

GAMEREACTOR™

GRATIS
MITNEHMEN

*Civilization:
Beyond Earth*

ANSPIELSSESSION IM WELTALL

THE AMAZING SPIDER-MAN 2™



Scanne den QR Code
und sieh dir den
Spidey Trailer an!

HOL DIR JETZT DAS GAME!

www.TheAmazingSpiderManGame.com



PS4 PS3 WII U NINTENDO 3DS XBOX 360

MARVEL

BEENOX

ACTIVISION
activision.com

© MARVEL © 2014 CPH. Alle Rechte vorbehalten. Spiel © 2014 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle Rechte vorbehalten. „B-“, „PlayStation“, „PS3“ und „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PS4“ is a trademark of the same company. Nintendo 3DS and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

GAMEREACTOR™

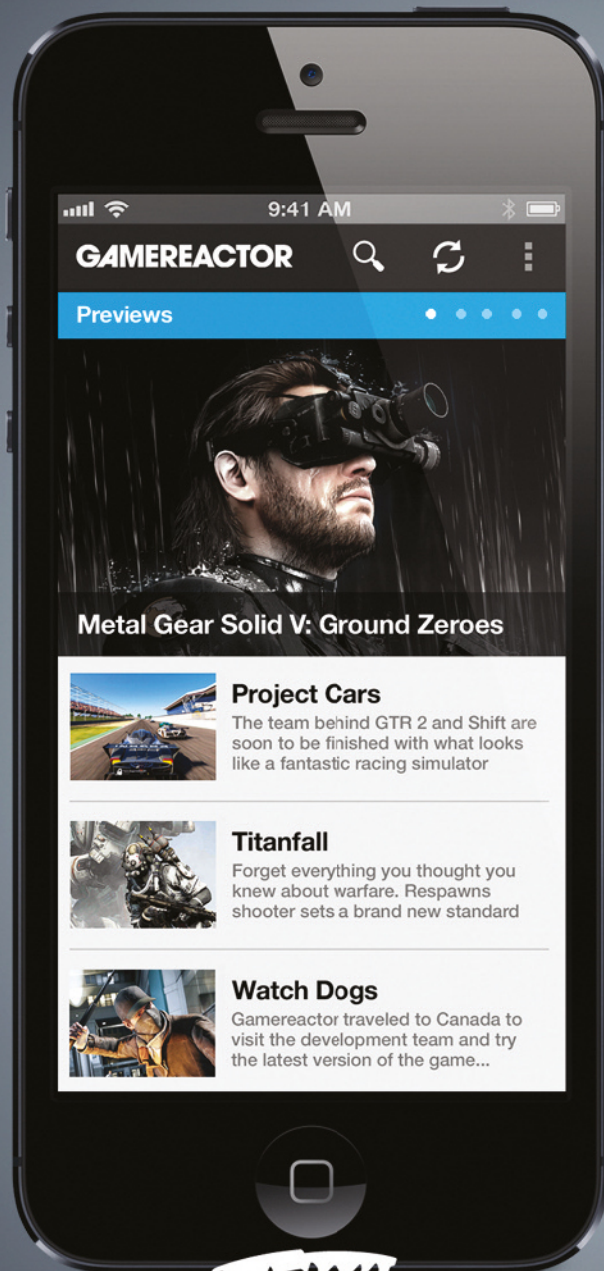
GRATIS
MITNEHMEN



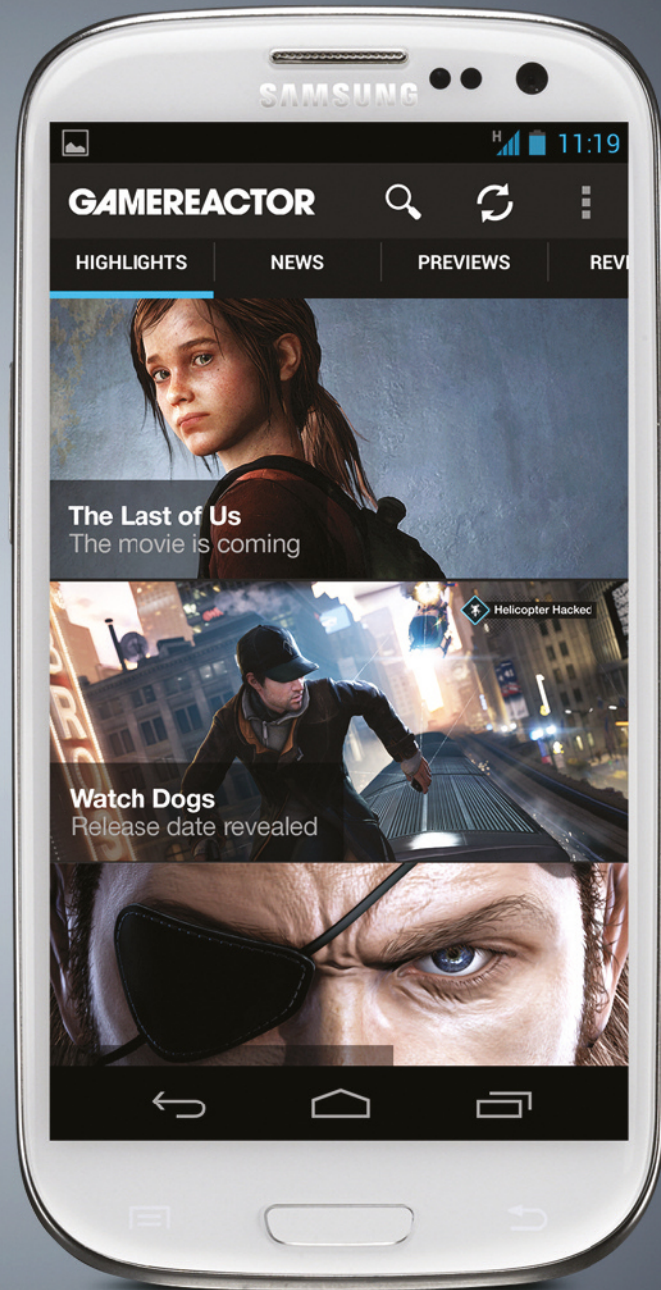
Civilization: Beyond Earth

ANSPIELSSESSION IM WELTALL

iPhone



Android



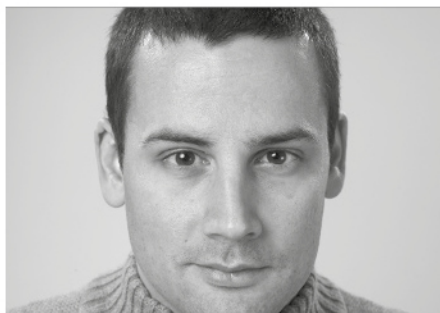
NEW!

GAMEREACTOR™ APP



NEWS KRITIKEN ARTIKEL VORSCHAUEN INTERVIEWS

Einfach die kostenlose App fürs iPhone, Smartphone oder Tablet laden!
So bist du auch unterwegs immer auf dem aktuellsten Stand über die
heißesten Games.



Editorial

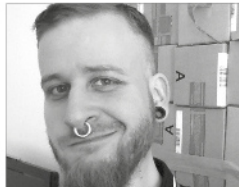
Welches Potenzial steckt in den Virtual-Reality-Brillen?

Facebook kauft Oculus Rift für zwei Milliarden US-Dollar. 400 Millionen US-Dollar in bar und 1,6 Milliarden US-Dollar in Facebook-Aktien schob Mark Zuckerberg für das hinter der VR-Brille stehende Unternehmen Oculus VR über den Tisch. Teils ist das logisch, denn Facebook verdient schon seit Jahren Geld mit Games, allerdings verdienen sie eher nur mit, als durch eigene Initiativen auffällig zu werden. Oculus Rift habe die Chance, „die sozialste Plattform aller Zeiten zu kreieren und könnte die Art und Weise ändern, wie wir arbeiten, spielen und kommunizieren“, kommentierte der Facebook-Gründer und CEO den Schritt.

Nun, ich weiß nicht, ob ich mir wünschen soll, dass er recht behält oder das Facebook mitsamt der Brille zum neuen MySpace wird. Sicherlich wird Oculus Rift der Facebook-Support helfen. Aber werden die Visionäre genügend Freiraum haben, um ihre absurden Ideen in etwas Sinnvolles umzusetzen? Und was macht Sony mit Project Morpheus? Ich fürchte ja, dem Thema Virtual-Reality-Brille geht es wie dem Thema 3D. Das wird wieder ein Flop.

CHRISTIAN GACA / CHEFREDAKTEUR

Spielt derzeit: MARIO KART 8



MARTIN EISER

Amazon steigt in den Ring und will nun mit einer kleinen Box die Wohnzimmer erobern. Obwohl Fire TV zunächst keine Konkurrenz für Sony, Microsoft und Nintendo darstellt, könnte das Unternehmen trotzdem Marktanteile erobern. Bereits Apple hat die Branche mit iPhone, iPad und Appstore stark verändert. Und die drei Konsolenhersteller sind nun in der Pflicht zu zeigen, warum sie weiterhin die bessere Wahl sind.

Spielt: ADVANCE WARS (GBA/WIiU)



INGO DELINGER

Ich hab mit Titanfall auf der 360 meinen Spaß. Schön, dass ein EA-Onlinegame auch mal anständig laufen kann. Der Militia-Commander hört sich in der englischen Version an wie Jason Lee in „My name is Earl“. Ich kann kaum glauben, dass er das nicht ausgesprochen hat. Ach ja ... und die Titelmelodie klingt ziemlich nach dem Firefly-Titelsong und beides zusammen sorgt für nettes Kopfkino jenseits der dünnen Story.

Spielt: TITANFALL



WIEBKE WESTPHAL

Nachdem ich vor kurzem Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers ergatterte und mir seitdem die Finger wund und das Display schwitzig spiele, habe ich mich in diesem Monat am meisten darüber gefreut, dass Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call für den 3DS in Deutschland erscheinen wird. Der Vorgänger war wegen des Anspruchs an Geschick und Nervenkostüm einer meiner Lieblingstitel 2012. Ich freu mich.

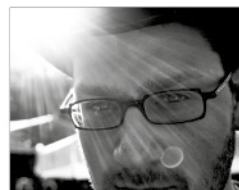
Spielt: RHYTHM THIEF (3DS)



KALLE MAX HOFMANN

Eigentlich bin ich mit meinen Wertungen immer zufrieden, doch letztes ist mir ein schrecklicher Fehler passiert. Earth Defense Force 2025 hätte eigentlich eine 9 oder 10 kriegen müssen! Nach über 50 Stunden mit dem Spiel muss ich sagen, dass das Herumdüsen und Insektenkilling mit einem aufgeleiteten Wing Diver mehr Spaß macht als alle anderen Games 2014. Okay, Infamous ist auch noch sehr gut.

Spielt: INFAMOUS: SECOND SON



DAVID MOSCHINI

70 Prozent der GTA-Spieler spielen GTA Online. Eine Schlagzeile, die mich wirklich sehr überraschte. Denn bei mir ist der Multiplayer nach Verbindungsschwierigkeiten, Bugs und nerviger Cheater-Überschwemmung kein Thema mehr. Traurig ist, dass durch GTA Online der fantastische Story-Modus völlig in Vergessenheit geraten ist. So kommt es mir zumindest vor, aber hoffentlich liege ich mit meiner persönlichen Einschätzung daneben.

Spielt: THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED



STEFAN BRIESENICK

Reaper of Souls kontrolliert momentan meine Gedankenwelt. Malthael, die neue Kreuzritterklasse, und die Rift-Lords haben es mir angetan. Ich will das alles aber nicht auf dem PC erleben. Mit ein paar Freunden zusammen auf der Couch Diablo 3 zocken, es ist grandios. Deshalb werde ich die nächsten Monate nur von den unzähligen famosen Gegenständen träumen können, die meine Gegner fallen lassen könnten...

Spielt: CHILD OF LIGHT

Chefredakteur Christian Gaca,
christian.gaca@gamereactor.de

Redaktion Martin Eiser,
Ingo Delinger, Wiebke Westphal
Herausgeber Claus Reichel
Art Director Petter Hegevall
Lektorat Volker Zeppertitz
Technik & Internet Emil Hall
Kontakt Gamereactor Deutsch-
land, Rodenbergstr. 29, @Cubic-
meter3, 10439 Berlin, 030/
44673572, info@gamereactor.de

Autoren

Stefan Briesenick / Kalle Max Hofmann / David Moschini / Olaf L. Reimann / Volker Zeppertitz

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 Pukkilä, Mikka Sorvari, Matti Isotalo, Leevi Rantala, Erik Rahja, Lee West, Rasmus Lund-Hansen, Thomas Blichfeldt, Sebastian R. Serensen, 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 Brendal, Kristian Nymoen, Tor Erik Dahl, Morten Bækkelund, Ingar Takanobu Hauge, Robin Hoyland, Line Fauchald, Lorenzo Mosna, David Caballero, Raine Laaksonen, Annakaisa Kuttima, Jori Virtanen

Verlag: Gamez Publishing UG, Rodenbergstr. 29, 10439 Berlin

GAMEREACTOR IPAD MAGAZIN



KOSTENLOS LADEN!

PRE-SEQUEL!

Gearbox schließt uns mit
Borderlands: The Pre-Sequel!
im 4. Quartal 2014 in den
Himmel über Pandora. Mit
dabei: vier frische
Charaktere.



FACEBOOK HAT MIT ECHTEN GAMES NICHTS AM HUT

Herr im Himmel, wieso?! Facebook hat doch außer Farmville und Co. nichts mit echten Games am Hut! Für das Geld, welches Herr Zuckerberg für Sachen ausgibt, die lieber in anderen Händen sein sollten, könnte man bestimmt schon drei Mal den Hunger in Afrika stoppen...

Illuminat (Kommentar auf Gamereactor.de)

Das antwortet die Redaktion: Der Kauf von Oculus Rift könnte Facebook einiges an Geld kosten, klar. Aber Zuckerberg sieht in der VR-Brille wohl eher das nächste Level des Konsums von digitalen Inhalten insgesamt – und genau das allein macht es so interessant. Dass es für Oculus Rift auch Games geben wird, ist vermutlich fast eher ein Nebeneffekt bei dem Interesse des Herrn Z., aber das viele Geld dürfte der Qualität der Brille sicher helfen. Und klar: Hunger auf der Welt kann man immer retten, aber dafür müssen andere Geldtöpfe bemüht werden.

COMPUTERSPIELPREIS IST EIN REINER WITZ

Die ganze Veranstaltung ist doch ein reiner Witz, schon seit Jahren. Ich schlage den Deutschen Computerspielpreis für einen Comedy-Award vor. Dieses Gehampel um Videospiele in Deutschland ist nur noch lachhaft. Das kommt dabei heraus, wenn Minderheiten versuchen die Mehrheiten zu bevormunden wie in Deutschland im Falle der Computerspiele. Die regen mich nur noch auf...

Hotzenplotz (Kommentar auf Gamereactor.de)

Das antwortet die Redaktion: Es sei kurz erwähnt, dass sich dieser Kommentar auf die Entscheidung von Kalypso Media bezieht. Die hatten per Pressemitteilung bekannt gegeben, in diesem Jahr ihre Nominierung für den Preis für das Beste Serious Game abzulehnen. Ihre Handelssimulation Rise of Venice ist eigentlich zusammen mit The Day the Laughter

Stopped und Evolution: Indian Hunter für das Beste Serious Game nominiert. Laut Kalypso soll diese Kategorie aber in diesem Jahr nicht vergeben werden, weil die Jury sich auf kein Spiel einigen konnte. Angeblich sei kein Titel auszeichnungswürdig. Peter Tscheme von der Stiftung Digitale Spielkultur, die das Awardbüro Deutscher Computerspielpreis betreut, sagte dazu auf Anfrage: „Die Jury des Deutschen Computerspielpreises arbeitet und entscheidet unabhängig. Alle Entscheidungen der Hauptjury werden wie sonst auch am Tag der Gala, dem 15. Mai 2014, bekannt gegeben.“

IHR SPINNT JA WOHL!

„Forza Motorsport 4 enthält mehr Dynamik, Balance, Lebenslust und Begeisterung als die letzten vier Gran Turismo-Spiele zusammen“ – ihr spinnt ja wohl!

Dr. Stephan Albrecht (via E-Mail)

Das antwortet die Redaktion: Stephan, wir können deinen Ärger ja verstehen, und natürlich ist auch die Gran Turismo-Reihe eine schöne Rennspielserie. Aber Forza 4 war eben am Ende einfach besser, kompletter, runder. Mit dem einen Nachteil, dass es nie für PS3 erschienen ist.

WARUM MACHT IHR KEINE REVIEWS ZU KINOFILMEN?

Ich wollte mal wissen, warum ihr keine Reviews zu Kinofilmen macht? Blu-rays habt ihr doch auch im Mag, da liegen doch die Filme eigentlich näher, weil die viel früher erscheinen.

Andreas Klevte (via E-Mail)

Das antwortet die Redaktion: Wir könnten natürlich locker ein paar Kritiken zu Kinofilmen machen, aber da wir ja ein Heft sind, dass gratis im Handel ausliegt, wollen wir den auch unterstützen. Und von Kinofilmen haben die nichts, verkaufen aber die eine oder andere DVD und Blu-ray. Darum warten wir dann auf den Release fürs Heimkino.

RANDNOTIZ

Naughty Dogs Art Director Nate Wells, der zuletzt das wunderbare The Last of Us verantwortet hat (von dem tatsächlich eine PS4-Version im Sommer erscheint), verlässt den Entwickler. Via Twitter hat er geschrieben, dass er seit Anfang April bei Giant Sparrow (The Unfinished Swan) am Start ist. Die Gründe sind nicht bekannt, aber der Top-Entwickler ist nach Amy Hennig und Justin Richmond der dritte Hochklasse-Mitarbeiter binnen kurzer Zeit, der Naughty Dog den Rücken kehrt. Im Studio ist offenkundig ein großer Umbruch im Gange.





RISEN 3: TITAN LORDS

DAS ACTION-ROLLENSPIEL rudert zu den Wurzeln der Serie zurück, wagt aber trotzdem Neues

Eigentlich wollte sich Piranha Bytes mit Risen 2: Dark Waters modern zeigen. Der Essener Entwickler stattete sein Rollenspiel mit neuen Mechaniken aus, bastelte am Kampfsystem und unterlegte alles mit einem brandneuen Piraten-Thema. Trotzdem wurde genörgelt, denn das Studio ist offenbar an den eigenen Ambitionen gescheitert. Vor allem am Kampfsystem wurde kaum ein gutes Haar gelassen. Es gab viele gute Ideen, aber die Umsetzung war oft mangelhaft. Der Einstieg war viel zu träge und die Fans störten sich am fehlenden Charme.

Zumindest dem letzten Punkt begegnet das Team ziemlich sicher. Nicht nur, dass es in Risen 3: Titan Lords wieder mehrere Gilden und Fraktionen gibt, das ganze Thema steuert in Richtung Mittelalter. Es gibt Laubwälder und Burgruinen, Minen für die Gothic-Freunde und vieles mehr. Auch die Kristallmagie kehrt zurück, allerdings werden die Piraten ebenfalls wieder eine Rolle spielen. Es gibt Inseln und auch mediterrane und tropische Gebiete. Und immerhin aber erlauben uns die Entwickler, diesmal wieder zu schwimmen.



EXTERNE HILFE

Termin für das neue Abenteuer ist bereits der kommende August. Die Konsolen-Version wird erneut bei einem externen Entwickler entstehen, wobei aber intern mehr Ressourcen zur Verfügung gestellt wurden, um eine bessere Umsetzung zu gewährleisten.

Erzählt wird die Geschichte eines namenlosen Helden. Die Titanen führen Krieg, die Welt leidet. Gleich zu Beginn wird unsere Seele durch einen mächtigen Schattenlord verschluckt, gegen den wir uns nicht wehren können. Wir wollen diese natürlich zurück und brauchen dafür magische Unterstützung. So beginnt die Reise. Ein bisschen Inspiration hat man sich dafür offenbar von der Konkurrenz geholt. So verfügen wir nun über einen Seelenwert, der sich entweder Richtung Menschlichkeit oder eben Richtung dämonisches Wesen beeinflussen lässt.

Das Kampfsystem, so weit sich das nach dem kurzen Anspielen beurteilen lässt, funktioniert ganz passabel. Ermöglicht werden verschiedene Aktionen mit Schwert und Magie und wichtig sind ebenfalls Kombos, die wir durch den richtigen Takt aktivieren.

FANGEMEINDE

Es bleibt zu hoffen, dass ein paar neue Mechaniken gegen den Willen der verschworenen Fangemeinde durchgesetzt werden. Denn: Nicht alles Neue ist automatisch schlecht.



Gekämpft haben wir gegen Skelettkrieger, Nashörner, riesige Einsiedlerkrebse und süße kleine Entchen und Truthähne. Es gibt jede Menge Gelegenheiten, an denen wir einfach mal ins Spiel eingreifen können. Für manche Taten bekommen wir Seelenpunkte gutgeschrieben, für andere werden sie uns abgezogen. Außerdem gibt es ein Ruhmsystem, dass uns je nach Schwere der Aufgabe ebenfalls bewertet.

Risen 3: Titan Lords wird auf eine verbesserte Engine setzen. Es gibt daher natürlich mehr Details, aber die Dialoge sind weiterhin kaum animiert. Im Vergleich zu The Witcher 3: Wilde Jagd oder Dragon Age: Inquisition wirkt das Rollenspiel hier fast antiquiert. Allerdings legt Piranha Bytes darauf auch keinen Fokus. Das Team will eine hübsche Präsentation abliefern, konzentriert sich aber auf Spielmechaniken und das Entdecken. Es soll zudem nach einer recht gradlinigen Einführung wieder nonlinearer werden als der Vorgänger. Wir entscheiden selbst, wohin es uns als Nächstes zieht, denn eine feste Chronologie existiert nicht. Dafür aber sind mehrere Enden vorgesehen. Und es gibt immer



HÜBSCHE PRÄSENTATION, DIE SICH AUF GUTE SPIELMECHANIKEN KONZENTRIERT

unterschiedliche, zum Teil unorthodoxe Wege für das Lösen der Quests. Genau dieses Erkunden einer in sich geschlossenen, realistischen Welt, das macht den Reiz solcher Rollenspiele aus. Wir werden nicht an die Hand genommen, sondern müssen selbst suchen.

Hoffentlich hat sich das Team genug Zeit genommen, aus den alten Fehlern zu lernen. Bisher begleiten uns zwar noch ein paar gemischte Gefühle, aber gleichzeitig gibt es da die Sehnsucht nach einem neuen großen Rollenspiel zum Entdecken.

Martin Eiser



GUNPEI YOKOI UND DAS KOMPLETT NEUE

DER GAME BOY FEIERT seinen 25. Geburtstag. Die Nintendo-Konsole für unterwegs veränderte das Leben von Millionen Teenagern weltweit. Ihren Erfinder kennt aber kaum jemand.

Der Japaner Gunpei Yokoi ist der geistige Vater des Nintendo Game Boy. Nur kennen ihn leider die wenigsten. Und das, obwohl er neben dem größten wirtschaftlichen Erfolg auch den größten Misserfolg für Nintendo verbucht hat. Die Karriere von Gunpei Yokoi beginnt 1965, als er direkt nach dem Uni-Abschluss bei Nintendo anheuert. Sein langweiliger Job zunächst: jene Produktionsanlagen zu überwachen, die die legendären Hanafuda-Karten herstellen, die Nintendo groß und reich machten. Ende der 1960er Jahre kommt dann eine neue Mission: Gunpei Yokoi wird für die neue „Spiele“-Abteilung von Nintendo verpflichtet. Der Legende nach stellt er am ersten Arbeitstag ein Produkt namens The Ultrahand vor, ein verlängerbarer Plastikarm mit Greifklaue am Ende.

Das Plastikspielzeug hatte er sich in seiner Freizeit ausgedacht. Mit Hilfe des Großkonzerns wird Ultrahand zu einem Verkaufsschlager.

Danach erfindet Gunpei Yokoi die abstruse Ultra Machine, eine Baseball-Wurf-Maschine, die einen Softball so sanft wegschleudert, dass ein relativ gefahrloses Spiel auch im Wohnzimmer möglich ist. Den Abschluss der Ultra-Serie bildet das eher erfolglose Ultra-Scope. Ein Periscope, das es ermöglicht, um Ecken zu gucken. Ältere Semester, die früher mal Yps gelesen haben, werden das als Gimmick noch kennen. Als billiges Plastikspielzeug hat das Konzept bis heute überlebt.

1969 wird Gunpei Yokois famoser Lovetester zu einem weiteren Verkaufsschlager für Nintendo. Zwei Menschen fassen Händchen haltend im Lovetester zwei Griffe an, damit die Maschine ihre Liebeschancen errechnet. Natürlich misst der Lovetester tatsächlich nur elektrische Strömungen, aber das Resultat ist von Nintendo sehr glaubwürdig verpackt. Abwandlungen der Maschine stehen auf jedem gut sortierten Jahrmarkt, bis heute.

Nach diesen Erfolgen lockt Gunpei Yokoi den Ingenieur Masayuki Uemoura von Sharp zu Nintendo und die beiden beginnen mit der Entwicklung der Nintendo Beam Gun. Das fertige Produkt heißt dann Laser Kure Clay Shooting System und wird 1973 vorgestellt. Es ist nichts anderes als eine Lasergun, die mit einigen aufstellbaren Solarzellen-Zielen vertrieben wird. Für knapp 5000 Yen verkaufen sich auch hiervon schnell über eine Million Exemplare – ein kurzer, aber großer Erfolg für den Spielzeughersteller.

Irgendwann Mitte der 1970er überlegt sich Firmenpatriarch Hiroshi Yamauchi, dass Nintendo künftig Videospiele verkaufen muss. Seinem Lieblingserfinder gibt der Boss eine schlichte Anweisung: „Denke dir was komplett Neues aus.“ Und Gunpei Yokoi macht genau das. Resultat sind eine Reihe von simplen, kostengünstig produzierbaren Handhelds mit LCD-Display. Die Geburtsstunde des Game & Watch markiert den Anfang einer langjährigen Erfolgsgeschichte, die in knapp 40 Millionen verkauften Einheiten mündet. Damals denkt sich

Gunpei Yokoi übrigens nebenbei auch gleich das digitale Steuerkreuz aus, das auf den heutigen Controllern noch zu finden ist. Auch der klassische NES-Controller wurde von ihm entworfen.

Nachdem Atari mit Spielen wie Pac Man oder Space Invaders große Erfolge feiert, wird auch bei Nintendo das Interesse für komplexere Spiele geweckt. Gunpei Yokoi soll einem neuen Mitarbeiter bei seiner Arbeit an einem dieser komplexen Spiele assistieren. Dieser neue Mitarbeiter heißt Shigeru Miyamoto, das Spiel Donkey Kong. Der Rest ist Geschichte.

Nachdem Nintendo mit dem NES ein beeindruckender Erfolg gelingt, ist es für Gunpei Yokoi Zeit, sich etwas Neues auszudenken. Die Gedanken und Ideen des Erfinders, seiner rechten Hand Saturo Okada und dem 45 Mann starken Entwicklerteam münden in einem beigefarbenen Handheld mit einem 160 mal 144 Pixel großen Bildschirm, der vier Graustufen anzeigen kann. Der 4,19 Mhz schnelle 8-Bit-Prozessor des Nintendo Game Boy startet 1989 eine Revolution in Kinderhänden und wird rund um den Erdball ein unglaublicher Erfolg. In seiner Urform verkauft er sich weltweit über 60 Millionen Mal. Der Game Boy ist damals nicht der erste Handheld, der programmierbare Cartridges schluckt. Aber er ist günstig, bietet eine gute Grafik und vor allem tolle Spiele.

Die erfinderische Erfolgssträhne von Gunpei Yokoi, sie scheint unendlich zu sein. Bis zu jenem Tag im Jahr 1992, an dem er die Arbeit zu seinem größten Projekt aufnimmt: der Realisierung des Virtual Boy. Die eigentümliche Mischung aus Tabletop-3D-Konsole und Handheld landet 1995 nach fast dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit in den Läden. Die wird ein für Nintendo bis dahin unbekannter Flop.

Gunpei Yokoi macht 1996 noch den Game Boy Pocket, um einige Wochen nach dessen Launch am 15. August 1996 zu kündigen. Er gründet sein eigenes Unternehmen, die Koto Company. Und unterstreicht offiziell immer wieder, dass nicht der Misserfolg des Virtual Boy der Grund für seinen Weggang war. Koto entwickelt den Hand-

SCHLAU

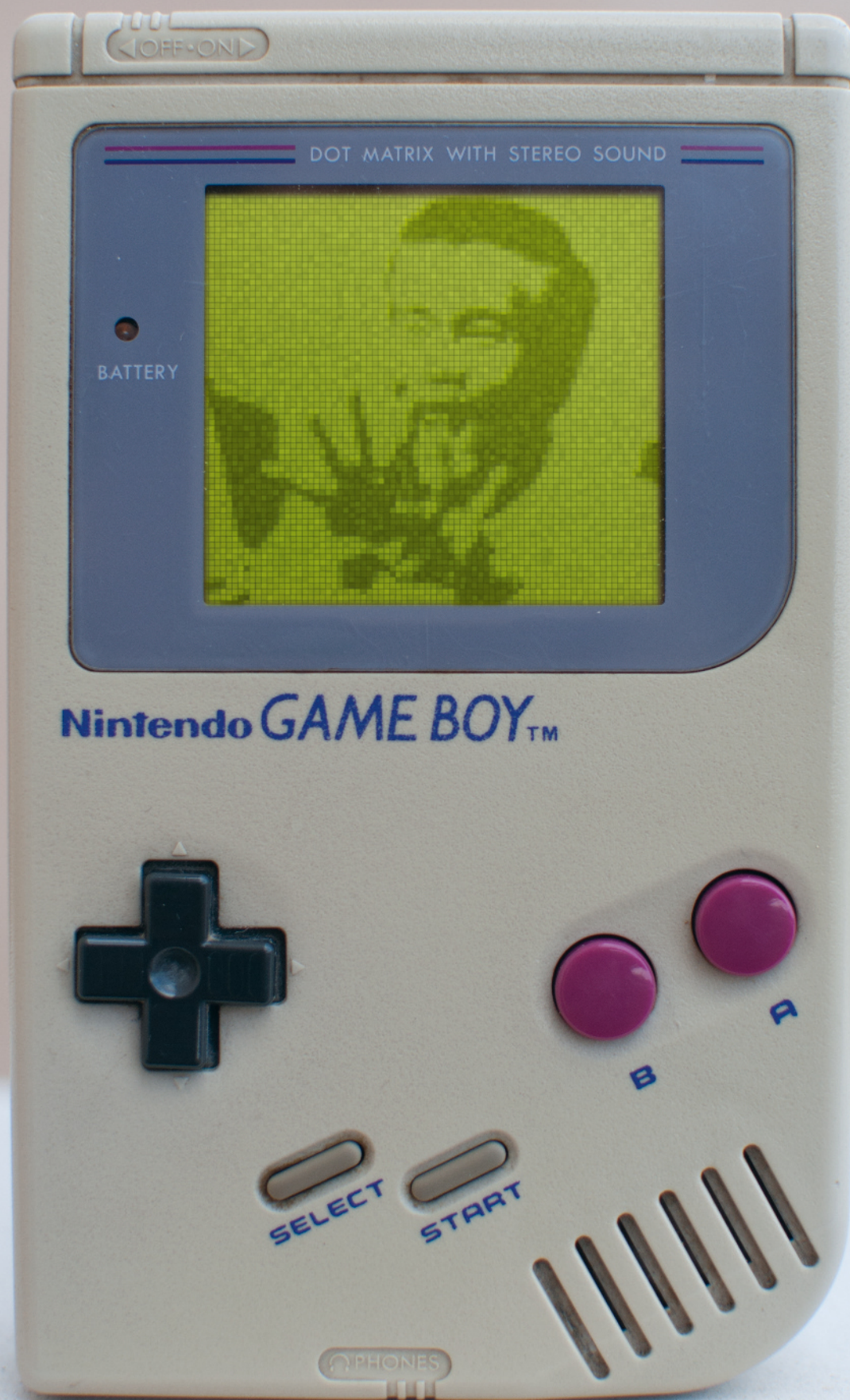
Nebenbei erfindet Yokoi das digitale Steuerkreuz und auch den NES-Controller

DER LANGE WEG VON DER ABSURDEN ULTRAHAND ÜBER DEN LOVETESTER HIN ZUR REVOLUTION IN KINDERHÄNDEN

held Wonderswan, der noch von Gunpei Yokoi persönlich erdacht ist. Das erste Wonderswan-Spiel heißt dann sogar erfurchtsvoll Gunpey.

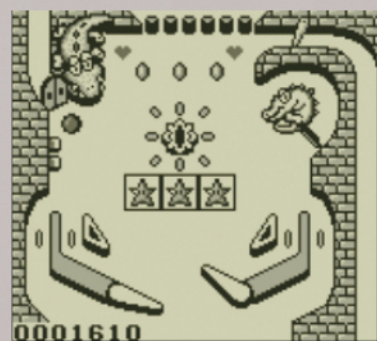
Am 4. Oktober 1997 sitzt Gunpei Yokoi als Beifahrer im Wagen seines Geschäftspartners Etsuo Kisoo. Sie fahren auf dem Hokuriku Expressway in Neagarimachi. Kisoo fährt auf einen vorausfahrenden Lkw auf. Als die beiden ihren Wagen verlassen, um den Bagatellschaden zu begutachten, werden sie von einem vorbeifahrenden Wagen gestreift. Etsuo Kisoo bricht sich dabei eine Rippe. Gunpei Yokoi indes verstirbt zwei Stunden später im Krankenhaus an seinen schweren Verletzungen. Game over. Er wird nur 57 Jahre alt.

Christian Gaca



KIRBY'S DREAMLAND

Es gibt viele Hits für den Game Boy und derweil gehört Kirby schon zur alten Garde. Aber an sein famoses Debüt erinnern wir uns trotzdem gern. Masahiro Sakurai hat den Wonnepropen von Anfang an mit sensationeller Saugfähigkeit ausgestattet, der rosafarbene Look folgte aber erst später. Das Abenteuer mag manchem zu kurz oder zu leicht erscheinen, aber für viele war genau das tatsächlich der perfekte Einstieg in die Spielewelt.



PINBALL: REVENGE OF THE GATOR

Es ist der erste Flipper, auf dem so viele Spieler komplett kleben geblieben sind. Eine einzige, knapp 50-minütige Spielrunde war keine Seltenheit und das Resultat von perfekter Spielbalance, nur wenigen, aber durchweg sinnvollen Tischfeatures und einem extrem hypnotischen Soundtrack. Unbedingt mal spielen. Es ist besser als viele, viele, viele moderne Spiele für unterwegs – und als Remake im Eshop für 3DS erhältlich.



LINK'S AWAKENING

Links erstes mobiles Abenteuer war wegweisend. Es ist eines der Spiele, die einfach alles aus dem Game Boy herausgeholt haben. Wir müssen uns dafür nur noch einmal die leistungsschwache Hardware in Erinnerung rufen. Spielerisch glänzt der Titel bis heute. Die Reise des kleinen Helden, dabei die Insel Cocolint zu erkunden und den Windfisch zu wecken, wir tragen sie bis heute in unseren Herzen. Es ist ein Meisterwerk.





CIVILIZATION

BEYOND EARTH

EXKLUSIVE ANSPIEELSESSION BEI FIRAXIS

Als eines von nur wenigen Magazinen weltweit waren wir in den USA in Maryland bei Entwickler Firaxis zu Besuch, um alles über das neue Civ zu erfahren. Und wir durften sogar noch selbst Hand anlegen.



Der Weltraum. Die letzte Grenze. Es war ein Meilenstein der Civilization-Serie seit dem ersten Titel, wo einer der friedlicheren Wege zum Sieg über den Bau eines Raumschiffes und dessen Entsendung in ferne Galaxien ging, um dort einen bewohnbaren Planeten zu finden und bewohnbar zu machen. Nie zuvor hat sich die Serie damit beschäftigt, was danach passiert. Nach der Landung. Bis jetzt.

Die Dinge stehen schlecht auf dem Planeten Erde. Die Menschheit steht kurz vor ihrer Vernichtung aufgrund eines Ereignisses, das sich „Der große Fehler“ nennt. In dem Versuch, ihr Überleben zu sichern, entsenden viele Länder Kolonisationsschiffe in den Weltraum. Wir sind der Kapitän eines solchen Schiffes, das gerade auf einem merkwürdigen, fremden Planeten weit entfernt von unserem Sonnensystem landet. Von da an ist unsere Mission klar: Wir müssen eine Basis errichten, eine Nahrungsgrundlage für unsere Kolonisten schaffen sowie die Geheimnisse und Ressourcen des Planeten erforschen. Mit ein bisschen Glück und Geschick sichern wir so eine neue Zukunft für die Menschheit.

Es ist eine Idee, mit der Firaxis schon zuvor gearbeitet hat. Doch das Studio war noch recht jung und die Rechte der Civilization-Reihe lagen in den Händen von Sid Meier. Stattdessen arbeitete das Team also an Alpha Centauri. Das wiederum wurde Kult und als eines der besten Strategiespiele hoch gelobt. Seitdem warteten die Fans auf einen Nachfolger. Doch obwohl Alpha Centauri als Inspirationsquelle für Civilization: Beyond Earth diente, betonten die Lead Designer David McDonough und Will Miller, dass es sich bei dem Spiel nicht um einen direkten Nachfolger handelt.

„Alpha Centauri war eine große Inspiration. Wir haben Beyond Earth für die Fans dieses Spiel gemacht“, erklärt Miller. Aber: „Beyond Earth ist nicht Alpha Centauri, es ist kein Nachfolger, es ist kein Vorgänger – es ist ein neues Spiel. Es ist Civilization im Weltraum, wie es Alpha Centauri gewesen ist. Aber wir wollen, dass es auf eigenen Füßen steht. Es ist unsere Umsetzung der Idee.“

Auf den ersten Blick sieht Civilization: Beyond Earth aus, wie wir die Serie kennen. Zu einem bestimmten Maß werden sich Spieler von Civilization V sofort wie zuhause fühlen. Das Spielbrett ist als Hexagon konzipiert. Das Interface, die Tastenbelegung, die Kurzwahltasten, der große „Zug beenden“-Knopf in der unteren rechten Ecke – all das ist vertraut. Aber natürlich gibt es klare Unterschiede. Das Gebiet mit seinen tiefen Kratern und Canyons, die die Oberfläche durchziehen, fühlt sich fremd an. Ich entdecke Graslandschaften und

Wüsten, aber auch Felder, die von einem mysteriösen grünen Nebel verschleiert werden. Dazu absurde, frei umherschwebende Steine und einige Felder über mir. Und natürlich Alien-Kreaturen.

Bevor ich auf dem Planeten lande, müssen einige Entscheidungen getroffen werden. Die erste betrifft die Wahl des Sponsors, einer Nation des Planeten Erde, die meine Weltraummission unterstützt. Die Länder tragen Namen wie Franco-Iberia, African Union, Polystralia, Brazilia, Pan-Asian-Cooperative und American Reclamation Corporation – das sagt schon viel über die derzeitige Lage auf der Erde aus. Wie gewohnt bietet jede Nation einzigartige Vorteile. Wichtig ist auch die Crew, die mit an Board kommt. Auch hier gilt es, verschiedene Vorteile abzuwägen, die sich auf Produktion, Wissenschaft, Wirtschaft oder Militär beziehen. Dann geht es um das Fluggerät selbst, der unterschiedliche Boni zum Spielstart bereithält. So ermöglicht uns ein Schiff, die Umriss der Kontinente zu sehen, ein anderes erspäht alle Lebensformen oder man bekommt einen Vorrat an Energie, die kostbare Währung im Spiel. Zu guter Letzt wähle ich die Ladung. Heute sind es Waffen, durch die es eine Bonus-Marine-Einheit direkt nach der Landung gibt. Jetzt geht's auf Entdeckungstour.

Ich gründe die erste Stadt weit entfernt von den Aliens im Norden und entsende Forscher in den westlichen Teil. Die Marines weisen ich an, sich mit der Lebensform auf diesem Planeten vertraut zu machen. Sie entdecken ein Nest voller Krabbel-Kreaturen und werden sofort angegriffen. Doch die Männer sind hart und mit ein bisschen Hilfe einiger Raketen räuchern sie das Nest samt seiner Bewohner in wenigen Zügen aus.

„Die Alien-Kreaturen sind keine empfindsamen Wesen. Sie sind keine völlig andere Zivilisation, aber auch keine Tiere“, erklärt McDonough. „Sie sind irgendwas dazwischen und beobachten, was der Spieler tut. Je nachdem, wie der Spieler das Land behandelt, ob er ihre Nester angreift oder nicht, werden sie reagieren. Verhält man sich ihnen gegenüber aggressiv, werden sie ebenso aggressiv zurückschlagen. Lässt man sie allerdings in Ruhe, werden sie Stück für Stück immer neutraler.“

In meinem Fall befindet sich ihr Nest in unmittelbarer Nachbarschaft und weil von dort ein stetiger Strom von neuen Alien-Kreaturen entspringt, würde meine kleine Zivilisation über kurz oder lang von ihnen überrannt werden, sollte ich nichts unternehmen. Später entdeckte ich weitere Nester weiter entfernt. Die direkte Konfrontation vermeide ich hier, halte meine Truppen lieber fern. Und siehe da: Die Kreaturen lassen einen wie versprochen in Ruhe.

Wie in anderen CIV-SPIELEN bestimmt man vor Spielstart selbst, auf welcher Art von Planet man spielen will. Es gibt drei Optionen. **USH** ist der gewöhnlichste Planet, mit reichlich Pflanzen, Rasenflächen, Flüssen, Bergen und Kratern. **ARID** steht für einen trockenen Wüstenplaneten mit Sandbänken und Dünen im besten Dune-Stil. Schließlich ist da **FUNGAL**, eine Art Ebene, in der der größte Teil der Oberfläche aus Pilzen besteht. Wie die drei Optionen im Detail aussehen, ist noch unklar, weil die Firaxis-Designer noch dran arbeiten. Wie immer können wir aber die Geographie beeinflussen und Kontinente, Inseln, oder ein paar Seen als Grundlage wählen





Zurück in der Stadt verende ich die gesammelte Energie, um eine neue Arbeitereinheit anzuheuern und mit dem Bau des ersten Gebäudes zu beginnen. Die Arbeiter errichten auf einem Grasfeld in der Nähe eine Farm, die fortan die Bevölkerung mit Nahrung versorgt. Im Zuge dessen wächst die Stadt. Als Nächstes verscheuche ich den grünen Dunst, der einige der angrenzenden Felder verdeckt, das Miasma. Denn es wird Zeit, dass sich die Wissenschaftler an die Entwicklung neuer Technologien machen. Hier erwarten einige Veränderungen. Die Civilization-Reihe griff in der Vergangenheit auf einen traditionellen Technologiebaum zurück, der schrittweise erschlossen wurde. In Civilization: Beyond Earth wurde das bewährte Konzept durch ein Technologienetz ausgetauscht. Man beginnt im Zentrum und arbeitet sich nach außen in jene Richtung, die am sinnvollsten erscheint. Viele Technologien hängen zusammen, es gibt also zum Erreichen der meisten Technologien mehrere Wege. Im Gegensatz zu den vorherigen Civilization-Spielen bietet das Netz mehr Optionen und Möglichkeiten, als man in einem einzigen Spiel ausbauen könnte.

Es gibt immer aber auch Wege und Technologien, die wir nicht werden erschließen können, erklärt McDonough. „Wir haben das Netz so gestaltet, dass es größer als das Spiel selbst ist, man wird also nicht alles bekommen. Wir haben es auch wegen der Vielfältigkeit so gemacht. Konzentriert sich der Spieler nur auf Roboter oder Genetik, dann wird er sehr unterschiedliche Zivilisationen erhalten und vermutlich nicht damit auskommen.“

Ich beginne damit, Ökologie zu erforschen – hauptsächlich, um neue Gebäude zu erschaffen, die als eine Art Fliegengitter die Aliens von der Stadt fernhalten. Klingt vernünftig. Als ich in das Netz hineinzoomte, entdeckte ich kleinere Bonus-Technologien, die sich Blätter nennen und an den größeren Technologie-Strängen hängen. Zugang zu den Blättern gibt es, wenn man sich auf dem Netz vorarbeitet. Sie sind schneller erforscht,

bieten Verbesserungen und Boni. Zudem liefern sie Punkte, die zu einem weiteren neuen Konzept von Beyond Earth gehören: den Neigungen.

Denn geht es nicht nur darum, dass Menschen ins Weltall reisen und sich auf einem neuen Planeten niederlassen. Es geht auch darum, wie die Alien-Technologien die Menschheit und ihr Schicksal beeinflussen. „In der Story beginnt der Spieler als ein Mann im Weltraumanzug, der schließlich zu etwas Anderem wird, aber trotzdem menschlich bleibt“, sagt Miller.

Es gibt drei Neigungen, denen wir uns nähern können. Die erste nennt sich Reinheit. Im Grunde geht es hier darum, das „reine“ Menschliche zu erhalten. Manipulationen, Körper-Augmentierungen und andere neuartige Technologien werden nicht genutzt und abgelehnt. Die zweite Neigung heißt Harmonie und beinhaltet die volle Unterstützung der Biologie des neuen Planeten. Das betrifft Gentechnologie, Flora und Fauna, natürliche Ressourcen und so weiter. Hier gibt es sogar Boni durch den Miasma-Nebel. Die dritte Neigung namens Vorherrschaft rückt Computer, Roboter und fortgeschrittene Bewaffnung in den Fokus. Wir sprechen hier von Cyborgs, maschinellen Körperteilen, Gehirn-Implantaten und dergleichen. Es ist die Fusion von Mensch und Maschine.

Diese drei Neigungen nehmen großen Einfluss auf die Entwicklung der Zivilisation, aller Einheiten und auch darauf, welche Ressourcen man

benötigt. Sie führen sie zu einem jeweils anderen Spielstil, einem neuen Weg zum Erfolg. Auch wie viele Einheiten zur Verfügung stehen, hängt direkt von den Neigungen ab. Dabei hat zwar jeder Spieler Zugang zu den grundlegenden Truppen wie Marines, doch andere Einheiten unterscheiden sich deutlich, obwohl sie auf dem Papier zur selben Klasse gehören. Natürlich unterscheiden sich auch die Verbesserungen.

Reinheit etwa bedient sich bulliger Soldaten mit jeder Menge Waffengewalt. Harmonie-Einheiten sind agiler und nutzen die Umgebung zu

Der giftige **DUNST AUF DEN PLANETEN** nennt sich Miasma. Belässt man eine Einheit in ihm, verliert diese mit jedem Zug kontinuierlich Gesundheit. Es ist nicht so viel, dass die Einheit direkt stirbt. Aber es wird doch so viel Energie abgezogen, dass man den Nebel auf jeden Fall vermeiden sollte. Allerdings können sich Einheiten ganz ohne Gesundheitsverlust durch den Miasma-Dunst hindurchbewegen – solange sie nicht anhalten. Die Aliens hingegen lieben Miasma, denn hier werden sie geheilt und erhalten Angriffs-Boni. Mit anderen Worten: Das Zeug muss auf jeden Fall so schnell es geht weg.



ihrem Vorteil. Mit der Zeit entwickeln sie die Fähigkeit, Aliens auszubrüten und im Kampf zu befehligen. Vorherrschaft fokussiert Finesse und Positionierung. Einzeln betrachtet sind hier die Einheiten am schwächsten, doch in der richtigen Kombination sind sie stärker.

In der Zwischenzeit haben meine Kundschafter Ruinen entdeckt – ein Zeichen, dass es früher intelligentes Leben auf dem Planeten gegeben haben muss. Belohnt wird der Fund mit neuer Energie und Konstruktionsmaterialien sowie der ersten Quest – eine weitere Neuerung.

Die führenden Designer stellen gleich klar, dass es sich bei diesen Quests nicht um solche wie in Rollenspielen handelt. Es gebe keine Quest, in der man 20 feindliche Einheiten ausschalten muss. „Wir haben keine Quests um der Quest willen“, erklärt Miller. Stattdessen sind die Aufgaben optional und für ihre Erfüllung gibt es konkrete Belohnungen. „Sie sind nicht der grundlegende Antrieb des Spiels. Man hat Vorteile davon, sie zu erledigen und es muss eine erledigt werden, um das Spiel zu gewinnen. Jede Quest liefert eine Belohnung und zugleich neue Storyvertiefungen. Aber wir nutzen sie auch, um neue Spielsysteme einzuführen. Sie sind in ihrer Entfaltung ziemlich intelligent eingebaut.“

In der ersten Quest gilt es, zwei Ruinen zu finden. Das gelingt recht schnell – ein guter Indikator dafür, wie kurz die meisten Quests sein werden. Einzig die Gewinnmissionen sind davon ausgenommen, die werden nämlich etwas komplizierter. Es gibt fünf Wege, ein Spiel in Civilization: Beyond Earth zu gewinnen. Der erste ist, die gegnerische Hauptstadt einzunehmen. Der zweite, dem Geheimnis der intelligenten Kreaturen, die vor uns den Planeten bevölkerten, auf den Grund zu gehen. Das gelingt, nachdem wir ein Signal empfangen, ein riesiges Antennenrelais bauen und ersten Kontakt herstellen – ein bisschen wie in Star Trek. Die restlichen drei Wege werden durch die Neigungen bestimmt.

ZUM ERSTEN MAL GIBT ES QUESTS IN DEM STRATEGIESPIEL, ABER NICHT UM DER QUEST WILLEN...

Wer Reinheit wählt, gewinnt das Spiel, indem er ein Warpgate zur Erde öffnet, einige Kolonisten mitnimmt, sie bei ihrer Besiedlung beschützt und so die Menschheit vor ihrem grausigen Schicksal bewahrt. Harmonie-Spieler müssen den Planeten selbst und dessen Biosysteme erforschen, die eine einer Art Superorganismus formen. Bei Vorherrschaft beschreitet man den mit Abstand grausamsten Weg. Der Sieg beinhaltet das Öffnen eines Tores zur Erde. Allerdings um den Planeten einzunehmen und von seinen schwachen, irreführenden organischen Lebensformen zu säubern. Autsch...

Ich lade einen späteren Spielstand, um weitere neue Mechaniken und Neuerungen zu sehen. Ich gründe eine zweite Stadt und das ist ein Prozess, der mehr Einsatz fordert als je zuvor. Mit Ausnahme der ersten Stadt, die im Grunde den Raumschifflandeplatz repräsentiert, beginnen Städte ihr Dasein nämlich nicht als Städte. Sie starten als Außenposten, nehmen nur ein einziges Feld als Territorium ein und wachsen erst langsam zu einer geschäftigen Stadt heran. Die Außenposten haben keine Verteidigung, ihre Einwohnerzahl wächst nicht und sie müssen sorgfältig geschützt werden. Die Einrichtung von Handelsrouten beschleunigt das Wachstum, doch diese Wege müssen ebenfalls geschützt werden – zumindest so lange, bis sie in die Nähe von unerforschtem Gebiet führen. Ich beauftrage also einige Marines mit der Bewachung, doch schon bald stoßen die auf einen Wurm, der einige von ihnen ausschaltet.

„Die eigene Wohnstätte in der Alien-Welt ist spärlich und das Zurückdrängen der Dunkelheit, wie man es aus Civ kennt, ist schwieriger“, erklärt Miller. „Verwundbare Dinge müssen eskortiert werden mit Einheiten, die nicht so verwundbar sind, oder sie werden von Aliens verspeist. Und die Ausbreitung ist anders. Wir wollen, dass der Spieler eine aktivere Rolle im Spiel einnimmt. Es ist nicht einfach plötzlich eine neue Stadt da.“



Während die Marines kämpfen, stoßen die Forscher auf eine verlassene Siedlung, die einst von intelligentem Leben bewohnt worden war. Diese Siedlung hat mehr zu bieten als die Ruinen, die ich zuvor entdeckt hatte. Deshalb schicke ich die Forscher auf eine Expedition, ein Prozess, der über mehrere Runden hinweg Wissen akquiriert. Die gleiche Möglichkeit bietet sich uns übrigens auch bei den Überresten der monströsen Wurm-Kreatur, gegen die meine Marines vorher so tapfer antraten. Wer hier eine Expedition startet, lernt man mehr über diese Kreaturen, darüber woher sie kommen und vielleicht sogar, wie man sie am effektivsten tötet. „Ein Großteil der Spielgeschichte ist eine Reaktion auf die Handlungen des Spielers. Je nachdem, was man im Spiel tut, verändert sich das Spielfeld und bietet unterschiedliche Möglichkeiten“, weiß McDonough.

Ein Blick auf die Karte verrät, dass ich nicht länger allein bin auf dem Planeten. Kolonieschiffe anderer Erdnationen sind gelandet, haben sich niedergelassen und sind in Kontakt getreten. Im Unterschied zu den vorherigen Civ-Spielen fangen nicht alle Nationen zur selben Zeit an. Manch ein Konkurrent landet erst nach 40 bis 50 Runden. Im Gepäck haben sie andere und neue Technologien. „Abhängig davon, wann sie landen, bringen sie bessere Dinge mit als die, die ein Spieler hat. Es gibt also eine Asymmetrie, die es in den früheren Civ-Spielen nicht gegeben hat. Neue Nationen nehmen sofort Kontakt mit dem Spieler auf. Sobald sie landen, kann der Spieler mit ihnen diplomatische Beziehungen aufnehmen und sehen, wo die Hauptstadt liegt“, sagt Miller.

„Es gibt den Funk, man kann untereinander kommunizieren“, fügt McDonough hinzu und bezieht sich damit auf die diplomatischen Spielmechaniken der Vorgänger-Titel, bei denen wir andere Zivilisationen erst kontaktieren konnten, nachdem wir auf dem Brett auf ihre Einheiten getroffen waren. Die Beziehungen werden nun wesentlich dynamischer und reaktionsfreudiger sein, je nach dem, welchen Weg wir eingeschlagen haben. Einbezogen werden die Quests, die wir erledigen, unser Umgang mit den Satelliten und Aliens – und natürlich unsere Neigung.

Nach einem kurzen Plausch mit Suzanne Fielding, der Anfängerin der ARC-Zivilisation, endet die Demo. Die Entdeckungsreise durch die vielen Systeme und Mechaniken, die ich in diesem Text gar nicht alle abdecken

„Die eigene **NEIGUNG IST WIE** eine philosophische, kulturelle Identität“, erklärt McDonough. „Je stärker sich die Neigungen unterscheiden, desto angespannter werden die diplomatischen Beziehungen. Es geht auch darum, dass man die Einstellung eines anderen zum menschlichen Leben als fundamentale **BLASPHEMIE** wahrnimmt. Und deshalb starte ich einen heiligen Krieg, um den Planeten von dessen Existenz zu reinigen – ganz gleich, auf welchen anderen Gebieten wir uns sonst einig sind.“

kann, ist zu Ende. Bisher habe ich nur an der Oberfläche der Möglichkeiten gekratzt, bin aber trotzdem unglaublich fasziniert. Wie schon Civilization V zuvor stellt uns auch Civilization: Beyond Earth wiederholt vor interessante Entscheidungen. Weil wir aber nicht an die Geschichte gebunden sind, sondern im wahrsten Sinne einen Blick in die Zukunft werfen, werden diese Entscheidungen umso aufregender. Mit der Einführung des Technologiennetzes und dem System der Neigungen bleibt stärker denn je das Gefühl, eine ganz eigene Zivilisation aufzubauen, und nicht nur etwas nach bekannten Mustern abzuarbeiten. Gerade die beiden Designs bestätigen, was die Entwickler zuvor erklärt haben: nämlich dass Civilization: Beyond Earth kein Nachfolger von Alpha Centauri ist.

„Die starken Ideologien der AC-Führer wurden von vielen als das benannt, was ihnen am meisten in Erinnerung geblieben ist“, sagt McDonough. „Ich finde, dass die ideologischen Identitäten in Alpha Centauri interessant, aber auch sehr beschränkt waren. Schlüpfte man in die Rolle von Morgan Industries, war man die reiche Zivilisation und konnte nie etwas anderes sein. Das war eben deren Stärke und wenn man nicht auf Reichtum ausgelegt spielte, machte man es falsch und verlor. In diesem Spiel haben wir gesagt: Nimm ein bisschen

was davon mit, was dich gut macht, was dich stark und auf der Erde erhaben machte. Nimm es mit auf einen neuen Planeten und finde heraus, wer du sein wirst. Sei in der Lage, dich anzupassen und zu wachsen. Während der Runden und des Spiels kann man sich so neu orientieren. Und wenn die Zeit rum ist, dann war es deine Geschichte, selbst, wenn sie nicht so ausging, wie du es erwartet hast. Es geht nicht darum, die eigene Identität auszuleben, sondern sie zu entdecken.“

Civilization ist eine der ältesten Spiele-Reihen überhaupt – und eine der hochgelobtesten. Firaxis aber will sich offenkundig nicht auf den Lorbeer ausruhen. Denn Civilization: Beyond Earth ist ein mutiger Schritt für die Serie, ein gigantischer Schritt auf neues und unerforschtes Terrain. Der Titel hat immenses Potenzial und könnte das beste Spiel der gesamten Reihe werden. Jetzt aber sind wir erst einmal gespannt, wie sich das fertige Spiel anfühlen wird. Bis dahin aber dauert es noch ein bisschen, denn Civilization: Beyond Earth erscheint erst in diesem Herbst.

Rasmus Lund-Hansen

GAMEREACTOR SMART TV APP



Samsung SMART TV

SONY
make.believe

JETZT LADEN!

POWERED BY: **GAMEREACTOR™**

ERSTE RUNDE DESTINY

Eine Informationsexplosion von galaktischem Ausmaß:
Wir haben im Studio von Bungie vorbeigeschaut, um
endlich selbst eines der heißesten Games 2014 zu spielen.





In den Monaten vor dem Event habe ich mich immer wieder gefragt, wie es sich wohl anfühlen wird, ein Bungie-Game mit einem Playstation-Controller zu spielen. Könnte schwierig sein, wie Metal Gear Solid V: Ground Zeroes zeigte. Und die größten Erfolge feierte das Studio aus Seattle auf der Xbox 360. Aber schon Augenblicke, nachdem ich die weltweit erste Anspielsession von Destiny auf der Playstation 4 gestartet habe, ist klar: Alles kein Problem! Die alten Halo-Reflexe bestätigen, dass sich zwar das Universum und das Format verändert haben, aber nicht die Seele. Wer das Universum mit dem Master Chief rettete, mit den ODS überlebte und mit dem Noble-Team starb, wird sich sofort zuhause fühlen.

Es ist nicht das einzige Markenzeichen, dass die Entwickler übernommen haben. Von den ersten 30 Sekunden bis zur Ende der nur 30-minütigen Session tauche ich ab in ein ebenso unterhaltsames wie futuristisches Schlachtfeld, wie es schon die Halo-Games lieferten. Natürlich, da ist diese andere Welt voller neuer Gefahren. Aber dieses Spielgefühl, das Entwickeln von Strategien, während ich mich mit aggressiven Aliens herumschlage, es spiegelt wider, was Bungie-Fans seit fast einem Jahrzehnt an der Seite der UNSC erlebt haben. Bungie bleibt seinen Grundprinzipien treu.

Natürlich ist da reichlich Neues. Bungie bringt ein gutes Stück Shooter-Flair ins MMO-Genre. Die Entwickler sehen genau darin ihre Chance: Destiny als Shooter zu verkaufen. Beim Studiosbesuch gibt es deshalb neben dem vertrauten Egoshooter-Jargon auch ebenso viel MMO-Zeugs zu hören. Raids und Hexenmeister-Klasse, Umgebungsschaden und

Elementarzauber – was anfangs ungewohnt klingt, ergibt sich logisch aus der Vorgeschichte zu Destiny. Es sollte nämlich mal ein reiner Fantasy-Titel werden.

Das ist lange her. Die Welten und das Universum sind jetzt durch und durch Science Fiction. Stets haben wir den Lauf einer Waffe im Blick, wobei die Interaktion zumeist auf das Abdrücken des Abzugs beschränkt wird. Die Vermischung zweier völlig verschiedener Genres ist nichts Neues. Bungie aber sind die Ersten, die den Versuch wagen, das eine im anderen aufgehen zu lassen.

Der einfachste und schnellste Vergleich ist der mit Borderlands.

Destiny verbindet die Halo-Steuerung

und die Prinzipien des Feuergefechtes mit der schnittigen Technologie und dem Weltenaufbau eines Mass Effect sowie den ausgedehnten Levelstrukturen und der Liebe zum Waffendetail eines Borderlands. Das Gearbox-Game hat ein Genre eröffnet, das andernfalls vermutlich viele Konsolenspieler ignoriert hätten. Destiny könnte nun die MMO-Greencard ins Konsolen-Wohnzimmer lösen.

Bungie-Studiochef Peter Parsons unterstützt mich und einen Kollegen während der Demo in unserem drei Mann starken Team. Wir spielen eine 30-minütige Strike-Mission, nebenbei erläutert er das Spiel. Mehrmals müssen wir ihm zu Hilfe eilen. Nach dem Match schnappt er sich Stift und Papier und erklärt uns das Konzept der integrierten Welt.

HALO-STEUERUNG TRIFFT AUF DEN WELTENAUFBAU VON MASS EFFECT UND DIE WAFFENLIEBE VON BORDERLANDS

Anti-Gravitations-Bike

Mit einem Klick auf die rechte Touchpad-Hälfte rufen wir das Anti-Gravitations-Bike namens The Sparrow, das sich im Tron-Stil materialisiert. Praktisch vor allem wegen der ausgedehnten Level.





PvP-Multiplayer

Bungie hat untermauert, dass man erst einmal mehrere Stunden spielen muss, bevor der Multiplayer freigeschaltet wird. Bevor es aufs Schlachtfeld geht, braucht es also einiges an Training.

Auf der Erde und im Weltraum warten zahlreiche Orte darauf, entdeckt zu werden. Jeder Ort ist eine eigene offene Spielwelt. Übrigens: Was es auf der E3 vom alten Russland zu sehen gab, war nur ein kleiner Teil einer viel größeren Location. Wie genau jemand die fremde Umgebung erkundet, steht ihm völlig frei. Ein Guide im Menü-Format stellt eine Liste von Modi zur Auswahl, die unsere Zeit auf dem Boden maßgeblich bestimmen. Freeroam ist möglich, oder man konzentriert sich in der Kampagne auf den Verlauf der Geschichte oder schließt Missionen ab. Außerdem gibt es noch umfangreiche Raids mit mehreren Teams sowie Multiplayergefechte.

Jeder spielt immer als Teil eines Teams – schließlich sind wir nicht die einzigen auf der Suche nach Erfahrungspunkten, Beute und Ruhm. Das Destiny-Matchmakingsystem entstammt Halo 2, wurde aber erweitert. Mehrere Teams werden ihre Wege an bestimmten Punkten kreuzen, während sie ihren Missionen und Modi nachgehen. In diesen Regionen lebt es sich gefährlicher als anderswo, denn wir können uns zusammenschließen, um andere anzugreifen. Freund und Feind dürfen aber auch einfach ignoriert werden.

Parsons malt eine Reihe von miteinander verbundenen Kreisen. Jeder Kreis steht für ein Gebiet innerhalb einer Location: Einige sind privat, andere öffentlich. In privaten Gebieten spielt man gemeinsam mit Teamkollegen, abgeschirmt von anderen. Man konzentriert sich also auf die Gegner im Spiel, sammelt Beute und erfüllt Missionsziele. Unabhängig vom Modus betritt man an speziellen Kreuzungen öffentliche Areale – ebenso wie die anderen Teams.

Die angespielte Strike-Mission war auf ein Drei-Mann-Squad beschränkt, schnell sieht man aber, welche Locations sich für wie viele Spieler eignen könnten. Mit der maximalen Spieleranzahl für private Areale probieren die Entwickler noch herum. Bisher sind sie bei sieben bis neun Spielern. Das ist keine Mammutzahl, reicht aber für eine beeindruckende Gemeinschaftserfahrung. Gleichzeitig wird so der Bruch der Illusion verhindert, der bei 50 am selben Ort auf einen Gegner wartenden Teams allzu schnell eintreten würde.

Wer irgendwo mitmischen will, muss nun nur einige Kugeln in einem Angreifer versenken. Das Spiel synchronisiert beide daraufhin in eine gemeinsame Mission. Die schließt man ab, sammelt die

Beute – jeder erhält einen fest zugeteilten Anteil – und dann geht jeder wieder seiner Wege. Das nächste Areal öffnet automatisch einen privaten Bereich und man spielt die „eigene“ Story weiter. Manchmal werden zufällig größere, öffentliche Events ausgelöst, um für Ablenkung zu sorgen. Das Ziel von Bungie ist es, all das übergangslos ablaufen zu lassen. Kein Ladebildschirm oder das plötzliche Auftauchen eines anderen Teams sollen einen aus der eigenen Spielerfahrung reißen.

Obwohl mich keine Ladebildschirme aufhalten, als ich zum Missionsbeginn eine neue Location erreiche, verbringe ich eine Weile im Menü zur Charakteranpassung. Die Options-Taste des Controllers bringt einen sofort dorthin. Team-Optionen und generelle Einstellungen werden bequem mit einem schnellen Druck auf die Schultertasten verändert. Mein Avatar wird im Menü von zwei Säulen eingeklammert. Links befinden sich der Klassenfokus und die Waffen. Auf der rechten Seite liegt die Ausrüstung. Jeder Gegenstand wie Helm, Brustpanzerung, Beinpanzerung und so weiter wird durch eine eigene Box repräsentiert. Alle Gegenstände verschaffen Vorteile, viele von ihnen bieten zudem freischaltbare Upgrades.

Erfahrungspunkte verdienen, Ausrüstungsgegenstände und Upgrades sammeln – als das ist unterteilt in Systeme. Das Erledigen von Gegnern bringt Erfahrungspunkte. Der Hauptantriebsfaktor ist es aber nicht, möglichst schnell die Level-Obergrenze zu erreichen – das erledigt sich nämlich schon nach ein paar Tagen solider Spielzeit automatisch. Vielmehr sollen wir uns auf Waffen-Upgrades konzentrieren und darauf, die Spielfigur selbst zu verbessern. Bungie-

WER MITMISCHEN WILL, MUSS NUR EINE KUGEL IM ANGREIFER VERSENKEN

Entwickler Tyson Green nennt das „horizontales Wachstum“. Denn: „An dem Punkt, wenn das Leveln aufhört, haben sich die Spieler schon lange den Ausrüstungsfunktionen und dem Sammeln zugewandt.“ Es funktioniert ähnlich wie

bei Diablo. Eigentlich gehe es um das horizontale Wachstum, darum, neue Fähigkeiten, Waffen und Zusammenstellungen auszuprobieren. Genau dieses Element soll uns das Gefühl vermitteln: „Ich werde stärker als Charakter und kann deshalb schwierigere Aufgaben lösen.“

Neben den Gameplay-Fähigkeiten machen deshalb die Effekte von Waffen und Ausrüstung den entscheidenden Unterschied im Kampf gegen die fürchterlichsten Kreaturen des Weltraums. Beim Erkunden der Welt finden wir Schatztruhen voller Glimmer, der Spielwährung, und investieren sie in neue Waffen auf dem freien Markt im Tower. Hier ist der Startpunkt jeder Mission im Schatten der Überreste des Travellers, diesem mondartigen Gebilde, das seit 200 Jahren das Wachstum der Menschheit vorantreibt und der Rasse der Guardians ihre Kräfte verlieh. The Tower ist die Basis der Guardians und das soziale Hauptquartier des Spiels. Mit Glimmer lassen sich Waffen kaufen und es hat den Anschein, als wollten sich die Entwickler so weit wie möglich von Mikro-Transaktionen distanzieren. „Wir konzentrieren uns auf die Kernerfahrung für 60 Dollar“, erklärt Green. „Wir versuchen, das Spiel fernzuhalten von dem Zwang, ein Abo abzuschließen oder Ähnliches.“

Im Gegensatz zu Halo können wir den Leichen auf dem Schlachtfeld keine Waffen stehlen. Verendete Feinde lassen Munition

fallen, die mit einem Farbcode ausweist, ob sie sich für die Primär- oder Sekundärwaffe bzw. die schwere Waffe eignet. Letztere ist eine Neuerung und etwas, an dem die Entwickler laut Community-Chef Eric Osborne lange gebastelt haben. „Wir wollten ausbrechen und die Bewaffnungskategorie schwerer Waffen einfügen, deren Einsatz immensen Schaden anrichtet und die sich einfach toll anfühlen. Eine Weile haben wir mit dem Tausch zwischen den Standard-Waffen herumexperimentiert und es war erschreckend, wie verwirrend alles mit den dreien wurde, weil man so lange vorher nur mit zwei Waffen gearbeitet hatte. Nachdem sie das Halten des Waffen-Wechsels-Knopfs eingeführt hatten, klappte es perfekt.“ Mit einem Knopfdruck wird nun zwischen Primär-Bewaffnung (Gewehr, Pistole) und Sekundär-Bewaffnung (Scharfschützengewehr, Schrotflinte) gewechselt. Wird der Knopf gehalten, packt man den Raketenwerfer aus.

Sekundärwaffen und die schweren Wummen haben denselben druckvollen Sound wie in Halo, in meinen Ohren klingen die Primär-Waffen aber noch enttäuschend. Es gibt viele Varianten eines jeden Waffentyps mit eigenen Statuswerten und während nur einige von ihnen erweiterbar sind, haben doch alle einen einzigartigen Namen. Es ist ein riesiger Ausbruch aus dem kleinen, perfekt ausbalancierten Halo-Arsenal. Aber es steht im Einklang mit der MMO-Struktur des Spiels. Oder wie es Osborne treffend sagt: „Alle Waffen haben eine bestimmte Rolle und Existenzberechtigung.“

Sound Good Advice, Thunder Lord und Truth sind nur einige der lustigeren Namen, die im Gegensatz zu einer ansonsten ernsten Sci-Fi-Welt stehen. Bungie hat noch nicht verraten, welches die Grenze bei der Anzahl der Wummen ist – und da reden wir bisher nur von den UNSC-artigen. Im fertigen Spiel wird das Arsenal sicher nicht nur auf von Menschenhand gefertigte Waffen beschränkt sein.

Feinde lassen neben Munition aber auch Beute fallen, die es auch versteckt in Truhen innerhalb der Locations zu finden gibt. Auch hier

gibt es wieder einen Farbcode: Grün bedeutet gewöhnlich, Blau selten und Gold exotisch. Nicht alles, was wir finden, eignet sich speziell für unsere Klasse, noch ist es nutzbar im aktuellen Level. Einige Gegenstände werden auch verschlüsselte Daten beinhalten, die im Tower entschlüsselt werden müssen.

Während die Waffenauswahl für das Gefecht auf drei beschränkt ist, darf man alle Arten von Ausrüstung jederzeit bei sich tragen. Jedes angewählte Ausrüstungsfeld lässt ein drei mal drei Felder großes Raster aufploppen, in dem sich weitere Gegenstände befinden. Auch hier muss das Limit noch final festgelegt werden. Jeder Spieler wird im Tower einen eigenen Raum besitzen, in dem das Equipment zwischengelagert wird. Im besten Fall sollen wir uns passend zur Situation die Ausrüstung auswählen können. Allerdings gibt es keine Kurzwahl, um Zusammengesetztes jederzeit per Knopfdruck zur Verfügung zu haben. Wechseln wir die Waffe, so erscheint diese außerdem ohne Munition. „Der Hintergrundgedanke ist, dass nicht endlos gewechselt wird“, erklärt Lead Designer Lard Barrow die Entscheidung. „Das bedeutet nicht, dass man keine Munition haben wird. Schon beim nächsten Kill wird automatisch Munition für diese Waffe gedroppt.“

Die Notwendigkeit, so viel Zeit im Anpassungsbildschirm zu verbringen, dient laut Bungie dazu, tief im Spieler ein Gefühl von Stolz für seine Spielfigur und die wachsende Legende zu erzeugen. Die Motivation nach dem Spielende oder nach Erreichen der Levelgrenze besteht darin, andere Spieler mit besserer Ausrüstung und Waffen zu sehen, als man sie selbst vorweisen kann. Auch ich spüre immer das Bedürfnis, weiterzusuchen und Beute auf dem Schlachtfeld zu machen. Bungie will, dass wir uns als Spieler davon beeindruckt lassen, wie schnell gut ausgerüstete Guardians selbst die größten Gefahren bewältigen.



Kampf gegen Aliens

Die Menschheit kämpft gegen viele Alien-Rassen. Jede hat eine unterschiedliche Anzahl an Unterfunktionen, die verschiedene Angriffsmuster beinhalten, die dynamische Gefahren erzeugen. Die ersten beiden Gagnetypen heißen Fallen und Hive.

Plattformgrenzen
Über Plattformgrenzen hinweg wird man nicht gemeinsam spielen können. Aber wir dürfen einen PS3-Charakter auf die PS4 übertragen, ebenso wie natürlich bei Xbox 360 und Xbox One.



Das bedeutet aber auch, dass man sich einen ruhigen Nebenschauplatz suchen muss, um neue Waffen auszuprobieren. Das ist weniger umständlich, als es im ersten Moment klingt. Während der Strike-Mission habe ich nur wenige Waffen desselben Levels. Die Handfeuerwaffe rüste ich als Primärwaffe aus, daneben befindet sich eine Zwei-Schuss-Magnum und eine Schrotflinte für das Vortasten im Angebot. Als schwere Waffe dient eine Kettenkanone, ein Munition schluckendes Monstrum, das es sowohl mit einzelnen, stärkeren Gegnern wie auch Gruppen aufnimmt.

Die Mission kann innerhalb der angesetzten 30 Minuten erledigt werden, wenn wir dem ausgezeichneten Weg folgen. Beim dritten Durchlauf führt uns Peter zum Ende eines Korridors, nachdem wir es mit einer Horde von widerlichen Gegnern aufgenommen haben, die uns in mehreren Wellen ans Leder wollen. Nun starre ich in ein riesiges Loch, das in den Erdboden gegraben wurde und irgendwo tief dorthinein führt. Peter erklärt, dass dieser Weg in ein kilometerlanges Netzwerk führt. Würden wir das Abenteuer wagen, bekämen wir es mit mächtigen Feinden und entsprechend wertvoller Beute zu tun. Am Ende würden wir wieder das weitreichende Tal betreten, in dem wir gestartet sind. Dem direkten Weg muss man nur folgen, wenn man die Mission möglichst schnell beenden will. Es gibt aber viele gute Gründe, von ihm abzuweichen.

Als wir das weiträumige Areal betreten, eine Reminiszenz an jene kleinen Sandbox-Umgebungen, mit denen Bungie seine Spiele so gern überflutet, entdeckte ich ein tiefes Tal voller zerstörter Gebäude. Dort tummeln sich Fallen-Kreaturen und am anderen Ende ein fettes Panzer-Monster. Ich zücke das Scharfschützengewehr, muss aber erst weiter vordringen, um ausreichend Gegner für neue Munition zu töten. Dann geht es zurück an die Hänge des Tals, von wo aus ich den Widersachern die Köpfe von den Schultern schieße und den Geschossen des Panzer-Monsters ausweiche. Wenn man im Laufen

ICH STARRE IN EIN LOCH IM ERDBODEN, DAS IN EIN KILOMETER-LANGES NETZWERK AUS GÄNGEN FÜHRT

Die Kämpfe sind schnell, spaßig und manchmal knifflig. Den Schwierigkeitsgrad würde ich etwas über „Normal“ in Halo ansiedeln, aber noch unter „Schwer“. Meistens sterbe ich aus reinem Übermut. Zum Glück darf sich das Team gegenseitig wiederbeleben. Das Panzer-Monster ist übrigens nicht einmal der Endgegner der Mission. Der erwartet mich erst später, als ich einen Blick auf eine Seelen sammelnde Sphäre werfe. Das ganze Ausmaß des Kampfes soll auf der E3 präsentiert werden. Drei Mal versuche ich mich an der Strike-Mission und erst bei den letzten beiden Durchläufen verwende ich die Supers, die den großen Unterschied machen zwischen Bungies alten und neuen Kämpfen.

Zwischen den Klassen gibt es viele Überschneidungen bei Waffen und Ausrüstungen. Es sind aber gerade ihre einzigartigen Boni, die deutliche Unterschiede definieren und einen deutlichen Fingerzeig in Richtung MMO-Genre geben. Zusammengenommen ergeben diese Faktoren etwas, das sich „Fokus“ nennt – ein auf Klassen basierter Talentbaum, über den neue Fähigkeiten freigeschaltet werden. Allerdings gibt es ein Limit an Fähigkeiten, die gleichzeitig aktiviert sein dürfen. So ist man stets gezwungen, die aktuelle Kombination zu überarbeiten.

Natürlich gibt es auch hier Überschneidungen bei den Klassen. Lieber einen Doppel-Sprung lernen oder einen Jet-Pack-Boost einsetzen? Wie wäre es mit Standard- oder Brand-Granaten? Es gibt zudem noch einzigartige Fähigkeiten, die jeder Klasse für sich vor-

auf die Taste zum Hocken tippt, führt die Spielfigur ein Rutsch-Manöver aus. Auf die Frage, warum dieses Feature eingebaut wurde, antwortet Lead Designer Lars Barrow: „Weil es Spaß macht.“ Ich schalte die Beine des schwerfälligen Ungetüms aus, um es für einen Moment außer Gefecht zu setzen.

Mehrere Spielarten

Wir spielen Destiny auf ganz unterschiedlichen Wegen. Mit jeder betretenen Location gibt's Optionen, die Umgebung zu erkunden. Im Modus Patrol nehmen wir Jobs über Audiosignale an, sammeln Beute und kämpfen gegen Feinde. Es gibt eine Story-Kampagne, die uns mehr an die Hand nimmt und die auch allein genossen werden kann. Online müssen wir deswegen trotzdem sein. Kampf-Missionen gibt es in 30-minütigen Portionen, bei denen wir mehrere Ziele in bestimmten Arealen der Karte erfüllen müssen und schließlich auf einen Bossgegner treffen. Und dann sind da noch heftige Raids für größere Spielergruppen.



behalten sind. Die Nahkampfattacke des Hunter nutzt ein Fernangriffs-Messer und der Warlock beeindruckt mit einem Kraftfeld-Schubser, der Jedis neidisch macht. Beides fühlt sich großartig an und es gibt sogar stärkere Angriffsoptionen, mit denen man dann wie eine Dampfwalze durch Gegnergruppen rast.

Dann sind da noch die Supers. Die aktivieren einen kurzzeitigen Effekt als offensive oder defensive Fähigkeiten. Sie können jederzeit aktiviert werden, nachdem sie mit einem Druck auf beide Schultertasten aufgeladen wurden. Eine Defensiv-Super erschafft eine Sphäre, die dem Schild in Halo ähnelt. Hinter dieser Sphäre kann das Team in Deckung gehen, geschützt vor feindlichen Angriffen, während die Teammitglieder ihre Energieschilde aufladen. Ähnlich wie in Halo hat auch in Destiny jede Spielfigur einen Schild und eine Energie-Leiste. Zu sehen bekommen wir die aber nur bei einem gegnerischen Angriff. Der Hunter kann seine Kugeln via Super mit thermischer Energie durchtränken, wodurch sich ihr Schaden erhöht. Der Warlock feuert halb verschlossene Nova-Bomben ab, die weitreichenden Schaden anrichten, wenn sie explodieren. Alles ziemlich cool. Leider fehlte die Zeit, sich eingehend mit dem System zu befassen. Und dass, obwohl ich während der Strike-Mission zwischen den Klassen Hunter, Titan und Warlock immer wieder wechseln durfte.

Das Spiel ist ohne Frage ambitioniert. Allein wie Bungie die Spielerzahl gering hält und die Areale aufteilt, es zeigt, dass sie in Destiny sowohl die Idee einer geteilten Welt wie auch einer Story-Kampagne verwirklichen. Natürlich bleibt die Frage, ob und wie die Entwickler beide Konzepte auch dann noch werden unterbringen können, wenn sie die Spieler im September einladen, ihre Welt zu entdecken. Einen Vorgeschmack auf die Kernkonzepte wird es bald in Form einer Beta geben. Die wird der erste Stresstest, garantiert. Was die eine oder andere Augenbraue in die Höhe schnellen lässt,

ist die Häufigkeit, mit der die Entwickler von Bungie betonen, dass noch nicht alles in Sack und Tüten ist. So gut wie jeder Aspekt des Spiels scheint noch veränderbar zu sein. Bewusst wird mir das erst, als ich die Interviews nach dem Trip aufarbeite. Fünf Monate vor dem Launch ändert das Spiel noch immer seine Form.

Deutlich wird das auch im Gespräch mit Barrow, den ich frage, wie Bungie die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade angehen wird. Bungie-Veteranen werden wissen, dass der Wechsel der Schwierigkeit bei Halo zu einem vollkommen anderen Spielerleben führte. Die KI-Gegner auf Legendary mögen Bastarde gewesen sein, aber sie waren verdammt kluge Bastarde. Und das verdanken sie nur Bungie. Wie also werden die Entwickler das Problem in einer geteilten Welt angehen, wo Spieler unterschiedlicher Erfahrungsstufen aufeinander treffen und dieselben Gegner in die Zange nehmen? „Das ist wirklich ein schwieriges Problem“, gibt Barrow zu. „Wir haben ein paar Ideen und arbeiten an einigen Sachen, die ziemlich cool sind. Doch es ist noch zu früh, etwas zu verraten. Keine Sorge, es ist cool. Es ergibt Sinn in Destiny und passt zu der Welt. Es erlaubt dem Spieler, das Erlebnis zu haben, das er sich wünscht.“

Bungies Entwickler müssen es aber nicht nur mit ihren vergangenen Arbeiten aufnehmen, sondern auch mit dem neuen Zeug wie Titanfall. Sie müssen einfach Revolutionäres bieten, wie damals beim ersten Halo. So facettenreich wie es ist, mangelt es Destiny nicht am nötigen Ehrgeiz. Trotzdem erwarten die Entwickler keinen kritiklosen Beifall, was auch immer sie am Ende abliefern werden. Sie sind sich der Tatsache bewusst, dass sie einige ihrer Fans verlieren werden. Die Kriegen von Bungie ja auch kein neues Halo. Sondern ein neues Spiel.

Gillen McAllister

WWW.GAMEREACTOR.DE IMMER TOPAKTUELL



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.

VORSCHAU



ALLES ZERSTÖRBAR

Bremsen, Getriebe, Schaltung, Dämpfer, alles kann kaputtgehen. Auch der Motor stirbt, wenn der Einschlag zu heftig ist. Aber man kann auch auf Arcade setzen, das Spiel erlaubt die eigene Einstellung der Erfahrung in allen Belangen.

GRID: AUTOSPORT

PC PS3 XBOX360

27. JUNI 2014

Tolles Best-Of oder dreistes Abkassieren? Wir haben das letzte Grid dieser Generation gespielt.

Es soll ein authentisches Rennspiel werden, die Spieler sich wie Rennfahrer fühlen in allen Bereichen. Eine Simulation soll es dennoch nicht sein, aber auch kein reines Arcaderennspiel. „Die Community hat das Wort Simcade gefunden“, erzählt Chief Game Designer James Nicholls von Codemasters etwas verlegen. Das klinge zwar ungelenk, treffe die Idee aber trotzdem ziemlich präzise. Grid: Autosport erscheint überraschend und schnell. Denn die Entwicklungszeit seit dem letzten Titel Grid 2 war kurz. Und es erscheint für PC, PS3 und Xbox 360.

DER KARRIEMODUS MIT FÜNF GROSSEN BEREICHEN SOLL UNS DAS GEFÜHL EINES ECHTEN RENNFahrERS LIEFERN

Nur, muss man wohl sagen. Ein Rennspiel für die Next-Gen-Konsolen ist in Arbeit, bestätigt uns Nicholls. Man passe die Ego-Engine für PS4 und Xbox One an.

Nun ist es nicht so, dass sich Grid: Autosport visuell betrachtet verstecken müsste. Die von uns angespielte PC-Version glänzt mit einem sauberen Look. Es wird schicker Staub aufgewirbelt und der Rauch durchdrehender Reifen ist der Wahnsinn. Dazu haben sie dezente Hitzeeffekte beim stehenden Auto eingebaut,

man sieht die Hitze flimmern über dem F1-Renner. Sechs unterschiedliche Perspektiven sind am Start, gerade die Cockpit-Innenversion ist überzeugend, wenn auch die grafische Qualität mittlerweile von einem Forza Motorsport 5 für Konsole woanders hingelegt wurde. Die Ego-Engine haben sie gepusht bis ans Limit, auch wenn die Texturen dadurch in manchen Bereichen etwas niedriger werden müssten. Das Gesamtergebnis überzeugt aber, auch wegen des guten Sounds, der uns dumpfe Einschläge der aggressiven Mitfahrer laut spüren lässt.

Start- und Kernpunkt wird wieder der Karrieremodus sein. Der ist in fünf Bereiche unterteilt: Tourenwagen-Rennen, Endurance-Langstreckenrennen, Openwheel-Rennen, Straßen-Rennen und Tuner-Rennen. Von straighter Simulation über Arcadespaß bis hin zu Drift-Sessions ist alles dabei. Hier spürt man die Simcade-Idee aus der Community.

Die hat viel Feedback gegeben und großen Einfluss auf das Endergebnis gehabt.

Noch immer hat man im Karrieremodus fünf Flashbacks pro Rennen und kann ein paar Sekunden zurückspulen, um Fehler ungeschehen zu machen. Bei 16 Wagen auf der Strecke eine dankbare Sache, zumal die Künstliche Intelligenz deutlich schlauer, aber aggressiv wie gehabt agiert. Für jedes der fünf Events ist sie unterschiedlich konzipiert. Muss man lernen, sich darauf einzustellen.



Wir dürfen die Karriere in allen fünf Bereichen anfangen und völlig frei durchspielen. Sie sei riesig, verspricht Nicholls. Es gibt immer einen Teamkollegen, den man mit kurzen Kommandos dazu bringen kann, die eigene Ideallinie hinter einem zu schützen oder aggressiv das Feld unter Druck zu setzen. Das Schadensmodell (wenn es denn aktiviert ist) hat Auswirkungen auf alle äußerlichen sowie einstellbaren Bereiche des Autos.

Online ist Grid: Autosport übrigens voll an das Codemasters Racenet angekoppelt. Es warten Challenges und vor allen Dingen Clubs. Das ist eine große Sache, weil es ein spannend gemachtes Progressionssystem gibt, das an einzelne Autos gekoppelt ist. Man soll eine Beziehung zu seinem Wagen bekommen, dessen Kilometerstand offline und online aufgezeichnet wird und die Performance beeinflusst. Ist das Schadensmodell voll aktiviert, muss man nach jedem Rennen in die Werkstatt und hart verdiente Spieldollars in die Reparatur investieren. Und: Je älter ein Wagen ist, umso höher die Kosten.

Grid: Autosport klingt auf dem Papier wie ein Best-Of von allem, was Codemasters über seine Rennspiele gelernt hat. Sie haben auf ihre Community gehört und den Fans in sehr kurzer Zeit ein Rennspiel gebaut, wie sie es wollten. Das ist die freundliche Lesart. Man könnte es auch als Versuch interpretieren, mit den verfügbaren Assets noch einmal kurz abzukassieren. Eines bleibt aber klar nach dem Anspielen: Ein echt gutes Rennspiel kriegen wir Ende Juni auf jeden Fall.

Christian Gaca

KRIEGSPAUSE

Inhaltlich gibt's eine Pause vom Vierten Shinobi-Weltkrieg. Im Rahmen des Ninja-World-Tournaments erfahren wir alles über die Entstehungsgeschichte der Akatsuki.



NARUTO NINJA STORM REVOLUTION

Ehrwürdige Serie zielt auf Tekken- und Soul Calibur-Spieler

PC PS3 XBOX360

SEPTEMBER 2014

Seit 15 Jahren läuft Naruto als Manga in Japan, in diesem Jahr ist das große Finale geplant. Die Spiele sind noch nicht ganz so weit, obwohl auch hier ein Höhepunkt kommt. In Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution wird es über 100 spielbare Ninjas geben – davon einer exklusiv für das Spiel entworfen. Es gibt Videomaterial für drei Anime-Episoden, das Kampfsystem wurde komplett überarbeitet und neue Techniken und Modi hinzugefügt. Das Studio plant diesbezüglich übrigens eine kleine Revolution. Man will näher an die großen Prügelspiele, erzählt uns Produzent Hiroshi Matsuyama. Damit soll die Reihe jenen schmackhaft gemacht werden, die gern Tekken und Soul Calibur spielen.

Zwar waren die Spiele bisher schon relativ komplex in Sachen Kampfsystem. Allerdings war die Balance zwischen den Figuren und ihren Techniken nicht immer ideal. Ein paar Veränderungen sind unauffälliger. So gibt es eine Attacke zum Brechen der Verteidigung sowie eine Konterattacke. Für Letztere müssen wir den Gegner sehr gut beobachten, aber können ihn bei erfolgreicher Durchführung ein Weilchen außer Gefecht setzen. Mit dabei ist außerdem eine Storm-Leiste zum Freischalten von Superattacken. Diese hängen vom gewählten Spieltyp ab. Drei Typen gibt es, sie sind das Herz des neuen Kampfsystems. Je nachdem, ob wir uns für Ultimate-Jutsu, Drive oder Awakening entscheiden, können wir auf unterschiedliche Angriffstechniken zurückgreifen.

Neu ist außerdem eine Vier-Ninja-Brawl-Variante, in der wir gegen drei andere Ninjas antreten. Diese Kämpfe gibt es allerdings nur in der Solo-Kampagne – wir treten also gegen drei vom Computer gesteuerte Gegner an. Das liegt daran, dass die Kämpfe speziell in die Handlung eingebunden sind. Vielleicht kommt dieser Modus aber auch im Multiplayer.

Martin Eiser



Steampipe Hacked

QUALITÄTSFRAGE

Ein bisschen verwundert die schwankende Qualität der Zwischensequenzen. Während Aiden fast immer top animiert und gezeichnet ist, egal ob in Sequenzen oder im Spiel selbst, ist bereits seine Schwester Nicky keine Schönheit mehr.

WATCH DOGS

PC PS3 PS4 WIIU XBOX360 XBOXONE

27. MAI 2014

Die Ubisoft-Version eines ferngesteuerten Chicago wird zum Spielplatz mit vielen Möglichkeiten

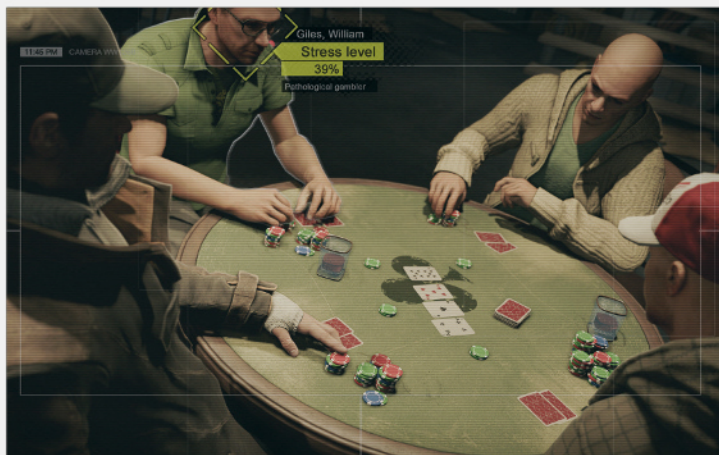
Jonathan Morin steht auf der Bühne eines Pariser Clubs und grinst feist. „So soll Watch Dogs sein, wir sind jetzt happy damit.“ Knapp ein halbes Jahr Extrazeit haben sie bekommen, um an diesen Punkt zu gelangen. Und jetzt lassen sie uns spielen, ein letztes Mal vor der Veröffentlichung am 27. Mai. Um es gleich vom Tisch zu haben: Watch Dogs sieht zu großen Teilen toll aus auf der PS4, etwas besser auf dem PC und die Xbox One-Version haben sie nicht gezeigt. Ohne

TOLL: DER NAHTLOS INTEGRIERTE MULTIPLAYER, FÜR DEN MAN SEIN SOLO-ABENTEUER GEFÜHLT NICHT VERLÄSST

Begründung. Man sieht aber auch den Unterschied zu den epischen Gameplay-Trailern, mit denen sich Ubisoft rückblickend keinen Gefallen getan hat. Aber: An der Grafik wird dieses Spiel nicht scheitern. Überhaupt sieht es eher so aus, als ob der große Plan, ein neuartig verknüpft und eigenständiges Spielerlebnis zu erschaffen, am Ende doch aufgeht.

Der Protagonist ist Aiden Pearce, 38, und er soll getötet werden. Irgendwem hat er zu viel gehackt in den falschen Netzen. Jetzt ist das bedeutungslos. Gestorben ist jemand anderes, herausgerissen aus dem Herzen von Aiden. Und dafür will er Rache. Das beste Mittel dafür ist sein Smartphone. Es ist das Zentrum der Spielerfahrung. Über das Smartphone wird vieles gesteuert, aktiv im Spiel und vorbereitend für Missionen, Herausforderungen, Gimmicks und den gesamten Multiplayer.

Ein wunderschön nachgebautes Chicago wartet da draußen auf uns, mit all seinen Rätseln und Möglichkeiten. Die Stadt wird vom zentralen Betriebssystem CTOS gesteuert, einem allumfassenden Netzwerk. Wer Zugang hat, kann vieles kontrollieren. Aiden hat freien Eintritt, wann immer er will. Es wartet eine Stadt voller Ablenkung. Niemand und nix kann sich verstecken. Und die Möglichkeiten, die sich auftun, sind wirklich überwältigend. Der Fortschritt im Spiel wird durch ein Kreismenü mit 30 Auswahlpunkten symbolisiert. Man will fast lachen, aber es ist ernst gemeint.



ONLINEMODI

Neben dem tollen Katz-und-Maus-Spiel sind Auto- bzw. Motorradrennen für bis zu acht Spieler, ein Hacking-spielchen oder der Free-Roam-Modus online.



30 Punkte, die alle für Missionen und Nebenaufgaben stehen. Für Onlineherausforderungen. Für Sammelbares und verstreute Erinnerungen. Für Trinkspiele und digitale Trips. Für Poker, Schach und Autodiebstahl. Für Herumschnüffeln in der Privatsphäre anderer. Für Gerechtigkeit und Irrsinn. Es ist zuerst zu viel, aber man beginnt schnell, sich zu sortieren. Am besten, indem man erst mal der Story folgt.

Vor allem der Onlinemodus könnte einen davon abhalten. Immer wieder klingelt das Telefon und fragt nach, ob man eine Herausforderung annehmen will. Man kann das Feature ausstellen, aber will man das? Der Onlinemodus ist quasi nahtlos integriert. Willigt man ein, dürfen interessierte Spieler unser Spiel kapern, um Katz und Maus zu spielen. Vorerst unerkannt entern sie das Spiel, um uns zu scannen und danach zu hacken. Geht der Alarm an, bleibt einem nicht viel Zeit, den Hacker zu enttarnen. Umgekehrt muss man höllisch aufpassen, sich gut zu verstecken oder perfekt in der Menge der NPC zu tarnen. Es klingt ein bisschen simpel, entfaltet aber schnell seine Suchtwirkung. Wer einmal im richtigen Auto mitten auf der Kreuzung zur Tarnung gepennt hat, während der Angegriffene immer hektischer die Gegend absucht, versteht sofort, warum das unfassbar lustig ist.

Zur Stärkung von Aiden dient ein Fähigkeitenbaum mit vielen Verstärkungen. Hacking und Kämpfen sind die beiden größten Bereiche, danach Fahrkünste und Itembau. Durch das Erlernen von neuen Hacking-Fähigkeiten können wir aus dem fahrenden Auto heraus Brücken bewegen, Helikopter ausschalten, Gasleitungen sprengen oder Nagelsperren auslösen. Wir können die Kommunikation stören, die U-Bahn anhalten, bessere Profildaten saugen oder mehr Ausbeute am Geldautomaten freischalten. Im Kampf warten ruhigeres Zielen, mehr Focus für die Superzeittupe beim Ballern, längere Sprints. Hier fühlt sich Watch Dogs wie ein umfassendes Rollenspiel an, weniger wie ein Action-Adventure in einer offenen Spielwelt.

Die vier Stunden mit Watch Dogs waren viel zu kurz, um das Spiel komplett zu erfassen. Es ist wirklich überwältigend in den Möglichkeiten, die es uns bietet. Man wird viele Tage in Chicago verbringen können, ohne gelangweilt zu sein. Dazu der wirklich famose und nahtlos integrierte Multiplayer, für den man sein Solo-Abenteuer gefühlt nicht verlässt. Die Grafik mag nicht so pompös sein, wie es Ubisoft gerne gesehen hätte. Aber das Spiel scheint es dafür zu sein. Und das ist doch wichtiger.

Christian Gaca

CRUIS'N USA

Koop- und PvP-Erfahrungen, ein dickes Solospiel und asynchrone Multiplayer-Features wie Ghost-Karren für Freunde als Anreiz. Und es wartet die riesige, offene Ubisoft-Version der USA.



THE CREW

PC PS4 XBOXONE

3. QUARTAL 2014

Ist es ein Renn- oder ein Onlinerollenspiel? Ubisoft Reflections jedenfalls will beide Welten verbinden.

Creative Director Julian Gerighty erzählt kurz nach der Anspielsession mit seinem Baby The Crew, dass Atari nicht mutig genug waren, Test Drive Unlimited wirklich ein MMO zu nennen. 2006 war zu früh, das Spiel seiner Zeit voraus. Nun, die Zeit hat auch das Rennspiel-Genre gefangen genommen. Veröffentlichungen wie Need For Speed: Rivals, Driveclub oder Forza Horizon integrieren allesamt umfassende Konnektivität und gemeinsame Spielerlebnisse. The Crew setzt in dieser Hinsicht alles auf eine Karte. Wenn man sich die Versatzstücke anschaut, ist es unverkennbar ein MMO. Man könnte sogar so weit gehen zu sagen, es sei Onlinerollenspiel.

Aber The Crew so sehr einzugrenzen, es würde am Thema vorgehen. In erster Linie ist es ein echt anständiges Rennspiel. Es gibt viele Autos, Anpassungsmöglichkeiten, Geländearten sowie Herausforderungen, die ihren Beitrag zum Nervenkitzel der Jagd oder dem Druck leisten, ein Rennen anzuführen. Ein Rennspiel, pur und einfach.

Der Blick hinter dieses Etikett unter Berücksichtigung der verschiedenen Elemente lässt ein anderes Bild entstehen. Die Grenzen beginnen zu verschwimmen. Es gibt ein Levelsystem mit Skillpunkten, die für ein breites Spektrum an Fähigkeiten verteilt werden. Es gibt Loot und wer Aufgaben erfüllt, wird mit Items belohnt, die ausgerüstet werden können, um die Leistung der Fahrzeuge zu verbessern. So weit, so RPG. Aber dann schaut man aus einer weiteren Perspektive und dann sind das Koop-Missionen, es gibt PvP-Schlachten und den geheimnisvollen Menüpunkt Factions, der nicht weiter erklärt wird, aber wohl eine Art Endgame-Inhalt liefert. Ubisoft hat weltweit große Server aufgesetzt, die mit Spielern gefüllt werden sollen. So weit, so MMO.

Und dann die Karte. Sie sieht riesig aus. Sie ist riesig. Im schnellsten Auto braucht man in Echtzeit bei Vollgas 90 Minuten von Küste zu Küste. Es ist eine Mini-Version der USA, mit unterschiedlichsten Geländeoptionen und Städten prall gefüllt mit Leben. Die Detailverliebtheit ist bereits in der von uns angespielten Version beeindruckend. Und man kann überall hinfahren, sofort. Eine Schnellreise zum Navajo-Trail, um dort wilde Offroad-Rennen zu starten? Kein Problem. Vorher habe ich mich durch Schnee gewühlt, bin in Miami an Palmen vorbeigecruised, durch die Straßen von New York gefahren und über die Highways der Ostküste nach Norfolk gerast.

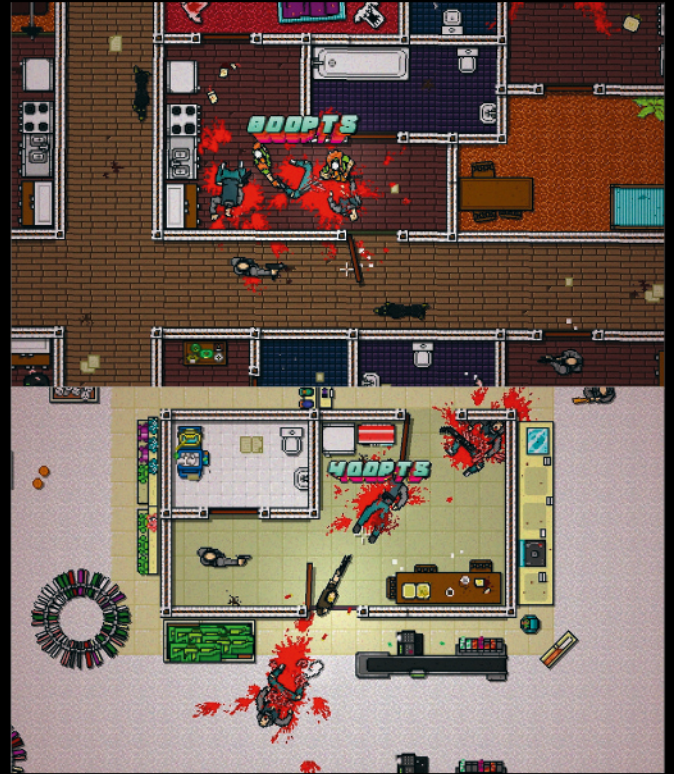
The Crew schafft es, ein Gefühl der Leere oder Leblosgkeit zu vermeiden. Einfach indem es sicherstellt, dass immer was zu tun ist. In den Ortschaften gibt es viel zu sehen, an jeder Straßenecke warten Herausforderungen und Sehenswürdigkeiten. Selbst auf dem Highway, während man von Ort zu Ort fährt, tauchen regelmäßig

EINE RIESIGE MINI-VERSION DER USA, DIE WIR VON ANFANG AN FREI ERKUNDEN DÜRFEN UND DIE UNS JEDE MENGE HERAUSFORDERUNGEN GIBT

Herausforderungen auf. Wir sollen von A nach B fahren, Slalom-Rennen absolvieren, bei Rampen-Herausforderungen in bestimmten Arealen landen oder in Jagd-Events einen bestimmten Abstand zum Verfolger halten. Je nachdem, wie gut es läuft, gibt's eine Medaille in Bronze, Silber oder Gold. Und je besser wir fahren, desto hochwertiger das Anbauteil als Gewinn fürs Auto, um noch schneller zu rasen.

Verschiedene Herausforderungen finden auf verschiedenen Arten von Gelände statt, dazu gibt es fünf verschiedene „Klassen“. Abhängig von der Aufgabenstellung gibt es ein Gefährt, das am besten geeignet ist für den Job. Gerighty nennt es das „Pokémon unter den Rennspielen“ und man sieht schnell, wie er darauf kommt. Full-Stock ist das Basismodell, dann kommen die Klassen. Street-Spec eignet sich ideal für Straßenrennen, Dirt-Spec für Rally-Herausforderungen, Perf-Spec für die nur schwierig zu meisternden Supersportwagen, Raid-Spec bedient die Offroad-Spezialisten und Circuit-Spec unterstützt technisch versierte Fahrer in ihren F1-Rennern. All diese Klassen kombiniert mit den verschiedenen Terrains sorgen für eine Vielzahl unterschiedlicher Erfahrungen. Die generische Story allerdings sollte man sofort wieder verdrängen.

Mike Holmes



HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

Noch absurd-blutiger als der Vorgänger

MAC PC PSVITA PS4

3. QUARTAL 2014

Die ganz frische Demo verschwendet keine Zeit. Wie immer ist das Tempo hoch. Ein Fehltritt und unser Hirn verteilt sich über den Boden. Gleichzeitig ist Hotline Miami 2: Wrong Number noch absurd-blutiger als der Vorgänger. Der Stil ist im gleichen Maße primitiv, einfach und wenn man so will, bewusst hässlich gehalten. Es ist eine 16-Bit-Hommage an den Vorgänger. Allerdings sind die Entwickler in ihrem Umgang mit den Pixeln sicherer geworden. Die Geschichte ist mysteriös und kryptisch wie gehabt. Und die Demo verzichtet auf jedwede Erklärungen zum Kontext. Stattdessen treffen wir auf fünf Typen mit Tiermasken auf einer Party. Die beschließen, ihre Waffen im Auto zu checken und machen sich dann auf, um ein paar Gangster hochzunehmen.

Zu Beginn des ersten Abschnittes gleich die erste Neuerung. Während wir in Hotline Miami nur mit einem einzelnen, blutrünstigen Kerl unterwegs waren, der ebenso mysteriös wie verstörend brutal war, agieren wir jetzt als Kopf einer ganzen Gruppe. Dabei schlüpfen wir im Verlauf des Spiels immer wieder in die Rolle eines anderen Gangmitglieds. Jeder der maskierten Männer hat Spezialfähigkeiten. Corey mit der Zebra-Maske wird als schnell und wendig beschrieben. Tony mit der Tiger-Maske tötet Gegner mit einem einzigen Hieb, kann aber keine Waffen aufheben. Das Duo Alex und Ash mit den Schwan-Masken kombiniert Kettensäge und Maschinenpistole im Nah- und Fernkampf. Mark mit der Bären-Maske ballert mit zwei Maschinenpistolen nach links und rechts oder dreht sich um 90 Grad und feuert nach vorn und hinten.

Hotline Miami 2: Wrong Number ist wie erwartet, erklärt aber nur widerwillig, was hier eigentlich vor sich geht und kreierte wie schon der Vorgänger das Gefühl, dass nichts so ist, wie es scheint.

Rasmus Lund-Hansen

GAMEREACTOR 26
LIEBLING

Mario Kart 8

WIIU NINTENDO

Genre RENNSPIEL Publisher NINTENDO Termin 30. MAI Spieler 1-12

Kaum hat man sich versehen, hat einen das Spiel gepackt. So will man Mario Kart. Runde um Runde fahren, die Welt vergessen. Alleine, zu zweit, zu dritt und zu viert offline im Multiplayer oder zu zwölf online. Wobei das auch sechs Zweier-Teams sein können. Verdammt, Mario Kart 8 ist wirklich ein wunderbares Rennspiel. Natürlich ein waschechter Funracer. Nix mit Simulation hier, trotzdem immer ein großartiges Gefühl der Kontrolle beim Fahren. Und es ist ein Spiel, das alles dafür tut, damit sich alte Fans sofort zuhause fühlen (was klappt) und neue das Game wollen (was noch zu beweisen ist). 30 Charaktere stehen zur Verfügung, ein ganzer Haufen muss freigespielt werden. Und wir dürfen auch mit dem eigenen Mii antreten.

Die Zutaten stimmen alle. Im Solomodus warten die Grand Prix in 50, 100 und 150 CC. Dazu Zeitfahren, frei konfigurierbare Versus-Rennen und die Schlacht um drei Ballons am Heck. Im Multiplayer all das ohne reines Zeitfahren, denn dafür gibt's die Onlinerangliste und die Geistdaten. Das Gameplay ist so, wie es früher war. Es ist gut, einfach, sofort verständlich und bietet doch so viel Tiefe auf vielen Ebenen. Am besten spielt sich Mario Kart 8 ganz klar mit dem Pro Controller. Mit dem Gamepad geht's gut wie mit dem Pro Controller,



ONLINEMODUS

Auch wenn wir den Onlinemultiplayer bis dato nicht live in freier Wildbahn auschecken konnten, verspricht der eine viel bessere Spielerfahrung als je zuvor. Wir dürfen in Chat-Lobbys private Spielrunden mit Freunden anleiten und in regionalen und weltweiten Cups um den Sieg kämpfen. Auch einen Turniermodus gibt es und wir dürfen Geistdaten hoch- und runterladen.

aber das Gewicht zieht nach einer Weile ordentlich an den Händen. Das Gamepad als Lenkrad zu nutzen, es ist lediglich ein besseres Gimmick. Siegerzeiten erreicht damit niemand.

Natürlich dreht sich bei Mario Kart 8 alles um Geschwindigkeit. Das Einsammeln von bis zu zehn Münzen bringt zusätzlichen Speed. Nur ein bisschen, aber auf der Suche nach den perfekten drei Runden beim Zeitfahren ist es unerlässlich wichtig, so schnell wie möglich die Brieftasche voll zu haben. Natürlich kann man durch gekonntes Driften einen zweistufigen Turbo zum Goldturbo anheizen, wenn man den Stick mehrfach bewegt bzw. den Drift lange genug hält. Ich mag es kaum sagen, aber die Motorräder scheinen in dieser Disziplin tendenziell überlegen zu sein. Der mögliche Turbo am Start ist auch zweistufig, je nach Timing.

Völlig neu sind zwei Elemente: Die Gravitations-Passagen, in denen wir optional die normale Strecke verlassen dürfen, um seitlich eine Weile in der Schwerelosigkeit entlangzurasen. Fast immer befinden sich auf diesen Passagen gleich mehrere Boost-Felder und Sprünge, die man durch die Kom-

MARIO-TV

Fest integriert ist MKTV, das Mario Kart Television. Hier kann man Höhepunkte der eigenen Rennen anschauen, auch in Zeitlupe. Bis zu vier Spieler fahren im Fokus.



IRRE SUCHE

Was auf den ersten Blick wie ein leicht zugängliches Rennspiel für die gesamte Familie wirkt, wird schnell zur liebevollen und irren Suche nach Zehntelsekunden.



bination mit Tricks dazu nutzen kann, einen weiteren Turbo loszulassen. Fast immer scheint es besser zu sein, sie zu nutzen. Nicht auf allen Strecken sind sie am Start und wenn, dann im Regelfall eher sparsam eingesetzt. Außerdem dürfen wir weiterhin das Segel auspacken und bestimmte Strecke-

EIN KOMPLETTABFLUG VON DER STRECKE WIRD NICHT MEHR SO HART BESTRAFT WIE FRÜHER

nabschnitte im Flug überwinden. Das ist fast immer ein hohes Risiko, aber der mögliche Zeitgewinn lockt einen.

Ebenso komplett neu ist der Drehturbo. Diesen Zusatzboost kann man auslösen, wenn man blau leuchtend auf Antigravitationsfeldern direkt in Gegner rast und von denen dann rauskatapultiert wird. Der andere kriegt den Boost auch. Es gibt zudem Bumper, die den Drehturbo bei direktem Kontakt auslösen. Kann auf jeden Fall ein Gamechanger



BILDSCHIRMFRAGE

Der zweite Bildschirm auf dem Wii U Gamepad bietet keine Zusatzfeatures außer der Tatsache, dass man das Spiel auf ihm spielen kann. Ansonsten sind da nur ein riesiger roter Knopf zum Hupen, eine Streckenansicht sowie die Platzierungen der bis zu 12 Konkurrenten zu sehen. Aber wer bitte schaut dafür da runter?!

sein. Der Komplettabflug von der Strecke wird derweil nicht mehr so hart bestraft wie früher. Man ist binnen Sekunden mit dabei.

Neue Items machen die Rennen zusätzlich interessant. Es gibt eine 8, die uns acht Items in loser Folge in einem Auswahlrad schenkt. Es wird stets jenes Item abgefeuert, dass vorne ist. Der Bumerang zieht auf dem Weg nach vorne und zurück zum Absender jeden Gegner weg. Effektiv ist die Feuerblume, die zehn schnelle Schüsse auf Gegner erlaubt. Dazu die Standards wie Bananen, Schildkrötenpanzer oder Speedpilze. Und auch der blaue Panzer zieht nach wie vor den souverän Führenden sauber weg.

Die Grafik ist wunderbar gelungen. Jeder der neuen Kurse ist einzigartig, mit eigener Farbgebung, eigenem Ansatz und unterschiedlicher Ausnutzung der neuen und alten Spielelemente. Sie überzeugen durch ein wirklich schönes und schlichtes Design. Auch die Remixe der alten Strecken sind allesamt gelungen. Die Mischung aus Rundkursen und Endlosstrecken lässt einen nie gelangweilt zurück.

Mario Kart 8 ist eine wunderbare Mischung aus Alt und Neu und einfach das schönste Späßrennspiel der Welt.

Christian Gaca



BAUKASTEN

Der Aufbau des Spiels ist ziemlich simpel, denn in jedem Akt können wir um ein festes Lager herum die Umgebung frei erkunden.

Bound by Flame

PC PS3 PS4 XBOX360 SPIDERS STUDIO

Genre ACTION, ROLLENSPIEL Publisher FOCUS HOME INTERACTIVE Termin 9. MAI Spieler 1

Albern. Genau dieser Gedanke kommt anfangs ziemlich häufig. Die Dialoge sind schlecht geschrieben und vieles, was in den ersten Stunden geschieht, wirkt so seltsam fremd. Doch nicht nur die Handlung, auch die apokalyptische Welt und das Kampfsystem von Bound by Flame machen einen trostlosen Eindruck. Alles scheint wenig einladend, aber es sind vor allem die albernsten Dialoge, die zunächst negativ auffallen. Es ist erstaunlich, wie tief das Niveau in einem eigentlich ernsthaften Rollenspiel sinken kann, wenn ein paar dicke Brüste ins Spiel kommen. Und Spiders war fast kein Witz zu platt.

Allerdings kriegen die französischen Entwickler noch die Kurve. Nach etlichen Stunden ist erkennbar, welches Ziel das Team verfolgt und plötzlich bekommen die tristen Grautöne der untergehenden Welt erstaunlich interessante Facetten. Zwar bleiben manche Dialoge so flach wie Witze von Mario Barth, allerdings schließen sich uns auch neue Begleiter an. Es ist der Moment, in dem klar wird, dass wir uns unsere Gesellschaft aussuchen können. Es greift die einfache Regel: Charaktere, die sympathisch sind, denen vertraut man. Immer wieder werden wir in Gesprächen nach unserer Meinung gefragt und wenn uns jemand zuwider ist, dann fliegt er eben aus der Gruppe.



BASTELSTUNDE

Wir können Waffen und Rüstungen sockeln, um sie zu verstärken oder ihnen besondere Eigenschaften zu geben. Nach demselben Prinzip erstellen wir Fallen, Tränke und Bolzen. Schön ist dabei, dass sich nicht nur Rüstungen und Waffen optisch unterscheiden, sondern jede Bearbeitung sichtbar gemacht wird.

Anfangs fällt das Füllen von Entscheidungen noch schwer. Zu wenig wissen wir über das, was in Vertiel vorgeht und welche Rolle wir selbst dabei spielen. Mächtige Eisfürsten aus dem Norden bedrohen das Land und führen erbitterte Kriege gegen alle Völker, bis nur noch ein kläglich kleiner Rest geblieben ist. Als Teil der letzten Bastion und Söldner der Freien Klingen schützen wir die Roten Magier bei einem Ritual, welches als letzter Trumpf in dem aussichtslosen Kampf gilt. Dabei allerdings geht etwas schief und ein Dämon ergreift von uns Besitz. Einerseits ist das natürlich etwas erschreckend. Andererseits bekommen wir dadurch mehr Macht. Wie viel wir bereit sind von uns selbst aufzugeben, auch das ist eine Entscheidung, die wir im Verlauf immer wieder treffen müssen.

Das Gefühl dafür, welche Richtung wir einschlagen wollen, entwickelt sich erst nach mehreren Stunden Spielzeit. Das macht den Einstieg in Bound by Flame so mühselig. Das Action-Rollenspiel setzt auf Verrat und Zweifel als immer wiederkehrendes Motiv, was einen am Anfang überfordert.



AUSGEWOGEN

Eisfürsten und Feurdämon. Nahkampf und Fernkampf. Vertrauen und Verrat. Wir müssen die für uns richtige Balance finden im Abenteuer in Vertiel.



Wer aber erkennt, dass genau diese beiden Dinge für die ausweglose Situation verantwortlich sind, lernt damit umzugehen, einen eigenen Weg zu gehen und wenigstens sich selbst treu zu bleiben.

Ähnlich vielfältige Wege können wir beim Kampfsystem einschlagen. Es gibt drei Arten von Waffen, die jeweils auch drei Stile repräsentieren. Mit Einhandwaffen wie Schwertern

PRÄSENTATION PASST GUT ZUR MELANCHOLISCHEN UND TRISTEN ENDZEITSTIMMUNG IN VERTIEL

und Äxten gehen wir den Weg des Kriegers, der immer nah am Feind ist und die direkte Konfrontation sucht. Der Waldläufer setzt auf Dolche, Fallen und lautlose Angriffe. Der Pyromane nutzt die Dämonenkraft des Helden, welche ausschließlich auf Feuermagie basiert. Zusammen mit der Armbrust als Waffe steht dieser Typ für Fernangriffe.



NEBENMISSIONEN

Entscheidungen spielen eine große Rolle. So ist es nicht verwunderlich, dass sich dies auch in den Nebenaufgaben wiederfindet. Manchmal müssen wir uns zwischen zwei Wegen entscheiden und uns damit von Mitstreitern trennen. Wir müssen also lernen, es nicht allen recht machen zu können.

Der Kampf auf Distanz funktioniert natürlich nur dann wirklich gut, wenn wir mit einem Partner unterwegs sind, der stark im Nahkampf ist. Unsere Begleiter agieren ziemlich autark und wir können lediglich festlegen, welche grundsätzlichen Techniken sie verstärkt einsetzen und ob sie sich eher offensiv oder defensiv verhalten. Sie können weder aufgelevelt noch geheilt werden. Geht ein Partner im Gefecht zu Boden, steht dieser erst wieder auf, wenn der Kampf abgeschlossen ist. Leider ist die Künstliche Intelligenz nicht besonders ausgeprägt, aber da dies auch für die Gegner gilt, gleicht sich das etwas aus.

Bound by Flame hat definitiv ein paar Baustellen. Neben dem trägen Einstieg und der teils fragwürdigen Künstlichen Intelligenz stören auch immer wieder kleinere Bugs. Zudem spielt die Präsentation auch nicht in der ersten Liga, aber sie passt gut zur melancholischen, tristen Endzeitstimmung. Spiders gelingt es tatsächlich, nach hinten raus eine fesselnde Geschichte zu erzählen. Und wer bereits mit dem Studio warm geworden ist, Of Orcs and Men oder Mars:

War Logs kennt, der weiß den eigenwilligen Charme dieser Games durchaus zu schätzen.

Martin Eiser

7



BOSSGEGNER

Auch ein Mehrspielermodus ist integriert. Und wer auf das Kämpfen abfährt, darf sich auf zwei Arena-Modi freuen, in denen wir nacheinander gegen alle Bossgegner antreten.

Beetle

Flowery Woods

Popstar

Hypernova

Kirby: Triple Deluxe

NINTENDO3DS NINTENDO

Genre JUMP'N'RUN Publisher NINTENDO Termin 16. MAI Spieler 1

Beim Anblick des rosa Wattebauschs fallen mir viele Worte ein. Alle wollen ausnahmslos ausdrücken, wie süß Kirby ist. Einfach alles an ihm ist niedlich und löst heftige Knuddel-Reflexe aus. Auch seine Spielwelt ist kräftig mit Zuckerguss überzogen worden – inklusive der eigentlich fiesen Bösewichte. Gut möglich, dass dieser Anstrich ein paar Leute abschreckt, aber die Fans erwarten genau das von ihrem Videospielhelden. Kirby ist in allem, was er tut, einfach nur lieb. Enttäuschend waren seine Auftritte lediglich dann, wenn eben auch der Schwierigkeitsgrad

ALLES SCHREIT NIEDLICH, ABER ERFAHRENE SPIELER FINDEN IHRE HERAUSFORDERUNG

der Präsentation angepasst wurde. Rosa darf er gern sein, aber wenn sein Abenteuer zu leicht ist, dann rauscht es flugs durch.

Kirby: Triple Deluxe macht diesen Fehler glücklicherweise nicht. Obwohl es genau der ursprünglichen Intention der Reihe entspricht, leicht zugänglich zu sein, sollte ein gewisser Anspruch erkennbar bleiben. Und so liefert Entwickler HAL Laboratory wieder ein Abenteuer für Einsteiger. Aber wer etwas Herausforderung sucht, wird sie in diesem Spiel auch finden. Was kinderleicht beginnt, erfordert beim letzten Endboss auf jeden Fall Geschick und Können. Dazu kommt, dass der Namenszusatz Triple Deluxe tatsächlich wörtlich zu nehmen ist.

Das Spiel ist vollgepackt mit Extras – so etwa der Möglichkeit, sich mit König Dedede der jüngsten Bedrohung von Traumland zu stellen. Und weil hierfür praktischerweise auch die beste Zeit gemessen wird, mutiert dieser Modus zu anspruchsvoller Speedrun-Action.

Wie gehabt vernachlässigt werden kann die Handlung. Das Ganze wird hübsch präsentiert, ohne irgendeine Form von Tiefe zu entwickeln. Mit dabei sind trotz der neuen Welt viele bekannte Lakaien und Bossgegner, wobei Letztere mit neuen Fähigkeiten aufwarten und sich das Abenteuer bei all der Nostalgie dennoch frisch anfühlt.

Eingestreut sind Spielmechaniken, die auf die Bewegungssensoren setzen. Das ist aber so subtil und gut gemacht, dass es sich zu keiner Zeit aufgesetzt anfühlt. Hübsch ist auch die 3D-Tiefenwirkung und die Streetpass-Unterstützung für Bestzeiten. Kirby: Triple Deluxe ist eine bunte Wundertüte. Einsteiger werden fabelhaft unterhalten und auch für erfahrene Spieler gibt es eine Herausforderung.

8

Martin Eiser



CHILD OF LIGHT

PC PS3 PS4 WIIU XBOX360 XBOXONE UBISOFT

Genre ROLLENSPIEL Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTlich

Es ist ein malerisches Märchen mit dem Namen Child of Light. Das Königreich von Lemuria ist der Handlungsort dieses epochalen Rollenspiels. Wir übernehmen die Rolle von Aurora, einem Mädchen mit langen, roten Locken, die ihre Welt retten soll. Ihr treuester Begleiter ist ein blaues Glühwürmchen, es heißt Igniculus. Beide dürfen gleichzeitig zusammen und getrennt voneinander gesteuert werden und haben natürlich individuelle Fähigkeiten.

Child of Light ist ein wahrhaftiges Gedicht aus Inspiration und Komik. Die

UNERHÖRT BETÖRENDES GESAMTKUNSTWERK MIT GANZ VIEL SEELE

Figuren, durch die wir Auroras Story erleben, sprechen ausschließlich in Reimen. Dieser heitere Unterton bleibt sogar an traurigen Stellen bestehen. Die Figuren nutzen übrigens keine Synchronstimmen. Alles funktioniert über angezeigten Text und das mit Bravour!

Das Kampfsystem ähnelt Titeln wie Final Fantasy VII, geht aber erheblich tiefer ins Detail – wenn auch erst auf zweiten, genaueren Blick. Wenn man es verstanden hat, gelingen sagenhafte Kombos und auch unüberwindbare Feinde gehen in die Knie.

Das in Rayman Legends erprobte Ubiart Framework liefert ein unerhört betörendes Gesamtkunstwerk. Es ist nicht übertrieben, wenn man die Konzeption von Child of Light als atemberaubend bezeichnet. Optik und Ton greifen perfekt ineinander und profitieren voneinander. Die Spielwelt schaut wirklich himmlisch aus.

Child of Light ist einer dieser wenigen, sicher auch sehr speziellen Titel, bei denen reine Fakten nicht der Hauptbestandteil der Bewertung sind. Es ist eine wunderschöne Reise in die Seele eines Kindes. Child of Light kommt erschreckend nahe an das Wort perfekt heran.

10

Stefan Briesenick



AUSBALANCIERT

Großartig und eine wunderbar ausbalancierte Spielerfahrung – für kleines Geld gibt's ein Paket mit komplexem Design und nuancenreicher Einfachheit.

Trials Fusion

PC PS4 XBOX360 XBOXONE REDLYNX

Genre RENN Spiel Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4

Das komplette Kraftwerk schmilzt seinem Untergang entgegen und ich bahne mir meinen Weg durch das Chaos, während Gebäudeteile herumfliegen. Ich gebe Gas und lehne mich auf meinem Bike nach vorn. Fliege über die Rampe und sofort wird mir klar: Ich habe versagt. Das Motorrad landet mit einem Knall an der Wand, ich sehe die Namen meiner Onlinefreunde an mir vorbeiziehen. Verzweifelt schmettere ich den Controller auf die Couch, atme tief ein und fühle mich bereit, erneut ins Rennen zu starten.

Trials ist zurück. Diese frustrierende und ebenso süchtig machende Motorrad-Serie, die es trotz simpler Spielmechaniken geschafft hat, seit dem Debüt im Jahr 2000 eine loyale Fangemeinde um sich zu scharen. Jetzt geht es mit Trials

EHRFÜRCHTIGE BEWUNDERUNG FÜR DAS CLEVERE UND KOMPLEXE LEVELDESIGN

Fusion in die nächste Runde. Das Erlebnis präsentiert sich als ebenso gut gestaltet, spannend und süchtig machend wie schon bei den Vorgängern. Entwickler RedLynx arbeitet schon seit vielen Jahren am Trials-Konzept. Das ist vor allem eines: einfach verständlich. Die Strecken werden in 2D und aus einer seitlichen Perspektive gefahren. Wir müssen uns nur Gedanken um vorn oder hinten machen. Außerdem haben wir die volle Kontrolle über Gas und Bremse, was besonders dann wichtig wird, wenn wir einen unmöglichen Stunt nach dem anderen ausführen. Und wir müssen den Fahrer perfekt ausbalancieren. Obwohl



MONOTONE MUSIK

Fast alles am neuen Trials ist auch angesichts des kleinen Preises für das Download-Spiel top, leider kann man das nicht von der Musik behaupten. Deren Monotonie ist fast unerträglich. Es gibt kommerziellen Dubstep von der schlimmsten Sorte und dieselben Keyboard-Songs wiederholen sich ständig. Das hat keinen allzu großen Einfluss auf das Spiel bei den kurzen und spannenden Strecken. Im Editor, in dem man sich manchmal Stunden aufhalten wird, ist es indes eine echte Qual.

das Ausmaß an Mechaniken überschaubar ist, bewundert man ehrfürchtig das clevere und komplexe Leveldesign.

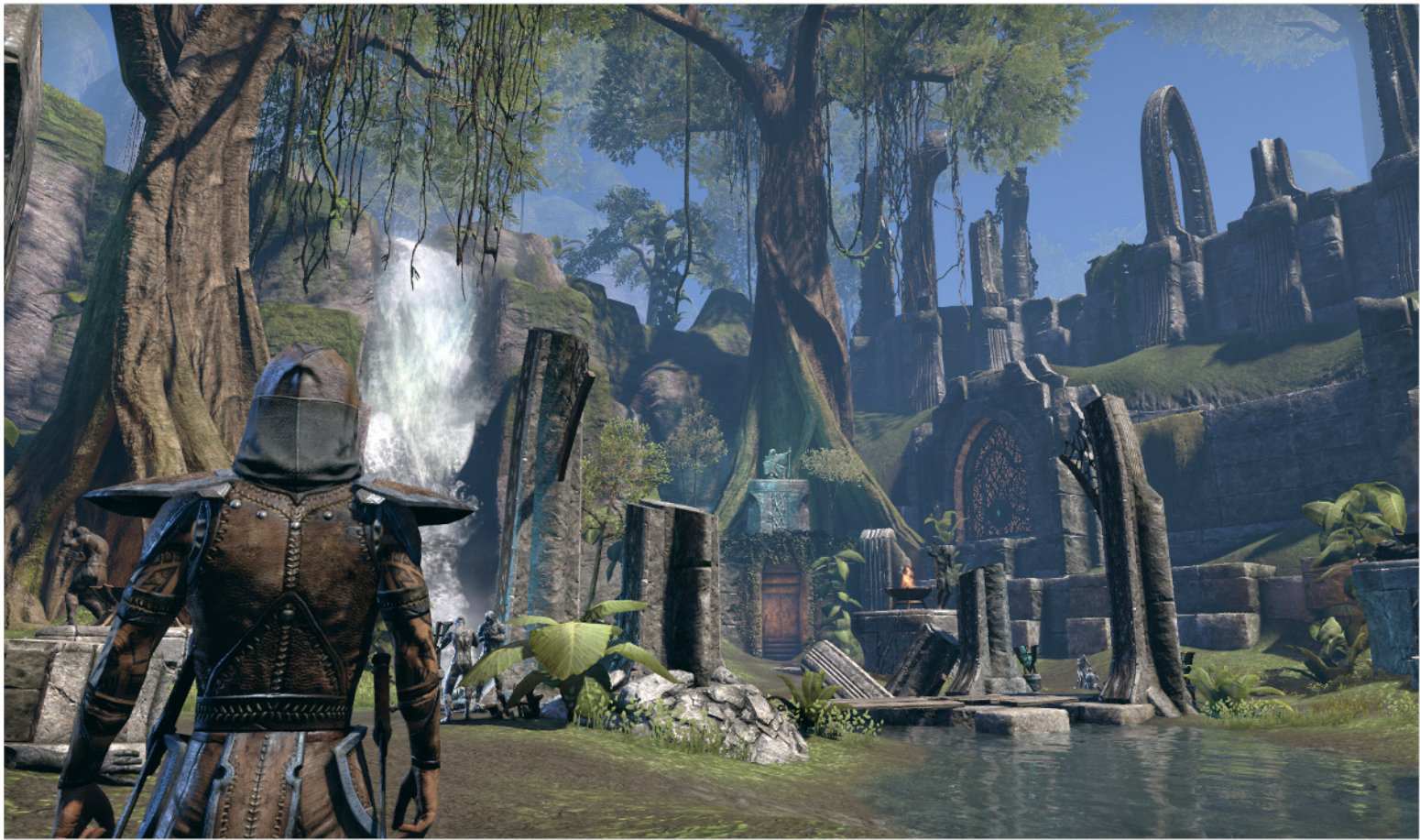
Die acht Welten von Trials Fusion begeistern mit massenhaft unterschiedlichen Umgebungen, die sowohl in Schwierigkeit wie Komplexität variieren. Dieses Mal müssen wir aber nicht nur die richtige Balance finden. Trials Fusion entführt uns in absurde Gegenden, in denen wir mit und während der Tricks den Fahrer stabil halten und Punkte sammeln müssen – durch gefährliche Stunts, versteht sich. Das entspricht zwar der bekannten Formel, wirkt aber befremdlich und funktioniert leider nicht immer gut. Die Strecken sind schwer, aber das Grunddesign ist so verdammt gut ausbalanciert, dass die unpräzisen Trick-Mechaniken nicht allzu sehr ins Gewicht fallen oder gar für Frustration sorgen.

Der Karriere-Modus ist nämlich erst der Anfang. Im Multiplayer haben wir Zugriff auf selbst gestaltete Level. Die wurden mit dem komplexen Strecken-Editor und dessen umfangreicher Auswahl an Loopings, Hindernissen und Rampen erstellt. Der Strecken-Editor und die unterschiedlichen Welten sorgen für eine unglaubliche Abwechslung im Bezug auf die Spielerfahrung. Einen Beitrag dazu leistet auch die Grafik. Die schreit zwar nicht Next-Gen,

aber die Farben sind top und bescheren uns eine großartige Umgebung nach der anderen.

Magnus Groth-Andersen

9



The Elder Scrolls Online

MAC PC PS4 XBOXONE ZENIMAX ONLINE STUDIOS

Genre **ONLINEROLLENSPIEL** Publisher **BETHESDA SOFTWAREWORKS** Termin **ERHÄLTlich** Spieler **1**

Ich habe im Verlauf der letzten zwölf Tage mehr als sonst in meinem gesamten Erwachsenenleben geflucht. Das Spielen für die Kritik zu The Elder Scrolls Online hat gezeigt, dass man eine tolle Zeit in Tamriel mit anderen Spielern haben kann. Aber es hat auch schmerzhaft klargemacht, dass die Zenimax Online Studios es nicht geschafft haben, das Spiel rechtzeitig zum Start komplett fertig zu kriegen.

Nie zuvor habe ich als MMO-Profi je solche Probleme mit einem Client erlebt. Es fühlt sich an wie der Besitz und Betrieb eines alten, gepflegten Oldtimers. Wenn The Elder Scrolls Online läuft, dann auf eine Art und Weise, dass die Zeit mit ihm erfreulich ist. Aber gleichzeitig ist da immer dieses Gefühl, dass jederzeit etwas kaputtgehen könnte. Man darf hier keine klassische Elder-Scrolls-Erfahrung erwarten. Die Betonung liegt auf

BEWÄHRTES MMORPG-MATERIAL UND REICHLICH KLEINE BUGS TREFFEN AUF HÖHEN UND TIEFEN

Online und nicht auf Elder Scrolls. Es braucht nicht lange, um fast alle Strukturen hier bewusst als bewährtes MMORPG-Material zu erkennen. Frei erkunden darf man auch nicht. Stattdessen ist man quasi gefangen in einem geschlossenen Bereich, bis die Spielfigur ein bestimmtes Level erreicht hat. Zum Glück ist man nicht komplett eingesperrt und beginnt, die etwas zu linearen Strukturen zu akzeptieren.

Die Städte sind leider ohne viel Leben und die brillante Erzählweise der Serie wurde durch kurze, vorhersagbare Questreihen mit seelenlosen NPC



NICHT FERTIG

The Elder Scrolls Online bietet etwas Einzigartiges für diejenigen, die Exploration schätzen und in die reiche Geschichte von Tamriel eintauchen wollen. Aber das Spiel ist einfach noch weit davon entfernt, fertig zu sein direkt nach Verkaufsstart. Vieles des Fertiggestellten ist leider alzu oft nicht sehr einnehmend oder fesselnd. Dieser Umstand resultiert in langen Passagen, die man ertragen muss, um die wirklich lohnenden Inhalte genießen zu dürfen. So sollte ein MMORPG heutzutage nicht funktionieren.

ersetzt. Kurze, vorhersagbare Questreihen, die oft nicht komplettiert werden können als Folge von diversen Bugs. Ein großer Teil der erledigten Quests hat dramatische Auswirkungen auf die Welt um uns herum. Es fühlt sich an, als ob man etwas Gutes getan hat. Auf eine ganz eigene Art und Weise.

Bald wird deutlich, dass es am schönsten ist, sich einfach treiben zu lassen und das Quest-Tagebuch zu ignorieren. Man stößt sowieso immer auf Abenteuer. Es ist nie so frei und nahtlos gelöst wie in The Elder Scrolls V: Skyrim – wieder einmal, weil man an Orte gebunden ist, die dem Level entsprechen. Aber es gibt fast immer etwas zu entdecken.

Wer The Elder Scrolls nicht kennt, wird ohne Zweifel glücklich sein, dass man immer noch die Fähigkeiten bis ins kleinste Detail hinein verbessert. Wer ein MMORPG sucht, in dem man wirklich eine absolut einzigartige Spielfigur bauen kann, wird genau das hier lieben. Ein weiterer einzigartiger Aspekt des Spiels ist die Möglichkeit, es aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive zu spielen. Leider ist das Kämpfen aus der Ego-Perspektive ein frustrierendes Erlebnis.

Am Ende bietet The Elder Scrolls Online sowohl Höhen als auch echte Tiefen. Da sind atemberaubende Ausblicke begleitet von der besten Musik der Serie, nur um im nächsten Moment vom Server gekickt oder zum vierten Mal im Ladescreen festgefroren zu werden.

Oskar Nyrström



LEGO MOVIE VIDEOGAME

PC PS3 PS4 WIIU XBOX360 XBOXONE TT GAMES

Genre JUMP'N'RUN Publisher WARNER Termin ERHÄLTICH

Lego City Undercover für die **Wii U** markierte den Anfang, etwas Neues mit dem Lego-Franchise und Videospielen zu versuchen. Es gab eine witzige Solo-Erfahrung, eine originelle Geschichte und eine riesige, offene Spielwelt.

Lego Movie Videogame ist nun das erste Spiel, in dem der Entwickler mit echten Zwischensequenzen im Hollywood-Stil experimentiert. Die Zwischensequenzen zeigen „reale“ Szenen aus dem Kinofilm. Das Spiel selbst nutzt den Look, den wir aus der Lego-Reihe gewohnt sind. Figuren aus den verschiedensten Ecken der Lego-Welt tauchen auf. TT Games nehmen Bezug auf

EIGENE GESCHICHTE IN EINER AUTHENTISCHEN LEGOWELT ERZÄHLT

die „alten“ Lego-Spiele, aber trotzdem fühlt sich das alles irgendwie neu an.

Das Spiel lässt uns als Bauarbeiter Emmet starten und erzählt eine ganz eigene Story, ohne dass die beliebten Elemente wie nahtloser zugänglicher Koop für zwei Spieler oder das kinderfreundliche Jump'n'Run-Abenteuer vernachlässigt werden. Es ist sofort klar, dass sie die Geschichte des Kinofilms erzählen und dabei ein alternatives Erlebnis bieten wollen. Auch wenn die Verknüpfung von Kinofilm-Zwischensequenzen und dem doch deutlich anders anmutenden Gameplay gewöhnungsbedürftig ist, funktioniert es ziemlich gut. Es gibt zudem eine durchaus überraschende Variation bei den Herausforderungen im Spiel und bei der Gestaltung der Spielwelt. Allerdings wird die Einfachheit des Spiels enttarnt, denn man muss dann doch nur eine Taste drücken. Jüngere Spieler werden Lego Movie Videogame trotzdem oder gerade deswegen lieben, aber erfahrene Spieler langweilt das Erlebnis alleine

oder mit einem weiteren

Erwachsenen spielend dann eben doch ziemlich schnell.
Christian Gaca

KEIN SPEICHERN

Schade, dass man seine besten Schläge nicht abspeichern darf, um sie später noch einmal in Ruhe zu genießen oder am besten gleich online zu teilen.



Mario Golf: World Tour

NINTENDO 3DS CAMELOT

Genre SPORT Publisher NINTENDO Termin ERHÄLTICH Spieler 1-2

Dass Mario ein Multitalent ist, Videospieler wissen es schon eine ganze Weile. Golf gehört zu den Lieblingsbeschäftigungen des Klempners, kein Wunder also, dass in regelmäßigen Abständen ein neues Golfspiel auftaucht. Nun endlich auch für den 3DS. Das Spiel teilt sich in zwei große Bereiche auf. Mit dem eigenen Mii spielen wir eine Art Rollenspiel wie schon vor Jahren in Mario Golf: Advance Tour auf dem Game Boy Advance. Im Palastclub läuft die Spielfigur umher und erkundet die kleine Oberwelt. Es warten Offlineturniere dort, Trainingsrunden und Herausforderungen, die einen etwas absurden Zugang zum Golfsport versuchen. Auch die große weite

rungen. In denen müssen wir Sternmünzen sammeln, Ringe durchspielen, Münzen sammeln, gegen die Uhr spielen, im Schlägerlotto überleben und Duelle gewinnen. Hier wird vor allem auch geschult, andere Wege zu finden, ein Loch zu spielen – was im realen Punktspiel sehr hilfreich ist, um dumme Situationen zu klären. Sie zeigen am besten die große Spieltiefe. Da Entwickler Camelot seit gefühlten Jahrillionen Golfspiele für Nintendo produziert, ist das hier am Ende auch ein großer Remix vieler Ideen und Konzepte, die bereits erfolgreich waren.

Zwölf Charaktere nebst Mii sind gleich spielbar, vier weitere Nintendo-Helden verbergen sich hinter Fragezeichen. Außerdem lassen sich die Charaktere noch einmal als Spezialvariante freispielen. Die 3D-Grafik ist tadellos gut umgesetzt. Das ruhige Golfen eignet sich perfekt dazu, ganz unhektisch die wunderschön gestalteten Kurse zu genießen. Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem man den 3D-Effekt lange Zeit aktiviert lässt und er das Spielerlebnis dauerhaft verbessert.

Es gibt eigenartig-wunderbare Bonuskurse wie den Schlossgarten von Peach, wo das Gras natürlich rosafarben ist. Schön: Der dritte Kurs im Gebirge ist ziemlich anspruchsvoll, weil man regelrecht planen muss, wie lang oder kurz man spielt, um optimale Bedingungen für eine Birdie-Chance zu bekommen. Es ist also kein Golfspiel für Kids, zumindest nicht, wenn man es ernst verfolgt.
Christian Gaca

3D-GRAFIK IST TADELLOS UMGESETZT AUF DEN EIGENARTIG-WUNDERBAREN KURSEN

Welt der Onlineturniere dürfen wir von hier aus erkunden. In Echtzeit können wir an allen Tagen des Jahres in großen Turnieren gegen echte Gegner spielen. Innerhalb Europas oder weltweit. Langfristig wird der Onlinemodus ein gutes Argument für das Spiel sein, ändert aber nichts an der Gesamtbewertung.

Das Rollenspielelement beschränkt sich größtenteils darauf, dass wir unsere Spielfigur hochleveln. Man verdient sich für jede Spielrunde Münzen und es werden Kleidung und Ausrüstung freigeschaltet, die man dafür kaufen kann. Da hier aber kaum aufregende Dinge passieren, wirkt der Rollenspielteil aufgesetzt. Jenseits davon ist es natürlich wirklich toll, mit dem eigenen Mii unterwegs zu sein und gegen große Teile der Nintendo-Celebritys zu golfen.

Hinter dem Menüpunkt Schnelles Spiel verbergen sich Abkürzungen zu den Onlineturnieren und der große Bereich für Einzelspieler. Es gibt vier Spielmodi für normales Golfen (Sieg nach Schlägen, Lochspiel, Speed-Golf und Point Play). Und dazu die Herausforde-

7

8

Die Redaktion empfiehlt



INFAMOUS: SECOND SON

PS4 NAUGHTY DOG

Das Spielen mit dem mutierenden Delsin Rowe ist sowohl belohnend wie auch befriedigend, primär dank der herausragenden Gameplay-Möglichkeiten durch seine stetig besser werdenden Superkräfte. Und schick sieht es aus.



TITANFALL

XBOXONE RESPAWN

Der Multiplayerkampf von wendigen Piloten und mächtigen Titanen auf einer Karte ist ein fetter Exklusivtitel für die Microsoft-Konsole. Ist natürlich auch auf dem PC am Start, rockt aber vor allem die Xbox One.



MARIO KART 8

WIIU NINTENDO

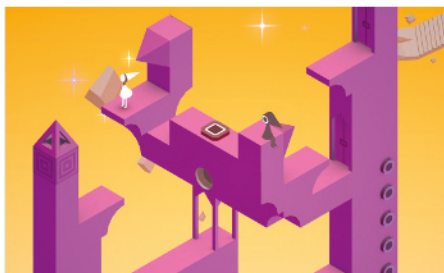
Mario Kart 8 ist eine wunderbare Mischung aus Alt und Neu. Es ist das schönste Spaßrennspiel der Welt und bringt ein paar spannende neue Features wie Anti-Gravitationsstrecken und den neuen Drehturbo. Muss man spielen!



GOAT SIMULATOR

PC COFFEE STAIN STUDIOS

Es ist dumm, sinnlos, irre und kaputt, aber vorsätzlich und in voller Kenntnis der Sachlage. Einzigartig in seiner Art und für seinen atypischen Ansatz ist das Spiel ein wichtiger, ja unumgänglicher Titel in jeder Sammlung.



MONUMENT VALLEY

IOS ANDROID USTWO

Manchmal muss man ein Problem nur aus einem anderen Blickwinkel betrachten, um eine Lösung zu finden. Oder einen falschen Weg verlassen. Klingt kitschig, aber dieses Game beweist es.



TRIALS FUSION

PC PS4 XBOX360 XBOXONE REDLYNX

Einfach großartig, denn Trials bietet eine wunderbar ausbalancierte Spielerfahrung. Für kleines Geld gibt's ein komplettes Paket mit komplexem Design und nuancenreicher Einfachheit.



MARIO GOLF: WORLD TOUR

3DS CAMELOT

Ein Golfspiel für unterwegs, das eine sehr ausge-reifte Spielerfahrung bietet und einen wegen des Onlinemodus lange bei der Sache hält. Nichts für alle, aber wer sowas mag, liebt das hier.

Zeitlose Klassiker

Alle wichtigen Kritiken lesen auf
www.gamereactor.de



THE ORANGE BOX

PC | PS3 | 360 VALVE

Half-Life 2 Episode 1 und 2, Portal und Team Fortress 2. In einer unglaublich grellen, orange-farbenen Spielverpackung. Mehr sachlichen Gegenwert fürs Geld, das ist kaum möglich.



BURNOUT PARADISE

PC | PS3 | 360 CRITERION GAMES

Nun. Was soll man hier sagen. Nie war fliegen im Auto schöner, vielleicht. Da werden uns alle Kenner sicher beipflichten, vermutlich sogar der nörgelnde GT-Doktor aus den Leserbriefen.



SUPER MARIO GALAXY 2

WII NINTENDO

Vermutlich hat das eh jeder gespielt, aber nur zur Sicherheit: Das zweite Abenteuer von Mario auf den Planeten ist vielleicht das beste Spiel für die Wii. Dafür kann man die immer anschmeißen.



SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2 SONY

Die wundersame Reise hin zu und auf die riesigen Kolosse ist eines jener Games, die das Medium klar als Kunstform positionieren. Wir beten immer noch für den Nachfolger...



MIRROR'S EDGE

PC | PS3 | 360 DICE

Hier ist der Nachfolger bereits in Arbeit, aber das Original kann man sich auf jeden Fall immer mal reinziehen. Tolle Ideen, schickes Design – ein typisch schwedisches Produkt.



SKATE 3

PS3 | 360 EA BLACK BOX

Die Skateboarding-erfahrung ist eines jener EA-Spiele, für das man den Konzern dann doch umarmen will. Perfekt umgesetzt, die grandiose Flickit-Steuerung. Sagt der echte Skater.

Kommt bald

Igitt!



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

PC MAC PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE MACHINE GAME

Das Game dürfte eine epische Action-Ballade der alten Schule werden – stark gescriptet zwar, aber das sorgt auch für die schaurig-düstere Atmosphäre jenseits der ausgelatschten Weltkriegs-Shooter-Pfade. Wer braucht da die in Deutschland zensierten Hakenkreuze? Niemand.



MIGHT & MAGIC HEROES ONLINE

PC MAC LINUX RELATED DESIGNS

Wir werden wohl niemals wirklich verstehen, wieso Menschen so etwas spielen wollen – selbst oder gerade weil es Free-to-Play ist. Den letzten Teil der Vollpreis-PC-Serie gibt es für etwa zehn Euro und der bietet grandiosen Umfang und tadelloses Gameplay. Das hier verdient die 4/10.

BLURAY

MACHTELBIN

Die mächtige Galadriel wird von Cate Blanchett gespielt und entstammt einem der höchsten Fürstenhäuser der Elben: Sie ist die Tochter des Noldor-Fürsten Finarfin und eine tolle Bogenschützin.



HOBBIT: SMAUGS EINÖDE

Peter Jackson packt die Zwerge, gibt ihnen mehr Charaktertiefe und schickt sie zu einem mächtigen Drachen, was gerade in 3D doch ziemlich beeindruckend aussieht

Genre **ACTION, FANTASY** Termin **ERHÄLTlich** Codec **MVC** Sound **DTS HD MA 7.1** Ratio **2.40:1**

Der erste „Hobbit“ hat Filmkritiker nicht richtig überzeugen können, der Metascore liegt fast in den Regionen des ersten Star Wars-Prequels. Peter Jackson zieht sein Programm natürlich trotzdem durch und legt einen Zahn zu. Ringträger Bilbo Baggins und seine wilde Horde aus dickköpfigen Zwergen erleben auf dem Weg zum mächtigen Drachen Smaug jetzt deutlich mehr Action und spannende Momente. Zudem bekommen neben Zwergeprinz Thorin zwei weitere der kurzen Krieger mehr Aufmerksamkeit und dadurch Charaktertiefe. Die blassen neuen Figuren waren ein Kritikpunkt des Vorgängers. Da trifft es sich gut, dass mit Legolas noch ein altgedienter Recke hinzu kommt. Der versprüht genau wie Gandalf einiges an Mittelerde-Feeling, bei den Kämpfen kommt es durchaus zu Gänsehaut-Momenten. Auch Elfenkönig Thranduil liefert eine beeindruckende Performance, während seine Kämpferin Tauriel für einen Hauch Romantik sorgt. Das wirkt allerdings ein bisschen aufgesetzt.

Ein weiterer Makel des ersten Teils fällt teilweise immer noch ins Auge: die Überbeanspruchung von Computereffekten, die mitunter weniger überzeugen als die Masken und Bauten der alten Trilogie. Waren die Orks aus Herr der Ringe einfach herrlich eklig, wirkt Oberschurke



LEGO-HOBBIT

Legó Der Hobbit heißt das Spaßspiel zum Film. Aber es ist ein Spiel ohne große Neuerungen. Gute Unterhaltung, aber die alte Lego-Lizenz-Leier hängt einem inzwischen einfach etwas zu den Ohren raus. Die Kids lieben das Game trotzdem.

Azog immer noch wie aus einem World of Warcraft-Trailer entsprungen. Genial ist allerdings Smaug gelungen, der Drache sieht fantastisch aus und wird dazu von Benedict Cumberbatch exzellent vertont. Die Actionszenen begeistern auch trotz der dominanten Animationen und wirken vor allem in 3D einfach atemberaubend. Wie auch schon beim Hobbit ist die Dimensionierung extrem augenfreundlich, da weitgehend nur dezente Verschiebungen eingesetzt werden. Wird dann mal richtig in die Trickkiste gegriffen und das volle Tiefenbudget ausgenutzt, wirkt das umso beeindruckender. Unterm Strich dürfen Tolkien-Fans einfach nicht an die Buchvorlage denken, denn die dient auch hier wieder maximal als Inspirationsquelle. Trotzdem ist Smaugs Einöde ein toller Fantasy-Action-Film, der zwar

noch nicht ganz an Herr der Ringe heranreicht, aber definitiv Lust auf den Abschluss der Trilogie macht.

Kalle Max Hofmann

8



WITCHING & BITCHING

Genre **HORROR** Termin **ERHÄLTlich**

Kultregisseur Alex de la Iglesia meldet sich mit einem Werk zurück, in dem Schmuckräuber in einem spanischen Bergdorf in die Fänge kauziger Hexen geraten. Dabei geht es überwiegend witzig bis splatterig-grotesk zu. Es wird einiges gezeigt, das man so noch nicht gesehen hat. Ist nur die Frage, ob man das möchte. Zielgruppe sind jeden-

5 falls Männer, die sich permanent von Frauen unterdrückt fühlen.
Kalle Max Hofmann



THE LAST DAYS

Genre **ACTION** Termin **27. MÄRZ**

Nicht nur der Titel erinnert ans PS3-Spiel The Last of Us. Der Vorgängerkrimi Carriers könnte durchaus eine Inspirationsquelle für den Sony-Hit gewesen sein. Eine merkwürdige Epidemie hindert die Menschen daran, ins Freie zu gehen, so dass sich die unfreiwilligen Partner Marc und Enrique durch den Untergrund Barcelonas schlagen müssen. Trotz einiger Klischees ein sehr gelungener Genrefilm.
Kalle Max Hofmann



GRAND PIANO

Genre **THRILLER** Termin **8. MAI**

Ein Konzertpianist gerät bei einem höchst anspruchsvollen Auftritt sprichwörtlich ins Visier eines skrupellosen Killers. Dieser droht, ihm beim Spielen einer einzigen falschen Note eine Kugel in den Kopf zu jagen. Sehr konstruiert, aber originell. Und zudem spannend inszeniert. Der Film hat einen schönen 80er-Touch. Damals wäre

7 Elijah Woods Hauptrolle aber mit Michael J. Fox besetzt worden.
Kalle Max Hofmann



MACHETE KILLS

Der filmische Beweis, dass man keinen Plot braucht, aber auch nicht nur Gags, Gaststars und Splattereffekte aneinanderfügen darf

Genre **ACTION** Termin **23. MAI** Codec **MPEG-4/AVC** Sound **DTS-HD 5.1** Ratio **1.85:1**

Sein Talent als Filmemacher hat Robert Rodriguez ausreichend belegt. Zu seinen Hits gehören Desperado, Sin City und der Grindhouse-Knaller Planet Terror. In dieser Hommage an die B-Movies feierte Machete als Fake-Trailer Premiere. Inzwischen erscheint der zweite Spielfilm mit dem mürrischen Mexikaner, doch es zeigen sich Abnutzungserscheinungen. Inhaltlich geht es darum, dass Machete vom Präsidenten der USA den Auftrag erhält, die Unterwerfung der Menschheit zu verhindern. Das ist aber eigentlich auch egal, denn Machete braucht keinen Plot. Es werden einfach Szenen mit unterschiedlich gut funktionierenden Gags, Gaststars und Splattereffekten aneinandergefügt. Dabei hatten Rodriguez und seine Mimen wie Charlie Sheen, Mel Gibson und Lady Gaga ganz offensichtlich sehr viel Spaß, beim

Zuschauer kommt das Ganze aber nur bedingt an. Die feine Linie der Trash-Parodie wird verfehlt und das James-Bond-artige Setting erinnert hartgesottene Rodriguez-Fans eher an dessen Spy Kids-Reihe. Dort verbreiteten sogar Megastars wie Stallone und Jessica Alba gähnende Langeweile.

Man hat das Gefühl, Rodriguez ist hier selbst wie ein Kind im Süßwarenladen, das einfach übertreibt und alles wahllos zusammenschmeißt. Das ist zwar irgendwie sympathisch, und es fallen auch einige kultige Sprüche und geniale Ideen ab. Doch selbst eine Parodie braucht einen roten Faden oder wenigstens Spannung – und beides fehlt hier weitgehend. Hoffentlich findet Rodriguez für Sin City 2 wieder zu alter Form zurück.

6 Kalle Max Hofmann



SEIN LETZTES RENNEN

EIN BERLINER KOMIKER IN EINER TRAURIGEN ROLLE

Didi Hallervorden wurde früher immer wieder als Berliner Ulkknudel beschimpft. Er ist lustig, keine Frage. Aber gerade seine Rolle als ehemaliger Marathon-Läufer und Olympiagoldgewinner Paul Averhoff, der mitsamt seiner Frau von ihrer Tochter Birgit ins Altenheim abgeschoben wird, zeigt so perfekt die andere Seite des Clowns. Der Film ist entwaffnend traurig und zeigt, wie sehr die immer hektischeren Menschen dazu neigen, die Bedürfnisse der Alten auszublenden. Einfach mal drüber nachdenken.

SAVE

Cabrioflucht

CHRISTIAN GACA entfloh im Ferrari Testarossa der trüben Tristesse holländischer Nordseebäder und träumte von den USA

Es muss in Holland gewesen sein, im Urlaub an der Nordsee. Als Elfjähriger hat man wenig Lust, nur mit den Eltern rumzuhängen. Zum Glück gab es in Holland in jedem drittklassigen Strandbad mindestens eine Automatenhalle. Besonders gut war, dass niemand niemanden nach seinem Ausweis fragte. Also leierte ich alles Kleingeld aus meinem Vater raus und stieg in den roten Ferrari Testarossa, den es in Out Run sogar als Cabrio gab. Mit 293 Stundenkilometern raste ich die Küste Kaliforniens entlang, träumte von dem warmen Wasser des Pazifiks und einer blonden Freundin. Ich überholte 911er, Lkw und in wahnsinnigem Tempo flogen Bäume und Verkehrsschilder an mir vorbei. In jeder Kurve bis zum ersten Scheitern Vollgas, mit schrill quietschenden Reifen hindurch. Von Checkpoint zu Checkpoint, den Sekunden nachjagen. Stage 4 habe ich nie geschafft in der Spielhalle, dafür reichte das Kleingeld nicht. Allerdings dafür, die Musik für immer ins Hirn zu brennen, denn die kann ich bis heute mitsummen. Und auf dem Amiga habe ich die Enden dann auch erlebt.



AION®

FREE-TO-PLAY

ERLEBE MIT AION EINE NEUE REALITÄT

Willkommen bei der **ooh-AR** Augemented Reality (AR)

Laden Sie die kostenfreie App auf ihr Smartphone oder Tablet und hauchen Sie Bildern Leben ein mithilfe der faszinierenden sogenannten Augemented Reality (AR) Technologie. Um die Bonus-Inhalte dieser Seite anzusehen, befolgen Sie die drei einfachen Schritte:

1



Laden Sie die ooh-AR App aus dem App Store (Apple) oder Google Play (Android) auf ihr Smartphone oder Tablet.

2



Tippen Sie die App zum Öffnen an.

3



Nehmen Sie das AION Logo auf dieser Seite in den Fokus und machen Sie sich für die Überraschung bereit. Mit zweifachem Antippen können sie in den Vollbildmodus wechseln.

play.aion.gameforge.com/gr

INTERAKTIVES COVER

WATCH DOGS™



DIE AUGMENTED REALITY APP LADEN

1



Android Gamereactor-App via Google Play kostenlos laden
iPhone GamereactorAR-App via iTunes kostenlos laden

2



Die App mit einem einfachen Antippen öffnen

3



Das Smartphone auf das Coverbild halten und das AR-Content-Logo scannen