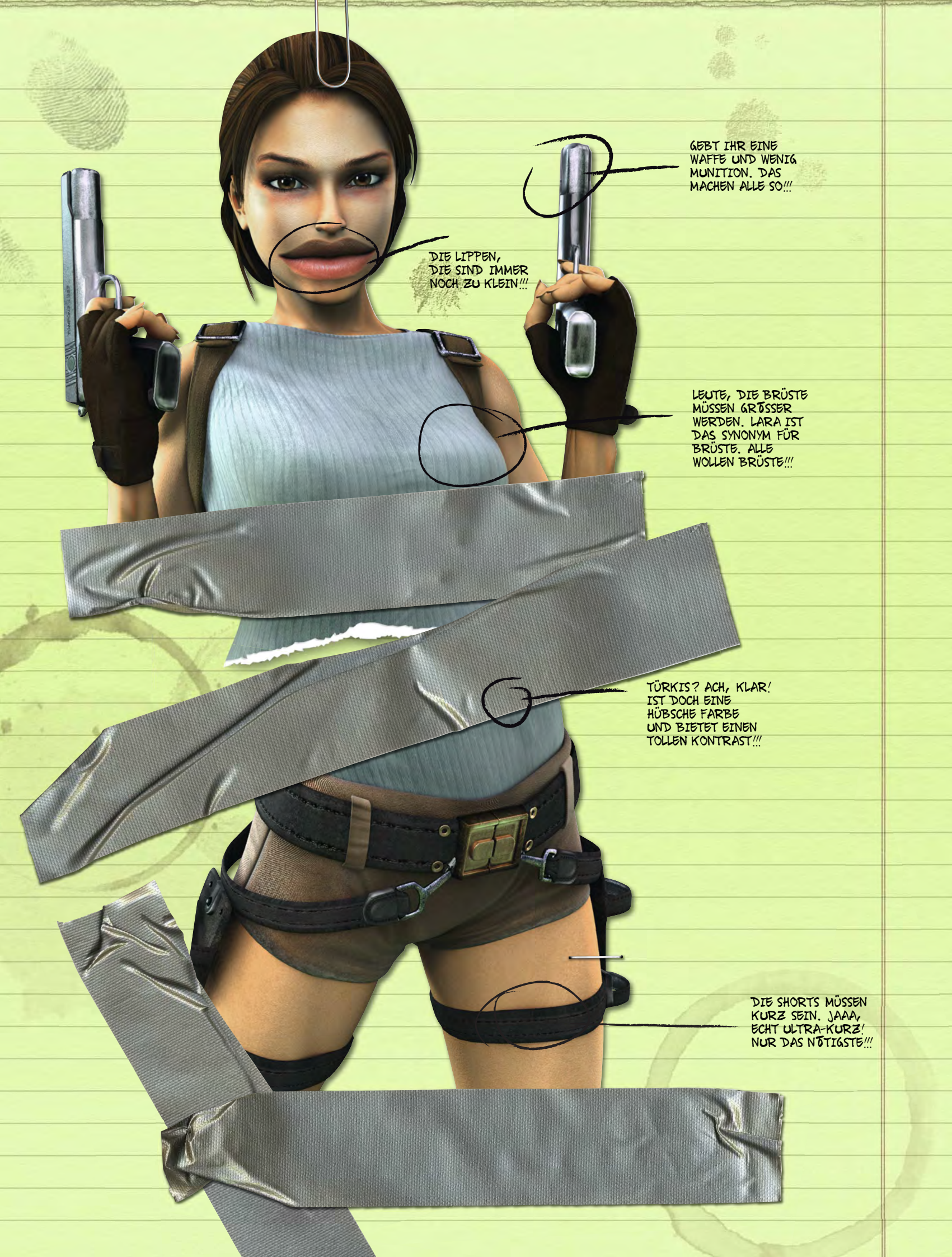


VOM HIT  
ZUM...

# 10 SERIEN AM BODEN

Viele erfolgreiche Videospiele werden zu Serien gemacht - oder gleich als solche konzipiert. Und immer wieder geht das schief...

ES LÄUFT PRIMA. MILLIONEN VON EXEMPLAREN VERKAUFT, JUBELNDE KRITIKER UND ZUKUNFTSWEISENDE PROTAGONISTEN. DER CHAMPAGNER FLIESST, DIE INVESTOREN JUBELN UND KEINE WOLKE STEHT AM HIMMEL. DER STERN WIRD EWIG GLÄNZEN, KLAR.. NATÜRLICH NICHT. IM LAUFE DER JAHRE VERLOREN MEHRERE ERFOLGSSERIEN UND BEKANNTE PROTAGONISTEN IHREN GLANZ. IN EINIGEN FÄLLEN WAR ES MANGELNDES WISSEN, IN ANDEREN DIE SUCHT NACH DER SCHNELLEN FORTSETZUNG UND DER HOFFNUNG AUF SICH SCHNELLES GELD. ODER NEUE ENTWICKLER WURDEN VON DEN PUBLISHERN IN PANIK BEAUFTRAGT, MIT OFT NOCH VERRÜCKTEREN ERGEBNISSEN. WIR BELEUCHTEN ZEHN FÄLLE, IN DENEN AUS DEM HIT ÜBER DIE JAHRE MITTELMASS ODER SCHLIMMERES WURDE.



GEBT IHR EINE  
WAFFE UND WENIG  
MUNITION. DAS  
MACHEN ALLE SO!!!

DIE LIPPEN,  
DIE SIND IMMER  
NOCH ZU KLEIN!!!

LEUTE, DIE BRÜSTE  
MÜSSEN GRÖßER  
WERDEN. LARA IST  
DAS SYNONYM FÜR  
BRÜSTE. ALLE  
WOLLEN BRÜSTE!!!

TÜRKIS? ACH, KLAR!  
IST DOCH EINE  
HÜBSCHE FARBE  
UND BIETET EINEN  
TOLLEN KONTRAST!!!

DIE SHORTS MÜSSEN  
KURZ SEIN. JAAA,  
ECHT ULTRA-KURZ!  
NUR DAS NÖTIGSTE!!!



## 10. TOMB RAIDER

Lara Croft wurde von einer coolen Grabräuberin zum fiesen Genre-Klon

**Ja, wir wissen: Das kommende Tomb Raider ist ziemlich vielversprechend.** Aber bis dahin war Lara Crofts Reise ausgehend von ihrem bahnbrechenden Erstling von einer stetigen Abwärtskurve geprägt. Natürlich, die extrem proportionierte Heldin revolutionierte im Alleingang das Action-Adventure-Genre als freche und junge Göre. Sie eroberte sich Kultstatus in aller Welt. Aber sie stürzte auch ab - schlimmer noch als die Spice Girls.

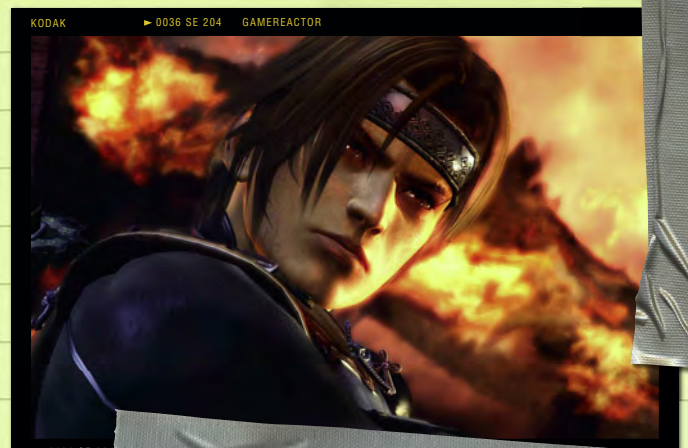
Die ersten zwei Spiele waren toll, aber Tomb Raider III roch doch schon sehr heftig nach Geldmacherei. Es war jedenfalls klar, dass damit die Tage der Serie vorerst gezählt waren. Sie Serie stand auf der Stelle. Tomb Raider: Angel of Darkness war ein echtes Fiasko: voller Bugs, dazu nutzlose

Kampfszenen, eine offensichtlich kaputte Kameraführung und frustrierend ungeschickte Steuerung raubten allen die Nerven. Der Studio Manager musste gehen, gut so. Mit Tomb Raider Legend konnte Entwickler Crystal Dynamics Laras Ruf retten, aber das Ergebnis war nur ein mittelmäßiges Spiel mit langweiligen Feinden, Rätseln und (wieder) schwacher Steuerung. Im März 2013 werden sie es hoffentlich schaffen, der Serie zu neuem Glanz zu verhelfen - mit einer jüngeren, cooleren Lara Croft und ihrer Vorgeschichte. Wir werden sehen, wie es läuft. Es muss aber mehr werden als eine Uncharted-Kopie, sonst wird es wahrscheinlich Zeit für Lara Croft in den Ruhestand zu treten...

## 09. DEAD OR ALIVE

Wenn wippende Brüste verkaufen müssen

1996 wurde die Kampfspielszene dominiert von Capcom, Sega und SNK. Der stets großspurige Tomonobu Itagaki wurde von Tecmo angeheuert und versprach einen Hit, der Dead or Alive heißen sollte. Sollte das Projekt scheitern, müsste das Unternehmen geschlossen werden. Um sich von der Masse abzuheben, investierte Itagaki massiv in 3D-Brüste. Unter der glänzenden Oberfläche lauerte dazu ein ausgezeichnetes Kampfspiel und nach einer brillanten Fortsetzung war Dead or Alive ein durchschlagender Erfolg. Doch dann kam der Stillstand. Team Ninja verschmutzte die Marke mit Volleyballspielen und wertlosen Nachfolgern. Als 2006 der vierte Teil erschien, waren die Spieler weitergezogen. Der Verkauf lief schleppend und man versuchte, den Schaden mit mehr Volleyballspielen zu reparieren. Es erfordert aber mehr als wohlgeformte, realistische Brüste, um die Serie wieder zum Leben erwecken. Dead or Alive 5 ist immerhin ein Anfang.



# 08. CRASH BANDICOOT

## Plattform-Star auf der Reise ins Nichts

Wenn eine Serie ihren Entwickler wechselt, kann das tödlich sein. Oder zumindest den Spielen ihre Seele nehmen. Crash Bandicoot war in den Händen von Naughty Dog ein Plattform-Star der 1990er Jahre. Die ersten drei Spiele hielten sich verdammt gut gegen harte Konkurrenz von Klempnern und Rare-Bären. Dann übernahmen Traveller's Tales und Radical Entertainment den Taktstock und Crash stürzte ab. Crash Tag Team Racing war eine blasse Kopie von Super Mario Kart. Crash of the Titans aus dem Jahr 2007 lieferte nichts Spannendes ab, trotz einiger Innovationen. Mind Over Mutant erschien im Jahr 2008, hatte eine lästige Kamera und sich ewig wiederholende Aufgaben. Und heute? Stehen wir also hier, mit einem fast vergessenen Plattform-Helden, geringen Erwartungen und einem eingestellten Spiel, das eigentlich dieses Jahr erscheinen sollte. Crash, was ist nur passiert?



# 07. PRO EVO SOCCER

## Die Japaner dribbeln sich langsam ins Abseits

Die Spiele der Pro Evolution Soccer-Reihe waren lange Zeit die modernsten, stolzesten und die besten Fußballsimulationen auf dem Planeten. Jahr für Jahr besiegten sie den gleichen Gegner aus dem Hause Electronic Arts. Sie zeigten Fußball in seiner unerbittlichen Härte, ließen uns intelligent gemachte Spiele erleben. Doch an der Wende zur neuen Konsolen-Generation begann die ehrwürdige Serie, ihren Glanz zu verlieren. Plötzlich war es der Wettbewerber, der für Innovation stand und die Hardware am besten bespielte. Die FIFA-Reihe übernahm das Kommando. Pro Evolution Soccer hat sich in eine Position manövriert unterhalb des Status eines Herausforderers und eines Entwicklers, der verzweifelt um die eigene Identität kämpft. Der Kampf ist nicht verloren, aber es wird sehr hart, gegen die knallhart gute FIFA-Konkurrenz zu bestehen.

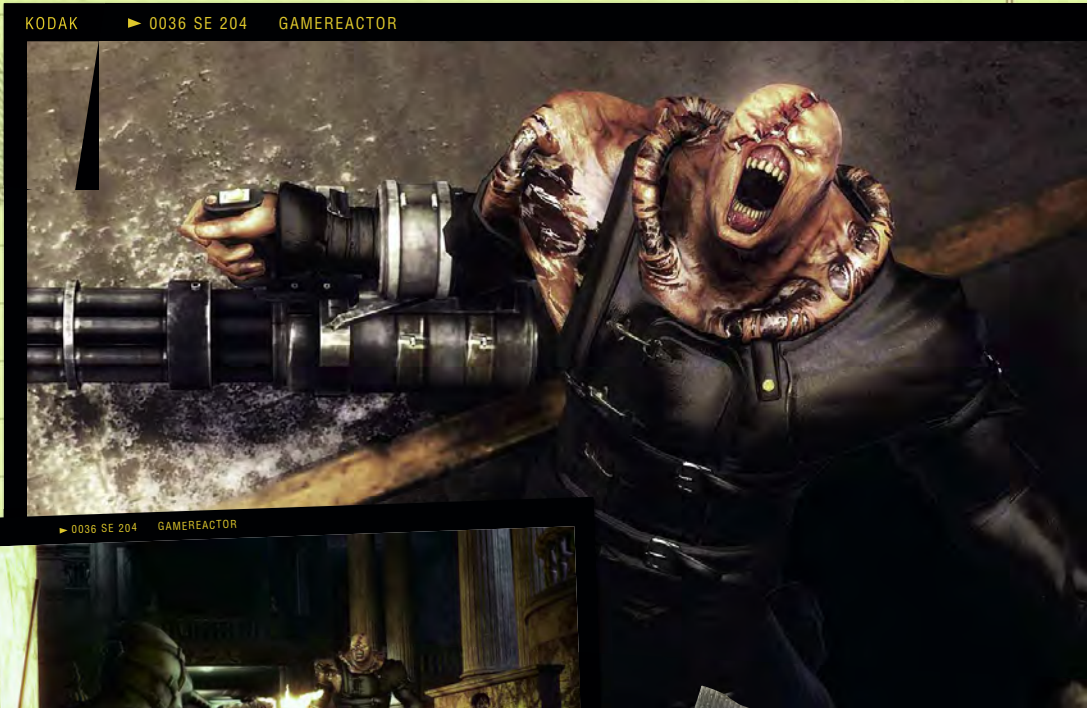


# 06. RESIDENT EVIL

## Von der Horror-Ikone zum Spektakel ohne eigene Identität

Resident Evil hielt uns im Würgegriff vom ersten Moment an. Von den ersten Schritten in der Villa außerhalb von Raccoon City bis zu den heftigen Kämpfen in der Mitte der Stadt. Der Kampf, der zur Existenz der furchterregenden Umbrella-Kreaturen führte, schien nie enden zu wollen. Selbst als wir die verschlafene Stadt verließen und in die Welt aufbrachen, ließ uns das Terror-Abenteuer nicht los. Selbst als Capcom mit Resident Evil 4 das Grundrezept der Serie über den Haufen warf, lieferten sie noch Horror der Extraklasse. Aber dann passierte etwas.

Resident Evil 5 wurde eine Enttäuschung. Der Multiplayer-Shooter Operation Raccoon City blieb äußerst mittelmäßig, ebenso wie der 3DS-Ableger. Die Erwartungen an das neue Resident Evil 6 sind nun riesengroß und es wird schwierig, sie zu erfüllen. In der jüngeren Vergangenheit hat Capcom die Identität der Serie verwässert. Sie hatten eine brillante Horror-Serie, die nun nicht mehr weiß, auf welchem Bein sie stehen soll. Leider...

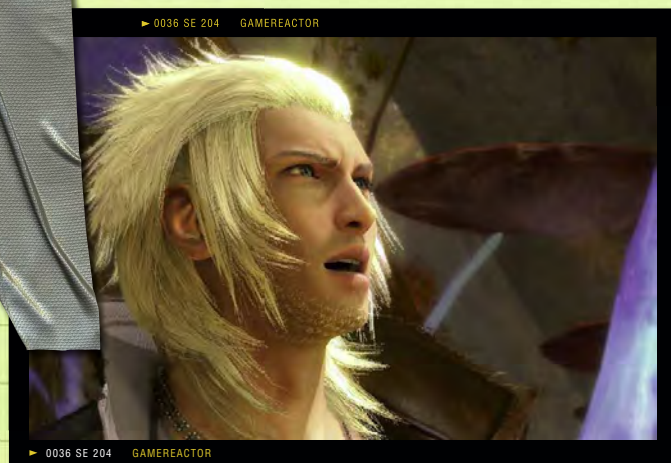




## 05. TONY HAWK'S PRO SKATEBOARDING

Das beste Funsport-Game, früher einmal

Der damals noch unbekannte Entwickler Neversoft hat im Jahr 1999 eines der bis heute besten Funsport-Games veröffentlicht. Es passte perfekt zur aufblühenden Skate-Kultur, die ihr zweites goldenes Zeitalter erlebte. Das Rezept für den Erfolg waren eine perfekte Steuerung und irre Kombinationsmöglichkeiten gepaart mit fettem Punk-Soundtrack. Der Erfolg wurde mit einem neuen Spiel in jedem Jahr gefeiert, was hervorragend funktionierte. Aber irgendwo beim fünften Spiel wurde die Arbeit der Häckselmaschine sichtbar. Die Ideen gingen aus, aber immer neue Spiele wurden gemacht. Dann kamen Tony Hawk's Downhill Jam und Tony Hawk's Proving Ground und alle schüttelten mit dem Kopf. In diesem Sommer wurde der tolle Erstling mit einem gelungenen HD-Remake gefeiert. Der Serie hilft das nicht.



## 04. FINAL FANTASY

Wenn eine klare Vision fehlt

Die Bedeutung von Final Fantasy kann gar nicht überschätzt werden. Die Serie ist für die Existenz von Elder Scrolls verantwortlich, für den Playstation-Erfolg und selbst die nun weit verbreiteten, aufwändigen Zwischensequenzen müssen der Serie zugeschrieben werden. Von Anfang an liebten die Fans Hironobu Sakaguchis epische Geschichten, sein tiefes Spiel-System und die meisterhafte Musik. Nach fantastischen Jahren auf dem NES, dem Super Nintendo und schließlich der Playstation ging die Phantasie verloren. Das Tempo der Entwicklung geriet ins Stocken, die Produzenten gaben sich die Klinke in die Hand und eine klare Vision fehlte. Selbst Hironobu Sakaguchi ist mittlerweile zurückgetreten.



## 03. NINJA GAIDEN

Coole Ninjas, die im Blutrausch bedeutungslos geworden sind

Alt und grau mit steifen Gelenken sitzt Ryu Hayabusa am Kamin und erzählt Geschichten von früher. Wie es in den alten Tagen war, als Ninja Gaiden sicherlich das coolste, härteste und auch brutalste war, das man spielen konnte. Der Schwierigkeitsgrad war enorm, das Blut spritzte in Fontänen und Ryus Schwert war so scharf wie seine Beinarbeit. Aber mit jedem neuen Spiel ging ein wenig von seiner Seele verloren. Ninja Gaiden II lieferte sicherlich mehr von Ryu, von seinem Schwert und der Beinarbeit. Aber es war fast eine exakte Kopie. Seither haben die Entwickler bei Team Ninja wiederholt bewiesen, dass sie sich weigern, mit der Zeit zu gehen. Unsichtbare Mauern, durchschnittliche Optik, ekelhaft schlechte Feinde und ein wahrhaft monotones Gameplay führen zwangsläufig zu bleierner Müdigkeit. In Ninja Gaiden III wirkte Ryu fast verzweifelt. Nachdem Ryu in der 8-Bit-Ära absolut regiert hat, ist Ninja Gaiden vom großen Erfolg zum Megaflop geworden. Was sehr schade ist.



## 02. SONIC THE HEDGEHOG

Der weltweit coolste Igel verwandelt sich langsam in einen Witz mit roten Schuhen

**Es ist ein Wunder, dass Sonic noch lebt.** Sega hat ihn vernachlässigt und nach ihm getreten, so viele Jahre lang. Hat eigentlich mal jemand deswegen bei der Tierschutzorganisation Peta angerufen? Natürlich haben auch wir Spieler und die Fans gelitten in der ganzen Zeit. Das erste Sonic-Spiel war ein verdienter Erfolg, hatte ein wunderbares Ambiente. Sonic lieferte einfach alles: die richtige Geschwindigkeit, den richtigen Style und derart rote Turnschuhe, dass erwachsene Menschen zu Tränen der Freude gerührt waren.

Das Dreamcast-Spiel Sonic Adventure und sein Nachfolger waren würdige Versuche zu Beginn der 3D-Ära, aber irgendwann danach begannen die Spiele zu verblasen. Sonic Heroes aus dem Jahr 2004 litt unter einer dummen Kameraführung und kontinuierlichen, unnötigen Ausflügen in den tödlichen Abgrund. Shadow the Hedgehog hatte nur eine mittelmäßige Steuerung und

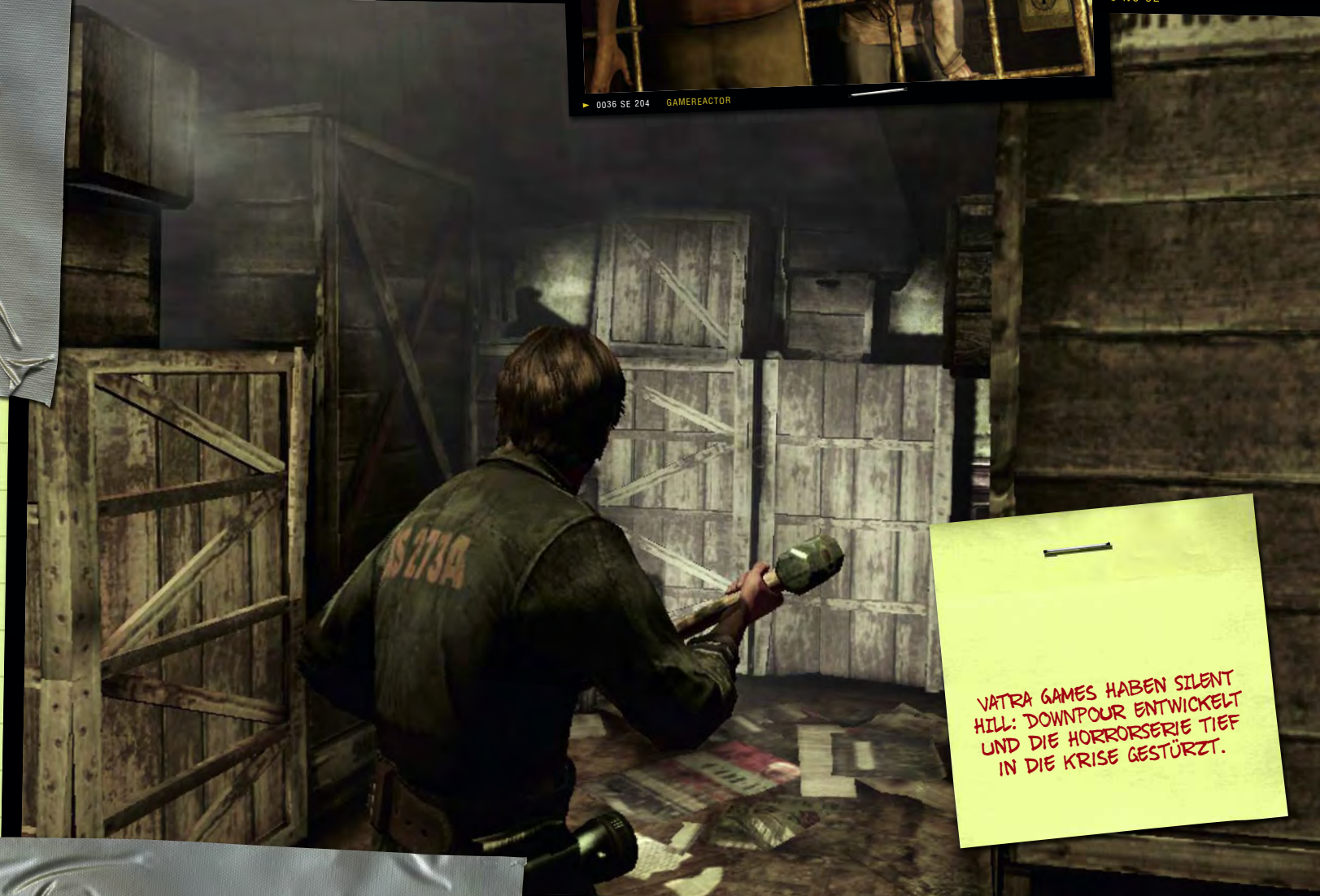
legte eine unsinnige Dunkelheit über das gesamte Game. 2006 sollte ein neues Sonic the Hedgehog dann einen echten Neustart liefern, es war aber Müll. Schrecklicher Müll. Kaum möglich eigentlich, aber die Kamera war noch schlimmer als zwei Jahre zuvor. Und dann diese manchmal lächerliche Grafik, die ließ uns an Sega zweifeln. Sonic Unleashed enttäuschte die Hoffnungen der Fans erneut. Welcher Idiot hatte sich eigentlich ausgedacht, den Igel in einen Werwolf zu verwandeln, um ihn in einem langweiligen Action-Spiel einzusperren? Wenn sie ein bisschen mehr Verstand gehabt hätten bei Sega, dann wäre Sonic heute eine ebenso große, ebenso weltweit bekannte Ikone wie Mario. Ist er nicht. Es bleibt nur ein schwacher Trost: Sonic Generations war hübsch, die Olympia-Games mit Mario finanziell erfolgreich und die nette Spinoff-Serie Sonic & Sega All-Stars Racing dreht ihre Runden.

KODAK ▶ 0036 SE 204 GAMEREACTOR



▶ 0036 SE 204 GAMEREACTOR

0 NC 32



VATRA GAMES HABEN SILENT HILL: DOWNPOUR ENTWICKELT UND DIE HORRORSERIE TIEF IN DIE KRISE GESTÜRZT.

▶ 0036 SE 204 GAMEREACTOR

# 01. SILENT HILL

## Vom innovativen, fast poetischen Psycho-Horror bis zum Herzstillstand

Es war einmal eine japanische Serie über eine kleine, ruhige Stadt auf einem Hügel. Eine Serie, deren Horror uns die ganze Nacht wach hielt. Konstantes, fast paralisierendes Radorauschen, tückischer Nebel und ein paar klaustrophobische Kameraperspektiven. Die Zutaten für Silent Hill waren einfach, aber in Kombination sorgten sie für die einzigartige Gruselerfahrung. Die ersten drei Spiele faszinierten mit finsternen, erwachsenen Geschichten und ihren Kreaturen, die nicht nur eine physische, sondern auch eine psychische Belastung waren.

Wir glaubten, dass Konamis Horrormärchen für immer dauern würde, selbst wenn der Rest das Genre verdammt. Der Versuch, der Serie mit Silent Hill 4: The Room neues Leben einzuhauchen, scheiterte und man entschied, dass sich andere an weiteren Teilen versuchen sollten - eine ziemlich dumme Entscheidung. Das Hauptproblem ist immer die Balance zwischen neu und alt. Es gibt den Wunsch, für Fans grundlegende Elemente beizubehalten und diese

trotzdem so weiterzuentwickeln, dass etwas völlig Neues entsteht. Das ist keine leichte Aufgabe und im Fall von Silent Hill ging es von großartig abwärts auf mittelmäßig. Es wurden klischeehafte, geschmacklose Kopien, uninspiriert und unterirdisch. Manche haben sogar komplett ignoriert, warum wir einst so von der Serie geschwärmt haben. Und heute fühlen wir uns in Silent Hill nur noch verloren wie sicherlich auch Konami selbst.

Die glorreichen Tage sind zehn Jahre her. In diesem Jahr gab es eine recht schwache Fortsetzung in Form von Silent Hill: Downpour, eine katastrophale HD-Sammlung und im Herbst folgt das Multiplayer-Debüt Silent Hill: Book of Memories. Wir glauben nicht, Silent Hill jemals wieder lieben zu können. Nicht bis Konami sich selbst wieder der Serie annimmt und sie mit dem Respekt behandelt, den sie verdient. Entweder das oder sie lassen die kleine, ruhige Stadt für immer im Nebel versinken.

# GAMEREACTOR SAMSUNG SMART TV APP

**NEW!**



# JETZT LADEN!

Vorschau



MÄRZ 2013

## FUSE

System PS3 / Xbox 360 Entwickler Insomniac Games  
Publisher Electronic Arts Genre Action

**MANCHMAL ÄNDERN DINGE** ihren Namen. Fuse wurde erstmals auf der E3 gezeigt, vor ein paar Jahren schon. Damals hieß es noch Overstrike. Für die Namensänderung gibt es eine logische Erklärung, sagt Insomniac. Fuse ist nämlich die Substanz, um die es sich im Spiel dreht - eine instabile Substanz mit unerwarteten Eigenschaften, die zur Waffenproduktion geeignet ist. Und Insomniacs Faible für abgedrehte Waffen ist bekannt seit Resistance 3. Das Game bietet eine ziemlich dicke Story und die Kampagne kann im Koop mit bis zu vier Spielern gespielt werden. Es gibt vier Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen. Wer alleine spielt hat die Möglichkeit, während des Spielens zwischen den Charakteren hin und her zu wechseln. Tolle Waffen haben sie alle.

Christian Gaca

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



1. QUARTAL 2013

## CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

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

**DAS NEUE CALL OF JUAREZ** hat sich gewandelt: von der physischen Disk zum digitalen Download, von der Moderne zurück in den Wilden Westen. Hinzu kommt ein Facelift, das dem Spiel einen Cel-Shading-Look

verpasst. Auch die in mehrere Stränge geteilte Handlung ist dem Rotstift zum Opfer gefallen. Wir spielen jetzt als heruntergekommener Cowboy, dessen rauchige Stimme uns das gesamte Abenteuer über begleitet.

Ausschließlich in Rückblenden wird die Story erzählt. Wir hängen anfangs an der Bar eines Saloons ab und erzählen den Gästen ungefragt unsere Geschichte. Hier erfahren wir von den dunklen Kapiteln im Leben unseres Charakters und von den Jahren, in denen er gemeinsam mit anderen namhaften Größen den Wilden Westen unsicher gemacht hat. Es folgt bei unserer kleinen Session mit dem Game sogleich eine erste Schießerei, übrigens

an der Seite der Westernlegende Billy the Kid. Der grimme Veteran wird uns per Comicstrip vorgestellt.

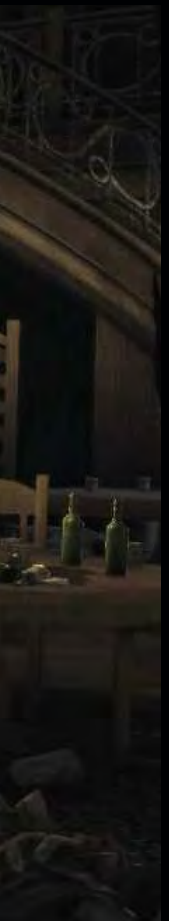
Die reduzierten Bildschirmmenüs zeigen folgende Elemente: eine Pistole in der oberen linken Ecke, ein Paar Würfeln in der rechten Ecke und dazu die Anzahl der uns noch verbleibenden Munition. Die Pistole steht für den Concentration Modus, mit dessen Hilfe wir die Zeit verzögern und Gegner rot kennzeichnen. Die Würfeln stehen für Sense of Death, die Schwelle zwischen Leben und Tod. Diese Spezialfähigkeit erlaubt es uns, einer sonst eigentlich tödlichen Kugel im letzten Augenblick auszuweichen. Wenn die Fähigkeit denn aufgeladen ist.



# MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

System **Wii U / 3DS** Entwickler **Capcom**  
 Publisher **Capcom** Genre **Action-Rollenspiel**

**DIE JAGD NACH DEN MONSTERN** ist für Capcom eine lukrative Angelegenheit. Die Serie verkauft Millionen, vor allem allerdings in Japan. Nun soll Monster Hunter 3 Ultimate die Wii U und den 3DS erobern. Die ersten Screenshots der Wii U-Version zeigen ziemlich hübsche Welten. Die Europa-Veröffentlichung ist für März bestätigt, ebenso wie Cross-Plattform-Funktionalitäten zwischen der 3DS- und Wii U-Version des Spiels. Über 200 Missionen sind am Start, das dürften für viele, viele Stunden Spielzeit sorgen. Die Verwendung des Touchscreen-Features beider Plattformen erlaubt uns nun schnellen Zugriff auf In-Game-Bücher, Waffen, Umgebungskarten und Mini-Spielen. Die neueste Version von Capcoms MT Framework Engine soll für "eine einzigartige und atemberaubende Spielwelt mit der hohen Grafikqualität" sorgen.  
**Christian Gaca**



**1 ABSCHUSSTEXT**  
 Jenseits des Cel-Shading-Looks ist das Spiel ein ziemlich offensichtlicher Arcade-Shooter. Jeder Abschuss wird im Spiel mit einem dicken Text-Popup gekennzeichnet, wie wir das aus den erfolgreichen Shootern der Call of Duty-Reihe kennen.

Im Hintergrund wacht ein Fähigkeiten-Baum über den Fortschritt, der nach und nach durch Erfahrungspunkte freigeschaltet wird. Dabei kann man entweder die offensive Gunslinger- oder die defensive Ranger-Spielweise wählen.

Jenseits des Cel-Shading-Looks ist das Spiel ein ziemlich offensichtlicher Arcade-Shooter. Jeder Abschuss wird im Spiel mit einem dicken Text-Popup gekennzeichnet. Und obwohl es sich um einen Ego-shooter handelt, müssen wir als Scharfschützen hinter Fässern in Deckung gehen, Wassertürme erklimmen oder aus dem Fenster im ersten Stock spähen. Gekop-

pelt mit einsilbigen Kommentaren des Helden versprüht das alles schon einen Hauch Mad Dog McCree. Die Stimme des Erzählers könnte jedoch einprägsamer sein.

## Cel-Shading-Grafik und nun ein Download-Game

Dem Sprecher fehlt dieser eine ganz besondere Ton, den wir aus Western-Klassikern kennen.

Nichtsdestotrotz hat die Erzählung auch ihre cleveren Momente: Bargäste unterbrechen den Protagonis-

ten, haken nach und gleichen die Ereignisse mit anderen Gästen ab. Darüber hinaus imitiert der Erzähler die Sprechweise der Figuren, über die er gerade redet. So werden uns Missionsaufgaben gegeben und so soll das Gefühl erzeugt werden, die Geschichte aus dem Blick des Helden zu erleben. Es ist gut möglich, dass dieses Spiel weit mehr wird als ein eindimensionaler Download-Western. Legenden entstehen in einem Schmelztiegel aus Wahrheit, Lüge und Übertreibung. Abgesehen von all den wunderbaren Aspekten eines Arcade-Shooters ist es diese Mehrdeutigkeit, die wir gerne sehen würden.  
**Gillen McAllister**

# HALO 4

System Xbox 360 Entwickler 343 Industries  
Publisher Microsoft Genre Action

**DAS SPIEL IST FERTIG.** Während sich die Entwickler bei 343 Industries auf ihren verdienten Urlaub freuen, können die Fans das Warten auf Masterchiefs Rückkehr kaum noch ertragen. Wir durften einen letzten Blick auf die unterschiedlichen Spielmodi werfen. Nach vier langen Jahren im Kyroschlaf muss der Master Chief nicht nur erstaunt feststellen, dass seine KI-Freundin

Cortana langsam ein bisschen patzig wird, weil ihr programmiertes Haltbarkeitsdatum ein wenig überschritten ist, sondern auch das Leveldesign nicht länger in der Hand seiner alten Bungie-Kumpels liegt. Kaum wach geworden, überschlagen sich die Ereignisse und alles geht ganz schnell - im wahrsten Sinne des Wortes.

Ohne große wissenschaftliche Vergleiche angestellt zu haben - das neue Halo scheint in allen Modi noch mal an Geschwindigkeit zugelegt zu haben. Das gilt für die Laufgeschwindigkeit ebenso wie für das Nachladen und den Waffenwechsel - und schon gegen Ende des Prologs dürften Neueinsteiger auf normalem Schwierigkeitsgrad gut gefordert werden. Die Lernkurve zieht jedenfalls ziemlich schnell an - vermutlich um die Fans

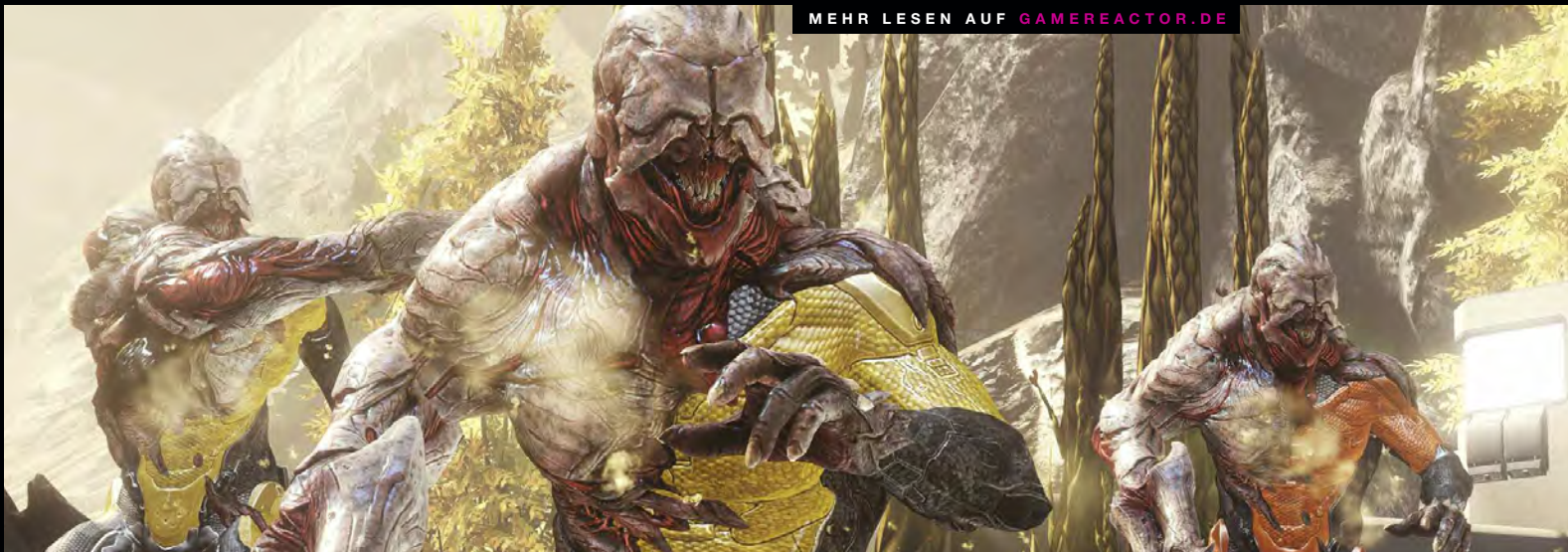
der ersten Stunde, die langsam schon Monate an reiner Halo-Spielzeit auf ihrem Konto haben dürften, nicht zu langweilen.

Denen wird dann schon im dritten Level von den neuen Prometheanern ordentlich eingeheizt. Aus allen Löchern kriechen wolfsartige Roboterrudel, die Crawler, und schießen aus allen Rohren. Die beeindruckend widerstandsfähigen Prometheaner teleportieren sich durch die Level und werden dabei von den fliegenden Watchern mit Schilden versorgt. Da müssen frische Taktiken gefunden werden, zumal die neuen Gegner ihre eigenen Waffengattungen mitbringen. Die als Trilogie geplante Rückkehr des Masterchiefs scheint jedenfalls ein spannendes, actiongeladenes Spektakel zu werden.

6. NOVEMBER 2012



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



Der neue Spartan-Ops-Modus ersetzt den Firefight-Modus, obwohl die Veränderungen auf den zweiten Blick gar nicht so groß sind. Als Episodeninhalt geplant, werden kostenlos über zehn Wochen immer je fünf neue Spartan-Ops-Szenarien veröffentlicht. Die Episoden werden jeweils von einem kleinen Einspielfilmchen begleitet, das die Rahmenhandlung erläutert. Letztlich sind die Karten aber doch eher Arenen, in denen die Spieler alles ausschalten müssen, was sich bewegt.

Mit dem kleinen Zusatz, dass jetzt neben Gegnern noch kleine objektbasierte Aufgaben erledigt werden müssen. Eine Art zusätzliche Kampagne sollte man hier nicht erwarten. Für Abwechslung ist aber trotzdem gesorgt. In den zwei angespielten Spartan-Ops-

Missionen, jeweils knapp 15 Minuten lang, wurde erst auf einer eher fahrzeuggestaltigen Karte gekämpft, um sich danach mit einem Scharfschützengewehr langsam den Weg durch einen kleinen Canyon frei zu schießen.

In den Wargames wie Infinity Slayer, Capture the Flag, Dominion, Regicide und Flood kommt es dann zu den klassischen Halo-Multiplayerduellen. Beim Infinity Slayer-Teamdeathmatch auf der Ragnarok-Karte wird in einem malerischen Gebirgstal gekämpft. Ein perfektes Areal zum Snipen, aber hinter der Basis warten auch allerlei Fahrzeuge darauf, von uns bemannt zu werden. Neben Warthogs und Banshees fällt aber sofort ein zusammengekauert Blechhaufen auf. Der entpuppt sich schnell als stählerner Mech namens Mantis. Das ist

eine Art Mischung aus dem Lade-Roboter in Aliens und den Kampfmaschinen in Avatar. Von unserem Spartan gesteuert, stapft der Mech langsam durch die Landschaft und mäht alles mit seinem mächtigen Maschinengewehr nieder und im Nahkampf schützt eine Stampftacke vor feindlicher Übernahme. Um den Mantis wird es in den ersten Tagen sicher erbitterte Duelle geben, vermutlich auch innerhalb der Teams.

Die Fans können beruhigt sein, 343 Industries ist der Serie treu geblieben - Halo bleibt Halo. Hier wurde sehr behutsam mit Bungies Erbe umgegangen und die frische DNA hat der Serie sicher nicht geschadet. Das alles lässt auf eine spannende, neue Trilogie hoffen.

**Ingo Delinger**



#### **1 RÜSTUNGSOPTIONEN**

Die Erfahrungspunkte aus Spartan-Ops und den Wargames-Mehrspielerduellen lassen den eigenen Spartan-Rekruten im Level aufsteigen und schalten hunderte von Rüstungsoptionen frei. Wie sehr im Eifer des Gefechts noch das rechte Schulterpolster unseres Rekruten auffällt, sei mal dahingestellt - Hauptsache der eigene Held ist einzigartig. Die Optionen scheinen hier fast unendlich und auch die frei belegbaren Loadouts wollen klug für die unterschiedlichen Szenarien angepasst werden.





#### 1 KAMPF AUF HOHER SEE

Gänzlich neu in Assassin's Creed III sind die Seeschlachten. Hier stehen wir nicht nur am Steuer, wir kümmern uns auch darum, andere Schiffe zu versenken. Dazu müssen wir nur das Schiff entsprechend ausrichten und zur richtigen Zeit den Befehl an unsere Kanoniere geben. Im Grunde fühlt sich das ganze wie ein kleines Mini-Game an. Eines, das man auch getrost hätte weglassen können. Doch es bleibt abzuwarten, wie sich diese Schlachten im fertigen Spiel machen. Sollten sie auf angebrachte Weise in die Story eingebunden werden, dürften sie sich weniger fremd anfühlen.



30. OKTOBER 2012

## ASSASSIN'S CREED III

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

**EZIO IST VERGANGENHEIT.** Also im Grunde war er das ja die ganze Zeit, aber egal. Jetzt wird jedenfalls der Halb-Indianer Connor in den Animus geladen und legt sich mit den Briten an. Skeptische Fans können beruhigt

sein. Denn Assassin's Creed III steckt seine Vorgänger locker in die Tasche. Ganz locker. Und das sei schon am Anfang gesagt: Die Verlagerung in das neue Setting ist bestens gelungen.

Die größte Neuerung im Gameplay ist, dass Connor stets mit zwei Waffen ausgerüstet ist. Da wir die beliebig kombinieren können, ergeben sich unheimlich viele Wege, den Kampf zu gestalten. Praktisch ist eine Kombination aus Fern- und Nahkampf-Waffe, beispielsweise einer Pistole und dem Tomahawk, Connors indianischer Streitaxt. So können wir zwischen einigen Schlägen einen gezielten Schuss abfeuern und haben ohne gro-

ßen Aufwand einen Gegner weniger zu bewältigen. Wer Angst davor hat, dass die tollen Nahkämpfe zum bloßen Geballer verkommen, darf beruhigt sein. Die Pistolen brauchen eine gefühlte Ewigkeit zum Nachladen, wozu tatsächlich erst nach einem Kampf wieder Zeit ist. Eine coole Waffe ist der an ein Seil geknüpfte Wurfpeil. Lauern wir einem Gegner aus einer höheren Position auf, können wir ihn mit dem Wurfpeil hinterrücks angreifen und auf sehr fiese Art und Weise erhängen.

Was bereits in den ersten Sekunden im Spiel auffällt, ist das völlig überarbeitete Bewegungssystem. Laufen und Klettern funktioniert nun so gut, dass es sich gar



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



**2 VERSTECKT IM HEU**

Die Heuwagen, die uns seit jeher als Versteck dienen, werden nun durch die Stadt gefahren. Das sorgt nicht nur für Abwechslung in Fluchtsituationen, wir können die Wagen auch nutzen, um uns unentdeckt fortzubewegen. Da wir dazu nichts weiter machen müssen, als auf den Wagen zu springen, ist das die mit Abstand spannendste Methode. Darüber hinaus können wir Wachen in den Heuhaufen ziehen und ausschalten, wenn wir an ihnen vorbeifahren.

nicht mehr so anfühlt, als würden wir Hindernisse überwinden. Ob Connor Gegnern ausweicht oder sich von Ast zu Ast hangelt - alles wirkt extrem fließend. Wirklich erstaunlich ist, dass Assassin's Creed III sich im Wald nicht großartig anders spielt als in der Stadt. Der größte Unterschied ist noch, dass wir uns zwischen den Bäumen deutlich freier bewegen.

Das Stealth-System funktioniert im Grunde wie bisher, nur hat es ein umfassendes Update bekommen. Das Untertauchen in der Masse geht nun auch in kleineren oder loser Gruppen. Auf Plätzen oder Märkten können wir uns dadurch wunderbar frei bewegen, ohne

entdeckt zu werden. Eher zufällig entdeckte ich während der Flucht ein völlig neues Feature. Als Connor eine Hauswand hochklettert, taucht plötzlich vor ihm ein offenes Fenster auf. Connor wuchtet sich darauf in das Zimmer, wirft sich über den Tisch und springt aus dem gegenüberliegenden Fenster.

Die Optik von Assassin's Creed III macht einen außergewöhnlich großen Schritt nach vorne. Dafür sorgen nicht nur die sehr überzeugenden Animationen und Mimiken oder der sehr hohe Detailgrad. Es ist vor allem der deutlich reifere Stil der Darstellung. Mit diesem Teil scheint die Reihe erwachsener und ernster zu werden.

Die Erinnerungen an die Vorschau-Version werden von einem Wort dominiert: Spielfluss. Wie sich Connor durch das Szenario bewegt, ist einfach beeindruckend. Die Spielwelt fühlt sich deutlich dynamischer, lebendiger und einfacher an. Sie strahlt vor dem Hintergrund des Widerstandes und des Unabhängigkeitskrieges etwas sehr episches aus. Dazu kommt die extrem gut gelungene Inszenierung, die jedem Spielmoment, ob nun beim Kämpfen oder Klettern, die passende Würze verleiht. Was hier an Kamerafahrten geboten wird, hat kaum ein Action-Film besser gemacht.

**David Moschini**



Kritik



# XCOM: ENEMY UNKNOWN

PC PS3 X360

Genre STRATEGIE, ACTION Entwickler FIRAXIS Publisher 2K GAMES Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4 USK 18

Offiziell gab es über zehn Jahre keinen echten Nachfolger – endlich ist er da

**Die Technologie der Aliens ist unserer überlegen.** Sie arbeiten mit Gedankensteuerung und modernen Waffen. Noch kann niemand mit ihrem Niveau mithalten. Doch ans Aufgeben denken wir nicht und bündeln die Kräfte. Die Organisation Xcom besteht aus 16 Ländern, die gleichzeitig unsere Geldgeber sind – diese sollten uns wohlgesonnen sein. Daher müssen wir für Sicherheit sorgen und kämpfen.

Unsere Basis erinnert an eine Ameisenfarm, wir sehen alles von der Seite. In der Baracke stellen wir Einheiten zusammen und rüsten sie aus. Festgelegt sind Geschlecht, Nationalität und eine von fünf Klassen. Aber wir haben Einfluss auf das Äußere, den Namen und wir passen Soldaten bei einen Levelaufstieg mit verschiedenen Spezialisierungen an. Zu einem Team gehören maximal sechs Einheiten und damit sollten wir sorgsam umgehen. Soldaten sterben nicht nur für die Dauer einer Mission, sondern für immer. Das kann sehr schmerzhaft sein, denn hat der Charakter erst einmal bestimmte Fähigkeiten erworben, ist er nicht aus einem Team wegzudenken. Seine Talente sind fester Teil der Taktik und fällt er aus, entsteht eine Lücke.

Die Gefechte, das Herz des Spiels, finden in Runden statt, bei denen abwechselnd wir und dann der Gegner am Zug ist. Jeder Soldat kann pro Zug ein oder zwei Aktionen durchführen. Der Bewegungsradius ist dabei beschränkt. Wir können auch den doppelten



### STRATEGIE MIT STIL

Auffällig ist der hübsche Stil. Die ansehnliche Optik betrifft die Einheiten und auch die Schauplätze. Sie ist modern und besitzt einen leichten Comic-Look. Unsere Einheiten sind auch aus der Ferne zu unterscheiden - vor allem, wenn wir sie individualisieren. Die Gegner bestechen ebenso durch ihre Eigenheiten bei Aussehen und Fähigkeiten. Die Schauplätze sind markant und sehen trotz ihrer speziellen Machart, uns ausreichend Deckung zu bieten, zufällig und authentisch aus.

Weg zurücklegen, müssen dann allerdings rennen und können keine weitere Aktion mehr ausführen. Das kann problematisch sein, wenn wir etwa feindliche Einheiten entdecken und nicht mehr reagieren können. Neben unterschiedlichen Möglichkeiten einen Angriff durchzuführen, dürfen wir auch nicht vergessen,

## MIX AUS STRATEGIE, ACTION UND SIMULATION

dass vielleicht die Waffen nachgeladen werden müssen. Zudem gibt es eine Funktion zum Verteidigen und eine, mit der die Umgebung unter Beobachtung gestellt wird. Kommt dann eine feindliche Einheit in unser Blickfeld, ballert unsere Einheit ganz brav automatisch los. Manchmal ist es weise, nicht vorzupreschen, sondern dem Gegner den ersten (falschen) Schritt zu überlassen. Shooter-Freunde kennen sicherlich den Begriff „Camper“ - hier ist dieses Vorgehen aber durchaus erwünscht.

Bergen wir nach einem Gefecht den Körper eines Aliens, können wir im Forschungslabor eine Autopsie durchführen. Dadurch



### DIE RICHTIGE TAKTIK

Wie wir uns am besten über eine Karte bewegen, lernen wir ziemlich schnell. Unsere Soldaten sollten sich immer im Verbund vorwärts bewegen und vorsichtig die Karte aufdecken. Niemals sollten wir uns und unsere Fähigkeiten überschätzen, denn nur allzu schnell kann unerwartet eine Einheit auftauchen und eine Lage kippen. Waren wir erst noch in der Überzahl überlegen, kann ein starker Gegner vielleicht eine entscheidende Schwäche entdecken. Die Balance ist fabelhaft und keine Einheit ist perfekt.

erfahren wir mehr über die Spezies und können weiter forschen und dann neue Waffen und bessere Ausrüstung einsetzen. Noch besser ist es, einen Außerirdischen lebend einzufangen - das ist allerdings auch kniffliger.

Es gibt auf vielen Ebenen ein gewisses überraschendes Element, weswegen nicht zu viel über Gegner und Fähigkeiten verraten wird. Nur wer auf dem Schlachtfeld clever und vorausschauend agiert und in der Basis die richtigen Entscheidungen trifft, wird erfolgreich sein. Wer nicht forscht, wichtige Soldaten sterben lässt oder die Zustimmung eines Landes verliert, riskiert zurückzufallen. Hier kommt das spannende Konzept vom Mix aus Strategie, Rollenspiel und Simulation zum Tragen – sauschwer und rücksichtslos. Es ist das Rezept des Originals und auch heute ist es Firaxis wieder gelungen, damit zu fesseln. Das Studio hat uns schon bei Civilization so gut gelehrt, wie schnell aus „nur noch eine Runde“ ein Spiel bis zum Morgengrauen werden kann. Xcom: Enemy Unknown funktioniert genauso.

Erstmals mit dabei ist auch ein Mehrspieler-Modus. Dieser funktioniert allerdings etwas anders. Es treten nur zwei Spieler gegeneinander an. Beiden steht der gleiche Vorrat an Punkten zur Verfügung, mit dem sie sich beliebig Einheiten zusammensetzen können - menschlich wie auch außerirdisch. Es sind sogar gemischte Teams möglich. Die richtige Zahl an Einheiten, die letztendlich festlegt, wieviele Aktionen wir pro Runde ausführen können, ist wichtig. Genauso aber auch die Stärke der einzelnen Einheiten und die Ausrüstung. Die richtige Balance aus allem ist der Schlüssel zum Erfolg, welcher jedoch zudem vom persönlichen Spielstil abhängt.

Xcom: Enemy Unknown ist ein kleines Meisterwerk. Es ist hübsch, bietet unglaublich viel Tiefe und ist tatsächlich ein sehr gutes Beispiel dafür, dass Serien keine komplett neue Richtung

8 einschlagen müssen. Hier passt alles zusammen. Damit verschwende ich gern viele Stunden meines Lebens.

**Martin Eiser**



# DISHONORED

PC PS3 X360

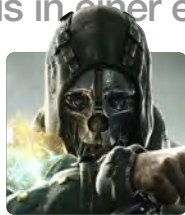
Genre ACTION Entwickler ARKANE STUDIOS Publisher BETHESDA SOFTWORKS Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 18

## Spannendes und forderndes Erlebnis in einer einzigartigen und schicken Spielwelt

**Was wäre, wenn sich unsere Welt** ganz anders entwickelt hätte? Dishonored schickt uns in die Zeit der Industrialisierung in der Stadt Dunwall. Vieles erinnert an die viktorianische Zeit, an anderer Stelle wird der futuristische Einschlag deutlich. Das Kaiserreich steckt in der Krise. Eine schreckliche Seuche sucht Dunwall heim. Wir erleben die Geschichte mit Corvo Atano, dem kaiserlichen Schutzherrn.

Merkwürdige Gestalten haben die Kaiserin getötet und ihre Tochter Emily entführt. Die Schuld bekommen wir zugeschoben, landen im Gefängnis und warten auf die Hinrichtung. In dieser Zeit verändert sich die Stadt sehr. Der Lord Regent hat die Macht an sich gerissen und eine Diktatur errichtet. Unter dem Vorwand der schweren Seuche wurden Gesetze erlassen, um die Bevölkerung zu unterdrücken. In Quarantäne-Bezirken leben die Armen und aus Lautsprechern tönt die Stimme des Lord Regent mit Sicherheitsanweisungen. Nahrung ist knapp, Walöl gibt es nur rationiert. Auf der anderen Seite lassen es sich die Reichen gut gehen und leben unter dem Schutz der aufgerüsteten Armee - fast so als wäre nichts gewesen. Sie können sich das Medikament leisten, das vor einer Infektion schützt.

Sechs Monate später dann ein Lichtschimmer, denn eine Handvoll kaisertreuer Anhänger ermöglicht uns die Flucht. Die Truppe weiß um Corvos Fähigkeiten im Kampf und will ihn für ihre eigene Sache



### AGGRESSIVE WEINER

Infizierte werden als Weiner bezeichnet. Sie „weinen“ Blut, agieren aggressiv, verenden dann elendig. Die ganze Stadt ist betroffen, vor allem aber die Quartiere der Armen. Auf Streifzügen durch die abgesperrten und geplünderten Teile von Dunwall finden wir immer auch Notizen und Hinweise auf die scheckliche Katastrophe, die sich hier seit Monaten abspielt.

gewinnen. Der Plan ist, die Tochter der Kaiserin zu retten und sie als rechtmäßige Thronfolgerin zum Oberhaupt des Staates zu krönen. Allerdings sind die Kaisergetreuen nicht die einzige Kraft in diesem Spiel, denn im Verborgenen agiert ein Outsider. Er ist es, der uns mit ungewöhnlichen Kräften ausstattet, uns während des gesamten Spiels beobachtet und unser Handeln kommentiert.

## WIE VIEL BLUT WIRD AM SCHWERT KLEBEN?

Zu den magieähnlichen Fähigkeiten zählt etwa die Nachtsicht, mit der wir durch Wände hindurch Gegner und ihr Sichtfeld beobachten können und auf einer zweiten Ausbaustufe sehen wir außerdem elektrische Leitungen und besondere Gegenstände.

Für die Kaisergetreuen erfüllen wir Missionen, um den Despoten zu schwächen und Emily zu retten. Sie lassen sich alle auf vielfältige Arten lösen, dazu gibt es Nebenmissionen und Geheimnisse zu entdecken. Fest steht lediglich das Ziel einer Mission, wobei das grundsätzlich gewaltfrei abgehakt werden kann - auch wenn dies



### EXTREM GEFÄHRLICH

Komplette Dunkelheit ist nicht nötig, um nicht entdeckt zu werden. Aber Wachen sind dennoch relativ aufmerksam. Sie beginnen nach einer Weile, auch einst gesicherte Areale zu überprüfen. Sind sie erst einmal aufgeschreckt, durchsuchen sie oft auch naheliegende Räume und schauen unter und auf alles in der Umgebung. Auch extrem gefährlich: die Tall-boys. Das sind Hightech-Soldaten auf langen Stelzen, die schnell gleiten und über schwere Waffen verfügen.

in der Regel mehr Aufwand bedeutet. Doch je besser dann unsere Fähigkeiten werden, desto leichter fällt uns das. Das macht definitiv Lust auf einen weiteren Durchgang. Insgesamt ist das Abenteuer trotzdem eher kurz und nur wer intensiv auf Erkundung geht, wird über 15 Stunden Zeit damit verbringen. Allerdings ist die Geschichte an keiner Stelle gestreckt, sondern intensiv und auf den Punkt gebracht.

Leider bleibt der Hauptcharakter eher blass. Natürlich wollten die Entwickler uns nicht viel vorgeben. Wir sind schließlich Corvo, wir treffen die Entscheidungen. Deswegen steuern wir ihn aus der Egoperspektive. Trotz dieses frommen Wunsches ist die Handlung ziemlich gradlinig. Wir wählen zwar selbst aus, auf welchem Weg wir unser Ziel erreichen, das aber steht in jedem Fall fest. Immer bleibt das Gefühl, dass wir eigentlich nur der Getriebene sind - ein Spielball der anderen. Aber obwohl alles in scheinbar engen Bahnen verläuft, haben wir dennoch viele Freiheiten. Wir stellen uns die Frage, wer wir eigentlich sind und

wofür wir kämpfen. Der Attentäter, der aus uns gemacht werden soll, müssen wir nicht sein. Wer sich dieser Rolle widersetzt, wird die stärkste persönliche Identifikation mit Corvo erfahren, weil sie den größten Kontrast zur restlichen Welt darstellt.

Wie immer wir uns aber in den neun Kapiteln entschieden haben, die wirkliche Abrechnung kommt ganz am Schluss. Herrscht Chaos oder konnten wir für Ruhe sorgen? Wie viel Blut wird an unserem Schwert kleben? Wer über Leichen geht, um sein Ziel zu erreichen, wählt den Weg des geringsten Widerstands. Die Suche nach der perfekten Lösung für ein Problem ist das eigentliche Ziel des Spiels. Manche mögen das als Rückschritt ansehen - in einer Zeit, in der andere versuchen, bewusst nicht falsche und richtige Entscheidungen zu kreieren. In diesem Fall aber hilft es ungemein, denn wer sich diesem

**9** Diktat unterwirft, wird ein spannendes und vor allem forderndes Spiel in einer einzigartigen Spielwelt erleben.  
**Martin Eiser**



# RESIDENT EVIL 6

PC PS3 X360

Genre ACTION, HORROR Entwickler CAPCOM Publisher CAPCOM Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 18

## Wie ein Horror-Adventure sich endgültig in ein Prügelspiel und Action-Shooter beugt

**Resident Evil** ist eine der ehrwürdigen japanischen Horror-Serien. Sie hat in den letzten Jahren ein paar Probleme gehabt. Vor allem der frische Wind fehlte. Die Versuche, die Serie fortzuentwickeln, brachten nicht den gewünschten Erfolg. Resident Evil 6 soll es nun richten, über 600 Entwickler haben dafür hart gearbeitet.

Die Größe des Teams spiegelt sich auf jeden Fall auch in der Größe des Spiels wider. Resident Evil 6 ist ein Monster, gemessen an den heute gültigen Standards. Die Story ist in vier Kampagnen gesplittet, die jede je nach Spielweise und Fähigkeiten locker sieben Stunden lang ist. Macht knapp 30 Stunden Spielzeit - das ist sehr viel für ein Third-Person-Actionspiel. Aber wie genau sehen sie aus?

Mit welcher Kampagne man am Anfang startet, ist egal. Leon S. Kennedy, Chris Redfield und Jake Muller stehen zur Auswahl, mit jeweils mit einem Partner an der Seite. Der entweder alternativ gewählt werden kann oder im Koop offline oder online von einem echten Spieler ausgefüllt wird. Der Clou des Koop-Modus ist, dass er uns an bestimmten Stellen mit bis zu vier Spielern die Geschichte erleben lässt, wenn sich die Kampagnen an Höhepunkten kreuzen. Das sind dann meist Kämpfe gegen mächtige Monster, die den C-Virus offensichtlich nicht oder nur allzu gut vertragen haben. Die Vielfalt selbst dieser großen Monster ist enorm. Sie sind sowohl visuell



### PUNKTE FÜR SKILLS

Waffen sind eher wenige am Start, aber alles relevante ist vorhanden, dazu Heilkräuter, First-Aid-Spray, Hand- und Blendgranaten und Minen. Alle Waffen bleiben wie sie sind, für manche gibt es alternative Munition. Alle lassen sich mit Skill-Settings verändern. Die servieren einen netten Weg, sich das Spiel leichter oder noch schwerer zu machen. Das Sammeln der Skill Points ist zudem für manchen ein netter, beiläufiger Motivator.

als auch spieltaktisch einzigartig und werden von einer beachtlichen Menge unterschiedlicher kleinerer BOWs begleitet, den bioorganischen Waffen, um die es auch hier wieder geht. Capcom gelingt es jedenfalls hervorragend, dieses realistische Gefühl von Hektik, Angst und Chaos zu vermitteln. Die Boss-Kämpfe sind spannend und fordern einem alles an Nerven und Munition ab.

## DAS STATISCHE STEHT DER SPIELWELT IM WEG

Diesen extremen Höhepunkten steht das Vorspiel gegenüber. Die reine Spielzeit wird an vielen Stellen gestreckt, durch unnötige und nervige Quicktime-Events etwa. Was auch immer wieder passiert: Längere Spaziergänge von A nach B ohne erkennbaren Grund. Die Spielwelt ist fast überall in den Kampagnen streng linear konzipiert. Es gibt kaum eine Möglichkeit, vom Weg abzukommen oder eine Alternativroute durch ein Level zu nehmen. Das ist schade, denn die Erwartungshaltung vieler Spieler ist 2012 einfach eine andere.



#### WARUM QUICKTIME?

Sobald wir in oder auf Fahrzeugen unterwegs sind, wird das Spielerlebnis fast immer sehr statisch. Lediglich eine Episode im Kampf ist etwas freier gehalten, aber dafür fühlt es sich komplett doof an, einen Polizeiwagen nicht selbst um zwei Ecken selbst steuern zu dürfen - wo wir vorher noch in einem halbinteraktiven Quicktime-Event hektisch die Schlüssel gesucht haben. Die Quicktime-Events finde ich generell so unfassbar dumm. Einfach lassen, das geht immer anders und besser.

Das Statische steht der Spielwelt ohnehin häufiger im Weg, denn alles ist leider wenig interaktiv. Man kann keine liebevoll drapierten Billardkugeln auseinander schießen. Die Bar klirrt zwar, wenn man draufschießt, die Flaschen-Fototapete juckt das aber nicht. Scheinwerfer lassen sich auch nicht kaputt-schießen. Dafür wehen die Haare der Protagonisten immer herrlich frisch gewaschen durch die Zwischensequenzen - man kann die Spülung quasi riechen. Schade, dass ihre Hände im Vergleich dazu nur billig aussehen. Die Grafik der Level selbst ist nicht immer so richtig super. Und in einigen Momenten führt die nervige Kameraführung zu Frustration.

Extrem anstrengend sind etwa zwischenzeitlich jene Sequenzen, in denen man fest inszeniert flüchten muss. Wenn die Perspektive während des Rennens im Rondell eines Turmes mehrfach wechselt und dazu die Flucht so ungnädig gescripted ist, dass man beim kleinsten Fehler einfach draufgeht, dann ist das nicht spannend, sondern nur unnötig.

Resident Evil 6 spielt man übrigens, das ist nicht ganz unwichtig, idealerweise im Koop. Das Gameplay ist dafür gemacht. Online im Koop zu spielen ist bedingungslos top, im Splitscreen mit versetztem Bildschirm dagegen nur okay. Alle Protagonisten sind nun sehr gut im Nahkampf mit Fäusten und Beinen unterwegs. Resident Evil 6 fühlt sich darum häufig wie ein Prügelspiel an. An vielen Stellen ist es zudem kein Horror-Adventure mehr, sondern ein gradliniger Action-Shooter.

Es steckt unheimlich viel drin in diesem Spiel. Aber ihm fehlt eine eigene Identität, außer dass man sich das Spielerlebnis mit wenig Munition potenziell extrem verkomplizieren kann. Ganz typisch japanisch eben. Dann taucht der Horror wieder auf. Aber nur dann. Und wird begleitet von dieser perversen Frustration des Scheiterns. Allein das hält einen am Spielen - nicht der Spaß, sondern der Wille, es zu meistern. Kurzum:

**8** Resident Evil 6 ist ein gutes Spiel, aber kein sehr gutes.  
**Christian Gaca**



GAMEREACTOR  
LIEBT ES!

# FORZA HORIZON

XBOX 360

Genre RENNSPIEL Entwickler PLAYGROUND GAMES Publisher MICROSOFT Termin 26. OKTOBER Spieler 1-8 USK 12

Dies ist der wahrscheinlich beste Arcade-Racer seit vielen, vielen Jahren

Wer erinnert sich noch an *Race Wars* aus *Fast & Furious 1*? Wem das etwas sagt, der kennt zumindest die Idee hinter dem Horizon-Festival, dem Event, das den Dreh- und Angelpunkt von *Forza Horizon* bildet. Es ist ein Ort, an dem sich alles nur um Autos dreht. Hier können sie gefahren, getuned und geliebt werden. Kurz: Was Woodstock für die Hippies war, ist Horizon für Autofans.

Für den Austragungsort haben sich die Entwickler Colorado zum Vorbild genommen. Das Tolle hier ist die Abwechslung: Lange, breite Highways laden uns dazu ein, das Gaspedal durchzudrücken, in engen Bergstrecken katapultieren wir uns mit quietschenden Reifen von einer Kurve zur nächsten und abseits der Straße brettern wir quer über den Kies. Als junger Rennfahrer treten wir dem Festival bei, mit dem Ziel ganz nach oben zu fahren. Auf der Jagd nach den bunten Festival-Bändchen, die uns den Zugang zu immer exklusiveren Events gewähren, treten wir in ganz Colorado zu Rennen an. Jedes Event kann übrigens auch im Multiplayer bestritten werden.

Da wir jeden Festival-Teilnehmer, der uns unterwegs begegnet, zu einem persönlichen Du-gegen-mich fordern können und es abgesehen davon noch Geschwindigkeitsrekorde zu knacken, seltene Autos zu finden und Orte zu entdecken gibt, sind die Rennen allerdings nur ein Bruchteil von dem, was *Forza Horizon* zu bieten hat.



## OFFENE SPIELWELT

Mit der offenen Welt kommt auch ein entsprechendes Rennerlebnis. Jedes Stückchen Straße ist eine potenzielle Rennstrecke. Ein Tastendruck genügt und das GPS zeigt uns den Weg und wir brettern los. Dummerweise gibt es da noch den Straßenverkehr, dem wir ausweichen müssen. Insofern bleiben die Rennen immer neu und spannend. *Horizon* fährt sich ein bisschen wie Rallye auf der öffentlichen Landstraße.

In regelmäßigen Abständen machen wir kurze Pausen. Dann stehen wir abseits einer kleinen Gebirgsstraße und blicken in einen glühend roten Abendhimmel, auf die herbstfarbenen Bäume oder die schneebedeckten Berge. *Forza Horizon* ist so gar nicht das kühle, klinisch saubere Rennsimulation-*Forza*, wie wir es kennen. Die Farben sind wärmer, die Linien weicher und vor dem Hinter-

## EIN ECHTES ELDORADO FÜR AUTO-FANS

grund der bezaubernden Natur kommt die Schönheit der Autos erst richtig zur Geltung. Und wie wir es von *Forza* gewöhnt sind, haben wir auch in *Horizon* wieder die Möglichkeit, unser Auto nach Lust und Liebe zu gestalten und zu tunen. Wer sich hier nicht verausgaben möchte, kann sein Auto aber auch einfach mit einem Komplettpaket aufrüsten. Der Kreativität sind jedenfalls keine Grenzen gesetzt.

Die Fahrphysik ist etwas vereinfacht worden. Die Autos verzeihen Fehler, fahren sich aber trotzdem realistisch genug, um ihren

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

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



#### RAHMENHANDLUNG

Obwohl die Handlung vernachlässigbar ist, überraschen die Zwischensequenzen mit nett gestalteten Charakteren. Alice, unsere Rennleiterin, informiert uns regelmäßig über neue Veranstaltungen und Dak der Mechaniker restauriert unsere Scheunenfunde. Es sind die drei Urtypen der Autoszene, der schüchterne Neuling, die heiße Frau und der alte Mechaniker. Das entspricht dem Klischee, trägt aber zur tollen Festival-Atmosphäre bei.

jeweiligen Charakter zu behalten. Dasselbe gilt für die unterschiedlichen Straßen. Dirt-Strecken laden zum seitlichen Fahrspaß ein, auf hügeligen Landstraßen spüren wir das Auf und Ab der Schwerkraft und auf breiten Highways fordern wir die G-Kräfte heraus. Die Seele eines Autos aber ist der Sound und die Autos in Horizon haben viel Seele. Egal was wir fahren, wir fahren es mit Gefühl: Beim Cruisen brummt der Hemi-V8, unter Volllast singt das Getriebe und wenn wir vom Gas gehen, pfeift das Overboost-Ventil. Angesichts so toller Akustik wird manuelles Schalten fast zur Pflicht.

Forza Horizon hat mit dem Horizon-Festival ein Eldorado für Autofans geschaffen. In unzähligen Events und Challenges können wir unsere Boliden an die Grenzen treiben und pure Autofaszination erleben. Aber wir können auch einfach fahren - irgendwohin und losgelöst von Rundenzeiten und

**10** Rekorden. Dann gibt es nur das Auto, die Natur und uns. Diese Freiheit ist der wahre Verdienst von Forza Horizon.

**Gregor Assfalz**



## FABLE: THE JOURNEY

### XBOX 360

Genre ADVENTURE Entwickler LIONHEAD  
Publisher MICROSOFT Termin ERHÄLTLICH  
Spieler 1 USK 12

Lionhead hat eine völlig neue Form eines Fable-Abenteuers am Start – es baut ausschließlich auf Kinect. Wir sind Albions neuer Held Gabriel und verfügen über magische Kräfte. Allerdings laufen wir nicht frei herum, sondern nehmen in einer Kutische Platz und lernen im Sitzen, wie wir die Zügel schwingen, um unser Pferd Seren dazu zu bringen, uns zu gehorchen. Standmäßig trabt Seren, aber heben wir die Zügel, legt das Pferd einen Galopp hin. Heben wir die Hände weiter, wird der Gaul richtig schnell. Ziehen wir die Zügel an den Körper, verringert sich das Tempo. Und reißen wir sie hoch über unseren Kopf, stoppt

## SCHADE, DASS DIE TECHNIK NICHT GENAUER IST

Seren. Wollen wir nach links oder rechts, heben wir die unsichtbaren Zügel in der linken oder eben der rechten Hand.

Durch kluge Ideen funktioniert es meist gut und natürlich. Senden wir magische Attacken auf Gegner und greifen sie mit einer einzigen Geste an oder schicken sie auf einen Freiflug die Klippen runter, indem wir sie schubsen, fühlt sich das ein bisschen wie aus der Zukunft an. Aber einen Block nach dem anderen zu versauen, während die Kamera weiter nicht erkennt, was wir wollen, gehört zu den Problemen, mit denen wir nichts zu tun haben wollen.

Es ist frustrierend, dass es dem Spiel oft schwer fällt herauszufinden, ob wir zum Beispiel etwas schieben oder einen Angriff blocken wollen – weil beides mit der linken Hand aktiviert wird. Daher müssen wir viele Aufgaben mehrmals machen und das Spiel wird langweilig. Es ist schade, dass die Technik nicht genauer ist. Denn wenn alles klappt, macht es wirklich Spaß.

Fable: The Journey ist als exzellentes Kinect-Abenteuer solide für diejenigen, die wissen, welche Probleme sie erwarten. Alle anderen sollten noch einmal in sich gehen und überlegen, ob das Geld nicht besser

**7** für die nächste Kinect-Generation gespart werden sollte.

**Thomas Blichfeldt**



# FUSSBALL MANAGER 13

PC

Genre SIMULATION Entwickler BRIGHT FUTURE Publisher ELECTRONIC ARTS Termin 25. OKTOBER Spieler 1 USK 0

Trotz einigen Verbesserungen ist so manches leider in die Jahre gekommen

**Es wird sicherlich vielen so gehen:** Das 3D-Spiel ist das absolute Zentrum des Fußball-Managers. Man könnte sich, um Zeit zu sparen, ein Spiel einfach durchrechnen lassen und dann nachlesen, was denn überhaupt passiert ist. Oder man schaut sich den Textticker an. Doch das sind keine Alternativen zum eigentlichen Spiel, in dem wir überhaupt erst das Ergebnis unserer Arbeit betrachten können – Ob sich Spieler an ihre taktischen Vorgaben halten, wie sie sich schlagen und in welcher Hinsicht sie Sondertraining benötigen. Und ohne den sportlichen Erfolg ist der Rest unserer Arbeit auch nichts wert.

Das Eingreifen ins Spiel funktioniert noch sehr gut. Völlig stufenlos stellen wir ein, ob eher kurze oder lange Pässe gespielt werden oder wie sehr sich unser Team ins Zeug legt. Doch die Tatsache, dass sich in der Darstellung des Spiels in den letzten Jahren praktisch nichts getan hat, ist ärgerlich. Jeden Pass, jedes Tor haben wir in dieser Form gefühlt tausend Mal gesehen und alles wirkt so vorhersehbar, dass hier ein großes Stück Freude am Zuschauen zerstört wird. Die Illusion, von der ein gutes Spiel lebt, ist langsam aber sicher verloren gegangen. Hier muss sich dringend etwas tun.

Neu ist die „Team-Matrix“, die uns zur Analyse des Mannschaftsgefüges dient. Hier vollziehen wir nach, wie einzelne Spieler zueinander stehen und welche Ziele sie verfolgen. Stehen sich im Team



## MASSAGE-EINHEITEN

Das Halbzeit-Menü ist um ein kleines, jedoch sehr hilfreiches Feature ergänzt worden. Neben dem bekannten Funktionen Lob und Motivation können wir einigen Spielern nun eine Massage verordnen. Das soll der Ermüdung vorbeugen, wird aber von den Spielern meist nur mit einem lahmen „na gut“ oder „der hat aber so kalte Finger“ kommentiert.

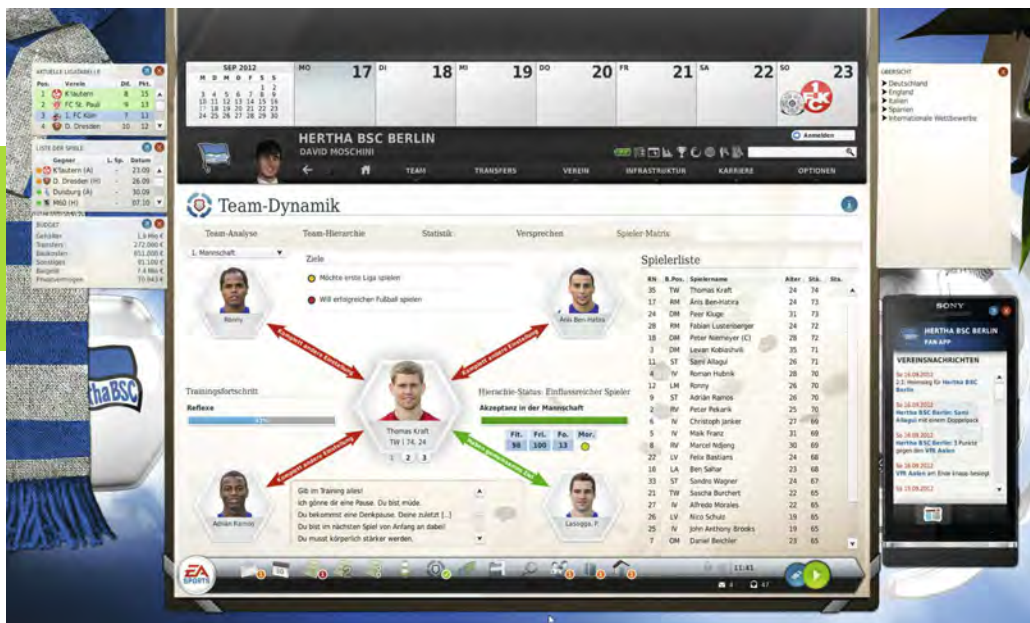
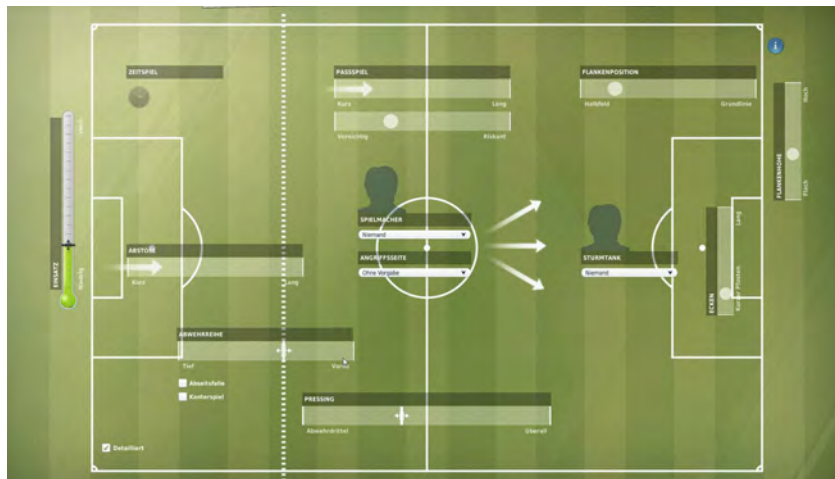
besonders ehrgeizige und schnell zufriedene Spieler gegenüber, so wirkt sich das schlecht auf unsere Team-Dynamik aus. Diese wird auch von Faktoren wie dem Vertrauen in den Trainer oder bestehenden Freund- und Feindschaften beeinflusst.

Besonders wichtig ist es, keinen Spieler zu isolieren. Ein Dolmetscher beugt hier sprachlichen Barrieren vor. Für ausländische Spieler ist es immer gut, wenigstens einen Landsmann im Team

## DER MANAGER WIRD IM KERN IMMER ÄLTER

zu haben. Dazu ist es sehr wichtig, dass wir selbst mit den Spielern reden. Nicht nur um zu loben und zu tadeln, sondern auch um ihre Einstellung zu beeinflussen. Fordern wir einen Spieler dazu auf, mehr Verantwortung zu übernehmen, können wir auf der neuen Hierarchie-Pyramide sehen, ob er das auch tut und ob die anderen ihn als Führungsspieler akzeptieren.

Konkurrenzkampf hielt ich bisher immer für eine gute Sache. Doch in meinem Team sorgte der große Kampf um die Stammpät-



**KLEINE HILFEN**

Die Navigation innerhalb des Menüs ist deutlich erleichtert worden, denn eine Leiste am unteren Rand kann von uns ganz individuell eingerichtet werden. Per Drag-and-Drop suchen wir unsere wichtigsten Menüpunkte aus den einzelnen Arbeitsbereichen und platzieren sie, wo wir sie haben wollen. Das spart viel Klickarbeit. Kleine Zahlen an den Symbolen zeigen uns an, wo es wie viel zu tun gibt.

ze für Frust bei den Spielern und schon ging meine Team-Dynamik den Bach runter. Im Merchandise-Bereich bekommen wir nun regelmäßig Vorschläge für neue Fanartikel, in deren Entwicklung wir investieren können. Neben recht nachvollziehbaren Vorschlägen wie einer Brille oder einer Fahne, wurde mir auch Klopapier vorgeschlagen. Doch um diesen absurden Vorschlag abzulehnen, bin ich doch noch zu sehr Kind.

Wer rastet, der rostet. Der Fußball Manager 13 mag zwar in gewisser Hinsicht besser sein als seine Vorgänger, doch in einem wichtigen Aspekt wird er einfach immer älter. Wir können wirtschaftlich wie auch sportlich an so vielen kleinen Rädchen drehen. Manchmal sind es Nuancen, die über Erfolg oder Misserfolg entscheiden – was wirklich fantastisch ist und viel Spannung bringt. Doch wenn das Zentrum des Geschehens bei der Entwicklung nicht

mitmacht, ist das auf Dauer frustrierend. Denn wie heißt es doch so schön: Entscheidend ist auf'm Platz.  
**David Moschini**



**NEW LITTLE KING'S STORY**

**PLAYSTATION VITA**

Genre ROLLENSPIEL Entwickler MARVELOUS ENTERTAINMENT Publisher KONAMI Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 12

Ein Königreich wieder aufzubauen ist harte Arbeit. Packen wir es an! Little King's Story für die Wii ging 2009 etwas unter. Das Spiel war eine Art Simulation eines ganzen Königreichs, in dem wir für Bürger und Gebäude verantwortlich sind. Die Steuerung war im Stil von Pikmin gehalten. Jetzt ist der mobile Nachfolger am Start.

New Little King's Story beginnt damit, dass König Corobo von einer unbekanntenen Kraft aus seinem eigenen Schloss gejagt wird. Es liegt jetzt an uns, von vorn anzufangen und ein Königreich mit einem Schloss und Wachen zu errichten. Schritt für Schritt entwickeln sich unsere Unter-

**KÄMPFE GEGEN FRÖSCHE UND SONNENBLUMEN**

tanen, wir geben ihnen Berufe und steigern ihr Level. Wir erweitern unser Königreich, indem wir Zwischengegner besiegen, die bestimmte Teile der Karte besetzen. Nach einem ziemlich linearen Einstieg öffnet sich das Spiel und schenkt uns mehr Freiheit und Möglichkeiten, uns zu entfalten.

Die Spielwelt wirkt beängstigend groß, aber eigentlich ist alles ziemlich gut komprimiert. Je mehr Formationen und unterschiedliche Truppen wir freischalten, desto abwechslungsreicher und unterhaltsamer wird auch der Kampf. Obwohl die Bossgegner nicht so vielfältig und komplex sind wie in einem Spiel der The Legend of Zelda-Reihe, bieten sie doch Variation und erfordern ein gewisses Maß an Strategie und Taktik. Wir kämpfen gegen Uhrwerk-Ritter, riesige Hühner, Frösche und Sonnenblumen - um nur eine kleine Auswahl der Gegner zu nennen. Die Charaktere sind meist sehr gelungen, auch wenn vielleicht ein paar Mal zu tief in die Klischee-Kiste gegriffen wurde.

New Little King's Story bietet auf der Vita etwas, das bisher gefehlt hat. Und es ist ein Spiel, das sowohl Rollenspielfreunde

als auch Anhänger von Simulationen ansprechen wird.  
**Bengt Lemme**

# CHAOS AUF DEPONIA

PC MAC

Genre ADVENTURE Entwickler DAEDALIC Publisher DAEDALIC Termin ERHÄLTLICH Spieler 1 USK 6

GAMEREACTOR  
LIEBT ES!



Hmmm ...



**Rufus ist wieder da.** Oder besser gesagt, er ist immer noch da. Der selbsternannte Bastler suchte in Deponia einen Weg nach Elysium, einer Stadt im Himmel. Ein bisschen konnten wir das auch verstehen, denn Deponia ist ein Planet voller Schrott und bietet ein Leben im Mangel. Deswegen hatten sich wohl auch irgendwann einige der Menschen abgeseilt und zu ihrem Schutz den Organon geschaffen, der beide Welten voneinander trennt. Allerdings ist Rufus nicht irgendein Deponianer. Er ist viel zu chaotisch und neigt zu hemmungsloser Selbstüberschätzung.

Das Abenteuer beginnt ähnlich wie schon das letzte in Deponia, denn Rufus sucht weiterhin einen Weg nach Elysium. Dafür hat er sich eine waghalsige Konstruktion gebaut, die eher einem tollkühnen Tötungswerkzeug gleicht als einem ausgeklügelten Fluchtweg. Und als sein Kreis-sägen-Katapult in die Luft aufsteigt, trifft es ausgerechnet die Kapsel, mit der Goal und Cletus gerade nach Elysium aufsteigen. Rufus bezeichnet Goal übrigens gern als seine Freundin. Die selbst sieht das ein bisschen



## JUNGER ENTWICKLER

Daedalic ist noch ein junger Entwickler. Erst 2007 wurde er in Hamburg gegründet. Und obwohl der kreative Kopf Jan Müller-Michaelis mit viel Talent an den Start ging, um dem Adventure-Genre neues Leben einzuhauchen, lernt auch er ständig dazu. Seine Spiele sind keine Revolution, sondern digitalisierte Liebe. Und wer schon den Vorgänger Deponia gespielt hat, weiß um die hervorragende Unterhaltung, die gute Erzählstruktur und den ganz besonderen Humor.

anders. Sie hat den Tunichtgut bereits kennengelernt und weiß, dass es nicht gut ist, sich in seiner Gegenwart aufzuhalten.

Tatsächlich soll sie recht behalten, denn in Folge der Ereignisse wird Goals Persönlichkeit in drei Teile aufgespalten: die gewaltbereite Krawall-Goal, die vernünftige Lady-Goal und die naive Baby-Goal. Um sie wieder zusammenzufügen, müssen alle drei Persönlichkeiten von Rufus unabhängig voneinander davon überzeugt werden. Keine leichte Aufgabe für den Chaoten, denn alle haben unterschiedliche Bedürfnisse, welche er noch nicht kennt. Eine Goal war schon eine Nummer zu groß für Rufus - nun soll er dreien gewachsen sein.

Für den Humor bedeuten die drei Persönlichkeiten natürlich viele witzige Möglichkeiten. Vor allem die naive Baby-Goal sorgt für Lacher. Entscheidender aber ist der Einfluss auf die Spielmechaniken. Wir verfügen über eine Fernbedienung, mit der wir zwischen den einzelnen Typen umschalten können. An manchen Stellen brauchen wir einen bestimmten Charakterzug, um voranzukommen.

Natürlich gibt es auch Momente, in denen wir nicht gleich weiter kommen und manche Wege sind uns verschlossen, weil ein bestimmter Dialog nicht geführt wurde. Aber wer aufmerksam seine Umgebung beobachtet und Gespräche verfolgt, der wird alles relativ problemlos meistern. Unfair ist das Spiel trotz mancher Kopfnüsse nämlich nie. Wer Adventures liebt, wird

auch Chaos auf Deponia lieben. Es ist eines der besten Abenteuer, in die wir derzeit stürzen können.

9

Martin Eiser

# PROFESSOR LAYTON

**NINTENDO 3DS**

Genre PUZZLE Entwickler LEVEL 5 Publisher NINTENDO  
Termin 26. OKTOBER Spieler 1 USK 6



## GESCHICHTSSTUNDE

Bei Professor Layton und die Maske der Wunder handelt es sich um das fünfte Spiel der Serie. Aus chronologischer Sicht aber ist dies erst der zweite Teil. Angelegt ist die Reihe auf sechs Spiele, aufgeteilt in zwei Trilogien. Jede von ihnen erzählt eine übergreifende Geschichte. Die ersten drei Teile behandeln eigentlich das Ende der Reihe und die nun entwickelten Spiele erzählen dazu die Vorgeschichte. Daher haben wir im letzten Spiel, Professor Layton und der Ruf des Phantoms, herausgefunden, wie Luke Triton zu Laytons Assistent wurde. Das große Finale wurde übrigens im August angekündigt und soll 2013 erscheinen.

**Professor Layton ermittelt wieder** und das erstmals auf dem 3DS. An der Erfolgsformel der Serie aber hat sich nichts geändert. Noch immer ist das Spiel eine Mischung aus vielen kleinen Puzzle-Aufgaben, die in einer spannenden Krimi-Geschichte verpackt wurden. In Professor Layton und die Maske der Wunder erfahren wir weitere Details zur Persönlichkeit von Hershel Layton während die beiden Assistenten Luke und Emmy eher im Hintergrund verschwinden.

Auch in dem Abenteuer ist nichts so wie es scheint. Eine Jugendfreundin bittet uns nach Monte d'Or, einem bunten Touristenparadies in der Wüste. Ein mysteriöser Mann mit Maske hat die Stadt heimgesucht und wirkt böse Wunder. Menschen verwandeln sich zu Stein und Gemälde werden lebendig. Um den Fall zu lösen, machen wir eine kleine Reise in die Vergangenheit. In spielbaren Rückblenden lernen wir den jungen Layton kennen und wie er seine Leidenschaft für Archäologie entdeckt – eigentlich ein sehr dunkles Kapitel in seinem Leben.

Und obwohl sich am Stil natürlich kaum etwas geändert hat, ist dieses Abenteuer besser erzählt. Es sind nur Kleinigkeiten,

aber Level 5 hat mit jedem Spiel dazu gelernt. Die Steuerung wurde allerdings angepasst und wir haben keine festen Standbilder wie bisher, sondern nutzen den Touchscreen lediglich als Navigationsfläche für den oberen Schirm, um uns in einem Raum umzusehen. Zwar ist das Sichtfeld weiter eingeschränkt und frei bewegen können wir uns auch nicht, aber es macht viel mehr Spaß, nach versteckten Hinweisen und Geheimnissen zu suchen. Auch die Grafik wurde für den Nintendo 3DS überarbeitet. Die Figuren sind in Dialogen nun in 3D animiert und auch die gewisse Tiefe bei

## EINE REISE IN DIE VERGANGENHEIT VON HERSEL LAYTON

den 3D-Effekten des oberen Bildschirms kommt gut rüber.

Es gibt einen Spielmodus, in dem wir zum Rätseln in die Vogelperspektive wechseln. Sonst bleibt Level 5 solide. In unserem Koffer gibt es drei neue Minispiele, die aber nach dem alten Schema funktionieren. Und auch bei den übrigen Rätseln bleiben große Überraschungen aus. Dank klug einsetzbarer Hilfen sind selbst komplizierte Aufgaben immer lösbar und so ist der Titel für viele Altersklassen interessant. Der Umfang ist wie üblich sehr üppig und auch, wer das Spiel irgendwann durchgespielt hat, kann

**9** sich ein Jahr lang jeden Tag über neue Download-Rätsel freuen.  
**Martin Eiser**



## ROCKSMITH

**PC PS3 XBOX 360**

Genre MUSIK Entwickler & Publisher UBISOFT  
Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 0

**Ubisoft geht das Genre** der Musikspiele von einer anderen Seite an. Die Franzosen versuchen es auf die ernsthafte Art. Die Möglichkeit, eine reale E-Gitarre an die Spielkonsole oder den PC anzuschließen, anstatt auf bunten Kunststoff-Tasten herumzutippen, ist ein Schritt in die richtige Richtung. Rocksmith wird aber nicht mit einer Gitarre ausgeliefert. Es kommt es mit einem speziellen Kabel, das die eigene E-Gitarre mit der Konsole verbindet.

Wo Guitar Hero und Rock Band ihr Bestes taten, damit jeder ein Instrument

## KEIN PARTYSPIEL, SONDERN EHER EIN LEHRER

greifen und sich kopfüber in seinen Lieblingsong stürzen kann, liefert Rocksmith das komplette Gegenteil eines Party-Spiels ab. Im Karriere-Modus müssen wir für eine ganze Weile spielen, bis überhaupt neue Songs freigeschaltet werden.

Das Gesamtkonzept wird sich immer vertrauter anfühlen, je mehr man probt und übt. Allerdings wird sehr schnell deutlich, wie anders Rocksmith im Vergleich zu den Spielen von Harmonix und Neversoft ist. Dies ist ein Spiel, das man alleine erlebt und nicht mit Freunden am Wochenende zockt. Rocksmith ist tatsächlich eher ein persönlicher Lehrer.

Die Songauswahl ist solide, bietet aber keine Überraschungen. Es sind vor allen Dingen Lieder ab dem Jahr 2000 sowie ein paar Oldies der Rolling Stones und Animals dabei, aber auch Werke der Strokes und der Stone Temple Pilots.

Zwei wesentliche Nachteile allerdings trüben das Erlebnis. Das größte Problem ist eine deutliche Verzögerung des Sounds, der einfach erst kurze Zeit, nachdem man die Saite angeschlagen hat, aus den Boxen des Fernsehers dröhnt. Ein subtileres Problem taucht nach ein paar Stunden auf. Dann nämlich beginnt man sich zu fragen, wie viel mehr Rocksmith im Vergleich dazu abliefern, sich einfach online einige Tabulaturen zu ziehen und die Songs auf eigene Faust zu lernen.

**7**  
**Jonas Elfving**

# PES 2013

**MULTI**

Genre SPORT Entwickler KONAMI Publisher KONAMI Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-2 USK 0



**Konami macht in diesem Jahr** mit den großen Neuerungen Pause. Das wird wahrscheinlich zu wenig sein, um der FIFA-Konkurrenz Marktanteile streitig zu machen. Schade eigentlich, denn PES 2013 macht eigentlich fast alles richtig. Fast.

Um die eigentlichen Neuerungen von PES 2013 zu entdecken, muss man schon etwas genauer hingucken. Konami will nicht viel umkrempeln. Sie wollen verfeinern, was vorhanden ist. Auch wenn die Pässe im letzten Jahr unheimlich präzise waren, fühlt sich das in der neuen Version noch ein kleines Stück genauer an. Mit nur wenig Übung entwickelt man schnell ein ausgesprochen gutes Gefühl dafür, wie lange man welche Taste zu drücken hat. Auch der Spielfluss ist insgesamt ein gutes Stück verbessert worden.

Was die Optik angeht, ist das Konami-Fußballspiel der Konkurrenz immer noch um einiges voraus. Die Gesichter der Spieler wirken sehr plastisch und die Gesichtszüge bewegen sich auf einem Niveau, das nur



## FINGERAKROBATIK

Die Mitspieler-Steuerung ist auch in diesem Jahr wieder mit dabei. In der unterstützten Variante geben wir mit Hilfe des rechten Sticks einem Spieler den Befehl, nach vorne zu rennen. Dazu müssen wir den Stick in Richtung des Spielers neigen und ihn kurz drücken. Das geht ja vielleicht noch. Bei der manuellen Variante müssen wir nicht nur den geeigneten Stick drücken, wir müssen ihn auch gedrückt halten, während wir ihn steuern. Kaum vorstellbar, dass dieses Feature von vielen Spielern genutzt wird.

wenige Sportspiele erreichen. Dazu kommt die hohe Anzahl an Animationen, die die Spieler in allen Spielsituationen extrem authentisch wirken lassen. Das fällt ganz besonders bei schwierigen Pässen oder Zweikämpfen auf.

Die Stadionatmosphäre in PES 2013 macht in akustischer Hinsicht schon seit Jahren kleinere Fortschritte. Kaum etwas nervt so wie sich ständig wiederholende Kommentare - und genau davon gibt es hier kaum welche.

Lizenzen sind für einen großen Teil der Fans unheimlich wichtig. Traurig ist das natürlich, weil Konami bei den vielen Exklusiv-Lizenzen auf absehbare Zeit immer den Kürzeren ziehen wird. Auch in diesem Jahr ist der deutsche Meister aus Dortmund nicht dabei. Bundesliga-Fans müssen sich mit Schalke 04 und Bayern München zufrieden geben.

Die versprochene verbesserte KI der Mitspieler fällt mir leider nicht immer direkt auf. In manchen der Offensiv-Situationen agieren die Kameraden beeindruckend intelligent und dringen sehr gekonnt in sich auftuende Abwehrücken ein. Es ist aber auch sehr oft der Fall, dass sie sich praktisch gar nicht bewegen, sondern auf gleicher Höhe mitlaufen. In der Defensive dagegen ist es ziemlich beeindruckend, wie clever die Spieler sich zum Ball bewegen und Passwege zustellen.

Pro Evolution Soccer 2013 macht in diesem Jahr nur kleine Schritte nach vorne, aber in die richtige Richtung. Das neue PES ist besser als das vorherige, aber nicht deutlich besser.  
**David Moschini**

**9**



## POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION 2

### NINTENDO DS

Genre ROLLENSPIEL Entwickler GAME FREAK Publisher NINTENDO Termin ERHÄLTLICH Spieler 1 USK 0

Bei den neuen Editionen handelt sich erstmals um kein völlig neues Abenteuer, sondern nur eine Fortsetzung mit neuen Helden. Die Start-Pokémon sind dieselben, aber dafür erweitert sich der Pokédex. Von 156 geht es hoch auf über 300 Pokémon - darunter aber fast nur alte Bekannte. Auch die Region Einall ist immer noch die gleiche und trotzdem wurden ein paar Dinge angepasst und etwa Städte und Orte ergänzt.

Die Abenteuer spielen zwei Jahre nach den Ereignissen um Team Plasma. Das geschlagene Team meldet sich zurück und verfolgt weiter finstere Pläne. Im Anschluss an die Geschichte warten wieder Zusatzherausforderungen. Im Pokémon World Tournament etwa treten wir gegen jeden Arenaleiter und Champions aus den bisher erhältlichen Titeln an. Darüber hinaus gibt es eine neue Funktion namens Mementolink. Wenn wir den Vorgänger

## SAMMELWUT, IMMER NOCH

gespielt haben, können wir erfahren, wie sich einzelne Charaktere in den vergangenen zwei Jahren entwickelt haben.

Das zentrale Thema des Spiels scheint bei einem inzwischen so umfangreichen Rollenspiel fast etwas verwässert. Und das, obwohl es immer noch präsent ist: Schnapp sie dir alle. Die Sammelwut, mit der Pokémon seinen Siegeszug angetreten ist, tritt aber nur augenscheinlich in den Hintergrund, den genau genommen ist sie noch komplexer geworden. Es gibt so viele Details, auf die wir bei der Jagd achten müssen, dass fast nur ein Zehnjähriger so viel Zeit mitbringt, sich da reinzufuchsen.

So nehmen natürlich auch in die Jahre gekommene Anhänger wohlwollend zur Kenntnis, dass man auch so viel Spaß haben kann. Zum Beispiel in Pokéwood. Die Stadt beheimatet die Pokéstar-Studios. Wir können mit den Pokémon kleine Filme drehen und je erfolgreicher die sich dabei

**8**

schlagen, desto mehr Extras und besondere Gegenstände gibt's.  
**Martin Eiser**



SS1 

Time 00:21.76

Y  x5

# WRC 3

**PC PS3 PS VITA X360**

Genre RENN Spiel Entwickler MILESTONE Publisher NAMCO BANDAI Termin ERHÄLTlich Spieler 1-16 USK 0

Der italienische Entwickler Milestone verspricht uns ein nie dagewesenes Rallyerlebnis. Mal schauen, ob das stimmt. Wir starten im neuen Karriere-Modus Road to Glory. In 13 Ländern müssen wir 83 Etappen meistern in homologierten Wagen aus diversen Epochen. Zwischen jeder Etappe haben wir die Möglichkeit, unseren Wagen zu reparieren, wofür uns genau eine Stunde virtuelle Zeit bleibt. In der Werkstatt können wir unsere Boliden mit Teile-Upgrades verbessern.

Bei WRC 3 wird vor allem eine Sache deutlich: Rallyefahren ist schwer - irre schwer. Das liegt zum einen an den Strecken, die sich an den originalen WRC-Etappen orientieren. Eine Kurve jagt die andere und die Fahrbahn ist gerade breit genug für das Auto. Das ist so wirklichkeitsgetreu nachgebildet, dass selbst erfahrene Rally-Spieler ins Schwitzen kommen. Für Einsteiger ist es allerdings mörderisch. Besonders, da das Spiel keine optische Ideallinie unterstützt. Als Hilfsmittel erlaubt uns WRC 3 nur die Rückblende, also das Zurückspulen einiger Rennsekunden, deren Benutzung jedoch Punktabzug gibt.

So ist man auf die Kommandos des Beifahrers angewiesen und die kommen wie aus der Maschinengewehr. Auf kurvenreichen Strecken redet unser Nebenmann quasi ohne Unterlass und sagt oft mehrere Manöver im Voraus an. Die Richtungs-



## ROAD TO GLORY?

Rein optisch ist das Spiel nicht auf der Höhe der Zeit. Generell zählen die Etappen im Eis oder Schnee zwar zu den grafisch schönsten. Wenn wir aber mit achtzig Sachen quer durch die Wüste rasen, wäre es schön, wenn ein paar Staubkörner fliegen würden. Dasselbe gilt für die Wasserlachen. Ein paar Spritzer auf der Windschutzscheibe hätten hier nicht geschadet. Rally ist brutal, dreckig und unbarmherzig - das wollen wir spüren und sehen. Tun es aber viel zu selten!

symbole am oberen Bildschirmrand verwirren leider mehr, als dass sie helfen. Eine Kurve mit dem Status "links 4" ist kaum von einer "links 3" zu unterscheiden. Da das übernächste Symbol bereits angezeigt wird, muss man zweimal schauen um zu wissen, was einen hinter der nächsten Kehre erwartet.

Die Physik ist auffallend anspruchslos. Das Fahrverhalten auf einer staubigen Dirt-Strecke in Kenia unterscheidet sich kaum von dem auf einer vereisten Bergstraße in Schweden. Die Autos verhalten sich etwas besser: der Fronttriebler untersteuert, der Hecktriebler übersteuert, der Allrad lässt sich am ausgewogensten fahren. Aber dieses wunderbare Spiel mit den Trägheitskräften - wo man, den Finger leicht am Gas, bis zum Schluss nicht weiß, ob man die Kurve nun wirklich schafft oder nicht - das bleibt aus.

## DIE FEATURES DER VITA SINNVOLL GENUTZT

Was den Sound angeht, schneidet WRC gut ab. Wenn wir am Start den Motor aufheulen lassen, spritzt, röhrt und dröhnt es aus dem Auspuff. Unter Vollast singt das Getriebe und beim Bremsen verpuffen die Benzinrückstände. Optisch fällt WRC 3 allerdings hinter seinen Konkurrenten zurück. Die Level sind ansehnlich, aber nicht besonders hübsch. Aufgrund der mangelnden Licht- und Partikeleffekte wirken die Strecken zum Teil künstlich und leblos. Auch bei den Autos macht sich die Detailarmut bemerkbar, wenn etwa die Stoßdämpfer im grauen Nichts des Radkastens verschwinden. Bei den Teile-Upgrades ist es ganz gravierend. Diese sind erst gar nicht sichtbar. WRC 3 bietet zu viel Realismus, was die Strecken und die Beifahrer-Kommandos betrifft - und zu wenig bei der Fahrphysik.

**6**

Gregor Assfalg

# JUST DANCE 4

PS3 WII X360 Genre MUSIK, PARTY Entwickler UBISOFT Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-4 USK 0



**Wer 30 Millionen Spiele einer Serie verkauft, macht** einen Nachfolger, keine Frage. In Just Dance 4 gibt es wieder über vierzig neue Songs zum Tanzen, ein überarbeitetes Layout und verschiedene überarbeitete Modi. Rein musikalisch versucht sich Ubisoft an einem interessanten Spagat. Zwischen den aktuellen Popnummern aus den Charts warten kleine Überraschungen. Darunter Songs von Soul-Legende Barry White, You're The First, The Last, My Everything oder Werke der Dubstep-Lieblinge Skrillex. Ganz hoch im Kurs bei den kleinen Mädchen steht aber sicher Justin Bieber feat. Nicki Minaj mit Beauty and a Beat. Sind die Mädchen etwas älter, dann heißt der Lieblingssong wohl eher (I've Had) The Time of My Life - und der fehlt auch nicht.

Nett ist, dass alle Musikstücke von Beginn an freigeschaltet sind, wir aber durch den Spielfortschritt neue Elemente freischalten. Zu Beginn gibt es nur den Tanz- und den Workout-Modus. Für fleißige Tänzer bringen neue Modi Abwechslung, darunter sind alternative Choreografien.



## DIÄT DURCH FITNESS

Das Fitness-Programm soll so gut sein, dass es sich an unsere Leistung anpasst. Wer aktiv ist und viel Energie hat, den fordert der Modus. Alle anderen wird er zwingen, die Sache etwas ruhiger angehen zu lassen. Die Intensität ist also ein bisschen flexibel. Auf dieselbe Art und Weise will das Spiel auch schätzen, wie viel Kalorien wir verbraucht haben. Nach dem 15-minütigen Punk-Rock-Pop-Medley reichte es bei uns für 50 Kilokalorien. Für Just Dance 4 lassen sich zudem Profile anlegen, um den persönlichen Fortschritt zu sichern.

Spielerisch hat sich nicht viel geändert. Die Mechanik funktioniert plattformübergreifend wirklich hervorragend und ist schnell zu verstehen. Auf der Wii wird eine Wii-Fernbedienung in der Hand gehalten und den vorgegebenen Bewegungen gefolgt, die sich von rechts ins Bild schieben. Playstation Move und die Wii unterscheiden sich ohnehin nicht wesentlich, aber auch für Kinect wird der ganze Körper nicht intensiv erfasst, sondern der Fokus liegt auf der rechten Hand.

Durch diese Vereinfachung ist es auch möglich, dass bis zu vier Spieler gleichzeitig erfasst werden können. Am Ende zählt sowieso nur der Spaß und der erhöht sich mit der Teilnehmerzahl. Schön ist, dass der Mehrspieler-Modus ziemlich einfach gestartet werden kann, weil wir vor jeder Auswahl eines Musikstücks entscheiden, wieviele Tänzer gleich auf die Bühne steigen. Außerdem gibt es einen ganz speziellen Battle-Modus, in dem alle Mitspieler in sechs Runden um die beste Punktzahl tanzen. Choreografie und Musik ändern sich in Echtzeit - abhängig davon, wer gerade vorn und hinten liegt.

Der Fitness-Modus ist prominenter ins Spiel integriert und bietet verschiedene Programme, die sich in der Musikauswahl und der Dauer unterscheiden. Aerobic gibt es passend zu den Achtzigern, ein anderes erinnert ein wenig an Zumba. Bis zu 45 Minuten können wir schwitzen und Kalorien abbauen. In jedem Programm sind normale Songs verbaut und dazwischen

**8** mehrminütige Elemente zum Aufwärmen, Durchatmen und Entspannen.  
**Martin Eiser**

# ALARM FÜR COBRA 11

PC PS3 X360

Genre RENNSPIEL Entwickler SYNETIC Publisher DTP ENTERTAINMENT  
Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4 USK 12



## DESIGNANLEIHEN

Im Spiel sind wir nur in Fantasiegefährten unterwegs, die ihren real existierenden Vorbildern manchmal aber verblüffend ähnlich sehen. Es gibt unter anderem falsche 911er, falsche Hummer und falsche C-Klasse-Mercedes' und Dreier-BMW - sie sind in ihrer Silhouette sehr deutlich zu identifizieren. Ist natürlich offiziell alles nur angedeutet, man will ja keine Lizenzgebühren zahlen müssen, weswegen wir schließlich in einem als Polizeiauto lackierten B32 statt in einem amtlichen Mercedes-Benz hier rumkurven.

Wer aus einer TV-Serie für RTL ein Videospiel machen will, braucht schon etwas Mut. Und einen langen Atem. Und vermutlich mehrere Versuche. Alarm für Cobra 11: Undercover ist so ein weiterer Versuch. Und es wird entweder der letzte sein oder den Schritt zum nächsten markieren müssen.

Im Karrieremodus müssen wir acht Straßenrenngangs infiltrieren, um deren Bosse auszuschalten. Die beiden Serienhelden Ben Jäger und Semir Gerkhan sind mit dabei. Manchmal sieht man sie sogar in den Autos hocken. Reden hört man sie viel zu viel. Die Dialoge, denen man bei den langen Fahrten hin zu Missionen lauschen muss, sind im Stil der TV-Serie gehalten - also eher flachgeistig. Untermalt werden sie von einem schlimmen Soundtrack und monotonen Motorengeräuschen, die direkt aus dem Archiv mit dem Titel „Generische Klänge beliebiger Verbrennungsmotoren der BRD“ stammen könnten.

Die Missionen sind eher öde und wirken vor allen Dingen extrem unnötig in die Länge gezogen. Checkpoints abfahren ist ja okay, aber wenn man das zum dritten Mal für acht Minuten gemacht hat und vorher dazu

minutenlang hinfahren musste, zweifelt man an der Kreativität der Entwickler.

Die Spielwelt soll die deutsche Autobahn nebst Bundesstraßen darstellen, sieht aber fast immer aus wie aus dem Klischeebaukasten. Die typischen, blau-weißen Autobahnschilder mit unwitzigen, fiktiven Ortsnamen wie Touristenfalle helfen kaum dabei, die sich wiederholenden Szenarien und Texturen am Straßenrand auszublenden.

Da im Spiel keine lizenzierten Wagen vorhanden sind, kann man kaum sagen, wie gut sie modelliert sind. Die Fantasiegefährte nehmen aber deutlich Anleihen an ihren real

## FAHRPHYSIK WIE EIN 2,99-EURO-WEIN AUS DEM SUPERMARKT

existierenden Vorbildern. Auch Schlüsselbereiche echter Strecken sind modifiziert eingebaut im Spiel. Hübsch sind Strecken wie Wagen und eigentlich das ganze Spiel nicht wirklich. Die Fahrphysik entspricht in allen Fällen (und egal mit welchen Einstellungen) einem 2,99-Euro-Wein aus dem Supermarkt. Kann man in Notfällen trinken, muss aber nicht unbedingt sein.

Am Ende ist das hier bestenfalls etwas für Fans der Serie. Aus Sicht eines Actionrennspielfans ist jedes noch so alte Burnout oder Need for Speed um Längen besser. Und natürlich sind aktuell Forza Horizon und

**4** Need for Speed: Most Wanted beide deutlich besser.  
**Christian Gaca**



## OF ORCS & MEN

PC PS3 X360

Genre ACTION-ROLLENSPIEL Entwickler CYANIDE  
Publisher FOCUS Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 12

Orks und Goblins, das kann nicht gut gehen. Aber der kleine Styx und der große Arkail sind trotzdem ein fabelhaftes Team. Der eine ist gewandt und clever, der andere kräftig und stark. Sie ziehen los, um für ein friedliches Zusammenleben zwischen Menschen und Grünhäuten zu sorgen.

Und damit erklärt sich auch schon der erste große Pluspunkt. Statt die übliche, langweilige Fantasy-Geschichte von Zaubern, Rittern und Zwergen zu erzählen, die um Gut gegen Böse kämpfen, verschafft uns dieses Action-Rollenspiel einen

## GOBLIN UND ORK BRAUCHEN SICH IM KAMPF

angenehmen Perspektivwechsel. Die wirkliche Stärke sind aber die strategischen Spielmechaniken. Kämpfe laufen zwar in Echtzeit ab, wir wählen jedoch ähnlich wie in rundenbasierten Spielen Aktionen aus. Für diesen Moment läuft das Gefecht nur in Zeitlupe weiter. Gesteuert wird jeweils nur ein Charakter direkt, aber wir können jederzeit auf Knopfdruck zwischen ihnen wechseln und dem anderen bis zu vier Befehle und ein Ziel zuweisen.

Es gibt defensive, offensive und besondere Aktionen. Während eines Gefechts müssen wir diese sowohl bezogen auf den aktiven Charakter, aber auch hinsichtlich unseres Kompagnons taktisch einsetzen. Außerdem hat Arkail noch ein Handicap: Mit jedem kassierten Treffer füllt sich eine Wutleiste. Ist diese voll, wird er zu einer unkontrollierbaren Bestie. Sind nur ein bis zwei Gegner zu bekämpfen, kann das ein Vorteil sein. Sind es allerdings mehr, fehlt die Möglichkeit, strategisch vorzugehen.

Leider stößt die Linearität etwas bitter auf und ganz offensichtlich ist der Titel keine Schönheit. Die optischen Schwächen treten trotz kleiner Lichtblicke einfach viel zu deutlich zu Tage. Nicht einmal die Menüs sind hübsch. Of Orcs and Men überzeugt lediglich spielerisch. Es beweist, dass sich auch ein im Herzen klassisches

**7** Action-Rollenspiel im Fantasy-Universum frisch anfühlen kann.  
**Martin Eiser**

# Lieblinge

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

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



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

## SONY PLAYSTATION 3

### INFORMATION

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



## Gamereactor Top 15 Playstation 3

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

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

Die Gamereactor-Lieblinge sind ein persönlicher Einkaufsratgeber und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter [Gamereactor.de](http://Gamereactor.de) zu finden.

### KAUFEN

## MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

DANGER CLOSE GAMES / EA

**Es geht um** einen Action-Shooter, der uns den realen Schrecken des Krieges erleben lassen will beim Nachspielen einiger der spektakulärsten Militäroperationen der letzten Jahre. Danger Close führt echte menschliche Gefühle in ihre Spieleleserie ein. Sie wollen eine Geschichte erzählen, die sich auf echte Emotionen konzentriert, anstatt nur auf den Wow-Effekt. Den gibt's natürlich trotzdem. **Toll, weil** es so beklemmend realistisch konzipiert ist. **Für Fans von** Action-Shootern mit Seele.



### KAUFEN

## FAMILY GUY: ZURÜCK INS MULTIVERSUM

HEAVY IRON STUDIOS / ACTIVISION

**Es geht um** einen fiesen kleinen Jungen, der Seth MacFarlanes Witze in die Welt brüllt - nun auch in einem Videospiel. Man spürt mit jeder Minute im Spiel, dass sich die Entwickler viele der Folgen angesehen haben, denn immer wieder greifen sie auf dort behandelte Themen, Witze und auch Charaktere zurück. **Toll, weil** Stewie eine multi-dimensionale Fernbedienung entwickelt hat. **Für Fans von** South Park, Simpsons und Family Guy.



### KAUFEN

## RESIDENT EVIL 6

CAPCOM / CAPCOM

**Es geht um** eine nach heutigen Maßstäben durchaus episch lange Story, die in vier langen Kampagnen locker 25-30 Stunden vereinnahmt. Die Geschichte ist spannend konzipiert und gerade der Koop-Multiplayer für zwei (und manchmal auch vier) Spieler ist gut gelungen. Leider ist das Spiel streckenweise zu sehr in die Länge gezogen und zu actionlastig, um wirklich den Horror der Serie fortzuführen. **Toll, weil** man einen hervorragenden Koop kriegt, wenn man online spielt. **Für Fans von** Zombie-Monster-Action.

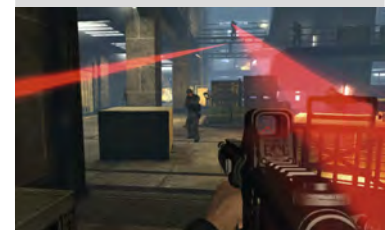


### ACHTUNG

## 007: LEGENDS

EUROCOM / ACTIVISION

**Es geht um** ein James Bond-Spiel zum neuen Film Skyfall. Es ist kein klassisches Lizenzspiel, sondern führt uns durch Level fünf klassischer Bond-Filme (Goldfinger, Moonraker, Stirb an einem anderen Tag, Im Geheimdienst Ihrer Majestät und Lizenz zum Töten) und eben des neuen Bond-Films (aber erst später als DLC). Die Macher von Eurocom haben mit dem Goldeneye-Remake bewiesen, dass sie Bond verstehen. Vorsicht ist hier trotzdem geboten. **Toll, weil** es sechs Bonds auf einmal gibt. **Für Fans von** James Bond, natürlich.





## SONY PS VITA

### INFORMATION

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

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

### Gamereactor Top 5 PS VITA

Nr.	Titel	Wertung
1	Uncharted: Golden Abyss	9/10
2	Gravity Rush	9/10
3	Wipeout 2048	9/10
4	Touch My Katamari	8/10
5	Rayman Origins	8/10

Viel Leistung, großartiger Onlinedienst und optimierte Oberfläche

## MICROSOFT XBOX 360

### INFORMATION

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

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



## Gamereactor Top 15 Xbox 360

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

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

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

### KAUFEN

## FORZA: HORIZON

PLAYGROUND GAMES / MICROSOFT

**Es geht um** die Vereinfachung von Microsofts Edelrennsimulation Forza Motorsport 4 zu einem Actionrennspiel. Das klingt böse, ist aber eine schlaue Idee, weil man so die Fahrphysik und die hervorragend modellierten Wagen der tollen Simulation einer größeren Zielgruppe verfügbar macht. In der offenen Spielwelt warten hinter jeder Kurve und jedem Berg neue Herausforderungen. Der schrofte, rohe Look steht dem Spiel übrigens ausgesprochen gut, finden wir.  
**Toll, weil** es das Beste zweier Welten vereint.  
**Für Fans von** Forza, Burnout und Test Drive.



### KAUFEN

## DANCE CENTRAL 3

HARMONIX / MICROSOFT

**Es geht um** den besten Grund, sich Kinect für die Xbox 360 zuzulegen. Das Tanzspiel kommt komplett ohne Controller aus, bietet 40 erstklassige Hits und ist auch noch ein Tanzlehrer. Wer gern die Hüften kreisen lässt, kommt an Dance Central nicht vorbei, es ist einsteigerfreundlich und herausfordernd.  
**Toll, weil** es neben üblichen Dance Battles auch Minispiele, einen ausführlichen Trainingsmodus und Modi für bis zu acht Spieler gibt.  
**Für Fans von** Jennifer Lopez, Nicki Minaj, LMFAO, Los Del Rio, Daft Punk, Katy Perry, Lady Gaga und Justin Bieber.



### KAUFEN

## NEED FOR SPEED: MOST WANTED

CRITERION GAMES / EA

**Es geht um** das Remake eines der besten Actionrennspiele durch das vielleicht beste Actionrennspiel-Studio. So gehen Burnout und Need for Speed eine Liaison ein, die ziemlich sicher in einem der besten Games mündet, die man sich in diesem Jahr als Rennspiel fan zulegen kann. Und das mittlerweile weiter aufgebohrte Autolog 2.0 wird es gerade online zu einem herrlichen Wettstreit zwischen Freunden werden lassen.  
**Toll, weil** ein tolles Spiel noch besser wird.  
**Für Fans von** Need for Speed und Burnout.

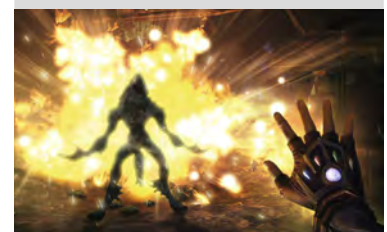


### ACHTUNG

## FABLE: THE JOURNEY

LIONHEAD STUDIOS / MICROSOFT

**Es geht um** den wohl kaum zu meisternden Versuch, das große Rollenspiel-Universum von Peter Molyneux in ein Videospiel zu verpacken, das mit der Bewegungssteuerung Kinect kompatibel ist. Die Ansätze und Ideen sind da, aber in der Umsetzung ist es an vielen Stellen dann doch nur ein Abenteuer auf Schienen. Das ist aber bitte nicht als Schimpfwort zu verstehen, sondern in dem Sinne, dass wir einem Pfad folgen, einer intensiv erzählten Geschichte.  
**Toll, weil** wir es komplett im Sitzen spielen.  
**Für Fans von** Fable, Kinect und Sofas.





## 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.

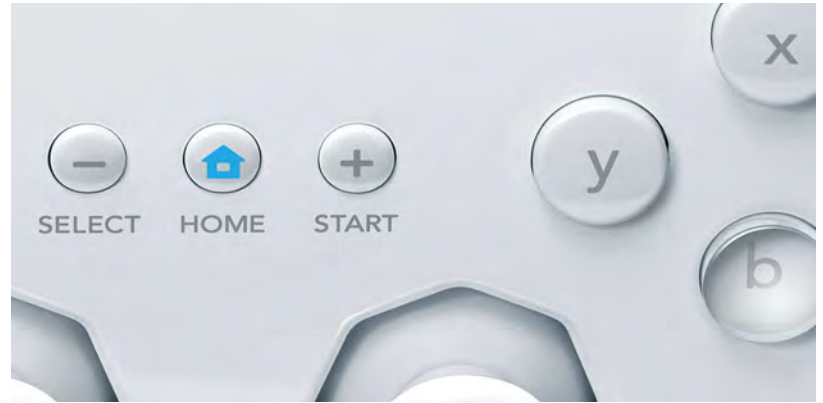
Bewegungswunder für die ganze Familie

## NINTENDO WII

### INFORMATION

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

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

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

## Gamereactor Top 5 Nintendo 3DS

Nr.	Titel	Wertung
1	<b>Super Mario 3D Land</b>	9/10
2	<b>Mario Kart 7</b>	9/10
3	<b>The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D</b>	9/10
4	<b>Pullbox</b>	9/10
5	<b>Rhythm Thief &amp; der Schatz des Kaisers</b>	9/10

### KAUFEN

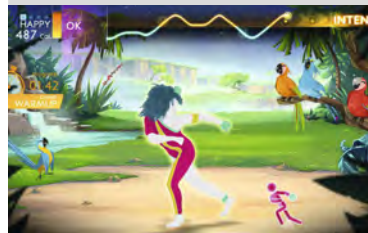
## JUST DANCE 4

UBISOFT / UBISOFT

**Es geht um** den vierten Teil der beliebten Tanzspiel-Serie. An Bord sind über 40 Songs aus verschiedenen Genres, damit auch für jeden Geschmack etwas dabei ist. Bis zu vier Spieler können gegeneinander tanzen und einige Choreografien sind speziell auf Duette und Quartette abgestimmt.

**Toll, weil** der Workout-Modus komplett überarbeitet wurde und inzwischen eine gute Möglichkeit ist, fit zu bleiben.

**Für Fans von** Rihanna, Maroon 5, Marina and the Diamonds, 2 Unlimited, Pink und Stevie Wonder.



### 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

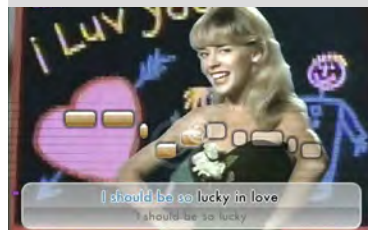
## WE SING 80s

LE CORTEX / NORDIC GAMES

**Es geht um** die Ära von Neon und großartiger Popmusik. Kein Wunder, dass also Nordic Games irgendwann auch eine spezielle We Sing-Edition mit den Achtzigern am Start hat. Auf der Scheibe sind 30 Hits inklusive der Original-Videos. Mit seinen acht Mehrspieler-Modi für bis zu vier Gesangs-Enthusiasten ist es ein echter Party-Spaß.

**Toll, weil** es auch einen Karaoke-Modus gibt, in dem der Gesang fehlt.

**Für Fans von** Kylie Minogue, Blondie, Toto, The Human League, Tears for Fears, Paula Abdul und Queen.



### ACHTUNG

## SKYLANDERS: GIANTS

TOYS FOR BOB / ACTIVISION

**Es geht um** den Nachfolger zu Skylanders Spyro's Adventure. Es werden reale Sammlerfiguren mit einer virtuellen Welt kombiniert. Skylanders Giants baut auf dem Fundament des ersten Spiels auf. Neben neuen Figuren gibt es eine erweiterte Integration über Konsole, Handheld, Mobil-Geräte und Online. Neu ist auch die Licht-Technologie: Figuren leuchten, wenn sie in der Nähe oder auf einem Portal of Power stehen. Sie haben auch im Spiel besondere Fähigkeiten.

**Toll, weil** die alten Figuren kompatibel sind.  
**Für Fans vom** Skylanders-Universum.



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

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

## KAUFEN

### XCOM: ENEMY UNKNOWN

FIRAXIS / 2K GAMES

Es geht um die Neuauflage des Klassikers aus den Neunziger Jahren. Rangelassen wurden zum Glück Strategie-Profis von Firaxis, die das Spielprinzip behutsam modernisiert haben, ohne es grundlegend zu verändern. Machen wir die Aliens platt!

**Toll, weil** es jetzt auch einen Mehrspieler-Modus gibt, in dem zwei Spieler mit gleichen Ausgangsbedingungen versuchen, den jeweils anderen auszuschalten.

**Für Fans von** der gelungenen Mischung aus Science-Fiction, Action und Strategie.



## KAUFEN

### DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

ARKANE STUDIOS / BETHESDA SOFTWAREWORKS

Es geht um den Leibwächter der ermordeten Kaiserin von Dunwall, der wieder Ordnung in die Industriestadt bringen möchte. Für das Lösen der verschiedenen Missionen gibt es viele Möglichkeiten und Lösungsansätze. Und wirklich herausfordernd wird unser Abenteuer, wenn wir versuchen, unbemerkt und ohne zu töten, voranzukommen.

**Toll, weil** die Mischung aus viktorianischem Zeitalter, moderner Technik und ganz eigenen Ideen eine spannende, neue Welt schafft.

**Für Fans von** Agent 47 und Sam Fisher.



## KAUFEN

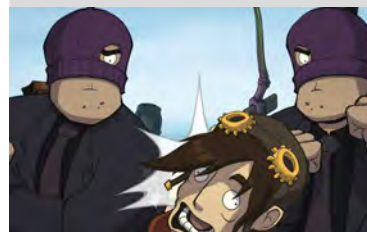
### CHAOS AUF DEPONIA

DAEDALIC / DAEDALIC

Es geht um die Fortsetzung des Abenteuers vom tolpatschigen Rufus, der weiterhin den Weg nach Elysium sucht. Der Schlüssel dazu ist noch immer Goal. Weil der selbsternannte Bastler auf Deponia aber wieder jede Menge Chaos stiftet, gestaltet sich diese Mission nicht ganz einfach...

**Toll, weil** der Nachfolger nicht einfach nur die Geschichte weitererzählt, sondern auch neue Spielmechaniken einbringt.

**Für Fans von** egoistischen, nichtsnutzigen, arroganten Helden, die aber tief in ihrem Herzen trotzdem liebenswert sind.



## ACHTUNG

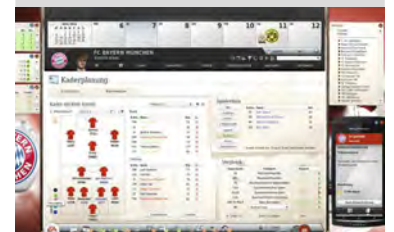
### FUSSBALL MANAGER 13

BRIGHT FUTURE / EA

Es geht um den Wahnsinn in Zahlen für Leute, die auch in ihrer Freizeit gerne in Tabellen nach den besten Statistiken suchen und schon immer in die Rolle von U.H. aus M. schlüpfen wollen, um den FCB endlich mal anständig zu ruinieren. Das muss man lieben - und wenn man das tut, wird dieses Spiel hier ein schlimmer Zeitfresser, weil man ja quasi als Manager immer was zu tun hat. Alle anderen Spieler schütteln derweil ungläubig die Köpfe.

**Toll, weil** es den Manager-Junkies alles liefert.

**Für Fans von** Zahlenschubserien.



Blu-ray



# MEN IN BLACK 3

Wenn in Hollywood-Actionfilmen einfach zu viel geredet und erklärt wird



Schauspieler **Tommy Lee Jones, Josh Brolin, Nicole Scherzinger, Will Smith**  
Publisher **SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT**  
Regie **BARRY SONNENFELD**  
Genre **ACTION**  
Termin **ERHÄLTlich**  
Codec **MVC**  
Sound **DTS-HD 5.1**  
Ratio **1.85:1**

**Zurück in die Vergangenheit**, und zwar ins Jahr 1997, führt uns der dritte Teil der Alienjäger-Saga. Damals feierten nämlich die Men in Black ihre Kinopremiere. Basierend auf dem gleichnamigen Comic sorgten Will Smith und Tommy Lee Jones für Gesetz und Ordnung unter den vielen Außerirdischen, die undercover auf der Erde leben.

15 Jahre später verlangt auch die Story der Neuinkarnation nach einer Zeitreise. Agent Jay muss unbedingt die Ermordung seines Partners Kay verhindern und deshalb dem rachedurstigen Alien Boris ins Jahr 1969 folgen. Kein Wunder, dass Jays Anwesenheit dort für einigen Tumult sorgt. Ganz zu schweigen von einem Wiedersehen mit den jüngeren Ausgaben seiner Kollegen und Widersacher. Dieser Mix aus Terminator und Zurück in die Zukunft hat zusammen mit dem Erbe des ersten Teils jede Menge Potenzial, das aber leider nicht ganz ausgeschöpft wird. Kurz gesagt: Es wird einfach zu viel geredet und erklärt. Es werden Regeln aufgestellt, die später keinerlei Relevanz haben. Geschehnisse aus den Vorgängern werden ignoriert oder verdreht, damit die Handlung funktioniert. Und das alles für eine

dieser unvermeidlichen Überraschungen am Ende, die den ganzen Aufwand leider nicht lohnt. Überhaupt passt die Suche nach charakterlicher Tiefe der Hauptfiguren schlecht zum überdreht-frechen Comic-Stil des Originals.

Trotzdem ist MIB3 unterhaltsam. Die Action-szenen sind gut gemacht und das optische Revival der frühen 70er sorgt wie immer für Lacher. Die Schauspielriege hat mit vielen Gaststars auch einiges zu bieten. Mit dabei sind Nicole Scherzinger von den Pussycat Dolls, David „Sledge Hammer“ Rasche sowie „Flight of the Conchords“-Nerd Jemaine Clement in der ungewöhnten Rolle des Oberschurken. Und es ist schlicht genial, wie Josh Brolin als junger Agent Kay den altherwürdigen Tommy Lee Jones imitiert. Nach dem enttäuschenden zweiten Teil sind die Men in Black also wieder einigermaßen auf Kurs. Der Film spielt damit, dass heute vieles besser ist. Gleichzeitig unterstreicht er, dass Hollywood im Hinblick auf den Massenmarkt kaum noch



Experimente wagt. Ein Hauch Revoluzzergeist der 70er hätte da helfen können.

**Kalle Max Hofmann**



## Men in Black: Alien Crisis

In Men in Black: Alien Crisis erwartet uns ein intergalaktischer Krieg. Wir spielen in dem Werk für PS3, Wii und Xbox 360 den ehemaligen Kunstlieb Peter Delacoeur, der jetzt als MIB-Agent sein Geld verdient. Seine Mission ist es, eine Alien-Verschwörung zur Vernichtung der Erde zu vereiteln. Der Rail-Shooter sollte mit den Plastikknarren Top Shot Elite, PS Move-Sharpshooter und Wii Zapper kompatibel sein - gesehen aber haben wir das Spiel am Ende nie. Es war wohl einfach so schlecht, das wir es erst gar nicht von Activision geschickt bekommen haben.



## Dark Shadows

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

DARK SHADOWS ERZÄHLT DIE GESCHICHTE von Barnabas Collins. Als der wohlhabende Sohn eines Konservenherstellers die Liebe einer Magd zurückweist, rechnet er nicht damit, dass sie mit schwarzer Magie im Bunde ist. Aus Rache zwingt sie seine geliebte Josette zum Selbstmord und verflucht ihn dazu, als Vampir ewig in einem vergrabenen Sarg zu leiden. Nach fast 200 Jahren allerdings kann er sich befreien und will nun die Familienehre wieder herstellen. Die 70er Jahre allerdings sind so ganz anders und auch der Geist von Josette scheint keine Ruhe gefunden zu haben... Das hinter dem Film von Tim Burton eigentlich eine beliebte Gothic-Seifenoper aus den Sechzigern steht, wird nicht jeder merken. Wenn wir uns aber einen Film mit Johnny Depp, Michelle Pfeiffer, Helena Bonham Carter, Eva Green und Jonny Lee Miller vorstellen, kann er nur gut werden. Dark Shadows ist sauber produzierte Hochglanz-Nische.

**8** Trotzdem fehlt dem Film ein wenig der Biss. Zu viele Nebenschauplätze verwischen den Fokus.  
**Martin Eiser**



## Snow White & the Huntsman

Genre ACTION Termin ERHÄLTlich Ratio 2.35:1 Sound DTS 5.1

DER HERR DER RINGE, Robin Hood, Prinzessin Mononoke, Alice im Wunderland, Twilight, Thor und Underworld. An diese Filme muss man denken, wenn man Snow White & the Huntsman schaut. Aber macht ja nichts, denn lieber gut geklaut als schlecht selbst ausgedacht. Schießlich basieren die meisten Filmstories auf archaischen Geschichten. Und diese Neuinterpretation des klassischen Grimm-Märchens „Schneewittchen“ macht als Gesamtpaket keinen schlechten Eindruck. Die Kernelemente der Gute-Nacht-Geschichte sind alle an Bord: eine schöne Prinzessin, die böse Schwiegermutter, Zwerge, Äpfel und der Jägersmann. Mit den zusätzlichen Anleihen wird die Story aber über zwei Stunden ausgewalzt, da können auch Erwachsenen die Augenlider schwer werden. Wach halten in erster Linie die ansehnlichen Schauwerte. Tolle Ausstattung, opulente Effekte und die starken Auftritte von Charlize Theron als fiese

**6** Königin. Dagegen wirkt Kristen Stewart so blass wie das Makeup ihres Schneewittchens.  
**Kalle Max Hofmann**



## IRON SKY

Genre KOMÖDIE Termin 26. OKTOBER 2012 Codec MPEG-4/AVC Sound DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

ACH, NAZIS IM WELTALL IN DER ZUKUNFT. Das allein reicht als Plot für absolut gesicherte 90 Minuten hervorragenden Volltrash. Und Witze über Nazis kann man gar nicht genug machen. Aber es kommt ein bisschen anders. Iron Sky ist leider weder ein hübsch-trashiger, noch ein guter oder wirklich wichtiger Film. So richtig lustig auch nicht. Aber es ist wirklich erstaunlich, was für optisch anspruchsvolle Filme man heutzutage mit einem kleinem Budget realisieren kann.

Der finnische Regisseur Timo Vuorensola liefert in seiner Wahrnehmung eine „skurrile, rabenschwarze Komödie“ ab. Vielleicht waren das auch nur Gedanken von PR-Praktikanten, denn so ganz stimmt das leider nicht. Iron Sky ist ja wie gesagt nicht wirklich lustig. Man lächelt eher müde über stumpfe Dialoge, freut sich dafür über den Wahnsinn im Detail der Ausstattung und nimmt leicht grinsend die ganze Show hin. Die geht so: Einige Nazis sind 1945 kurz vor Kriegsende mit einem kleinen Trupp auf die dunkle Seite des

Mondes geflüchtet und haben es sich dort sehr gemütlich gemacht. Das Hauptquartier ist eine mächtige Hakenkreuz-Festung, auf die Albert Speer stolz gewesen wäre. Nebenan im Mondgestein schrauben sie seit vielen Jahrzehnten am Kriegsschiff Götterdämmerung, das nur wegen mangelnder Rechenleistung nicht abheben kann. Wie praktisch, dass ein natürlich farbiger US-Astronaut nach seiner Mondlandung gefangen genommen wird. Noch besser, dass er ein Mobiltelefon dabei hat, mit Rechenpower.

Nun soll Oberführer Klaus Adler (toll: Götz Otto) zur Erde zurückkehren und mehr Mobiltelefone klauen, um das Schlachtschiff zu starten. Natürlich fliegen sie im Ufo zur Erde, werden dort noch schnell zum Wahlkampfteam einer US-Präsidentin und starten dann einen Meteorblitzkrieg mit ihrer Luftschiff-Angriffsflotte. Schön ist das Ende, denn

**6** der strenge Gehorsam wird den dummen Nazis herrlich zum Verhängnis.  
**Christian Gaca**

## NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



### Indiana Jones The Complete Adventures

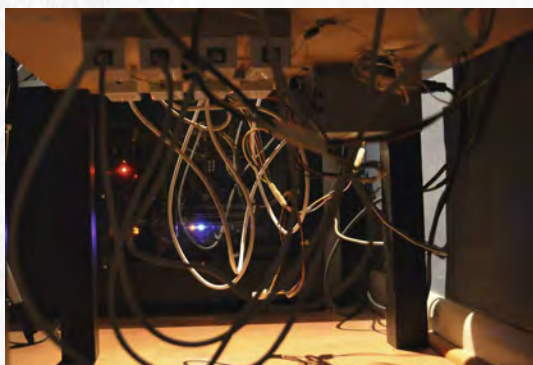
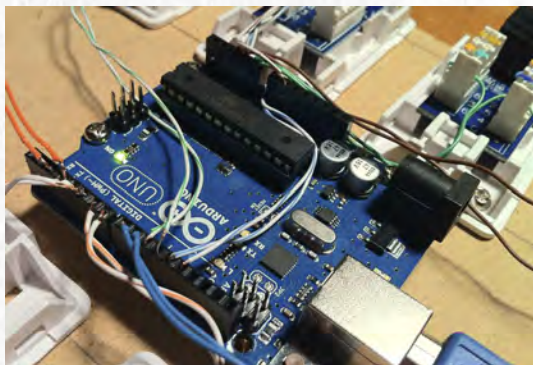
Genre ACTION, KOMÖDIE  
Ratio 2.35:1  
Sound DD 5.1

ES GIBT EIN PAAR HOLLYWOOD-SERIEN, die bis heute einen legendären Ruf genießen. Dazu gehören ohne Zweifel die von Steven Spielberg und George Lucas verfilmten Abenteuer des Archäologen Indiana Jones. Der smarte Wissenschaftler darf nun zum ersten Mal auf Blu-ray bestaunt werden. Das ist wie immer bei den gut gemachten Restaurierungen ein enormes Vergnügen, denn das HD-Bild ist fabelhaft und der Dolby-Digital-5.1-Sound nicht minder gut gelungen. Fünf Discs enthält diese Box - mit dabei ist endlich auch die aufwändig und Bild für Bild renovierte

Version von Indiana Jones: Jäger des verlorenen Schatzes. Es ist natürlich ein bisschen das Zurückholen der eigenen Kindheit, was den Wert einer solchen Blu-ray-Sammlung ausmacht, aber das ist völlig okay.

Fans freuen sich auf viele Stunden Bonusmaterial, vieles davon wurde extra für diese Veröffentlichung produziert. Darunter die sehenswerte Doku vom Set der Produktion von Jäger des verlorenen Schatzes mit unveröffentlichten Szenen sowie ein

**9** hübsches Special zu den Stunts und Spezialeffekten.  
**Christian Gaca**



## LAUFWERKEMUSIK

Ein Kanadier baut allein aus Spaß alte Diskettenlaufwerke zu wohlklingenden Musikinstrumenten um

Der US-Amerikaner Anand Jain aus Coral Springs in Florida ist 23 Jahre alt und studiert Computer Engineering. Allein aus lauter Spaß macht er Musik mit alten Floppylaufwerken.

**Du benutzt alte Floppy-Laufwerke, um Musik zu machen. Meistens Songs aus Games oder Filmen. Wie kommt man auf so eine Idee?**

- Ich sah ein Video, in dem zwei Floppy-Laufwerke den Imperial March aus Star Wars spielen. Danach wollte ich das unbedingt selbst machen. Also habe ich ein bisschen nachgeforscht und was mit drei Laufwerken und einem Arduino-Chip gebaut. Es klang leider nicht sehr gut. Dann stolperte ich über die Lösung von Sammy1Am, habe das dann modifiziert und mein erstes Video gemacht: den Imperial March mit drei Laufwerken. Ganz ehrlich: Ich dachte danach, okay, mehr muss ich nicht machen.

**Hat offensichtlich nicht geklappt. Wie lange dauert es, einen Song zu „komponieren“ auf den Laufwerken?**

- Etwa 24 Stunden, wenn ich mich konzentriere. Die Songs sind MIDI-Dateien, die ich per Hand editiert habe. Es ist wichtig zu verstehen, dass in dem Setup die Songs in serielle Daten-Pakete konvertiert und an einem Mikrocontroller geschickt werden, der dann die Laufwerke manipuliert.

**Bist du eigentlich ein ambitionierter Videospielder?**

- Ich halte mich für einen ziemlich ambitionierten Gamer, aber vielleicht bin ich auch keiner. Ich mag alte Games. Die Metal Gear-Serie, Final Fantasy, Megaman, Front Mission und eine Tonne alter SNES- und PS1- sowie PS2-Games. Jetzt bin ich aber meist ein PC-Gamer mit einem ziemlich anständigen Rechner. Ich mag SC2, Blacklight Retribution, Civilization 5. Ach, ich liebe Videospiele, egal welche.

Mehr über den Künstler findet sich auf [www.youtube.com/MrSolidSnake745](http://www.youtube.com/MrSolidSnake745)

## Laden

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



## Black Mesa

System PC Genre ACTION Spieler 1-16 Preis KOSTENLOS Text GREGOR ASSFALG

Es ist eine Zeitreise zurück in das Jahr 1998. Ich bin dort, wo die Half-Life-Saga ihren Anfang nahm, in Black Mesa. Die Monorail setzt sich in Bewegung. Ich starre durch die Scheiben, sauge begierig jedes Detail in mich hinein. Überall ist Licht, das quirlige Leben überrascht mich. Und Black Mesa hat mich schnell wieder in seinen Bann gezogen. Hinter Black Mesa verbirgt sich eine faszinierende Geschichte. In Kurzform lautet sie folgendermaßen: Ein paar Fans machen sich 2004 daran, das originale Half-Life mit Hilfe von Valves Source-Engine neu aufzulegen. Einfach so, aus Liebe zum Spiel. Über die Jahre wächst das Team, zieht die Aufmerksamkeit von Valve auf sich und verschiebt einen Release-Termin nach dem

8

anderen. Jetzt, acht Jahre später, ist das Spiel fertig. Alles ist hübscher, besser, belebter - eine herrliche Zeitreise. Black Mesa ist ein Remake, klar - aber trotzdem ein komplett neues Erlebnis.



## Hell Yeah: Der Zorn des toten Karnickels

System PC / PS3 / BOX 360 Genre JUMP'N'RUN Spieler 1 Preis 12,99 EURO Text INGO DELINGER

Die Arkedo Studios haben nach drei kleinen Indie-Perlen jetzt mit Segas Hilfe eine enthusiastische 2D-Oldschool-Jump'n'Run-Animationsorgie verwirklicht. Das Karnickel Ash sinnt nach Rache und will 100 Monster töten, die ein unangenehmes Geheimnis kennen. Wenn man bedenkt, dass alle Monster im Laufe des Spiels einen grausamen Comic-Tod erleiden werden, der von einer Art Wario Ware-Minispiel eingeleitet wird und dann in einem bildschirmfüllenden Fatality-Move endet, könnte man glauben, Hell Yeah: Der Zorn des toten Karnickels dürfte gerade in Deutschland so ziemlich jeden Sittenwächter auf den Plan rufen. Aber Arkedos quetschbunte 2D-Hölle ist dann doch mehr Spongebob als Itchy und Scratchy und die finalen Moves von Ash eher ein Äquivalent des Zehn-Tonnen-Amboss, der eine Comic-Figur aus heiterem Himmel erschlägt - nur viel bunter und mit bildschirmfüllenden Animationen. Der klassische 2D-Plattformer verbindet knallhartes Trial & Error-Gameplay mit witzigen Minispielen und liefert eine knallbunte animierte

8

Achterbahnfahrt. Es fühlt sich nach einem echten Sega-Titel aus der Hochphase des ehemaligen Konsolenherstellers an - einfach ein bisschen anders als die anderen und mutig.

# BORDERLANDS 2



„PURES  
VIDEOSPIEL  
CRACK“  
360 LIVE/PS3M

**JETZT ERHÄLTlich!**



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



# EINE URALTE BEDROHUNG ERWACHT



## HALO 4

06.11.12

Der Master Chief ist zurück und muss gegen die größte Bedrohung antreten, der sich die Menschheit jemals gegenüber sah: Eine uralte Macht des Bösen ist erwacht und sinnt auf Rache und Vernichtung. Gestrandet auf einem geheimnisvollen Planeten erleben Sie den Beginn einer neuen Halo Saga – samt faszinierender Alien-Technologie, tödlichen Gegnern, sowie brandneuer Waffen und Fahrzeuge. Entdecken Sie den revolutionären Mehrspielermodus „War Games“ und die in Episoden ablaufenden „Spartan Ops“-Koop-Missionen.

JETZT VORBESTELLEN AUF [XBOX.COM/HALO](http://XBOX.COM/HALO) · [FACEBOOK.COM/HALO4](http://FACEBOOK.COM/HALO4)

© 2012 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Halo, die Halo Logos, das Microsoft Studio Logo, Xbox, Xbox LIVE, die Xbox Logos und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe.

343  
INDUSTRIES™

Microsoft Studios

XBOX  
LIVE

 XBOX 360.

Jump in.