

GAMEREACTOR™

GRATIS
MITNEHMEN



Final Fantasy XIV A Realm Reborn

WENN EIN MYTHOS WIEDER ERWACHT

VON DEN MACHERN VON HEAVY RAIN

ELLEN PAGE WILLEM DAFUE
BEYOND

T W O S O U L S™

DRÜCKE  FÜR HAUPTROLLE

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE PRESENTS a QUANTIC DREAM PRODUCTION ELLEN PAGE & WILLEM DAFUE - BEYOND: TWO SOULS™
WRITTEN and EXECUTIVE ART TECHNICAL PRODUCED
DIRECTED by DAVID CAGE PRODUCER GUILLAUME de FONDAUMIERE DIRECTOR CHRISTOPHE BRUSSEAU DIRECTOR DAMIEN CASTELLTORT by CHARLES COUTIER
ANIMATION DIRECTOR K.MCDONALD SET DESIGN T. FLAMAND ANIMATION T. TAKEHANA & Y. GABORIAU CHARACTERS T. PRODHOMME COSTUME DESIGNER S. ANDRE STYLING S. MUZE Camera M. BROCHEN Music M. LOCKWOOD
PERFORMANCE CAPTURE S. OLSEN ENGINE R. MARCHALOT GAME LOGIC J.C. PERRIER TOOLS A. LOIZEAU DATA R. LAHURE MARK S. BERTHET GAME BUILDING S. BUHL GAME PLAY C. MARCHAL AUDIO X. DESPAS G.A.G. NIEBEL
MUSIC PRODUCED BY HANS ZIMMER MUSIC COMPOSED BY LORNE BALFE

beyond-two-souls.com

AB 09. OKTOBER
NUR FÜR PLAYSTATION®3

quanticdream



PS3
PlayStation



PS3, PlayStation, PLAYSTATION, PS3 and SOULS are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS3" are registered trademarks of Sony Corporation. "make a believe" is a trademark of the same company. BEYOND: Two Souls™ is a Sony Computer Entertainment Europe trademark. Developed by Quantic Dream. "BEYOND: Two Souls" is a trademark of a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



Editorial

Wenn die Leitmesse der Medien zur Leidmesse für die Fans wird

Die Gamescom, Leitmesse für Europa. In diesem Jahr war sie für so manchen eine Leidmesse. Denn herrliches Erleben neuer Videospiele sieht anders aus, als wie einer von 75.000 Zombies in Dead Rising 3 durch Hallen getrieben zu werden. Klar, ein bisschen gehört das Leiden zum Leben eines Fans immer dazu. Aber viele Stunden in der Schlange stehen für eine kurze Präsentation ist dann doch eher mau. Und nur selten gibt's hinterher als Dank ein T-Shirt.

Natürlich kann man das Problem nicht lösen. Es kommen einfach so viele Fans – und Jahr für Jahr werden es mehr. 2013 drängelten sich bis Sonntag 340.000 Menschen auf dem Messegelände. Es war voll. Sehr voll. Zu voll. Mir ging es wie Bethesda-PR-Chef Pete Hines, der schon Schlimmes ahnte ob der beängstigenden Menschenmassen. Passiert ist zum Glück nichts.

So eine Messe ist trotzdem toll. Auch wir haben 20.000 Hefte extra unters spielende Volk gebracht und hoffentlich ein paar neue Fans mit zurück nach Berlin genommen. Und wir werden 2014 natürlich wieder in Köln sein – mit einem neuen Stand und Lust auf neue Games!

CHRISTIAN GACA / CHEFREDAKTEUR

Spielt derzeit: GTA V (WAS DENN SONST?)



MARTIN EISER

Bisher hatte ich keine rechte Lust auf die neuen Konsolen. Nach der Gamescom aber bin auch ich tatsächlich ein bisschen angefixt. Trotzdem zeigen Titel wie Der Puppenspieler, dass Kreativität und Einzigartigkeit keine Frage von Hardware sind. Und Sony hat mit der Indie-Show in Köln außerdem gezeigt, dass gute Unterhaltung nicht zwangsläufig im Blockbuster-Format sein muss. So jedenfalls geht Vielfalt, die Spaß macht.

Spielt: RAYMAN LEGENDS



INGO DELINGER

So langsam kann ich an nichts anderes an als GTA V denken... Rockstars Hypemaschine schafft es immer wieder, mich gnadenlos zu überrollen. Immerhin sind die Zeiten vorbei, in denen man sich für viel Geld Import-Magazine gekauft hat – nur um einen Blick auf fünf neue Screenshots zu werfen. Im September ist es nun endlich soweit und ich kann es wirklich kaum noch abwarten. Der Videospiel-Herbst kann kommen.

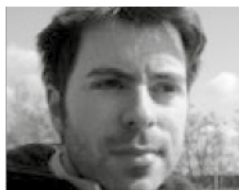
Spielt: THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED



WIEBKE WESTPHAL

Für mich stand in diesem Monat der 3DS XL im Fokus. Weil der sich nun auch endlich in meine Konsolenriege eingereiht hat, versinke ich regelrecht in Street Pass, Downloads, Kamera-Geplänkel und – natürlich – Spielen. Toll! Schon stellt sich mir die Frage, wie ich bisher ohne einen ausgekommen bin. Allein für Fire Emblem: Awakening und Animal Crossing: New Leaf hat sich die späte Anschaffung gelohnt.

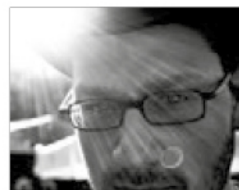
Spielt: FIRE EMBLEM: AWAKENING



KALLE MAX HOFMANN

Das Virtual-Reality-System Oculus Rift hat echt das Potenzial, unsere Spielerfahrung immens zu bereichern. Sowohl bei der Technik als auch beim Software-Support gibt es allerdings noch Hürden auf dem Weg zum Massenmarkt. Sollten allerdings die Gerüchte stimmen, dass Sony ein solches System für die PS4 anbieten will, könnte uns eine waschechte Revolution direkt bevorstehen. Spannende Zeiten!

Spielt: SAINTS ROW IV



DAVID MOSCHINI

Die Gamescom war wieder eine große Ohrfeige für mein sehnlichstes Bestreben, Videospiele als wahre Kulturgüter zu sehen. Statt sich für Dinge mit Substanz zu interessieren, quetscht man sich durch die überfüllten Hallen, auf der Suche nach dem nächsten, kostenlosen Goodie. Unterstützt durch den tollen Abgreif-Alarm der offiziellen App. „Celebrate the Games“ lautet der Slogan. Doch was feiern wir da eigentlich?

Spielt: DIABLO III (PS3)



STEFAN BRISENICK

Letztens ist mir etwas furchtbar peinliches passiert: In einem Gespräch verwechselte ich den Heldencharakter Link mit der namensgebenden Prinzessin Zelda. Was für ein Anfängerfehler! Dabei hätten mich die zahlreichen Cosplayer auf der Gamescom doch vor einen solchen Fehler bewahren müssen. Aber mal ernsthaft. Wer nennt auch ein Spiel nach einem Charakter, der nicht einmal direkt spielbar ist?

Spielt: RAYMAN LEGENDS

Chefredakteur Christian Gaca,
christian.gaca@gamereactor.de

Redaktion Martin Eiser,
Ingo Delinger, Wiebke Westphal
Herausgeber Claus Reichel
Art Director Petter Hegevall
Lektorat Volker Zepperitz
Technik & Internet Emil Hall
Kontakt Gamereactor Deutsch-
land, Rosenthaler Straße 49,
10178 Berlin, 030/20095280,
info@gamereactor.de

Autoren

Stefan Briesenick / Kalle Max Hofmann / David Moschini / Olaf L. Reimann / Philipp Rogmann / Mirco Ruppelt / Volker Zepperitz /

Auflage 100.000 Exemplare, acht
Ausgaben pro Jahr
Druck ColorPrint A/S, Dänemark
Papier My Brite Matt, 70g
Vertrieb Pan Nordic Logistics
Anzeigen Werkmeister & Company
GmbH, Lars Werkmeister/Alexander
Kreis, Hauptstr. 23, 91054 Erlangen,
09131/6136121 und 09131/6136125,
lars.werkmeister@werkco.de,
alex.kreis@werkco.de
Marketingleitung Morten Reichel,
+45/45887600, morten@gamereactor.dk

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

Gamereactor ist ein Gratismagazin, das seit über zehn Jahren in Dänemark, Schweden, Norwegen, Finnland und Deutschland veröffentlicht wird. Dazu gibt es Online-magazine in acht Ländern und Gamereactor als iPad-Magazine sowie eigene Apps für iOS und Android.

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.

Redaktionelle Mitarbeiter von Gamereactor International:

Petter Hegevall, Jonas Elfving, Jonas Mäki, Mathias Holmberg, Arttu Rajala, Kimmo Pukkila, Mika Sorvari, Matti Isotalo, Leevi Rantala, Erik Rahja, Lee West, Rasmus Lund-Hansen, Thomas Blichfeldt, Sebastian R. Sørensen, Magnus Groth-Andersen, Jonas Damholt, Gillen McAllister, Bengt Lemne, Mike Holmes, Lasse Jakobson, Lars-Ole Ris, Kenneth Gant, Kim Bak, Kim Olsen, Leif Persson, Bert Erik Sandnes, Nick Holmberg, Halldór Halldórsson, Emil Østergaard, Lasse Brandal, Kristian Nymoen, Tor Erik Dahl, Morten Bækklund, Ingar Takanobu Hauge, Robin Heyland, Line Fauchald, Lorenzo Mosna, David Caballero, Raine Laaksonen, Annakaisa Kultima, Jori Virtanen

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

POKÉMON X



POKÉMON Y



Die nächste Stufe in der
Entwicklung von Pokémon!

AB 12.10.2013 IM HANDEL!



Neue Typenklasse: Die Feen-Pokémon



Neue mächtige Attacken: Mega Evolution



Neue Arten zu kämpfen: Himmelskämpfe



Neue Story: Erlebe die Kalos-Region

GROSSE VISION

Für Vision Gran Turismo in GT6 entwerfen diverse Autobauer eigens Konzeptstudien. Kazunori Yamauchi fand den Ansatz von BMW am komplettesten.

SCHNELLSCHUSS
VON MICROSOFT?

Irgendwie erweckt das (Anm. d. Red.: die Sprachsteuerung der Xbox One via Kinect nicht in allen Ländern zum Launch verfügbar ist) den Eindruck, als hätte Microsoft hier einen Schnellschuss gemacht. Ich kann mich des Eindruckes nicht erwehren, als wenn Microsoft noch nicht ganz fertig war und man auf jeden Fall verhindern will, nach der PS4 zu erscheinen. Auch das sie mindestens ein Jahr später in Asien erscheinen soll, ist für mich vollkommen unverständlich. Das ist der Markt mit dem absolut größten Wachstum und Potenzial und das gibt man quasi erstmal kampflos an Sony. Ich glaube, wenn sie Kinect in dieser Form erstmal nicht verbaut hätten, wäre es für sie einfacher geworden. Das PR-Desaster wäre wesentlich kleiner gewesen und man hätte diese Probleme jetzt nicht.

Hotzenplotz (Kommentar auf Gamereactor.de)
Das antwortet die Redaktion: Nun ja, das ist eine mögliche Interpretation. Vielleicht haben sie auch unterwegs festgestellt, dass der Service einfach nicht gut genug funktioniert, um der internen Qualitätskontrolle gerecht zu werden. Dann tut es

zwar weh, dass in einem Land nicht zu bringen, der Umkehrschluss ist aber sicherlich kein bisschen besser. Und das PR-Desaster um die Xbox One, darüber schütteln wir hier immer noch den Kopf. Und die allermeisten PR-Abteilungen von Microsoft außerhalb der USA sicherlich auch – auch wenn die das natürlich offen nie sagen würden.

DREI STUNDEN WARTEZEIT

Killzone, Driveclub und später noch The Witcher3 und Destiny. Das werden meine Games. Den Rest werde ich mal ausleihen oder wenn's F2P ist anzocken und wenn es gut ist, da paar Euros

investieren. Ich bin nur extrem neidisch auf Titanfall – das war das beste spielbare Game auf der Gamescom. Bin etwas enttäuscht, dass man an so wenigen Games selber Hand anlegen durfte... habe vorher extra immer gefragt, ob man selber anspielen kann und passt auf, die größte Frechheit war bei Watchdogs. Da wurde uns versichert, dass wir nach einer Präsentation auch selber spielen dürfen... nach drei Stunden Wartezeit durfte ich dann auch „spielen“ – und zwar mit einem sch... Tablet. Ich war einfach zu baff, um mich zu beschweren. Fand diese Gamescom lag weeeit hinter dem Potential, das sie hatte. Es wurden so geile Games angekündigt, aber an die Kracher durfte man keine Minute Hand anlegen. Man hat nur 'ne Live-Demo gesehen, oder noch schlimmer E3 -Material.

Cyclohexan (Kommentar auf Gamereactor.de)

Das antwortet die Redaktion: Von der Gamescom waren sicherlich einige enttäuscht (siehe auch Editorial von Christian vorne im Heft). Drei Stunden warten und dann Watch Dogs am Tablet spielen, wir wären auch genervt gewesen. Zum Glück durften wir hinter verschlossenen Türen die reguläre Version spielen, du darfst dich weiterhin freuen auf das Game, so viel sei dir versichert.

SPIELETESTER WERDEN

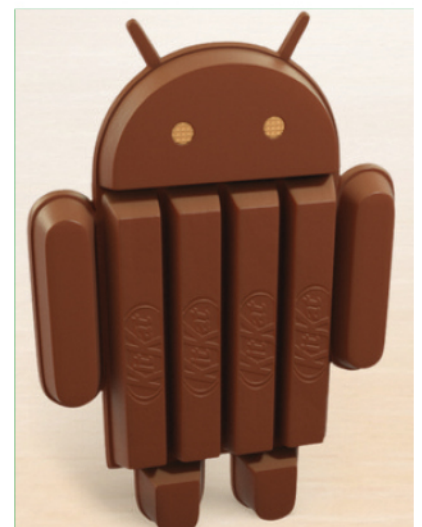
Hallo, ich will auch Spieletester werden, weil ich dann immer früher alle Games zocken kann. Wie geht das am einfachsten?

Thorben K. (via E-Mail)

Das antwortet die Redaktion: Einen einfachen Weg gibt es nicht. Was hilft: Praktika im Gamesumfeld, journalistische Kenntnisse oder gar eine Ausbildung. Und Glück natürlich sowie das Wissen, dass Spieletester bei Entwicklern arbeiten und wir hier Spieleskriptoren sind, also quasi Künstler.

RANDNOTIZ

Die nächste Android-Version heißt KitKat. Die Idee ist Google zufolge im Februar auf dem Mobile World Congress in Barcelona entstanden und innerhalb kürzester Zeit in eine Kooperation verwandelt worden. Seit dem Start hat Google alle Android-Versionen (in alphabetischer Reihenfolge) nach Süßigkeiten benannt. Sie hießen Cupcake, Donut, Eclair, Froyo, Gingerbread und zuletzt Jelly Bean. Nestlé wird kein Geld an Google zahlen für die Kooperation, aber im Gegenzug weltweit die neue Android-Version auf 50 Millionen KitKat-Packungen bewerben.



TEMPO



WIRD BUNGIE *Halo* TOPPEN?

DESTINY SOLL für Activision zur langjährigen Geldquelle werden – kann das klappen?

Bungie macht keine Scherze, wenn sie sagen, dass *Destiny* größer werden kann als *Halo* es je war. Es ist ebenso nicht lustig gemeint, wenn sie erklären zu hoffen, dass wir das Spiel am Ende in der gleichen Weise wahrnehmen wie *Herr der Ringe*, *Harry Potter* und *Star Wars*. In der Tat ist der Ehrgeiz so groß, wie wir es noch nirgendwo sonst gesehen haben. In der Theorie klingt das Angebot unsagbar verlockend. Wer bitte will denn kein *Halo*-artiges Action-Rollenspiel in einer offenen Welt haben, in der Spieler entweder kooperieren oder ihren eigenen Weg gehen können, um schließlich ihre eigene Geschichte zu schreiben? Das klingt absolut fantastisch.

Auf der Gamescom haben wir gelernt, dass jeder Spieler sich auf drei Waffen in seinem Abenteuer verlassen muss. Als Hauptwaffe dient ein zuverlässiges Automatikgewehr. Als Sekundärwaffe etwa eine Schrotflinte oder ein Scharfschützengewehr. Und schließlich eine massive, dritte Waffe, wenn man richtig Schaden machen muss, die aber in der Regel in ihrem Holster ruht. Drei mögliche Klassen für unseren Helden stehen schon fest: Titan, Jäger und Hexenmeister, die alle einzigartige Ansätze liefern. Der Hexenmeister verlässt sich auf Magie, um seinen Weg zu ebnen, der Titan auf schwere Rüstungen und schwere Waffen. Es wird wohl eine vierte Klasse mit dem Namen Vanguard geben, die aber noch nicht amtlich bestätigt wurde. Jeder Spieler mit genug Geld auf dem Konto wird sich ein Raumschiff zulegen



können, das dann nach eigenem Geschmack angepasst werden kann. Raumschiffe werden verwendet, um zwischen den Planeten zu reisen und dort Beute zu lagern. Interessanter sind die Fahrzeuge, die auf dem Boden nutzbar sind, um schnell zu den massiven Kriegsschauplätzen zu gelangen. Was wir bisher gesehen haben, sieht aus wie ein schöner Designmix aus *Star Wars* und *Halo*-Luftkissenfahrzeugen.

Abgesehen von dem normalen Multiplayer und der sicherlich enormen Einzelspieler-Kampagne wird Bungie uns immer wieder diverse Raider- und Public-Events anbieten. Ausdrücke, die in der Regel in die Welt der Online-rollenspiele gehören, von Bungie aber jetzt im Action-Genre umgesetzt werden. Public Events bedeutet, dass etwas Großes in der Welt geschieht, an dem viele Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Das könnten ein scheinbar unbesiegbare Super-Endgegner sein oder der Angriff auf eine komplette Stadt. Bungie hat jedenfalls eine irrsinnige Aufgabe vor sich. Das Ergebnis könnte *Halo* tatsächlich locker toppen.

➤ **LEGO MINIFIGURES ONLINE** wird 2014 als Minecraft-Klon für PC, Android und iOS kommen.



DRAGON AGE: INQUISITION

DER DRITTE TEIL DER Rollenspiel-Saga erscheint erst 2014 – angespielt haben wir aber schon

➤ **Dragon Age: Inquisition spielt nach den ersten beiden Dragon Age-Spielen.**

Produzent Cameron Lee erklärt uns, warum trotzdem die Drei im Namen fehlt. „Wir wollten nicht, dass die Spieler das Gefühl haben, es gäbe so viele Barrieren zu überwinden, bevor sie das Spiel nehmen und starten. Dragon Age war nie als Serie geplant und die Titel bieten unterschiedliche Spielerfahrungen. Sie erzählen die Geschichte einer Welt, nicht die eines bestimmten Charakters.“ Zu erkunden gibt es im neuen Dragon Age weitaus größere Gebiete. Uns steht dazu eine Kombination aus unseren Kampffertigkeiten und dem Einnehmen vieler Burgen zur Verfügung, die sich verstreut über die Karte finden.

Wir spielen in London eine Demo, unterteilt in drei Karten mittlerer Größe, von denen jede größer ist, als alle Orte in Dragon Age II. Zu sehen gibt es sommerliche Lichtungen, vom Wasser versperrte Dungeons und ein Drachental des Todes. Die zu erreichen geht nun wesentlich schneller, weil wir auf Monstern reiten können – außer natürlich, man will lieber die 15 Minuten Schinderei über sich ergehen lassen, die der Weg von einem Ort zum anderen kostet. Die Demo läuft am PC. Sofort fällt die beeindruckende visuelle Darstellung ins Auge, die sich dieses Mal aber auf belebte Farben konzentriert, um dem Fantasy-Setting Leben einzuhauchen. Wie The Witcher und Skyrim hat Dragon Age: Inquisition einen ganz eigenen Look.

Unsere Entscheidungen als Spieler stehen an erster Stelle. Nebenmissionen können wir spielen, müssen aber nicht. Bioware betont, dass „Handlungen lauter sprechen als alle Worte“ und das alles Handeln im Spiel Konsequenzen haben wird. Bedenkt man, dass uns diese Entwickler Mass Effect geliefert haben, ist wohl klar, dass es sich nicht um leere Drohungen handelt – oder ein leeres Versprechen.

Und wir bekommen einen ersten Blick auf die geflügelten Kolosse, die uns das Leben ordentlich zur Hölle machen. Zwei Mal während der Präsentation geraten ganz unvermittelt Drachen in unser Blickfeld, die alles unter sich in Schutt und Asche legen, bevor sie wieder in den Weiten des Himmels verschwinden. Jeder Drache wird ein einzigartiges Aussehen und eine eigene Herausforderung mit sich bringen. Die Idee ist, dass wir so lange vor diesen mächtigen Wesen davonlaufen, bis wir ein so hohes Level erreichen, dass wir ein Zusammentreffen zumindest überleben könnten.

i

Plus & Minus

Die Aufreger des Monats

+

INAFUNE MACHT NEUES MEGA MAN

Kellj Inafune hat via Kickstarter megaerfolgreich einen Quasi-Nachfolger von Mega Man finanziert. Das Spiel heißt Mighty No. 9 und soll 2015 für PC und vielleicht auch für weitere Systeme erscheinen.

+

17 MILLIONEN FÜR STAR CITIZEN

Cloud Imperium Games und Chris Roberts sammeln weiter unglaubliche Mengen an Geld ein, um ihr Projekt Star Citizen zu realisieren. Durch Crowdfunding wurden inzwischen 17 Dollar Millionen einkassiert.

!

POKÉMON-BANK

Nintendo führt einen kostenpflichtigen Service für die Pokémon-Serie ein. Im Laufe des Jahres startet Pokémon-Bank, ein Service, mit dem wir Monster online speichern.

!

WII U BILLIGER

Nintendo senkt in den USA den Verkaufspreis für die Wii U um 50 Dollar. In Europa gibt Nintendo dem Handel seit jeher keine Verkaufspreise vor, aber die Preissenkung wird auch hier am 4. Oktober aktiv.

-

CASTLEVANIA DOCH ERST 2014

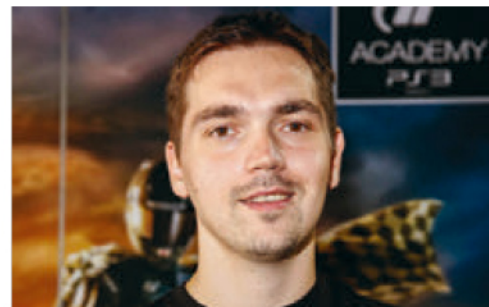
Das Action-Adventure Castlevania: Lords of Shadow 2 erscheint nicht mehr in diesem Jahr, sondern erst am 27. Februar 2014 für PC, PlayStation 3 und Xbox 360.

-

ILLUMIROOM KOMMT NICHT

Die verführerische Videospiel-Lichtinstallations-Technologie IllumiRoom von Microsoft kommt nicht für Xbox One. Es wäre schlicht zu teuer für den normalen Konsumenten, der im Handel mehrere tausend Dollar dafür zahlen müsste.

➤ **MEHR ZU GT6** auf Gamereactor.de



RENNFAHRER DURCH SONY

SONY SUCHT NACH dem besten Gran Turismo 6-Fahrer Deutschlands und Michael Postufka (29) fährt nun in Silverstone um den Titel

Du hast schon vier Mal teilgenommen?

Ja, das erste Mal 2008. Immer bin ich knapp gescheitert. Dieses Mal soll es klappen!

Bereitet man sich auf die GT Academy vor?

Klar, natürlich durch Fahren, damit man Strecken und Autos kennt – ich bin nur Nissan gefahren. Und dann auf jeden Fall viel Sport.

Du willst wirklich echter Rennfahrer werden?

Klar, ich würde mit meiner Arbeit tauschen. Ich bin jetzt bei Daimler in der S-Klasse-Montage. Das ist auch nicht schlecht, aber kein Vergleich zum Rennfahrer.

Hast du schon immer diesen Traum?

Eigentlich wollte ich das schon immer. Es war aber finanziell vor der GT Academy schlicht und einfach nicht möglich. Nissan und PlayStation bieten nun aber diese einzigartige Chance, es durch Können in die scheinbar unerreichbare Welt zu schaffen.

Welche Chancen rechnest du dir im Finale in Silverstone aus?

Das wird auf jeden Fall eine harte Nuss. Man braucht in erster Linie Kondition und man muss natürlich richtig gut fahren können. Entweder man hat das Talent oder nicht.

Hattest du schon die Möglichkeit mit einem Rennwagen zu fahren?

Mit richtigen noch nie. Ich war schon auf der Rennstrecke am Nürburgring, aber das auch nur zweimal. Aber zumindest hatte ich immer schon ein Talent dafür – auch beim Go-Kart-Fahren mache ich öfters mal die Tagesbestzeit.

i Disput

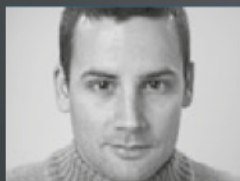
Drei Redakteure
und ihre eigene
Meinung



WIEBKE SAGT

Problemkind

Mir ist nicht ganz klar, welches Ziel Nintendo mit dem 2DS verfolgt. Klar, Tablet und Smartphone haben bereits viele potenzielle Kunden abgeworben, aber rechtfertigt die vorgeschobene Handlichkeit einen neuen Handheld-Ableger? Für mich nicht, dafür sehe ich einfach nicht genug Mehrwert. Die Verkaufszahlen des 3DS sind gut. Nintendo sollte sich um sein Problemkind Wii U kümmern, statt neue Modelle für alte Konsolen auf den Markt zu werfen.



CHRISTIAN SAGT

Spielzeug

Der erste Gedanke nach der Überprüfung einer vermuteten Falschmeldung war: Nintendo kooperiert mit Fisher Price! Genau danach sieht das Teil nämlich aus. Was nun sagt Nintendo uns mit dieser Konsole? Dass 3D tot ist? Es ist jedenfalls so, dass viele Spieler den 3D-Effekt ausstellen und es nicht viele Games gibt, die ihn wirklich spannend nutzen. Insofern ergibt das Gerät zu einem kleineren Preis als der 3DS durchaus Sinn. Aber warum muss ein 2DS aussehen wie ein Spielzeughandheld?



MARTII SAGT

Die wichtigste Zielgruppe

Der Nintendo 2DS ist keine Überraschung und er sieht aus wie Spielzeug, weil er eben genau das sein will. Es ist Nintendos wichtigste Zielgruppe, die nun endlich ein ganz eigenes Modell bekommt, das fürsorgliche und sparsame Eltern gerne kaufen. Auch der Name dürfte derweil kaum Probleme bereiten, die aktuelle Handheld-Generation ist etabliert. Ich mag den 2DS. Für Kinder.

Was denkst du? Schreib' deine Meinung auf gamereactor.de/

NINTENDO 2DS

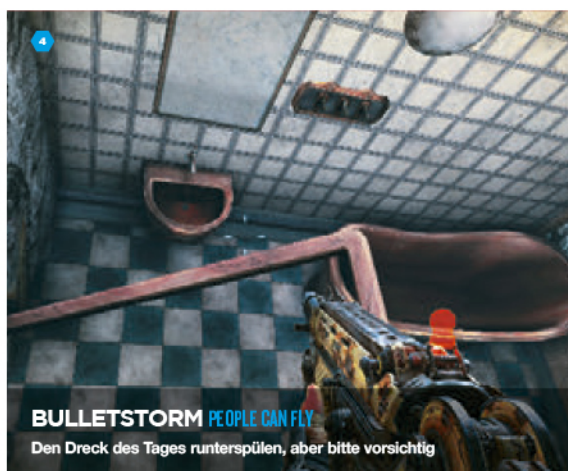
QUASI AUS DEM NICHTS hat Nintendo ein neues Handheld aus dem Hut gezaubert, quasi ein 3DS-Modell ohne 3D-Funktion. Hmmm?!



► **POLYPHONY DIGITAL** hat der Produktion eines Hollywood-Films zugestimmt. Der soll die Geschichte des Rennfahrers Lucas Ordoñez nachzeichnen, der durch Gran Turismo 6 berühmt wurde.

PINKELPAUSE

DER TÄGLICHE GANG ZUM KLO IST UNABDINGBAR, natürlich gilt das auch für die Helden in Videospielen



1 ABGERANZT

Als ob Desmond Miles nicht schon genug Probleme hätte? Er sitzt den ganzen Tag im Animus 2.0 und steuert den Indianer Connor. Und wenn er dann mal raus darf und muss, wird er mit Toiletten wie diesem üblen Loch belohnt. Die abgeranzten Kanten lassen vermuten, dass aus dem Plumpsklo gleich eine Monsterkakerlake springt.

GAMEREACTOR-KLOWERTUNG: 2

2 VOLLGESAUT

Nicht nur, dass es selbst für einen Superhelden fast unmöglich erscheint, zum Pinkeln aus dem Latexanzug zu steigen, da hat auch noch jemand Fleischreste im Klo gelassen. Batman jedenfalls ist hier mit einer absoluten Riesensauerei konfrontiert: Rost, Müll, kaputte Wände und – natürlich – mal wieder kein Stückchen Klopapier.

GAMEREACTOR-KLOWERTUNG: 2

3 ANGEROSTET

Ehrenwerte Männer müssen sich zum Pinkeln nicht hinsetzen. Warum auch, da könnte man sich dreckig machen. Und die Pissoirs sind zwar angerostet, aber immerhin blitzblank sauber.

GAMEREACTOR-KLOWERTUNG: 7

4 TIEFGEHÄNGT

Nachdem man den ganzen Tag fleischfressende Pflanzen mit Lasern an den Stängel gerückt ist, wäre es natürlich schön, ein warmes Bad zu nehmen und sich danach die Zähne zu putzen. Aber halt! Vielleicht doch lieber reinpinkeln in das kleine Wandbecken, es hängt so verdächtig tief.

GAMEREACTOR-KLOWERTUNG: 4

5 HOCHGLÄNZEND

Agent 47 ist ein Perfektionist. Als Attentäter mag er es reinlich, sauber und klar. Seine Toilette ist folgerichtig ein Schaufenster der Hygiene mit drei Rollen Papier, man weiß ja nie...

GAMEREACTOR-KLOWERTUNG: 8

6 BESCHMIERT

Mit Graffiti beschmierte Toiletten besitzen eine lange Historie. Die Ska Studios aber haben hier leider den Platzhaltertext an der Wand und eine echte Leiche liegen gelassen. Yikes...

GAMEREACTOR-KLOWERTUNG: 5

i

BioEinblicke in den
Charakter

CHOCOBO

DER GOLDENE VOGEL ist seitlangem
ein lieb gewonnener Begleiter

Fliegen können sie nicht, aber rennen wie der Wind. Die an knallgelbe Truthühner erinnernden Maskottchen der Final Fantasy-Serie sind seit vielen Jahren treue Begleiter. Sie kommen in vielen Farben vor, die klassische aber ist goldgelb. Ihr größter Vorteil war und ist, dass sie Zufallskämpfe verhindern, wenn wir auf ihnen durch die riesigen Welten reiten. Außerdem haben sie seit jeher eine eigene Melodie, die in allen Spielen ähnlich interpretiert ist und einem vor allen Dingen eins macht: einfach gute Laune! Den ersten Auftritt hatten die Chocobos in Final Fantasy II, in Teil Sieben durften wir sie dann erstmals sogar züchten. Im neuen Final Fantasy XIV: A Realm Reborn tragen sie eine zu unserem Charaktertyp passende Rüstung, die ihnen wirklich ausgesprochen gut steht.

BEKANNT AUS Final Fantasy II bis XIV **SPEZIALITÄT** schützt seinen Reiter
BESONDERES MERKMAL sauschnell und schön plüschiges Fell
NATIONALITÄT unbekannt **ALTER** unbekannt **GRÖSSE** max. 300 cm
GEWICHT max. 165 kg **LIEBLINGSESSEN** Karob- und Zeyronüsse

➤ **ANGRY BIRDS GO!** heißt die nächste Interpretation der finnischen Mobilspielgiganten von Rovio – es wird ein Kartrennspiel in Zusammenarbeit mit dem Softdrinkhersteller Red Bull.



Foto: MÅNS HEGEVALL

02

KILOBYTE RAM

Der NES-Arbeitspeicher ist vier Millionen mal kleiner als der der PS4

62

MILLIONEN KONSOLEN

hat Nintendo verkauft, Sega schaffte zehn Millionen Master Systeme

85

TAUSEND DOLLAR

kostet das eingeschweißte Family Fun Fitness: Stadium Events von Namco

FAMICOM FEIERT 30 JAHRE

DIE NINTENDO-KONSOLE ist ein ewiger Klassiker der Videospielhistorie. Das NES erschien in seiner Urform erstmals 1983 in Japan.

Es war eine sehr dunkle Zeit in der Geschichte der Videospiel-Industrie. Die Spiele waren lausig, zu viele schlechte Geräte überschwemmten den Markt und alles schien sich auf das Ende der Konsole zu bewegen. Das Spielen vor dem heimischen Fernseher war verpönt und Arcade-Automaten wurde eine glänzende Zukunft vorhergesagt. Und Nintendo entschloss sich dazu, sein Glück mit dem Famicom zu versuchen – ein Gerät, das wir in Europa als NES kennen.

Vor 30 Jahren wurde die Konsole in Japan veröffentlicht und schnell als Retter der Branche gehandelt. Nintendo vereinfachte den Controller bis an die Grenzen des Möglichen und befreite die Konsole von allen zusätzlichen und unnötigen Funktionen. Nur noch spielen sollten wir damit können. Die Spiele wurden auf leicht zu handhabenden Modulen veröffentlicht. Und auch die Leistung wurde zurückgefahren, um alles so unkompliziert wie möglich zu machen.

DER START IN DEN US-MARKT IM JAHR 1985 GALT VIELEN ALS FINANZIELLER SELBSTMORD

Das Famicom war trotzdem nicht vom Start weg ein Erfolg und das, obwohl Donkey Kong bereits als Lauchtitel erschien. Aber es dauerte nicht lange und die Konsole nahm an Fahrt auf und schon ein Jahr später begann die Erfolgsgeschichte. Daraufhin entschloss sich Nintendo, den Schritt nach Amerika zu wagen. Dort hatte der große Crash die komplette Spielewelt dahingerafft und der Schritt des japanischen Unternehmens galt vielen als finanzieller Selbstmord. Doch sie sollten sich alle irren. 1985 eroberte das in Nintendo Entertainment System umgetaufte und erneuerte Gerät die USA – auch dank zahlloser Spiele, die heute noch als zeitlose Klassiker gelten. In Deutschland startete die Konsole 1986 – unter anderem mit The Legend of Zelda. Aber erst 1990 gründete Nintendo in Großostheim bei Frankfurt die europäische Niederlassung Nintendo of Europe. Der damalige Konzernchef Hiroshi Yamauchi sah gerade im deutschen Markt noch großes Potenzial.

➤ **NI NO KUNI: DER FLUCH DER WEISSEN KÖNIGIN** hat sich weltweit 1,4 Millionen mal verkauft, allerdings inklusive der DS-Version aus Japan. Trotzdem ein schöner Erfolg für Namco Bandai.

SECHS BRILLANTE NES-SPIELE

ES EXISTIEREN SO VIELE GRANDIOSE MODULE für den grauen Kasten, aber diese hier sind schlicht spektakulär

1 UNSTERBLICH GUT

Perfektion. Es ist das erste Wort, das einem einfällt, wenn man an Capcoms Klassiker denkt. Die Spielbarkeit ist so exakt auf den Punkt programmiert, das einen die Präzision immer noch komplett begeistert. Die Musik und Design waren dazu phänomenal gut, so dass man es kaum begreifen kann, wie wunderbar dieser unsterbliche Klassiker ist.

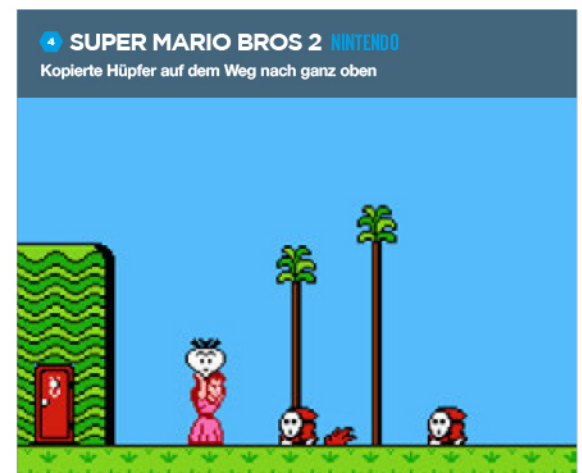
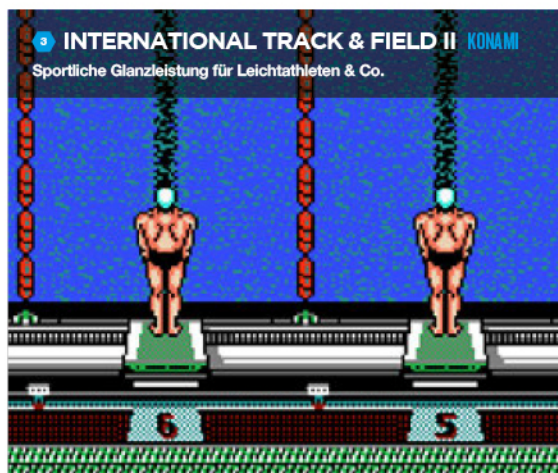


2 NICHT OHNE SAVE

Es gab nur wenige Spiele in den 1980ern, die eine Speicherfunktion hatten. In diesem gigantischen Abenteuer allerdings war das Abspeichern des Spielstandes ein Muss. Die Welt ist viel zu umfangreich, um sie in einer einzigen Session zu erkunden. The Legend of Zelda definierte damals nicht nur das Genre, sondern Games als neues Medium.

3 FOTOREALISMUS

Das beste und aufwändigste Sportspiel der 8-Bit-Ära war Track & Field II. Es lieferte uns herausfordernde und unendlich unterhaltensame Wettkämpfe. Fünfzehn Disziplinen, zehn Länder und eine Optik, die uns 1988 wie fotorealistische Grafik vorkam, machen diese spielbare Version der Olympischen Spiele zu einem Kultklassiker.



4 JUMP'N'RUN-MAGIE

Super Mario Bros. 2 ist auf den ersten Blick nur eine Kopie eines Spiels namens Doki Doki Panic. Das können wir leicht verzeihen, denn Shigeru Miyamoto war von Anfang an mit der Entwicklung betraut. Kein Wunder, dass das Ergebnis Jump'n'Run-Magie ist. Vier anwählbare Charaktere waren damals auch nicht Standard. Ein schönes Spiel.

5 TOLLE PRÜGELEIEN

Ein kleiner Grafikchip auf dem Modul namens MMC2 sorgte Weihnachten 1987 für eine herausragende Optik bei dieser legendären Boxsimulation. Es war damals für knapp 90 DM zu haben und damit in der zweitbesten Kategorie der Silver Games angesiedelt. Dafür gab es tolle Prügeleien aus einer ganz neuen Perspektive.



6 SPIELZEUGAUTOS

Im April 1988 schickte das britische Studio Rare sein Rennspiel mit ferngesteuerten Minirennwagen an den Start. Das Konzept ging auf, auch wegen der isometrischen Perspektive und der überzeugenden Actionkomponente. Denn welches echte Spielzeugauto hatte damals James-Bond-Raketen verbaut, um die Mitspieler abzuschießen? Super Mario Kart und Rock'n'Roll Racing haben hier erfolgreich abgekupfert.



GAMEREACTOR.DE JETZT GANZ NEU



Gamereactor ist nicht nur ein fantastisches Videospiel-Magazin, sondern informiert im Internet täglich mit News, Kritiken und Vorschauen über die Welt der Video- und Computerspiele. Und wir haben unsere Website gerade umfangreich neu gestaltet. Also: Reinschauen, Teil der Community werden und immer top informiert sein. Natürlich kostenlos, aber niemals umsonst.



13

Killzone 2 PLAYSTATION 3

Stylische Grafik. Intensive, schweißtreibende Action. Dazu eine perfekte Spielmechanik, die den Trip durch die verwüsteten Kriegsgebiete zu einer Vergnügungsreise machen. Fast alle Kritiker lobten das Spiel für reichlich ausgeschüttetes Adrenalin und ein herrlich düsteres, wirklich schmutziges Science-Fiction-Setting.

Rayman Legends PLAYSTATION 3 | XBOX 360

Rayman Legends ist konzentrierte Liebe. Freude fließt aus jeder Ritze und Pore dieses Spiels. Rayman Origins war vielleicht eines der bisher besten Jump'n'Runs dieser Konsolengeneration – aber Rayman Legends schlägt es in jeder Hinsicht. Einfach so. Der Held mag seit 18 Jahren im Geschäft sein, aber fühlt sich erfrischend jung an wie kaum ein anderer.

FIX NOCH SPIELEN!

13 Games für Playstation 3 und Xbox 360, die man nicht verpasst haben sollte, bevor die neuen Konsolen kommen

Im November kommen die neuen Spielkonsolen von Microsoft und Sony. Echt, jetzt schon? Dabei gibt es noch so viele tolle Games, die nicht jeder gespielt hat. Wir haben die wichtigsten gesammelt, für alle Wartenden...

12



11



Bayonetta PLAYSTATION 3 | XBOX 360

Warum uns Bayonetta bis heute nicht aus dem Kopf gegangen ist, hängt vermutlich auch mit dem immer noch schönsten Hintern der Videospielgeschichte zusammen. Die Hexe hat uns halt einfach den Kopf verdreht. Darüber hinaus lässt sich aber ebenso mühelos auseinander friemeln, womit wir spielerisch um den Finger gewickelt wurden. Drei wesentliche Zutaten hat Platinum Games dem Titel spendiert. Das Game ist mit seinem angenehm steigenden Schwierigkeitsgrad ziemlich zugänglich. Die grundsätzliche Steuerung ist nicht überfrachtet, aber bietet spielerisch für Profis gleichzeitig sehr viel Tiefe. Darüber hinaus verfügt Bayonetta über ein erstklassiges Belohnungssystem. Großartig sind etwa die wirklich fetten Bossgegner, die dem vom Entwickler im Alleingang definierten Climax-Action-Genre alle Ehre machen. Werden sie geschlagen, glaubt man, sich das nächste Kapitel wirklich verdient zu haben. Zu guter Letzt punktet der Titel mit seiner wunderbaren Präsentation und dem Japan-Soundtrack. Toll!



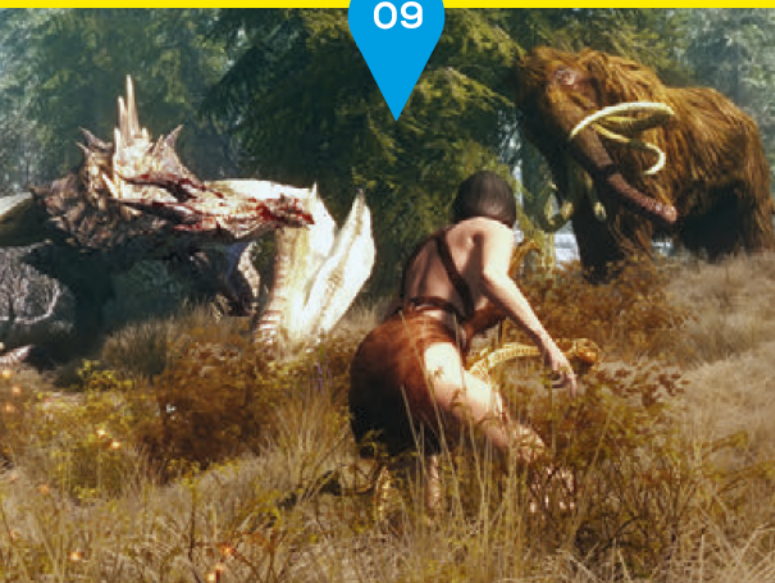
10

Portal 2 PLAYSTATION 3 | XBOX 360

Eine Fortsetzung zu einem tollen Original zu machen braucht Mut und Ideen. Mit Portal 2 hat Valve alles richtig gemacht. Die Rätsel zwingen uns, neu oder um die Ecke zu denken, neu zu bewerten, was wir bereits wussten und andere Wege zu versuchen. Hinter der klinisch sauberen Testumgebung wartet eine epische sowie rührende Geschichte.

Elder Scrolls IV: Skyrim PLAYSTATION 3 | XBOX 360

Rollenspiele sind alle riesig. Das hier aber ist extrariesig, insbesondere für Konsolenverhältnisse. Locker hundert Stunden und mehr kann man mit Mammutjagd, Gladiatorenkämpfen, Bergsteigen oder dem Bespaßen der künstlichen Lebenspartner zubringen. Eine Freiheit in einem Videospiel, die man unbedingt erlebt haben muss.



09

Metal Gear Solid 4 PLAYSTATION 3

Es muss einmal deutlich gesagt werden, dass Metal Gear Solid 4 der Höhepunkt der Reihe ist. Natürlich mag mancher durch die pompöse und verworrene Erzählung abgeschreckt werden. Oder durch Zwischensequenzen, die so lang sind, dass James Cameron stolz nicken würde. Auf der anderen Seite sind all das Dinge, die auch einen Teil von dem definieren, was Metal Gear Solid war und ist. Trotz seiner Schwächen ist Metal Gear Solid 4 ein Spiel, das man als Besitzer einer PS3 einfach erlebt haben muss. Solid Snakes endgültiges Abenteuer ist einfach zu großartig und unterhaltsam, um es zu verpassen. Es liefert ein Wechselbad der Gefühle und Siege. Hideo Kojima spielt gekonnt mit Leitmotiven aus früheren Teilen der Serie. Einige von uns in der Redaktion haben tatsächlich geweint, als wir zu Shadow Moses zurückkehrten und die Musik des ersten Metal Gear Solid aus den Lautsprechern ertönte. Andere dagegen motzen ganz genau an dieser Stelle. Auch gut.

08





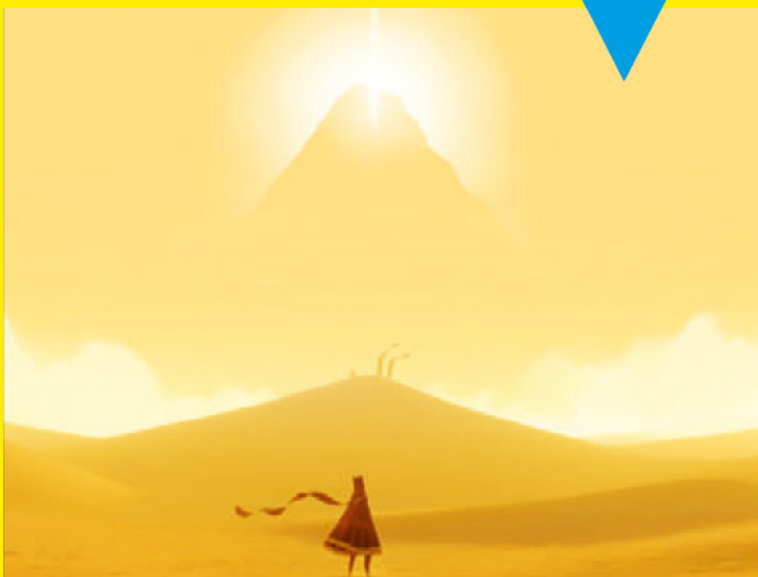
Halo 3 XBOX 360

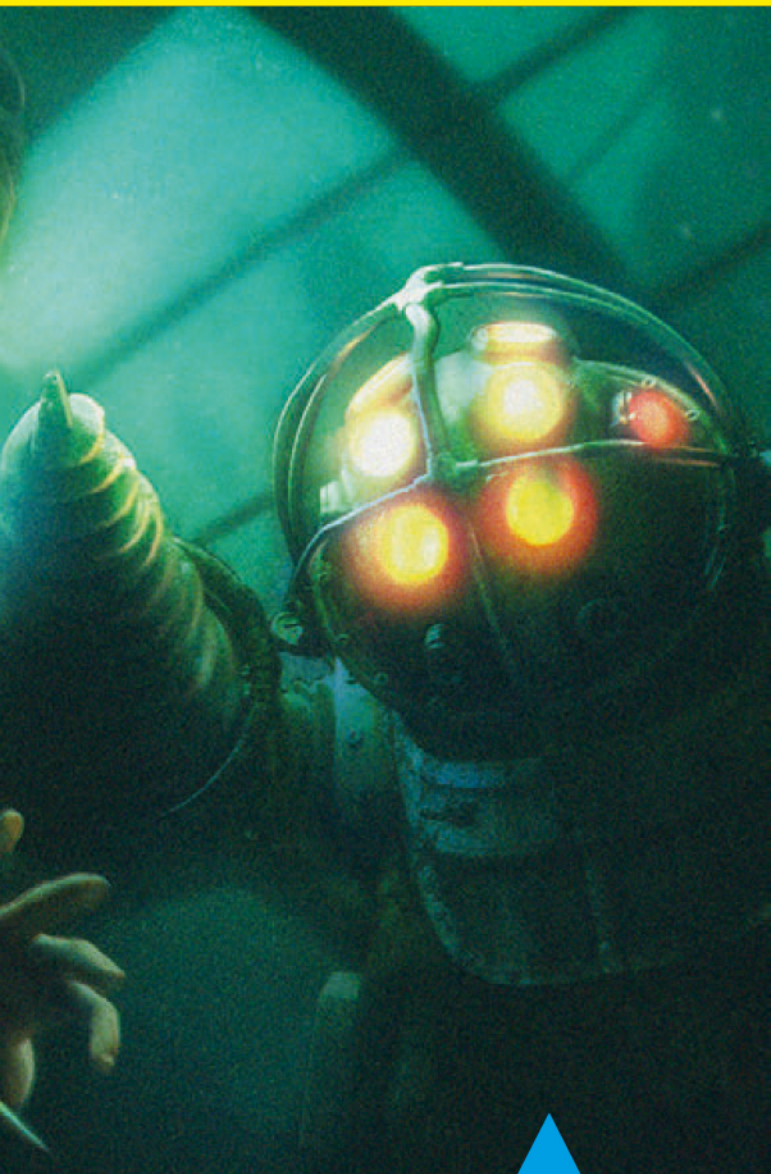
Für viele, viele Jahre war es der beliebteste Multiplayer auf der Xbox 360. Völlig zurecht natürlich, denn Bungie war es gelungen, eine Erfahrung zu liefern, die alles hatte, was ein Blockbuster braucht. Der Höhepunkt in der Karriere des Master Chief ist schnell, spannend, schick und in vielerlei Hinsicht einfach wahrhaft episch.

Journey PLAYSTATION 3

Emotionen sind das höchste, was Spiele in uns wecken können. Wem es gelingt, der reserviert sich einen festen Platz in unseren Herzen. Mit Journey wurde ein Spiel geschaffen, dessen einziger Zweck es ist, in uns Gefühle zu wecken. Es ist ein großes Experiment. Lässt man sich darauf ein, bietet es die Chance, ein starkes Band zwischen zwei Menschen zu knüpfen, und eine Erfahrung, die wir nicht so schnell vergessen. Erstklassig!

06





04

Bioshock

PLAYSTATION 3 | XBOX 360

Bioshock ist immer noch großartig, obwohl es bereits vor über sechs Jahren veröffentlicht wurde. Es flößt einem bis heute Ehrfurcht ein, das erste Mal diese stylische Unterwasserwelt Rapture zu erkunden. All diese bösen, rücksichtslosen Menschen dort, diese dunklen Flure und eine herrlich verwirrende Geschichte erschufen eine künstlerische Spielwelt, die fast eine konkurrenzlose, emotionale Erfahrung bietet.

Red Dead Redemption

PLAYSTATION 3 | XBOX 360

Das ist Grand Theft Western. Die gesamte Story war unglaublich, aber wir lieben das Rockstar-Spiel für einen wahrhaft genialen Multiplayer. Der Free-Roam-Modus liefert ein perfektes Erlebnis, wenn wir online gemeinsam mit einer eigenen Bande Zugriff auf die gesamte Weltkarte genießen. Alles, was man offline alleine in der Story machen kann, geht hier auch. Den Onlinecowboy bis Level 50 hochzuchten? Gerne!



03

Mass Effect 2

PLAYSTATION 3 | XBOX 360

Es ist der absolute Höhepunkt der Bioware-Serie. Die Action-Sequenzen waren besser und es gab eine großartige Science-Fiction-Geschichte, für die jede Entscheidung kritisch abgewogen wurde, um schließlich in einem emotionalen Höhepunkt zu enden, den wir uns quasi selbst ausgesucht hatten. Ein sehr gut durchdachtes Zukunftsabenteuer ist es am Ende, so glaubhaft erzählt wie kein zweites in einem Videospiel.

Grand Theft Auto IV

PLAYSTATION 3 | XBOX 360

Der Serbe Niko Bellic sucht in Liberty City sein Glück. Wer in sein Leben eintaucht, erlebt eine Geschichte, wie sie nur Rockstar erzählen kann. Eine böse, absurde, gesellschaftskritische, ironische, witzige, tragische Geschichte, in deren Verlauf wir derart viele Typen treffen, dass man sich fragt, ob die Houser-Brüder womöglich am Ende in New York doch selbst als Gangster aktiv sind. Absolutes Pflichtspiel, ohne Frage.

02





01

The Last of Us PLAYSTATION 3

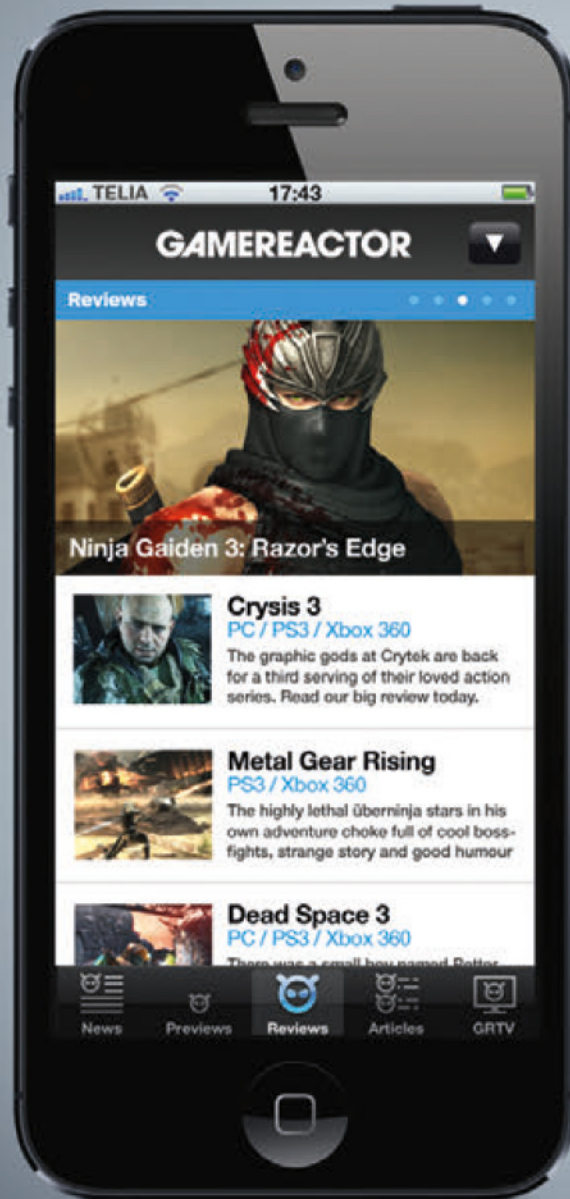
Wenn man spät abends nach dem Spielen raus vor die Tür geht, fühlt sich die Welt da draußen sehr seltsam an. Die Sinne wirken benebelt - alles wie in Zeitlupe. Nur das Hören, das scheint fokussiert. Selbst kleinste Geräusche werden sehr genau wahrgenommen. Ein Mann zündet sich eine Zigarette an. An einem vorbeifahrenden Fahrrad surrt der Dynamo. Man achtet auf Details, schaut Menschen an und mustert sie. Und eigentlich wird nur darauf gewartet, dass gleich eine Panik ausbricht und alle losrennen. In der S-Bahn erinnert das Quietschen und Rattern an die Klicker aus The Last of Us - jene mutierten Menschen, denen das Gesicht schon zugewuchert ist und die durch Klick-Geräusche ihre Umgebung wie ein Sonar erkunden. Ein kalter Schauer läuft einem über den Rücken. Eine halbe Stunde braucht man dann bestimmt, bis das flaue Gefühl wieder verschwindet.

Held Joel kann sich konzentrieren und damit anhand der Geräusche die Positionen seiner Gegner orten. Um ihn herum ist die Welt dann grau und alle Lebewesen umgibt zusätzlich ein weißer Schimmer. Machen sie Geräusche, wird die Quelle optisch kenntlich gemacht. Das ist nichts wirklich Neues. Es ist

trotzdem erstaunlich, dass es Naughty Dog gelungen ist, in The Last of Us eine so dichte Atmosphäre zu erzeugen. Eben eine, die bis in die reale Welt hinein wirkt. Es ist die große Leistung des Studios, ein solch fesselndes Spiel zu bauen, das gleichzeitig in Sachen Erzählung und Präsentation Maßstäbe setzt.

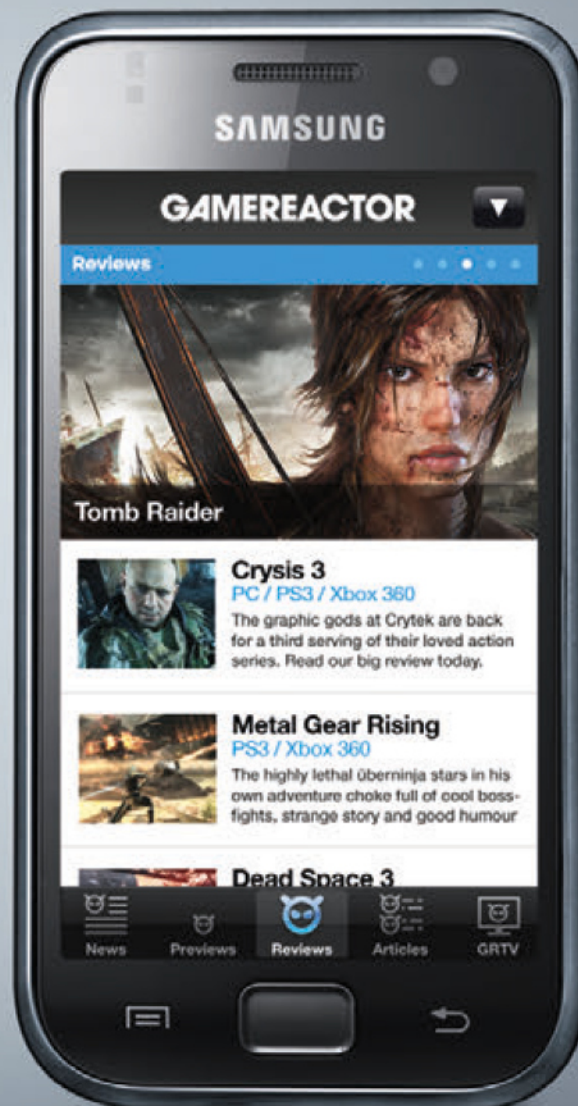
Obwohl mit der Uncharted-Reihe bereits erstklassige Vertreter für genau diese Elemente vorliegen, ist The Last of Us doch ganz anders. Bei aller Ähnlichkeit hinsichtlich der Intensität der Erfahrung, kommt zu der Spannung eben auch noch der Überlebenskampf und mit ihm die Angst. Obwohl wir uns nie wirklich davor fürchten zu sterben - es geht ja am letzten Kontrollpunkt direkt weiter - erzeugen Infizierte wie auch menschlich gebliebene Feinde eine Furcht, vor der man Respekt hat. Zwischen notwendiger Gewalt und all der Angst gibt es außerdem noch Hoffnung und Kraft. Wir erfahren aus nächster Nähe, wie die Menschen mit der Katastrophe umgehen, wie sie überleben und aufgeben oder weiterkämpfen. The Last of Us ist das beste Beispiel dafür, warum Spiele jenen Medien überlegen sind, die nicht über Interaktivität verfügen. So intensiv in eine fremde Rolle einzutauchen, das wird uns in einem Film nie gelingen.

iPhone



GAMEREACTOR.DE

Android



GAMEREACTOR APP

News, Kritiken, Artikel, Interview, Vorschauen und vieles mehr.
Einfach die kostenlose App fürs Smartphone oder Tablet laden!

JETZT HERUNTERLADEN!





GAMESCOM

PC | PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | 2014

Witcher 3: Wilde Jagd

Das polnische Rollenspiel gilt schon jetzt als Next-Gen-Schönheit. Aber: Was steckt hinter der Fassade?

CD Projekt Red hat ein Händchen dafür, ganz besondere Geschichten zu erzählen, während wir durch atemberaubend schöne Welten laufen. Es gelang ihnen bereits zweimal, ein Rollenspiel abzuliefern, in dem sich jede Entscheidung natürlich anfühlt und wir eigentlich nie das Gefühl haben, zu irgendetwas gedrängt zu werden. Das Studio steht für Qualität und mit dem dritten Teil soll das noch dicker unterstrichen werden. Alles wird besser, schöner und größer. In Zahlen ausgedrückt soll die neue Welt 35-mal größer werden. Das ist in etwa so, als würde man bisher nur Berlin erkunden können und nun kommt ganz Brandenburg hinzu. Trotzdem soll nicht allein schiere Größe punkten, sondern die Polen wollen bei all der Freiheit auf die gewohnte Qualität setzen. Verteilt sind überall Missionen und Gefechte, die wir aufspüren können. Wir besitzen ein Segelboot und können damit reisen. Aber es gibt auch ein Schnellreise-System, das uns direkt an bereits besuchte Orte bringt.

Dass sich der Titel noch in einem sehr frühen Stadium befindet, ist ihm anzusehen. Das Spiel ruckelt ab und zu und Objekte tauchen plötzlich aus dem Nichts auf. Dennoch ist die Grafik beeindruckend und lässt die nächste Konsolengeneration schon fast ein bisschen alt



aussehen. The Witcher 3 schenkt uns eine enorme Weitsicht und wunderschöne Texturen, erstklassige Lichteffekte und ein herausragendes Wettersystem. Bei allen kleinen Fehlern ist das Ergebnis schon jetzt unglaublich beeindruckend. Wir sehen eine Landschaft, die an die karge Taiga erinnert. In der Realität wirkt sie etwas tot und langweilig, ist aber trotzdem lebendig und abwechslungsreich. Und genau dies trifft auch auf die Welt von The Witcher 3 zu. Sie ist einfach atemberaubend – die Vielfalt in all der Einfachheit.

Während des Erkundens stoßen wir ganz beläufig auf eine Nebenmission. Zusätzliche Aufträge sollen aber die Haupthandlung nicht bremsen, sondern lediglich erweitern. Und so entscheiden wir, ob wir uns überhaupt in die Belange des Dorfes einmischen wollen. Ein Monster überfällt immer wieder die Bewohner und es stehen sich zwei Seiten gegenüber. Ein alter Mann vertritt die traditionelle Meinung, dass man mit dem Waldwesen zusammenleben und es ehren muss. Ein junger Typ sieht es nur als Belastung und glaubt, dass ohne das Wesen alles besser wäre. Wir versuchen nun herauszufinden, um was für ein Wesen es sich handelt und erkunden die Region.

Dabei erfahren wir, dass es sich um Leshen, ein Territorial-Monster handelt, sehr alt und männlich. Es fühlt sich in einem bestimmten Gebiet zu Hause und kann es nicht leiden, wenn es gestört wird. Außerdem finden wir heraus, dass es

sich Energie von Leuten ziehen kann und es daher notwendig ist, zuerst die Person zu ermitteln, mit der es eine Verbindung aufgebaut hat. Ansonsten würde das Monster immer wiederkommen, auch wenn es besiegt wurde. An genau dieser Stelle gibt es ein Dilemma. Der Mensch, mit dem sich das Monster verbunden hat, ist nicht etwa einer der alten Herren des Dorfes, sondern eine Freundin des Jungspunds. Auch im neuen Rollenspiel soll es keine Schwarz-Weiß-Lösungen geben, die es uns einfach machen.

In unserem Fall kommt es zum Kampf gegen das Monster und die Gruppe junger Männer verspricht, sich um das Mädchen zu kümmern. Eine harte Entscheidung, aber eben eine, die wir treffen müssen. Denn tatsächlich scheint von dem Monster eine Gefahr auszugehen. Als wir in den Wald kommen, klappt uns abermals die Kinnlade nach unten. Wer vielleicht diese stürmischen Tage kennt, wenn sich der Himmel verdunkelt, kurz bevor der kräftige Schauer einsetzt und alles unwirklich erscheint – genau das haben sie hier eingefangen. Pflanzen, Bäume, alles rauscht. Es wippen nicht nur die Bäume, sondern einzelne Gräser und Äste. Das Sonnenlicht fällt perfekt zwischen den Bäumen hindurch und wir erleben eine weitere Episode von großartiger Atmosphäre, in die wir uns sofort verlieben.

Sie stellen es schon clever an, die Jungs von CD Projekt. Eingangs erklären sie extra, dass für sich die Handlung das Kernelement der Reihe und von Rollenspielen ist. Später zeigen sie dann ein Kampfsystem, welches durchaus einem Action-Adventure entspringen sein könnte. Bei einem Kampf mit Leshen geht das Spiel sogar etwas in die Zeitlupe, damit wir ausweichen können. Manche Bewegungen schauen noch nicht ganz so elegant aus – vor allem im Bezug auf den ansonsten angesprochenen hohen Grad an Realität. Aber hier noch einmal

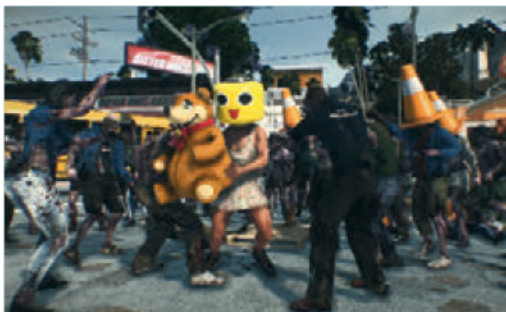
ES IST ATEMBERAUBEND SCHÖN UND SOLL TROTZ DER FREIHEIT WEITER TIEFE BIETEN

der Verweis darauf, dass es eine frühe Alpha-Version ist. Die neu gewonnene Dynamik scheint dem Spiel wirklich gut zu tun und doch war genau das nicht unbedingt das Ziel. Es verwundert also wirklich nicht, wenn sie eine solche Botschaft wie die zum Fokus auf die Handlung noch einmal explizit erwähnen. Die Polen sprechen vollmundig von ihrer ganz eigenen Vision, aber von dem, was wir in Köln gesehen haben, werden sie das auch tatsächlich liefern. Ganz ohne Zweifel wird dies eines der interessantesten Rollenspiele im kommenden Jahr.

Martin Eiser

XBOX ONE | 22. NOVEMBER

**FÜR
XBOX
ONE**



Dead Rising 3

Alles ist voll mit Zombies. Die ganze verdamnte Stadt. Es ist eine riesige Masse verrottetes Fleisch, dass darauf wartet, von Nick Ramos zerfetzt zu werden. Anders kann man das Spielprinzip von Dead Rising 3 kaum beschreiben. Es liefert die klassische Ein-Mann-Show gegen den Rest der untoten Welt. Es gibt immer noch Überlebende, die wir retten müssen, aber die sind nur Statisten beim großen Fest in der Welt ohne spürbare Ladezeiten. Wir dürfen fast überall rein und rauf, uns absurde Waffen zusammenbauen (Street Fighter-Fans zum Beispiel werden mehrmals laut lachen) und sogar Gefährte kombinieren. So wird aus einer Planierdraupe und einem Motorrad ein feuerspuckendes Monster. Man kann aber auch einfach wieder absteigen und die mit Feuerwerkskörper bestückte Armbrust rauskramen, um möglichst tolle Kombos aneinander zu reihen. Dead Rising 3 ist ein klassisches Actionspiel, hoffentlich winkt es die USK durch.

FÜR
XBOX
ONE



Titanfall

Respawn Entertainment nimmt Call of Duty ins Visier

PC | XBOX 360 | XBOX ONE | 2. QUARTAL 2014

Titanfall ist die neue Actionshootermarke von EA. Das Ding wird von Respawn gebaut, den ehemaligen Call of Duty-Machern. Sie betonen es sicherheitshalber noch einmal, bevor sie uns selbst an Controller oder Maus und Keyboard lassen. Wir spielen Sechs gegen Sechs, auf einer engen Karte in Angel City, einer eng bebauten, zerballerten Zukunftsmetropole.

Bereits nach wenigen Sekunden ist klar, dass das Spielgefühl sitzt wie ein Maßanzug. Nach den ersten Kills klickern die Punkte wie bei Call of Duty, die Steuerung wirkt bestens vertraut. Es spielt sich alles wie in einem normalen Egoshooter, außer, dass es eben keiner ist. Denn sehr bald fliegen wir wie an unsichtbaren Fäden gezogen über die Karte. In der Rolle des Piloten legen wir dank eines Jet-Packs einen beeindruckenden Doppelsprung hin. Wer an Wänden entlangläuft, kann zusätzlich Tempo aufnehmen und weitere Sprünge wagen. Ganze Level lassen sich locker durchstreifen, ohne den Boden zu berühren.

Insofern ist Titanfall auch ein Assassin's Creed-Shooter, der das Element Freiklettern hervorragend klaut und umsetzt. Direkt zu Beginn einer Spielrunde startet ein Countdown, der jedem Spieler spätestens nach zwei Minuten die Möglichkeit eröffnet, einen gigantischen Mech aus dem Himmel aufs Schlachtfeld krachen zu lassen. In diese Mechs dürfen wir sofort per Knopfdruck einsteigen und loslegen. Wer vorher mit dem Piloten schlau spielt und gute Kills generiert, verkürzt die Anlieferungszeit seines Titanen erheblich. Ein echter Gamechanger sind sie dabei aber nicht, was ausgesprochen positiv ist.

Die Titanen liefern ein schweres, perfekt getroffen behäbiges Spielgefühl, ohne dabei zu ungelenk zu wirken. Wir spielen hier relativ kleine Mechs der Atlas-Klasse, die es wiederum in drei Varianten gibt: Normal, Heavy und Explosiv. Alle sind mit mächtigen Primär- und Sekundärwaffen ausgerüstet, etwa einem Raketenwerfer mit Spiralfugbahn. Zusätzlich haben sie diverse Spezialfähigkeiten. Es gibt Munitionsblocker, die es uns ermöglichen, einfliegende Kugeln abzufangen und wieder zurück zu schicken. Oder Elektrorauch, um alle Gegner nachhaltig zu verwirren und deren Systeme zu stören.

Titanfall liefert ein extrem schnelles, flüssiges Spielerlebnis, das stark von der Wendigkeit der Piloten profitiert, die zu jeder Zeit eine absolut realistische Chance gegen die mächtigen Mechs haben. Auch ich hab' mich in manchen Situationen wiedergefunden, in denen der Mech verfügbar war, ich aber trotzdem lieber die Wände entlang geschossen bin. Einfach deshalb, weil es sich so viel besser und anders angefühlt hat. Das ist vielleicht das größte Verdienst von Titanfall: Es ändert auf effektive Weise die Art, wie wir Egoshooter wahrnehmen, indem es geschickt Elemente aus dem großen Vorbild mit einem echt interessanten Setting jenseits von realem Krieg verbindet. Optisch ist der neue Shooter eine absolute Wucht und das Setting wirkt wunderbar unverbraucht, einladend und frisch.

Christian Gaca



Lost Horizon 2

PC | 2014

Als Lost Horizon vor drei Jahren erschien, wollte es wie ein Film sein und mehr Action ins Genre bringen - so wie es Animation Arts schon mit der Geheimakte-Reihe versuchen. Nun kündigt das Team mit Lost Horizon 2 einen Nachfolger an und lässt sich nicht entmutigen: Der filmische Stil soll weiter vertieft werden. Dafür hat das Studio eine komplett neue 3D-Engine auf Unity-Basis entworfen. Die Entwickler haben festgestellt, dass sich neue Spieler vom vielen Klicken mit der Maus abschrecken lassen. Oft ginge es um viel Geduld und Warten und das führe zum Verlust der Immersion. Mit Lost Horizon 2 soll alles direkter gesteuert werden und mehr in Richtung Action-Adventure gehen. Statt des

ALLES SOLL DIREKTER
STEUERBAR SEIN, WIE
EIN ACTION-ADVENTURE

handgezeichneten Stils des ersten Teils wurde nun versucht, einen zu finden, der illustrativer ist.

Lost Horizon 2 verfügt über ein paar hübsche Effekte und auch die Hotspot-Anzeige funktioniert in der 3D-Welt. Es wird zur Hälfte aus Rätseln bestehen, ein Viertel geht für Action-Sequenzen drauf. Zehn Prozent sind Exploration und der Rest dann Logikaufgaben. Alle Elemente sollen abwechslungsreich werden. Es gibt beispielsweise Kletterpassagen, bei denen wir die richtigen Tasten drücken müssen. Wenn es darum geht, einen Weg von der Mauer in die dunkle Gasse zu finden, wechselt die Ansicht in ein Standbild und wir müssen mit der Taschenlampe einen sicheren Platz für einen Absprung finden. Die actionreicheren Abschnitte des Spiels soll es immer dann geben, wenn versucht wird, uns Zeitdruck zu vermitteln - etwa auf der Flucht. Die 3D-Engine ermöglicht echte Zwischensequenzen, ohne einen Bruch durch einen anderen Grafikstil zu riskieren.

Martin Eiser



PLAYSTATION 4 | 29. NOVEMBER

FÜR
PS4

Killzone: Shadow Fall

Warzones im Selbstbau und 1500 Herausforderungen warten im exklusiven Sony-Shooter

Killzone lieferte schon immer meinen liebsten Sony-Krieg. Seit langer Zeit brennen sich diese fiesen, roten Augen immer wieder in meine Seele - wie wunderbar also, dass ich auf der Gamescom endlich eine Runde Killzone: Shadow Fall spielen durfte. Game Director Steven Ter Heide von Guerrilla Games erklärt kurz ein paar Ideen zum Multiplayer. Wir sollen die Multiplayer-Erfahrung quasi von Anfang an voll erleben können, egal ob wir als Profi oder Einsteiger an die Sache rangehen. Die Charaktere aller Klassen sind alle freigeschaltet, mit allen Features und Waffen. Es gibt „nur“ noch drei übrigens: den eher aufs ruhige Spielen ausgelegten Scout, den Brechstangen-Assault und den hilfsbereiten Supporter. Es sind übliche Verdächtige, ihre Waffen decken ein enorm breites Spektrum ab und jeder Spielstil wird glücklich gemacht. Natürlich sollen Shooterprofis bei Laune gehalten werden, weswegen es reichlich Sachen zum Freischalten und fürs Feintuning gibt. Das Rangsystem mit Erfahrungspunkten wurde aber komplett gekippt. An seine Stelle rücken knapp 1500

Challenges, die sich unmerklich an den eigenen Spielstil anpassen.

Die Multiplayer-Kämpfe finden in Warzones statt, die wir uns selbst frei konfigurieren können. Es gibt eine große Menge einstellbarer Faktoren, so dass es fast schon ein bisschen Little Big Planet ist, was uns hier erwartet. Folgerichtig wollen sie bei Guerilla die Spieler zum Gestalten der dynamischen Level im Selbstbau nutzen, aber auch selbst eigene Warzones anbieten. Kostenlos übrigens. Zehn Multiplayer-Karten wird es zum Start geben, weitere werden – ebenso kostenlos – folgen. Der Multiplayer zeigt eine Menge Potenzial und Vielfalt, das Game überzeugt optisch und klingt unglaublich gut. Das Spielerlebnis ist rundum gelungen, auch wegen des neuen Dualshock-Controllers. Der ist nämlich echt top. Killzone 4? Mehr davon bitte, schnell bitte!

Christian Gaca

ALLE PLATTFORMEN DIESER WELT | 11. OKTOBER (NEXT-GEN ZUM LAUNCH)



Skylanders Swap Force

Man kann versuchen, dieses Spiel als Kinderkram abzutun, aber Skylanders will mehr. Activision will uns alle abhängig machen von den kleinen Kunststoffgürchen, die sie übrigens selbst produzieren. Im neuen Spiel dürfen wir erstmals Figuren auseinander nehmen und kombinieren, was gänzlich neue Möglichkeiten bietet. So kommen absurde Kombinationen von Fähigkeiten zusammen in einer Spielfigur, die das an die Konsole angeschlossene Portal auf magische Art und Weise (okay, ist nur NF-Reader) sofort im Spiel erscheinen lassen. Für Kinder hat das auf jeden Fall etwas Magisches. Wohl gerade deshalb ist das Franchise auch so unglaublich beliebt. Allerdings ist das Spielerlebnis auch immer okay gewesen und wird nun noch vielfältiger, so dass auch Erwachsene endlich richtig Spaß dabei haben, mit Nachwuchs oder Neffen ein Abenteuer abseits der Lego-Games zu wagen.

FÜR
ALLE



MULTI | 31. OKTOBER (NEXT-GEN ZUM LAUNCH)

Fünf gute Gründe, Battlefield 4 zu spielen

DICE will sich endgültig ganz nach oben schießen, ballern, sprengen, stechen

● COMMANDER

DICE bringt für Battlefield 4 den Commander Modus zurück. Zuletzt durften wir den in Battlefield 2142 genießen. In jedem Team findet sich ein Spieler, der den taktischen Überblick hat und seine Kameraden mit Kommandos auf dem Schlachtfeld leitet. Er stört gegnerische Scanner, kann aber ebenso Tomahawk-Raketen, eine AC-130 oder Kampfhubschrauber und Fahrzeugtransporte anfordern.

● 64 SPIELER

Im Multiplayer von Battlefield 4 werden wir uns mit bis zu 64 Spielern in einem Match bekriegen können. Alles inszeniert in süßen 60 Bildern pro Sekunde. Die volle Action mit 64 Kämpfern bekommen wir aber nur auf Xbox One, Playstation 4 und modernen PC zu sehen. Wer alte Hardware oder eine Xbox 360 bzw. PS3 nutzt, muss sich mit „nur“ 24 Spielern in einem Match zufrieden geben.

● LEVELUTION

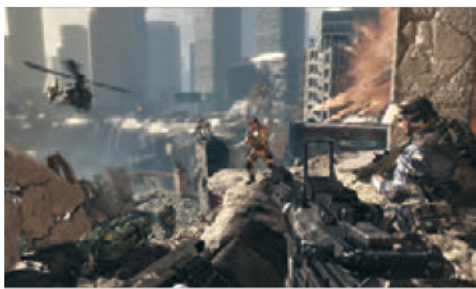
Kein Multiplayer-Match wird im Detail sein wie das andere. DICE hat reichlich Arbeit in ein Konzept investiert, dass sie „Levelution“ nennen. In einfachen Worten heißt das, dass all unsere Aktionen das Layout der Karte in Echtzeit und permanent beeinflussen. Hochhäuser stürzen unter heftigem Beschuss ein oder Bomben reißen tiefe Löcher in Straßen, was neue Strategien ermöglicht.

● ÜBERTRAGUNG

Um Spielern den Wechsel von Xbox 360 oder Playstation 3 auf diese nächste Konsolengeneration so nett wie möglich zu machen, dürfen wir den Spielfortschritt im Multiplayer auf die neue Konsole übertragen - von Xbox 360 auf Xbox One und von Playstation 3 auf Playstation 4. Wer sich den Titel bereits zum 31. Oktober für die „alten“ Konsolen zulegt, startet dann auf Next-Gen mit Vorsprung.

● BATTLELOG

Das Statistiksysteem Battlelog ist jetzt ein fest integrierter Teil des Spiels geworden. Alle Features von Statistikmenüs bis hin zu der Möglichkeit, direkt in die Partie eines Freundes einzusteigen, sind über das In-Game-Menü erreichbar. Wahlweise gibt es den Zugang zu Battlelog auch über die Tablet-App für iOS und Android. Am Tablet können wir übrigens auch die Rolle des Kommandeurs übernehmen.



Call of Duty: Ghosts

Ein paar Runden im Multiplayer machen Lust auf mehr ballern

MULTI | 5. NOVEMBER (NEXT-GEN ZUM LAUNCH)

Activision ist sich der einzigartigen Position des Franchises bewusst. Sie wissen alle ganz genau, wie sie dort hingekommen sind und tun eben alles, um diese Position nicht zu verlieren. Das Ergebnis sind viele, teils minimale Änderungen, die mit jedem neuen Teil ihren Weg ins Spiel fanden. Das Spielgefühl an sich ist praktisch identisch geblieben. Call of Duty: Ghosts sprengt diesen Rahmen zwar ein wenig, aber eben auch nur ein wenig.

Ein neuer Modus sticht heraus: Cranked. Im Prinzip handelt es sich um Team-Deathmatch, mit einem kleinen Unterschied. Nach einem Abschuss werden unsere Bewegungen schneller, inklusive des Nachladens und Kletterns. Allerdings erscheint auch ein 30-sekündiger Countdown. Gelingt uns in dieser Zeit kein erneuter Abschuss, explodieren wir ganz einfach. Gelingt uns einer, werden wir abermals agiler und der Countdown startet neu.

Es ist der mit Abstand temporeichste Modus, den es je in der Call of Duty-Reihe gab. Nicht nur, dass uns der Countdown gezwungenermaßen in exponentiell ausufernde Panik versetzt und uns wie von Sinnen über die Map flitzen lässt. Die immer schneller werdenden Bewegungen versetzen uns in einen regelrechten Rausch, aus dem wir uns immer wieder rausgerissen fühlen, sobald die Abschußserie mal abreißt. Cranked vermittelt ein ähnliches Gefühl wie der Waffenspiel-Modus aus früheren Teilen, nur eben drastischer.

Da es ja zur Tradition des Franchise gehört, mit jedem Teil neue Abschußserien einzubauen, sind auch bei Call of Duty: Ghosts neue Belohnungen dabei. Die bedeutsamste ist ausgerechnet der Hund,

über den die Internetgemeinde seit der ersten Ankündigung von Call of Duty: Ghosts lacht. Der Köter begleitet uns auf der Map und schaltet Feinde aus, wenn sie uns zu nahe kommen. Die vierbeinige Unterstützung gibt es bereits nach wenigen Abschüssen. Entsprechend schwach ist er und wird meist schnell ausgeschaltet.

Als ein besonderes neues Feature gibt es dynamische Maps. Während des Spiels lassen sich Ereignisse auslösen, die nicht nur die Erscheinung der Map verändern, sondern die auch das Spiel beeinflussen. Doch leider war in den wenigen gespielten Runden für mich davon so gut wie

Außerdem hat der Action-Shooter eine Raus-lehnen-Mechanik spendiert bekommen. Stehen wir beispielsweise direkt neben einer Tür, müssen wir nur zielen und uns leicht in die entsprechende Richtung bewegen. Schon können wir durch die Tür schauen und sogar schießen, ohne unseren ganzen Körper zu offenbaren. Dieses Feature ist auf elegante Art und Weise integriert worden, bedarf allerdings einer Menge Übung.

Diese beiden Neuerungen stehen exemplarisch für die Veränderungen im Gameplay bei Call of Duty: Ghosts. Denn was beim neuesten Teil der Reihe auffällt, ist das deutlich flüssigere Spiel-

DAS DEUTLICH FLÜSSIGERE SPIELGEFÜHL MACHT DAS ERLEBNIS WENIGER REALISTISCH, ABER ANGENEHMER

nichts zu sehen. „Man muss die Map wirklich gut kennen“, erklärt Marc Rubin, Executive Producer bei Infinity Ward. Wer nun etwa eine Tankstelle sprengt, sieht so eine neue taktische Deckung inmitten der Map entstehen. Zudem erledigt man nebenbei ganz elegant noch ein paar Gegner. Mal schauen, wie sich das Feature einfügen wird.

Die Steuerung hat in Call of Duty: Ghosts zwei bedeutsame Upgrades bekommen. Wenn wir im Sprint auf die Ducken-Taste drücken, führen wir einen stylischen Rutsch-Move aus. Activision nennt das Tactical-Slide. So überrumpeln wir Gegner, wenn wir unerwartet aus der Deckung geschossen kommen oder bringen uns in brenzligen Situationen schnell in Sicherheit. Halten wir die Ducken-Taste gedrückt, wechseln wir nahtlos vom Rutschen ins Kriechen über.

gefühl. Das macht das Spiel zwar weniger realistisch, aber dass nun alle Bewegungen praktisch wie aus einem Guss ablaufen, führt zu einem sehr angenehmen Ergebnis.

Grafisch macht der Titel die erwarteten Schritte nach vorne, dennoch ist man ein gutes Stück von der High-End-Grafik entfernt, die man eigentlich proklamiert. Und das trotz neuer Engine. Nur um es klarzustellen, Call of Duty: Ghosts ist kein hässliches Spiel, es ist im Gegenteil sogar recht hübsch. Doch das verdankt es eben nicht irgendeinem hohen Detailgrad, sondern vielmehr einer gelungenen Zusammenstellung aus Farben und Effekten. Es wäre hirnrissig zu behaupten, dass unter der nicht ganz perfekten Optik die hohe Qualität des Spiels leiden würde.

David Moschini

XBOX ONE | 22. NOVEMBER

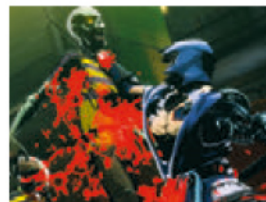
MULTI | 2014

MULTI | 2014



Ryse: Son of Rome

Das deutsche Studi Crytek liefert hier einen Launchtitel für die Xbox One ab, der bei uns insbesondere durch seine unglaublich hübsche Optik zu punkten versucht. Das gelingt, aber die relativ stark geskripteten Gladiatorenkämpfe im alten Rom werden nicht jedermann gefallen. Es ist eine Kehrtwende im Vergleich zu den offenen Welten eines Crysis 3, aber eben auch kein Shooter. Wer keine Probleme mit Quicktime-Events hat, üble Finishing-Moves schätzt und Action als Hobby ins Poesiealbum schreibt, sollte sich den Titel auf jeden Fall auf die Einkaufsliste packen.



Yaiba

Mastermind Keiji Inafune und Producer Yosuke Hayashi präsentieren fast schüchtern ein Spiel, dass in Sachen Hack'n'Slash eine Menge zu bieten hat. Es fließt eimerweise Comicblut, während wir unglaublich schnell und flüssig einen Zombie nach dem nächsten zerteilen. Der Cel-Shading-Look passt unglaublich gut zu dem Spiel und den Toten. Aber profanes Kloppen allein ist das hier nicht, wir sollen lernen, uns mit den Zombies zu beschäftigen und Strategien gegen sie entwerfen. Nur so sammelt man Punkte – und darum geht's am Ende. Kommt vielleicht auch für Xbox One und PS4.



Mad Max

Mit dem Magnum Opus jagen wir durch das Ödland auf der Suche nach neuen Anbauteilen und Ärger mit anderen Gangs. Es gibt viel Staub in der offenen Spielwelt, aber eben auch heißen Stoff wie einen legendären Motor namens The Big Chief. Um den zu bekommen, müssen wir uns mit brutalen Moves vom Selbstbauauto herab oder gelegentlich auch zu Fuß in klassischer Shooter-manier feindlicher Camps bemächtigen. Viele Herausforderungen im Off machen das Spielerlebnis kurzweilig, der Fokus liegt auf Fahrzeugkampf und Tuning der absurderen Sorte.



Godus

PC | MAC | ANDROID | iOS | SEPTEMBER

Es geht um die Menschen, um uns. Wieder einmal. Um die guten und die bösen. Peter Molyneux kann einfach nicht anders. Das Leitmotiv des Gottspiels wird er nie wieder los. Godus ist eine Onlinesimulation, die man auf dem Tablet oder am Rechner spielen kann. Die Welt ist immer synchron, weil sie auf einem Server lebt und immer läuft, auch wenn wir nicht aktiv spielen. Einmal aktiviert, pflanzen sich die beiden kleinen Leute, mit denen das Spiel startet, schnell fort. Sie haben eine Welt zu erobern, die in etwa so groß ist wie die Landmasse des Jupiter.

LEBENSIMULATION TRIFFT AUF KARTENSPIEL UND ECHTZEITSTRATEGIE

Godus wurde via Kickstarter finanziert, von Molyneux-Fans größtenteils. Sie haben ihm viel Geld gespendet, wohl auch deshalb, weil sie immer noch an seine Vision glauben, dieses eine, das perfekte Simulationsspiel zu bauen. Godus will uns vereinnahmen, ganz so wie Farmville. Aber es will einen tieferen Sinn liefern, einen Grund, warum wir spielen sollen. „Man braucht ein großes Ziel“, sagt er lakonisch. In Godus wächst die Welt aus den Anfängen von Adam und Eva über die Industrialisierung bis hinein ins Zeitalter der

Eroberung des Weltraums. Hütten werden zu Wolkenkratzern. Die Menschheit soll ins All geführt werden. „Ein wahrhaft episches Ziel“, sagt er mit überzeugter Stimme. Und er will mehr. Sein Spiel soll ein echtes Hobby sein, man soll da nicht nur durchspielen müssen, sondern „es einfach genießen“.

Godus ist also eine Lebenssimulation verknüpft mit dem unausweichlichen Molyneux-Godgame. Dazu gibt es virtuelle Sammelkarten und einen Multiplayer, der traditionelle Echtzeitstrategie liefert. Ein schönes Spiel, das Mitte September auf Steam startet.

Christian Gaca

FÜR
PC



Fable Legends

Die legendäre Lionhead-Serie wagt den Neustart

XBOX ONE | TERMIN NOCH UNBEKANNT

Fable Legends kommt für Xbox One. Microsoft lässt die britischen Lionhead Studios ein neues Rollenspiel-Abenteuer bauen. Game Director David Eckelberry hat uns in Köln ein paar Sachen gezeigt und gesagt. Es soll das beste Fable der Welt werden, verspricht der Entwickler. Natürlich. Erreichen wollen sie das vor allem durch eine Kombination aus Onlineneutaten und fetter Grafik. Dass die Xbox One schöne Welten zeigen kann, wird bei den ersten Spielszenen sofort sichtbar. Einzelne Schmetterlinge fliegen ruhig im Wind, vorbei an sich wiegenden Blüten. Am helllichten Tag wirkt die Welt mystisch und bezaubernd, aber es ist auch eine dunkle, gemeine Welt.

Zeitlich ist das Spiel vor dem ersten Fable angelegt. Die Menschen leben vielfach in einfachen Holzhäusern und frönen nach wie vor den für Fable typischen Aufgaben in der bisher einzigen Heimat, die uns gezeigt wurde: dem Städtchen Brightwatch. Dort gibt es alle Quests und Minigames, die wir schon immer so in Fable mochten. Wir können zum Schmied werden oder den Barman verführen. Brightwatch eröffnet sich uns nach und nach – und es kommen Helden und NPC-Charaktere hinzu, die uns überraschen sollen. Witzig und verrückt seien sie, sagt Eckelberry, der unterstreicht, dass man das Universum nicht zu ernst nehmen dürfe. Es sei Fable, immer ein bisschen neben der Spur und irre.

Wir spielen das Abenteuer immer als Vierer-Truppe – entweder allein oder mit bis zu drei weiteren, echten Spielern. Bevorzugt Freunde, aber man kann sein Spiel auch öffnen für jedermann. Spieler sollen zu fast jedem Zeitpunkt direkt einsteigen können. Auch dann, wenn sich ihr Spielfortschritt unterscheidet oder die Level der Charaktere weiter auseinander liegen. „Wir haben nie den Punkt, dass einer der Spieler zu stark aufgelevelt ist, um mit einem anderen zu spielen“, verspricht Eckelberry.

Die Helden haben verschiedene Spielstile. Es gibt Willenskraft, Stärke und Können, um Magie, Schwerter oder die Armbrust zu benutzen. Das Kampfsystem in Echtzeit wirkt derzeit quasi wie beim letzten Fable, nur etwas flüssiger. Alle Fähigkeiten lassen sich im Koop kombinieren, um grafisch pompös inszenierte Schlachten zu zaubern. Alle Charakter können aufleveln, Münzen sammeln und natürlich Loot wie Schwerter und Rüstungen. Alle Gegenstände sind personalisierbar und werden sich, wie gehabt, auch entwickeln.

Ach ja, eine fette Sache wäre da noch. Wir dürfen jetzt auch den Bösewicht spielen. Und zwar jederzeit, entweder offline als fünfter Spieler via Smart Glass oder online gegen eine Vierertruppe. Der Bösewicht spielt eine Art Echtzeitstrategie-Minigame, in dem er Gegner an neuralgischen Punkten eines Kampfareals positioniert oder mächtige, turmhohe Oger zum Leben erweckt. Wir werden zudem die Sprachsteuerung von Kinect nutzen können, um Teile des Spiels unterstützend zu steuern. „Aber Fable Legends ist ein Controller-Spiel“, sagt Eckelberry. Irgendeine Bewegungssteuerung wolle man nicht einbauen.

Christian Gaca



Forza Motorsport 5

Wenn die Reifen alles sind bei der Suche nach der Simulation

XBOX ONE | 22. NOVEMBER

Forza Motorsport 5 ist ein Spiel der Innovationen, erklärt Brian Ekberg, Community Manager der Turn 10 Studios. Die seien extrem wichtig, alle Teile des Spiels wurden infrage gestellt. Die Grafik ist komplett neu, mit neuer Engine. Man sieht es am Material der Autos, das außen und innen schlicht echt aussieht.

Zentral war schon immer der Multiplayer. Für den haben sie bei Turn 10 ein Cloud-basiertes Lernsystem namens Privatator installiert. Das Rennspiel lernt selbstständig alle fieseren Manöver der real mitspielenden Gegner (wenn die Konsole online ist), später imitieren die von der Künstlichen Intelligenz gesteuerten Mitfahrer diese Taktiken. Für den Multiplayer liefern sie erstmals dedizierte Server und ein neues Smart-Match-System für die Mitspielsuche.

Am wichtigsten aber ist die Fahrphysik. In Laguna Seca sieht man perfekt die Federung und selbst die unterschiedliche Technik zwischen Vorder- und Hinterachse. Das Auto, in diesem Fall ein Mercedes-Benz 300SL Flügeltürer aus dem Jahr 1954, nickt ein, geht hinten hoch, hüpfte in der Kurve. Am allerwichtigsten aber sind die Reifen, oder, wie Ekberg es sagt: „Reifen sind alles.“

Schön ist, dass sie bei Forza Motorsport 5 starken Gebrauch von den neuen Möglichkeiten des völlig überarbeiteten Xbox-Controllers machen. Die Impuls-Trigger sind deutlich spürbar bei durchdrehenden Reifen oder wenn das ABS reingrätcht. Selbst das Rumpeln der Strecke wird viel natürlicher übertragen.

Die Optik ist ein ziemlicher Burner. Es ist echtes Next-Gen-Feeling, das hier in Sachen Grafik über die HD-Bildschirme huscht. Flüssige Bilder, schnell, scharf und beeindruckend sowohl bei der Weitsicht als auch in den Details.

Christian Gaca

Dark Souls II

PC | PS3 | XBOX360 | MÄRZ 2014

Als Demon's Souls vor drei Jahren erschien, wirkte es wie aus der Zeit gefallen. Einem Spiel, das frustrierend schwer ist, wurde kein Erfolg eingeräumt. Doch das Rollenspiel entwickelte sich zum Überraschungshit und geht nun in die dritte Runde. From Software hat sich im Vorfeld genau überlegt, was den Reiz der Spiele ausmacht und wo Raum für Innovation ist. So soll uns Dark Souls II durch seine Herausforderung befriedigen, uns verzweifeln und die düstere Grundstimmung spüren lassen. Gleichzeitig ist das indirekte Zusammenspiel mit anderen Helden ebenfalls ein fester Bestandteil, der vertieft werden soll. Zudem soll uns Dark Souls II mehr Entscheidungsmöglichkeiten geben, wie genau wir Herausforderungen meistern. Und es wurde versucht, mit Lichteffekten zu spielen – im Kontrast zur ansonsten dominierenden Dunkelheit.



PS 4 | 29. NOVEMBER



Driveclub

Das PS4-Rennspiel Driveclub setzt vor allem auf soziale Interaktionen, verbaut in einem dynamischen Konzept rund um Autoclubs. In denen schließen wir uns mit Freunden oder Fremden zu einer eingeschworenen Gruppe zusammen. Einzelne verdiente Punkte aus Rennen tragen am Ende zur Gesamtpunktzahl des Clubs bei. Verglichen wird die dann natürlich mit den Leistungen anderer Clubs in der Spielwelt. Beim Gameplay orientiert sich Driveclub eher an Realismus denn an Arcade. Die Steuerung erinnert stark an Grid 2. Bewertet werden die Ideallinie, aber auch Drifts und die Höchstgeschwindigkeit.

The Order: 1886

PLAYSTATION 4 | 2014

Ready At Dawn versuchen sich an ihrer ersten eigenen Marke. Seit 2006 sammelt das Team Ideen für die Handlung und Schauplätze. Angesiedelt ist das Spiel in einer alternativen Realität in London nach der Industriellen Revolution – was durchaus mit Dishonored: Die Maske des Zorns vergleichbar ist. Das Team hat die Stadt an der Themse dafür ausführlich studiert und eine völlig neue Engine entwickelt, denn technisch soll der Shooter neue Akzente setzen. Es geht darum, die Dinge so natürlich wie möglich zu zeigen – so wie es auch beim Vorbild Film der Fall ist. Die Physik soll in Bezug auf Deformation, Elastizität und Plastizität einen ganz neuen Grad an Realismus bieten und die Welt soll nicht nur echt aussehen, sondern sich so anfühlen. Die PS4 kann sich freuen, mit The Order: 1886 ist ein Spiel in Arbeit, das so vorher nicht möglich war.



MULTI | 1. QUARTAL 2014



The Crew

Ubisoft setzt auch auf soziale Interaktion im Spaßrennspiel The Crew. Jederzeit können wir online einen Freund suchen, ihn herausfordern oder im Vorbeifahren sein Spiel für Koop-Rennen betreten. Die Besonderheit von The Crew ist das freie Fahren abseits der Strecke in vielen Rennen. Gerade die Offroad-Rennen sind dadurch spannend und immer wieder anders. Wir können die gesamte USA (naja, die wichtigsten Städte) ohne Ladezeiten durchfahren. Von Detroit nach New York dauert das im Spiel in Echtzeit 40 Minuten. Zum Glück gibt es einen Schnellreise-Feature. Auch groß: echt umfangreiche Customization-Optionen.

MULTI | 19. NOVEMBER



Need for Speed: Rivals

Spaßrennspielfans werden sie jagen, die Speed Points. Sie sind die virtuelle Währung in Need for Speed: Rivals. Wir treiben beim Fahren einen Multiplikator in die Höhe, mit riskanten Fahrmanövern und in direkten Duellen mit Gesetzeshütern. Je höher der Multiplikator ist, desto mehr Punkte gibt es. Schnell neigt man dazu, all seine Verrücktheiten auszuliefern. Das kann aber auch ordentlich nach hinten losgehen. Sollte uns die Polizei einkassieren, bevor wir uns in einem Versteck in Sicherheit gebracht haben, sind die mühsam gesammelten Punkte weg. Ein Heidenspaß – und schick sieht es auch aus.

Super Smash Bros. 4

2014 kommt es zur riesigen Nintendo-Prügelei

3DS Wii U | 2014

Nächstes Jahr ist es endlich Zeit für eine vierte Runde gepflegtes Auspeitschen mit den versammelten Nintendo-Stars. Neben alten Arbeitstieren wie Mario, Bowser und Donkey Kong dürfen wir uns auf ein paar neue Charaktere freuen. Mega Man und Olimar aus den Pikmin-Spielen kloppen mit, ebenso wie die Trainer aus Wii Fit und Einwohner der Animal Crossing-Welt. Die Anzahl der spielbaren Charaktere wird wahrscheinlich kleiner als in Super Smash Bros. Brawl, hat Nintendo gesagt. Das klingt aber eher gut, wenn dafür die verbleibenden Kämpfer besser ausbalanciert sind. Darüber hinaus sagte Produzent Masahiro Sakurai, das Gameplay werde eine Mischung aus dem schnellen, wettbewerbsorientierten Ansatz von Super Smash

WENIGER KÄMPFER, ABER FETTE HD-GRAFIK UND EIN BESSERES BALANCING DES GAMEPLAYS

Bros. Meele und dem etwas trägeren Brawl. Die doch etwas merkwürdigen Stolpermomente aus dem letzten Spiel wurden jedenfalls komplett entfernt.

Wir wissen noch nicht, wie viele Stages es geben wird, aber mit dabei sind auf jeden Fall ein Level aus der SNES-Version von Pilotwings und ein Raumhafen aus Metroid: Other M. Alles in allem scheint es so, als ob das Spiel in sicheren Händen ist bei Entwickler Namco Bandai (Tekken, Soul Calibur). Ein bisschen schade, dass die Wii U-Version und die 3DS-Edition kein echtes Crossplay bieten und wir mit Pikachu den Wii Fit-Trainer anschreien können: „Du bist schwach! Zehn Liegestütze!“ In gestochen

scharfer 1080p-HD-Grafik ist es aber immer noch genau das Spiel, das sich viele Nintendo-Fans sehnlichst herbeiwünschen.

Carl Brännström



Pokémon X/Y

3DS | 12. OKTOBER

Nintendo hat sich einen Ruck gegeben und bietet für das Rollenspiel endlich eine echte 3D-Welt. Damit bestehen dann auch all unsere kleinen Monster nicht mehr nur aus flachen Pixeln. Unser Pokédex steigt mit dem neuen Abenteuer auf deutlich über 700 Exemplare. Wenn das Abenteuer losgeht, können wir nun zwischen den neuen Begleitern Igamaro

DAS ROLLENSPIEL BIETET IN DER SECHSTEN GENERATION ENDLICH EINE ECHTE 3D-WELT UND EINEN POKÉDEX MIT ÜBER 700 MONSTERN

(Pflanze), Fynx (Feuer) und Froxy (Wasser) wählen. Obendrauf gibt es neue legendäre Pokémon sowie den neuen Feen-Typ und die finale Mega-Entwicklungsstufe, mit der wir zum Beispiel auch Bisafior, Glurak und Turtok noch einmal hochpeitschen können. Mein persönlicher Liebling könnte Flauschling werden – eines der neuen Fee-Pokémon. Das basiert nämlich auf Zuckerwatte. Lecker!

Zu den Neuerungen gehört der Kampf in der Luft, gegen mehrere Pokémon und die Möglichkeit, direkt mit dem kleinen Racker zu interagieren wie bei einem Tamagotchi. Im Herbst startet zudem die Pokémon-Bank, ein Premium-Angebot, mit dem wir bis zu 3000 Monster in der Cloud speichern und in verschiedenen Spielen einsetzen können.

Martin Eiser



GAMEREACTOR SMART TV APP



Samsung **SMART TV**

SONY
make.believe

JETZT LADEN!



SCHICKE WELT

Die großartige Grafik setzt Maßstäbe für ein Onlinerollenspiel, das ist auf den ersten Blick erkennbar

Final Fantasy XIV

PC PS3 SQUARE ENIX

Genre ONLINEROLLENSPIEL Publisher SQUARE ENIX Termin ERHÄLTlich Spieler 1

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn ist vielleicht das teuerste Projekt aller Zeiten. Grund dafür sind zwei separate Entwicklungszyklen. Es gibt die Originalversion des Onlinerollenspiels, die auf jede nur mögliche Art und Weise scheiterte. Und nun die neue Version, im Grunde eine komplette Neukonstruktion des Titels. Schnell wird klar, dass in dieses Projekt eine Menge Ressourcen geflossen sind. Allein die Grafik setzt Standards, die wir in diesem Genre nicht gewohnt sind. Ebenso beeindruckend ist, wie gut Square Enix mit der ehrwürdigen Tradition der Serie umgegangen ist.

Anstatt alles neu zu erfinden, haben sie den Staub vom Questsystem eines Final Fantasy V geklopft und Städte kreiert, die gut und gerne direkt aus Final Fantasy VIII, IX und XII stammen könnten. Aufgefüllt wurde der Rest mit all jenen Elementen, die wir als Fans in einem Final Fantasy-Titel erwarten. Dazu gehören natürlich auch große, goldene Vögel.

Chocobos sind ein früher Luxus im Spiel, denn wir können die Vögel mieten, um durch die Welt zu reisen. Im selben Zug vermeiden wir, Schaden zu nehmen, während wir uns zur klassischen und qualitativ hochwertigen Chocobo-Musik zurücklehnen. Es macht einfach Spaß, die Sehenswürdigkeiten zu entdecken und dabei dem Soundtrack zu lauschen. Leider sind die Quests alles andere als aufregend,



TOP-COMEBACK

Das originale Final Fantasy XIV wurde im September 2010 veröffentlicht und steckte weltweit teils absolut vernichtende Kritiken ein. Square Enix-Chef Yoichi Wada betraute daraufhin ein neues Team mit der Schadensbegrenzung. Naoki Yoshida übernahm das Ruder, sollte das Spiel komplett neu entwickeln. Das hat der Mann dann auch getan – mit Erfolg.

etwas, das anfangs wohl auf die meisten MMORPG zutrifft. Jeder NPC, den wir treffen, überträgt uns einen Botenauftrag, eine bestimmte Menge an Gegnern muss eliminiert werden oder wir untersuchen seltsame Vorkommnisse, die in einem kleinen Bosskampf enden.

Glücklicherweise ist Eorzea ein toller Ort, um seine Zeit zu vertun, selbst wenn die Quests einem allzu bekannten Design folgen. Wir haben viele Stunden in den offenen Weiten des Eröffnungsgebiets von Gridania vor uns. Dort erkunden wir jeden Winkel, töten finstere Eichhörnchen und suchen nach einer Unruhe stiftenden Bande von Pilzen, während uns ein anderer Hilfesuchender mit der Jagd auf ein paar tödliche Marienkäfer beauftragt. In der Ferne sehen ich schon eine Gruppe stärkerer Spieler, die sich einen Treant Sapling vornehmen – einen riesigen, laufenden Baum, der meine Energieleiste auf Null setzt, nur indem er in meine Richtung guckt. Das mag alles etwas putzig klingen, aber das Spiel verkauft sich durch seine Präsentation und einem Design, das tief in den Final Fantasy-Mythos getaucht wurde. Gerade deshalb schlucken wir gern die Gleichheiten im Genre, genießen dann aber schlicht das Abenteuer und die Erkundungen.

GERN UNTERWEGS

Die Quests sind am Anfang sehr konventionell und fast langweilig, aber man ist trotzdem einfach gern unterwegs in Eorzea.



Die übergreifende Geschichte ist zum Glück interessant und erzählt in typischer Final Fantasy-Manier von überlebenswichtigen Kristallen und einer nahenden Katastrophe, die eine Welt bedroht, die sich kaum vom letzten Schicksalsschlag erholt hat. Sich mit Freunden zusammenzuschließen und gemeinsam auf die Reise zu gehen, das ist hier und heute der

STATT ALLES NEU ZU ERFINDEN, WURDE STAUB VON GUTEN SACHEN GEKLOPFT

großartigste Teil des Spiels. Square Enix haben sich offensichtlich einiges von westlichen Konkurrenten abgeschaut für den Neustart. Es ist die glückliche Verbindung beider Welten mit süchtig machenden, japanischen Elementen wie dem Jagdbuch. Die Kämpfe bringen umso mehr Spaß, wenn wir spezielle Kreaturen jagen – ähnlich wie bei Pokémon.

So richtig Fahrt nimmt das Spiel vor allem auf, wenn wir uns gemeinsam mit Freunden schwierigeren Gegnern stellen. Mit Beschwörungen, die uns aus der Serie bekannt vorkommen,

werden die Kämpfe zu einem vorgezogenen Weihnachtsfest für echte Fans. Gleiches gilt für Gefechte mit Gegnern wie Cactuars und Malboros, die eine ganz neue Bedeutung erfahren. Das Final Fantasy-Universum fühlt sich mit einem Mal bereichert an, als unsere Begleiter nicht mehr länger nur die Marionetten unserer Kontrolle sind, sondern tatsächliche Menschen, die sich gegenseitig mit weißer Magie, schweren Angriffen oder Vorräten wie Phoenixfedern unterstützen.

Der Fortschritt des Charakters hängt nicht allein mit dem Aufleveln zusammen. Es gibt Story-bedingte Vorfälle, für die wir uns erst qualifizieren müssen. Viele Features werden durch diese Ereignisse freigeschaltet und Fans fühlen sich sofort zuhause. Es erinnert an das Spielen früherer Teile und ist ein netter Tempowechsel im Vergleich zum Rest.

Es sind einzig die technischen Unzulänglichkeiten – die sicher über die Zeit gepatcht werden – die eine höhere Wertung jenseits der wirklich guten 8/10 verhindern. Ihr ambitioniertes Ziel aber, Fans der Reihe und von Onlinerspielen zu begeistern, wurde in jedem Fall erreicht. Man ist einfach gerne in dieser Welt.

8

Jonas Mäki



CASTLE OF ILLUSION

PC PS3 PSVITA WIIU X360 SEGA AUSTRALIA

Genre JUMP'N'RUN Publisher SEGA Termin ERHÄLTICH

Mizrabel, die böse Hexe, hat Minnie entführt, um ihre Jugend und Schönheit zu stehlen. „Oh, no“, quiekt Micky Maus. Und nimmt die Dinge in die Hand. Macht sich auf ins Schloss der Illusionen, um sein geliebtes Mäuschen zu befreien. Dazu muss er nur sieben Regenbogensteine finden. Klingt ganz einfach und so, als ob man es schon einmal gehört hätte. Mindestens einmal.

Wer die müden Sequenzen am Anfang schnell weggeklickt hat, sieht eine wunderbar renovierte Grafik im Remake eines Mega-Drive-Klassikers. Das neue Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse wirkt äußerlich extrem frisch, es hakt doch deutlich spürbar im Inneren. Denn die veraltete Steuerung ist hakelig und dadurch unnötig herausfordernd. Es liegt vielleicht auch daran, dass sich das Remake zwar höflich vor

WUNDERBAR RENOVIERTE GRAFIK, ABER ES HAKELT AN DER STEUERUNG

dem Original verbeugt, aber mit dem neuen 2.5D-Gameplay und der 3D-Grafik dann doch ein gutes Stück von der Vorlage wegbewegt. Das nimmt ein gutes Stück von der Klarheit und Passgenauigkeit eines klassischen 2D-Side-scroll-Plattformers. Dafür sieht Micky nun eben ausgesprochen hübsch aus.

Die Level sind abwechslungsreich, sowohl optisch als auch in den Ansprüchen an unsere Fähigkeiten. Das Hüpfen zwingt uns immer wieder dazu, entweder gut in den Fluss zu kommen oder uns aktiv dabei zu bremsen. Was so richtig gelungen ist, ist die Musik. Es ist ein subtiler, charmanter Soundtrack geworden, irgendwo zwischen Disney und Harry Potter.

Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse ist ein hübsches Remake geworden, aber keines, dass die Welt unbedingt braucht. Als Disney-Fan muss man das Ding trotzdem spielen, allein schon wegen der tollen Micky Maus.

7

Christian Gaca



HINGEHÖRT
Der Soundtrack ist grandios und gehört zu den besten der Zelda-Reihe.

Legend of Zelda HD

WIIU NINTENDO

Genre ADVENTURE Publisher NINTENDO Termin 4. OKTOBER Spieler 1

Nintendo hat einen Klassiker für den Gamecube neu aufgelegt. Das ist nichts Überraschendes mehr. Ocarina of Time erschien bereits auf dem Nintendo 3DS. Und dem Game Boy Advance wurde A Link to the Past spendiert. Ein bisschen Vorfreude war wohl bei jedem Fan dennoch zu spüren, endlich ein Abenteuer der Reihe in hochauflösender Grafik spielen zu können. Und das lässt sich zweifelsohne sagen: Es ist wirklich wunderschön und noch näher an der Vision dran, ein interaktives Bilderbuch-Abenteuer zu sein. Neben der schärferen Optik gibt es wunderschöne Lichteffekte, etwa an den Konturen von Charakteren.

Die Präsentation war damals schon stark. Nintendo hatte durch Cel-Shading einen Stil gefunden, der eine authentische Welt möglich machte, obwohl die Konsolen gar nicht so leistungsfähig waren. Der HD-Sprung ist spürbar, aber bedingt durch die verklarte Erinnerung fällt er eher marginal aus. Interessanter ist es dagegen, sich das Abenteuer noch einmal aus spielerischer Sicht anzuschauen, um festzustellen, dass Nintendo tatsächlich ein zeitloses Meisterwerk gelungen ist. The Wind Waker funktioniert auch nach zehn Jahren noch. Rätsel und Herausforderungen sind immer noch wegweisend für das Genre. Und ebenso ist es auch heute noch erstaunlich, wie ein solches Abenteuer in der Inselwelt so verflucht viel Legend of Zelda in sich tragen kann.



FLASCHENPOST

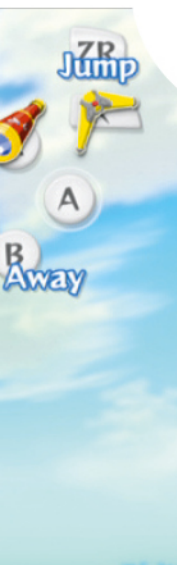
Schön ist die Integration des Miliverse durch die neue Tingle-Flasche. Wir können Nachrichten schreiben und Screenshots anfügen, die Flasche ins Meer werfen und jemand anderes kann sie in seinem Spiel am Strand finden. Wer eine neue Herausforderung sucht, kann sich dem Helden-Modus stellen. Darin nehmen wir doppelt so viel Schaden, wenn wir von einem Gegner getroffen werden. Außerdem erscheinen keine Herzen.

Das Spiel hat die Reihe neu erfunden. Es hat gezeigt, dass nicht Realismus oder eine epische Geschichte nötig sind, sondern alles durch Spielmechaniken definiert wird. Und trotz neuer Elemente bleibt dieser Titel dem Kern der Reihe treu. Manches allerdings ist nicht so schön gealtert wie die bereits erwähnte Präsentation. The Wind Waker war eben ein Produkt seiner Zeit. Nintendo hat viele elegante Lösungen gefunden, aber manche sind heute dennoch nicht mehr gut. Dazu gehört die Kamera, die leider nicht immer ihre Arbeit verrichtet. Auch der Einstieg mit der Schleicheinlage und den darauffolgenden drei eher schwachen Dungeons fühlt sich merkwürdig an. Danach aber nimmt das Abenteuer richtig Fahrt auf und man verliebt auch zehn Jahren sofort.

Die große Stärke bleibt das zunächst als unpassend empfundene Inselkonzept. Noch mehr als seine Vorgänger lädt das Spiel zum Entdecken ein. Es gibt viele Nebengeschichten, wir verlaufen uns in kleinen und großen Dungeons. Mit unserem Boot segeln wir über das Meer, bergen Schätze und suchen jede noch so kleine Inselgruppe nach Geheimnissen ab. Das aufgrund der Größe der Spielwelt manchmal als lahm empfundene Segeln wurde aufgewertet. Es gibt nun

SAVE-FAIL

Warum es inzwischen keine Funktion gibt, die das Spiel automatisch sichert – man versteht es nicht, erwartet es aber mittlerweile einfach.



kleine Minispiele, bei denen Rubine zu gewinnen sind sowie verschiedene Gegner auf dem Wasser. Außerdem können wir nun im Verlauf des Abenteuers auch das Tempo unseres Bootes erhöhen. Ebenso erweisen sich die Karte und das Inventar auf dem Gamepad als äußerst praktisch. Gespielt werden sollte aber trotzdem lieber mit dem Pro Controller.

KLEINIGKEITEN WIE DIE KULLERAUGEN VON LINK LASSEN UNSER HERZ TANZEN

Die Steuerung von The Legend of Zelda: The Wind Waker HD ist einer der wenigen harten Kritikpunkte am Remake. Nintendo entwickelt Konsolen meist so, dass sie zu ihren Spielen passen. Und der Controller für den Gamecube war tatsächlich etwas ganz besonderes und hob sich von den üblichen Geräten ab. Aber mit dem Gamepad in der Hand ist das Abenteuer einfach nicht so angenehm. Das liegt nicht nur daran, dass die Rumble-Funktion im Pro Controller besser ist. Nervig ist auch der Einsatz von Waffen wie dem Bumerang

oder dem Greifhaken. Beide können wir optional mit Bewegungssteuerung nutzen, aber dabei auf den Fernseher zu schauen, fühlt sich nicht richtig an. Ebenso schade ist es, dass wir keine Notizen auf der Karte machen können. Hier hat Nintendo eindeutig Potenzial verschenkt.

Nett ist dagegen, dass wir den Taktstab des Windes auf dem Touchscreen einsetzen können. Das wiederum ist tatsächlich eine vernachlässigbare Kleinigkeit. Ebenso können wir auch ohne Fernseher nur auf dem Gamepad spielen.

Am Ende ist The Legend of Zelda: The Wind Waker HD weiter ein fantastisches Spiel. Probleme mit der Steuerung vergessen wir gern. Das Abenteuer ist einfach viel zu schön, um ernsthaften Groll hegen zu können. Es sind die gleichen Kleinigkeiten, damals wie heute, die das Herz tanzen lassen. Dazu gehört etwa, dass Links kleine Kulleraugen uns oft verraten, wo wir eigentlich hin müssen. Genauso wie seine Mimik uns jederzeit ein Lächeln ins Gesicht zaubert. Dass die Geschichte dadurch komödiantische Momente erhält, verschafft dem Abenteuer eine angenehme Leichtigkeit, ohne albern zu wirken.

Martin Eiser

8



EUROPA UNIVERSALIS IV

PC PARADOX DEVELOPMENT STUDIO

Genre STRATEGIE Publisher KOCH MEDIA Termin ERHÄLTlich

Unter der seichten Fassade und der klassischen Präsentation ist Europa Universalis IV ein brutales, wütendes Strategiespiel. Während das Bewegen unserer Spielfiguren über die Karte so einfach ist wie einen Läufer oder Turm übers Schachbrett zu ziehen, haben unsere Aktionen eine Menge Gewicht und ziehen Konsequenzen nach sich. Eine Figur auf dem Brett repräsentiert 50.000 Männer und eine falsche Entscheidung kann binnen Sekunden ihren Tod bedeuten. Eine andere Konsequenz kann, ob beabsichtigt oder nicht, die brutale Unterjochung eines Volkes, die Zerstörung religiöser Überzeugungen oder die Vernichtung einer Kultur sein.

Wer Europa Universalis III gespielt hat, dem wird vieles wohl bekannt vorkommen. Obwohl der vierte Teil gegenüber seinen Vorgängern keine

KOMPLEXE UND SEHR SPANNENDE SPIELERFAHRUNG

großen Schritte nach vorn macht, wurde das System komplett überholt und verfeinert. An unsere Grenze treibt uns weiter die steile Schwierigkeitskurve, sobald das Spielsystem vorgestellt wird. Es ist ehrlich eine harte Nuss und einige werden es wohl nicht über zwei bis drei Stunden Spielzeit schaffen. Wer aber dran bleibt und sich durchbeißt oder sich mit der Art und Weise befasst, in der Paradox seine Strategiespiele anlegt, wird eine wunderbare und spannende Spielerfahrung genießen. Es ist eines dieser Spiele, die einen ganzen Abend verschlingen und Spieler früh am Morgen mit Blut unterlaufenen Augen in die Welt entlässt. Es ist tiefgründig und komplex. Die Bandbreite der Optionen sorgt für einen hohen Grad an Abwechslung und Langlebigkeit. Insgesamt vermisst man ein wenig die persönliche Note eines Crusader

Kings II, doch es gibt im Ausgleich viel, in das wir uns verbeißen können.

Mike Holmes

9



SCHICKE OPTIK

Schick ist die Grafik, die sich konsequent an einen Stil hält, um die Atmosphäre des Spiels zu unterstreichen.

Killer is Dead

PS3 XBOX360 GRASSHOPPER MANUFACTURE

Genre ACTION Publisher KOCH MEDIA Termin ERHÄLTlich Spieler 1

Ich habe das Gefühl, Suda51 hat sein Gespür für Top-Titel wie **Killer 7** oder **No More Heroes** ein wenig verloren. Meine Hoffnungen waren deshalb entsprechend hoch, also ich mir **Killer is Dead** vornahm, ein Spiel, das grafisch und spielmechanisch wieder an die früheren Titel anknüpft. Das stylische und dunkle Abenteuer rund um den Attentäter **Mondo Zappa** spielt in der nahen Zukunft. Er tötet nicht, weil er daran Freude hätte. Viel lieber würde er sich ein paar gute Drinks gönnen und hübschen Frauen nachstellen. Doch eines Tages erwacht er mit einem mechanischen linken Arm, der sich in unterschiedliche Waffen verwandeln kann.

SPIELBARES HUBBA-BUBBA-ALLESGESCHMACK MIT TROMPETIGER SUPERHELDENMUSIK

Plötzlich ist **Mondo** der fähigste Attentäter in der **Bryan Execution Firm**. Mit paranormalen Vorfällen kennt man sich in dem Unternehmen aus. In fast allen Fällen spielt dabei die Verbindung zu Kreaturen vom Mond eine Rolle, die sich **Wires** nennen. Wie man die nun am besten wieder los wird? Klar: Wir müssen sie Stück für Stück zerlegen, wie könnte es anders sein.

Erzählt wird die Geschichte in einzelnen Episoden. Wer wenig Zeit hat, kann das Spiel so immerhin in kleinen Portionen genießen. Leider hilft es nicht gerade, dass die Story so zerstückelt wird. Die erste Hälfte des Titels ergibt nur wenig Sinn und nach zehn Stunden Spielzeit bleiben viele



GIRL-MISSIONEN

Abgesehen von der Story gibt es nicht viel zu tun. Herausgefordert werden wir in kleineren Challenges wie **Krankenschwester Scarletts Arena** (fragt nicht). Alternativ erwarten uns noch **Mondo-Girl-Missionen**. Hier werden Upgrades und Waffen freigeschaltet. Wie, fragt ihr euch? Indem wir mit einem Mädchen ausgehen, auf ihre Brüste starren und ihr Geschenke geben, damit sie mit uns die Kiste hüpft. Sieht hier noch jemand ein Problem außer mir?

Fragen unbeantwortet. Fesselnd wird es leider nie. Zum Teil liegt das am Charakter selbst, zum Teil auch an vielen Kleinigkeiten drumherum. Das Potenzial von **Killer is Dead** ist enorm, wird aber nie ausgeschöpft. Während eines Spiels die ganze Zeit darauf zu warten, wann es denn nun endlich richtig los geht und einen voll gefangen nimmt, ist nie ein gutes Zeichen.

Wie schon frühere **Suda51**-Titel ist auch **Killer is Dead** ein **Hack'n'Slay** der alten Schule. Wir kämpfen uns durch eine Menge Kanonenfutter, ein paar stärkere Gegner und am Ende einen Bossgegner. Belohnungen, die wir im Laufe der Spielzeit verdienen, werden in neue Features investiert. **Mondos Arm** verwandelt sich übrigens nicht nur in allerhand nützliche Waffen, sondern auch in einen Bohrer. Angetrieben wird der durch Blut, das wir durch das Töten lästiger Schurken sammeln. Trotzdem verrichtet das Schwert in der rechten Hand die meiste Arbeit. Enttäuschend ist vor allem die fehlende Abwechslung. Pausenloses Hämmern auf einen Knopf reicht aus, um die Gegner Stunde um Stunde aufs Korn zu nehmen.

Wie sich hohes Tempo und gute Spielmechanik in einem **Hack'n'Slay** vereinen lassen, haben **Bayonetta** und **Metal Gear Rising: Revengeance** kunstvoll gezeigt. **Killer is Dead** ist dagegen einfach nicht gut genug.

6

Ingar Takanobu Hauge



BÜHNE IN 3D

Übrigens unterstützt der Titel auch die Darstellung in 3D, was der Bühne eine wunderbare Tiefenwirkung gibt.

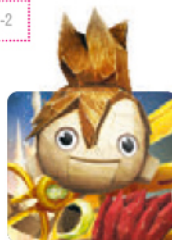
Der Puppenspieler

PS3 JAPAN STUDIO

Genre JUMP'N'RUN Publisher SONY Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-2

Der Puppenspieler erzählt die Geschichte des Jungen Kutaro. Er wird Opfer des kleinen Bären, der auf der dunklen Seite des Mondes lebt und die Seelen kleiner Kinder raubt. Der Fiesling hat die Mondprinzessin auf dem Gewissen und raubte ihr die magische Schere Calibrus sowie den Mondkristall. Letzterer zersplitterte in mehrere Teile, die er seinen Generälen gab, um im ganzen Reich für Dunkelheit zu sorgen. Die Schere wiederum war ein ganz besonderes Werkzeug, das beim Bären verblieb. Damit lässt sich nämlich alles zerschneiden.

Als Kutaro zum kleinen Bären kommt, will dieser wissen, ob die beiden Freunde sein können. Dann kommt die verhängnisvolle Frage: „Freunde bis in den Tod?“ In diesem Moment reißt der Bär dem kleinen Jungen einfach den



NÖRGELNDES KIND

Gavin Moore, der Creative Director von Der Puppenspieler, hat uns erzählt, wie der Titel entstanden ist. Sein Sohn interessierte sich nicht so recht für Videospiele. Sie waren ihm zu langweilig, boten einfach zu wenig Abwechslung. Der Kleine wollte etwas, das sich ständig verändert und sich immer wieder neuer Spielmechanismen bedient. Als Entwickler hat Moore das natürlich gewundert und er wollte etwas schaffen, das den hohen Anforderungen seines Kindes gerecht würde.

alle Altersgruppen richtet. Das Spiel ist nicht so derb wie Monty Python, aber Tim Burton ist ein schöner Vergleich.

Und wo wir schon das Thema Köpfe angesprochen haben: Es gibt vier Standardköpfe, die für jeweils eine besondere Fähigkeit im Spiel stehen. Dazu gehören beispielsweise die Kanone oder der Greifhaken. Hinzu kommen aber hundert andere Köpfe, von denen wir immer nur drei mit uns führen dürfen. Jeder Kopf beherrscht eine besondere Animation und kann an markierten Stellen im Spiel einen versteckten Mechanismus auslösen.

Recht bald begleitet uns auf unserer Reise außerdem die Tochter des Sonnenkönigs. Das feenartige Wesen hat eine ziemlich große Klappe und das unbändige Verlangen, jede Situation zu kommentieren. Das ist ziemlich nervig, aber sie ist es auch, die das Spiel so besonders macht. Ihre Rolle steht für den optionalen Koop-Modus. Genau genommen ist das eigentlich falsch. Es gibt keinen optionalen Spielmodus für zwei Spieler – der Titel ist voll und ganz auf das gemeinsame Spielen ausgelegt. Auf Wunsch können wir auch alleine auf ein großes Abenteuer gehen.

Das Spiel nun zum Budgetpreis auf den Markt zu werfen, ist eigentlich ein Frevel. Wenn kein Platz dafür ist, wofür denn dann? Der Puppenspieler ist einfach zu wunderbar, um übersehen zu werden!

Martin Eiser

9

FANTASIEVOLLE CHARAKTERE IN EINER SEHR ABSURDEN WELT VOLLER KÖPFE ZUM AUFSETZEN

Kopf ab und wirft ihn weg. Zum Glück aber hilft uns die alte Katze der Mondprinzessin, schnell einen neuen Kopf zu finden und zu flüchten. Wir stibitzen dem Bären die Schere und versuchen fortan, dem Albtraum zu entkommen.

Die Welt von Der Puppenspieler ist kunterbunt und herrlich absurd. Die Charaktere sind fantasievoll und jeder Akt in diesem Theaterstück verfügt über seinen ganz eigenen Stil. Dazu kommen die abgedrehten Dialoge, denen wir trotz der oft vorherrschenden Inhaltslosigkeit gerne folgen und schmunzeln. Moore ist tatsächlich der Spagat gelungen, einen Titel zu schaffen, der sich an



SCNELLAUSWAHL

Um das Einsammeln, Anschauen und Ausrüsten von und mit neuen Items deutlich zu beschleunigen, haben die Entwickler ein Schnellauswahlmenü eingebaut.

Diablo III

PS3 XBOX360 BLIZZARD

Genre ACTION, ROLLENSPIEL Publisher BLIZZARD Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-4

Diablo III über ein Jahr nach dem ursprünglichen Release auf der Konsole zu spielen ist in vielerlei Hinsicht phänomenal. Den Gemütlichkeitsbonus beim Wechsel vom Bürostuhl zum Sofa kennt man bereits. Doch Diablo III bringt auf der Konsole einen großen Unterschied in Sachen Gameplay zustande. Deutlich größer als es ein Egoshooter vermag. Und das, obwohl sich am Spiel eigentlich nichts geändert hat.

DEUTLICH ANGENEHMER UND BEQUEMER ALS AUF DEM PC

Ein besonderer Reiz an der Konsolen-Version von Diablo III ist das gemeinsame Spielen auf einem Bildschirm. Bereits das bringt deutlich mehr Spaß als das einsame Sitzen vor dem Computer. Neue Spieler klinken sich einfach per Starttaste ein. Für jeden Spieler wird in einer Bildschirmecke eine Leiste eingeblendet, in der Lebensenergie, Mana und Angriffe angezeigt werden. Um einen Charakter zu speichern, muss dieser auf der Konsole an einen Account geknüpft sein.

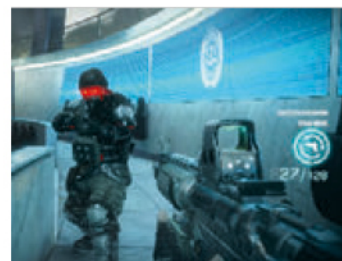
Sobald wir mit einem zweiten Spieler unterwegs sind, werden unsere Helden mit einem farbigen Kreis markiert. Das ist besonders bei großen Gegnermassen, die uns fast im Minuten-

takt begegnen, essenziell wichtig, um seinen Charakter nicht aus dem Blick zu verlieren. Trotz ihrer knalligen Farben fallen die Markierungen niemals negativ auf.

Zur Portierung der Steuerung auf den Controller: Trotz einiger Schwächen ist sie ziemlich gut gelungen. Einzige richtige Neuerung ist der Ausweich-Move, mit dem der rechte Analogstick belegt wurde. Die Rolle der linken Maustaste übernimmt der X- bzw. der A-Knopf. Mit ihm führen wir die Primärattacken aus, sammeln Items auf, sprechen Leute an, aktivieren Schreine und öffnen Truhen. Hier findet sich die größte Schwäche bei der Anpassung der Steuerung an den Controller. Während wir mit der Maus präzise ein Objekt anklicken, können wir auf der Konsole mit unserer Blickrichtung nur wage andeuten, was wir wollen.

Am Ende muss man sagen, dass sich Diablo III auf der Konsole deutlich angenehmer und bequemer spielt als auf dem PC.
David Moschini

9



KILLZONE MERCENARY

PSVITA GUERRILLA GAMES

Genre ACTION Publisher SONY

Termin ERHÄLTLICH

Fangen wir zunächst mit dem Offensichtlichen an. Der Handheld-Shooter sieht einfach großartig aus. Alles von den Charakteren bis hin zu den Umgebungen besticht durch tolle Texturen. Selbst Rauch und Effektpartikel sind beeindruckend. Ganz offenkundig hat Guerrilla Cambridge die eigenen Ziele für die Killzone-Reihe in Sachen Grafik sehr ernst genommen.

Am wichtigsten ist die Steuerung. Und ja, alle Punkte, die wir von einem guten Egoshooter erwarten, sind vorhanden. Es gibt eine große Auswahl an unterschiedlichen Waffen sowie ausrüstbaren Granaten und technischem

ÜBERZEUGENDES PAKET AUS STORY UND MULTIPLAYER

Zubehör wie dem Vanguard. Die Steuerung funktioniert tadellos und obwohl wir gelegentlich zur Nutzung des Touch-Screens gezwungen werden, fühlt es sich nicht ganz so aufgedrängt an wie man zunächst vermuten möchte.

Die Einzelspielerkampagne ist wirklich ziemlich gut – abgesehen von ihrer Kürze von fünf Stunden. Leider sind die Missionen entweder zu kurz oder zu lang, eignen sich aber trotzdem für eine Runde im Bus. Es gibt eine gut erzählte Geschichte, die uns die Freiheit gibt, in verschiedenen Gebieten mit wechselnder Geschwindigkeit unterwegs zu sein.

Weil die Solokampagne so kurz ist, muss vor allem der Mehrspielermodus glänzen, um das überzeugende Paket zusammenzuschneiden. Besonders Warzone überzeugt, ein Modus, in dem sich das Team-Ziel ständig verändert. Das macht unheimlich viel Spaß.

Killzone: Mercenary erfüllt die Hoffnungen aller, die auf einen guten Egoshooter für die Vita gewartet haben. Das Spiel bleibt dem Genre treu, bietet jede Menge Inhalte und Langlebigkeit und einen soliden Mehrspielermodus.
Philip Lauritz Poulsen

9



WARTEZEIT

Am Ende jeder Runde gibt es eine lange Wartezeit, während die Künstliche Intelligenz sich durch alle Fraktionen rechnet. Hier leidet das Spiel spürbar unter seinem Gewicht.

Total War: Rome II

PC THE CREATIVE ASSEMBLY

Genre STRATEGIE Publisher SEGA Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2

Für jemanden, der Total War: Rome II spielt, gibt es nur ein einziges Ziel:

Gegner besiegen und vernichten. Mit einer Kombination aus rundenbasierten Manövern und Echtzeitkämpfen müssen wir eine riesige Karte der alten Welt mit einer Farbe versehen: unser eigenen! Und jeder, der sich uns in den Weg stellt, muss gnadenlos und ohne Unterlass zermalmt werden. Effektiver Krieg braucht Zeit. Er ist eine Kunstform. Langsam, methodisch und gezielt den eigenen Einflussbereich erweitern, den Feind indoktrinieren, assimilieren und dann erobern.

Der Nervenkitzel des Krieges zeigt sich im Verlauf des Spiels in den vielen Echtzeitschlachten. Das zufriedene Gefühl der Eroberung wiederum kommt durch die Verwaltung der Ressourcen und die subtile Manipulation der ganzen



TOLLE DETAILS

Es gibt eine riesige Auswahl verschiedener Einheiten mit individuellen Stärken und Schwächen. Fähigkeitenbäume, die wir während der rundenbasierten Phase erklimmen, sind mit den Städten zugeordneten Gebäuden verbunden, was direkten Einfluss auf die Zusammensetzung der jeweiligen Armee nimmt. Die Details der Einheiten sind beeindruckend. Vor allem, wenn das gesamte Ausmaß des Spiels in Betracht gezogen wird – mit potenziell Tausenden von Kämpfern gleichzeitig auf dem Feld.

DIE KAMPAGNE IST HERRLICH UND VOLLER INTRIGEN, DIE KÄMPFE SIND HERAUSFORDERND

Welt um uns herum. Letzteres läuft über eine Kampagnenkarte, welche alles in bekannte Regionen und Provinzen splittet. Avatare repräsentieren Agenten und Armeen oder Kriegsflotten. Wenn gegnerische Avatare miteinander kollidieren, werden wir in eine Schlacht auf variierendem Gelände geworfen. Wie die Karte aussieht, wird durch unsere taktischen Manöver und sich verändernde Strategien definiert – und sie ist riesig. Auch nach vielen, vielen Stunden des Spielens ist kein Ende in Sicht.

Gegner gewinnen an Macht und fordern uns heraus. Alte Verbündete werden uns verraten und dann vielleicht doch kapitulieren. Es gibt echte Diplomatie. Wir verhandeln über Friedensverträge, Güterverkehr und Zusammenarbeit. Allerdings werden viele Verhandlungen doch mit der Spitze des Schwertes unterschrieben. Je länger das Spiel dauert, desto mehr gibt es zu erledigen. Die Kampagne bietet erstaunlich viel Tiefe und steckt voller Möglichkeiten. Was dem Spiel aber seine Langlebigkeit verleiht, ist die Tatsache, dass wir auch jede andere Fraktion spielen können. Damit kann die Karte aus einer völlig anderen Perspektive erlebt werden.

Es gibt auch eine Koop-Kampagne – und obwohl die Welt zu erobern ganz alleine viel Spaß bringt, macht das Intrigieren gemeinsam mit einem Freund nur noch mehr Spaß. Und dann gibt es noch die Multiplayer-Schlachten, in denen wir uns den Taktiken und Strategien echter Gegner stellen. Wir bauen Armeen mit der ganzen Auswahl von Fraktionen und statten sie aus einem Vorrat von Punkten mit dem dazu passenden Kriegsgerät aus.

Total War: Rome II liefert ein sehr beeindruckendes Paket. Die Kampagne ist herrlich und voller Intrigen, die Kämpfe sind herausfordernd und fesselnd. Mit einem Satz: Das Spiel ist wahrhaft episch. Total War: Rome II hat am Ende einen überwältigenden Sieg davon getragen.

Mike Holmes



IMMER IM KOOP

Wie in Rayman Origins ist der Vier-Spieler-Koop-Modus (oder zu fünft auf der Wii U) in allen Levels möglich.

Rayman Legends

PS3 WIIU XBOX360 UBISOFT

Genre JUMP'N'RUN Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-5

Eigentlich sollte es so nicht sein. Dass ich hier sitze und Rayman Legends auf meiner Xbox in der Hitze des Sommers spiele. Das Spiel wurde ursprünglich als Wii U-exklusiver Titel konzipiert und angekündigt, bevor die Nintendo-Konsole überhaupt einen Verkaufstermin hatte. Aber jemand bei Ubisoft hat dann irgendwie kalte Füße bekommen, wahrscheinlich, weil sich die Wii U zu schlecht verkaufte. Und so wurde das Spiel um sechs Monate verschoben, damit die Entwickler das ansonsten fertige Wii U-Spiel für PS3 und Xbox 360 konvertieren konnten.

DAS SPIEL STRAHLT VOR FREUDE – UND DAS GILT FÜR GRAFIK, LEVELDESIGN, SOUND UND MUSIK

Und dafür sind wir dankbar. Rayman Legends ist ein Spiel von einem solchem Kaliber, dass es ein möglichst großes Publikum verdient. Rayman Legends glänzt hell, zeigt Ideen und Charme bis zu einem Punkt, an dem wir über den neuen Genre-König zu reden beginnen. Man muss schon außerordentlich kaltherzig sein, wenn sich nicht sofort nach dem Start ein Grinsen ins Gesicht mogelt. Das Spiel strahlt vor Freude – und das gilt für die Grafik, das Leveldesign, die Soundeffekte, die tolle Musik und selbst das Hauptmenü.

Legends ist sehr offensichtlich eine direkte Fortsetzung von Rayman Origins. Es teilt viele der grundlegenden Spielmechaniken. Wir jagen Lums, finden geheime Räume, springen, rennen, springen, schwimmen und schweben durch eine Vielzahl von bunten Welten, während wir den



GUTER RHYTHMUS

Jede Welt endet in einem hektischen Level, in dem wir mit voller Geschwindigkeit über eine Strecke rasen, wo die Sprünge, Schläge und eingesammelten Lums zeitlich so miteinander verknüpft sind, dass ein Song entsteht. Legendäre Rock-Songs werden mit Rayman-Kauderwelsch vermischt oder wir erspielen uns den Rocky-Hit Eye of the Tiger in einer Mariachi-Interpretation. Das alles klingt erstaunlich und ist absolut urkomisch. Wer hatte gleich gesagt, das Rhythmus-Spiele tot sind?

Feinden auf den Kopf hauen (und höchstwahrscheinlich auch den Mitspielern, wenn man den grandiosen Koop zockt). Aber Michel Ancel und sein Team haben ihrer Fantasie freien Lauf gelassen. Das Spiel sprüht nur so vor Inspiration, Ideen und Einfallsreichtum, so dass der tolle Vorgänger fast schon etwas eintönig wirkt im direkten Vergleich.

Das Sammeln von Lums und das Aufspüren verborgener, von Albträumen geplagter Teenies ist die treibende Kraft des Spiels. Je mehr wir sammeln, desto mehr Dinge werden freigeschaltet. Neue Charaktere und Kostüme, harte Zeitfahr-Bonuslevel, Rubbel- und Sammelkarten oder Level aus Rayman Origins, die mit dem neuen Grafik-Stil aktualisiert wurden. Die Schwierigkeit erhöht sich gleichmäßig – wer alle versteckten Zimmer, Ebenen und Sammlerstücke finden will, wird viel Zeit in der Gesellschaft von Rayman verbringen. Zudem sieht das Spiel sauhübsch aus. Der Stil ist eine Weiterentwicklung des von Hand gezeichneten Origins, aber mit viel detaillierterer und differenzierterer Farbgebung, wodurch es an ein Wohnzimmer-Ölgemälde erinnert. Die Musik ist einfach nur fantastisch.

Rayman Legends ist konzentrierte Liebe. Freude fließt aus jeder Ritze und Pore dieses Spiels. Rayman Origins war vielleicht eines der bisher besten Jump'n'Runs dieser

9

Konsolengeneration – aber Rayman Legends schlägt es in jeder Hinsicht. Einfach so.

Rasmus Lund-Hansen



ASPHALT 8: AIRBORNE

IOS ANDROID GAMELOFT

Genre RENNSPIEL Publisher GAMELOFT Termin ERHÄLTLICH

Man kann einem lustigen Handyspiel keine Bestnoten geben. Außer natürlich, es handelt sich dabei um Mario. So zumindest scheint die inoffizielle Regel unter Spielejournalisten zu lauten. Gran Turismo und Forza Motorsport werden häufig wegen ihres Realismus und den unglaublichen Effekten gelobt. Doch es ist heutzutage unglaublich selten, dass ein Spiel geehrt wird, weil es unheimlich unterhaltsam zu spielen ist. Doch warum erzähle ich das alles? Wenn ihr die Wertung am Ende der Kritik bereits gesehen habt, kennt ihr schon die Antwort darauf.

Nach Asphalt 8: Airborne fühlt sich Burnout 3: Takedown wie ein ruhiger Sonntagnachmittag an. Und ich hätte

EIN MEISTERWERK AUF DEN MOBILEN GERÄTEN

nie gedacht, dass ich das mal sagen würde. Ich klinge nicht gern wie eine wandelnde Werbetafel, wenn ich eine Kritik über ein Spiel schreibe. Auf der anderen Seite kann ich mich nicht erinnern, wann ich so viel Lust hatte, wieder und wieder dasselbe Spiel in die Hand zu nehmen. Mit 16 Stunden Spielzeit habe ich nicht einmal 40 Prozent der Kampagne absolviert. Man kann also nicht gerade behaupten, dass das hier ein kurzes Vergnügen wäre. Selbst wenn sie dann doch vorbei ist, gibt es immer noch genug zu tun. Immerhin können wir auch versuchen, unsere eigenen Zeiten zu brechen oder wir toben uns im Mehrspielermodus aus. Auch die Geistdaten der Freunde können hinzugefügt werden, wenn man eine AI-Methode á la Real Racing 3 bevorzugt. Klappt wunderbar.

Ich hatte ehrlich gesagt, schon fast vergessen, wie sich ein gutes Arcade-Rennspiel anfühlt. Grund dafür waren wenig aufregende Vertreter in den vergangenen Jahren. Und allein dafür verdient dieses Spiel die Höchstnote. Es ist ein Meisterwerk auf den mobilen Geräten.

Lee West

OHNE PEILUNG

Es fällt schwer, sich wegen der vielen Ladebildschirme in der Spielwelt zu orientieren. Es fühlt sich so an, als würden wir ständig vor und zurück geworfen.



Lost Planet 3

PC PS3 XBOX360 SPARK UNLIMITED

Genre ACTION Publisher CAPCOM Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-2

Es war etwa zu der Zeit, als Lost Planet: Extreme Condition veröffentlicht wurde, da stellte Produzent Keiji Inafune überrascht fest, dass sein Titel dem Konkurrenten Gears of War weit unterlegen war. Beides waren Action-Spiele in der Third-Person-Perspektive. Beide wollten den Weg für die Zukunft einer Generation ebnen. Wir halten fest, dass Gears tatsächlich vieles verändert hat, während sich Lost Planet weit abgeschlagen mit einem der hinteren Plätze begnügen musste. Trotzdem war der Erstling unterhaltsam und hatte einige großartige Ideen, die ich gern vertieft gesehen hätte.

Mit Lost Planet 3 entfernt sich Capcom nun noch weiter vom ursprünglichen Konzept. Außerdem wurde zur Unterstützung Entwickler Spark Unlimited ins Boot geholt, ein westlicher Entwickler. Ich trat Lost Planet 3 reichlich skeptisch gegenüber. Trotzdem beginne ich, es nach den ersten Minuten der Eröffnungssequenz zu mögen - wegen des alten Jim Peyton. Obwohl er in vielerlei Hinsicht einem

gelassen auf den gewünschten Feind ziehen, um sie aufs Korn zu nehmen. Auch die Variationen an Gegnern lassen zu wünschen übrig. Dazu kommt das schwache Leveldesign. Die Areale bestehen meist aus offenen Feldern, in denen wir uns drehen und schießen, bis die Gegnerwellen aufhören zu strömen. Dann geht es weiter, meist zu einem Ort, der erst geladen werden muss und dann nicht so recht zum vorherigen passen mag.

Einer der tollen Aspekte in der Lost Planet-Reise waren schon immer die Mechs, die uns zur Verfügung standen. Früher waren sie vor allem elegant und ließen sich schnell steuern und bewegen - typisch für japanische Spiele. Unter dem westlichen Einfluss haben die Roboter einiges an Gewicht zugelegt und einen Großteil ihres Schwungs verloren.

Das Gameplay hat auch keinen. Es macht kaum einen Unterschied, wie viele Botengänge Jim erledigt oder wie viele Türen er hackt, Außenposten repariert, Geschütztürme aufbaut oder andere Sci-Fi-Aufgaben erfüllt - der Mann kämpft immer eher gegen das Spiel an als gegen die eigentlichen Gegner. Da hilft auch der pflichtbewusst eingeflochtene Mehrspielermodus wenig. Die grundlegende Steuerung in Lost Planet 3 ist nicht innovativ und unterscheidet sich nicht von bereits existierenden Shootern. Das Spiel ist nie besonders schlecht, aber auch nie aufregend oder fesselnd. Am Ende ist

ARMSELIGE ANIMATIONEN UND GESTELZTE KÄMPFE IN EINER UNAUFGEREGTEN WELT

Stereotyp entspricht, ist er trotzdem einer der interessanteren Protagonisten, mit denen wir es seit langem zu tun hatten.

Leider kann man nicht behaupten, dass der Rest des Spiels ein ähnlich hohes Niveau erreicht. Immer wieder ertappe ich mich dabei, wie ich im allgemeinen Trauerspiel mitteilend auf Jim herabsehe und gar nicht weiß, womit ich anfangen soll zu beschreiben, was hier alles falsch läuft. Zwei der größten Probleme sind mit Sicherheit die armseligen Animationen und die gestelzten Kämpfe. Das gesamte Spiel folgt dabei einem Prinzip: Wir betreten einen Bereich und kämpfen uns so lange durch immer neu auftauchende Gegner, bis auch der letzte von ihnen in den Boden gestampft wurde.

Die Gegner sind vollkommen undynamisch, nie überraschend und gewähren uns die volle Kontrolle über das Steuerkreuz, das wir

Lost Planet 3 eben das Paradebeispiel eines mittelmäßigen Titels.

Jonas Mäki

10

5

PLAYSTATION 3

Die Playstation 3 ist das kompletteste Entertainmentgerät unter den Spielkonsolen. Die Maschine bietet einen Blu-ray-Player und mit dem Playstation Network einen kostenlosen Onlinedienst.

Preis ab 199 Euro Hersteller Sony Premiere 23. März 2007

1

GRAND THEFT AUTO IV

Genre ACTION Entwickler ROCKSTAR Publisher TAKE 2 Wertung 10

Eine riesige, dynamische und lebendige Welt zum Austoben

2

THE LAST OF US

Genre ACTION Entwickler NAUGHTY DOG Publisher SONY Wertung 9

Derart intensiv in eine fremde Rolle einzutauchen, das geht nur hier

3

HITMAN: ABSOLUTION

Genre ACTION Entwickler IO INTERACTIVE Publisher SQUARE ENIX Wertung 10

Alle versprechen es, aber nur Hitman kann beides: Stealth und Action

4

RED DEAD REDEMPTION

Genre ACTION Entwickler ROCKSTAR Publisher TAKE 2 Wertung 10

Das coolste Western-Spiel aller Zeiten – inklusive rauchender Colts

5

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Genre ROLLENSPIEL Entwickler BETHESDA Publisher BETHESDA Wertung 10

Himmelsrand bietet eine riesige Welt zum Erkunden und Entdecken

6

BATMAN: ARKHAM CITY

Genre ACTION Entwickler ROCKSTEADY Publisher WARNER Wertung 9

Mit der offenen Welt ist es der beste Comic-Held zum Selberspielen

7

ROCK BAND 3

Genre MUSIK Entwickler HARMONIX Publisher ACTIVISION Wertung 10

Die Entwickler haben Musik im Blut und dieses Spiel ist der Beweis

8

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Genre SPORT Entwickler KONAMI Publisher KONAMI Wertung 9

Überzeugt Fußball-Freunde mit Präsentation und Spielgefühl

9

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Genre ACTION Entwickler NAUGHTY DOG Publisher SONY Wertung 9

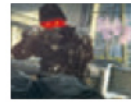
Drake ist hochglanzpolierte Schatzsuche mit Popcorn-Garantie

10

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Genre ACTION Entwickler TREYARCH Publisher ACTIVISION Wertung 9

Bei Action und Multiplayer bleibt die Serie weiter Spitzenklasse



KILLZONE MERCENARY

Der Unterwegs-Shooter liefert eine Grafik, die wir so noch nicht auf den mobilen Geräten gesehen haben. Und ist wegen des tollen Gesamtpakets aus Story, Multiplayer und Look eine Empfehlung für jeden, der eine PS Vita besitzt. Oder eben ein Kaufgrund für eine.

PS VITA

Die Playstation Vita ist Sonys Handheld. Das Gerät besitzt einen Touchscreen, ein rückwärtiges Trackpad und kommt auch mit 3G-Unterstützung.

Preis ab 199 Euro Hersteller Sony Premiere 22. Februar 2012

1

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

Genre ACTION Entwickler SONY BEND Publisher SONY Wertung 9

Präsentation und Spielmechaniken sind fantastisch wie im Original

2

GRAVITY RUSH

Genre ADVENTURE Entwickler JAPAN STUDIO Publisher SONY Wertung 9

Gutes Kampfsystem, schöner Plattformer und schlaue Rätsel

3

LITTLE BIG PLANET VITA

Genre JUMP'N'RUN Entwickler TARSIER STUDIOS Publisher SONY Wertung 9

Die Touch- und Bewegungssteuerung machen das Spiel besonders

4

TOUCH MY KATAMARI

Genre JUMP'N'RUN Entwickler NAMCO Publisher NAMCO BANDAI Wertung 8

Wer einmal losgerollt ist, wird sehr wahrscheinlich süchtig

5

WIPEOUT 2048

Genre RENNPIEL Entwickler STUDIO LIVERPOOL Publisher SONY Wertung 9

Das beste Wipeout seit langem und ein Geschenk für die Vita

6

RAYMAN ORIGINS

Genre JUMP'N'RUN Entwickler UBISOFT Publisher UBISOFT Wertung 9

Rayman ist auch ohne Hasen relevant, seine Rückkehr triumphal

7

PERSONA 4: THE GOLDEN

Genre ROLLENSPIEL Entwickler TEAM PERSONA Publisher ATLUS Wertung 9

Es ist umfangreich, unvergesslich und überzeugend

8

SOUND SHAPES

Genre MUSIK Entwickler QUEASY GAMES Publisher SONY Wertung 9

Wir hüpfen durch kreative Welten und schaffen damit Musik

9

STREET FIGHTER X TEKKEN

Genre KAMPFSPIEL Entwickler CAPCOM Publisher CAPCOM Wertung 8

Es ist überraschend frisch, schnell, sauber und mischt zwei Stile

10

GUACAMELEE

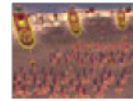
Genre JUMP'N'RUN Entwickler DRINKBOX Publisher DRINKBOX Wertung 9

Tolles Design und tiefgründiges Kampfsystem machen es zum Hit



GRAND THEFT AUTO V

Es ist das von allen Konsolenspieler*innen am meisten herbeigesehnte Spiel des Jahres. Kann man sowohl auf Xbox 360 als auch PS3 bedenkenlos blind kaufen, denn da ist für jeden was dabei. GTA V wird in diesem Jahr Volksmusikfans, junge Väter und Sesselpumper einen.



TOTAL WAR: ROME II

Wenn Armeen direkt aufeinander treffen, dann wird der Echtzeitstrategie glücklich. Dann erntet er die Früchte harter Arbeit, die er vor allen Dingen in der Planungsphase investiert hat. Wer Intrigen liebt und neben Kämpfen auch eine große Lebenssimulation will, der ist im Alten Rom genau richtig.

XBOX 360

Der großartige, aber nicht kostenlose Online-Service Xbox Live spricht für die Konsole. Und die Bewegungssteuerung Kinect funktioniert ganz ohne Controller.

Preis ab 149 Euro Hersteller Microsoft Premiere 2. Dezember 2005

PC / WINDOWS

Der PC ist die beliebteste Plattform zum Spielen – wenn wir einmal das Handy außer Acht lassen. Achten sollte man beim Kauf eines Spiels auf die Systemanforderungen.

Preis Variiert Hersteller Variiert Premiere 1961

1

HALO: REACH

Genre ACTION Entwickler BUNGIE Publisher MICROSOFT Wertung 10

Es ist das beste und gewichtigste Halo-Erlebnis aller Zeiten

2

GRAND THEFT AUTO IV

Genre ACTION Entwickler ROCKSTAR Publisher TAKE 2 Wertung 10

Nico Bellics famoser Weg an die Spitze des organisierten Verbrechens

3

FORZA HORIZON

Genre RENNPIEL Entwickler TURN 10 Publisher MICROSOFT Wertung 10

Das Horizon-Festival ist ein echtes Eldorado für Autos

4

RED DEAD REDEMPTION

Genre ACTION Entwickler ROCKSTAR Publisher TAKE 2 Wertung 10

Vergessen wir alles – das hier ist das erste echte Western-Abenteuer

5

BIOSHOCK INFINITE

Genre ACTION Entwickler IRRATIONAL GAMES Publisher TAKE 2 Wertung 10

Der legitime Nachfolger des grandiosen Bioshock, jetzt im Himmel

NEU

6

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Genre ACTION Entwickler UBISOFT Publisher UBISOFT Wertung 9

Sam Fisher ist zurück und schleicht sich in unsere Herzen

7

CRYSIS 3

Genre ACTION Entwickler CRYTEK Publisher EA Wertung 8

Vor allem grafisch fette Zukunfts-Action aus Deutschland

8

GEARS OF WAR 3

Genre ACTION Entwickler SONY BEND Publisher SONY Wertung 10

Beispielhaft für sein Genre und Pflichttitel für die Konsole

9

DRAGON AGE II

Genre ROLLENSPIEL Entwickler BIOWARE Publisher EA Wertung 10

Der Kampf Gut gegen Böse geht weiter und wurde besser

10

BORDERLANDS 2

Genre ACTION Entwickler GEARBOX Publisher TAKE 2 Wertung 9

Unendlich viele Waffen, knallbunte Spielwelt und poliertes Design

1

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Genre ROLLENSPIEL Entwickler BETHESDA Publisher BETHESDA Wertung 10

Wir reisen durch eine riesige Welt mit toll erzählter Geschichte

2

MASS EFFECT 3

Genre ROLLENSPIEL Entwickler BIOWARE Publisher EA Wertung 10

Es ist der beste Teil der besten Trilogie – der perfekte Abschluss

3

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Genre STRATEGIE Entwickler BLIZZARD Publisher ACTIVISION Wertung 9

Es hat Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level

4

TORCHLIGHT II

Genre ROLLENSPIEL Entwickler RUNIC GAMES Publisher DAEDALIC Wertung 9

Für jene, die einen echten Nachfolger von Diablo II vermisst haben

5

BATTLEFIELD 3

Genre ACTION Entwickler DICE Publisher EA Wertung 9

Rückgrat ist der Multiplayer und dazu sieht es wahnsinnig gut aus

6

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Genre ROLLENSPIEL Entwickler CD PROJEKT Publisher NAMCO BANDAI Wertung 9

Fesselt durch die gute Geschichte und die erstklassige Präsentation

NEU

7

EUROPA UNIVERSALIS IV

Genre STRATEGIE Entwickler PARADOX Publisher PARADOX Wertung 9

Umfangreiches und komplexes, aber auch großartiges Strategiespiel

NEU

8

TOTAL WAR: ROME II

Genre STRATEGIE Entwickler CREATIVE ASSEMBLY Publisher SEGA Wertung 9

Echtzeitkämpfe und zwischendurch herrliche Intrigen spinnen

9

GUILD WARS 2

Genre ROLLENSPIEL Entwickler ARENANET Publisher NCSOFT Wertung 9

MMO mit aktivem Kampfsystem und dynamischen Inhalten

NEU

10

DAS SCHWARZE AUGE: MEMORIA

Genre ADVENTURE Entwickler DAEDALIC Publisher DAEDALIC Wertung 9

Erzählt eine wunderschöne Geschichte, die berührt



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD

Etwas mehr als zehn Jahre ist es her, dass der Titel für den Gamecube erschienen ist. Das Spiel nun in hochauflösender Grafik erneut erleben zu können, ist wunderbar. Nintendo hat damals ein wirklich großartiges Abenteuer geschaffen, das heute mindestens genauso begeistert.



DEVIL SUMMONER: SOUL HACKERS

Das Rollenspiel aus der Shin Megami Tensei-Reihe ist ein alter Saturn-Klassiker, der nach 15 Jahren neu aufgelegt wurde. Im Westen ist der Titel nie erschienen, weshalb sich vor allem Fans über die 3DS-Version freuen dürften. Und trotz betagter Spielmechaniken kann es noch überzeugen.

NINTENDO WII U

Die Wii U ist Nintendos neue HD-Konsole. Sie definiert ihren eigenen Stil, indem sie das Spiel auf zwei Bildschirmen mit dem Leben vor dem Fernseher verbindet.

Preis ab 299 Euro Hersteller Nintendo Premiere 30. November 2012

NINTENDO 3DS

Mit dem Nintendo 3DS ist 3D ganz ohne Spezialbrille möglich. Der Handheld bietet mit Streetpass ein tolles Feature, um mit anderen Besitzern zu interagieren.

Preis ab 169 Euro Hersteller Nintendo Premiere 25. März 2011

NEU

1

RAYMAN LEGENDS

Genre JUMP'N'RUN Entwickler UBISOFT Publisher UBISOFT Wertung 9

Es ist konzentrierte Liebe und wie geschaffen für die Wii U

2

PIKMIN 3

Genre STRATEGIE Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Wertung 9

Grandioses Spiel mit sympathischen Pflanzensoldaten

NEU

3

LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD

Genre ADVENTURE Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Wertung 8

Gute Neuauflage eines der schönsten Gamecube-Spiele

4

NEW SUPER MARIO BROS. U

Genre JUMP'N'RUN Entwickler UBISOFT Publisher NINTENDO Wertung 8

Bietet einen tollen Multiplayer und geniale Herausforderungen

5

ZOMBI U

Genre ACTION Entwickler UBISOFT Publisher UBISOFT Wertung 8

Guter Survival-Horror und die beste Visitenkarte für die Wii U

6

BIT. TRIP PRESENTS RUNNER 2

Genre JUMP'N'RUN Entwickler & Publisher GAIJIN GAMES Wertung 9

Hüpft sich mit dem richtigen Rhythmus in unser Herz

7

NINTENDO LAND

Genre PARTY Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Wertung 8

Eine Sammlung verdammt gut gemachter Minispiele

8

LEGO CITY UNDERCOVER

Genre ADVENTURE Entwickler TT FUSION Publisher NINTENDO Wertung 8

Friedliches Grand Theft Auto als Open-World-Legospiel

9

SONIC & ALL-STARS RACING

Genre RENNSPIEL Entwickler SEGA Publisher SEGA Wertung 8

Tolle Strecken und eine sauberer Multiplayer-Spaß

10

GAME & WARIO

Genre PARTY Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Wertung 8

Die Ablösung für alle, die von Nintendo Land genug haben

1

SUPER MARIO 3D LAND

Genre JUMP'N'RUN Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Wertung 9

Wer einen 3DS besitzt, muss sich dieses Spiel kaufen

2

MARIO KART 7

Genre RENNSPIEL Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Wertung 9

Tolles Spiel mit grandiosen alten und neuen Strecken

3

KID ICARUS: UPRISING

Genre ACTION Entwickler PROJECT SORA Publisher NINTENDO Wertung 9

Kid Icarus verleiht dem 3DS Flügel und bietet viel Inhalt

4

LUIGI'S MANSION 2

Genre ADVENTURE Entwickler NEXT LEVEL Publisher NINTENDO Wertung 9

Endlich versöhnt uns Nintendo mit dem grünen Bruder

5

PROFESSOR LAYTON: MASKE DER WUNDER

Genre PUZZLE Entwickler LEVEL 5 Publisher NINTENDO Wertung 9

Neues Rätselabenteuer mit wunderbar erzählter Geschichte

6

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

Genre SIMULATION Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Wertung 9

Sammeln, horten, tauschen – im tollen Multiplayer ein Genuss

7

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Genre JUMP'N'RUN Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Wertung 9

Traditionelles 2D-Spielkonzept mit fesselnder Münzjagd

8

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Genre RPG Entwickler INTELLIGENT SYSTEMS Publisher NINTENDO Wertung 9

Überzeugt durch tolle Charaktere, Umfang und taktische Tiefe

NEU

9

STEAMWORLD DIG

Genre ADVENTURE Entwickler IMAGE & FORM Wertung 9

Eine Perle im Eshop, die an ein aufgebohrtes Dig Dug erinnert

10

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.

Genre ROLLENSPIEL Entwickler ALPHADREAM Publisher NINTENDO Wertung 8

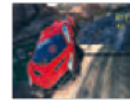
Noch nie waren die Abenteuer der Mario-Brüder so lustig

Die GAMEREACTOR-Liebhaber 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.



PLANTS VS. ZOMBIES 2: IT'S ABOUT TIME

Das alte Duell Pflanzen gegen Zombies wird nicht langweilig – und auch in der neuen Version des Spiels macht die Tower-Defense-Variante in der U-Bahn, auf dem Klo, im Flugzeug oder in der Hofpause eine Menge Spaß. Die Level sind lang genug, um genug Herausforderung zu bieten. Und hey, das Game ist gratis und kaufen muss man echt nix.



ASPHALT 8: AIRBORNE

Wünscht ihr euch schon länger mal wieder ein Rennspiel mit Geschwindigkeit in einem toll verknüpften Gesamtkonzept? Dann wurden eure Gebete erhört. VROOOM. SCREEECH. BANG. Gameloft hat alles richtig gemacht mit diesem mobilen Meisterwerk.

IPHONE & IPAD

Apple hat mit dem iPhone und dem iPad den mobilen Markt revolutioniert. Die Geräte sind teuer, aber schick. Und dank des App Stores war es noch nie so einfach, digitale Inhalte zu kaufen.

Preis ab 329 Euro Hersteller Apple Premiere 9. November 2007

NEU

1

ASPHALT 8: AIRBORNE

Genre RENNSPIEL Entwickler GAMELOFT Publisher GAMELOFT Wertung 10

Es ist ein Meisterwerk auf den mobilen Geräten. Punkt.

2

SUPERBROTHERS: SWORD & SWORCERY EP

Genre ADVENTURE Entwickler CAPYBARA Publisher CAPYBARA Wertung 9

Das perfekte Beispiel dafür, dass weniger wirklich mehr sein kann

3

SQUIDS

Genre STRATEGIE Entwickler GAME BAKERS Publisher GAME BAKERS Wertung 9

Das Maß an Spielspaß, Originalität und Niedlichkeit ist erstaunlich

4

JOE DANGER TOUCH

Genre RENNSPIEL Entwickler HELLO GAMES Publisher HELLO GAMES Wertung 8

Das Spiel mit Stuntman Joe ist einfach und bietet trotzdem Tiefgang

5

THE WALKING DEAD

Genre ADVENTURE Entwickler TELLTALE Publisher TELLTALE Wertung 7

Toll, dass ein Stoff mal nicht mit der Brechstange verwurstet wurde

6

N.O.V.A. 3 NEAR ORBIT VANGUARD ALLIANCE

Genre ACTION Entwickler GAMELOFT Publisher GAMELOFT Wertung 9

Dieser Shooter ist ohne Frage der beste im iOS-Format

7

AUTUMN DYNASTY

Genre STRATEGIE Entwickler TOUCH DIMENSIONS Publisher BULKYPIX Wertung 8

Unkompliziertes, forderndes Spielprinzip mit aufgeräumter Oberfläche

8

EPIC ASTRO STORY

Genre SIMULATION Entwickler KAIROSOFT Publisher KAIROSOFT Wertung 8

Hübsch verpackter Hybrid aus Rollenspiel, Strategie und Simulation

9

JETPACK JOYRIDE

Genre JUMP'N'RUN Entwickler HALFBRIK Publisher HALFBRIK Wertung 8

Nach dem Suchtspiel Fruit Ninja nun die neue Dosis Apple-Crack

NEU

10

PLANTS VS. ZOMBIES 2: IT'S ABOUT TIME

Genre STRATEGIE Entwickler POPCAP GAMES Publisher EA Wertung -

Der Klassiker ist zurück, als Gratisspiel mit Kaufoptionen.

1

ANGRY BIRDS STAR WARS

Genre PUZZLE Entwickler ROVIO Publisher ROVIO Wertung -

Star Wars mit dem Besten aus Angry Birds und Angry Birds Space

2

ARCANE LEGENDS

Genre MMO Entwickler SPACETIME STUDIOS Publisher STT Wertung -

Ein simples und doch unterhaltsames MMO mit fetter Beute

3

MODERN COMBAT 4: ZERO HOUR

Genre ACTION Entwickler GAMELOFT Publisher GAMELOFT Wertung -

So sollte sich ein Shooter im Hosentaschen-Format anfühlen

4

TRIPLE TOWN

Genre PUZZLE Entwickler SPRY FOX Publisher SPRY FOX Wertung -

Schöner und ungewöhnlicher Puzzler, den man oft spielen wird

5

PITFALL

Genre ACTION Entwickler ACTIVISION Publisher ACTIVISION Wertung -

Ein Temple Run-Klon, der besser als das Original ist

6

MEGANOID 2

Genre JUMP'N'RUN Entwickler ORANGEPIXEL Publisher ORANGEPIXEL Wertung -

Netter, einfacher und fordernder Plattformer der alten Schule

7

SUPER HEXAGON

Genre ACTION Entwickler TERRY CAVANAGH Publisher TC Wertung -

Hypnotisierende, harte und extrem simple Unterhaltung

8

WO IST MEIN WASSER?

Genre PUZZLE Entwickler DISNEY Publisher DISNEY Wertung -

Der Puzzler bietet die besten Denksportaufgaben für Android

9

TEMPLE RUN 2

Genre RENNSPIEL Entwickler IMANGI STUDIOS Publisher TRIPLEPOINT Wertung 7

Die Fortsetzung des Klassikers lädt zu neuer Highscore-Jagd

10

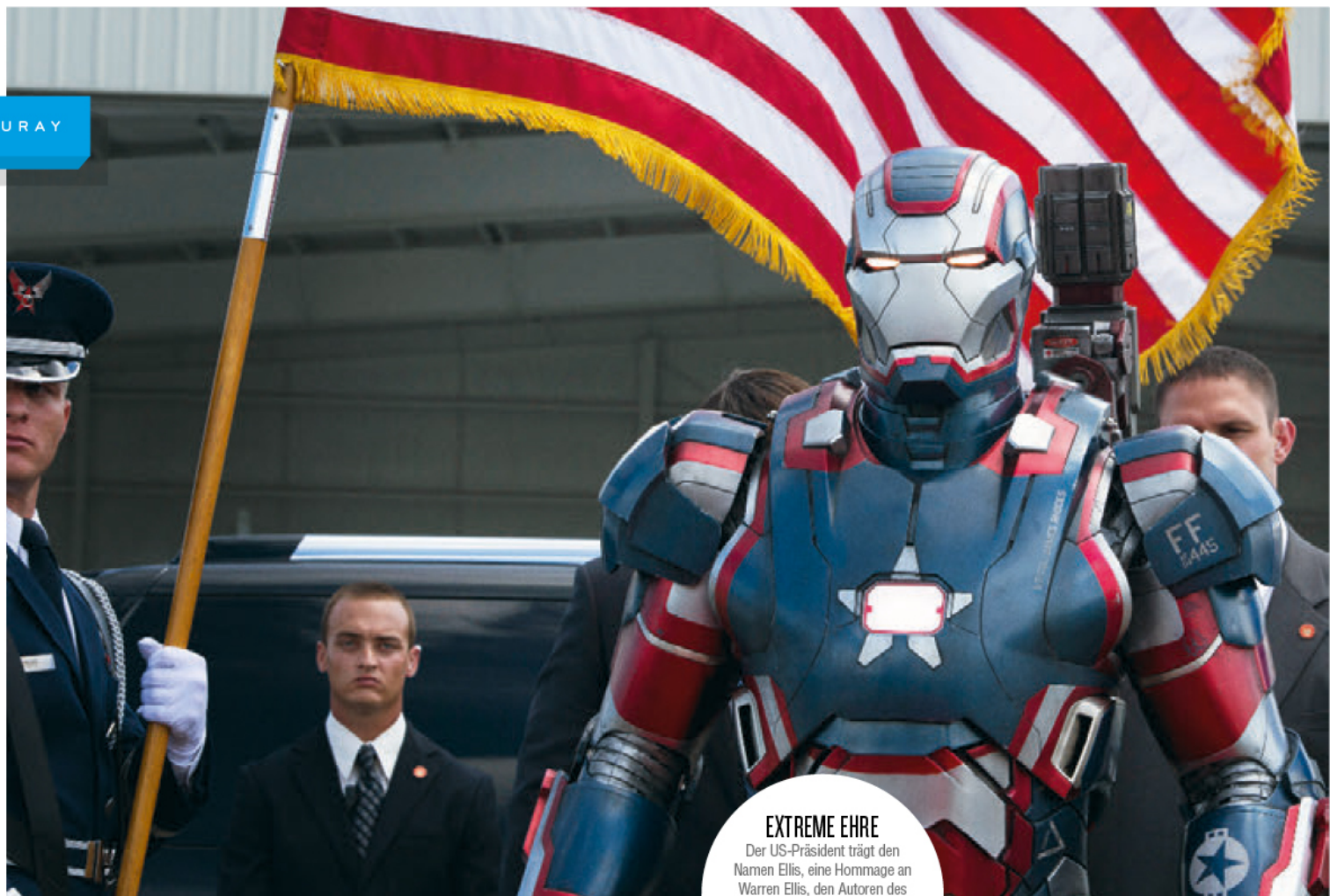
RAYMAN JUNGLE RUN

Genre JUMP'N'RUN Entwickler UBISOFT Publisher UBISOFT Wertung 8

Unglaublich tolles Design und fantastisches Gameplay

Die GAMEREACTOR-Liebhaber 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.

BLURAY



EXTREME EHRE

Der US-Präsident trägt den Namen Ellis, eine Hommage an Warren Ellis, den Autoren des Comic „Extremis“, aus dem die Handlung stammt.

IRON MAN 3

Der stählerne Superheld darf im dritten Teil etwas tragischer werden und lehnt sich wieder stärker an die Comics an – etwas, das nicht jedem Fan gefallen wird

Genre **ACTION** Termin **4. OKTOBER** Codec **MPEG-4/AVC** Sound **DTS-HD MA 7.1** Ratio **2.40:1**

Tony Stark hat immer wieder die gleichen Probleme. Er kann nicht schlafen und leidet unter schweren, posttraumatischen Belastungsstörungen nach den Ereignissen in The Avengers. Als ob das noch nicht genug wäre, jagt ihn ein rücksichtsloser Terrorist namens Mandarin, was den armen Tony dazu zwingt, seine Liebsten zu retten und die Welt gleich mit. Man kann über Marvel sagen, was man will, aber sie haben wenigstens keine Angst, neue Dinge auszuprobieren. Nachdem Avengers alle möglichen Rekorde gebrochen und reichlich Geld eingespielt hatte, wäre ein gradliniger Iron Man 3 eigentlich logisch gewesen. Stattdessen haben die Shane Black genommen, den Drehbuchautoren eines ewigen Klassikers wie Lethal Weapon, um die Superhelden-Suppe neu zu kochen. Ein Geniestreich, wie sich herausstellte.

Black hat mit seinem stabilen Skript wirklich seine Spuren in dem Film hinterlassen und zur gleichen Zeit Tony Stark auf eine neue Ebene geführt. Es ist wieder mehr Comicheld und einen Hauch tragischer als zuvor. Iron Man 3 fühlt sich oft an wie eine köstliche Mischung aus Kiss Kiss Bang Bang und The Avengers. Es sind sowohl geniale Einzeler sowie massive Action-Szenen, denen Black nie aus dem Weg geht. Das



WEIHNACHTSFAN

Es ist absolut kein Zufall, dass so einige Szenen in Iron Man 3 während der Weihnachtszeit spielen. Regisseur Shane Black verehrt das Fest der Liebe und baut fast immer eine inhaltliche Brücke zur Weihnachtszeit in seine Filme ein.

Tempo ist hoch, die Dialoge und die Schauspieler schlicht phänomenal. Nicht zuletzt Ben Kingsley, der viele von uns mit seiner Interpretation des Erzfeindes Mandarin überrascht. Auch Robert Downey profitiert in der Rolle des Tony Stark von der Zusammenarbeit mit Black und zeigt das bestmögliche Spiel.

Iron Man 3 wird allerdings die Fans in zwei Lager spalten. Es gibt diejenigen, die den Film als einen schlauen Versuch sehen, das Universum sanft zu erweitern. Und eben jene, die sich strikt an die Comics halten und einen Bösewicht verschmähen werden, der manchmal an den T-1000 in Terminator 2 erinnert.

Ich mag Iron Man 3 und halte ihn für einen der unterhaltsamsten Superhelden-Filme der letzten Jahre. Er hat viel Persönlichkeit, Haltung, Vielfalt und Witz und steckt auf einer Bluray, deren Bild- und Tonqualität absolut brillant ist.

Erik Nilsson Ranta

8



SPRING BREAKERS

Genre **DRAMA** Termin **ERHÄLTlich**

Vier minderjährige Kleinstadttöchen wollen eine Auszeit von der Wirklichkeit. Sie finden einen Weg zum Spring Break, der Florida-Felerorgie. Ihre Reise zeichnet Harmony Korine in betörend gradlinigen Bildern, die er hart mit knallbuntem Aml-Feler-Trash mischt. Spring Breakers ist ein Film, den sich jeder zum 18. Geburtstag oder besser noch früher anschauen sollte. Als

8 Warnung vor sich selbst.
Christian Gaca



BROKEN CITY

Genre **THRILLER** Termin **4. OKTOBER**

In diesem politisch angehauchten Cop-Thriller kriegt Mark Wahlberg als unehrenhaft entlassener Ermittler seine zweite Chance. Es gibt einen delikaten Geheimauftrag, der natürlich geradewegs in ein Netz aus Intrigen führt. Nach dem tollen Beginn des Filmes gibt es leider in der Mitte einen merkwürdigen Bruch. Aktuelle Themen

6 werden zur Fassade und weichen erzählerischen Standards.
Kalle Max Hofmann



SIDE EFFECTS

Genre **DRAMA** Termin **11. OKTOBER**

Stephen Soderbergh liefert einen klassischen Suspense-Film mit interessant gedrehten Bildern ab. Als Hintergrund dient die US-Obsession mit Antidepressiva und deren Nebenwirkungen, die hier extreme Ausmaße annehmen. Dadurch, dass die Geschichte gemächlich und lebensecht beginnt, entfalten die Wendungen ihre volle

7 Wirkung. Die Spannung entsteht dabei über die Psychologie.
Kalle Max Hofmann



STAR TREK: INTO DARKNESS

Eine echte Männerfreundschaft ist etwas ganz besonderes – so besonders, dass Kirk und Spock sie ein zweites Mal hochleben lassen dürfen

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

Star Trek spricht mit seinen vielen Figuren und Reihen ein so breites Publikum an, dass nicht immer der richtige Ton getroffen werden kann. Der Neustart im Jahr 2009 war daher ein notwendiger, um endlich wieder mit einer Stimme zu sprechen. Und es war ein wirklich gelungener Schritt – trotz der recht jungen, neuen Besetzung. Natürlich schmeckt der Stil von J. J. Abrams nicht jedem und ja, auch Star Trek: Into Darkness wird manchem Anhänger zu leicht sein.

Dennoch ist auch der zweite Film ein Werk, welches sehr gut in unsere Zeit passt und sogar versucht, die viel beschriebene Tiefe der Reihe abzubilden. Zwischen den zahlreichen Explosionen und Blendeffekten gibt es immer auch Fragen nach Moral und Vernunft. Etwas schade ist lediglich, dass die sich hauptsächlich an Spock und Kirk abarbeiten.

Die Beziehung zwischen den beiden ist erneut ein ganz wesentlicher Aufhänger. Der Rest der Crew bleibt dadurch hinter den beiden Lichtgestalten etwas blass. Wirklich gelungen ist dagegen der faszinierende Gegenspieler, welcher den Film bis zum Schluss interessant bleiben lässt.

Star Trek: Into Darkness ist in seiner Art eigentlich wenig überraschend, weil er uns genau das liefert, was wir wollen. Zwischen dem Retten der Welt soll es dann eben auch ein bisschen menscheln. Zum Ausgleich für Pathos und überspitzte Action gibt es die richtige Portion Humor. Wer sich trotzdem die alten Recken zurückwünscht, hat zum Glück noch die zehn Klassiker und muss uns daher nicht sein Wehleid klagen.

8 Martin Eiser



HDMI 2.0 IST OFFIZIELL SCHNELLERE SCHNITTSTELLE FÜR HÖHERE AUFLÖSUNG

Die HDMI Licensing Group hat offiziell die neue Technik HDMI 2.0 angekündigt. Die neue Schnittstelle unterstützt nun eine Bandbreite von 18 Gbps. Zudem gibt es nun eine 4K-Auflösung bei 50 und 60 Bildern pro Sekunde, die heißt dann offiziell 2160p. HDMI 2.0 liefert uns bis zu 32 Audiokanäle, schafft eine 1536kHz Samplefrequenz und wird – zum Glück – abwärtskompatibel sein, da die bestehenden HDMI-Kabel der Kategorie 2 mit der erhöhten Bandbreite umgehen können.

SAVE

Pika-Pika-Pikachu

DIE PERFEKTE HASSLIEBE ist für Martin ein Nintendo-Abenteuer für den Game Boy, das bis heute immer wieder sein Leben begleitet

Als Pokémon den Westen eroberte, hing das vor allem mit der gleichnamigen Fernsehserie zusammen. Die Abenteuer von Ash Ketchum und Pikachu elektrisierten eine ganze Generation. Als Nintendo dann im Jahr 2000 die Gelbe Edition für den Game Boy herausbrachte, bot man inhaltlich eigentlich nichts Neues und doch wurde es das damals erfolgreichste Handheld-Spiel. Aber kein Wunder, schließlich gab es deutlichere Parallelen zur Anime-Serie – inklusive Jesse, James und Mauzi. Außerdem folgte uns das kleine, gelbe Elektro-Pokémon im Spiel auf Schritt und Tritt und verriet uns noch dazu, wie es ihm gerade ging. Irgendwie ist die Pikachu-Edition Höhepunkt und gleichzeitig Tiefpunkt der Reihe. Sie beinhaltet alles, wofür Pokémon steht und noch dazu prangt vorn auf der Packung der gelbe Fellball. Es ist die perfekte Hassliebe – bis heute.



Echtzeitstrategiejetpackdrachen.

Schallschnell. Feuerkräftig. Taktiküberlegen.

DIVINITY DRAGON COMMANDER®



WWW.DIVINITYDRAGONCOMMANDER.COM

Mega-Mewtu gegen Mega-Lucario



TIME FOR REVOLUTION

