

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | DS | PC | PSP

KOSTENLOS  
MITNEHMEN

August 2011  
Nummer 2

Wir lieben Video- und C

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

# Game reactor

**HARVEYS  
NEUE  
AUGEN**

Edna bricht wieder aus

**PES 2012**

Spannende Steilpässe

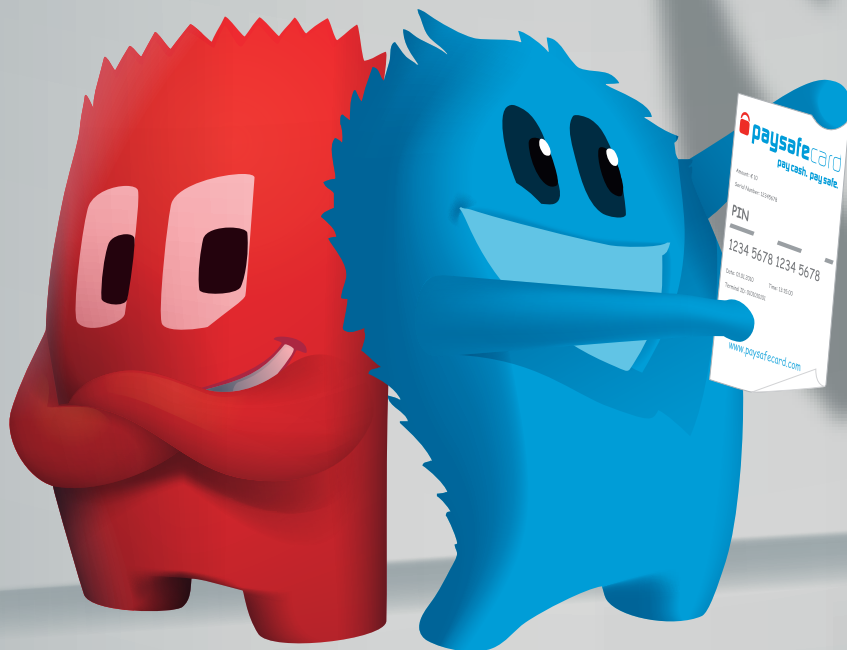
**BATMAN**

Arkham City angespielt

**GEARS  
OF WAR 3**

Endlich auch  
in Deutschland

 **paysafe**card  
pay cash. pay safe.



**Du willst gewinnen? Dann hol dir paysafecard!**

Mit paysafecard bezahlst du bar für deine Online Games – schnell, einfach und sicher. Ohne Konto oder Kreditkarte. Entdecke jetzt Top Games, Gewinnspiele, coole Specials und finde mehr Infos auf [www.paysafecard.com](http://www.paysafecard.com)!



IKARIAM



## MITARBEITER

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



### Martin Eiser

Der 27-Jährige ist seit zwei Jahren bei Gamereactor. Martin hat seinen 3DS immer mit dabei und ist ein Langzeit-Freund von Adventures. Das erklärt auch, wieso er im August nach neuen Augen für einen Plüschhasen suchen wollte.



### Mirco Ruppelt

Der 21-Jährige ist seit einem Jahr freier Autor bei Gamereactor und hat gerade erst wieder die God-of-War-Trilogie ausgekratzt. Außerdem zwingt ihn sein Ehrgeiz, sich auch durch grottige Games zu quälen - vor den Credits kein Ende.



### Petter Mårtensson

Ein Schwede, der viel unterwegs ist, weil er Moderator beim Online-TV GRTV ist. Außerdem steht „erklärter MMORPG-Junkie“ in seinem Pass, mit dem er bereits zahllose virtuelle Welten bereiste.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

# EDITORIAL

Gamereactor Nummer 2 / August 2011



Mein Blog

## Turmbau zu Apple

**Wow. 75.000 Hefte gedruckt - und alle sind weg. Der Erfolg** der ersten Ausgabe hat uns selbst ein bisschen überrascht. Kurz nach Fertigstellung der deutschen Erstausgabe ist noch MediMax als großer Vertriebspartner mit ins Boot gekommen. Gamereactor gibt es dadurch jetzt mittlerweile in fast 600 Auslagestellen in Deutschland und Österreich. Wer es ganz genau wissen will, der Online-Shopfinder ([www.gamereactor.de/shopfinder](http://www.gamereactor.de/shopfinder)) weist bequem den Weg zum nächstgelegenen Händler. Und wenn ein Händler fehlt, einfach Bescheid sagen - unsere Liste freut sich immer auf Zuwachs.

Auf dem Cover der zweiten Ausgabe prangt Marcus Fenix und Gears of War 3 - und damit eine echte Überraschung. Kaum jemand hatte damit gerechnet, dass die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) den Titel für Deutschland freigeben würde. Und dann ist er einfach so am Start, kurz vor dem weltweiten Verkaufsstart. David Moschini hat für uns in Hamburg den kompletten ersten Akt gespielt. Lest selbst, warum an Marcus und seinen Buddies niemand vorbeikommt, der eine Xbox 360 besitzt und Action-Spiele liebt.

Jetzt noch eine eher ernsthafte Frage: Wer da draußen hat eigentlich auch ein so großes Problem mit diesen schlimmen Süchtigmach-Zeitfressern auf Iphone & Co. wie wir hier in der Redaktion? Jüngstes Opfer: Martin war neulich ein paar Tage komplett im Tiny Tower-Universum verschwunden, bis er dann resigniert und richtigerweise eine vernichtende Kritik schrieb. Woraufhin ich das Spiel nochmal angefasst habe und prompt auch drei Tage komplett im Turmbau zu Apple verschleudert habe. Ist das mangelnde Selbstdisziplin? Sind die Spiele einfach so fies gut gemacht? Schreibt uns doch mal einen Leserbrief mit euren Erfahrungen, was euch widerfahren ist mit diesen Spielen und ob sie an der Spielzeit nagen, die man mit Konsole und/oder am PC verbringt.

Ach ja, eins noch: Das ziemlich interessante Action-Rollenspiel Deus Ex: Human Revolution hätten wir sehr gerne im Heft gehabt und es hätte theoretisch auch klappen können, aber es gab da einige Umstände, die das leider verhindert haben. Schade drum, aber so ist das eben manchmal. Ab dem 23. August kann man unsere wie immer ehrliche Meinung zu dem Eidos-Game dann eben auf Gamereactor.de online lesen.

Also, spielt schön - wir machen das auch. Jeden Tag. Weil wir es lieben!

**Christian Gaca, Chefredakteur**

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

#### Autoren

Ingo Delinger / Jonas Elfving / Kalle Max Hofmann / Petter Hegevall / Michael Hoss / Bengt Lemne / Rasmus Lund-Hansen / Jonas Mäki / Petter Mårtensson / Gillen McAllister / David Moschini / Carsten Odgaard / Christofer Olsson / Erik Nilsson Ranta / Olaf Reimann / Tim Rittmann / Mirco Ruppelt / Lee West / Volker Zepperitz

**Kontakt** Gamereactor Deutschland  
Rosenthaler Straße 49, 10178 Berlin,  
030/200952803, info@gamereactor.de  
**Internet** www.gamereactor.de  
**Auflage** 75.000 Exemplare  
**Erscheinungsweise** Zehn Ausgaben im Jahr  
**Druck** StiboGraphics, Dänemark  
**Vertrieb** Pan Nordic Logistics  
**Papier** My Brite Matt, 70g  
**Anzeigen** Nicolas Pothmann, 0177/5552703,  
nicolas.pothmann@gamereactor.de  
**Marketingleitung** Morten Reichel,  
+45/45887600, morten@gamereactor.dk

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

#### Über uns:

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

#### Alterskennzeichnungen:

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

#### Gamereactor im Internet:

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

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



BRÜDER BIS ZUM LETZTEN KAMPF.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN FEIND.

BRÜDER BIS ZUR LETZTEN STUNDE.

BRÜDER BIS ZUR LETZTEN KUGEL.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN ATEMZUG.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN HOFFNUNG.



# BRÜDER BIS ZUM ENDE

JETZT VORBESTELLEN UND AB 20. SEPTEMBER MITKÄMPFEN

## GEARS OF WAR 3



XBOX  
LIVE

[gearsofwar.com](http://gearsofwar.com)  
[facebook.com/gearsofwar](https://facebook.com/gearsofwar)

Microsoft Studios



XBOX 360.

Jump in.



Da guckt der Harry den großen alten Mann an und fragt sich, was der für wirres Zeug erzählt.

## Schranke aus Geld

Was ich mal loswerden wollte... warum macht Ubisoft eigentlich jetzt auch so einen Unfug wie EA und THQ und wollen Gebraucht Käufer wie mich extra zahlen lassen? Uplay Passport ist eine Schranke aus Geld, ein Service, wie sie es ganz harmlos nennen, durch den Spieler Zugang zu Bonusinhalten und exklusiven Angeboten erhalten und der Online-Mehrspieler ermöglicht, wie zu lesen ist. Oder anders gesagt: Als Käufer von gebrauchten Games zahle ich zehn Euro extra, wenn ich online spielen will. So ein Mist, solche Zwangsdownloads nerven doch. Wollt' ich nur mal sagen.

**/Dirk Heinzer**

*Das meint Gamereactor: Klar, wir können diesen Ärger verstehen. Aber man muss sehen, dass die Entwickler und Publisher einfach nur dem kapitalistischen Instinkt folgen, mit ihren teuer produzierten Games möglichst viel Geld verdienen zu wollen. Ob diese Strategie am Ende aufgeht? Keine Ahnung. Das liegt bei den Spielern, die gebrauchte Games kaufen. Und das sind ja nicht wenige...*

## Rosa-Knutschkugel-Front

Liebes Gamereactor-Team, boah... was war ich verzückt und erstaunt zugleich, als ich auf haptisches Material von Gamereactor stieß. Ein Magazin, vollgestopft mit Infos und Themen, das zudem noch sehr präsent im Elektrofachmarkt ausliegt. Perfekt! Erstmals herzlichen Glückwunsch zur Geburt und ein großen Dank dafür, dass es kostenfrei ist. Das führte wohl auch dazu, dass das Magazin innerhalb kürzester Zeit hier beim Empire in Hamburg bereits vergriffen war. Entfacht wurde meine Leidenschaft für Videodaddel im Alter von 11 Jahren, als ich meinen persönlichen Videospieldarsteller Kirby auf dem Gameboy kennenlernte. Das Dreamland mit seinen Glitzer-Sternen und illustren Gegnern sorgte für schlaflose Nächte bei mir. Für schlaflose Nächte meiner Eltern sorgte allerdings ICH, als Kirby auch auf dem NES tobte und ich dieses Spiel unbedingt haben wollte. Tja, ich wurde älter und die schönen Erinnerungen verblassten. Aber wo ich so dran denke, was gibt's eigentlich neues von der Rosa-Knutschkugel-Front? Ist das Dreamland noch sicher?

**/Ronny Nelson**

*Das meint Gamereactor: Sicher ist das sicher. Das neue Kirby Wii kommt Ende 2011. Haben wir schon kurz angespielt, ist wirklich ein*

*hübsches Vier-Spieler-Koop-Teil. Und jeder darf Kirby spielen. Also vier Kirbys auf einmal auf dem Bildschirm - nur rosa sind sie dann wohl nicht alle gleichzeitig. Was die Frage aufwirft, welche Farbe Kirby eigentlich noch haben darf?*

## Sprache verschlagen

Hey Gamereactor! Ich hätte nicht gedacht, dass ich echt noch mal ein Gaming-Magazin auf Papier in die Hand nehmen würde - aber Euer Heft hat mich eines Besseren belehrt! Eure Kritiken sind ehrlich, die Aufmachung ist schick, und das Ganze dann gratis... Glückwunsch, da will man ja nicht nein sagen! Vor allem auch zu den die großzügigen Bildstrecken. Bei dem 3D-Display-Test haben mir dann die Preise ein bisschen die Sprache verschlagen. Gab's da nichts in der Preisklasse für Normalsterbliche? Und ich würde mich in Zukunft über ein Inhaltsverzeichnis zumindest für die Spielkritiken freuen. Würde lästiges Blättern ersparen. Denkt mal drüber nach. Ansonsten Daumen hoch, freue mich auf hoffentlich regelmäßige Ausgaben!

**/Thorsten Helmich**

*Das meint Gamereactor: Danke für das Lob. Der 3D-Test, ja das ist so eine Sache, wir haben natürlich versucht, für alle Geldbeutel etwas zu zeigen, aber eine gewisse Qualität sollten die Geräte schon haben. Zu billige Fernseher sind qualitativ einfach nicht gut genug, um sie guten Gewissens jemandem empfehlen zu können. Und die teuren, nun ja, man soll ja auch noch träumen dürfen, von riesigen Leinwänden und epischen Displays...*

## POST FÜR DIE LESER

### Foto machen und ein Game gewinnen



Wer dieses schöne Magazin in seinem Lieblingsgeschäft gefunden hat, der kann schon bald ein Gewinner sein. Genauer gesagt, drei Menschen können das, denn wir verschenken drei Versionen von Harveys neue Augen (unbedingt die Kritik hinten im Heft lesen!) an jene Leser, die drei Sache machen: Ein Foto von sich mit dieser Gamereactor-Ausgabe hier machen, unsere Facebook-Freunde werden (Facebook.com/Gamereactor) und dort das Foto auf die Pinnwand kleben.

**/Christian**

### Schmerzensgeld für Harry Potter?

Hat jemand von euch Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2 gespielt? Vielleicht sogar vorher noch Teil 1? Nicht? Gut! Dann ist schon eine Menge richtig gelaufen! Ihr habt die Finger von diesem Lizenzquatsch gelassen und euch lieber mit echten Videospielen befasst. Ich fasse es jedenfalls immer und immer und immer wieder nicht, dass solche Games veröffentlicht werden dürfen - hoffentlich wenigstens nicht mit gutem Gewissen. Eigentlich müsste man als Videospieldjournalist von der Krankenversicherung ein bisschen Schmerzensgeld dafür bekommen, solche Spiele anzutesten. Denn sie schaden einerseits wirklich der geistigen Gesundheit, vor allem aber rauben sie einem die Zeit, tolle Werke wie Bastion oder From Dust zu genießen. Die kosten zudem nur einen Bruchteil des Potter-Vollpreises, sind dafür aber echte Videospiele. Es ist sinnlos, Lizenzspiele komplett abschaffen zu wollen, klar. Aber über sie ärgern darf man sich ja wohl noch...

**/Christian**

## LESERIN DES MONATS

Nach einem nicht wirklich nachvollziehbaren Prinzip ausgewählt...

Wie heißt du? Ramona Zwimpfer Wie alt bist du? 29 Dein Username auf Gamereactor.de? HarunaMai Lieblingsspiel? Borderlands, Demon's Souls und Call of Duty, weil ich im Clan [+0+]Division Zer0 in der Playstation-Liga spiele. Deine Meinung über Gamereactor? Aktuell, interessant, frisch und amüsant.



### Diablo III

System: PC Publisher: Blizzard Termin: Unbekannt

Vor drei Jahren hat Blizzard einen Nachfolger für den Rollenspiel-Hit Diablo II angekündigt. Inzwischen wissen wir von den Klassen, der Oberfläche und neuen Features wie dem Auktionshaus, in dem wir mit echtem Geld handeln dürfen. Trotzdem werden wir seit Jahren nur tröpfchenweise mit Informationen versorgt. Und die eine wirklich wichtige Frage wird konsequent mit der gleichen Antwort versehen: Wann erscheint Diablo III? When it's done.

# GAMESCOM 2011

Mitte August wird Köln zur weltweit beachteten Videospiele-Metropole. Wir zeigen die Highlights!

Es ist wieder soweit. Die Gamescom, Europas wichtigste Spielemesse, präsentiert die großen Titel für das Weihnachtsgeschäft und wagt auch einen Blick in die Zukunft. Im letzten Jahr etwa wurde der erste Trailer von Resistance 3 gezeigt und 2009 wurde Fable III in Köln enthüllt.

Mehr als 500 Aussteller werden in diesem Jahr erwartet, die auf 120.000 Quadratmetern Fläche ihre Höhepunkte präsentieren. Die Messe ist damit so groß wie nie zuvor.

Microsoft reist unter anderem mit Halo: Combat Evolved Anniversary und neuen Kinect-Spielen an. Sony kontert mit Resistance 3 und Nachschub für Move. Der Besuch am Stand lohnt aber auch wegen des PSP-Nachfolgers Playstation Vita. Nintendo wiederum konzentriert sich auf den 3DS. Spielbar ist unter anderem

das neue Mario Kart und für die Wii gibt es Neues von Kirby. Die für das kommende Jahr angekündigte Wii U bleibt der Messe leider fern.

Aber auch die Dritthersteller trumpfen auf. An der Shooter-Front kämpfen beispielsweise hitverdächtige Titel wie Call of Duty: Modern Warfare 3 und Battlefield 3. Im Duell stehen außerdem die Fußballsimulationen FIFA 12 und Pro Evolution Soccer 2012. Und das Schöne ist, die Gamescom lässt uns selbst ausprobieren und entscheiden, wer der Bessere ist.

Und welche Neuheiten gibt es noch? Ubisoft zeigt Assassin's Creed: Revelations und THQ reitet mit Darksiders II los. Take 2 überrascht die Messe mit Borderlands 2. Und Blizzard lässt uns erstmals Dota 2 und Starcraft II: Heart of the Swarm spielen. Und das ist natürlich nicht alles.



# DIE NEUN HEISSESTEN GAMES FÜR ALLE SYSTEME



## Battlefield 3

System: PC/ PS3 / X360 Publisher: EA Termin: 27. Oktober 2011

Electronic Arts fährt schwere Geschütze gegen die Call of Duty-Konkurrenz auf. Und dabei will Entwickler DICE sich eigentlich abgrenzen - etwa durch den Multiplayer. Uns ist es egal, wir profitieren von der gesteigerten Qualität.



## Anno 2070

System: PC Publisher: Ubisoft Termin: Q4 2011

Bisher war die Anno-Serie in der Vergangenheit angesiedelt, jetzt wagt Related Design den Sprung in die Zukunft. Trotzdem soll es sich wie ein echtes Anno anfühlen. Es gibt Inseln und wir dürfen weiter mit Produktionsgütern handeln.



## Call of Duty: Modern Warfare 3

System: PC / PS3 / X360 Publisher: Activision Termin: 8. November 2011

Drei Entwickler arbeiten an dem Shooter, um uns die Qualität abzuliefern, die wir von der Serie erwarten. Die Kampagne spielen wir aus der Sicht verschiedener Personen und für den Multiplayer will man mit kostenpflichtigem Elite-Dienst punkten.



## Legend of Zelda: Skyward Sword

System: Wii Publisher: Nintendo Termin: Q4 2011

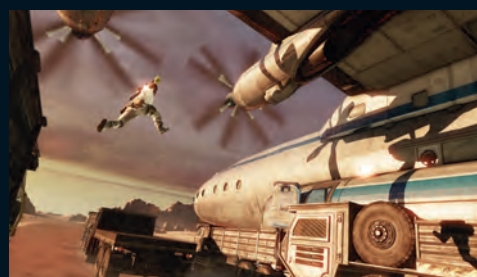
Im Weihnachtsgeschäft kommen Wii-Besitzer an einem Spiel einfach nicht vorbei: The Legend of Zelda: Skyward Sword ist ein sicherer Hit. Es wird vermutlich das letzte wirklich wichtige Spiel für die Konsole. Allein schon deshalb ist es ein Muss.



## Sonic: Generations

System: PS3 / X360 / 3DS Publisher: Sega Termin: Q4 2011

Zum 20. Geburtstag schenkt Sega seinem Maskottchen einen glanzvollen Auftritt der besten Momente. In Sonic: Generations treffen sich der klassische 2D-Sonic und die moderne Version, um gemeinsam um die Wette zu laufen. Das wird ein Fest!



## Uncharted 3: Drake's Deception

System: PS3 Publisher: Sony Termin: 1. November 2011

Nathan Drake wagt sich für seinen dritten Auftritt in die Wüste und sucht die versunkene Stadt Urbar. Uncharted 3 soll noch bombastischer, noch schöner werden. Es ist definitiv der größte Höhepunkt für die Playstation 3 in diesem Jahr.



## Gears of War 3

System: X360 Publisher: Microsoft Termin: 20. September 2011

Erstmals erscheint ein Teil der Serie auch in Deutschland. Es ist das schönste Gears of War bislang und laut Epic Games das Ende des Machbaren mit der cremigen Xbox 360-Grafik. Mächtig zünden soll der Kracher auch mit dem Multiplayer.



## Super Mario 3D Land

System: 3DS Publisher: Nintendo Termin: Q4 2011

Mit Super Mario 3D Land will Nintendo zu den Wurzeln von Mario zurück - ein pures Jump'n'Run soll es werden. Diese Dosis hätten wir eigentlich gern schon zum 3DS-Start einkassiert, aber so versüßt er uns das Weihnachtstfest.



## Rage

System: PC / PS3 / X360 Publisher: Bethesda Termin: 7. Oktober 2011

Rage wird ein ziemlich hübsches Action-Game - das steht außer Frage. In Deutschland kommt es nun sogar ungeschnitten. Neben toller Optik erwartet uns ein nonlinearer Spielablauf, der mit seiner Variabilität an Borderlands und Bioshock erinnert.

## VIER FAVORITEN VOM BOSS

Chefredakteur Christian Gaca freut sich auf diese Burner - nicht alle sind auf dem Showfloor zu sehen



## Bioshock Infinite

System: PS3 / X360 Publisher: 2K Termin: 2012

Will ich unbedingt spielen! Das Beste ist, alle andere dürfen auch. 2K hat nämlich die spielbare E3-Demo am Stand, in Halle 6.1, Stand A11/ B10!



## Forza Motorsport 4

System: X360 Publisher: Microsoft Termin: 14.10.2011

Wie schick kann ein Rennspiel eigentlich sein? Forza 4 beantwortete die Frage eindrucklich - in Köln will ich endlich auch selbst Runden drehen.



## Goldeneye 007: Reloaded

System: PS3 / X360 Publisher: Activision Termin: Q4 2011

Eine moderne James Bond-Erfahrung mit realistischen Umgebungen und HD-Grafik, die in 60 Frames pro Sekunde läuft. Ich bin dabei.



## Borderlands 2

System: PC / PS3 / X360 Publisher: 2K Termin: 2012

<3. Ich liebe Borderlands. Hinter verschlossenen Türen gib't den Nachfolger zu sehen. Schreib' ich schnell drüber, ist mir ein inneres Bedürfnis.

# PINKELPAUSE 2.0

Toiletten in Videospielen haben eine lange Geschichte. Die Archäologen von Gamereactor arbeiten intensiv daran, sie lückenlos aufzuarbeiten und stellen auch heute fünf stille Orte vor.

B O N U S L E V E L



Manchmal sind die Klos gepflegt, aber nicht in F.E.A.R. 3, wie auch? Alma ist schwanger und ziemlich nervös, sieht man doch. Bleibt noch die Frage, warum da zwei Klopapierabroller nebeneinander hängen?



**Batman: Arkham Asylum**  
Dunkler Stuhlgang

Wer sich schon immer gefragt hat, wie dunkel das Klo und der Stuhlgang einer menschlichen Fledermaus sind, hat nun endlich eine sachlich korrekte Antwort: sehr dunkel. Und mit der anschließenden Pflege der sanitären Einrichtungen hat es Bruce Wayne auch nicht so, der Saukopf.



**Red Dead Redemption**  
It burns like a ring of fire

Im Wilden Westen geht man mit der Fackel kacken. Tolle Wortkonstruktion, und außerdem sorgt das warme Licht für eine gemütliche Atmosphäre. Vielleicht ist das auch nur das größte Streichholz ever, das den Geruch vertreiben soll, wenn es in die Schüssel plumpst.



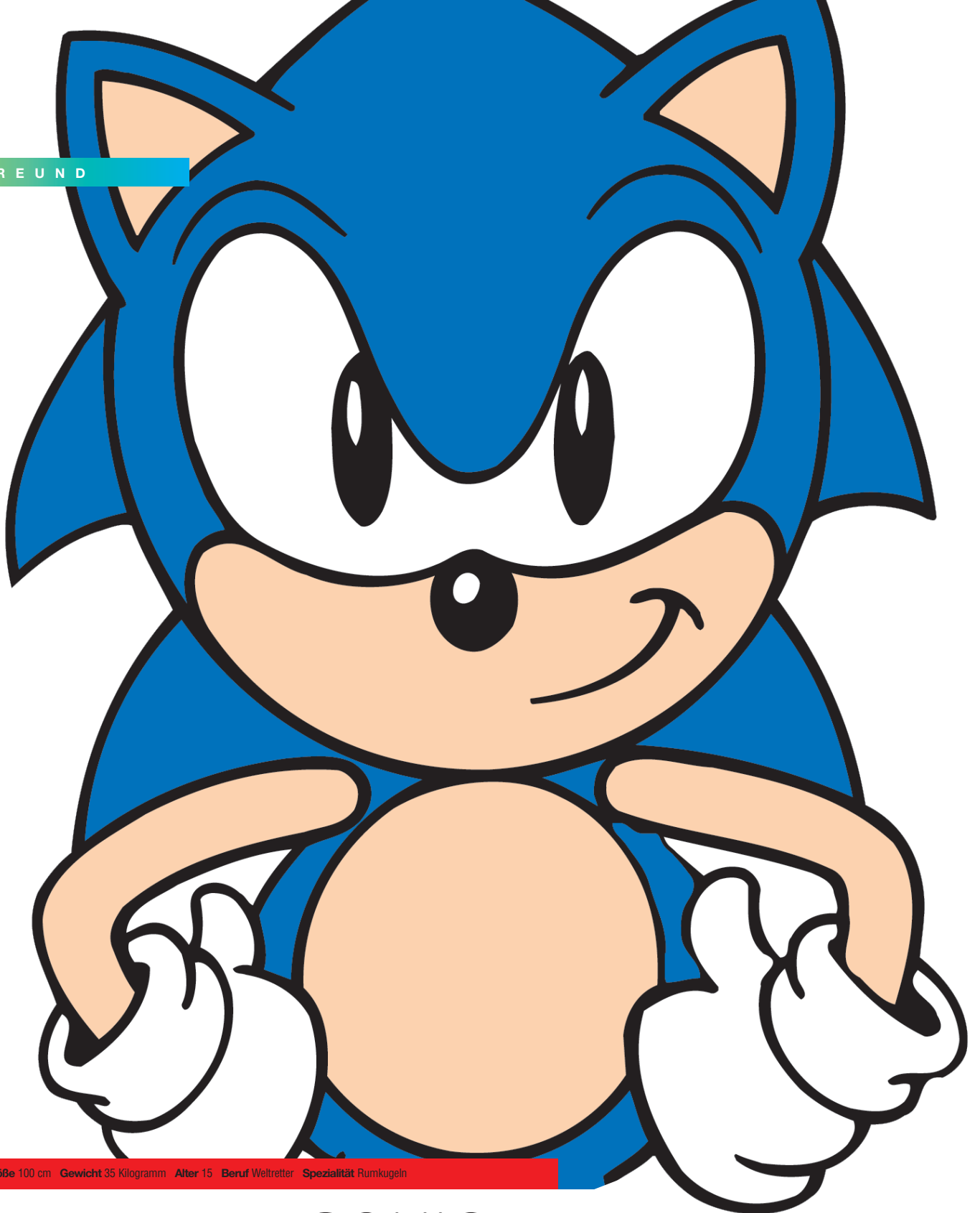
**Heavy Rain**  
Gewagte Tapete, saubere Schüssel

Keine Ahnung, warum sich Ethan Mars nicht hinsetzen will. Eigentlich sieht die Schüssel doch einladend aus: sauber, ein paar Zeitschriften und sogar Klopapier gibt's. Vielleicht sucht er aber auch nur Hinweise auf den Mörder im Muster der ziemlich gewagten Tapete?



**Uncharted 2: Among Thieves**  
Bodenlose Frechheit

Manche Dinge gehen einfach schief. Eigentlich wollte Nathan Drake nur mal kurz und ganz in Ruhe auf den Thron - und dann das. Verschwindet einfach der komplette Boden im Nichts. Da kriegt der Begriff Fallrohr plötzlich eine ganz neue Bedeutung.



Größe 100 cm Gewicht 35 Kilogramm Alter 15 Beruf Weltretter Spezialität Rummeln

## SONIC

**Sonic the Hedgehog ist der wohl bekannteste Igel der Welt** - und feierte unlängst einen runden Geburtstag

Es hat ein paar Tage, Wochen, ja Monate gedauert, bis ich überhaupt begriffen habe, dass Sonic ein Igel ist. Früher war mein English noch mies und ich froh zu wissen, was ein Dog oder eine Cat waren. Aber ein Hedgehog? Und sowieso, ich war eher ein Nintendo-Super-Mario-Jugendlicher. Schuld daran war nur das fehlende Mega Drive oder Master System in meinem Zimmer. Sonic gab's nur bei Freunden.

Rein faktisch betrachtet liegt mir das Kerlchen vor allem emotional allerdings ein gutes Stück näher als der rundliche Klempner. Sonic ist rebellisch, unangepasst und schlagfertig, seit seiner „Geburt“ am 23.

Juni 1991, als das erste Sonic the Hedgehog erschien. Er will keine Prinzessin retten, sondern gleich die ganze Welt vor Dr. Eggman beschützen. Sonic wurde ganz bewusst von Sega gezeugt, um Super Mario Konkurrenz zu machen. Er sollte ein echtes Maskottchen werden und jene Aufgabe vollenden, der ein Junge namens Alex Kidd nicht gewachsen war. Seine Schöpfer Yuji Naka und Naoto Oshima hatten Sonic als fünfzehnjährigen Igel konzipiert. Damit wäre er also heute faktisch 35 Jahre alt wäre. Allerdings unterstrich Sega-Producer Takashi Iizuka neulich im Interview mit uns, dass Sonic nicht erwachsen werden kann und immer noch gleich alt ist.

Der flinke Igel, der bevorzugt in Überschallgeschwindigkeit rennt oder rumkugelt, hat die Rolle jedenfalls mit Bravour gemeistert. Über 80 Millionen weltweit verkaufte Spiele tragen seinen Namen. Durchgesetzt als Maskottchen hat sich Sonic übrigens gegen ein Gürteltier (wie hieß das noch gleich in english, hmm, muss ich nachschlagen, aha: Armadillo), einen Hund und einen Hasen.

**Christian Gaca**





# GEARS OF WAR 3

## AUSFLUG IN DIE KAMPAGNE

David Moschini hat **den ersten Akt** von Microsofts wichtigstem Action-Shooter überhaupt gespielt.

Genre ACTION Entwickler EPIC GAMES Publisher MICROSOFT Termin 20. SEPTEMBER 2011 Spieler 1-10



## WIE EIN BRUTALES VIDEOSPIEL MIT MEHR STORY PUNKTEN WILL

### ❶ VIER FREUNDE

Die Kampagne können wir mit bis zu drei Freunden absolvieren - und sogar stets dabei die Waffen tauschen.

### ❷ WAFFENKUNDE

Bei den Waffen gibt es einige Neuzugänge, zum Beispiel den Retro-Lancer, mit dem wir Gegner aufspießen können oder die abgesägte Schrotflinte.

### ❸ EFFEKTRICH

Die Effekte von Explosionen oder das fiese, schleimige Auseinanderplatzen der Gegner sind immer ein Hingucker. Und allgemein gilt: Das Game sieht wirklich unheimlich gut aus.

**Gears of War 3 erscheint in Deutschland.** Eine gute Nachricht, eigentlich. Viele Fans aber witterten bereits jede Menge Kürzungen in Sachen Gewalt und allem anderen, was Spaß macht. Aber: Das Game erscheint komplett ungekürzt. Damit das Thema gleich vom Tisch ist.

Um Marcus Fenix herum liegt alles in Trümmern, die Sicht ist neblig. Er und seine Truppe werden auf dem Vorhof eines Anwesens angegriffen und neben ihm steht sein Vater, der hier eigentlich nichts verloren hat. Fenix kann sich nicht um ihn, sondern muss sich erst um die Gegner kümmern. Nachdem er jeden einzelnen vernichtet hat, dreht er sich um und sieht, wie sein Vater begraben wird - von herabstürzenden Trümmern. Der theatralische Schrei folgt umgehend. Dann wacht Fenix auf.

Es ist eine dieser Cutscenes, wie es sie in Gears of War 3 zuhauf gibt. Es ist spürbar, dass die Entwickler hier einen ganz großen Fokus auf die

Charaktere und deren Gedankenwelt legen. Sehr beeindruckend für eine Reihe, die eigentlich für kompromisslose Action bekannt ist. Cliff Bleszinski, der Design Director, zieht sogar den Vergleich zwischen sich und Fenix. Cliff hat im Alter von 15 Jahren seinen Vater verloren. Möglicherweise wird hier sogar eine Menge Persönliches verarbeitet. Hoffentlich findet das überhaupt Beachtung.

Das Fantastische an Gears of War 3 ist, dass es trotz des schlichten Aufbaus nie langweilig wird. Im Grunde macht die Einsatztruppe eine Gegnerwelle nach der anderen platt und zieht dann weiter, um das Spiel zu wiederholen. Dass das so gut funktioniert, ist in erster Linie der tollen Präsentation und dem Drumherum zu verdanken. Die

Charaktere reden unheimlich viel miteinander, machen lockere Sprüche und die vielen kurzen Zwischensequenzen treiben die Handlung voran.

In der zweiten Hälfte des gespielten Abschnitts beispielsweise schlüpfen wir in die Rolle des Soldaten Cole, Spitzname „Cole Train“. Der Sportler kehrt an seine ehemalige Wirkungsstätte zurück, das Thrashball-Stadion. Allein das Gefühl, plötzlich einen anderen Charakter zu übernehmen, wirkt sich positiv auf die Wahrnehmung des Spiels aus.

In Sachen Gameplay ist alles beim Alten geblieben. In den Schlachten spielt die A-Taste die entscheidende Rolle. Mit ihr gehen wir in Deckung und springen zur nächsten. Noch immer gehen wir bei zu viel Schaden zu Boden und müssen auf die Hilfe der Teamkameraden hoffen. Bei den Waffen gibt's Neuzugänge wie den

### HORDE 2.0

Im neuen Multiplayer-Auflevel-Wahnsinn ist nun neben Ballern auch Planung und Taktik gefragt, denn wir müssen unsere Basis mit diversen Tower-Verteidigungselementen vor Gegnern beschützen.



Retro-Lance oder die abgesägte Schrotflinte, die aus kurzer Distanz gleich mehrere Feinde komplett pulverisiert. Neu ist, dass wir Waffen mit unseren Kameraden tauschen können.

Ein Gameplay-Element, das es so nirgendwo gibt, ist der Active Reload - im Grunde ein Mini-Spiel beim Munitionswechsel. Bei jedem Nachladen erscheint unter der Waffenanzeige ein Balken und ein wandernder Zeiger. Auf Höhe der Markierung muss die Nachladetaste wiederholt gedrückt werden. Wer die Markierung erwischt, freut sich über durchschlagskräftigere Munition im Gewehr. Wer sie verpasst, macht seine Waffe für einige Augenblicke unbrauchbar. Spätestens im Multiplayer ist dieses Feature unverzichtbar.

Neu dabei ist der Silverback, ein kleiner, aber dafür ziemlich mächtiger Mech, den wir ab und an finden. Im gehenden Modus ballert der Silverback mit einem Maschinengewehr, dessen Feuerkraft nur durch die eigene Überhitzung begrenzt wird. Auf Tastendruck wird er zu einem Geschützturm und feuert mit Raketen auf die Feinde. Und die Stampfattacke des Silverbacks wird kaum ein Gegner überleben. Leider waren gerade die Gefechte mit

dem Silverback manchmal etwas unübersichtlich. Einerseits, weil die wuseligen Locust zu unseren Füßen praktisch aus dem Sichtfeld verschwinden. Andererseits, weil uns gerade beim Zielen der dicke Arm des Mechs die Sicht versperre. Das waren allerdings stets nur wenige Sekunden in langen, ansonsten tadellosen Phasen.

Neu ist, dass wir den Koop-Modus nun mit bis zu drei Kameraden bestreiten können. An den Spielmechaniken ändert sich dabei rein gar nichts, da es jedes Feature wie das Tauschen von Waffen bereits im Solomodus gibt. Nur ist eben hier die Spannung deutlich größer, wenn man darauf hofft, von einem seiner Mitstreiter gerettet zu werden oder wir uns zu einem Freund durchkämpfen und hoffen, dass dieser derweil nicht verblutet. Im Großen und Ganzen macht Gears of War 3 einen weniger brutalen Eindruck als der Vorgänger. Zumindest war das in den spielbaren Levels der Preview-Version der Fall. Das lag in erster Linie daran, dass es dort gegen die weniger menschlich wirkenden Locust-Typen ging und ihre Einzelteile nicht in einem so großen Maße herumlagen. Am fiesesten sahen noch die eigenen Tode aus. Blut gab es auf der gegnerischen Seite nicht zu sehen, jedenfalls kein rotes. Dafür wurde es schleimig.

## LOCUST KILLEN IM SILVERBACK, DEM MÄCHTIGEN RAKETEN-MECH

In den gespielten Levels schossen regelmäßig riesige Tentakel aus dem Boden, aus denen viele neue Gegner schlüpfen. Einige waren mit Waffen ausgerüstet, andere fuchtelten mit ihren riesigen Auswüchsen um sich. Andere warfen mit tödlichen Schleimgranaten. Und sie alle haben eins gemeinsam: Sie platzen nach dem Sterben und verteilen ihr gelb-leuchtendes Inneres in der Umgebung. Das sieht zwar harmlos aus, die Effekte aber sind ein Hingucker. Wie das gesamte Game. Gears of War 3 will seine Fans nicht mit 101 neuen Features überzeugen, sondern versucht beeindruckend eine richtige Geschichte zu erzählen und einem durch brutale Gewalt bekannten Shooter etwas mehr Ernsthaftigkeit zu verpassen.

David Moschini



## SCHIPPE DRAUF GELEGT

Executive Producer Rod Fergusson über Gewalt, Achterbahnfahrten und Monster

**Jetzt, wo Gears of War 3 offiziell in Deutschland rauskommt, fragen sich viele Fans, ob das Spiel weniger brutal ist als seine Vorgänger?**

- Nein, das ist nicht der Fall. Wir haben sogar noch die Zahl der Finishing Moves erhöht. Jede Waffe im Spiel hat ja einen solchen Finisher und die hauen alle schon wirklich rein. Sogar noch mehr als in Teil 1 und Teil 2. Im Grunde haben wir sogar noch eine Schippe drauf gelegt.

**Wie wichtig ist überhaupt Gewalt in Videospielen?**

- Ich denke, für viele Spieler ist es einfach ein wichtiger Teil beim Erlebnis eines Spiels. Unser Ziel war es immer, einen Mittelweg zu finden. Einerseits wollten wir nicht zu realistisch sein, andererseits sollte das Ganze auch Spaß machen. Als wir die Kettensäge am Gewehr entwarfen, führten wir viele Diskussionen darüber, wie es aussehen sollte, jemanden damit zu erledigen. Und da gab es viele Vorschläge, die einfach grausam, aber nicht lustig gewesen wären. Wir wollten ja nicht, dass die Leute von dem Anblick angeekelt sind, sondern dabei lachen.

**Was ist der wichtigste Aspekt eines Actionspiels?**

- Das richtige Tempo und die Story sind am wichtigsten. Wenn man ein Actiongame spielt, dann sollte es sich wie eine Achterbahnfahrt anfühlen. Wenn das Spiel die ganze Zeit nur rasant ist, dann wird es ermüdend und es kann nicht mehr richtig auf den Spieler wirken. Und wenn es zu langsam ist, wird es natürlich schnell langweilig. Es muss also wie bei einer Achterbahn ein ständiges Auf und Ab, ein ständiger Wechsel zwischen den spannenden und den ruhigen Momenten sein. So behält der Spieler die Lust daran, das Game immer weiterzuspielen.

**Ohne Story wäre Gears of War also ungenießbar?**

- Eine Story hilft dabei, einen Kontext zu erschaffen. Sie liefert den Grund, das zu tun, was du tust. Wenn du einfach losziehst, um irgendetwas abzuschließen, ohne jeglichen Grund dazu, dann hat das Ganze auch kein Ziel. Der erste Teil von Gears of War war in Sachen Story eher ein Leichtgewicht, wir haben aber immer versucht, dem Ganzen genug Hintergrund zu geben, damit die Handlungen auch einen Sinn erfüllen.

**Was spielt Rod Fergusson eigentlich privat?**

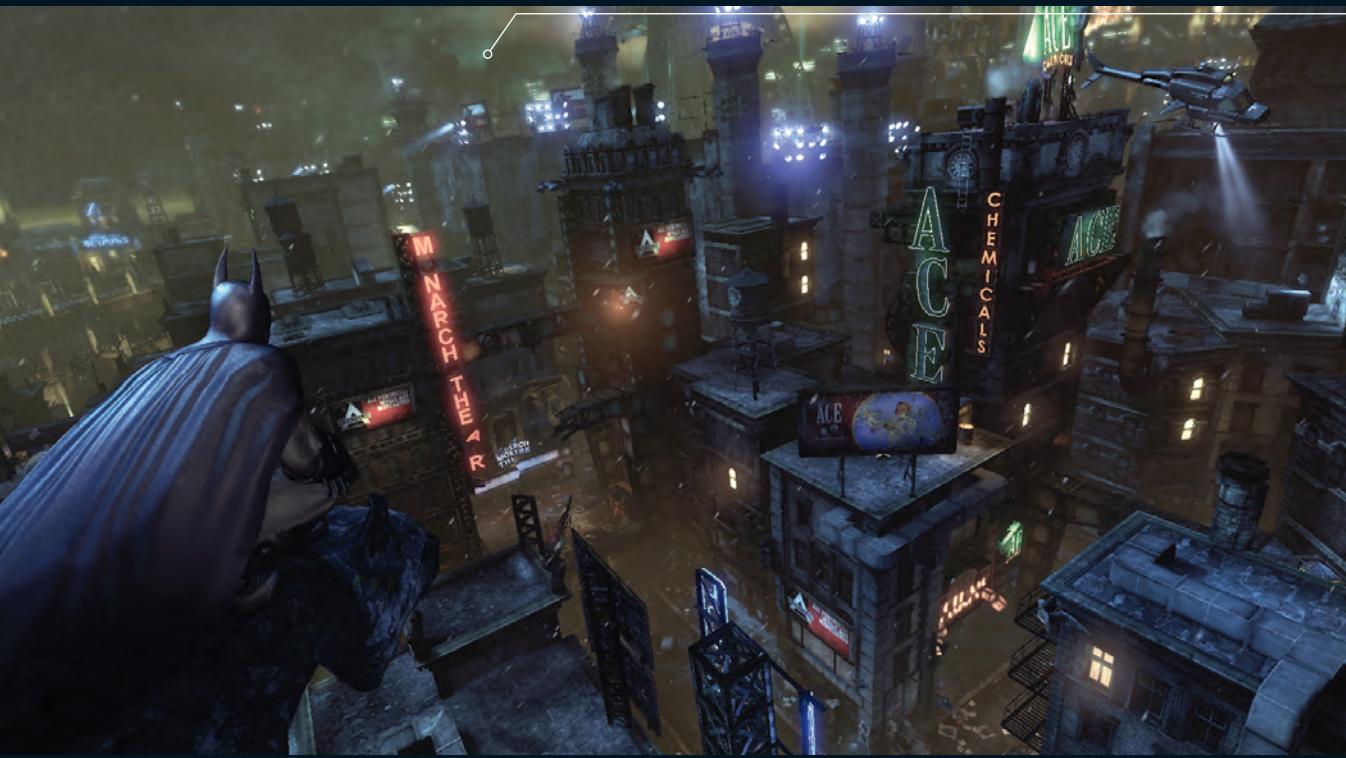
- Alles mögliche. Ich bin ein großer Fan von Rollenspielen, bin aber in letzter Zeit kaum dazu gekommen, überhaupt etwas zu spielen. Bei mir zu Hause wartet mittlerweile ein Stapel Games, die ich noch spielen will. Zuletzt habe ich Mass Effect 2 durchgespielt. Dragon Age hab' ich ebenfalls durch. Natürlich schaue ich mir aus Interesse regelmäßig auch andere Shooter an.

**Wie ist es eigentlich, mit Cliff Bleszinski zu arbeiten?**

- Cliff ist großartig. Es gibt zwei verschiedene Versionen von ihm. Auf der einen Seite den Showman, den Menschen, der unsere Firma repräsentiert und sich viel unterhält. Auf der anderen Seite ist da der Mensch bei uns im Büro, der extrem talentiert ist in dem, was er tut. Er ist ein wirklich toller Kollege und wir zwei arbeiten sehr gut zusammen. Er schaut eher aus der Design-Perspektive und ich eben eher als Produzent.

**Wenn jetzt plötzlich ein Monster vor dir erscheinen würde, was würdest du tun?**

- Ganz ehrlich: Ich würde wegrennen und schreien wie ein Mädchen.



**TOP OF THE WORLD**  
Ein guter Platz, um im Gleitflug das nächste Missionsziel anzusteuern - die Spielwelt ist übrigens knapp fünfmal größer als im Vorgänger.

**BANE IST INSANE**  
Ein südamerikanischer Abenteurer und Terrorist ist er - und er hat Batman bereits einmal das Rückgrat gebrochen. Schuld ist das experimentelle Steroid Venom, das durch seinen Venen strömen muss...



**VISION EINER FLEDERMAUS**  
Die Detective-Vision war schon im Vorgänger erste Wahl, um die gefährlichsten Feinde aus der sichereren Deckung heraus auszumachen und das weitere Vorgehen strategisch zu planen.

21. OKTOBER 2011

## Batman: Arkham City

System **PC / PS3 / Wii U / Xbox 360** Entwickler **Rocksteady Studios**  
Publisher **Warner Bros. Interactive** Genre **Action**

**DER ÜBERRASCHUNGSHIT UND KRITIKERLIEBLING 2009** hieß Batman: Arkham Asylum - und war dazu sogar kommerziell erfolgreich. Eine echte Bürde für den Nachfolger Batman: Arkham City, den wir exklusiv bei einer knappen Stunde „begleitetem“ Spielen auf großer Kinoleinwand erleben durften. Und es sieht ganz so aus, als

würde Batman: Arkham City die hohen Erwartungen erfüllen. Die Entwickler von Rocksteady sind dem erfolgreichen Spielprinzip treu geblieben, haben aber viele kleine und große Neuerungen eingebaut.

Die wichtigste ist die Größe. Arkham City ist ein mit hohen Mauern abgesperrter Bereich von Gotham City. Eine Art stark bewachtes Gefängnis also, zu dem Arkham Asylum und Blackgate zusammengelegt wurden. Die Spielwelt ist knapp fünfmal größer als im Vorgänger. Darum wurde Batman auch ein neues Cape spendiert, mit dem er größere Distanzen bewältigen kann. Durch die neue Mechanik ist es möglich, von Dach zu Dach zu

fliegen oder sich mit Hilfe des Greifhakens in die Luft zu katapultieren und weiter zu segeln. Das bekannte Kampf- und Combo-System wurde mit neuen Countern und Finishing-Moves verbessert und spielt sich noch spektakulärer. Dazu wurde der Einsatz der diversen Gadgets im Kampf noch vereinfacht und die Zahl der Gegner bei den Kämpfen spürbar erhöht.

Die Grafik raubt einem schlicht den Atem - und auch das Setting stimmt: Überall Missionen, Hubschrauber kreisen über der Stadt und in den Straßen patrouilliert der Mob. Es gibt reichlich Riddler-Trophäen zu sammeln, auch diese Nebenmissionen sind erheblich verbessert.



**PINGUIN MIT DURCHBLICK**  
Dem Oberschurken mit Cockney-Akzent sieht man seine Vergangenheit an. Statt des bekannten Monokels trägt er im Auge einen Flaschenboden. Die Flasche ist ein Überbleibsel einer Kneipenschlägerei vergangener Tage - und diese Detailverliebtheit sieht man dem Spiel an fast jeder Ecke an.



**ALS KATZE UNTERWEGS**  
Catwoman ist als separater, spielbarer Charakter dabei. Aber die geheimnisvolle Dame ist nur für knapp zehn Prozent der Story verantwortlich - und verfolgt sowieso eine eigene Agenda.

Beobachtet Batman zum Beispiel bestimmte Gegnergruppen, besteht die Möglichkeit, dass er einen Riddler-Informanten ausmacht. Im Kampf gegen diese Gruppe muss man dann versuchen, genau diesen Informanten als letzten Gegner auszu-schalten, um in einen mit tödlichen Hindernissen und Rätseln gespickten Raum zu kommen. Dort sind die Bat-Gadgets gefragt. Der ferngesteuerte Baterang etwa muss elektrifiziert werden, um Türen zu öffnen. Auch die Detective Vision

## Noch spektakulärer als der Vorgänger

aus dem Vorgänger wurde verändert. Zusätzlich gibt es bei bestimmten Szenarien einen Investigations-Modus, in dem nach Beweisen und Spuren gesucht werden kann. Neben Schurken wie Joker, Riddler und Penguin taucht in Arkham City auch Catwoman auf - und sie ist frei spielbar. Die flinke Katzenfrau spielt sich zwar prinzipiell betrachtet ziemlich ähnlich, hat aber andere Gadgets, ist deutlich beweglicher und hat einen völlig anderen Kampfstil als der dunkle Ritter. Sie ist mit Peitsche und Krallen eher im Parkour-Stil unterwegs. Die Wege von Catwoman und Batman überschneiden

sich immer wieder im Verlauf der Story, aber sie verfolgt konsequent eher eigene Interessen bei ihren Raubzügen. Die Abschnitte mit Catwoman machen knapp zehn Prozent der Story aus.

Die Entwickler von Rocksteady haben Batman: Arkham City wirklich mit sehr viel Liebe zum Detail und zum Batman-Universum gestaltet. Es ist die bewährte Formel, klar, aber die ist in allen Belangen kräftig verbessert worden. Die Grafik sieht einfach spektakulär aus und die Kämpfe sind wieder toll in Szene gesetzt. Alles fühlt sich an wie ein echter Blockbuster.

**Ingo Delinger**



2012



**VIKTORIANISCHE ÜBERWACHUNG**  
Komische Maschine und absurde Überwachungssysteme erzeugen eine surrealistische viktorianische Welt, in der die Gegner gerne auch mal im Fluganzug unterwegs sind.



**INDUSTRIALISIERUNG PER WALFANG**  
Whalepunk statt Steampunk, das ist ein bisschen das Motto der Art Direction - denn riesige Walfänger trieben die Industrialisierung voran.

## Dishonored

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

**WAS PASSIERT, WENN WIR HALF-LIFE MIT** Deus Ex: Human Revolution kreuzen und dann Wale zum Dreh- und Angelpunkt der Industrialisierung ernennen? Keine Ahnung, aber Arkane Studios bauen daraus Dishonored. Es wird eines der wenigen Spiele sein, bei denen alles bis ins kleinste Detail durchgestaltet wurde. Nichts basiert auf Fotos oder Vorlagen, alles ist von Grund auf selbstgemacht. Das Resultat ist eine neue, seltsame Welt mit ihren eigenen, unverwechselbaren Merkmalen.

Dishonored spielt in Dunwall und wurde auf der Grundlage von London aus dem Jahr 1666 aufgebaut, aber sämtlicher Wahrzeichen beraubt. Dazu kommt eine

Ästhetik der angrenzenden Jahrhunderte: die Not der Seuchen, übernatürliche Elemente und eine ganz eigene Interpretation der industriellen Revolution. Das retro-futuristische Dunwall ist voller merkwürdiger Maschinen, die auch zum eigenen Vorteil nutzbar sind, wenn wir den entsprechenden Bauplan finden. Die zentrale Idee ist, dass die Ära der Industrialisierung durch riesige Walfangschiffe vorangetrieben wurde. Die Wale wurden für ihr Öl getötet und dieser besondere biologische Rohstoff verschafft der Stadt während der Revolution ihren grausamen Schimmer. Whalepunk statt Steampunk.

Die Hauptfigur des Spiels ist ein Attentäter. Der Kerl wurde allerdings ausgestoßen, nachdem er für den Mord an seiner ehemaligen Arbeitgeberin verantwortlich gemacht wurde. Die spielerische Freiheit wird in den Mittelpunkt der Erfahrung gerückt. Unser Charakter hat alle notwendigen Werkzeuge mit dabei, um eine größere Gruppe von Gegnern aus dem sicheren Schatten heraus anzugreifen. Aber dank übernatürlicher Fähigkeiten wie

dem Anhalten der Zeit und der Telekinese ist er auch bestens für eine direktere Konfrontation angepasst. Außerdem sind wir dazu in der Lage, alle technischen Gerätschaften in der Stadt zu manipulieren. Das Spiel soll der Idee folgen, dass es keinen richtigen Weg gibt.

Ein Beispiel für einen solchen kreativen Ansatz ist eine Kombination aus der Fähigkeit, die Zeit anzuhalten und jener Kraft, über andere Charaktere die Kontrolle zu erlangen. Wir warten ab, bis eine Wache mit ihrer Waffe feuert und frieren die Zeit ein. Dann übernehmen wir die Kontrolle über den Gegner und platzieren ihn direkt in der Flugbahn der Kugel, kurz bevor sie einschlägt. Genauso scheint Studiogründer Raphaël Colantonio von der Vorstellung fasziniert zu sein, Sprengstoff an unschuldige Ratten zu binden und diese in die nächste Gruppe voller Feinde zu jagen. Ein offizielles Veröffentlichungsdatum gibt es für Dishonored noch nicht und darauf angesprochen wollte uns Raphaël Colantonio auch keine Antwort geben.

## Vorschau



## Resistance 3

System PS3 Entwickler Insomniac Games  
Publisher Sony Genre Action

**DIE WELT IST IMMER NOCH IN DER** Hand des Chimera-Virus, seit 1908. Fast 50 Jahre später sind die USA am Boden und wir mittendrin im Chaos. Erstaunlicherweise sieht die Grafik vom dritten Teil anders aus als beim Vorgänger. Es gibt einen subtilen Cel-Shading-Effekt, der das Spiel wie einen Real-Comic wirken lässt. Das Gameplay indes ist kaum verändert, war ja auch im Prinzip tadellos. Das Ballern bringt Spaß und man freut sich, nach und nach die zwölf Slots des Auswahlmenüs mit Knarren zu füllen. Die Story wird linear nach vorne getrieben, durch ebenso lineare Level - was schnell zeigt, dass hier keine offene Welt wartet. Ein konventioneller Multiplayer fehlt nicht, maximal 16 Spieler dürfen sich in fünf Modi auf Karten kloppen, die das Szenario aus der Story geschickt imitieren und verlängern.

Christian Gaca



### MANNSCHAFTSKAMERADEN

Fingerfertige Spieler dürfen jetzt wahlweise mit dem rechten Analogstick einen anderen Spieler sogar vollständig steuern. Eine Funktion, die es in FIFA 04 bereits gab. Das Feature an sich ist nicht schlecht, irgendwie sogar begrüßenswert. Es ist dennoch unglaublich schwierig, sich ernsthaft auf zwei Spieler gleichzeitig zu konzentrieren. Es bleibt zu bezweifeln, ob es ernsthaft Verwendung finden wird.

### LIGA TOTAL

Zumindest in Spanien gilt das, denn dort sind alle Teams der ersten Liga vollständig lizenziert. Aus Deutschland wird, so wie es aussieht, nur der FC Bayern München dabei sein.

29. September 2011



## PES 2012

System Multiplattform Entwickler Konami  
Publisher Konami Genre Sport

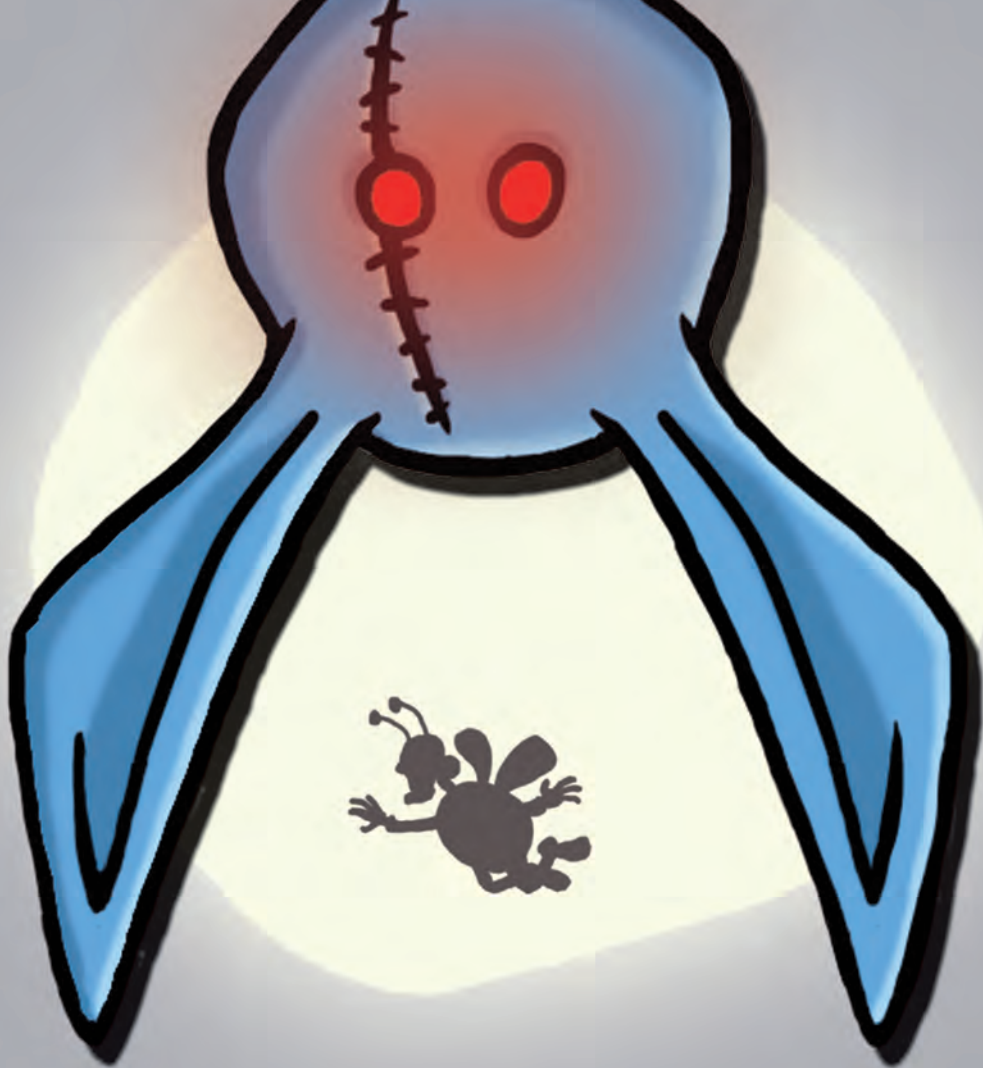
**DER VORGÄNGER WAR EIN SEHR GUTES** Spiel und zudem der große Umbruch in der Reihe. Doch was kommt nach der Revolution? Konami gibt sich in dieser Hinsicht bescheiden. Das Ergebnis könnte am Ende nichts geringeres werden als das beste Pro Evolution

Soccer der aktuellen Konsolengeneration. Mal schauen. Schon das Menü deutet an, dass sich im Vergleich zum Vorjahr nicht viel verändert hat. Aufmachung und Aufbau sind praktisch identisch zu Pro Evolution Soccer 2011. Die Mannschaftsauswahl wurde um ein Rating ergänzt, dass das angezeigte Team in Kategorien wie Offensive, Defensive oder Physis mit Noten von A bis D bewertet.

Die ersten zwei Sekunden in der Partie erinnern prompt daran, die Spielgeschwindigkeit etwas hoch zu schrauben. Auf dem Standardwert wirkt das Spiel doch zu lahm. Die darauf folgenden Sekunden machen einen sehr guten Eindruck. Dabei hat sich im Vergleich zum

Vorjahr nicht wirklich viel getan. Trotzdem fühlt sich alles deutlich besser an. Die simplen Dribblings versprühen immer noch einen Hauch Arcade-Feeling und vor allem die Pässe gehen unheimlich gut von der Hand. Es steuert sich flüssig und fühlt sich, sofern man das überhaupt sagen kann, natürlich an.

Das macht sich immer dann bemerkbar, wenn echte Maßarbeit nötig ist. Speziell beim Steilpass und dessen gelupfter Variante macht sich die präzise Steuerung bezahlt. Um es auf den Punkt zu bringen: Pro Evolution Soccer 2012 spielt sich einfach großartig. Selbst wer andere Spiele als den Vorgänger gewohnt ist, findet sehr



Allerster Güte"



Ersteindruck: sehr gut



Ersteindruck: sehr gut



Ersteindruck: Ausgezeichnet



Ersteindruck: sehr gut



Ersteindruck: Sehr gut

PC DVD-ROM Daedalic Entertainment präsentiert



Da gibt's nicht viel zu sagen.  
Die Fortsetzung von Edna Bricht Aus.

Ab 26. August im Handel.

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



© 2011 Daedalic Entertainment GmbH und rondomeia Marketing & Vertriebs GmbH. Harveys Neue Augen, das Harveys-Neue-Augen-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb der rondomeia Marketing & Vertriebs GmbH.





2011

# Legend of Zelda: Skyward Sword

System **Wii** Entwickler Nintendo Publisher Nintendo  
Genre Action

**DAS ERSTE MAL EINE NEUES ZELDA** zu spielen, das ist immer etwas Besonderes. Es fühlt sich an wie bei einer neuen Freundin, von der man glaubt, sie trotzdem schon ewig zu kennen. Die ersten Manöver mit der Wiimote zeigen, dass alles wieder präsent ist. Die Neuerungen fügen sich prima ein, etwa der fliegende Käfer, den es gleich am Anfang gibt. Wir schießen den kleinen Kerl wie einen Pfeil in die Luft und steuern ihn dann wie eine militärische Drohne. Hier macht sich die feine Wii Motion Plus-Steuerung bemerkbar. Aber Zelda ist und bleibt im Kern ein Action-Adventure. Auch hier macht sich Wii Motion Plus schnell bemerkbar, denn die Schwertbewegungen werden erstaunlich akkurat übertragen.

**Christian Gaca**



schnell ins Spiel. Es ist sofort spürbar, dass auf ein ausgewogenes Gameplay besonders großer Wert gelegt wurde. Zudem kann auf fünf Stufen eingestellt werden, wie stark uns das Spiel beim Passen unterstützt.

Was schnell ins Auge springt, sind außergewöhnlich gute Animationen. Ob beim Dribbeln, beim Schießen oder im Zweikampf - in praktisch jeder Spielsituation machen sich die realistischen Bewegungen bemerkbar. Insbesondere scheinen die virtuellen Kicker deutlich mehr Bewegungsabläufe zu beherrschen, als es je der Fall war. Das sorgt für einen völlig neuen Grad der Authentizität. Zudem bereichern sie das Gameplay.

In der Defensive fällt auf, dass die Tackling-Taste noch machtloser wirkt als im Vorgänger. Es benötigt schon eine ganze Menge an Timing, um dem Gegner gekonnt den Ball abzunehmen. Nervig: Mit der Tackling-Taste

## Völlig neuer Grad der Authentizität

verursachte Fouls werden nach wie vor im Strafraum nicht gepfiffen. Die Spieler werden, den neuen Animationen sei Dank, teilweise umgerannt und ihnen regelrecht die Beine weggezogen. Das sind ohne Diskussion

Regelwidrigkeiten, die das Spiel einfach ignoriert. Sollten die Entwickler dies außer Acht lassen, dann sehe ich für Pro Evolution Soccer 2012 schwarz.

Von der „Aktiven KI“, die den virtuellen Kickern mehr Verständnis für die Spielsituation und für sich öffnende Räume verleihen soll, ist gerade in Offensivsituationen (noch) kaum etwas zu spüren. Was aber auffällt, ist ein extrem kluges Defensivverhalten. Versucht ein Angreifer sich für einen Pass freizulaufen, bleiben die Verteidiger förmlich an ihm kleben. Das bedeutet: Mehr Spannung, denn eingeübte Angriffsmethoden fallen flach.

**David Moschini**

## Vorschau



7. September 2011

## Resistance 3

System PS3 Entwickler Insomniac Games  
Publisher Sony Genre Action

**DIE WELT IST IMMER NOCH IN DER** Hand des Chimera-Virus, seit 1908. Fast 50 Jahre später sind die USA am Boden und wir mittendrin im Chaos. Erstaunlicherweise sieht die Grafik vom dritten Teil anders aus als beim Vorgänger. Es gibt einen subtilen Cel-Shading-Effekt, der das Spiel wie einen Real-Comic wirken lässt. Das Gameplay indes ist kaum verändert, war ja auch im Prinzip tadellos. Das Ballern bringt Spaß und man freut sich, nach und nach die zwölf Slots des Auswahlmenüs mit Knarren zu füllen. Die Story wird linear nach vorne getrieben, durch ebenso lineare Level - was schnell zeigt, dass hier keine offene Welt wartet. Ein konventioneller Multiplayer fehlt nicht, maximal 16 Spieler dürfen sich in fünf Modi auf Karten kloppen, die das Szenario aus der Story geschickt imitieren und verlängern.

Christian Gaca



### MANNSCHAFTSKAMERADEN

Fingerfertige Spieler dürfen jetzt wahlweise mit dem rechten Analogstick einen anderen Spieler sogar vollständig steuern. Eine Funktion, die es in FIFA 04 bereits gab. Das Feature an sich ist nicht schlecht, irgendwie sogar begrüßenswert. Es ist dennoch unglaublich schwierig, sich ernsthaft auf zwei Spieler gleichzeitig zu konzentrieren. Es bleibt zu bezweifeln, ob es ernsthaft Verwendung finden wird.

### LIGA TOTAL

Zumindest in Spanien gilt das, denn dort sind alle Teams der ersten Liga vollständig lizenziert. Aus Deutschland wird, so wie es aussieht, nur der FC Bayern München dabei sein.

29. September 2011



## PES 2012

System Multiplattform Entwickler Konami  
Publisher Konami Genre Sport

**DER VORGÄNGER WAR EIN SEHR GUTES** Spiel und zudem der große Umbruch in der Reihe. Doch was kommt nach der Revolution? Konami gibt sich in dieser Hinsicht bescheiden. Das Ergebnis könnte am Ende nichts geringeres werden als das beste Pro Evolution

Soccer der aktuellen Konsolengeneration. Mal schauen. Schon das Menü deutet an, dass sich im Vergleich zum Vorjahr nicht viel verändert hat. Aufmachung und Aufbau sind praktisch identisch zu Pro Evolution Soccer 2011. Die Mannschaftsauswahl wurde um ein Rating ergänzt, dass das angezeigte Team in Kategorien wie Offensive, Defensive oder Physis mit Noten von A bis D bewertet.

Die ersten zwei Sekunden in der Partie erinnern prompt daran, die Spielgeschwindigkeit etwas hoch zu schrauben. Auf dem Standardwert wirkt das Spiel doch zu lahm. Die darauf folgenden Sekunden machen einen sehr guten Eindruck. Dabei hat sich im Vergleich zum

Vorjahr nicht wirklich viel getan. Trotzdem fühlt sich alles deutlich besser an. Die simplen Dribblings versprühen immer noch einen Hauch Arcade-Feeling und vor allem die Pässe gehen unheimlich gut von der Hand. Es steuert sich flüssig und fühlt sich, sofern man das überhaupt sagen kann, natürlich an.

Das macht sich immer dann bemerkbar, wenn echte Maßarbeit nötig ist. Speziell beim Steilpass und dessen gelupfter Variante macht sich die präzise Steuerung bezahlt. Um es auf den Punkt zu bringen: Pro Evolution Soccer 2012 spielt sich einfach großartig. Selbst wer andere Spiele als den Vorgänger gewohnt ist, findet sehr



## Starcraft II: Heart of the Swarm

System **PC** Genre Strategie Termin 2012

Blizzard verrät uns endlich Details über die Erweiterung von Starcraft II. Diesmal spielen wir die Zerg und versuchen, in der Rolle der wohlbekannten Kerrigan erneut die Kontrolle über den Schwarm zu erlangen. Evolution ist dafür entscheidend und wir können zum Beispiel drei statt nur zwei Zerglinge schlüpfen lassen.



## God of War: Origins Collection

System **PS3** Genre Action Termin September

Auf der E3 gab es zwar kein neues God of War zu sehen, aber Sony hatte trotzdem eine kleine Kratos-Überraschung im Gepäck. Die beiden PSP-Spiele Chains of Olympus und Ghost of Sparta kommen im Doppelpack auf die Playstation 3 mit HD-Grafik und 3D-Unterstützung. Frische Schlachtplatte, für alle ohne Handheld.



## Awesomenauts

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin 6. September

Awesomenauts ist actionreiches Multiplayer-Strategiespiel in Comic-Optik. Ziel des Spiels ist es, Geschütze zu überwinden und die gegnerische Basis zu stürmen und zu zerstören. Der quirilige Shooter lebt von seinen verrückten Charakteren, die sich Dank ihrer unterschiedlichen Fähigkeiten alle komplett anders spielen.



## Torchlight II

System **PC / Mac** Genre Rollenspiel Termin Oktober

Torchlight war eines der besten Diablo-Kopien, die wir je gespielt haben und daher können wir es den Entwicklern verzeihen, dass die Fortsetzung etwas spät dran ist. Statt im Sommer, erscheint Torchlight II im Oktober und wir müssen uns noch etwas gedulden. Dann aber geht es wieder auf Monsterjagd im Koop-Modus.



## Aliens: Colonial Marines

System **PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U** Genre Action Termin 2012

Aliens: Colonial Marines ließ lange auf sich warten, aber nach dem starken E3-Auftritt wissen wir, dass es sich lohnt, den Titel im Auge zu behalten. Wir kehren zum Planeten LV-426 zurück, der aus den Aliens-Filmen bekannt ist und untersuchen als Marine-Soldat, was mit Ripley und der Besatzung vom Schiff USS Sulaco passiert ist.



## Xcom

System **PC / PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin März 2012

Xcom ist die Neuauflage der klassischen Geschichte vom Kampf der Menschheit gegen einen unbekanntem Feind, bei der die Spieler direkt in die Schuhe eines FBI-Agenten schlüpfen, um die böse Bedrohung zu analysieren und zu bezwingen. Die Egoperspektive soll uns Hochspannung liefern, verspricht Publisher 2K.



## SSX

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin Januar 2012

Wer war nicht skeptisch, als SSX angekündigt wurde? Doch das ist völlig unnötig. Trotz der etwas rauen Präsentation gibt es eine Menge abgedrehter Snowboard-Action mit irren Sprüngen, wie wir sie bereits aus dem Vorgänger kennen. Und auf der Gamescom will EA dann endlich über den spannenden Online-Part reden.



## Dance Central 2

System **Xbox 360** Genre Musik Termin 2011

Das beste Tanzspiel für Kinect muss selbstverständlich einen Nachfolger bekommen. Zu den Neuerungen von Dance Central 2 gehört ein Zwei-Spieler-Modus, in dem wir zusammen oder gegeneinander tanzen können. Der Übungsmodus wurde verbessert und außerdem können alle Songs aus dem Erstling importiert werden.



## Ninja Gaiden III

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin 2012

Es wird ein wahres Blutfest, wenn Ryu wieder die Klinge zückt. Die ersten Bilder zeigen, dass noch mehr von der roten Flüssigkeit über den Bildschirm spritzt als bisher - die USK wird sich freuen. Außerdem sollen uns ein Multiplayer für bis zu acht Spieler und der gewohnt hohe Schwierigkeitsgrad von Ninja Gaiden III überzeugen.



## Kirby Wii

System **Wii** Genre Action Termin Q4 2011

Kirby kommt zurück in einem sehr hübschen Koop-Jump'n'Run für bis zu vier Spieler. Und hat Freunde dabei wie Meta Knight, Waddle Dee oder König Nickerchen. Kirby verwandelt sich per Item in ein mächtiges Bällchen, das Flammen spucken, Laserstrahlen schießen oder riesige Schwerter schwingen kann. Bringt richtig Spaß!



## Asura's Wrath

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin 2012

Die Jungs von CyberConnect2 haben mit ihren Naruto-Spielen gezeigt, dass sie aus einem Anime ein ziemlich gutes Videospiel zaubern können. Mit Asura's Wrath probieren sie sich an etwas Eigenem, aber dem typischen Spielgefühl bleiben sie treu - quasi ein neues Ninja Storm, nur mit einem richtig coolen Helden.



## Tekken Tag Tournament 2

System **PS3** Genre Kampfspiel Termin 2012

Es ist mehr als ein Jahrzehnt her, dass sich die Tekken-Truppe paarweise miteinander gekloppt hat. In Tekken Tag Tournament 2 finden sie wieder zusammen. Mit dabei sind zahlreiche Lieblinge, eine neue Engine und so genannte Stage Gimmicks, mit denen wir zum Beispiel den Gegner durch eine Wand schlagen können.



2011

# Legend of Zelda: Skyward Sword

System **Wii** Entwickler Nintendo Publisher Nintendo  
Genre Action

**DAS ERSTE MAL EINE NEUES ZELDA** zu spielen, das ist immer etwas Besonderes. Es fühlt sich an wie bei einer neuen Freundin, von der man glaubt, sie trotzdem schon ewig zu kennen. Die ersten Manöver mit der Wiimote zeigen, dass alles wieder präsent ist. Die Neuerungen fügen sich prima ein, etwa der fliegende Käfer, den es gleich am Anfang gibt. Wir schießen den kleinen Kerl wie einen Pfeil in die Luft und steuern ihn dann wie eine militärische Drohne. Hier macht sich die feine Wii Motion Plus-Steuerung bemerkbar. Aber Zelda ist und bleibt im Kern ein Action-Adventure. Auch hier macht sich Wii Motion Plus schnell bemerkbar, denn die Schwertbewegungen werden erstaunlich akkurat übertragen.

**Christian Gaca**



schnell ins Spiel. Es ist sofort spürbar, dass auf ein ausgewogenes Gameplay besonders großer Wert gelegt wurde. Zudem kann auf fünf Stufen eingestellt werden, wie stark uns das Spiel beim Passen unterstützt.

Was schnell ins Auge springt, sind außergewöhnlich gute Animationen. Ob beim Dribbeln, beim Schießen oder im Zweikampf - in praktisch jeder Spielsituation machen sich die realistischen Bewegungen bemerkbar. Insbesondere scheinen die virtuellen Kicker deutlich mehr Bewegungsabläufe zu beherrschen, als es je der Fall war. Das sorgt für einen völlig neuen Grad der Authentizität. Zudem bereichern sie das Gameplay.

In der Defensive fällt auf, dass die Tackling-Taste noch machtloser wirkt als im Vorgänger. Es benötigt schon eine ganze Menge an Timing, um dem Gegner gekonnt den Ball abzunehmen. Nervig: Mit der Tackling-Taste

## Völlig neuer Grad der Authentizität

verursachte Fouls werden nach wie vor im Strafraum nicht gepfiffen. Die Spieler werden, den neuen Animationen sei Dank, teilweise umgerannt und ihnen regelrecht die Beine weggezogen. Das sind ohne Diskussion

Regelwidrigkeiten, die das Spiel einfach ignoriert. Sollten die Entwickler dies außer Acht lassen, dann sehe ich für Pro Evolution Soccer 2012 schwarz.

Von der „Aktiven KI“, die den virtuellen Kickern mehr Verständnis für die Spielsituation und für sich öffnende Räume verleihen soll, ist gerade in Offensivsituationen (noch) kaum etwas zu spüren. Was aber auffällt, ist ein extrem kluges Defensivverhalten. Versucht ein Angreifer sich für einen Pass freizulaufen, bleiben die Verteidiger förmlich an ihm kleben. Das bedeutet: Mehr Spannung, denn eingeübte Angriffsmethoden fallen flach.

**David Moschini**



## Starcraft II: Heart of the Swarm

System **PC** Genre Strategie Termin 2012

Blizzard verrät uns endlich Details über die Erweiterung von Starcraft II. Diesmal spielen wir die Zerg und versuchen, in der Rolle der wohlbekannten Kerrigan erneut die Kontrolle über den Schwarm zu erlangen. Evolution ist dafür entscheidend und wir können zum Beispiel drei statt nur zwei Zerglinge schlüpfen lassen.



## God of War: Origins Collection

System **PS3** Genre Action Termin September

Auf der E3 gab es zwar kein neues God of War zu sehen, aber Sony hatte trotzdem eine kleine Kratos-Überraschung im Gepäck. Die beiden PSP-Spiele Chains of Olympus und Ghost of Sparta kommen im Doppelpack auf die Playstation 3 mit HD-Grafik und 3D-Unterstützung. Frische Schlachtplatte, für alle ohne Handheld.



## Awesomenauts

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin 6. September

Awesomenauts ist actionreiches Multiplayer-Strategiespiel in Comic-Optik. Ziel des Spiels ist es, Geschütze zu überwinden und die gegnerische Basis zu stürmen und zu zerstören. Der quirilige Shooter lebt von seinen verrückten Charakteren, die sich Dank ihrer unterschiedlichen Fähigkeiten alle komplett anders spielen.



## Torchlight II

System **PC / Mac** Genre Rollenspiel Termin Oktober

Torchlight war eines der besten Diablo-Kopien, die wir je gespielt haben und daher können wir es den Entwicklern verzeihen, dass die Fortsetzung etwas spät dran ist. Statt im Sommer, erscheint Torchlight II im Oktober und wir müssen uns noch etwas gedulden. Dann aber geht es wieder auf Monsterjagd im Koop-Modus.



## Aliens: Colonial Marines

System **PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U** Genre Action Termin 2012

Aliens: Colonial Marines ließ lange auf sich warten, aber nach dem starken E3-Auftritt wissen wir, dass es sich lohnt, den Titel im Auge zu behalten. Wir kehren zum Planeten LV-426 zurück, der aus den Aliens-Filmen bekannt ist und untersuchen als Marine-Soldat, was mit Ripley und der Besatzung vom Schiff USS Sulaco passiert ist.



## Xcom

System **PC / PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin März 2012

Xcom ist die Neuauflage der klassischen Geschichte vom Kampf der Menschheit gegen einen unbekanntem Feind, bei der die Spieler direkt in die Schuhe eines FBI-Agenten schlüpfen, um die böse Bedrohung zu analysieren und zu bezwingen. Die Egoperspektive soll uns Hochspannung liefern, verspricht Publisher 2K.



## SSX

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin Januar 2012

Wer war nicht skeptisch, als SSX angekündigt wurde? Doch das ist völlig unnötig. Trotz der etwas rauen Präsentation gibt es eine Menge abgedrehter Snowboard-Action mit irren Sprüngen, wie wir sie bereits aus dem Vorgänger kennen. Und auf der Gamescom will EA dann endlich über den spannenden Online-Part reden.



## Dance Central 2

System **Xbox 360** Genre Musik Termin 2011

Das beste Tanzspiel für Kinect muss selbstverständlich einen Nachfolger bekommen. Zu den Neuerungen von Dance Central 2 gehört ein Zwei-Spieler-Modus, in dem wir zusammen oder gegeneinander tanzen können. Der Übungsmodus wurde verbessert und außerdem können alle Songs aus dem Erstling importiert werden.



## Ninja Gaiden III

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin 2012

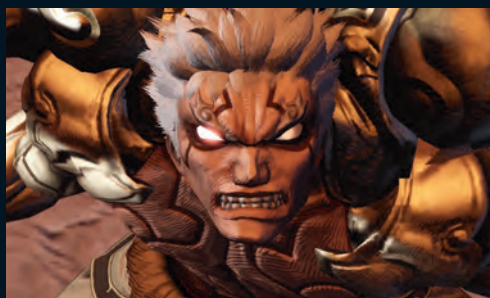
Es wird ein wahres Blutfest, wenn Ryu wieder die Klinge zückt. Die ersten Bilder zeigen, dass noch mehr von der roten Flüssigkeit über den Bildschirm spritzt als bisher - die USK wird sich freuen. Außerdem sollen uns ein Multiplayer für bis zu acht Spieler und der gewohnt hohe Schwierigkeitsgrad von Ninja Gaiden III überzeugen.



## Kirby Wii

System **Wii** Genre Action Termin Q4 2011

Kirby kommt zurück in einem sehr hübschen Koop-Jump'n'Run für bis zu vier Spieler. Und hat Freunde dabei wie Meta Knight, Waddle Dee oder König Nickerchen. Kirby verwandelt sich per Item in ein mächtiges Bällchen, das Flammen spucken, Laserstrahlen schießen oder riesige Schwerter schwingen kann. Bringt richtig Spaß!



## Asura's Wrath

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin 2012

Die Jungs von CyberConnect2 haben mit ihren Naruto-Spielen gezeigt, dass sie aus einem Anime ein ziemlich gutes Videospiel zaubern können. Mit Asura's Wrath probieren sie sich an etwas Eigenem, aber dem typischen Spielgefühl bleiben sie treu - quasi ein neues Ninja Storm, nur mit einem richtig coolen Helden.



## Tekken Tag Tournament 2

System **PS3** Genre Kampfspiel Termin 2012

Es ist mehr als ein Jahrzehnt her, dass sich die Tekken-Truppe paarweise miteinander gekloppt hat. In Tekken Tag Tournament 2 finden sie wieder zusammen. Mit dabei sind zahlreiche Lieblinge, eine neue Engine und so genannte Stage Gimmicks, mit denen wir zum Beispiel den Gegner durch eine Wand schlagen können.

# GAMEREACTOR.DE JETZT AUCH FÜR PC

Das ändert alles. Andauernd.



## Gamereactor.de

Gamereactor ist nicht nur ein fantastisches Videospiel-Magazin, sondern informiert auch täglich mit den aktuellsten Neuigkeiten, Vorschauen und Kritiken im Internet über Video- und Computerspiele. Werde Teil der Community, diskutiere und tausche dich aus. Natürlich kostenlos, aber niemals umsonst.

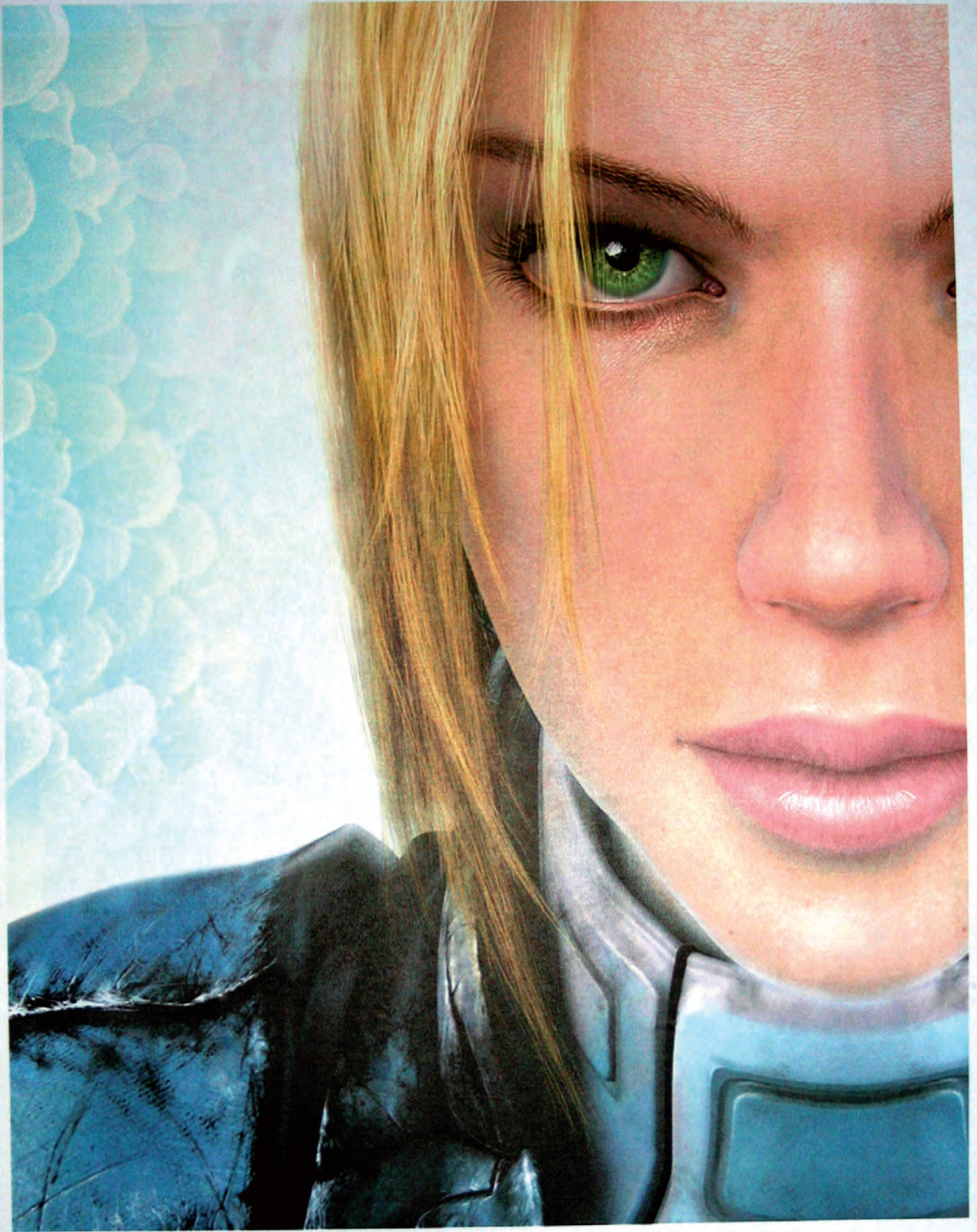


# Die vermissten Games

Jahr für Jahr werden etliche Videogames angekündigt. Viele davon erscheinen später. Aber so manche verschwinden - plötzlich und oft genug für immer. Gamereactor hat sich durch die Archive gearbeitet und wichtige Relikte ausgegraben.

**CLASSIFIED**

01.01.1998 bis 15.08.2011





Als sexy Spionin Donnan Nova sollten wir spielen, Mitglied einer Terran Ghost-Einheit, und einen korrupten General mit verrückten Visionen über genetisch modifizierte Supersoldaten bekämpfen, während genau die die Zerg-Armee erledigen.

System GC / PS2 / XBOX Entwickler BLIZZARD / NIHILISTIC / SWINGIN' APE Genre ACTION

# Starcraft: Ghost

Nach drei Jahren und sechs Monaten Entwicklungszeit zieht Blizzard den Stecker

Es war eine brillante Idee. Warcraft- und Diablo-Entwickler Blizzard entschied sich, mit Starcraft 2 zu warten und lieber einen Stealth-Shooter im Stil von Splinter Cell zu machen, nur eben im Starcraft-Universum. Die Fans jubelten, klar.

Starcraft: Ghost war zuerst als Titel irgendwo zwischen Konamis Metal Gear Solid-Serie und Splinter Cell gedacht. Die Heldin Donnan Nova wurde auf Knopfdruck unsichtbar, sie war sehr athletisch, anmutig und auch ein paar ziemlich coole sowie effektive Attacken fehlten nicht. Die erste Version haben wir auf Microsofts X03-Show im September 2003 gespielt. Die Steuerung war damals schon ziemlich poliert und die Grafik durchaus beeindruckend.

Kurz nach dieser Hausmesse in Nizza gab es ernste Probleme mit dem Entwicklerteam. Nihilistic hatten 18 Monate lang an Starcraft: Ghost im Auftrag von Blizzard gearbeitet - und nun waren sie plötzlich raus und alles wurde auf Eis gelegt. Nihilistic sagten, sie hätten mehrere Monate mit Blizzard „gekämpft“, die nun nämlich plötzlich wollten, dass Starcraft: Ghost eher eine Art konventionelles Action-Game wird. Daraufhin

wurde der Veröffentlichungstermin ein drittes Mal verlegt, in die ungewisse Zukunft.

Drei Monate später hatte Blizzard einen neuen Entwickler gefunden und in einer wichtigen Presseerklärung wurde stolz berichtet, dass die Arbeiten nun beendet werden würden. Die Glücklichen waren die Damen und Herren bei Swingin' Ape Studios, die extra dafür eingekauft wurden. Sie zeigten dann auf der E3 2005 eine komplett neue Version von Starcraft: Ghost. Das Spiel war nun deutlich mehr auf Action gebürstet und fast die gesamte Grafik von Nihilistic war komplett überarbeitet worden.

Blizzard kündigte zudem einen neuen Veröffentlichungstermin an: den 21. September 2005. Der Tag zog ins Land und vorbei, Starcraft: Ghost aber blieb nur der Geist eines realen Produktes. Einige Zeit später hat Blizzard dann offiziell bestätigt, dass die Produktion erneut gestoppt sei und es keine Pläne gebe, das Spiel doch noch zu veröffentlichen. Die Starcraft-Fans waren endgültig enttäuscht, die Journalisten auch. Zu recht, denn Starcraft: Ghost hatte immer so richtig viel Potenzial...



Als wir eine sehr frühe Version des Spiels antesten durften, erinnerte es noch ziemlich an das erste Splinter Cell. Zwei Jahre später waren die meisten der Stealth-Elemente komplett verschwunden und durch klassische Egoshooter-Action ersetzt worden, ganz im Stil von Halo & Co.

# Frame City Killer

## Namco will GTA mit Hitman mixen - nach 18 Monaten hatte es sich ausgeschüttelt

Wenn ein japanischer Entwickler mal eben ein westlich anmutendes Action-Sandboxgame machen will, ohne die Regeln des Genres zu respektieren, dann wird das selten gut. Das Scheitern von Namco an Frame City Killer ist ein perfektes Beispiel für diese Problematik.

Kurz, nachdem Namco das nicht gerade berauschende Action-Game Breakdown für die Xbox veröffentlicht hatte, zeigten sie der gierigen Weltpresse Frame City Killer - und das wurde sogleich als Hybrid aus Grand Theft Auto III und Hitman gebrandmarkt. Das Spiel handelte vom weltweit knallhärtesten Auftragsmörder Crow (mit der weltweit hässlichsten Sonnenbrille), der schwer

genervt von dem Drogenboss Khan war. Khan stand kurz davor, den Drogenhandel in einer fiktiven Mega-Metropole im Jahr 2047 komplett zu übernehmen. Und Crow sollte ihn ausradieren und lebend entkommen - was einiges an Planung und Insider-Kontakten erforderte.

Dass jemand bei Namco vor der Entwicklung von Frame City Killer eine ungesunde Menge Hitman gespielt hatte, wurde sehr schnell sichtbar bei unserer ersten Session mit dem Game. Um jemanden zu erledigen, durfte man nicht einfach mit gezogener Waffe durch die Vordertür rennen. Das fand die Zukunftspolizei nämlich eher unlustig. Stattdessen war es die Idee, das Opfer genau zu

beobachten, während die interne Uhr des Spiels unaufhaltsam tickte. Solche Hitman-Einflüsse in Kombination mit Grand Theft Auto III sollte doch für den Erfolg reichen, dachte sich Namco.

Es kam natürlich anders. Frame City Killer sah vor allem einfach immer schlimmer aus, je öfter es präsentiert wurde. Nicht nur wir bei Gamereactor blieben skeptisch, wo wir doch das Grafikproblem mehrmals angesprochen hatten. Das realisierte Namco dann auch irgendwann und schickte das Spiel zurück in die Entwicklungsphase, um es innerhalb eines Jahres vor allem optisch auf Vordermann zu bringen. Seither sind über fünf Jahre vergangen...



Frame City Killer wurde auf der E3 2005 gezeigt und es war offensichtlich, dass die Grafik mies war. Die Steuerung war es leider auch.



Die Optik war nicht nur von Grand Theft Auto III und den Hitman-Spielen beeinflusst, auch das Dreamcast-Abenteuer Shenmue war sichtbar.



Die fiktionale Stadt war ziemlich international aufgestellt, mit einem großen, asiatischen Viertel, wo man auch mit asiatischen Passanten sprechen durfte. Es gab viele Fahrzeuge im Spiel (obwohl man hier keines davon sieht), Gebäude zum Erkunden und viele Statisten im Hintergrund, die einfach ihr normales Videospieleben lebten.



Als der Konami-Shooter angekündigt wurde, haben wir bei Gamereactor Luftsprünge gemacht. Ein bisschen zu früh leider...



Coded Arms Assault war im Cyberspace angesiedelt, weswegen die Gegner zu Nullen und Einsen wurden.

# Coded Arms Assault

Konamis Cyberspace-Shooter verschwindet... im Cyberspace

System PS3 Entwickler KONAMI Genre ACTION

Wie steuert man ein böses Unternehmen in der Zukunft? Via Cyberspace natürlich. In Konamis Playstation 3-exklusivem Action-Adventure sollten wir die Rolle eines Super-Hackers übernehmen und all die bösen Sicherheitsprogramme killen.

Gemeinsam mit bis zu drei Freunden sollten wir im Koop Computerviren downloaden, um einen Cyberkrieg zu gewinnen. Coded Arms Assault sah super aus und hatte einen tollen, eigenen Style. Und weil es im Cyberspace spielte, hätte sich das Szenario ja quasi auch beliebig verändern können. Konami hatte sogar einen heftigen Multiplayer für bis zu 16 Spielern bereits fertig, als sie irgendwann 2006 ihre Meinung änderten und das Spiel von der Release-liste verbannten. 2007 bestätigten die Japaner, dass die Entwicklung offiziell eingestellt wurde.



Warum das Spiel eingestellt wurde, wissen wir nicht. Und Konami will da nicht so richtig drüber reden...

# Indiana Jones

System PS3 / XBOX 360 Entwickler LUCASARTS Genre ACTION

## Lucasarts schuffet hart, aber der Archäologe muss doch seinen Hut nehmen

**Wir schreiben das Frühjahr 2006. Es sind die Anfangsmonate einer neuen Konsolengeneration. Als Gerüchte aufkamen, dass wir bald wieder Indys Peitsche schwingen dürfen, haben wir uns voller Vorfreude die Hände gerieben. Dann die Gewissheit: Ein neues Indiana Jones ist in der Tat auf dem Weg, intern entwickelt von Lucasarts für die Playstation 3 und die Xbox 360.**

George Lucas wollte das Skript selber schreiben (vielleicht nicht unbedingt vielversprechend, aber zumindest ein Indiz für eine gewisse Art von Engagement). Und Lucasarts prahlt mit fetten

Animationen und den Wundern, die die Euphoria-Engine von Natural Motion würde vollbringen können. Die Geschichte des Spiels war ein Jahr nach den Ereignissen des Films „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ angesetzt - und wir würden alte Feinde und treue Freunde aus den ursprünglichen Filmen wiedertreffen.

So verging die Zeit. Lange Verzögerungen traten auf und wurden durch das Versprechen abgewiegt, dass die Entwicklung reibungslos klappen würde. Es stellte sich heraus, dass Lucasarts dann doch die Jedi-Krieger ein bisschen lieber hatte als

einen Archäologen - und so wurde mehr Kraft in die Herstellung von Star Wars: The Force Unleashed investiert. Als der vierte Indiana Jones-Film grünes Licht für die Produktion bekam, dachten wir, dass das Spiel dann passend veröffentlicht werden würde. Der Film kam, das Game nicht. Im Sommer 2009 zeigte der Abenteurer mit Hut sein wahres Gesicht - auf der Wii und der Playstation 2 unter dem Namen Indiana Jones und der Stab der Könige. Das HD-Schmankerl wurde ein mittelmäßiges Action-Adventure - und das nach all den Jahren der Arbeit und des Wartens.



Dr. Jones hat eine Peitsche, einen Revolver und natürlich seine knallharten Fäuste. Schlägereien mag der Akademiker ohnehin ganz gerne.



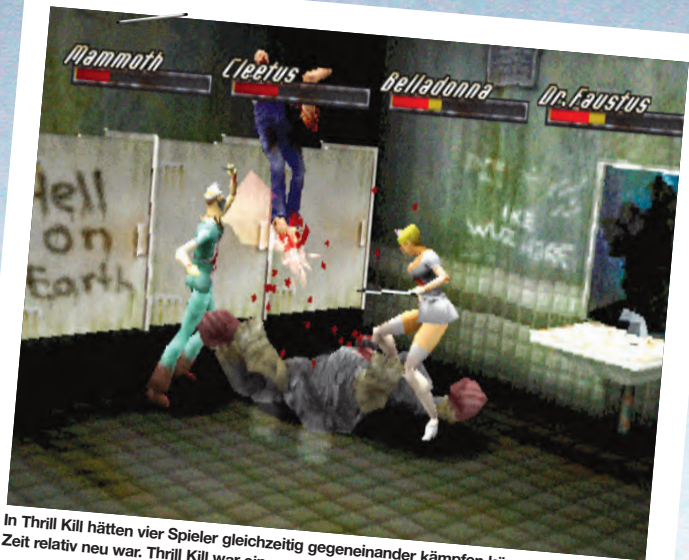
Indiana Jones spielte im Jahr 1939 - und damals waren sowohl Indy als auch Nasser in Höchstform.



Als die aktuelle Konsolengeneration brandneu war, überzeugte Lucasarts mit schicken, zerstörbaren Umgebungen, die nur von Playstation 3 und Xbox 360 berechnet werden konnten. Sogar ganz erstaunliche Animationen sollten Indy bewegen - und am Ende blieb nur die ewige Starre.



Die Kostüme, aus denen die Spieler hätten wählen sollen, hatten vorsichtig gesagt ein eher gewagtes Fetisch-Design.



In Thrill Kill hätten vier Spieler gleichzeitig gegeneinander kämpfen können, was zu der Zeit relativ neu war. Thrill Kill war eine gewalttätige Version von Super Smash Bros.

# Thrill Kill

Masochistisches Kampfspiel, kurz vor der Veröffentlichung von EA flachgelegt

System PS1 Entwickler PARADOX DEVELOPMENT Genre KAMPFSPIEL

**Thrill Kill war ein extrem gewalttätiges Spiel für die originale Playstation, das eigentlich im Jahr 1998 erscheinen sollte. Es war damals so etwas wie eine technische Meisterleistung, denn es erlaubte vier Spielern gleichzeitig im selben Raum gegeneinander zu kämpfen.**

Das Spiel war in der Hölle angesiedelt und die Charaktere waren allesamt verdammte Seelen, die sich um eine zweite Chance in der menschlichen Welt prügeln. Marukka, die Göttin der Geheimnisse, hatte die große Show organisiert und auf den Gewinner wartete die

Wiedergeburt auf der Erde. Das Spiel enthielt zahlreiche Kostüme mit starken Anspielungen an Masochismus und verschiedene Fetische. Auch amputierte Gliedmaßen spielten eine Rolle, ebenso wie sexuell orientierte Spezialattacken mit phantasievollen Namen wie „Bitch Slap“ und „Swallow this“.

Das Spiel wurde von Paradox Development entwickelt, die später zu Midway Studios Los Angeles umfirmierten. Es gab einen großen Hype um Thrill Kill und die Erwartungen waren astronomisch. Es war die Rede vom neuen Mortal

Kombat. Ursprünglich dachte man, dass der Publisher des Spiels Virgin Interactive sein würde, aber die wurden im Sommer 1998 von EA Pacific gekauft. Das Spiel war fertig und fast bereit zum Verkauf, wurde aber von EA ein paar Wochen vor der Auslieferung gestoppt. Die Argumentation dafür: Man wolle sich nicht von einem übermäßig gewalttätigen Spiel das Image beschädigen lassen. Außerdem erklärten sie, dass das Spiel so unglaublich brutal sei, dass sie Thrill Kill unmöglich an einen anderen Publisher verkaufen könnten.

# Herr der Ringe: Der weiße Rat

Das Jahrhundert vor der Hollywood-Trilogie spielen - fast jedenfalls

System PC / PS3 / XBOX 360 Entwickler EA REDWOOD Genre ROLLENSPIEL

**Zuerst war es nur ein geheimes Projekt mit dem mysteriösen Codenamen Project Gray Company. Dann lüftete EA langsam die Vorhänge und die Rollenspielfans jubelten. Ein neues Herr der Ringe-Game. Der Herr der Ringe: Der weiße Rat war der Name - und es sollte über ein Jahrhundert vor den Ereignissen spielen, die J.R.R. Tolkien in der Herr der Ringe-Trilogie beschrieben hatte.**

Ein hübscher Trailer erblickte 2006 das Licht des Internets und wir hechelten wie Gollum mit einem Schaaaatz in der Hand. Warum? Nun: Riesen marschierten durch den Wald von Mittel Erde, ein Zwerg kämpfte gegen einen Drachen und ein Hobbit stellte sich gegen einen grauen Wolf. Das Game versprach eine offene Spielwelt, in der wir epische Storymissionen absolvieren sollten oder weniger aufregende Nebenmissionen. Das alles garniert mit den echten Sprechern der Filme, die reichlich Text einsprachen. Anfang 2007 kam dann die traurige Nachricht: auf unbestimmte Zeit verschoben. Wir wollten es nicht glauben, wie alle anderen Tolkien-Fans auch nicht: War uns das gerade wirklich durch die Finger geflutscht wie eine glitschige Forelle? Eine echte Todesanzeige von EA hat es nie gegeben, als Ursache gelten mithin Managementprobleme, was immer das auch heißen mag. Vielleicht haben sie zu viele Hobbit-Pfeifen geraucht, wer weiß?



Nun, es hätte alles so schön werden können: Mittel Erde in einer offenen Spielwelt erkunden und dabei die Tolkien-Welt aus einer ganz neuen Perspektive kennen lernen. EA hatte alle Rechte für ein unglaublich interessantes Spiel - und am Ende vernachlässigten sie ihre Pflicht, den Titel auch wirklich abzuliefern.

# Shenmue Online

## Yu Suzuki will das Dreamcast-Abenteuer für alle gleichzeitig und scheitert

System PC Entwickler JC ENTERTAINMENT Genre ONLINEROLLENSPIEL

**Es war der feuchte Traum fast aller Shenmue-Fans: Gemeinsam mit tausenden anderen Spielern in der wunderbaren Welt von Yu Suzuki herumströmen - und zwar frei, live und ganz fantastisch. Und es wurde Realität, ganz langsam und trotz interner Querelen.**

Die Entwicklung von Shenmue Online startete 2003 parallel beim koreanischen Studio JC Entertainment und Yu Suzukis AM2-Team im Hause Sega. Es wurde viel geredet. Über eine ambitionierte Story, tausende Quests, Quick-

Time-Events, echter Immobilienhandel und zwei riesige, frei begehbare Städte, nämlich Macau und Hongkong. Aber JC Entertainment zog sich kurzerhand aus der Entwicklung zurück, nachdem das Spiel von 1000 chinesischen Beta-Testern ausprobiert worden war. Den grafischen Stil und die Atmosphäre fanden viele super, aber die technische Umsetzung war mies und die Spielwelt immer merkwürdig leer. Sega versprach, Shenmue Online im Alleingang abliefern zu wollen, bekam aber schnell Probleme, weil JC

Entertainment sich die Hälfte des finalen Contents vertraglich gesichert hatte. Sega und Yu Suzuki versuchten, die Rechte an dem Material zurück zu bekommen, ohne Erfolg.

Das Eintauchen in die Geschichte um die drei Gangs, angeführt von Sha Hua, Xiu Ying und Wu Ying, und ein Trip durch Hongkongs grelles Neonlicht wurden niemals Realität. Vielleicht ist das auch gut so, denn Shenmue und die Erinnerungen an dieses wunderbare Dreamcast-Abenteuer sollten nicht beschmutzt werden.



Auf der China Expo 2006 wurde das Game gezeigt, mit aufgedrehter Grafik und lieblicher Musik.



Viele an der Entwicklung beteiligt Menschen sagen, dass das Game Ende 2006 am Ende war. Sega will das nicht bestätigen.



Shenmue Online sollte mit Quick-Time-Events aufwarten, die im Konsolenspiel bereits zahlreich enthalten waren.

# Pirates of the Caribbean

## Wie eine Armada der Verdammten einfach so von Disney verdammt wird

System PC / PS3 / XBOX 360 Entwickler PROPAGANDA GAMES Genre ACTION

**Es klang überzeugend: Da wollte jemand mehr als ein faul zusammengeschustertes Lizenzspiel machen. Es sollte kein geldgieriges Anhängsel zu den Filmen werden. Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten war nicht der hübschen und sauberen Disney-Welt verbunden, sondern hatte mit Captain Sterling eine eigene Story und Hauptfigur.**

Den Piraten durften wir selbst erstellen und sollten mit ihm zu einem wichtigen Teil der Armada der Verdammten werden. Je nachdem, wie seine Handlungen aussehen würden, wäre der eigene Pirat gefürchtet oder respektiert. Es war nicht nur deswegen ein sehr vielversprechendes Spiel. Wir würden die Karibik und ihre idyllischen Inseln entdecken, den frischen Meerwind einatmen auf dem mächtigen Schiff, das, nebenbei bemerkt, „in einer einzigartigen

Art und Weise und wie noch nie zuvor in einem Spiel gesehen gesteuert wird“, versprach die PR-Maschinerie. Alles so verlockend.

Die Grafik sah wirklich schick poliert und schön aus, dazu gab es glänzende Waffen und eine belebte Stadt wurde sorgfältig entworfen. Die alten Turok-Entwickler von Propaganda Games durften mit ihrer

Arbeit echt zufrieden sein. Aber Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten ist trotzdem gekentert, weil Disney unbedingt Umstrukturierungen kurz vor der Fertigstellung durchdrücken musste und das Studio seine Energie in das mittelmäßige Tron: Evolution investieren sollte. Leider, denn das Piraten-Spiel sah wirklich ziemlich cool aus.



Das Aussehen von Captain Sterling, seine Waffen, Attacken, die Missionen und selbst das Ende des Spieles änderten sich mit der Spielweise. Erleben durften wir das alles leider nicht.



Über ein halbes Dutzend Pirates of the Caribbean-Spiele sind bisher erschienen - und alle waren bestenfalls Mittelmäßig.

# Elveon

Wenn nicht nur die Götter eine Welt im Stich lassen

System PC / PS3 / XBOX 360 Entwickler 10TACLE Genre ACTION

**Die Entwicklung von Elveon begann im Jahr 2004 im slowakischen 10tacle Studio, aber seitdem das Studio zusammen mit der deutschen Muttergesellschaft im Jahr 2008 unterging, hörten wir keinen Mucks mehr. Was war Elveon und was haben wir eigentlich verpasst?**

Das Studio selbst beschrieb es als „umfassende Fantasy-Saga“ in einer von Elfen bevölkerten Welt. Das mag nicht einzigartig klingen, aber die Besonderheit von Elveon war, dass die Götter nun endgültig die Welt verlassen haben und die Elfen zum ersten Mal auf sich allein gestellt sind. Warum genau der Weggang der Götter zu Krieg und Elend führte, werden wir nie erfahren, aber ohne riesiges

Chaos und Monsterhorden wäre schließlich am Ende auch kein Action-Spiel daraus geworden. Die Chance, dass noch jemand irgendwo auf der Welt in einem Studio an dem Titel werkelt, ist eher gering. Und die Gründe dafür häuften sich schon vor der 10tacle-Pleite. Bereits 2007 wurde die Veröffentlichung verschoben und diverse Messeauftritte abgesagt.

Anfang 2008 schien es, als würden die Briten von Climax das Spiel fertigstellen. Aber obwohl das Studio noch existiert, sind die Jungs bereits zu lange damit beschäftigt, über alles zu reden - aber nicht über Elveon. Es scheint so, als hätten nicht nur die Götter die Welt Naon im Stich gelassen.



Elveon bedeutet Elfenbuch, aber das ist vermutlich den meisten egal, die nur ihr Schwert in den nächsten Feind rammen wollen... äh, wollten, in diesem Fall.



Die genutzte Engine trägt den Namen Unreal Engine 3, die Technik ist folglich nie das Problem des Spiels gewesen.

# Resident Evil 2 Beta

Zu nah am Original, aber zu 80 Prozent fertig - Capcom macht kurzen Prozess

System PLAYSTATION Entwickler CAPCOM Genre ACTION

**Das war schon sehr komisch: Capcom hatte Resident Evil 2 bereits zu 80 Prozent fertiggestellt, als sie plötzlich die komplette Arbeit verwarfen und von vorn anfangen. Warum? Capcoms Führung hatte das Gefühl, dass es dem ersten Teil zu sehr ähnelte. Es wäre so wohl nur eine bloße Kopie gewesen.**

Resident Evil 2 Beta oder Resident Evil 1.5, wie es auch genannt wurde, unterschied sich doch ziemlich deutlich von dem, was tatsächlich veröffentlicht wurde. Abgesehen von den Schauplätzen wurde der weibliche Hauptcharakter Elza gegen Claire Redfield ausgetauscht, welche sich im fertigen Spiel ihre Rolle mit Leon S. Kennedy teilte. Darüber hinaus waren die Zombies variantenreicher, sie unterschieden sich etwa hinsichtlich der Körperform, des Geschlechts und der Hautfarbe. Außerdem gab es sogar Arten, die auf dem Boden krochen, ganz zu schweigen von den furchterregenden Zombies, die sich fix rennend auf uns zu bewegten. Am Ende war Resident Evil 2 großartig, aber schweren Herzens müssen wir doch hinnehmen, dass wir dieses vergessene Stück Horror dafür nie spielen werden.



Resident Evil 2 Beta war etwas klumpiger, als das später veröffentlichte Resident Evil 2. Aber die Farben waren stärker und die Zombies bestanden aus Fett, generiert aus Donuts.



Gegen rivalisierende Affenbanden sollten wir als großer Neandertaler-Führer auf der originalen Xbox kämpfen - aber die Entwicklung dauerte einfach zu lange, so dass derweil sogar mit der Xbox 360 eine neue Konsole am Horizont auftauchte.

## BC

### Molyneux als Neandertaler

System **XBOX** Entwickler **INTREPID / LIONHEAD STUDIOS** Genre **STRATEGIE**

**Gamedesign-Legende Peter Molyneux hatte Anfang 2000 zwei kleine Studios unter seine Fittiche genommen: Big Blue Box und Intrepid Games, zwei Satelliten von Lionhead.**

Big Blue Box arbeitete an Fable, Intrepid an BC - beides waren ambitionierte Projekte. In BC spielten wir den Führer einer prähistorischen Gang, der seine Leute in einer unwirtlichen Welt gegen rivalisierende Stämme und brutale Dinos verteidigte. Im Spiel war ein komplettes Ökosystem integriert, die Tiere interagierten sogar mit verschiedener Intelligenz in Abhängigkeit ihrer Rolle im Ökosystem. Das Gameplay schwankte zwischen Puzzle-Aufgaben und purer Action - ein zu großer Spagat, denn im Oktober 2004 war Schluss. Vermutlich lag es daran, dass das Spiel zum Launch der Xbox 360 niemals fertig geworden wäre. Ein Jahr später kaufte Microsoft die Lionhead Studios dann komplett.

## This is Vegas

### Teurer Einkauf von jemandem, der nicht an Coolness glauben mag

System **PC / PS3 / XBOX 360** Entwickler **SURREAL SOFTWARE** Genre **ACTION**

**Las Vegas ist ein guter Schauplatz für ein Videospiel. Die Zutaten dafür sind ebenso unbezahlbar wie auch vielfältig: Neonlichter, völlig absurde Casino-Hotels, Glanz und Glamour, luxuriöser Lebensstil und verlorene Existenzen. Ob wir in dieser sündigen Stadt nun Zombies in Dead Rising 2 umnieten oder sie in einer fiktiven Zukunft in Fallout 3 erkunden, es ist immer verlockend in Vegas.**

Daher finden wir es mehr als sträflich, dass This is Vegas eingestellt wurde - sowohl wegen des Inhalts als auch der Tatsache, dass es sich um ein Action-Spiel mit

offener Welt handelte. Die Idee war wirklich gut. Surreal Software schusterte eine Welt zusammen, die uns Missionen auf der allerbuntesten Spielwiese der USA erledigen ließ. In bester Grand Theft Auto-Manier nahmen wir es mit dem Schurken Preston Boyer auf, der Las Vegas doch tatsächlich familienfreundlicher machen wollte. Wahnsinn.

Wir werden nie die Chance bekommen, die Stadt mit Hilfe von Wein, Weib und Gesang - und den entsprechenden exotischen Bars - noch verlockender zu machen. Und der Grund ist wie so oft das liebe Geld.

Zuerst sollte ja Midway This is Vegas veröffentlichen. Mehr als 40 Millionen Dollar steckten in dem Projekt, aber nach finanziellen Schwierigkeiten wurden Teile des Unternehmens an Warner verkauft - inklusive dem Projekt This is Vegas. Und Warner machte was? Stellte das Projekt aufs Abstellgleis, weil sie nicht ans coole Konzept glaubten - und Surreal Software bekam neue Aufgaben. Im Ergebnis war dies einer der teuersten Entwicklungsstopps in der Spielegeschichte. Und was lernen wir daraus? Wer Vegas erobern will, muss dafür oft sein letztes Hemd hergeben...



Wer schon einmal in Las Vegas war, hätte sich in dem Spiel wiedererkannt. Von lustigen Parodien der fetten Casino-Hotels bis zu Strip-Show-Flyern war alles fertig - nur Warner, die wollten nicht.



# Redwood Falls

Horror-Action in der Egoperspektive - gegrillt von Geldproblemen

System PS3 Entwickler KUUJ ENTERTAINMENT Genre HORROR

Das Horror-Genre zu überdenken, ist heute nichts Ungewöhnliches mehr, auch wenn ein Spiel wie Alan Wake einen neuen Ansatz gewählt hat. Redwood Falls war ähnlich. Es drehte sich um die Stadt Redwood in Alaska und erinnerte stark an die Geschichte von Remedys gequältem Schriftsteller.

Redwood Falls war eine dörfliche, aber trotzdem wuchtige, idyllische, amerikanische Kleinstadt, wie es sie heute in Alaska tatsächlich geben könnte. Aber hinter der Idylle und Freundlichkeit der kleinen Stadt

brodelte ein dunkles Geheimnis, das die Menschen und Tiere bald bis zur Unkenntlichkeit veränderte. Und so packte die Nachbarschaft bald schärfere und weniger freundliche Methoden aus als üblich.

Das allein war jedoch nicht genug. Ein paar Jungs mit militärischer Ausbildung und einem großzügigen Budget von höchster Stelle wollten auch mitspielen - und wir hatten als Held damit eine anständige Ausgangsbasis. Horror aus der First-Person-Perspektive hinzubekommen, das ist für gewöhnlich ziemlich schwierig, aber dieses sehr

ambitionierte Spiel punktete mit unkonventioneller Präsentation, seiner dichten Atmosphäre und einem Spielkonzept, das sich neu anfühlte. Anders als sonst ging es nicht darum, den Gegner in seine Einzelteile zu zerlegen. Die Idee war es, sich auf Fallen und Feuer zu verlassen. Die Entwicklungszeit lag bei nur vier Monaten. Und obwohl viele Journalisten mochten, was sie zu sehen bekamen, wurde das Projekt nicht weiter verfolgt. Redwood Falls wurde schlicht und ergreifend auf Grund von Geldproblemen einfach eingestellt.



Die Monster war hart und heftig, gemeinsam hatten sie allerdings, dass sie alle einmal gewöhnliche Menschen und Tiere waren.



In Teilen erinnerte das Spiel an Remedys Alan Wake. Horror und komische Gestalten in der Dunkelheit einer amerikanischen Kleinstadt - nur eben blutiger und wesentlich monströser.



Das Entwicklerteam hinter Eight Days bestand aus 63 Personen. Das war knapp die Hälfte der gesamten Belegschaft von Sony London. Die andere Hälfte arbeitete am internen Konkurrenten The Getaway 3.



Die Bilder sind aus dem Trailer zum Spiel, der auf der E3 2006 gezeigt wurde. Sie machen immer noch Lust auf mehr, das es nicht geben wird. Leider, leider...

# Eight Days

Singstar-Studio wollte die Nacht zur Nacht und den Tag zum Tag machen

System PS3 Entwickler SONY LONDON Genre ACTION

Es ist ziemlich schwierig, die Pressekonferenz von Sony auf der E3 2006 nicht zu vergessen. Die Playstation 3 präsentierte sich mit all ihrem Glanz. Auf der Bühne stand ein hocheffizienter Ken Kutaragi mit einem Playstation 3-Controller in der Hand und im Hintergrund liefen Bilder über den Schirm, die uns den Atem verschlugen. Tekken 6, Killzone 2, Gran Turismo 5, Resistance und... Eight Days.

Eight Days war ein ambitioniertes und vom Konzept her spannendes Actionspiel von Sonys

London Studios. Die Geschichte war zweigeteilt und drehte sich um einen bösen und einen guten Charakter. Beide durften wir gleich von Anfang an auswählen. Beide hatten denselben Auftrag: Krieg gegen ein finsternes Verbrechersyndikat zu führen - nur die Motivation war für beide eine andere. Der gute Charakter wollte nur seine entführte Tochter befreien, während der coole Bösewicht gegen jene vorging, die ihm sein Vermögen genommen hatten. Eight Days basierte auf einem Tagesrhythmus, der sich an der Realität orientierte und dafür die interne

Uhr der Konsole nutzte. Die Idee war, dass das Spiel tiefschwarz war, wenn man es in der Nacht spielte und umgekehrt. Angedacht war auch, dass Eight Days in acht Tagen gespielt wird und dabei an acht verschiedenen Orten spielt - was es wohl zum größten Actionspiel aller Zeiten gemacht hätte, wenn wir nach der reinen Spielwelt gehen.

Aber Sonys Führung entschied sich anders, sie mochten die Spielmechanik nicht und fanden es unerträglich, dass ein Online-Modus fehlte. Darauf folgte der Entwicklungsstopp. Leider, leider...



Heist hatte auch seine Third-Person-Actionmomente, aber in einem großen Teil des Spiels sollten wir Explosionen planen und die richtigen Begleiter für die offene Spielwelt auswählen.



Einem gewagten Bankraub muss eine gut geplante Flucht folgen. Dass bei Heist allerdings gleich der Publisher und Geldgeber aussteigt, war so eigentlich nicht geplant.

# Heist

Banken ausrauben als Strategieentwickler - klingt gut, musste aber sterben

System PC / PS3 / XBOX 360 Entwickler INXILE ENTERTAINMENT Genre ACTION

**San Francisco in den späten Sechzigern. Selbst die erfahrensten Bankräuber brauchen einen Anführer, der Überfälle durchdenkt und die Gangsterbande zum Erfolg führt. Die Rolle des Meisterdiebs, der Banken mit einer ordentlichen Portion Strategie und seinem rücksichtslosen Fahrstil leerräumt, fällt selbstverständlich uns als Spielern zu.**

Das Codemasters-Projekt im Stil von The Getaway und der Grand Theft Auto-Reihe wurde vom The Bard's Tale-Macher Inxile Entertainment entwickelt. Das Konzept sah vor, dass wir als Boss die strategischeren Aufgaben eines Bankraubs

übernehmen sollten. Nach dem Motto: Die richtige Person am richtigen Ort platzieren, korrekt mit der verängstigsten Menge umgehen oder etwa dafür sorgen, dass die Sicherheitskameras außer Gefecht gesetzt sind.

Das klingt nicht mal dumm. Ganz im Gegenteil, es ist eine hervorragende Idee. Wir haben uns darauf gefreut, den perfekten Plan auszuarbeiten, um in San Francisco Banken zu knacken. Das alles eingetaucht in ein Setting, das die amerikanische Westküste während der Hippie-Zeit zeigt. Aber Heist durfte nie antreten. Wieder einmal hat die harte Realität über die vielversprechende

Vorstellung gesiegt. Denn Codemasters hatte ein Problem: Die intern entwickelten Spiele wie Colin McRae: Dirt 2 und Operation Flashpoint 2 waren gut, aber externe Entwicklungen hatten zu kämpfen. Zwischen den Zeilen war zu lesen, dass Heist dem Anspruch nicht gerecht wurde, denn man wollte sich „auf hochwertige Titel konzentrieren“.

Es ist ein gutes Beispiel dafür, wie schwierig es neue Serien haben, zu wachsen, wenn eine Fortsetzung eher eine sichere Bank ist. Die Entscheidung von Codemasters mag gut begründet sein, aber auf lange Sicht gesehen hoffen wir, dass das Heist-Beispiel keine Schule macht.

# Halo Universe

Wenn mit einem Studio gleich auch ein Spiel geschlossen wird

System XBOX 360 Entwickler ENSEMBLE STUDIOS Genre ONLINEROLLENSPIEL

**Bereits 2005 tauchten erste Berichte auf, dass die ehrwürdigen Ensemble Studios an einem beeindruckenden Onlinerspiel arbeiten. Mehr war aber nicht bekannt und das Studio war mit dem Master Chief schließlich bis dahin nicht vertraut. Aber dann 2006, nach der Ankündigung von Halo Wars, ging es mit Gerüchten um ein MMORPG im Halo-Universum los.**

Ende 2007 gaben die Ensemble Studios dann plötzlich an, dass eine Menge Leute an einem großem Projekt arbeiten würden, aber vor Ende 2008 gab es dazu noch immer keine Informationen. Dann gab Microsoft die plötzliche Schließung des Entwicklerstudios bekannt. Zu dieser Zeit war Halo Wars noch nicht erschienen, aber als so viele Leute auf einmal auf der Straße saßen und in Lebensläufe für potenzielle Arbeitgeber schrieben, woran sie bisher gearbeitet hatten, war es auf einmal offiziell: Halo Universe. Das Spiel war wahrscheinlich bereits in der Entwicklung sehr weit fortgeschritten. Warum es dann gestoppt wurde, hat Microsoft nie beantwortet. Ehemalige Studio-Mitarbeiter haben jedoch durchaus selbstkritisch bemerkt, dass sie Schwierigkeiten hatten, Deadlines einzuhalten und häufig sehr ineffizient arbeiteten - was eben auch zur Schließung führte. Und sie sprachen in dem Zusammenhang auch von Halo Universe.



Der Screenshot hier ist erst nach der Schließung der Ensemble Studios ins Internet durchgesickert. Er zeigt einen einsamen Master Chief und typische Onlinerspiel-Menüs - und lässt Halo-Fans noch immer ein bisschen wehmütig darüber nachdenken, was möglich gewesen sein könnte.



# HARVEYS NEUE AUGEN

**PC** Genre ADVENTURE Entwickler DAEDALIC Publisher RONDOMEDIA Termin 26. AUGUST 2011 Spieler 1 USK 12

## Eine humorvolle Geschichte über die Regeln von Erwachsenen

**Die kleine Lilli lässt sich rumschubsen** und demütigen. Trotzdem gewinnt sie allem etwas Gutes ab. Einige halten sie für naiv, andere entdecken vielleicht die wunderbar verträumten, ja geradezu beneidenswerten Facetten an ihr. Doch alles perlt auch an Lilli nicht ab. In ihr drin brodelt etwas, das wir in kleinen Auszügen immer wieder mal erleben dürfen. Gerade zu schockierend, tiefschwarz wirkt der Humor an diesen Stellen. Und kontrastreich werden diese Auswüchse mit ein wenig rosa Farbe einfach weggestrichen. Denn eins ist klar, wer Lilli das Herz bricht, dem bricht sie die Beine.

Nun dreht sich die Handlung von Harveys neue Augen zwar explizit um das kleine, blonde Mädchen, aber die Wurzeln liegen im ausgezeichneten Vorgänger Edna bricht aus. Wir treffen ein paar der alten Bekannten - allen voran die wahnsinnige Edna und den Namensgeber Harvey. Der blaue Stoffhase wird von Dr. Marcel als Hypnosewerkzeug missbraucht. Mit glühend-roten Augen soll er alle Kinder der Welt zu gehorsamen Marionetten machen. Der Hass des Doktors sitzt tief und ist auf die Ereignisse im letzten Spiel zurückzuführen. Aber auch ohne Vorwissen lässt sich das Abenteuer problemlos genießen.

Lilli wirkt ein wenig wortkarg. Sie bringt keinen Satz zu Ende, weil ihr Gesprächspartner sie unterbricht. Das ganze Spiel über hören wir



### 1 LIEB UND BRAV

Lilli ist eine schüchterne Klosterschülerin. Allen Ärger vergräbt sie tief in ihrem Kopf und was sie nicht sehen will, malen Gnome rosa an. Ihre beste Freundin ist Edna.

### 2 KOPIERSCHUTZ

Um das Spiel starten zu können, müssen wir auf einer mehrteiligen Drehscheibe das richtige Gesicht ermitteln und die gezeigten Daten eingeben - wie bei Monkey Island.

nur Bruchstücke von Worten. Und das ist tatsächlich durchweg gelungen, ohne dass dies aufgesetzt oder nervig wirkt. Für ein so stilles Mädchen ist es eher verwunderlich, warum sie sich doch gegen die ihr auferlegten Regeln zur Wehr setzt. Du sollst keine spitzen Gegenstände benutzen, du sollst Erwachsenen nicht widersprechen und sechs weitere Gebote werden Lilli eingetrichtert und begrenzen ihren Aktionsradius.

## WIEDERSEHEN MIT HARVEY UND EDNA

Wenn Lilli etwa verboten wird, mit Feuer zu spielen, sie aber eine brennende Fackel für eine Geheimtür braucht, muss sie versuchen diese Regel zu brechen. Dafür versetzt sie sich in einen Trance-Zustand und bekämpft in ihrem Kopf die entsprechende Barriere. Diese Traumwelten sind wunderbar absurde Orte. Lilli muss zunächst die Figur finden, welche für das Verbot verantwortlich ist und sie dann mit einer verqueren Logik dazu zwingen, sich selbst zu widersprechen.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



#### 4 TRAUMWELTEN

In Trance besucht die Kleine merkwürdige Orte, die wie eine psychedelische Version der eigentlichen Schauplätze aussehen.

#### 4 VERBOTE

Acht Regeln werden Lilli am Ende des ersten Kapitels auferlegt, die nach und nach gebrochen werden müssen, um im Adventure voranzukommen.

Harveys neue Augen besitzt ein paar fantastische Momente und unglaublich viele gut pointierte Lacher. Das Spektrum reicht von trockenen, bitterbösen Witzen bis hin zu nerdigen Bemerkungen, die durchaus ein wenig Insiderwissen voraussetzen. Das Harveys neue Augen dabei technisch nicht voll auf der Höhe ist, stört bei den wunderschön gezeichneten Figuren und Schauplätzen nicht. Wichtiger ist doch, dass die Synchronsprecher echt fantastische Arbeit leisten und das Spiel flüssig von der Hand geht.

Abgesehen von kleinen Spezialaufgaben wird aus spielerischer Sicht nur ein Standardprogramm abgespult. Und selbst diese Ausflüge können einfach übersprungen werden. Doch Harveys neue Augen will eigentlich auch gar nichts anderes. Die Entwickler sind stolz darauf, ein Adventure der alten Schule abzuliefern und das ist großartig - ganz unabhängig vom hervorragenden Humor und den unfassbar skurrilen Figuren. Und was die Moral

8 von Lillis Geschichte über die Regeln der Erwachsenen betrifft? Nun ja, das muss jeder selbst herausfinden...

Martin Eiser



GAMEREACTOR  
LIEBT ES!

## INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

### XBOX 360

Genre ACTION Entwickler FUEL CELL GAMES

Publisher MICROSOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4  
USK 0

Insanely Twisted Shadow Planet ist ein Old-School 2D-Sidescroller, bei dem sofort das großartige Artwork und die feinen Animationen von Michel Gagné auffallen. Der Animationskünstler hat dem Spiel eine Seele eingehaucht, selbst kleinste Details haben unglaublichen Charme. Neugierig geht man auf Entdeckungsreise und staunt, welche Abenteuer und Rätsel warten. Die Welt erinnert an eine bunte Version von Limbo, auch die Rätsel haben Parallelen. Wir steuern ein kleines UFO, welches im Laufe der Zeit mit Gadgets bestückt wird.

Sofort erliegt man dem Charme des Spiels. Schon die Mechanik des Greifarms sorgt dafür, dass jenes kleine Gefährt sofort ins Herz geschlossen wird. Bindung nach Wall-E-Art. Die Freude, die es macht, mit dem Greifarm Steine wegzuschleppen, muss einfach jeder selbst erleben. Das UFO ächzt unter der Last und kämpft sich ab. Den physikalischen Vorgang und die Schwerkraft spürt man förmlich - ohne großen Controller-Rumble Hokuspokus.

Die Rätsel, auf die wir stoßen, sind alle um Naturphänomene und Physik aufgebaut. Dazu gehören vertrackte Zahnradkombinationen oder Laser, die mit Prismen ins Ziel geleitet werden. Es gibt aber bei Weitem nicht nur Rätselpassagen, das Entdecken sollte jeder selbst übernehmen.

### EIGENE WEGE GEHEN OHNE CGI, TEXT ODER SPRACHE

Das Spiel geht eigene Wege, um die Geschichte zu erzählen, ganz ohne aufgeblasene CGI-Cutscenes. Selbst Text oder Sprache gibt es überhaupt nicht. So wird schon das Herausfinden einfacher Spielmechaniken zum Spiel. Zehn vergnügeliche Stunden warten, dazu ein Multiplayer für bis zu vier Spieler. Insanely Twisted Shadow Planet ist einfach großartig produziert. Fantastische Animationen, tolle Steuerung, fordernde Aufgaben und nicht zuletzt ein schöner Sound.

10 Ingo Delinger

# FROM DUST

PC PS3 X360

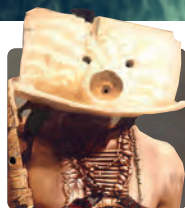
Genre SIMULATION, STRATEGIE Entwickler UBISOFT  
Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 0



Die französische Videospiele-Legende Eric Chahi hat mit From Dust eine Spielwelt geschaffen, die sich anfühlt wie das HD-Remake eines Klassikers, den es nie gegeben hat. Erinnerungen an Populous werden wach, aber eigentlich ist alles ganz anders.

Das Spielprinzip erinnert an God-Games. Der Haken ist allerdings: Wir sind nicht Gott, sondern nur derjenige, der aufräumen muss und dafür zu sorgen hat, Schlimmeres zu verhindern. Der Gott der Eingeborenen, die die tropische Inselwelt von From Dust bevölkern, schickt Tsunamis und lässt Vulkane ausbrechen. Die Fähigkeiten, die uns helfen, der Zivilisation jener Inselwelt beizustehen, sind da eine Nummer kleiner, wenn auch nicht minder beeindruckend.

Die Landschaft darf direkt beeinflusst werden, indem die Elemente Erde, Wasser und Lava aufgenommen und an beliebiger Stelle wieder abgesetzt werden. Dank der schönen Physik-Simulation geht's sofort in glückliche Kindertage zurück: Sandburgen bauen am Strand und zusehen, wie die Gezeiten langsam Gräben und Tunnel füllen, bis das Meisterwerk im Schlamm verschwindet.



## 1 PHYSIKUNTERRICHT

Die Physik-Engine ist wirklich faszinierend. Man sieht, wie sich Feuer ausbreiten oder Gebiete langsam überfluten. Flüsse bilden Deltas und die durch Erosion ausgespülte Erde setzt sich dort ab. Heiße Lavaströme treffen auf Wasser und bilden Fels.

## 2 ZEITDRUCK

From Dust hat einen Challenge-Modus mit 30 Herausforderungen, die teilweise ziemlich schwer sind und starken Puzzle-Charakter haben. Sie dauern maximal vier Minuten und setzen uns extrem unter Zeitdruck.

Genau dies gilt es aber zu verhindern. In den Levels sind Totems verteilt, an denen die Eingeborenen Dörfer errichten können. Sind alle Totems besiedelt, wird ein neuer Level geöffnet und es kommen weitere, zeitlich begrenzte Fähigkeiten ins Spiel. Dazu gehört etwa, Wasser in Gel zu verwandeln, um einen reißenden Fluß durchqueren zu können. Die Eingeborenen werden nicht direkt gesteuert, sondern auf die Reise zu bestimmten Orten geschickt. Die Aufgabe dabei ist es, den Weg dorthin passierbar zu machen und gleichzeitig bereits besiedelte Gebiete zu sichern.

Die fünfzehn regulären Level stellen abwechslungsreiche Anforderungen, ständig werden neue Spielelemente eingeführt. Dabei zieht auch der Schwierigkeitsgrad schnell immer mehr an. Jede Karte lässt sich nach erfolgreichem Abschluss noch

## PER SIMULATION ZURÜCK IN DIE GLÜCKLICHEN KINDERTAGE

weilerspielen oder wieder auf Null zurücksetzen, um neue Strategien auszuprobieren. Die reguläre Kampagne dauert ungefähr fünfzehn Stunden. From Dust ist ein innovativer Titel, mit echt wunderschöner Grafik, tollem Sound und zeigt uns eine faszinierende Welt, von der man so schnell nicht genug bekommt. Einziges Manko ist die Kamera, aber trotzdem: ein Meisterwerk von Eric Chahi.

9

Ingo Delinger



## CARS 2

### MULTIPLATTFORM

Genre RENNspiel Entwickler AVALANCHE  
Publisher DISNEY INTERACTIVE Termin ERHÄLTlich  
Spieler 1-4 USK 6

Sprechende Autos sind kurios, aber Pixar darf alles vermenschlichen: Ratten, Fische, Monster und eben auch Fahrzeuge. Infantiles Geschrei und für Menschen jenseits von 14 Jahren kaum erträgliche Farbwechsel reichen aus, um Knirpse vor dem Schirm zu fesseln.

Da wir uns in Cars 2 nicht für ein herkömmliches Auto, sondern für einen C.H.R.O.M.E.-Agenten entscheiden, steht uns allerlei Schnickschnack zur Verfügung. So springen wir etwa über Hindernisse, schlittern durch Kurven und düsen auf zwei Rädern. Für den Turboboost brauchen wir Fokusergie, die wir durch Luftstunts, Drifts und Rückwärtsfahren sammeln. Das erinnert frappierend an hauseigene Pure.

Der Hauptreiz liegt in den abgefahrenen Spielmodi. Im Modus Angriff müssen wir

## CARS 2 VEREINT DIVERSE RACER, FÄHRT JEDOCH KEINEM DAVON

eine bestimmte Gegneranzahl von der Strecke fegen. Raketenwerfer, Maschinen-gewehr, Ölpfützen und andere fiese Fallen versüßen das simple Spielprinzip kurzzeitig und lassen alte Erinnerungen an Mario Kart aufleben. Die Kampfrennen, wo wir uns mit CPU-Kontrahenten messen, sowie der Überlebensmodus erinnern unweigerlich an Designideen aus Blur.

Cars 2 mag zwar die Konzepte diverser Rennspiele vereinen, fährt aber den einzelnen Vertretern in keiner Weise davon. Anstelle wahnwitziger Loopings finden wir nur öde Sprungschancen; anstatt durch Schlamm und Schneemassen bügeln wir nur über quietschbunte, aber schöne Asphaltkurse, denen es leider an hübschen Texturen und Details mangelt.

Spieler, die ernsthaft ihrem Hobby nachgehen, heben beim Disney-Klamauk konsterniert die Augenbraue. Und Kinder sind trotz Autodrift-Funktion ziemlich überfordert. Der Genremix aus Actionspektakel und Sonntags-Arcade-Raserei ist nett gedacht, letztlich aber nur ein Mario-Kart-Klon in Pixar-Verpackung, der dem

5

Mirco Ruppelt



# CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

**PC PS3 X360** Genre ACTION Entwickler TECHLAND Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-12 USK 18

**Call of Juarez: Bound in Blood** lieferte eine anständige Western-Erfahrung mit abwechslungsreichem Gameplay, schöner Grafik und epischen Schießereien. Keine große Überraschung also, dass wir Call of Juarez: The Cartel vorsichtig optimistisch beäugt haben. Vorsichtig vor allem deshalb, weil die Epoche verlagert wurde. Vorbei ist der Wilde Westen, her mit der Gegenwart, wo die McCall-Brüder nichts anderes als eine ferne Erinnerung sind. Dieses Mal spielen wir mit maximal drei Leuten als Trio von Gesetzeshütern, um einen Drogen-Krieg in Kalifornien aufzuklären.

Das Spiel beginnt gut. Die Eröffnungsszene ist stark und die folgende Zwischensequenz deutet auf eine fesselnde Geschichte hin. Dann tritt Ben McCall, Nachkomme der Gebrüder McCall, aus dem Schatten. Und die spannenden Anfänge einer ernstesten Erzählung werden von einem dümmlichen John Rambo-McCall zerballert. In seinem Krieg gegen die Drogen verbraucht er vor allem von zwei Dingen zu viel: Kugeln und kitschige Dialogzeilen.

Die Vorgänger der Serie spielten wie gesagt im Wilden Westen. Aus diesem Grund war es nicht wirklich so wichtig, dass die Steuerung damals ein bisschen träge und gelegentlich unhandlich war. Immerhin entsprach das inhaltlich den Waffen, denn wir schossen mit Colts und alten Gewehren - und irgendwie gab genau das dem Setting einen



## 1 MARY JANE

Die drei Helden kämpfen gegen ein mexikanisches Drogen-Kartell, das offenbar auch mitten im Wald gerne Hanf anbaut. Besonders hübsch sind die Pflanzen nicht, was an der durchschnittlichen Grafik liegt.

## 2 MODERNE WAFFEN

Die beiden Vorgänger der Serie spielten im Wilden Westen - und da gab es keine moderne Schusswaffen. Das war für die Serie besser, denn so wurde die träge Steuerung etwas verschleiert. Das klappt heute leider nicht mehr.



besonderen Touch. Aber wenn man mit modernen Waffen schießt, dann funktioniert diese „Ausrede“ nicht mehr. Besonders dadurch fühlt sich Call of Juarez: The Cartel an wie ein Egoshoooter aus den Anfangsjahren der aktuellen Konsolengeneration. Es ist unflexibel, starr und zudem fehlt Raffinesse. Die Schießereien sind nicht sehr aufregend und werden bald zu einem Problem, weil die Abwechslung fehlt. Und wenn das Ballern nur mittelmäßig ist, dann wird das ganze Spiel mittelmäßig.

In Call of Juarez: Bound in Blood freute man sich auf die nächste Schießerei. Jetzt muss man sie eher fürchten. Hinzu kommt, dass der Nahkampf furchtbar ist.

## FURCHT LÖST DIE FREUDE AUF SCHIESSEREIEN AB

Es ist unmöglich zu beurteilen, ob die eigenen Schläge Treffer oder Luftnummern sind. Meistens rennt man wild hin und her und winkt hilflos mit den Armen in der Luft. Wenn etwas wirklich kaum so richtig gut hinzukriegen ist in Actionspielen, dann sind es die Passagen mit Fahrzeugen. Das Techland-Game macht hier keine Ausnahme, leider gibt es sehr viele Fahrzeugsequenzen in jedem Level.

Call of Juarez: The Cartel fühlt sich leider an allen Ecken vor allem ungeschliffen an. Da sind hereinpoppende Texturen, die Kollisionsabfrage arbeitet nicht wie sie sollte, es gibt kaum Checkpoints und die Gegner agieren nervtötend dumm. Wir dürfen das Spiel zu dritt im Online-Koop genießen, was die Abschnitte im Fahrzeug erträglicher macht. Auch dass wir drei verschiedene, wenn auch übel stereotype Charaktere spielen dürfen, ist nett. Die Geschichte ändert sich je nachdem, wen man wählt und bindet alle zusammen in einer ziemlich raffinierten Art und Weise in das Ende ein. Wenn man das Ende denn je erleben wird.

**5** Jonas Mäki



# HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES - TEIL 2

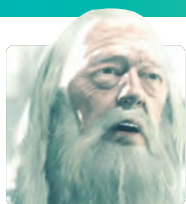
**MULTIPLATTFORM**

Genre ACTION Entwickler EA Publisher EA Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 12

**Stupor! Stupor! Immer wieder Stupor.** Immerhin aber haben die Entwickler gelernt und lassen in Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2 den bebrillten Jüngling nicht in einer Tour brüllen beim Abliefern der Zaubersprüche. Immerhin. Und immerhin haben sie sich entschlossen, der Menschheit ein neuerliches Kinect-Desaster zu ersparen. Lediglich die Bewegungssteuerung für Playstation Move bleibt integriert. Immerhin hat man da ja auch einen realen Zauberstab in der Hand.

Zwölf Kapitel Potter spendiert uns EA. Es geht von Gringotts Band über Hogsmeade in bekannte Höhlen und nach Hogwarts, um genau den einen, dessen Namen man auch nicht schreiben darf, endgültig zu besiegen. Knapp vier Stunden braucht man für das Abenteuer, echte Aufgaben warten auf dem Weg nicht. Man lernt acht Zaubersprüche und wie man sie in hektischer Kombination gegen die immer gleichen Standardgegner einsetzt, während es durch lineare Level dem Ende entgegen geht.

Optisch ist das Spiel ein bisschen besser als der gruselige Vorgänger. Die Animationen sind flüssiger, die Texturen etwas liebevoller. Aber die graue Suppe,



## 1 STUPOR

Im Vorgänger schrie Harry Potter unentwegt in kurzen Abständen „Stupor, Stupor, Stupor“ - das war sein erster Zauber, am Anfang des Spiels - und dessen Ende. Im Nachfolger schreit Harry nur ab und an, eine Verbesserung.

## 2 GEFÄHRTEN

Ron Weasley und Hermine Granger begleiten den guten Harry Potter auf seiner letzten Reise - und gelegentlich dürfen wir dabei sogar direkt mit ihnen spielen.

durch die man meistens schreitet, ist alles andere als hübsch. Das Gameplay besteht aus stupiden Kämpfen gegen dumme Gegner, nur unterbrochen durch einige größere Zwischenendgegner und halbinteraktive Wegrenn-Sequenzen.

## STUPIDE KÄMPFE GEGEN DUMME GEGNER, ABER OPTISCH VERBESSERT

Ganz nett gemacht ist es, dass man immer wieder die Charaktere tauscht, um mit allen möglichen alten Bekannten zu spielen - und gegen eine ganze Reihe verhasster Bösewichte. Leider verfolgen alle Missionen dasselbe Muster. Zaubersprüche auf stumpf herumrennende Gegner schießen. Stupor. Stupor. Petrificus Totalus, Expelliarmus. Protego. Stupor. Confringo. Und so weiter und so fort. Irgendwie verursachen alle Attacks auch den gleichen Schaden. Das Kämpfen macht jedenfalls gar keinen Spaß. So richtig nervig ist das Gefühl, dass hier alles in die Länge gezogen wird. Harry und Co. laufen so unendlich langsam, dass es einem den letzten Nerv raubt. Dazu die trübe Optik und der Weg in die Sommerdepression ist geebnet. Wäre da nicht der Endkampf, der deutlich netter inszeniert ist als der Rest des Spiels.

5

Christian Gaca



# GAMEREACTOR DAS MAGAZIN FÜR IPAD

Jetzt die kostenlose App holen



## Gamereactor + Ipad

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

**QR-Code einscannen und kostenlos die App laden**

# Liebliche

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-Liebliche.



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

## SONY PLAYSTATION 3

### INFORMATION

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

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



## Gamereactor Top 15 Playstation 3

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	<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>Dragon Age II</b> Eine wunderbare, magische Welt zum Entdecken und Erobern - erdacht vom Rollenspiel-Meister Bioware.	Rollenspiel	EA	10/10
04	<b>Uncharted 2: Among Thieves</b> Charmebolzen Nathan Drake ist wieder auf hochglanzpolierter Schatzsuche mit Popcorn-Garantie.	Action	Sony	9/10
05	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Es ist der Triumph von Treyarch über Infinity Ward - ein unerbittlicher, virtueller Krieg, der uns mitreißt.	Action	Activision	9/10
06	<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
07	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> Kriege der Zukunft sind hochgerüstet, schmutzig und hart. Snake ist alt, grau und zäh. Ein Meisterwerk.	Action	Konami	9/10
08	<b>God of War III</b> Dritter Streich der mythologischen Orgie mit Kratos - rohe Gewalt und bombastische Bosskämpfe.	Action	Sony	9/10
09	<b>Pro Evolution Soccer 11</b> Realistische, ausgeglichene Simulation, die Fußball-Freunde durch ihre Atmosphäre absolut fesselt.	Sport	Konami	9/10
10	<b>L.A. Noire</b> Rockstar kann auch Krimi und beeindruckt mit atemberaubender Technik und großartiger Atmosphäre.	Abenteuer	Take 2	9/10
11	<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
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>Heavy Rain</b> Bedrückende, emotionale Geschichte, die von der intensiven und eindringlichen Erzählweise lebt.	Abenteuer	Sony	9/10

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

### KAUFEN

#### NHL 12

EA CANADA / EA

**Es geht um** eine auch in Deutschland durchaus beliebte Sportart, der aber leider zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird, nämlich um Eishockey. In diesem Jahr glänzt die EA-Ausgabe mit dynamischen Torhütern und einer verbesserten Interaktion mit Spielern und Umgebung. Full-Contact-Engine nennen sie das und wir freuen uns schon auf den ersten, eiskalten Kontakt.

**Toll, weil** mit Jonas Hiller zum ersten Mal ein deutschsprachiger Spieler auf dem Cover ist - auch wenn der Schweizer im Ausland spielt. **Für Fans von** Füchsen, Eisbären und Wölfen.



### KAUFEN

#### DRIVER: SAN FRANCISCO

UBISOFT REFLECTIONS / UBISOFT

**Es geht um** ein Open-World-Rennspiel mit John Tanner, der sein Abenteuer aber nur träumt. Gefährlich ist es trotzdem, denn auch im schweren Koma enden Verfolgungsjagden tödlich, wenn man nicht aufpasst. Getrieben wird das Rennspiel von einer Story inklusive umfangreicher Missionsstruktur, die eine Menge Abwechslung im Straßenalltag bietet und den Titel damit von der Masse abhebt.

**Toll, weil** die Mischung aus Herumcruisen und Autorennen amüsant ist. **Für Fans von** Arcade-Rennspielen mit echter Handlung.



### KAUFEN

#### DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX

**Es geht um** Adam Jensen. Der ehemalige SWAT-Spezialist ist halb Mensch, halb Maschine und muss als Sicherheitsagent im innovativsten Biotech-Unternehmen der USA die Leute schützen. Das Spiel ist ein großes Action-Rollenspiel mit packender Sci-Fi-Story und kommt rüber wie eine gelungene Mischung aus dem Game Fallout 3 und dem Film Blade Runner.

**Toll, weil** man seinen Spielstil zwischen Action- und Stealth frei fein justieren kann. **Für Fans von** Fallout 3 und Philip K. Dick.



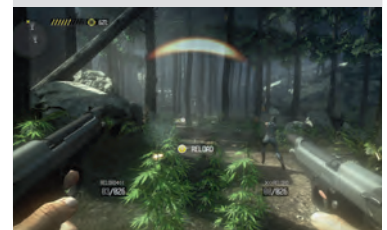
### ACHTUNG

#### CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

TECHLAND / UBISOFT

**Es geht um** ein Trio von Gesetzeshütern, die einen Drogenkrieg in Kalifornien aufklären wollen. Die einstige Western-Erfahrung spielt nun in der Gegenwart. Was noch gut beginnt, fällt aber in der Qualität schnell ab. Der Titel ist ungeschliffen und voller Fehler - nicht einmal der Nahkampf und das Ballern machen Freude. Erinnert an einen Shooter aus den Anfangsjahren der HD-Generation.

**Toll, weil** die Serie damit hoffentlich am Ende ist und nicht fortgesetzt wird. **Für Fans von** Egoshootern ohne Biss.





## SONY PSP

### INFORMATION

Hersteller SONY  
 Premiere 01.09.2005  
 Media UMD/MS/DLC  
 Gewicht 189 GRAMM  
 Maße 170x74x19  
 Preis 149 EURO

Die Playstation Portable hat schon einige Jahre auf dem Buckel. Die Spiele sind als UMD-Discs oder als Downloads via Playstation Store am Start. Auf UMD werden auch Spielfilme angeboten. Die PSP gibt es aktuell als Lite- oder Go-Variante. Beide bieten WiFi und Wlan für Onlinespiele.

### Gamereactor Top 5 PSP

Nr.	Titel	Wertung
1	God of War: Ghost of Sparta	10/10
2	FIFA 11	9/10
3	Pro Evolution Soccer 2011	9/10
4	Gran Turismo	8/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	8/10

Viel Leistung, großartiger Onlinedienst und optimierte Oberfläche

## MICROSOFT XBOX 360

### INFORMATION

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

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



## Gamereactor Top 15 Xbox 360

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	<b>Halo: Reach</b> Epische Weltraumschlachten auf dem Planeten Reach und Bungies grandioser Abschied von der Serie.	Action	Microsoft	10/10
02	<b>Grand Theft Auto IV</b> Niko Bellics Weg an die Spitze des organisierten Verbrechens ist großartig. Kaufen! Kaufen! Kaufen!	Action	Take 2	10/10
03	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves eierlegende Wollmilchsau, die uns nach allen Regeln der Kunst mit erstklassiger Action versorgt.	Action	EA	10/10
04	<b>Mass Effect 2</b> Fette Kämpfe im All und wunderschöne Dialoge in Biowares epischem Science-Fiction-Rollenspiel.	Rollenspiel	EA	10/10
05	<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
06	<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
07	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Lange war nicht klar, ob der Vorgänger von Infinity Ward übertroffen werden kann. Dann kam Black Ops.	Action	Activision	9/10
08	<b>Crysis 2</b> Saubere Grafik und viele Möglichkeiten für uns und unseren Nanosuit in dieser Action-Perle von Crytek.	Action	EA	9/10
09	<b>Battlefield: Bad Company 2</b> Mit ihrem Shooter schießen Dice direkt in das Revier von Call of Duty: Modern Warfare 2 - mit Erfolg.	Action	EA	9/10
10	<b>L.A. Noire</b> Verhöre Täter und Verdächtige aus der Perspektive eines Polizisten in den Vierzigerjahren - wunderbar.	Abenteuer	Take 2	9/10
11	<b>Bioshock</b> Im Unterwasserparadies Rapture lief alles schief - ein gruseliges Abenteuer auf dem Meeresgrund wartet.	Action	Take 2	9/10
12	<b>Fable III</b> Einmal selbst König sein, diese Chance schenkt uns Molyneux im zur Simulation mutierten Rollenspiel.	Rollenspiel	Microsoft	9/10
13	<b>Dead Space 2</b> Neue Waffen, neue Level und noch Furcht einflößendere Gegner machen Clarkes zweite Runde so gut.	Action	EA	9/10
14	<b>Dirt 3</b> Schnelles und abwechslungsreiches Rally-Fest mit neuem Gymkhana-Modus und hübschem Multiplayer.	Rennspiel	Codemasters	9/10
15	<b>Mafia II</b> Mit dem Mafia-Epos von 2K Czech tauchen wir in authentisches und gut gemachtes Abenteuer ein.	Action	Take 2	9/10

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

### KAUFEN

## EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON

VICIOUS CIRCLE / D3 PUBLISHER

Es geht um außerirdische Insekten, die unsere geliebte Erde angreifen. Besonders schlagkräftig sind die zwar nicht, denn nach fünf Stunden ist die Bedrohung bereits gestoppt, aber der Multiplayer bringt Spaß. Die Grafik ist halbwegs zeitgemäß und wer die Flinte nicht ins Korn wirft, lernt als spezialisierter Crack den wahren Reiz kennen.

**Toll, weil** wir gegen Insektoide keine Handlung, sondern nur Waffen brauchen  
**Für Fans von** B-Movies und modernem Science-Fiction-Trash.



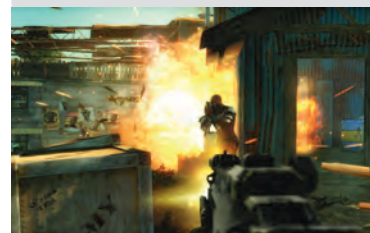
### KAUFEN

## BODYCOUNT

CODEMASTERS GUILDFÖRD / KOCH MEDIA

Es geht um konventionelle Steuerung, geräumige und übersichtliche Levelstruktur und Knarren. Viele Knarren mit viel Munition drin. Die Umgebung ist fast komplett zerstörbar, keine Schutzwand bietet ewig Deckung. Daher muss eine gute Strategie her, um in diesem Spiel zu überleben. Es fühlt sich ein bisschen wie Arcade an, aber das macht den Einstieg zumindest wunderbar einfach und unkompliziert.

**Toll, weil** wir uns temporär hochleveln und fette Kombos zusammenbauen können.  
**Für Fans von** Bulletstorm und Brink.



### KAUFEN

## THE CURSED CRUSADE

KYLOTONN ENTERTAINMENT / DTP

Es geht um die Kreuzzüge, die Hintergrund für dieses Action-Adventure sind. Mit verschiedenen Kampftechniken, Fertigkeiten und diversen Kombos ist eine individuelle Charakterentwicklung möglich. Zwar geht es am Ende doch mehr um den Kampf und weniger um die Handlung. Fünf Kapitel und 40 Missionen ums Überleben und die Erlösung der Seele bietet das Game, auch im Multiplayer-Koop für zwei Spieler.

**Toll, weil** man endlich den vierten Kreuzzug mal selber miterleben kann.  
**Für Fans von** Ritter Rost.



### ACHTUNG

## WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

RELIX ENTERTAINMENT / THQ

Es geht um die Action-Version des beliebten Strategiespiels, die statt Komplexität und Regeln auf pures Geballer setzt. Und was im Prinzip keine schlechte Idee sein muss, ist aber durch mangelnde Abwechslung am Ende etwas zu stumpf geworden. Möglichst viel Gewalt in ein Spiel einbringen zu wollen, ist eben doch nicht immer der allerbeste Ansatz, auch nicht für Hardcore-Gamer.

**Toll, weil** wir abertausende Gegner umnieten und eine Menge in die Luft gejagt wird.  
**Für Fans von** Popcorn-Kino-Action-Geballer.





## NINTENDO DS / DSI

### INFORMATION

**Hersteller** Nintendo  
**Premiere** 11.03.2005  
**Media** Cartridge  
**Gewicht** 235 GRAMM  
**Maße** 149x85x29  
**Preis** 139 EURO

Der Nintendo DS ist ein kleines Multitalent. Von den beiden Bildschirmen hat der untere eine Touch-Oberfläche. Mittlerweile gibt es mehrere Varianten des Handheld. Die aktuellste ist der DSI, der auch eine Kamera und Anschluss an den DSiware-Shop für Downloadgames bietet.

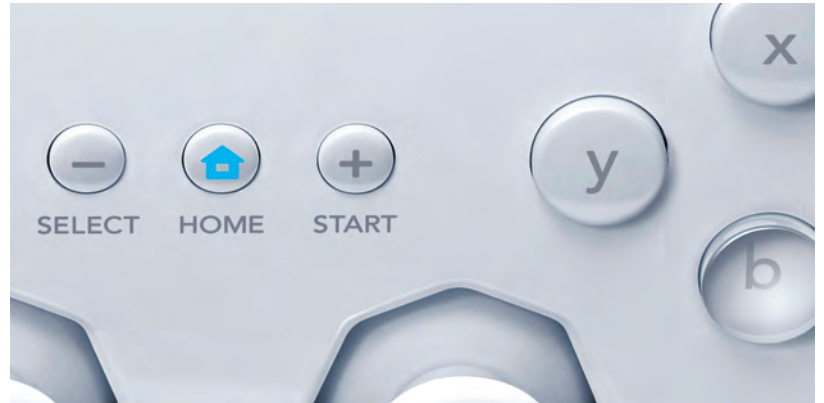
Das Bewegungswunder für die ganze Familie

## 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 zwängt sich ein sein Wolkenkostüm und stürzt sich erneut in ein galaktisches Abenteuer.	Jump'n'Run	Nintendo	10/10
02	<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
03	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Die Beschreibung „magisch“ klingt banal, aber trifft im Fall von Links neuem Abenteuer voll ins Schwarze.	Abenteuer	Nintendo	10/10
04	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Die Prügelpartie ist bis zum Rand voll gepackt mit bester Unterhaltung und unseren Nintendo-Lieblingen.	Kampfspiel	Nintendo	9/10
05	<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
06	<b>Metroid Prime Trilogy</b> Die beste Weltraum-Heldin überzeugt uns in dieser Fassung gleich dreifach mit ihren Fähigkeiten.	Action	Nintendo	9/10
07	<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
08	<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
09	<b>Super Paper Mario</b> Der flachste Held der Videospiele-Geschichte flirtet mit seiner Vergangenheit in einem neuen Abenteuer.	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
10	<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
11	<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
12	<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
13	<b>The Kore Gang</b> Ein liebevolles Abenteuer voll absurder und abgedrehter Charaktere - und das Made in Germany.	Jump'n'Run	Pixonauts	8/10
14	<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
15	<b>De Blob 2</b> Mit einem Spritzer Farbe sieht die blass-graue Welt gleich ganz anders aus - zum Chillen und Wohlfühlen.	Jump'n'Run	THQ	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 DS

Nr.	Titel	Wertung
1	<b>Picross 3D</b>	10/10
2	<b>Professor Layton und die verlorene Zukunft</b>	9/10
3	<b>The Legend of Zelda: Phantom Hourglass</b>	9/10
4	<b>Last Window: Das Geheimnis von Cape West</b>	9/10
5	<b>New Super Mario Bros.</b>	9/10

### KAUFEN

## XENOBLADE CHRONICLES

MONOLITH SOFT / NINTENDO

**Es geht um** die Reise durch eine gigantische, frei erkundbare Welt der beiden versteinerten Titanen Bionis und Mechonis. Das Rollenspiel der Baten Kaitos-Macher will vor allem durch seine Freiheiten und seinen schieren Umfang überzeugen. Dafür rückt zwar die Handlung etwas in den Hintergrund, aber es bleibt eines der interessantesten Spiele für die Wii in diesem Jahr.

**Toll, weil** wir selbst entscheiden können, welchen Weg wir gehen wollen.

**Für Fans von** japanischen Rollenspielen.



### KAUFEN

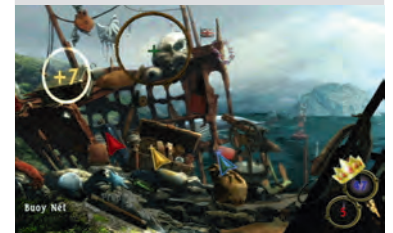
## MYSTERY CASE FILES: DER FALL MALGRAVE

BIG FISH GAMES / NINTENDO

**Es geht um** die wichtigste wissenschaftliche Entdeckung des Jahrhunderts - das ist zumindest der Grund, mit dem wir auf eine einsame Insel gelockt werden, um dort ein spannendes Abenteuer zu bestehen. Wimmelbilder und Rätsel lösen und dabei noch einer Geschichte folgen, das ist der Kern dieses Adventures. Die Wii ist für diese Form der Unterhaltung wie gemacht.

**Toll, weil** bis zu vier Spieler das Geheimnis der Insel gleichzeitig lüften können.

**Für Fans von** kleinen Kopfnüssen.



### KAUFEN

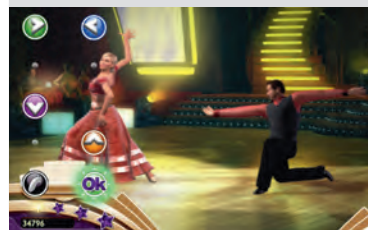
## WE DANCE

NORDIC GAMES / FLASHPOINT

**Es geht um** ein Tanzspiel, das auf der sehr beliebten We Sing-Serie basiert und mit vierzig Songs aus den unterschiedlichsten Genres aufwartet. Wie das Karaoke-Spiel ist auch diese Variante für bis zu vier Spieler geeignet, was ein Novum für das Genre ist. Zusätzlich zum Hauptspiel gibt es drei Party-Varianten, die für einen gelungenen Abend sorgen sollten.

**Toll, weil** von Ace of Base bis zu den Village People alles mit an Bord ist.

**Für Fans von** Tanzperformances, die einem nie zu peinlich sein können.



### ACHTUNG

## DIE SCHLÜMPFE: DANCE PARTY

UBISOFT / UBISOFT

**Es geht um** das bekannte Spielprinzip der Just Dance-Reihe, das in diesem Fall einfach auf die schlumpfige Zeichentrick-Reihe übertragen wurde. Allerdings basiert das Tanzspiel nicht auf dem Original, sondern auf der unsäglichen Realverfilmung, die demnächst in die Kinos kommt. Musikalisch wird eine breite Palette von Songs geboten.

**Toll, weil** neben Papa Schlumpf, Clumsy und Schlaubi unter anderem auch die wunderbare Schlumpfine mit dabei ist.

**Für Fans von** der Just Dance-Reihe.



# 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 4 am Start und es wird bald mit Version 5 gerechnet. Dazu gesellt sich das iPad als Tablet ohne Telefonfähigkeiten, dafür mit mehr Display und Rechenpower.

## Gamereactor Top 5 Iphone / Ipad

Nr.	Titel	Wertung
1	Superbrothers: Sword & Sorcery EP	9/10
2	Angry Birds	9/10
3	Order & Chaos Online	9/10
4	Plants vs. Zombies	8/10
5	Zoo Keeper DX Touch Edition	8/10

Die 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	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
02	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategie	Activision	9/10
03	Crysis 2	Action	EA	9/10
04	Anno 1404	Strategie	Ubisoft	9/10
05	World of Warcraft	Rollenspiel	Activision	9/10
06	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	EA	9/10
07	Empire: Total War	Strategie	Sega	9/10
08	Mafia II	Action	Take 2	9/10
09	Die Siedler 7	Strategie	Ubisoft	9/10
10	Portal 2	Puzzle	EA	9/10
11	Civilization V	Strategie	Take 2	9/10
12	World of Warcraft: Cataclysm	Rollenspiel	Activision	9/10
13	Total War: Shogun 2	Strategie	Sega	9/10
14	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco-Bandai	9/10
15	Battlefield: Bad Company 2	Action	EA	9/10

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

## KAUFEN

### MIGHT & MAGIC: HEROES VI

BLACK HOLE / UBISOFT

Es geht um ein Familiendrama, das in ein rundenbasiertes Strategiespiel verpackt wurde. Die Serie hat eine kleine Pause gemacht und meldet sich eindrucksvoll mit neuem Entwickler zurück. Das Spiel ist immer noch träge, aber zeitgemäß angepasst worden. Und das Suchtpotenzial der Vorgänger ist weiter elementarer Bestandteil. **Toll, weil** die fetten Bosskämpfe und die neuen Features frischen Wind mitbringen. **Für Fans von** Strategie-Rollenspielen, die viele Nächte vor den Bildschirm wollen.

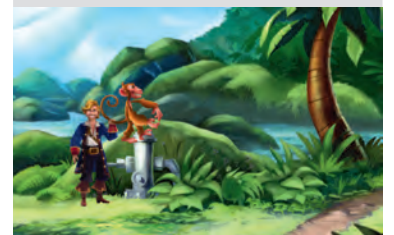


## KAUFEN

### MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

LUCASARTS / ACTIVISION

Es geht um den Mochtegern-Piraten Guybrush Threepwood, aber das wissen die meisten wahrscheinlich schon, denn er ist der Held in den zwei vielleicht wichtigsten Adventures aller Zeiten. Lucasarts hat die beiden als wunderbare Neuauflagen bereits digital vertrieben und nun kommen sie noch einmal als wirklich hübsche Sammlung in den Handel. **Toll, weil** die Originalversionen für Retro-Freunde sowie viele Extras enthalten sind. **Für Fans von** dreiköpfigen Affen.



## KAUFEN

### HARVEYS NEUE AUGEN

DAEDALIC / RONDOMEDIA

Es geht um das kleine Mädchen Lilli, die als Klosterschülerin tut, was ihr aufgetragen wird und allen Ärger in ihrem Inneren vergräbt. Falls das nicht gelingt, baut sie auf die Hilfe der lustigen, kleinen Zensur-Gnome, die alles rosafarben anmalen. Eine schöne Fantasie oder etwa doch Realität? In jedem Fall steckt das neue Adventure der Macher von Edna bricht aus wieder voller abgedrehter und skurriler Charaktere. **Toll, weil** der irre Vorgänger damit endlich mit frischem Stoff versorgt wird. **Für Fans von** abgedrehten Adventures.



## ACHTUNG

### TROPICO 4

HAENIMONT / KALYPSO MEDIA

Es geht um den Aufbau vom eigenen Tropenparadies, bei dem wir geschickt zwischen Urlaubsressort und der Produktion sowie dem Export typischer Waren abwägen müssen. Als Insel-Diktator gilt es zudem, die politische Komponente zu berücksichtigen. Leider präsentiert sich der vierte Teil eher als Vollpreis-Erweiterung und geht mit inhaltlichen Neuerungen viel zu sparsam um. **Toll, weil** uns die Rolle des Diktators noch immer wunderbar steht. **Für Fans von** Wirtschaftssimulationen, die ein Faible für die Karibik haben.



Blu-ray

Lust, für uns über Filme zu schreiben?  
Dann eine kurze Mail an [info@gamereactor.de](mailto:info@gamereactor.de)



# DER ADLER DER NEUNTEN LEGION

Historisch unpräzises, letztlich mittelmäßiges Abenteuer der Römer in Großbritannien



Schauspieler **Channing Tatum, Jamie Bell, Donald Sutherland**  
Publisher CONCORDE  
Regie KEVIN MACDONALD  
Genre ACTION/ABENTEUER  
Termin ERHÄLTlich  
Codec MPEG-4 AVC  
Sound DTS-HD 5.1  
Ratio 2.35:1

MANCHMAL WÜNSCHE ICH MIR, der Film, den ich mir für die Rezension anschauen würde, würde nur aus kurzen Audioclips bestehen. In diesem Fall würde der Adler einfach mit einem schallenden „Nnjaaa“ beschrieben werden. So jedenfalls ist das Gefühl, wenn man sich Kevin Macdonalds Interpretation der römischen Legende der neunten Legion so anschaut. Der Sage nach ist die 120 nach Christus von Flavius Aquila kommandierte Neunte Legion der Römischen Armee in Nordbritannien einmarschiert und dabei verschwunden. Ein 5000 Mann starkes Heer, einfach so weg, inklusive der Standarte - einem goldenen Adler. Zwanzig Jahre später wagen sich Flavius' Sohn Marcus Flavius Aquila und der britische Sklave Esca auf die Suche nach den vermissten Männern.

Der Film will so zwanghaft eine epische Geschichte erzählen, wie es sie in der guten alten Zeit gab. Matsch, Ehre, Schwerter und Moos gibt es jedenfalls überreichlich. Leider fühlt es sich eher so an wie eine Komödie voll unfreiwilliger Komik anzuschauen. Dazu gehören ohne Zweifel die grün angemalten Wilden, die aussehen wie die Außerirdischen in Avatar, nur als Matschversion

eben. Sie laufen schneller als Pferde, aber werden nicht mit einer Gruppe pensionierter Römer fertig, obwohl sie etwa dreimal so viele sind. Regisseur MacDonal, der bisher meist Dokumentarfilme und tränenreiche Dramen verantwortet hat, ist im Action-Genre jedenfalls nicht zu Hause. Er setzt auf schnelle Schnitte und Nahaufnahmen wie viele andere Filmemacher heute, aber genau dadurch sind die Kämpfe oft schwer zu fassen.

In den ruhigeren Szenen läuft es folgerichtig besser. Leider fallen nun das miserable Drehbuch und die mäßigen Schauspieler auf. Die scheinen nur mitzumachen, um ihre Rechnungen bezahlen zu können. Insgesamt ein sehr mittelmäßiger Film, der uns immerhin sehr deutlich zeigt, dass Hauptdarsteller Channing Tatum mehr als zwei Gesichtsausdrücke beherrscht - nämlich drei: wütend, gequält und zufrieden.

Das Bild dagegen ist sehr gelungen und wunderbar cineastisch, mit weichen Farben, guter Schärfe und kräftigen Schwarzrötönen, während der Klang voller subtiler Surround-Effekte und gut abgemischter Dialoge ist.

**6**

Christian Gaca



## Doppeltes Lottchen

Es ist gängiges Prozedere in Hollywood, dass zwei Filme mit ähnlichem oder fast gleichem Inhalt in sehr kurzen Intervallen veröffentlicht werden. Das war bei Deep Impact und Armageddon so, oder bei Antz und A Bug's Life. Das Muster ist klar durchschaubar, schon ewig: Einkassieren, so lange das Eisen heiß zu sein scheint. Auch hier stimmt's wieder. Knapp ein halbes Jahr vor Kevin Macdonald hat Neil Marschall seinen Film Centurion veröffentlicht, eine blutige Interpretation der gleichen Geschichte mit Michael Fassbender als Öberömer in der Hauptrolle.



## Morning Glory

Genre KOMÖDIE Termin ERHÄLTLICH Ratio 1.85:1 Sound DTS-HD 5.1

„NACH EINER KURZEN PAUSE ZEIGEN WIR IHNEN, wie man den letzten Rest Shampoo aus der Flasche rausbekommt. Bleiben Sie dran!“ Wer die Morgenmagazine im US-Fernsehen nicht kennt, der glaubt nicht, dass sie tatsächlich noch überdehnter und deutlich hirnlöser sein können als das SAT.1-Frühstücksfernsehen. Aber sie können! In Morning Glory heuert die Produzerin Becky Fuller (Rachel McAdams) beim Cable Network IBS an, um deren chronisch erfolglose Morning Show zu retten. Die Redaktion ist die reine Freakshow aus arroganten, aber talentfreien Moderatoren und nerdigen Autoren. Becky holt den Pulitzer-prämierten Mike Pomeroy (Harrison Ford) an Bord, der durch seine offene Verachtung für alle „fluffigen Beiträge“ aber alles Schlimme nur noch viel schlimmer macht. Die Paarung aus einer McAdams auf Speed und einem verbitterten Ford funktioniert tadellos. Ihr verbaler Kleinkrieg ist

**7** beißend witzig, nur die Story lässt leider kein Klischee über die TV-Branche aus.

**Volker Zepperitz**



## The Mechanic

Genre ACTION Termin ERHÄLTLICH Ratio 2.40:1 Sound DTS-HD 5.1

ES GIBT ZWEI ARTEN von Mechanikern. Und zwar jene, die sich um Sachen kümmern und die heile machen. Und jene, die sich um Angelegenheiten kümmern und Probleme lösen. Arthur Bishop (Jason Statham) gehört zur letzteren Berufsgruppe. Ein Mechaniker, der keine Zeit mit kaputten Kupplungen vergeudet, sondern Menschen gegen Bezahlung tötet. Es geht prima und dramatisch los, als Bishop früh im Film seinen Mentor und Freund umbringen muss, weil er als Verräter enttarnt wurde. Aber Con Air-Regisseur Simon West gelingt es nicht, darauf aufzubauen. Die glanzlosen Actionszene sind viel zu hektisch, das hässliche Computerblut hilft auch nicht, ebensowenig wie Dialoge, die man lange vor den Schauspieler antizipiert hat. Statham macht so einiges wett, indem er einfach er selbst ist: die harte Sau. Und Ben Foster bringt jedes Mal Klasse in den Film, wenn er auftaucht. Aber das hält The Mechanic nicht davon ab, klassischer Durchschnitt zu sein. Bild und Ton dagegen sind absolut top.

**6** Erik Nilsson Ranta



## DER PLAN

Genre DRAMA Termin ERHÄLTLICH Codec AVC Sound DTS-HD 5.1 Ratio 1.85:1

DAS MOBILTELEFON GEHT AUS. DER ANRUF IST, wie sollte es auch anders sein, sehr sehr wichtig. Es geht nämlich um die Liebe. Der Held muss sein Mädchen erreichen. Unbedingt. Aber das Festnetz beim Parkhauswächter geht auch nicht. Und das in der Bar auch nicht. Die Typen mit dem Plan haben sie abgeschaltet, im Umkreis von drei Meilen.

Es gibt nämlich einen Plan für David Norris (Matt Damon), für die bezaubernde Tänzerin Elise (Emily Blunt) und für alle anderen Menschen. David und Elise - sie waren füreinander bestimmt, dann aber änderte sich der Plan des Vorsitzenden. Da sind nämlich mächtige Leute, die diesen Plan permanent beobachten und ausführen, beeinflussen und steuern. Und es gibt Probleme. Zufälle. Dafür sind die grauen Männer da, abartig korrekte Sachbearbeiter des Adjustment-Büros, die regulieren, ohne Fragen nach dem Warum zu stellen. Seelenlose Drohnen, die ausführen, ohne die Konsequenz zu sehen, weil es immer jemanden gibt, der ihr Vorgesetzter ist. David ist eigentlich im Prinzip erfolgreicher Jungpolitiker, der es aber

immer wieder schafft, den für ihn vorgesehenen Plan zu torpedieren. Weil er sich nicht auf das Wesentliche konzentriert: im Beruf erfolgreich zu sein, seine Rolle in der Gesellschaft zu spielen. Das Leben als ewige Parallelwelt, die zwischen Job und Freizeit wabert. Dann passiert den Justizern ein Fehler - und David blickt aus Versehen hinter den Vorhang. Ein bisschen Truman Show, was aber eher der Tatsache zu schulden ist, das hier wieder einmal eine Kurzgeschichte des tollen Sci-Fi-Autors Philip K. Dick verfilmt wurde.

Der Fall wird in der Kontrollhierarchie nach oben durchgereicht - damit alles wieder auf Kurs kommt. Es folgen große und kleine Unfälle, stets perfekt überlagert von sehr schönen Bildern aus New York. Und es bleibt am Ende der wunderbare Gedanke, dass hinter jeder Tür diese Lagerhalle sein könnte, die den Blick hinter die Kulisse freigibt und schnelle Reisen durch den Großstadtdschungel ermöglicht - man braucht nur den richtigen Hut. Bild und Ton sind übrigens tadellos.

**7** Christian Gaca

## NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



### Die Unglaublichen

Genre KOMÖDIE  
Ratio 2.39:1  
Sound DTS-HD 5.1

ES IST SCHON EINE WEILE her, dass Die Unglaublichen ins Kino kam. 2004 war das. Nur wenige Animationsfilme allerdings sind so toll wie der mit der Familie Parr - abgesehen von Toy Story 3 und Ratatouille vielleicht. Pixars ganz eigene Variante des Superhelden-Themas ist nämlich einfach unwiderstehlich. 15 Jahre nach ihrem letzten Einsatz leben Mr. Incredible und Elastigirl unter ihren bürgerlichen Namen Robert „Bob“ und Helen Parr mit ihren drei Kindern in Metroville. Papa vertickt traurig Versicherungen, Mama kocht, Tochter Violetta pubertiert und macht sich

unsichtbar, Sohn Dash ist superschnell und nur Baby Jack Jack scheint ganz normal zu sein. Und plötzlich soll Papa Bob wieder Superheld werden - und zack haben wir ein hübsches Action-Abenteuer mit wunderschönen Elementen. Was gibt es da nicht zu mögen?

Das Bild ist wie für Disney typisch glasklar, in Rot und Gelb getaucht und ist einfach nur scharf. Der Sound ist vielleicht sogar noch besser und bietet eine perfekt ausgewogene

**9** Mischung - viel besser geht es tatsächlich nicht.  
**Christian Gaca**



## COVER-VERSION

### Grafik-Designer Penney trimmt Neues auf Alt

Robert Penney ist Grafik-Designer aus London. Der Film und das Videogame zu James Camerons Avatar inspirierten ihn, eine Serie von 70er- und 80er-Jahre-Videogame-Covern neu zu designen - für aktuelle Games und Entertainment-Marken. So entstand eine Retro-Version von Lost, wurde die TV-Serie Prison Break zum Breakout-Klon. Sieht alles nach Atari aus, ist aber das fiktive Cartridge Video System, kurz CVS 2600.

#### Das echte Lost-Game von 2008 mal gespielt?

- Ja, aber ich bin nicht weit gekommen. Das hat sich wie eine behäbige 3D-Version eines Point & Click-Adventures gespielt. Moderne Videospiele interessieren mich ohnehin eher nicht, aber wenn alte Spiele eine Neubehandlung kriegen, dann schau ich gerne mal rein.

#### Gibt's bald echte Spiele zu den fiktiven Verpackungen?

- Ein paar Leute wollten die Bilder nutzen, um Sprites zu bauen, für Flash-Games, so zum Spaß. Gesehen habe ich davon noch nichts. Ich wollte ja frustrierend schwierige Atari-Spiele wiedererwecken, die zusammengeschustert wurden, um einen (damals) aktuellen Film zu promoten. Ob ich die ernsthaft spielen wollen würde, weiß ich gar nicht.

#### Wie entstehen die neuen alten Cover?

- Ich zeichne die komplett in Photoshop. Aber alles ist neu erschaffen, ich habe keine echte Atari-Verpackung als Basis genutzt. Es sind alles andere Texturen aus vielen Quellen.

#### Kann man die Bilder kaufen?

- Ich plane eine limitierte Auflage, einiges davon wird auch auf einer Ausstellung in London auftauchen. Ein paar werde ich auch auf meiner Website verkaufen. Wenn das Interesse groß ist, kommt bestimmt noch mehr.

Mehr zum Künstler unter [penneydesign.com](http://penneydesign.com)



## Laden

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



## Zoo Keeper DX Touch Edition

System **IPAD / IPHONE** Genre **PUZZLE** Spieler **1** Preis **1,79 EURO** Text **CHRISTIAN GACA**

Oh je. Ich dachte, von der Einstiegsdroge auf dem Nintendo DS würde ich nach einer heftigen Suchtperiode verschont bleiben. Und dann das. Für 1,79 Euro Einsatz kriegt man eine identische Version auf Iphone und Ipad gespült. Das ist der Untergang meines Zeitkontos für Unterwegs-Spiele. Kein 3DS mehr, keine anderen Games auf dem Iphone oder dem Ipad. Zoo Keeper DX Touch Edition duldet niemanden neben sich. So lange, bis der schlimmste Druck abgesehen ist. Das Spiel verzaubert einen auch mit Gesten gesteuert weiter mit dem stumpfsinnig einfachen Spielprinzip. Drei, vier oder fünf gleiche Tierköpfe müssen auf einem acht mal acht Felder großen Spielbrett in eine vertikale oder horizontale Reihe gebracht werden.

**7** Dann lösen sie sich in Wohlgefallen auf, gelten als eingefangen und die verbleibenden Tierköpfe rutschen nach. Zoo Keeper DX Touch Edition nimmt einen gefangen, ganz schnell, mit seiner freundlichen Art.



## Bastion

System **XBOX 360** Genre **ACTION/ROLLENSPIEL** Spieler **1** Preis **10 EURO** Text **INGO DELINGER**

Action-Rollenspiele gab es in letzter Zeit einige für die Xbox, aber mit der Qualität von Bastion halten nur die wenigsten mit. Das Spiel von Super Giant Games ist ein kleines Meisterwerk mit vielen schönen und eigenständigen Ideen. Von der ersten Sekunde an wird man in das Abenteuer geradezu eingesaugt. Aus der isometrischen Perspektive breitet sich eine handgezeichnete und farbenfrohe Welt vor dem kleinen Protagonisten The Kid aus - und das mit jedem Schritt. Denn: Beim Durchstreifen der Welt wird der Levelaufbau erst sichtbar. Das alles wird von fantasievollen Gegnern begleitet, deren unterschiedliche Angriffsmuster es mit einem abwechslungsreichen Waffenarsenal zu bekämpfen gilt. Gezaubert wird eigentlich gar nicht. Es gibt Nah- und Fernkampfaffen, wobei Schusswaffen den größeren Anteil haben. Endgültig in den Bann von Bastion wird man durch einen genialen Trick bei der Erzählweise gezogen. Der Erzähler kommentiert als Moderator quasi live das Geschehen. Alle Ängste vor ewig gleichen Kommentaren

**9** sind gänzlich unbegründet. Der Typ mit der coolen Stimme wiederholt sich nie. Allein für diese besondere Art des Storytellings muss man Bastion schon lieben. Einziges Minus: Es gibt leider keinen Koop-Modus.

# MITSPIELER ZU DOOF, GEGNER CHEATEN?

*playversus.de*

Das neue Matchmaking der ESL. Ob alleine oder mit Team, VERSUS findet immer das perfekte Match. Und dank ESL Wire Anti-Cheat laufen die Matches garantiert fair ab.

# F1 2011

Formula 1™

STELL DICH DEM WETTKAMPF



AB 23. SEPTEMBER



[www.formula1-game.com](http://www.formula1-game.com)

© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trade marks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.

The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

