

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

KOSTENLOS  
MITNEHMEN  
September 2011  
Nummer 3

# Game reactor

Wir zeigen Video-

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

F1 2011  
GEARS 3  
FIFA 12

Wirklich heiße  
Kritiken!

EXKLUSIV

## SYNDICATE

Wir enthüllen als weltweit erstes Magazin den  
neuen Action-Shooter von EA und Starbreeze



BRÜDER BIS ZUM LETZTEN KAMPF.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN FEIND.

BRÜDER BIS ZUR LETZTEN STUNDE.

BRÜDER BIS ZUR LETZTEN KUGEL.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN ATEMZUG.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN HOFFNUNG.



# BRÜDER BIS ZUM ENDE

JETZT VORBESTELLEN UND AB 20. SEPTEMBER MITKÄMPFEN

## GEARS OF WAR 3



XBOX  
LIVE

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

Microsoft Studios



XBOX 360

Jump in.

## MITARBEITER

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



### Martin Eiser

Der 27-Jährige ist seit zwei Jahren bei Gamereactor. Er ist Karaoke-Enthusiast und abhängig von Micropayments. Daher hat Martin diesmal die Tanzschuhe entstaubt und sich intensiv mit dem neuen Trend für Tanzspiele beschäftigt.



### Ingo Delinger

Wahl-Hamburger und großer Freund von „kleinen“ Spielen aus der Xbox Live Arcade. Kein Wunder also, dass Ingo für uns viele der Downloadgames spielt - aber nicht nur die. Diese Ausgabe war er Körperzähler, ganz ohne Ice-T aber.



### Jonas Elfving

Der Junge aus Stockholm ist Redakteur bei Gamereactor Schweden und liebt Action-Spiele. Er hat für uns exklusiv die Starbreeze Studios in Uppsala besucht, um das neue Syndicate zu spielen.

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

# EDITORIAL

Gamereactor Nummer 03 / September 2011



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

## Vermeintlich sichere Nummer

**Ghost Recon: Future Soldier hat mich zum Nachdenken** gebracht. Unser Autor Mirco Ruppelt hat das Spiel auf der Gamescom in Köln ausgecheckt und fällt ein für mich eher ernüchterndes Urteil: mehr Action, weniger Taktik-Shooter. Das ist ziemlich schade und steht synonym für eine Industrie, die sich immer wieder gerne bei dem alten Rezept bedient: Action, Action, Action und noch ein bisschen mehr leicht verdauliche Action. Dagegen ist soweit nichts einzuwenden, gäbe es davon nicht bereits mehrere Regalmeter voll. Und dazu dann jedes Jahr ein neues Call of Duty, dazu mindestens zwei Hände voll guter Exklusivtitel wie Gears of War 3 oder Resistance 3, wo man an der Zahl bereits erkennt, wie neu die sind. Von Zahlenspielen dieser Art sind sie bei Activision mittlerweile teilweise abgekommen. Vermutlich weil sie gelernt haben, dass selbst hartgesottene Fans so ungefähr ab Teil 8 ihre Probleme kriegen.

Und ihr Rezept geht auf. Über 18 Millionen Download-Pakete hat Activision in den Monaten seit der Veröffentlichung von Call of Duty: Black Ops verkauft, hat CEO Eric Hirshberg im Gespräch mit Investoren erklärt. Runtergebrochen hat jeder Spieler mittlerweile im Durchschnitt 76 US-Dollar für das Game bezahlt, das sind knapp 18 Prozent mehr als der ursprüngliche Verkaufspreis. Sollte man mal im Auge behalten, so ganz für sich selbst...

Auf der anderen Seite der Medaille drängeln sich die Indie-Games, die Appstore-Games, die Minigames für Xbox Live Arcade, Playstation Network oder Wiiware in den Vordergrund. Die setzen zum Teil erstaunlich kreative Konzepte um, bieten nicht selten viele Stunden Spielspaß und kosten dabei alle zusammen nur einen Bruchteil dessen, was ein Battlefield 3 während seiner Produktion und Vermarktung gierig verschlingt (und das natürlich immer noch ein fantastisches Spiel werden wird, keine Frage).

Aber es bleibt erstaunlich, was manche Entwickler im Kleinen zu leisten imstande sind, das eigentlich die Großen sich trauen müssten. Aber was machen die stattdessen, wie im Fall von Ubisoft? Sie setzen auf die vermeintlich sichere Nummer und entwerfen auf dem Papier ein perfektes Produkt für eine fein austarierte Zielgruppe, von der sie hoffen, dass sie den größten Profit bringt. Wenn das mal gut geht...

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

**Christian Gaca, Chefredakteur**

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

**Redakteur** Martin Eiser,  
[martin.eiser@gamereactor.de](mailto:martin.eiser@gamereactor.de)

**Herausgeber** Claus Reichel

**Art Director** Petter Hegevall

**Lektorat** Volker Zepperitz

**Technik & Internet** Emil Hall

**Übersetzungen** Lucie Schibel

#### Autoren

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

**Kontakt** Gamereactor Deutschland  
Rosenthaler Straße 49, 10178 Berlin,  
030/200952803, [info@gamereactor.de](mailto:info@gamereactor.de)

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

**Auflage** 75.000 Exemplare

**Erscheinungsweise** Zehn Ausgaben im Jahr

**Druck** StiboGraphics, Dänemark

**Papier** My Brite Matt, 70g

**Vertrieb** Pan Nordic Logistics

**Anzeigen** Nicolas Pothmann, 0177/5552703,  
[nicolas.pothmann@gamereactor.de](mailto:nicolas.pothmann@gamereactor.de)

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

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

#### Über uns:

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

#### Alterskennzeichnungen:

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

#### Gamereactor im Internet:

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

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

# MITSPIELER ZU DOOF, GEGNER CHEATEN?

*playversus.de*

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



**info@gamereactor.de**  
Gamereactor Deutschland, Rosenthaler Straße 49, 10178 Berlin



Hier ein völlig gewaltfreier Screenshot aus Pro Evolution Soccer 2012 - ein Service für unseren Leser Sascha Niemeier aus Berlin. Darauf zu sehen sind, wie von Konami fest vorgeschrieben, mindestens sieben Spieler des FC Bayern München. Dem Herrgott sei Dank spielen wir nicht in Old Trafford gegen Wayne Rooney's Mannschaft. Den Briten darf man nämlich nie nicht prominent zeigen. Und außerdem hätten wir dort mit einem Nike-Ball kicken müssen, um nicht die Regeln irgendwelcher bescheuerten Fußballverbände zu brechen, die von Typen wie Sepp Blatter angeführt werden. Die Kritik zu PES 2012 hat es leider nicht ins Heft geschafft, weil erst ab Ende September offiziell darüber berichtet werden darf. Schade, aber auf Gamereactor.de erfahrt ihr am 22. September mehr.

## POST FÜR DIE LESER

### Facebook-Fan werden



Gamereactor gibt's natürlich nicht nur als Magazin, sondern auch im Internet mit einem toll vollgepackten Onlinemagazin auf Gamereactor.de, als App fürs Iphone, als vollwertiges Gaming-Magazin für das Ipad (das erste weltweit übrigens), ein Emag haben wir auch und natürlich eine schöne Fanseite auf Facebook. Werdet also zum Freund von Gamereactor, den genau dort starten wir gerne mal Aktionen, bei denen wir Downloadcodes für Xbox Live, Playstation Network und Steam rausshauen. Also, ich würde sagen, der 20. September ist ein ganz guter Facebook-Tag... aber nicht weitersagen.

**/Christian**

### Explosive Nerds

Ich habe neulich einen Fehler gemacht und ich will ihn mir eingestehen. Ich habe im Internet auf einen Beitrag von RTL geklickt und ihn mir angesehen, empfohlen via Facebook. Habe ihn am Morgen danach verärgert und kurz kommentiert verlinkt, via Facebook. Die Sendung Explosiv berichtete über die Gamescom, ihre Besucher und Teilnehmer, in auch im Rückblick noch menschenunwürdiger Art und Weise. Ich bin dabei allerdings voll reingefallen. Auf deren eigentlich so durchschaubares Scheißsystem, mit Scheißberichterstattung Kontroversen in der betroffenen Zielgruppe zu generieren, um damit wieder Aufmerksamkeit zu generieren, egal welche, die sie dann den Werbekunden als Reichweite verkaufen. Ich hab' mich mitaufgeregt über einen Dreck, den man eigentlich einfach nur ignorieren muss! Beim nächsten Mal erst nachdenken und dann einfach ignorieren so einen Scheiß und sinnvolle Sachen machen. Auf's Klo gehen, zum Beispiel.

**/Christian**

### Magazinverfügbarkeit

Hallo, mich würde interessieren, wie ich herausfinden kann, wann ein neues Magazin in den angegebenen Filialen zur Abholung bereit liegt? Mir ist auch klar, dass ich in den Läden immer gucken kann, ob ein neues Magazin verfügbar ist, aber nach mehrmaligem Nachfragen konnte mir keiner was Genaues sagen! Die Verkäufer/innen haben hierzu wenig bis keine Ahnung. Ich bin mir sicher, dass ihr mir dabei helfen könnt. Danke und Gruß,

**/Pascal Benischke**

*Das meint Gamereactor: Gamereactor kommt zehnmal pro Jahr, fast immer Mitte des Monats, die meisten Händler sollten ihre Hefte am Donnerstag oder Freitag der zweiten Kalenderwoche des Monats bekommen haben. Manche Ketten nutzen zentrale Anlieferstellen, weshalb es immer noch ein klein wenig Verzögerung geben kann. Ansonsten weisen wir auf Gamereactor.de natürlich auch in einer News darauf hin, wenn ein neues Heft verfügbar ist. Im Juli und im Januar gibt es übrigens in der Regel kein Heft, weil es in dieser Zeit weniger zu berichten gibt.*

### Beim Shoppen gefunden

Hallo, ich habe letzte Woche beim Shoppen euer Magazin gefunden und muss sagen, es gefällt mir sehr gut. Es ist die Ausgabe 1 vom Juni. Da wir aber nun schon August haben, gehe ich davon aus, dass es schon die Ausgabe 3 gibt. Nun wollte ich mal fragen ob ich bei euch die Ausgabe 2 bekommen könnte und was sie mich kostet und wie es mit Versandkosten aussieht. Wenn mir ein Magazin gefällt, möchte ich es gerne regelmäßig haben und euer Magazin ist klasse. Das sage ich nicht nur, weil's kostenlos ist! Hoffe, ihr könnt mir helfen.

**/Manuel Haßelmann**

*Das meint Gamereactor: Vielen Dank. Wir freuen uns natürlich, dass dir unser Magazin gefallen hat. Ein Abonnement oder einzelne Hefte auf Bestellung bieten wir übrigens nicht an, denn Gamereactor gibt's wirklich nur exklusiv bei unseren Partnern - und dort kostenlos und das dauerhaft. Aber wenn das zweite Heft (die August-Ausgabe mit Gears of War 3 auf dem Cover) in deinem Shop komplett vergriffen ist und du ein echter Sammler bist, dann schreib' uns nochmal eine E-Mail mit deiner Adresse, dann schicken wir dir eins von dem sehr kleinen Stapel, denn wir hier in der Redaktion noch haben. Um es nochmal klar zu sagen: Im Juli gab es kein Heft, weil wir nur zehnmal pro Jahr erscheinen.*

### Mehr Simulationen

Euer Magazin find ich toll, hab' ich im Saturn am Alex gefunden. Ich würd' mir aber mehr Artikel wünschen, die nicht so die ganzen Ballerspiele angehen, vielleicht mehr zu Sims oder Stadtsimulationen. Aber echt cooles Mag. Freu' mich auf mehr.

**/Sascha Niemeier**

*Das meint Gamereactor: Wir finden unser Magazin auch toll, natürlich. Die „Ballerspiele“ sind ein wichtiger Bestandteil unserer Berichterstattung und haben viele Fans - und so lange die in Deutschland erscheinen und nicht verboten sind, schreiben wir natürlich auch darüber. Auch gerne und viel. In der letzten Ausgabe ist dir vielleicht Harveys neue Augen aufgefallen, ein schönes Adventure. Und wir schreiben auch immer wieder über Casualgames, Puzzlespiele und in dieser Ausgabe gibt's ein kleines Special über Tanzspiele - garantiert gewaltfrei.*

### Perfekte Mischung

Trotzdem das Internet häufig schneller ist, lese ich heute noch gerne Magazine und mochte zum Beispiel die GEE immer sehr gern. Mit Freude habe ich euer Magazin im Laden gefunden und ich finde das Design, aber auch die Artikel schön. Macht weiter so.

**/Norman Wunsch**

*Das meint Gamereactor: Vielen Dank für das Kompliment, ein gutes Magazin zu machen, das ist unser wichtigster Anspruch. In dieser Ausgabe haben wir sogar mal etwas, dass du im Internet so ausführlich noch nicht finden wirst - Syndicate ist zurück!*

## LESER DES MONATS

Nach einem nicht wirklich nachvollziehbaren Prinzip ausgewählt...

Wie heißt du? Markus Voss Wie alt bist du? 24  
Dein Username auf Gamereactor.de? rotfuchs  
Lieblingsspiel? Borderlands, der Koop ist unschlagbar, hat mich lange gefesselt  
Deine Meinung über Gamereactor? Eine meiner Lieblingsseiten. Der direkte Kontakt zur Redaktion ist einfach super.



Tempo



FOKUS

## BORDERLANDS 2

**Gearbox Software** schwimmt nun mit im Meer der Fortsetzungen, sagt Produzent **Steve Gibson** - aber alles soll neu und besser werden

**Borderlands 2 hat ein Problem**, wenn man Producer Steve Gibson glauben darf. Denn das Action-Rollenspiel ist eine Fortsetzung und macht nun genau das, was der Vorgänger auf der Gamescom 2009 nicht getan hat und Gearbox damals offen anprangerte: Es schwimmt mit im Meer der Fortsetzungen, wo Borderlands fast ertrunken wäre. Kann das gut gehen? Und was hilft da? Nur eine echte Fortsetzung, eine die diese Bezeichnung verdient. Genau das soll passieren. Alles wird umgekrempelt, in Frage gestellt, neu gemacht. Die Künstliche Intelligenz, die grafische Oberfläche, die Waffen natürlich, der

lands 2 - und bereits die erste Welt zeigt den Wechsel. Marrowfield ist eine schneeweiße Eisswelt, in der uns mächtige Bullymonge jagen und feine Schneeflocken über den Bildschirm wehen. Um sie zu erlegen, stehen wieder Millionen verschiedene Knarren zur Verfügung - aber jetzt sind sie besser. Ihr Look und das Gameplay variieren wirklich, da sind nicht nur Statistikenunterschiede zur Ablenkung von fehlender Abwechslung.

Teodore zum Beispiel stellt nun Wegwerfaffen her, Wal-Mart-Guns nennen sie die bei Gearbox. Wenn ein

Multiplayer, die Technik - einfach alles neu.

Fünf Jahre nach dem Vorgänger spielt Border-

Magazin alle ist, oder jederzeit vorher, kann man sie einfach wegschmeißen und als Schockgranate nutzen.

Nur fair, immer schmeißen die Gegner mit Autos und Eisbrocken. Die Bandit-Knarren sind eigenartiger

### GAMEREACTOR.DE

Schaut bei uns im Internet vorbei, um die Kritik zum originalen Borderlands zu lesen, über die Wünsche für die Fortsetzung zu diskutieren oder einfach nur den Rest der tollen Inhalte auszuchecken.

Steampunk-Stuff, zusammengezippt von der Gang der Bandits. Sie spucken viel Munition aus, überhitzen aber auch leicht, wobei man die Feuerkraft über den Trigger sehr fein regulieren kann. Die Torgue-Modelle kennzeichnen sich dadurch, dass man verschiedene Munitionsarten in sie hineinstopfen kann. Die Vladaf-Wummen schießen superschnell extrem viel Munition raus, sind aber ungenauer und verursachen wenig Schaden. Alle Waffen haben einen optisch echt eigenen Stil und sie klingen auch einzigartig. Ach ja, und



## Notizen

### Neues Jobportal für Gamer

Zur Gamescom haben sie es gestartet, jetzt sind schon über 200 Jobangebote aus der deutschen Videospielebranche auf der Webseite Games-Career.com zu finden. Die soll zur „zentralen Anlaufstelle für Jobs in der deutschen Games-Branche werden“, so Betreiber Achim Quinke. Derzeit sind die meisten Jobs im Angebot aus dem noch immer boomenden Browsergame- und Free-to-Play-Sektor.

### Nintendo senkt Preise

Die Nintendo Selects-Reihe wächst. Ab dem 16. September sind die beiden Wii-Spiele Super Mario Galaxy und The Legend of Zelda: Twilight Princess nun als Neuware schon zum günstigen Preis von rund 25 Euro zu haben - schmales Geld, das in diese beiden Klassiker bestens investiert ist.

### Coulthard herausfordern

Wer sich mit einem ehemaligen Formel-1-Piloten aus der ersten Reihe messen will, sollte sein Gran Turismo 5 anschmeißen. In einem einzigartigen Rennen, das noch bis zum 26. September als Saison-Event im Spiel verfügbar ist, dürfen wir versuchen, die Rennzeit von David Coulthard zu knacken. Am Steuer seines Mercedes-Benz SLS AMG absolvierte er ein Mercedes-Benz Driving Event. Und eine schönen Preis gibt's für den Sieger bestimmt auch.

### Call of Duty Elite eingepreist

Activision hat die Preise für den Premium-Dienst Call of Duty Elite bekannt gegeben. Eine Jahresmitgliedschaft wird 49,99 Dollar kosten, ein deutscher Preis ist noch unbekannt. Wer zahlt, bekommt dafür alle Download-Inhalte früher und vor allem kostenlos sowie weitere exklusive Features. Darunter sind Gewinnspiele, spezielle Clan-Funktionen und Video-Inhalte.

### Halo endlich in 3D

Wenn Halo: Combat Evolved Anniversary am 15. November erscheint, können wir nicht nur zwischen der ursprünglichen und der brandneuen Grafik in Echtzeit wechseln, sondern das Spiel unterstützt auch 3D - natürlich nur auf den entsprechenden TV-Geräten. Ein tolles Geschenk zum zehnten Geburtstag. Der Multiplayer basiert auf Halo: Reach und es gibt sieben klassische Karten aus allen Teilen der Halo-Reihe - inklusive einer Firefight-Karte.

wir dürfen jetzt zwei gleichzeitig rumschleppen und damit ballern - zumindest als Gunzerker.

Weiter geht's in die Bloodshot Slums, ein ziemlich unübersichtlicher Haufen Schrott, aus dem eine Wohngegend für die Allerärmsten zusammengezimmert wurde.

## DER GUNZERKER TRÄGT IN JEDER HAND EINE NEUE WEGWERFWAFFE

Schnell wird hier klar, dass die Künstliche Intelligenz zumindest auf den ersten Blick besser und irgendwie natürlicher agiert. Sie ist aktiver, hält sich nach einem fiesen Treffer hilflos den Bauch oder versteckt sich, springt

und rennt auf allen Höhenebenen schnell und geschickt hin und her. Die Gegner sind zum Teil alte Bekannte, zum Teil Variationen oder komplett neu. Sie kommunizieren sogar hörbar (und natürlich extrem lustig) miteinander und sind in der Lage, sich gegenseitig zu heilen oder wieder zusammenzubauen. Die wichtigsten Favoritengegner sind weiterhin mit von der Partie, allerdings mit einem vollständig neuen Bewegungs- und Verhaltenssystem, wie Produzent Steve Gibson fröhlich lächelnd verspricht.

Die Welt von Borderlands 2 ist sichtbar lebendiger geworden, wirkt insgesamt deutlich abwechslungsreicher. Da ist nun mehr als nur braune Wüste, dazu gesellen sich weniger Menüs und eine bessere Wegführung. Optisch



FOKUS

## WAR OF THE ROSES

Fatshark bringt Third-Person-Action ins 15. Jahrhundert - wir durften schon gucken

**Meine Gedanken wandern** zu Game of Thrones. Natürlich. Gerade erst durfte ich einen ersten Blick auf Fatsharks War of the Roses werfen, ein Third-Person-Action-Titel für PC, der im 15. Jahrhundert in England spielt. Die Idee zum Spiel sei vor der erfolgreichen HBO-Serie entstanden, versichert das Studio. Aber egal, diese Epoche ist immer noch für ein einzigartiges Game-Konzept gut.

geplant. Hierbei werden wir Online-Schlachten beobachten können, um Belohnungen zu sammeln, die dann wieder im Multiplayer einsetzbar sind. Die Entwickler versprechen eine etwas komplexere Erfahrung als mit einem der Standard-Shooter. In der Praxis bedeutet dies, dass wir etwa lernen müssen, Attacken im Nahkampf abzuwehren, um überhaupt zu überleben.

### SCHWERTKAMPF IM MULTIPLAYER PLUS EINE VOLLWERTIGE KAMPAGNE

Damals war das Schießpulver noch neu und im Gegenzug die Kunst des Schwertkampfes von wesentlicher Bedeutung. Der Schwerpunkt des Spiels wird also auf den Nahkampf gelegt werden. Breitschwerter und Streitäxte sind ein natürlicher Bestandteil des Waffenarsenals. War of the Roses wird mit dem Multiplayer im Hintergrund entwickelt, der Fokus liegt auf der teambasierten Version. Es wird Unterstützung für dedizierte Server geben, so dass Spieler ihre Spiele und Karten im Detail anpassen können. Aber nicht nur das: Auch eine vollwertige Kampagne ist

Unser persönlicher Ritter wird schrittweise im Kampf gehärtet, sammelt dabei Upgrades und verwandelt sich so nach und nach vom schmutzigen Bauern zur tödlichen Maschine. So jedenfalls beschreiben sie es bei Fatshark. Die Bitsquid-Engine jedenfalls liefert messerscharfe Grafik, das steht fest. Wir haben den Cowboykrieg in Lead and Gold: Gangs of the Wild West genossen. Ein kleiner Online-Krieg in einer neuen Ära plus Kampagne - das klingt doch verführerisch.

**Jonas Elfving**

[War of the Roses erscheint 2012 für PC](#)



Das originale Borderlands war eine echte Eigenproduktion von Gearbox und bis kurz vor der Veröffentlichung hatte das Team um Studioboss Randy Pitchford Angst, dass das Spiel komplett floppen könnte. Das Gewissen sie jetzt Zeit und Geld für einen zweiten Teil haben, der bereits jetzt kriminell gut aussieht.





sieht die Cel-Shading-Grafik ohnehin einfach zeitlos schick aus. Beeindruckend ist die enorme Weitsicht im Spiel - und es gibt keine tatsächliche

## GEARBOX ÜBERARBEITET DAS GESAMTE QUESTSYSTEM, UM DEN ONLINE-KOOP BESSER ZU MACHEN

Grenze für den Spieler. Man kann überall hingehen oder -fahren, sich die gesamte sichtbare Welt erobern. Alles, was man sieht, ist im Spiel wirklich existent - das nennen wir dann mal echte Freiheit in einer offenen Actionrollenspielwelt.

Auch die Gefährte steuern sich nun feiner und bis zu vier Spieler finden Platz in einem Wagen.

Das ist besonders für den neuen Multiplayer hilfreich, über den Gearbox allerdings noch nichts verraten will. Nur so viel: Zwei Splitscreen-Spieler

können gemeinsam online mit zwei weiteren im Koop zocken und das gesamte Questsystem wird überarbeitet, damit nicht ein Spieler

bereits Aufgaben gelöst hat, die ein anderer noch lösen muss und ihr Zusammenspiel deswegen nervig oder unmöglich wird. Details dazu haben sie nicht rausgerückt, ebenso wenig dazu, wie genau sie etwaige Charaktere aus dem ersten Teil übertragen wollen ins neue Spiel. Nur dass es passieren soll, haben sie betätigt.

In der nächsten Passage lernen wir noch den Nomad Torturer kennen, der einen Zwerg an seinen Schild getackert hat. Fies, aber kruden Humor gibt's wieder im Überfluss. Das Gameplay ist nun so ausgelegt, dass eine Klasse (neu sind Gunzerker und individuelle Sirenen mit diversen Spezialattacken) via Gamechanger auch spät im Spiel geändert werden kann. So wird es nicht langweilig und die Skills eines Charakters sind nicht komplett festgelegt.

Fans von Borderlands - und mal ehrlich, davon gibt's einige - dürfen sich auf mehr Abenteuer freuen in einer Welt, in der fast alles verbessert wurde. Wer Actionrollenspiele liebt, wird Borderlands 2 spielen müssen. Echt jetzt.

Borderlands 2 erscheint 2012/2013 für PC, PS3 und Xbox 360

Öffentlichung hatte  
egenteil ist passiert,  
sieht.



Tempo

# DANCESTAR PARTY

Sony will den großen Erfolg von Singstar mit dem ersten richtigen Tanzspiel wiederholen

## FOKUS

**Warmtanzen mit Singstar Dance**, doch jetzt wollen es die London Studios wirklich wissen und bringen ein aufs Tanzen ausgerichtetes Spiel. Im Vorfeld haben sie dafür offenbar auch die Konkurrenz beobachtet. Vom Stil her erinnert es an eine aufgebohrte Variante vom Meister der Tanzspiele, Just Dance.

Eine Schattenfigur, die zentral im Bild für uns tanzt, ist ein echter Mensch mit echten Bewegungen. Dazu zeigt uns am Rand eine animierte Symbolfigur rechtzeitig an, wenn die Choreografie mit einer neuen Bewegung fortgesetzt wird. Die Erkennung einzelner Bewegungen funktioniert dabei ziemlich gut, aber alles andere wäre auch verwunderlich gewesen. Erstaunlich aber ist, dass die Choreografien so gut angelegt sind, dass es gar nicht stört, dass wir nur einen Move-Controller in der Hand halten. Man vergisst es förmlich. Hier wurde gute Arbeit geleistet.

Neben den üblichen, unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, Duett-Möglichkeiten und einem Workout-Modus bietet das Spiel einen Party-Modus, bei dem bis zu zwanzig Leute abwechselnd miteinander spielen. Hier können

Videos und Fotos von Tanzeinlagen auf Facebook und Twitter geteilt werden.

Natürlich hat Sony für Dancestar Party das Genre nicht neu erfunden, aber mit seinem klaren, reduzierten Design wirkt der Titel trotzdem einzigartig - und das war auch schon immer ein wichtiges Markenzeichen von Singstar. Es sieht einfach wunderschön, fast erwachsen aus und es gibt die Original-Musikvideos zu jedem Song. Natürlich wirkt Dancestar Party insgesamt trotzdem etwas cooler, fetter als der große Bruder.

Was die angekündigten Spielvarianten und die grundsätzlichen Mechaniken angeht, wurde wenig gemacht, um sich ernsthaft von der Konkurrenz abzuheben. Aber warum soll man auch ein sehr gutes Konzept verschlechtern, nur damit es selbstständiger wirkt? Was die London Studios jedoch bereits mit der ersten Edition verkaufen, ist ein Versprechen. So wie Singstar für die Playstation 3 sich seit der Veröffentlichung ständig gewandelt hat, wird sich auch Dancestar Party entwickeln. Und das wird am Ende seine große Stärke werden.

**Martin Eiser**

[Dancestar Party erscheint im Oktober 2012 für PS3](#)





## JUST DANCE 3

Ubisoft hat mit Just Dance einen echten Volltreffer auf der Nintendo Wii gelandet. Die Serie wird bis zum Start von Just Dance 3 womöglich noch fünfzehn Millionen verkaufte Einheiten weltweit erreichen. Dann erscheint das Spiel erstmals auch für Playstation 3 mit Move und Xbox 360 mit Kinect-Unterstützung. Bis zu vier Spieler können jetzt gleichzeitig zu den vierzig Tracks abtanzen. Grundsätzlich aber bleibt das typische Spielprinzip erhalten, sich wiederholende eingängige Moves müssen, so gut es geht, nachgetanzt werden.

Erscheint am 11. Oktober 2011 für Playstation 3, Wii und Xbox 360



## DANCE CENTRAL 2

Es gibt wenige Titel, denen man nachsagt, dass sie von Kinect massiv profitieren würden. Harmonix hat mit Dance Central dann gut vorgelegt und noch nie haben Hüftschwünge so viel Spaß gemacht. Für den Nachfolger gibt es satte Extras. Mit dabei sind vierzig Songs von Darude bis O-Zone. Erweitert wurde der Übungs- und der Battle-Modus. Außerdem wurde dem Spiel erstmals eine echte Multiplayer-Variante für zwei Spieler spendiert und damit das meistgewünschte Feature ergänzt. Dance Central 2 verfügt zudem über eine Sprachsteuerung.

Erscheint am 21. November 2011 für Xbox 360

## GESCHICHTSUNTERRICHT Dance Dance Revolution

**DAS ERSTE TANZSPIEL** erschien 1998 als Arcade-Maschine in Japan. Eine Matte aus Metall mit vier Pfeilen brachte uns dazu, die Füße schnell in die vorgegebene Richtung zu bewegen, eben zu tanzen. Ja, Dance Dance Revolution leistete für das Genre der Musik-Spiele echte Pionierarbeit und in der Popkultur gibt es viele Referenzen auf die Spiele, auch wenn der große Durchbruch ausblieb. Als die Serie 2001 dann auch in Europa für Konsole erschien, hieß sie erst

noch Dancing Stage, aber Musik und Stil waren ebenso abgefahren wie im Original.



EXKLUSIV NUR BEI  
GAMEREACTOR.DE

Das ganze Interview online lesen



## NICHT SO KOMPLIZIERT

Game Director Dave Ranyard über den Erfolg von Singstar und Pläne für Dancestar Party

### Warum waren Singstar und Eyetoy vor allem in Europa erfolgreich?

- Sicherlich lief es in Europa richtig gut, aber wir hatten auch in den Staaten Erfolg. Dort hat sich zum Beispiel Singstar rund drei Millionen Mal verkauft. Aber ich denke, dass einer der Gründe, warum es in Europa so gut läuft, die gute Lokalisierung ist. Wir können zum Beispiel Editionen nur mit deutschen Inhalten anbieten. Nur wenige andere Karaoke-Spiele bieten so etwas. Die Möglichkeit, so speziell auf den Markt einzugehen, so wahrscheinlich für das kleine Ungleichgewicht gesorgt.

### Läuft Singstar auch auf der Playstation 3 noch so gut?

- Ich denke, dass die ersten Käufer einer PS3 eine etwas andere Demografie haben. Natürlich sind darunter auch ein paar Leute, die Singstar spielen, aber erst wenn wir wirklich den breiten Massenmarkt erreichen, ist es wie bei der PS2. Wir sprechen in diesem Zusammenhang gern über Singstar als Öffner. In vielen Haushalten ist es oft der Mann, der eine Konsole kaufen will. Aber allein die Existenz von Singstar löst eine eventuelle Blockade und macht den Kauf möglich. Außerdem ist die PS3 inzwischen ein echtes Produkt für den Massenmarkt, das in vielen Wohnzimmern steht.

### Plant Sony diesbezüglich spezielle Kampagnen für Singstar?

- Wir arbeiten natürlich weiter an Singstar für die PS3 und wir haben einige interessante Sachen am Start, aber leider ich kann darüber noch nicht reden, weil sie noch nicht final sind. Und ich will schließlich nichts

versprechen, was dann am Ende doch nicht passiert.

### Bald kommt Dancestar Party. Wie unterscheidet sich das Spiel von der Konkurrenz?

- Wenn du ein richtig gutes Tanzspiel machen und das innerhalb von Singstar realisieren willst, gibt es zu viele Hürden. Wir haben uns daher entschieden, ein eigenes Produkt dafür zu entwickeln. Es ging drum, alles nicht zu kompliziert zu machen, sondern ein pures, klares Spiel zu entwickeln. Und für Dancestar Party braucht man einen Move-Controller wie für Singstar die Mikrofone.

### Diesmal fehlt die Vorreiterrolle. Wird es schwer?

- Nicht vergessen, wir haben mit Eyetoy Groove bereits 2003 ein Tanz-Spiel angeboten, aber auf der PS3 ist jetzt der richtige Zeitpunkt. Es gibt inzwischen viele Move-Controller da draußen und so weit ich das sehe, dominiert auf der Playstation 3 kein Spiel das Genre. Ich weiß, dass wir einfach sehr gute Qualität abliefern. Für uns ist das eine gute Chance.

### Singstar wird weiter unterstützt?

- Ja, absolut. Wir unterstützen auch Singstar Dance weiter. Und wie ich bereits gesagt habe, für Singstar sind interessante Sachen geplant.

### Und wie läuft der Singstore?

- Wir sind sehr zufrieden und haben sehr hohen Anspruch. Die genauen Zahlen sind nicht veröffentlicht, aber der durchschnittliche Umsatz pro Nutzer ist ziemlich gut. Wir wissen, dass die Leute Singstar mögen und Songs kaufen sie auch.

# SCHUHKARTON

Videospiele sind unbestritten Teil der Popkultur. Turnschuhe auch. Kein Wunder, dass diese beiden Sachen immer wieder in Kooperationen vermischt werden. Fünf interessante Beispiele.

B O N U S L E V E L



Mehr Sneaker zu sehen gibt's auf unserer Website [Gamereactor.de](http://Gamereactor.de)



Super Mario und Chuck Taylor - das Treffen zweier Ikonen. An den Füßen tragen diese Schuhe nur wenige Menschen, die den limitierten Sneaker vor einigen Monaten in asiatischen Onlineshops ergatterten.



**Nike Playstation Air Force 1**  
Hochglanz für Promis

Das Resultat einer Cross-Media-Kampagne und einer der gesuchtesten Nike Air Force 1 überhaupt: der Playstation Air Force 1. Im Sommer 2006 haben Nike und Sony 150 Paar an Promis durchgereicht, damit diese den Launch der PS3 später im Jahr unterstützen.



**Adidas Gil II Zero Halo**  
Basketballer mit eigenem Clan

Anfang Februar 2008 gab es 100 Paare weltweit von diesem Adidas-Halo-Schuh, der aus einer Reihe von Limited-Editions für den US-Basketballstar Gilbert Arenas stammt. Der war damals ein großer Halo-Fan und hatte sogar mit Final Boss seinen eigenen Halo-Clan gesponsert.



**Nike Air Max BW NES**  
Retro-Schuh trifft Retro-Konsole #1

Ende 2008 war dann Nintendo dran - und es gab eine Select-Taste auf dem linken und eine Start-Taste auf dem rechten Schuh. Ergänzt durch eine dunkelrot-graue NES-Retro-Optik wurde hier alles richtig gemacht. Gab es offiziell im Laden, aber nur im limitierter Stückzahl. Leider.



**Nike Atari Game Select**  
Retro-Schuh trifft Retro-Konsole #2

Im September 2008 nahm sich Nike den hölzernen Atari VCS zum Vorbild, um daraus eine überaus coole Verbeugung zu machen. Auch wenn die Holzimitat-Sohlen irgendwie ein bisschen sehr komisch aussehen. Gab's als Blazer High und als Air Force II.



Größe & Gewicht Altersabhängig Alter Schwankend Beruf Legendärer Held Spezialität Zeitreisen



Link als Mii auf dem 3DS einlesen

## LINK

Der Mann in grün ist seit 25 Jahren der große Held von Legend of Zelda, Gratulation.

**Eine Prinzessin zu retten, ist nun wirklich nichts Originelles.** Nein, anfangs hatte Link noch kein richtiges Profil. Doch Nintendo vermochte es, dem kleinen Recken ein echtes Denkmal zu setzen. Heute hat wohl fast jeder ein Bild vom Hyrulianer mit den spitzen Ohren im Kopf. Und das, obwohl er in den letzten 25 Jahren echte Wandlungsfähigkeit bewiesen hat: Vom Nintendo Entertainment System im Jahr 1986 bis hin zu The Legend of Zelda: Skyward Sword, das in diesem Jahr für die Wii erscheint. Fast jedes Spiel war dabei wie ein Meilenstein und setzte Maßstäbe. So reisten wir 1991 mit A Link to the Past auf dem Super Nintendo in merkwürdige

Parallelwelten, versanken 1993 in Link's Awakening in einen wunderbaren Traum, spielten 1998 in Ocarina of Time die schönsten Melodien und bereisten 2003 in Wind Waker das riesige Meer in einer ungewöhnlichen Insel-Version von Hyrule. Und auch, wenn wir Link noch nie sprechen gehört haben und es keine echte Verbindung zwischen den vielen Abenteuern gibt, haben wir ihn doch mit jedem Spiel mehr ins Herz geschlossen. Eines seiner ungewöhnlichsten Abenteuer schenkt uns Nintendo im September zum Jubiläum: The Legend of Zelda: Four Swords wird kostenlos auf DSiware veröffentlicht und steht damit allen Besitzern eines 3DS oder DSi zur Verfügung. Das Mehrspieler-Abenteuer erschien 2003 auf dem Gameboy Advance als Zugabe zur Neuauflage von A Link to the Past. Für den Handheld übrigens entstand seinerzeit auch dieser ungewöhnliche Stil für den Helden im grünen Gewand. Auf diesen, etwas weiblicheren Link sollen ja vor allem die japanischen Fans abfahren. Wir lieben ihn in jeder Spielart und wünschen nach 25 Jahren und 60 Millionen verkauften Spielen alles Gute zum Geburtstag.

**Martin Eiser**

# GAMEREACTOR JETZT FÜR IPHONE

Kostenlos die App laden und jeden Tag unterwegs auf dem Laufenden sein

**NEW!**



## 1 Gamereactor + Iphone

Gamereactors neue App liefert jeden Tag die aktuellsten Gaming-News direkt auf das Iphone - komplett kostenlos

## 4 Ehrliche Kritiken

Ist Fear 3 wirklich so toll? Soll man in Duke Nukem Forever die Welt retten? Fragen, auf die wir Antworten haben.

## 2 Jede Menge Inhalte

Die Gamereactor-App bietet Zugriff auf die gesamte Datenbank mit Vorschauen, Kritiken, Interviews und Features.

## 5 Schnelle Nachrichten

Die neue Xbox 720 kommt - irgendwann bestimmt. Und wenn das so ist, haben wir die News auf jeden Fall.

## 3 Guter Ratgeber

Wer im Laden steht und nicht weiß, ob das Spiel was taugt - der kriegt hier Hilfe. Einfach schnell nachschauen.

## 6 Gamereactor TV

Ein Video-Kanal für die Hosentasche, so ganz ohne Flash und voll mit Trailern, Video-Kritiken und Entwicklerinterviews.



WELTEXKLUSIV

# SYNDICATE

**Starbreeze Studios** haben uns in Uppsala die ersten Spielszenen aus ihrer Neuinterpretation des Bullfrog-Klassikers gezeigt - und damit Redakteur Jonas Elfving direkt in seine Kindheit zurück befördert.

## NEUE PERSPEKTIVE

Die isometrische Perspektive und die Führungsaufgaben für die Gruppe müssen alte Serienfans vergessen. Das neue Syndicate ist ein Actionspiel aus der Egoperspektive. Die Atmosphäre aber ist wie beim Original.



Ich war elf Jahre alt und wusste nichts. Alle meine Agenten starben wie die Fliegen. Der Midi-Sound war bedrohlich, die Pings vom Radar klangen eiskalt. Bereits nach kurzer Zeit drehte sich eine andere CD-ROM im Laufwerk meines PC. Ich ließ ein schwieriges Spiel ein schwieriges Spiel sein. Als ich Jahre später Syndicate eine zweite Chance gab, passte alles zusammen. Ich eroberte mir die Zukunftswelt aus der Isoperspektive, ballerte wild mit den Uzis und verbrauchte viele Verbandskästen. Die Welt war dunkel und faszinierend, das Gameplay herausfordernd und es machte süchtig.

Nach der Fortsetzung Syndicate Wars aus dem Jahr 1996 hatten Fans der Serie feuchte Träume davon, dass endlich eine moderne Version dieses Klassikers kommt. Über ein Jahrzehnt später tauchten erste Hoffnungsschimmer auf. Es waren Gerüchte, dass das schwedische Starbreeze Studio im Auftrag von EA an dem Spiel Project Redlime arbeitet. Es sei der Codename für das neue Syndicate, hieß es - und auch die Redaktionen von Gamereactor und anderen Zeitungen kriegten anonyme Hinweise, dass die Gerüchte stimmen. Das Projekt war also mehr oder weniger Realität. Gedauert hat es doch noch etwas. Bis zu jenem Tag, an dem ich in den Räumen von Starbreeze in Uppsala sitze, mit einem Syndicate-Logo vor meinen Augen. Gleich startet eine Demo, zum ersten Mal für einen Außenstehenden.

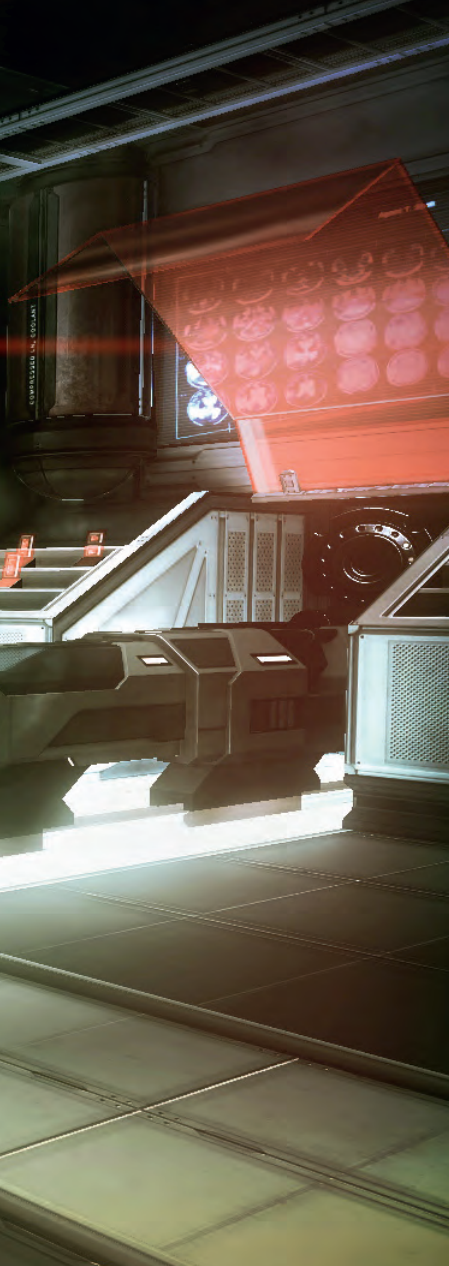
Wir schreiben das Jahr 2069 und „Geschäft ist Krieg“. In dieser vom Konsum durchsetzten und besessenen, von Kontrolle durchzogenen Zukunft haben fast alle Menschen einen Chip in den Schädel montiert bekommen. Dieses wichtige Bauteil wird nur von einer Handvoll enorm leistungsstarker Syndikate zur Verfügung gestellt. Starbreeze zeichnet eine Vision, in der zeitgenössische Phänomene wie Sozialnetzwerke, personalisierte Werbung und eine ständige Internet-Verbindung eskaliert sind. Sie haben den Menschen buchstäblich eine neue Sicht auf die Außenwelt eingetrichtert. Loyale Kunden werden stets belohnt, während die anarchischen Downzoners ohne Chip im Kopf die Aussätzigen sind. Die wenigen Syndikate kämpfen erbittert gegeneinander um die Gunst der Verbraucher. Sie reden nicht mehr über ein Universum. Das hier ist ein Dataversum.

Auch im Kopf von Geheimagent Miles Kilos steckt ein Chip. Sein Darts-6-Modell ist viel anspruchsvoller

und konnte in niemanden sonst als ein furchtloses Schwein implantiert werden. Die ersten spielbaren Sequenzen, die ich zu sehen bekomme, zeigen die Merkmale und Fähigkeiten des Dart-6-Chips. Wir befinden uns in einer schwarz-weißen Simulatorwelt, wo die Feinde nur Umrisse sind und sich eine bodenlose Dunkelheit unterhalb von Miles Kilos Füßen erstreckt. Ein Tutorial-Level, wo wir von der eiskalten Chipstimme einer Frau geführt werden. Nun müssen wir lernen zu hacken.

Fast alle Gegner im Spiel haben auch Chips im Schädel und Miles besitzt die Fähigkeit, sie zu hacken und fernzusteuern, um das Verhalten der Gegner in einer drastischen und tödlichen Art und Weise zu beeinflussen. Der Selbstmord-Hack ist das erste Manöver, das wir in dieser Trainingsmission lernen. Miles schleicht sich an einen Feind heran im VR-Simulator, markiert ihn und wählt Selbstmord mit dem D-Pad an. In wenigen Sekunden wird der Gegner sei-

**LOYALE KUNDEN WERDEN BELOHNT,  
WÄHREND DIE ANARCHISCHEN  
DOWNZONERS OHNE CHIP IM KOPF  
DIE AUSSÄTZIGEN SIND**



#### **HOT BLUE CHIP**

Seht ihr den blauen Punkt oben im Kopf? Jeder Bewohner der Syndicate-Welt hat so einen im Kopf stecken, nur nicht die Typen der anarchischen Downzoner. Wer die Chips hackt, besitzt das Leben ihrer Träger.



#### **GESTATTEN, MILES KILO**

Miles Kilo besitzt kein besonderes Feature, das ihn von den vielen anderen Videospielden unterscheiden würde. Aber sein generischer Look passt prima zum Geheimagenten und der dystopischen Vision von Syndicate.

nen Kopf zwischen den Händen vergraben mit einer schmerzverzerrten Miene, dann seine Pistole aus dem Holster fummeln und sich selbst in den Kopf schießen. Die Chip-Stimme lobt Miles, der sich dem nächsten Grundkurs widmen darf: Backfire.

Auch Waffen lassen sich nämlich hacken und der Backfire-Hack lässt die eigene Waffe in den Händen der Feinde detonieren, was sie selbst und die unglücklichen Kollegen in nächster Nähe neutralisiert. Dank dieser Methode sehe ich einen manipulierten Gegner ins Gras beißen, und dann fällt seine Waffe zu Boden in einer Art und Weise, die an das alte Bullfrog-Original erinnert.

Der Gehorsam-Hack ist ein weiterer Weg, um das Arsenal der Gegner gegen sie selbst zu richten. Für diejenigen, die die Persuadertron-Knarre aus den 1990er-Jahren noch kennen, wird dieser Hack vertraut sein. Der Feind wird einfach dahingehend manipuliert, dass er fortan an unserer Seite kämpft. Das ist äußerst wirksam und sorgt zudem für große Verwirrung unter den Feinden. Im Simulator klappt alles reibungslos. Miles lässt den Gegner seine Teamkollegen verraten und beendet die Sache mit einem gut getimten Selbstmord-Hack.

Alle Hacks werden mit Energie aus dem IPA-Meter am rechten Rand des Bildschirms versorgt. Wir müssen daher mit ihren Fähigkeiten sorgfältig haushalten und sie tendenziell für härtere Gefechte aufsparen. Der IPA-Balken wird durch saubere und effiziente Tötungsmanöver aufgeladen. Das Hacking ist ein zentraler Bestandteil der Action-Szenen und stellt eine Herausforderung sowohl im taktischen Sinn als auch an die Multi-Tasking-Fähigkeiten dar. Hier unterscheidet sich Syndicate deutlich von anderen Egoshootern, etwas, das ziemlich deutlich wird, als Miles die sichere Welt des Simulators für eine echte Mission verlässt.

In der nächsten Sequenz ist der Protagonist auf La Ballena unterwegs, einer Mischung aus Großstadt und Luxusliner. Gesteuert wird die Hybridwelt vom Syndikat Cayman Globale. La Ballena ist überzogen mit Palmen, Gewerbegebieten und luxuriösen Spa-Behandlungen. Der Ort wurde entwickelt, um Verbraucher dazu zu verleiten, dem Syndikat beizutreten. Wie in vielen anderen Dystopien ist die Oberfläche nicht abnehmbar, aber täuschend echt und attraktiv. Ein Design, das spannender ist als braune Steampunk-Welten, wenn man mich fragt.

Hinter der La Ballena-Idylle schwelt ein Konflikt mit einer prominenten Wissenschaftlerin im Zentrum, die entführt wurde. Mit einer gestohlenen, digitalen Identität macht sich Miles auf den Weg, die Frau zu retten. „Kurz vor dieser Passage wird man in der Lage sein, den ruhigeren, eher urlaubsmäßigen Teil der La Ballena-Erfahrung zu erleben. So bekommt man ein Gefühl davon, was es heißt, ein Konsument des Syndikats zu sein“, erklärt Richard Jackson, der Lead Game Designer von Syndicate. Dann startet er den Demo-Level.

Die Ruhe ist sehr schnell sehr weit weg. Miles' Tarnung fliegt auf und die Hölle bricht los. Es gibt nicht wenig militärische Macht an Bord. In diesem Chaos Miles dabei zuzuschauen, wie er zwischen Maschinengewehren und Hacking hin und her wechselt, das verspricht ein ganz anderes, deutlich komplexeres Erlebnis als im Simulator sichtbar war. Jetzt verstehe ich, wie die eigene Dynamik der Feuergefechte aussehen soll.

Denn als die dunkel gekleideten, faschistoid wirkenden Wachen Miles angreifen, ist das nur durch eine Mischung aus Ballern und Hacken abzuwehren. In einem weitläufigen Areal vor den Türen von La Ballenas glänzenden Gebäuden wirft sich Miles hinter einen Betonpfeiler und lässt die Kugeln um sich herum sausen. Mit Hilfe des IPA-Overlay sehen wir die Gegner in Form von roten Konturen - und der Angriff wird vorbereitet. „Man muss sich sorgfältig überlegen, wann das IPA-Overlay genutzt wird, denn es steht nicht die ganze

## MILES LÄSST DEN GEGNER SEIN TEAM VERRATEN UND BEENDET DIE SACHE PER SELBSTMORD-HACK



### MEHR ALS NUR BALLERN

Grundsätzlich sind wir ziemlich gut ausgerüstet unterwegs, werden aber an mehreren Punkten unserer Waffen beraubt. Dann zählen plötzlich Vorsicht, smarte Hacking-Fähigkeiten und schlaue Schleichtackten.

## ONLINE UND MULTIPLAYER

Starbreeze und EA haben uns bestätigt, dass es einen Multiplayer und einen Online-Koop geben wird. Beide Modi sollen „stark auf Teamwork basieren“ - mehr sagen sie zu dem Thema derzeit allerdings nicht.



## KOMMUNIKATIONSWUNDER

Die Fähigkeit, blitzschnell zwischen den verschiedenen Teams zu kommunizieren, ist der Schlüssel zum Erfolg in den Augen der Starbreeze-Gründer. Die wollen weder zu fette Büros noch zu viele Leute im Team.

Zeit über zur Verfügung. Es kann das Leben im Kampf retten und es ist eine Ressource, die man nutzen muss. Aber wir wollen den Spielern auch die Möglichkeit geben, die schönen Welten anzuschauen, die wir gebaut haben“, erklärt Viljar Sommerbakk, der Lead Game Designer.

Ein intensiver Kampf beginnt, in dem die Umgebung, die Waffen und die Hack-Fähigkeit Gehorsam ihre tragenden Rollen spielen. Am Ende löscht Miles alle Schurken aus. Dann tritt ein Mini-Boss in Form einer Monsterwache auf den Plan, mit einem Raketenwerfer und Super-Rüstung im Gepäck. Der Kampf dauert fast so lange wie die gesamten Szenen davor, aber nach einem schlaun Hack ist Miles wieder siegreich. Und ist nun der Besitzer einer neuen, mächtigen Waffe, die nicht nur dafür Verwendung finden wird, eine Tür mit mehreren Schlössern zu öffnen. Neue und andere Gegner zeigen sich während

des Abflugs von La Ballena. Miles zerstört ein halbes Dutzend schwimmender Wächter-Drohnen, deren mechanisches Brummen von Möwenlärm und dem Wind begleitet wird. In einem Kontrollraum findet unser Agent einen schönen Schalter mit der treffenden Bezeichnung UAV-Control, dessen Aktivierung alle Drohnen zu Metallsplittern werden lässt. Eine paar Agenten mit extrem nervigen Störsendern schalten alle Hacking-Fähigkeiten aus und müssen mit reiner Waffengewalt erledigt werden. Die Demo endet mit einem großen Feuergefecht. Und das

Schicksal der entführten Wissenschaftlerin wird zum Cliffhanger für den nächsten Level - den es natürlich nicht mehr zu sehen gibt.

Es ist eine aufregende Welt, die sie da für Syndicate bauen. Und obwohl ich den Controller nicht selber benutzen durfte, versprechen diese Action-Sequenzen uns allen eine wunderbare Herausforderung. Das ist etwas, worauf EA und Starbreeze mehrfach hinweisen: Sie wollen nicht die oft gesehenen Sequenzen liefern, wo die Feinde ständig kommen und zwar direkt von vorne hinein ins Fadenkreuz. In Syndicate werden

## EINE GRUPPE AGENTEN SCHALTET MIT STÖRSENDERN EINFACH ALLE HACKING-FÄHIGKEITEN AUS

### ACTIONVETERANEN

Mit großen Knarren kennen sie sich aus im Studio, immerhin stammen auch die beiden The Chronicles of Riddick-Teile sowie das originale The Darkness aus ihrer Entwicklung.





### SELBSTKRITIK

Starbreeze steht dafür, immer etwas noch Besseres abzuliefern und dafür laden sie sich nach eigener Aussage „verdammt viel Druck auf die Schultern“. Kaum jemand dort ist je wirklich zufrieden mit seiner Arbeit - die Spieler waren das am Ende aber dann schon häufiger.



## NEHMERQUALITÄTEN

Starbreeze-CEO Mikael Nermark kann trotz der frühen Leaks zum Thema Syndicate vor vielen Monaten noch lachen. Das sei einfach Teil dieser Industrie, sagt der Schwede.



wir flankiert, müssen die Hacks wirklich meistern und wir werden mehr als nur ein paar Mal draufgehen, bevor eine Mission erfolgreich absolviert ist. Mit anderen Worten: Syndicate wird nicht einfach werden, soll aber nie unfair sein. Wenn sie die Balance hinkriegen, dann kann das alles wirklich so richtig toll werden.

Ich verlasse die Präsentation und kriege einen Rundgang durch die Räumlichkeiten von Starbreeze. Es scheint mir, dass es kein Zufall ist, dass EA sich mit diesen Leuten zusammengetan

hat. In andere Welten einzutauchen und daraus Spiele zu machen, ob es ein Zukunftsgefängnis ist oder Cartoonhelden mit dunklen und bösen Kräften - sie verwandeln es immer in etwas Eigenes. Und vor allem ist das Ergebnis absolut spielbar. Der Nachweis über die Erfolge dieser Arbeiten ist überall im Studio sichtbar. Am eindrucksvollsten ist der gerahmte Gruß von Vin Diesel, dem Star der Riddick-Filme, den Starbreeze zu einem Helden im wohl besten Lizenz-Spiel der Videospiegelgeschichte verwandelten.

„Vor der Veröffentlichung von The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay haben wir dieses Plakat von Vin Diesel gekriegt. ‚Screw up and you’re dead‘ steht drauf. Wir haben es nicht vermässelt. Sein Film hatte einen Durchschnitt von 38/100 auf Metacritic, unser Spiel steht jetzt bei 90/100“, sagt Studioboss Mikael Nermark mit einem stolzen Grinsen.

Nach dem Abschütteln meines schwedischen Patriotismus und diverser David und Goliath-Gedanken bleibt es trotzdem so, dass Syndicate einfach verführerisch daherkommt. Wer nur eine aufpolierte Version des ursprünglichen Games erwartet, muss umdenken: Das hier ist ein Egoshooter, in dem Atmosphäre und Setting dem Original entliehen sind - der Rest ist neu. Starbreeze nimmt etwas Bekanntes und Beliebttes, um es zu verwandeln. Und das können sie ja.

**„SCREW UP AND YOU’RE DEAD“  
SCHRIEB IHNEN VIN DIESEL - SIE  
HABEN ES NICHT VERMASSELT**

# GAMEREACTOR DAS MAGAZIN FÜR IPAD

Jetzt die kostenlose App holen



## Gamereactor + Ipad

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

QR-Code einscannen und kostenlos die App laden

## Vorschau



1. November 2011

# Uncharted 3

System **PS3** Entwickler Naughty Dog Publisher Sony  
Genre Action

**WENN EIN SPIEL BESSER ALS** ein Film ist, dann Uncharted 3: Drake's Deception. Tolle Lichteffekte, eine dichte Atmosphäre, dazu top Animationen und aus den Zwischensequenzen geht es direkt ins Spiel. Vieles im Spiel wird über diese inszeniert, man muss sie meist mit Quick-Time-Events lösen. Etwa an der Stelle, wo Nathan Drake sich unter Wasser befreien muss, weil er unter einer Klimaanlage begraben ist. Das hat was von Indiana-Jones-Jagd, aber Uncharted 3 dreht gleich dauerhaft durch. Gehezt verfolgt der Held ein flüchtendes Flugzeug, immer wieder ist der Weg versperrt, so dass Drake klettern und springen muss. Kaum im Flieger, will uns der Bösewicht hinten rauschmeißen. Es folgt eine tolle Schlägerei und eine filmreife Actionsequenz - und da hat man den Multiplayer noch keine Sekunde gespielt.  
**Christian Gaca**



### JÄGER UND SAMMLER

Kurz vor dem Ende des Dungeons passiert, was in Diablo II deutlich früher passiert wäre: Das Inventar ist voll. Im dritten Teil ist es fast unheimlich groß und es zeigt, wie viel Schrott man in kurzer Zeit sammeln kann. Das ständige Aussortieren der Items und das Reisen in die Stadt, um den Kram zu verkaufen, fällt dadurch weniger stark ins Gewicht.



### KLASSENKAMPF

Fünf Klassen sind vertreten: Mönch (hier in Aktion zu sehen), Dämonenjägerin, Hexendoktor, Barbar und Zauberin.

2012 / 2013

# Diablo III

System **Mac / PC** Entwickler Blizzard Entertainment  
Publisher Activision Blizzard Genre Action / Rollenspiel

**DIE LÄNGSTE WARTESCHLANGE DER GAMESCOM** war bei Diablo III - und ich war trotzdem drin, dem Presse-schildchen sei Dank. 15 Minuten mit meinem absoluten Favoriten sind wenig, aber für den ersten Eindruck reichte es. Zuerst flimmern die fünf Klassen über den

Flachbildschirm. Der Mönch ist ein reiner Nahkämpfer. Die Dämonenjägerin ist zwar neu, lässt sich aber mit ihren Fallen und Fernattacken als Mix aus Amazone und Assassine beschreiben. Der Hexendoktor ersetzt den Totenbeschwörer. Zum Barbar muss nichts weiter gesagt werden und ich nehme wie immer die Zauberin.

Nach einer kurzen Ladepause finde ich mich in einem finsternen Dungeon wieder. Sofort fühle ich mich in die Verließe des ersten Aktes von Diablo II zurückversetzt - und das, obwohl das Level ganz anders wirkt als im Vorgänger. Verkürzt könnte man sagen, es wirkt alles deutlich lebendiger. Die Konsole am unteren Bildschirm-

rand sieht praktisch wie früher aus. Gesundheit links, Mana rechts. Allerdings mit dem Unterschied, dass die Leiste für die Tasten 1 bis 5 nun mit speziellen Fähigkeiten belegt ist, statt mit den Tränken im Gürtel. Einzige die 5 ist mit einem Heiltrank belegt. Der Zähler darüber sagt mir, dass ich neun davon habe.

Als ich auf die ersten Untoten treffe, begegnet mir auch neues Gameplay. Mit der linken Maustaste werden die Gegner nun nicht mehr verdroschen, die Zauberin schickt stattdessen einen Zauber los, sobald ich einen Feind anklicke. In diesem Fall einen kleinen Blitz. Die rechte Maustaste ist mit einer stärkeren Distanzattacke



# Catherine

System PS3 / Xbox 360 Entwickler Atlus Persona  
Team Publisher Deep Silver Genre Puzzle

WAHRE LIEBE IST NUR EIN PRODUKT der Fantasie, sang die deutsche Popband Virginia Jetzt. In Catherine müssen wir der Antwort auf diese knifflige Frage selbst nachgehen. Unsere Langzeit-Freundin Katherine will uns nämlich heiraten, aber genau in diesem Moment taucht dieses blonde Luder auf, das ausgerechnet Catherine heißt. Was ist uns nun wichtiger, der Spaß mit der einen oder die große Liebe zu der anderen? Das Spiel ist ein Genremix aus verschiedenen Elementen. Tagsüber werden wir etwa in einer Bar mit einem Babywunsch konfrontiert, nachts plagen uns dann schlimme Alpträume, in denen uns ein riesiges Monsterbaby jagt. Dazu gibt's Puzzle-Elemente und jede Menge moralischer Fragen, bei denen der Held eigentlich nur verlieren kann. Ob wir aus der Nummer jemals wieder rauskommen?

Martin Eiser



belegt. Die begrenzten Fähigkeiten meiner Zauberin deuten auf einen recht frühen Level hin.

Die ersten Gegner erledigt die Zauberin noch leicht, doch bereits nach wenigen Minuten gerate ich mit ihr in Schwierigkeiten. Eine Gruppe starker Kultisten setzt ihr ordentlich zu. Die Gesundheit schwindet. Soll sie doch, denke ich mir. Ich habe ja genug Heiltränke. Der erst hilft mir noch, der zweite nicht mehr. Panisch hämmere ich auf die 5 und bin tot. Was war passiert? Nach Einnahme eines Tranks wird dieser unten in der Anzeige grau unterlegt und ein Cooldown wird angezeigt. Von nun an dauert es geschätzte 30 Sekunden, bis der nächste

## Viel dynamischeres, zufälliges Leveldesign

Trank eingenommen werden kann. Gesundheit lässt sich aber auch regenerieren, indem man die roten Kugeln einsammelt, die die Gegner beim Sterben fallenlassen.

Die größte Veränderung im Vergleich zum Vorgänger ist das viel dynamischere Leveldesign. Das beeinflusst nicht nur auf die Optik und die Atmosphäre, es wirkt sich auch auf das Gameplay aus. An einer Stelle des Dungeons etwa bewegen sich riesige Äxte auf und ab,

von denen man nicht zerschmettert werden will. Dafür lassen sich die etwas unterbelichteten Untoten unter die Klängen locken, was uns etwas Arbeit erspart. Das ganze Leveldesign wirkt so durchdacht, dass man sich nur schwer vorstellen will, dass das alles wirklich das Produkt eines Zufallsgenerators sein soll.

Drei Dinge lassen sich nach 15 Minuten Spielzeit aber definitiv über Diablo III sagen: Es sieht großartig aus, spielt sich sehr gut und hat mich sofort in seinen Bann gezogen, in diese mystische Welt gelockt, in der das Chaos regiert und wo ich sofort wieder hin will.

David Moschini



#### DÜSTERE GEGNER

Selbst Kleinigkeiten wurden berücksichtigt. An Waffen klebt Blut, Pfeile bleiben immer wieder in anderen Winkeln im Gegner stecken und der Nahkampf fühlt sich wirklich gut an. Wir können den Gegnern Sachen aus der Hand schlagen und es gibt viele unterschiedliche Animationen für Angriffe und Verteidigung. Es ist allerdings unerheblich, welchen Teil des Körpers wir treffen - ein Pfeil in den Kopf richtet nicht mehr Schaden an - aber die bessere Visualisierung bringt den Kampf trotzdem spannender rüber.

#### WALDSCHRAT

Wir probieren mit Kräutern und wilden Pflanzen herum, die wir auf unserem Weg sammeln. Wir jagen, finden andere Nahrungsmittel zum Kochen und erforschen ihre Effekte, um damit nützliche Rezepte zu kreieren.



#### DRACHENTÖTER UNTERWEGS

200 Jahre nach Oblivion hat die Rückkehr der Drachen die Welt verändert. Bethesda hat es sich zur Aufgabe gemacht, dass die Begegnung mit den Drachen einen ähnlichen Eindruck bei uns hinterlässt wie seinerzeit das erste Auftauchen der Dinos im Kino-Klassiker Jurassic Park.

11. NOVEMBER 2011

## Elder Scrolls V: Skyrim

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

**OFT VERSUCHEN ROLLENSPIELE** eine große, freie Welt zu erschaffen, die am Ende aber kalt und leer wirkt. Mein erster Ausflug nach Skyrim aber zeigt mir etwas ganz anderes. Eine wunderschöne Landschaft mit vielen kleinen Details. Der Held wandert durch eine karge, winterliche Welt, die trotzdem vielfältig und lebendig

wirkt. Hier ein Strauch, da ein Stein, dort ein Hase, der an uns vorbeihuscht - es lässt sich kaum beschreiben, was Bethesda für Skyrim alles eingefangen hat.

Dieses Gespür für gutes Design fällt übrigens nicht nur in der Spielwelt auf. Das Interface ist aufgeräumt und beschränkt sich auf das Wesentliche. Es wird eine Art Kompass angezeigt, auf dessen schmaler Leiste umliegende Orte eingezeichnet sind. In Dungeons zeigt ein kleines Symbol in Form eines geschlossenen oder offenen Auges an, ob uns Gegner suchen oder wir sicher sind. Hinter jedem Hügel steckt irgendetwas. Entdecken wir einen der über hundert Schauplätze, wird

dieser auf unserer Karte verzeichnet, um ihn später leichter wiederzufinden. Die Größe der Fläche soll sich übrigens mit The Elder Scrolls IV: Oblivion messen, aber diesmal gibt's weitaus mehr Aufgaben und Orte. Die größte Herausforderung aber hat weniger etwas mit der Detailverliebtheit zu tun, sondern mit dem Ansatz, dass kein Gebiet für ein bestimmtes Charakter-Level gemacht ist, sondern jeder Ort jederzeit besucht werden kann.

Daher ist der Fokus von The Elder Scrolls V: Skyrim in Sachen Gameplay auch ein anderer, denn bei den Fähigkeiten haben sich die Entwickler so richtig ausgelassen. Waffenarten können im Level steigen und es gibt



**BAUM DER WEISHEIT**  
Die Fähigkeiten-Bäume sehen aus wie wunderschöne Sternbilder. Wie auch die anderen Menüs folgen sie einem sehr logischen Aufbau und sind dabei schlicht und reduziert.

**CHARAKTERFRAGE**  
Das Werkzeug zur Charaktererstellung ist ziemlich mächtig und lässt uns sehr individuelle Ergebnisse erzielen. Alle haben etwas Fantastisches an sich, wirken aber trotzdem auf das Spiel bezogen realistisch - das gilt selbst für die Katzen- und echsenartigen Rassen.

für sie unterschiedliche Fähigkeiten, welche die Stärke im Kampf verbessern. Manche sind speziell, andere sind weiter gefasst, wie etwa der Skill zum Schleichen. Außerdem ist es unerheblich, welche Fraktion wir wählen, keine erhöht die Fähigkeiten. Verfügbar sind Kämpfer, Dieb, Magier und Dunkle Bruderschaft - sie helfen uns nur, bestimmte Fähigkeiten für diese Klasse schneller steigen zu lassen. Manche der Fähigkeiten sind gegen bestimmte Gegner besonders effektiv. Etwa ein erhöhter Schaden durch Knochenbrecher oder ver-

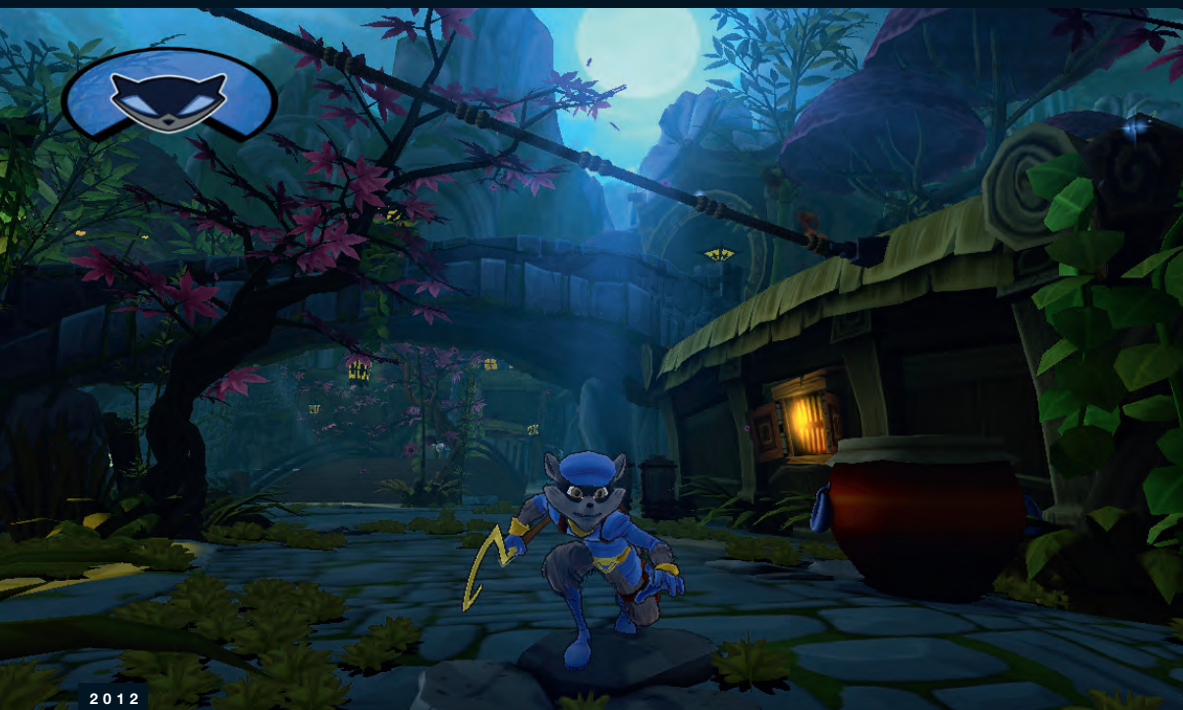
## Mächtiger fühlen nur mit Fähigkeiten

bluten. In bestimmten Situationen sind es sogar ganz besondere Waffen, die zusätzlich hilfreich sind und wir können auch verschiedene Zaubersprüche geschickt miteinander kombinieren.

Ein gut ausgerüsteter Charakter und die ganz persönlichen Fähigkeiten sollen es dann auch sein, die es den Entwicklern zufolge unnötig machen, Gebiete für ein bestimmtes Level zu reservieren. Denn wenn wir im Level steigen und damit Mana, Gesundheit und unsere Ausdauer erhöhen, steigt auch der Schwierigkeitsgrad der gesamten Spielwelt an. Wir sollen uns

nicht durch das Level, sondern durch Fähigkeiten mächtiger fühlen.

Bethesda hat sich wirklich einiges vorgenommen und muss dafür viel am Gameplay feilen. Uns beständig im Spiel zu fordern, aber auch nicht zu überfordern, darin liegt der Schlüssel zum Erfolg. Zumindest die Fassade steht und die wunderbar offene Spielwelt fühlt sich - innerhalb eines Videospieles - extrem echt und authentisch an. The Elder Scrolls V: Skyrim wohnt ein gewisser Zauber inne und wir hoffen, dass sich diese Magie tatsächlich auch im gesamten Gameplay zeigt.  
**Martin Eiser**



2012

## Sly Cooper: Thieves in Time

System **PS3** Entwickler Sanzaru Games Publisher Sony Genre Jump'n'Run

**SECHS JAHRE IST DER VORGÄNGER** alt, aber in seinem jüngsten Auftritt ist Sly abermals auf der Suche nach dem Buch Thievus Raccoonus, der kostbaren Familienchronik, die keinesfalls in fremde Hände fallen darf. Grund genug für Sly, seine beiden Partner Murray, das Nilpferd, und Bentley, die Schildkröte, um sich zu scharen. Alle Charaktere sind spielbar, wir durften das schon sehen. Als Kulisse dient ein Level in Japan, das mit seinen zahlreichen Girlanden, Lichterketten und Dachspitzen Slys Kletterkünste strapaziert. Die offene Levelarchitektur ist beeindruckend und zum Ziel führen stets mehrere Routen. Welche wir wählen, liegt bei uns. Sly Cooper: Thieves in Time sieht großartig aus und ändert so gut wie nichts am grundlegenden Jump'n'Run-Konzept der Vorgänger. Das Spiel ist bei Sanzaru Games in guten Händen.

Mirco Ruppelt



### KONVENTIONELLER MULTIPLAYER?

Vier verschiedene Modi im Multiplayer stehen zur Auswahl, die aber allesamt Adaptionen der bekannten Team-Deathmatch- und Capture-the-Flag-Partien sind.

### EFFEKTIVOLL ABSICHERN

Gelingen und neu für die Serie sind die dramatischen Skript- und Spielsequenzen, die mit wilden Kameraschwenks und rüttelndem Controller effektiv inszeniert sind. Vor allem sieht das Spektakel großartig aus, dank fetter Partikeleffekte, satter Farben und detaillierter Charaktermodelle.

2012 / 2013

## Ghost Recon: Future Soldier

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler Gearbox Software Publisher 2K Games Genre Action / Rollenspiel

**NACH DEAD SPACE UND SPLINTER CELL** ist Ghost Recon die nächste Spielsérie, die ihrer Wurzeln beraubt und für den Massenmarkt glattgebügelt wird. So sieht es jedenfalls derzeit aus: raus mit der Taktikkomponente, rein mit

den Actionsszenen. Verkommt Future Soldier zur reinen Schießbude? Nun, vom taktischen Spielprinzip ist im jüngsten Ableger nicht mehr viel übrig geblieben. Zwar sind wir immer noch als Vierergespann unterwegs - ob die Ghost schleichen, vorstürmen, ihre Position wechseln oder flankieren, entscheidet die Künstliche Intelligenz jedoch selbst. Nur das Markieren von Feinden bleibt in unserer Befehlsgewalt. Ghost Recon: Future Soldier spielt sich somit viel einfacher und leider auch anspruchsloser als seine Vorgänger.

Eines der wenigen Zugeständnisse ans heimliche Gernertötchen ist unser Exoskelett, das mit futuristischem

Schnickschnack aufwartet. Dank Augmented Reality etwa projiziert unser Visier die Einsatzziele, Speicherpunkte und erfasste Gegner direkt in die Spielwelt, sodass wir stets den Überblick behalten. Ohnehin spielt die Aufklärung eine wichtige Rolle. Dazu schwirren wir mit den neuen Hightech-Drohnen übers Schlachtfeld, inspizieren die Lage und schalten nebenbei ein paar Bösewichte aus. Cool: Die kleinen Metallroboter passen sich ihrem Umfeld an, klappen in der Luft etwa kleine Rotoren, auf dem Boden vier Rädchen und im Wasser Luftkissen aus. Und natürlich dürfen wir auch jederzeit wieder auf Wärme- und Nachtsichtgerät umschalten.



## Geheimakte 3

System PC Entwickler Animation Arts Publisher Deep Silver Genre Puzzle

**EIN TRAUMPAAR WILL HEIRATEN** – das Team rund um Studioboss Marco Zeugner hält das aber keinesfalls davon ab, die Helden Nina und Max mit Geheimakte 3 trotzdem auf ein neues Abenteuer zu schicken. Der Plot: Max wird kurzerhand entführt. Die Geschichte zum Adventure soll dieses Mal filmreif werden und dafür arbeitet man bei der Entwicklung eng mit Regisseur Stefan Holtz (Bang Boom Bang) und einem Filmteam zusammen. Doch keine Angst, neben schicken Locations gibt's weiter knifflige Rätsel und Aufgaben und wir haben bereits ein paar interessante Ideen gesichtet, die dem Genre tatsächlich etwas Schwung verpassen könnten, ohne dass Fans auf ihre übliche Dosis verzichten müssen. Seien wir also gespannt und freuen uns, dass es technisch bereits einen guten Eindruck macht.

Martin Eiser



Obwohl wir mit einem Tarnanzug nahezu unsichtbar durch die Levels schleichen, ist Duckmäuserei nicht unbedingt angesagt. In der Regel reicht es aus, sich bei vermehrtem Gegneraufkommen eine Deckung zu suchen und den Waffenabzug durchzuziehen. Zumal die Kontrahenten noch über wenig Hirnschmalz verfügen. Die Third-Person-Perspektive außer Acht gelassen, spielt sich Ghost Recon: Future Soldier fast so rasant und unkompliziert wie ein Call of Duty - und das muss kein

### Obwohl wir nahezu unsichtbar durch die Level schleichen, ist Duckmäuserei nicht angesagt

Kompliment sein. Wer der KI-Kameraden überdrüssig geworden ist, kann mit bis zu drei menschlichen Mitspielern den Koop-Modus unsicher machen, worin allem Anschein nach der Hauptreiz der Kampagne liegt.

Für Teamwork-Kills erhalten wir Punkte und Auszeichnungen, die ob des actionlastigen Gameplays etwas aufgezwungen erscheinen und deren Nutzen nicht klar

erkennbar ist. Vermutlich können die Punkte in Waffenupgrades oder bessere Ziel- und Schadenfertigkeiten investiert werden. Knallhart zur Sache geht's auch im Multiplayer. Hier wählen wir zwischen den Fraktionen

der Ghosts und der Bodarks und entscheiden uns für eine von drei Klassen: Schütze, Kundschafter oder Ingenieur. Das Besondere dabei: Durch das Link-up-System können wir uns mit anderen, erfahrenen Mitspielern verknüpfen und von ihnen beim Spielen Karten und Strategien lernen.

Mirco Ruppelt



2012



#### KAMERADEN IM COCKPIT

Das eigene Verhalten im Mech wird sich auf das Spiel auswirken. Wie stehen wir zu den Kameraden, sind wir eine gute Führungspersönlichkeit oder eben nicht? Wenn wir schlecht agieren, hocken wir am Ende vielleicht doch komplett allein im Mech und dann sitzen wir richtig in der Tinte. Denn schon die Bedienung der Waffen allein erfordert mehrere Arbeitsschritte.

#### VERTIKALE PANZER

... so nennen die Entwickler die mittelgroßen Mechs, mit denen wir in den Kampf ziehen, oder gegen sie - mit bis zu drei Mitspielern.



## Steel Battalion

System **Xbox 360** Entwickler From Software Publisher Capcom  
Genre Action

**JEDER SOLDAT HAT ZWEI KRIEGE** auszutragen. Einen draußen auf dem Schlachtfeld, den anderen im eigenen Inneren. Das ist der Kern von Steel Battalion: Heavy Armor. Der Fokus aber soll sich verschieben - weg vom vorrangigen Ziel, den überdimensionierten Controller zu beherrschen, hin zu einer zugänglicheren, intensiveren Spielerfahrung. Und dafür setzt der neue Entwickler From Software voll auf die Bewegungssteuerung Kinect.

Im Jahr 2082 hat ein böser Virus alle Computer zerstört. Wo die Bedrohung durch den Cyberkrieg sich quasi von selbst gelöst hat, bricht ein echter, ein wahrnehmbarer Krieg aus. Einer mit Maschinen. Und wie es sich für einen japanischen Entwickler gehört, sind es

mittelgroße Mechs, sie nennen sie Vertical Tanks, die nun gegeneinander in den Kampf ziehen.

Wir landen in New York, sehen die Stadt halbzerstört mit etlichen Rauchwolken. Symbolträchtig sind auch Wahrzeichen wie die Freiheitsstatue zu erkennen. Schon bombastisch umgesetzt das alles. Schiffe, Infanterie, Mechs - alles verschwimmt in Explosionen und Blut. Rauch und Feuer sehen dabei ganz ansehnlich aus und auch die Lichteffekte sind hübsch. Die Größe und Weitsicht macht wirklich etwas her, optisch wirkt es aber trotzdem nicht unbedingt herausragend.

Nun sitzen wir also in der virtuellen Schaltzentrale im Inneren des Panzers auf Beinen. Vor uns aus der Ego-perspektive eine große Apparatur, die wir mit Gesten steuern. Hebel und Schalter lassen sich so bewegen und etwa das Licht in Nachtmissionen ein- und wieder ausschalten. Heben wir die Hand und ziehen sie runter, können wir in die Periskop-Ansicht wechseln. Stehen wir auf, steigen wir aus dem Mech aus.

Allein sind wir aber diesmal nicht unterwegs. Drei Leute sitzen mit uns auf engem Raum. Einer von ihnen ist Navigator und hilft uns dabei, Gefahren zu erkennen und den richtigen Weg über das Schlachtfeld zu finden. Und es gibt einen Mann am Maschinengewehr, der sich vornehmlich um die Fußtruppen kümmert. Mit einem Handwisch zur Seite wechseln wir zwischen ihnen hin und her, können mit ihnen kommunizieren oder sie etwa motivieren oder zusammenstauen.

Kenji Inafuna nennt das Spiel einen Ego-Shooter. Nur die Steuerung sei mit der Mischung aus Kinect und Controller eine etwas andere. Es soll zugänglicher sein, einfacher zu steuern, aber nicht einfacher zu meistern. Ohne Frage: Es profitiert von Kinect. Allerdings zeigte die Demo auch, dass nicht alle Bewegungen optimal erkannt wurden und Kinect nicht wusste, welche Bewegung nun gerade gemeint war. Hier ist sicher noch Entwicklungsarbeit nötig.

**Martin Eiser**



### Goldeneye 007: Reloaded

System PS3 / Xbox 360 Genre Action Termin Winter 2011

Das klingt in den Ohren vieler älterer Gamer wie ein Traum. Das ewige Lieblingsspiel von vielen auf dem N64, aufpoliert und schick gemacht für die Jetztzeit. Goldeneye 007: Reloaded ist die direkte HD-Portierung der Wii-Version des Originalspiels von Eurocom. Eine Neuinterpretation in seidenweichen 60 Frames pro Sekunde.



### Super Mario 3D Land

System 3DS Genre Jump'n'Run Termin Frühjahr 2012

Auf dem Nintendo 3DS fehlt noch das definitive Spiel - aber das wirklich schick ausschauende Super Mario 3D Land besitzt genau dieses Potenzial. Es integriert den 3D-Effekt ins Gameplay, spielt mit der Wahrnehmung und kombiniert alles mit schönen Spielideen. Muss es wohl mal wieder der hüpfende Mario richten.



### Binary Domain

System PS3 / Xbox 360 Genre Action Termin Februar 2012

Im Jahr 2080 tobt in Tokyo ein übler Krieg. Und wir haben als Held die dankbare Aufgabe, die Bösewichte niederzuschlagen. Sega sagt, dass Binary Domain sich ein bisschen an Vanquish anlehnt, eine gute Inspirationsquelle. Cheftwickler ist Toshihiro Nagoshi, das Mastermind hinter der Yakuza-Reihe.



### Dead Rising 2: Off the Record

System PS3 / Xbox 360 Genre Action Termin Oktober

Das Remake von Dead Rising 2, nur mit Frank West aus dem ersten Teil als Hauptdarsteller und mit mindestens 30 Prozent mehr Zombies. Außerdem gibt's neben der Kampagne ein freies Spiel, in dem wir Fortune City selbst erkunden und Zombies jagen können, ohne uns über Missionen Gedanken machen zu müssen.



### DMC

System PS3 / Xbox 360 Genre Action Termin Frühjahr 2012

Nachdem Ninja Theorys für das neue Devil May Cry mit dem kurzen Namen DMC herbe Kritik einstecken musste, haben sie auf der Gamescom erneut einen veränderten Dante gezeigt. Der ist jetzt eine Emo-Version von Oskar Linnros, die Entwickler versprechen realistischere Welten, aber leider auch eine niedrigere Framerate.



### Dragon's Dogma

System PS3 / Xbox 360 Genre Action Termin Frühjahr 2012

Ein ziemlich interessantes Spiel ist Dragon's Dogma von Capcom, als Action-Spiel in einer wunderbar gestalteten Fantasy-Welt. Die Kämpfe sind besonders viel versprechend und wir werden unter anderem auf größere Gegner klettern dürfen. Capcom hat mehrmals unterstrichen, dass das Spiel ihr bisher größtes Projekt ist.



### Escape Plan

System PS Vita Genre Puzzle Termin 2012

Lil und Laarg sind zwei animierte Typen, die unsere Hilfe bei der Flucht benötigen. Die einzige Regel: nicht sterben. Leider ist das nicht so einfach in der schwarz-weißen Welt, die mit scharfen Rotorblättern, riesigen Hämmern und reichlich Elektrizität garniert ist. Wir freuen uns auf schwarzen Humor und tolle Puzzle.



### Mario & Sonic London 2012

System Wii / 3DS Genre Sport Termin 2012

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen in London ist ein langer Titel für die konsequente Weiterführung einer schon mehrfach sehr erfolgreichen Zusammenkunft im Spaß-Sportspielsektor. Mit dem Titel wird Sega wieder viel Geld in die Kasse holen, um es dann in Vanquish 2 & Co. zu investieren.



### Der Fall John Yesterday

System PC Genre Adventure Termin 2012

Die Pendulo Studios machen ernst. Nach dem heiteren Next Big Thing folgt ein Adventure, das uns die düstere Geschichte von John Yesterday erzählt. Obdachlose verschwinden, es gibt Opfer-rituale und doch ist am Ende offensichtlich alles ganz anders als es scheint. Wie spannend das Abenteuer wird, wissen wir 2012.



### Resistance: Burning Skies

System PS Vita Genre Action Termin 2012

Wisch und Kabumm - in Resistance: Burning Skies reicht einfach ein Fingerstreich und die Feinde sind Geschichte. Der Titel macht regen Gebrauch vom vorderen Touchscreen der Vita - beinahe wie ein simpler Shooter für Apples Iphone. Wer möchte, kann sich aber auch mit den herkömmlichen Tasten durch New York City ballern.



### Tekken 3D Prime Edition

System 3DS Genre Kampfspiel Termin 2012

Die Tekken-Reihe hat nicht besonders viele Besuche auf Nintendo-Konsolen gemacht, aber kommendes Jahr gibt's endlich ein 3DS-Kampfspiel. Über 40 Kämpfer sind dabei, Namco verspricht 60 Frames pro Sekunde auf dem kleinen Handheld. Wer mehr will, darf sich 2012 den 3D-Film Tekken: Blood Vengeance anschauen.



### Ace Combat 3D

System 3DS Genre Action Termin 2012

Die übliche Mischung aus echten Fliegern und vermutlich ziemlich intensiver Flugaction soll der Schlüssel zum Erfolg werden. Dazu soll auf dem 3DS mit Touchscreen-Unterstützung und dritter Dimension das Gameplay auf ein neues Level gehoben werden. Wir behalten die Action-Flugsimulation im Visier.



# GEARS OF WAR 3

**XBOX 360**

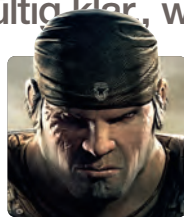
Genre ACTION Entwickler EPIC GAMES Publisher MICROSOFT Termin 20. SEPTEMBER Spieler 1-10 USK 18

## Epic stellt mit dem dritten Teil endgültig klar, wer den fettesten Action-Shooter hat

**Wir sind angekommen - beim krönenden Abschluss** von Microsofts Flaggschiffserie. Sony hat in den letzten Jahren im Rennen um die besten Exklusivtitel auf beiden HD-Konsolen den Ton angegeben, deswegen lastet jetzt auf Gears of War 3 ein enormer Erfolgsdruck. Und zum Glück bricht das Spiel nicht unter dem Druck zusammen. Denn wenig überraschend ist Gears 3 ein echter Triumph, ein pures Actionspiel höchsten Kalibers. So groß wie der Unterschied vom ersten Teil zum Nachfolger war, so groß ist jetzt der Fortschritt, den Epic bei Teil 3 der Serie gemacht hat.

Seit dem Ende des letzten Teils sind zwei Jahre vergangen. Die Bedrohung durch die Locust ist mehr oder weniger vorüber, aber im Kampf gegen die mutierten Lambent scheint jede Hoffnung verloren. Marcus Fenix und seine Kumpanen leben an Bord eines Flugzeugträgers, der ständig in Bewegung ist. Sie alle sind vom reinen Überlebenswillen getrieben. Die Geschichte kommt ins Rollen, als Marcus erfährt, dass sein Vater Adam noch am Leben ist und offenbar eine Waffe entwickelt hat, die die Lambent-Kreaturen endgültig ausschalten könnte. Marcus und seine Delta Company rücken aus, um Adam zu finden und die Welt ein letztes Mal zu retten.

Das Gameplay in Gears of War 3 ist natürlich nicht revolutionär - es baut auf dem System auf, das die Serie seit ihrem Start benutzt.



### ONLINEKÄMPFE

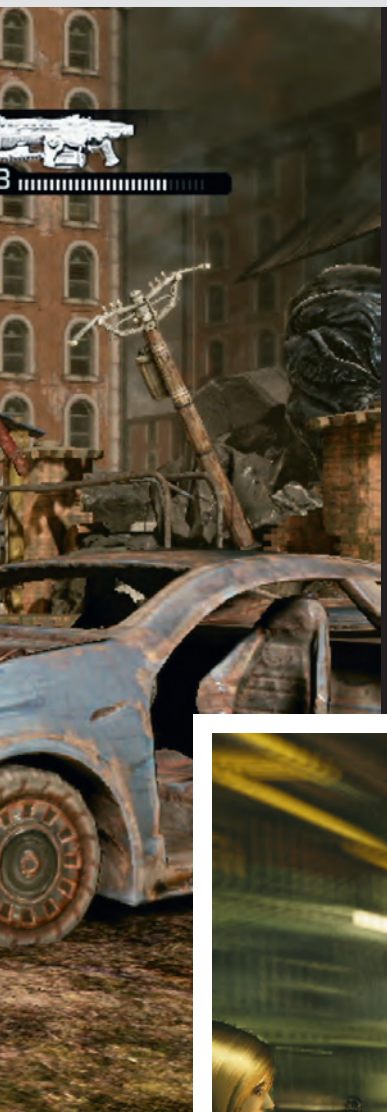
Der kompetitive Onlinemodus ist ein Biest der anderen Sorte. Er hat seine eigene Nische gefunden, weit weg von Halo oder Call of Duty. Für Neulinge nicht einfach, aber einen Versuch wert. Meistens spielen wir Fünf gegen Fünf, mit einer streng limitierten Anzahl Respawnns. Das heißt: Raum für Fehler bleibt so kaum, das Spiel wird aber extrem intensiv.

Wir haben dieselben klassischen Waffen mit derselben guten Schlagkraft zur Verfügung - und es ist immer noch so herrlich befriedigend, sie zu benutzen. Dazu gibt's neue Waffen wie den Retro Lancer, der die Kettensäge mit dem konventionellen Bajonett ersetzt. Er hat zwar einen stärkeren Rückstoß, verursacht aber auch mehr Schaden als das alte Lancer. Nett sind auch exotische Waffen wie der Digger, eine Granate, die sich erst ein-

## ES WILL SO EMOTIONAL UND DRAMATISCH SEIN

buddelt, um dann bei einer spürbaren Bewegung aus der Erde zu springen und zu detonieren.

Auf der Gegenseite gibt's auch viel Neues: Die Lambent sind der Primärfeind, aber wir kämpfen auch gegen alte und neue Locust und andere Gegner, die wir hier nicht genauer beschreiben, um nicht unnötig rumzuspillern. Gleich im ersten Kapitel stehen wir einem Monster gegenüber, das größer ist als alle direkten Gegner bisher. Das sagt einiges über den Maßstab aus, den Gears



1  
Come on, we still got options. There's even an old grocery store 'round here. Let's see if my coupons are still good.



2  
That's gotta hurt!

## 2 MEHR KOOP

Die Gears-Reihe steht seit jeher für top Koop-Gameplay und mit dem dritten Teil liegt die Latte nun wieder höher. Insbesondere deshalb, weil nun bis zu vier Spieler die Story gemeinsam zocken können - sowohl im Split-Screen als auch online.

## 3 HORDE ODER BEAST

Neben der Kampagne wartet der neue und verbesserte Horde 2.0-Modus mit mehr Strategie und Tower-Defense-Gameplay. Und da wäre noch der Beast-Modus, wo wir als fiese Locust unterwegs sind. Beides sowohl online oder zu Hause via Split-Screen.

of War 3 beim Thema Größe anlegt. Das Tempo des Spiels ist beinahe perfekt: Kurze ruhige Sequenzen wechseln sich mit langen Feuergefechten ab, die wahlweise zu Land, im Wasser oder in der Luft stattfinden. Wir dürfen mit Katapulten und anderen wunderbaren Waffen kämpfen, und ziemlich früh im Spiel stecken wir dabei sogar mal in der Haut von Cole Train.

Optisch ist Gears of War 3 nicht nur schön, sondern auch das abwechslungsreichste Spiel der Serie. Die Größe der Level ist über alle Teile hinweg kontinuierlich gewachsen - und Teil 3 setzt auch hier neue Maßstäbe. Wer Bulletstorm gespielt hat, hat eine ungefähre Größenvorstellung. Außerdem werden die Umgebungen drinnen wie draußen kreativer: Es gibt praktisch alles von kriegszerstörten Städten über Wälder und Wüsten bis hin zu Hiroshima-artigen Ruinen. Das Spiel wird schlicht immer schöner und benutzt dabei die ganze Farbpalette.

Bei der Handlung hingegen verliert Gears of War 3. Es will so furchtbar grandios, emotional und dramatisch sein - aber

wegen der Macho-Atmosphäre, dem Draufgängertum und der Waffengeilheit der Protagonisten wirken die großen Emotionen irgendwie hohl. Das ist schade, weil die geistreichen Dialoge ansonsten sehr gut funktionieren. Gerade Cole Train und der Maulheld Baird liefern ein druckreifes Zitat nach dem anderen. Aber Gears of War 3 holt andauernd das Megafon raus und brüllt „Pathos“, ein misslungener Versuch, weil der Rest des Spiels eher wie die Weltmeisterschaft der staubtroffenen Actionstar-Einzeiler rüberkommt. Einzige Ausnahme ist der emotionale Höhepunkt in der Mitte des Spiels. Und der funktioniert auch nur, weil er wirklich alle Register zieht, um beim Spieler eine Reaktion auszulösen.

Im Ganzen ist Gears of War 3 beispielhaft für sein Genre. Kein aktueller Shooter ist wirklich besser als das, was wir hier zu sehen bekommen. Und wer eine Xbox 360 besitzt, hat keine Ausrede, das Spiel nicht zu besitzen.

9

Rasmus Lund-Hansen

# DRIVER: SAN FRANCISCO

PC PS3 WII X360

Genre RENNSPIEL Entwickler UBISOFT REFLECTIONS Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-8 USK 12



## 1 AUTOWERKSTATT

In den Werkstätten, die wir kaufen können, warten Extras und Upgrades wie schnellere Aufladegeschwindigkeit für den Rammen- und Nitro-Energiebalken, eine neue Thrill-Kameraperspektive oder ein Multiplikator für das Einkommen aus Events.

## 2 ENERGIELEISTE

Beim Fahren können wir neben den eigenen Skills auf Hilfsmittel wie Rammen und Nitro zurückgreifen. Beides wird über die gleiche Energieleiste befeuert, mit der man für einige Sekunden boosten darf oder den Wagen für eine Attacke auflädt.

Driver: San Francisco ist ein ungemein leichtgängiges Action-Rennspiel. Die Fahrzeuge, egal welcher Leistungsklasse - vom 63er Export-Käfer bis zum Highend-Renner McLaren MP4-12C ist alles dabei - steuern sich fast immer ein bisschen zu wackelig, aber dank des Arcadeansatzes verzeihen sie Fahrfehler großmütig. Die Fahrphysik ist bisweilen eher merkwürdig unrealistisch, aber dafür dürfen wir 70er-mäßig übertrieben driften und sliden.

Die Story ist eher Beiwerk. Um sie voranzutreiben, gibt es spezielle Missionen. Dazu gesellen sich Hunderte Nebenaufgaben in Form von Stadtmissionen, um den Bürgern von San Francisco zu helfen, lustige Stuntmissionen und eine Vielzahl an kleineren Aktivitäten und endlos viele Mutproben. Leider wiederholen die sich ziemlich bald und es bleibt trotzdem das Gefühl, dass man manchmal etwas den Überblick verliert.

Die Grafik schwankt zwischen ziemlich cool bei den Automodellen bis zu mäßig bei den Texturen der Stadt und deren springfreudigen Fußgängern. Die Filmsequenzen sind dagegen toll gemacht, haben eine beeindruckende Optik und sind gut inszeniert. Leider ist und bleibt die deutsche Synchronisation ziemlich durchwachsen. Insbesondere Hauptdarsteller Tanner ist leider ein verbaler Totalausfall.

Driver: San Francisco ist am Ende kein herausragendes Spiel, kriegt aber eine knappe 8 ins Zeugnis geschrieben. Seit Burnout 3: Takedown hat das Fahren im Gegenverkehr nämlich nicht mehr so viel Spaß gebracht.

8

Christian Gaca

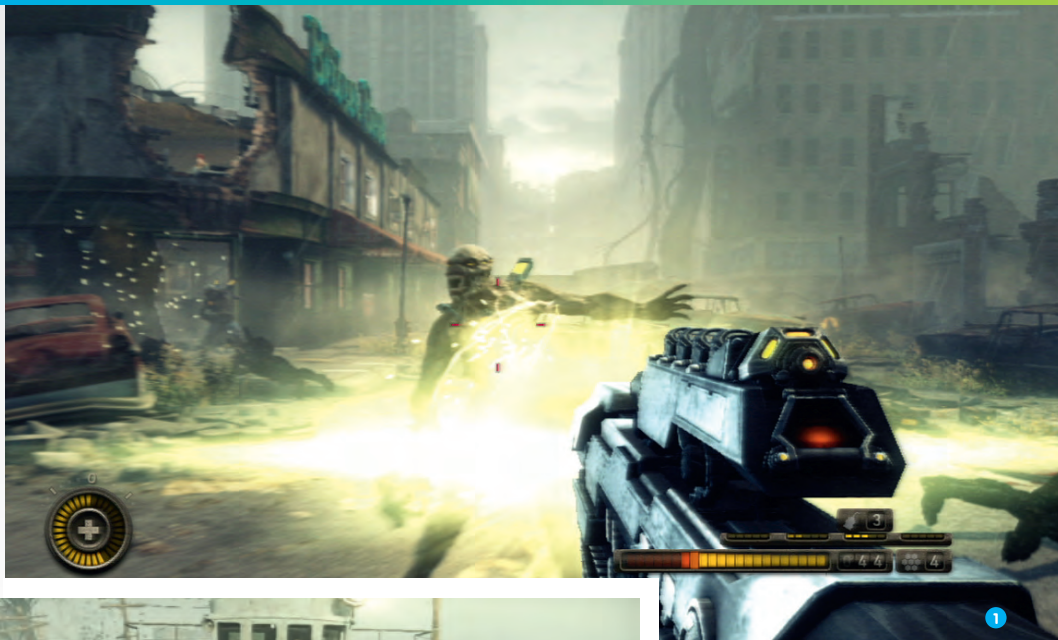
Mit Driver: San Francisco will Ubisoft ein bekanntes Franchise wiederbeleben. Die Story und der Rahmen des Spiels sind eine Illusion, denn das Open-World-Rennspiel wird vom Protagonisten John Tanner nur geträumt. Es spielt sich alles bloß im Kopf des Cops ab, der durch einen schweren Autounfall ins Koma gefallen ist, als er seinen Widersacher Charles Jericho zur Strecke bringen wollte.

Ein Traum von Tanner bietet natürlich vielfältige Möglichkeiten zu lebensrettenden Maßnahmen. Ein wesentliches Gameplay-Element ist die Fähigkeit von John, sich per Knopfdruck von seinem Körper zu lösen, um in zwei Zoomstufen die Stadt aus der Vogelperspektive zu betrachten. Der Clou ist, dass wir uns mit einem weiteren Knopfdruck in eines der 140 Lizenzfahrzeuge beamen können. Einfach so, direkt hinein in den Fahrersitz, direkt hinein in die Situation. Raum dafür ist reichlich vorhanden, denn das für die Spielbarkeit modifizierte San Francisco ist groß hier, sehr groß. Die über 200 Kilometer Strecke der Stadt sind in Gebiete eingeteilt, die erst nach und nach freigeschaltet werden.

# RESISTANCE 3

PLAYSTATION 3

Genre ACTION Entwickler INSOMNIAC GAMES  
Publisher SONY Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-16 USK 18



## 1 VERBESSERUNGEN

Für die Multiplayer-Matches gibt's ähnlich wie bei Call of Duty Skill-Points, um sowohl die Waffen zu verbessern, neue Fähigkeiten zu erhalten oder die Anzahl gleichzeitig genutzter Perks zu erhöhen. Das verändert die Spielbalance natürlich erheblich, aber in einer Welt, wo ein Call of Duty die gültigen Regeln definiert, ist es wohl eine notwendige Veränderung.

**Die USA haben kapituliert.** Der Widerstand hat aufgegeben. Nathan Hale ist tot und über 90 Prozent der Erdbevölkerung sind dem Chimera-Virus zum Opfer gefallen. Ein paar versprengte Menschen, angeführt vom neuen Helden Joseph Capelli, wollen hier einfach nur leben. Das klappt etwa fünf Minuten, dann steht der Feind vor der Tür.

Der Feind scheint in endloser Menge zu existieren. Die Chimera haben in der Tat ein Wurmloch gezaubert, das unsere wehrlose Erde ein bisschen... na ja, Chimera-freundlicher umformen soll. Das müssen wir verhindern - mit makabren Waffen, die immer noch an düstere Versionen des Ratchet & Clank-Arsenals erinnern. Genau das ist schon immer ein echtes Argument für die Resistance-Reihe gewesen und bleibt es. Wir dürfen die Gegner auseinandernehmen, wie das in keinem anderen Spiel möglich ist.

Insomniac hat die Disc derart heftig infiziert, dass es manchmal fast zu viel des Guten wird. Die Chimera-Schergen werden einem Welle für Welle zum Fraß vorgeworfen. So geht's linear von einer Ballerei zur nächsten. Und zur nächsten. Das ist kein wirkliches Problem, aber eine etwas lockere

Gegnerverteilung wäre schon nett gewesen. Es fühlt sich an, als ob auch bei Insomniac zu viel Call of Duty gespielt wurde. Das Spiel ist so sehr von der Story getrieben und davon, dass alle Herausforderungen exakt so zu lösen sind, wie es vorgesehen ist. Und das tut manchmal schon weh.

Zum Glück wird das Spiel die meiste Zeit mit durchgezogenem Abzug gespielt. Und genau da glänzt Resistance 3 glänzt. Die Chimera gibt es in allen Formen und Größen - und sie werden flankiert von einer Menge epischer Bosse. Es gab mehrere Kämpfe, die noch immer in der Erinnerung herumspuken, eben weil sie so ungeheuer fett und erbittert waren.

## REDUZIERTER MULTIPLAYER, ABER DADURCH IST ER BESSER

In Resistance 2 durften noch 64 Spieler gemeinsam online unterwegs sein, was meistens ein unübersichtliches Erlebnis war. Insomniac haben die Lektion gelernt und sich entschlossen, den Multiplayer wieder auf maximal 16 Spieler in einer Session zu beschränken. Dazu fühlen sich die Karten ausgeglichener an. Alles in allem ist Resistance 3 ein gelungenes Game. Es bietet jede Menge Action, eine lange Kampagne und einen gelungenen Multiplayer. Negativ fällt lediglich auf, dass das Tempo der

8

Geschichte nicht gelungen ist und die Lippensynchronität mies ist.

Jonas Mäki



## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

PC PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler EIDOS MONTREAL  
Publisher SQUARE ENIX Termin ERHÄLTLICH  
Spieler 1 USK 18

**Das Spiel der 1000 Entscheidungen.** In jeder Minute in diesem Action-Rollenspiel müssen wir als Held Adam Jensen welche treffen. Sie beeinflussen den Spielverlauf und machen jedes Spiel zu einem ziemlich individuellen Erlebnis. Ohnehin lassen sich viele mögliche Handlungsstränge zu einem persönlichen Erlebnis weben.

Dabei bleibt Einem immer die Wahl, wie man es spielt. Das Gameplay wechselt nahtlos vom Stealth- zum In-your-Face-Action-Shooter und mixt das Erlebnis wahlweise mit Rollenspielelementen wie Aufleveln und langen Gesprächen. Eidos Montreal ist etwas ganz eigenes gelungen. Unter anderem auch ein Action-Spiel, das sich relativ gewaltfrei beenden lässt - wenn man es denn so will.

Jede Passage im Spiel offeriert uns viele verschiedene Arten, sie zu erledigen. Völlig lautlos etwa, mit Betäubungspfeilen im Snipergewehr. Oder alternativ mit der Shooter-Brechstange und der Feuerkraft einer gepimpten Schrotflinte, begleitet von Wände durchschlagenden Argumenten der augmentierten Fäuste. Augmentierungen sind künstliche Verbesserungen für Menschen und Jensen trägt unfreiwillig einige davon in seinem modifizierten Körper.

Der Held sammelt fleißig Erfahrungspunkte für alles, was er tut. Damit werden Praxis-Punkte freigeschaltet, für die er sich neue Augmentierungen kauft. Am Kopf etwa finden sich Stealth- oder Hacker-Fähigkeiten, an den Beinen wird die Sprungfähigkeit verbessert.

Probleme hat das Spiel mit der völlig verkorksten Lippensynchronität und fehlenden Physikelementen. Weil die Spielwelt viele Freiheiten bietet, zersplittern in oberflächlich so wunderbar stimmig gestalteten Labors keine Erlenmeyerkolben und auch sonst nichts. Die Künstliche Intelligenz agiert die meiste Zeit eher bescheiden. Die Akteure folgen einfachen und schlichten Mustern, die Schwierigkeit wird eher darüber geregelt, dass man besser keine Treffer abkriegen sollte, denn Adam Jensen stirbt schnell. Die Grafik ist zwar nicht der Hammer, rein technisch betrachtet, aber sie funktioniert gut und hat einen eigenen, konsistenten Stil. Die Zwischensequenzen sind leider zu matschig im Vergleich zum Spiel, aber toll inszeniert.

8

Christian Gaca

# BODYCOUNT

PC PS3 X360

Genre ACTION Entwickler CODEMASTERS GUILDFORD  
Publisher CODEMASTERS Termin ERHÄLTlich Spieler 1-12 USK 18



**Body Count, Body Body Body Count...** die Parallelen zu Ice-T's legendärer Crossover-Band finden sich nicht nur im gleichen Namen. Gewalttätig und, nun ja, ziemlich schlicht waren die Raps. Dies alles ist Bodycount auch, frei nach dem Motto: Einfach auf alles ballern, was sich bewegt.

Der Hintergrund ist schnell erzählt. Wir sind Teil des inoffiziellen, geheimen Geheimdienstes The Network. Gegner sind das örtliche Militär und Milizen, aber vor allem die noch viel geheimere Geheimorganisation The Target. Die Aufgabe ist leicht: Auf dem Weg von A nach B alle erschießen und dann dort am Ende X drücken. Hört sich nicht spannend an und ist es leider auch selten.

Die ursprüngliche Idee bei Codemasters war es, einen reinrassigen Shooter ohne taktisches Geplänkel, störende Zwischensequenzen oder schlecht implementierte Fahrzeugpassagen zu entwickeln. Das Ganze nicht zu ernst, in leichter Comic-Optik mit großem Arcade-Ansatz. Munitionsknappheit gibt es nicht, man darf also nach Herzenslust



## 1 TRON-BUNKER

In den Target-Bunkern fällt die schwache Grafik weniger ins Gewicht. Diese Orte sind nämlich in ihrem schwarz-roten Tron-Look futuristisch schlicht gehalten und machen das Ganze zu einem eher grafischen Erlebnis.

## 2 ZÄHLERSTAND

Bodycount will mit einem Wertungs- und Punktesystem aufwarten, wie man es von Bulletstorm kennt. Aber auch das ist leider so schlecht implementiert, das es einfach nicht zündet.

ballern. Die Umgebung ist zerstörbar und die Level sind gespickt mit explosiven Fässern und ähnlichem. Weil einem die Deckung schnell zerbröseln, agiert auch die Künstliche Intelligenz der Gegner aggressiver als üblich.

Eine der wenigen Innovationen ist genau dieses Deckungssystem. Mit gedrückter Schultertaste geht man in Deckung, kann sich aber innerhalb eines gewissen Radius' frei bewegen. Das Problem: Dieses System ist im Shootersektor total unüblich, denn die gedrückte Schultertaste dient auch dem genauen Zielen, was bei Kämpfen nicht selten für ungewollten Slapstick sorgt.

Die zerstörbare Umgebung fühlt sich gerade bei den Außen-Levels wesentlich unpektakulärer an, als bei Battlefields alter Frostbite-Engine. Egal, welche Waffe man benutzt, der Schaden bleibt ähnlich. So hat man das Gefühl, sich durch Level aus Plastik zu kämpfen. Die Innen-Level der „Target“-Bunker sind schon netter. Hier fällt die schwache Grafik weniger ins Gewicht und allein hier hat man Spaß mit der adrenalinhaltigen 3D-Ballerorgie.

Ungeniert wurden aus anderen Spielen Anleihen genommen, was nicht verwerflich ist, in den Originalen aber immer besser funktioniert. Dazu gesellt sich eine, den Sound ausgenommen, schwache Präsentation. Das rettet auch kein generischer Deathmatch-Multiplayer mehr. Man kann mit Bodycount in den späteren Levels Spaß haben, aber insgesamt gilt nach

**6** kurzen sechs Stunden Kampagne nur eins: Der Nächste bitte.  
Ingo Delinger



## WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE

PC PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler RELIC ENTERTAINMENT  
Publisher THQ Termin ERHÄLTlich  
Spieler 1-16 USK 18

**Jetzt bitte mal vorstellen**, von unzähligen, wütenden Orks umgeben zu sein. Natürlich wäre es jetzt sehr schön, mit einem Ultra-soldaten der Größe XXXL unterwegs zu sein. Die Rüstung dicker als der Stahl eines deutschen Tiger-Panzers und dazu ein Kettensägen-Schwert, um sie allesamt zu metzeln. Hinterhältige Ork-Scharfschützen schmelzen wir derweil mit dem eigenen Sniper einfach ein. Das runden wir ab mit einer leistungsstarken Grätsche durch flüchtende Feiglinge hindurch, die wir damit in Ork-Hackfleisch verwandeln.

Glücklicherweise denken sie bei Relic genauso wie gerade vorgestellt. Als Ultra-Marine Captain Titus darf ich Orks metzeln, während ich etwas Wichtiges zu tun habe. Was genau das Ziel ist, ist mir bis jetzt nicht klar. Die Zwischensequenzen machen vage Andeutungen, aber enden immer mit noch mehr angreifenden Orks. Das ist aber okay. Es bringt Spaß, sich nach und nach ein Arsenal zu sammeln, so dass man für jede Situation vorbereitet ist.

## DIE GLEICHEN ORKS MIT DEN GLEICHEN WAFFEN

Es bringt sogar eine Menge Spaß, aber nur in den ersten Stunden. Das Spiel fühlt sich an wie eine ungeschliffene, schnellere Version von Gears of War, wo alles von den Waffen über die Gegner bis hin zur Tastenbelegung sein bekanntes Gegenstück hat. Schade, dass beim Interpretieren von Epics Meisterwerk vergessen wurde, etwas Abwechslung einzubauen. Denn wenn einem nach fünf Stunden immer noch die gleichen Orks mit den gleichen Waffen entgegenströmen, ist das einfach zu eintönig.

Diese Kritik greift leider auch für das Leveldesign selbst. Am Anfang landet man immer draußen in der epischen, wenn auch etwas braunen Umgebung. Mit wenigen Ausnahmen verschwindet man schnell im Untergrund, wo nur dunkle, geradlinige Gänge warten. Relic hat mit Warhammer 40,000: Space Marine ein unterhaltsames Spiel mit coolem Design abgeliefert, was

**6** sich aber leider monoton anfühlt und keine wirklichen Features hat.  
Jonas Mäki



# FIFA 12

**MULTI**

Genre SPORT Entwickler EA CANADA Publisher EA Termin 30. SEPTEMBER Spieler 1-2 USK 0

**Bestes Sportspiel auf der E3**, auf der Gamescom sogar das beste Konsolenspiel - die Erwartungen an die erfolgreichste Sportmarke sind in diesem Jahr ganz besonders hoch. Solche Lobeshymnen machen mich ja eher stutzig. Mal schauen...

Zwei Neuerungen stehen bei FIFA 12 im Fokus. Zum einen die neue Physik-Engine, zum anderen das taktische Verteidigen. Mit der Player Impact-Engine wirkt sich die Physik eines Fußballspiels erstmals auf die Spieler auf dem Feld aus. Eine wirklich schöne Sache, denn wie die Spieler bei Zusammenstößen ins Straucheln geraten oder umgestoßen werden, sieht wirklich beeindruckend aus. Selten reagiert die Engine etwas merkwürdig, was zu komischen Stürzen führt. Dann sind da noch die realistischen Verletzungen. Sollte ein Spieler verletzt liegen bleiben, können wir im Menü nachlesen, was ihm fehlt. Eigentlich nett, allerdings verletzen sich die Spieler zu oft, was besonders im Multiplayer nervt, wenn es mal wieder ein Kreuzbandriss ist. Es scheint so, als ob die Engine den Kickern einfach zu stark die Gelenke verdreht.

Das neue taktische Verteidigen ist simpel und effektiv, jedenfalls im Tutorial. Die Tacklingtaste bekommt dabei den passiven Befehl „Zustellen“ zugewiesen. Beim Drücken dieser Taste wird unser Spieler auf den ballführenden Gegner fixiert und hält konstant einen Abstand von knapp zwei



## 1 KOMMENTATOREN

Der Kommentar ist trotz des coolen Duos Breuckmann-Buschmann schwach, wirkt zusammenhangslos und plump. Einzig die Dialoge zu Beginn einer Partie kommen authentisch rüber. Fairerweise muss gesagt werden, dass es bisher noch keinen guten Kommentar in einem Fußballspiel gab.

## 2 DEFENSIVTAKTIK

Zum Glück ist das taktische Verteidigen nur optional. Das Feature ist an sich keine schlechte Idee, da es eine Portion Simulation ins Spiel bringt. Ob es nun gut oder schlecht ist, wird erst durch seine spätere Verwendung entschieden.

Metern. Das ist gut, um Passwege zu blockieren. Per Schultertaste wird ein Kamerad gerufen, der den Gegner attackiert. Mit der Schusstaste macht unser Spieler einen Ausfallschritt, um sich den Ball zu schnappen. Hier ist vor allem eines gefragt: Timing. Im Spiel ist das äußerst kompliziert und bringt kaum Erfolg. Technisch begabte Spieler weichen Tacklings einfach dreist und gelassen aus.

Zum Erscheinungsbild von FIFA 12 sei so viel gesagt: Es sieht in Ordnung aus. Die Stadien sind alle sehr hübsch, das Publikum sieht in keinem anderen Fußballspiel so gut aus. Auch in Sachen Animationen ist FIFA 12 sehr schön anzusehen. Speziell durch die Physik-Engine und die damit verbundenen unzähligen Bewegungsabläufe in den Zweikämpfen profitiert die Optik des Spiels ungemein. Bei den Spielern bietet sich allerdings ein ganz anderes Bild. Die Kicker selbst sehen teilweise wie Puppen aus, was in erster Linie an ihrer hässlichen, konturlosen Haut

## DIE ANIMATIONEN DER KICKER SIND SCHÖN, IHRE GESICHTER HÄSSLICH

liegt. Auch ihre Gesichtsausdrücke sind oft einfach nur verstörend. In akustischer Hinsicht ist FIFA 12 das Nonplusultra. Die Stadionatmosphäre ist großartig und erzeugt fast schon Gänsehaut. Besonders die Fangesänge klingen fantastisch.

Im Großen und Ganzen spielt sich FIFA 12 etwas langsamer und träger als der Vorgänger. Die Spieler brauchen oft ziemlich lange, um die Bälle abzugeben, was ein schnelles Kurzpassspiel natürlich sehr schwer macht. Das führt sehr oft zu ärgerlichen Situationen und unnötigen Ballverlusten. Auch wenn sich FIFA 12 ein

gutes Stück schwerer als die Vorjahresversion steuert, bleibt es immer noch ein sehr gutes Spiel, das wirklich schönen Fußball zu bieten hat.

**8**

David Moschini



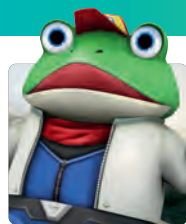
# STAR FOX 64 3D

**NINTENDO 3DS** Genre ACTION Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Termin ERHÄLTlich Spieler 8 USK 12

**Star Fox 64 3D ist die Neuauflage von Lylat Wars.** Der N64-Klassiker wurde komplett überarbeitet und neben der fantastischen neuen Optik locken eine optionale Bewegungssteuerung und die deutsche Sprachausgabe. Richtig, die Helden reden jetzt.

Es gibt 16 Level, wobei wir in einem Durchgang nur sieben davon zu Gesicht bekommen. Welche das sind, hängt von der eigenen Spielweise ab. In jedem Level, das mehrere Wege bietet, gibt es eine Art von Extra-Aufgabe, die wir für eine Zusatzroute erfüllen müssen. In einem Level etwa gilt es, alle Gegner innerhalb eines Zeitlimits aufzuhalten oder aber wir müssen einen Endboss erledigen, bevor er einen unserer Flügelkollegen erledigt.

Es gibt auch Panzer und U-Boot, aber fast immer sitzen wir im Airwing mit aufrüstbarer Hauptwaffe, die über einen unerschöpflichen Munitionsvorrat verfügt. Dazu kommt die Zweitwaffe, die etwas stärker feuert, aber nur begrenzt vorhanden ist. Grundsätzlich gibt's zwei Steuerungsvarianten. Eine orientiert sich am N64, die andere unterstützt die Bewegungssensoren vom 3DS. Letztere ist nett als Ergänzung, allerdings ganz klar die nicht favorisierte Variante.



**1 SPRACHAUSGABE**  
Die europäische Fassung von Lylat Wars für N64 enthielt zwar eine Sprachausgabe, allerdings handelte es sich dabei eher um Kauderwelsch. In der Neuauflage gibt es jetzt eine echte, deutsche Sprachausgabe.

**2 ARCADEGEFÜHL**  
Flüge in geschlossener Formation, bei denen wir uns immer vorwärts bewegen: So wurde ein typischer Arcade-Shooter in 3D umgesetzt. In offener Formation stehen uns innerhalb eines Abschnitts alle Richtungen offen.

Die wesentliche Änderung ist die beeindruckende Grafik, die selbst Anhänger des Originals überzeugen wird. Die Schlachten profitieren dabei auch vom 3D-Effekt. Wenn wir durch Meteoroidenfelder fliegen oder gegen riesige Roboter kämpfen, brilliert immer wieder die Optik. Die Bewegungssteuerung deaktiviert man schnell, auf 3D will niemand verzichten.

## LIEBER AUF BEWEGUNGSSTEUERUNG STATT AUFS 3D-FEATURE VERZICHTEN

Vorhanden ist auch ein Multiplayer für bis zu vier Spieler. Nintendo setzt auf Download-Play, wofür nur ein Modul erforderlich ist. Auf einen Onlinemodus wurde aber verzichtet. Die große Stärke von Star Fox 64 3D ist und bleibt aber ohnehin die Kampagne mit der Jagd nach Medaillen und dem Highscore.

**8** Leider fehlen aber auch Online-Bestenlisten. Damit wäre der Spaß am Ende noch eine ganze Ecke größer geworden.  
**Martin Eiser**



## NHL 12

**MULTI** (Von Christofer Olson)

**Der Start mit dem winterlichen Outdoor-Game** ist neu. Aber nach den Winter Classics geht's weiter wie gehabt. Einen eigenen Pro bauen und danach die Karriere eines Eishockey-Profis starten. Das ist super wie immer, auch wenn nach wie vor die Kamera muckt bei schnellen Spielzügen. Schön ist der Be a Legend-Modus, wo wir als Mega-Star unterwegs sind, um dessen Meilensteine wie den Gordie Howe-Hattrick

**8** (ein Tor, ein Assist und ein Kampf) zu erreichen. Trotzdem bleibt es am Ende ein Fan-Spiel.



## MYSTERY CASE FILES

**WII** (Von Christian Gaca)

**Ein Wimmelbild-Abenteurer** für die Wii und für bis zu vier Spieler gleichzeitig, so klingt ein sicherer Treffer und es ist auch einer. Wir suchen uns durch hübsch gestaltete Bilderwelten, wo manchmal echt harte Herausforderungen warten. Am schönsten ist das Spiel, wenn man gleichzeitig mit mehreren Spielern die Bilderrätsel bearbeitet, sich die Lösungen vor der Nase wegschnappt und trotzdem gemeinsam die

**7** hübsche Geschichte auflöst. Wenn da nicht die fiesen Logikrätsel im Weg wären...



## ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

**PLAYSTATION 3** (Von Jonas Elfving)

**Zwei der vielleicht bewegendsten Sony-Spiele** aller Zeiten sind gemeinsam in einer Box zurück. Sowohl Ico als auch Shadow of the Colossus gewinnen durch den scharfen, knackigeren Look nochmals deutlich an Kraft. Besonders bei Letzterem ist es wunderbar, die Steinriesen zu bestaunen und mehr Details zu erleben. Leider fehlen die neuen Inhalte, so dass die Fans nicht wirklich etwas Neues erleben werden. Aber die echt

**8** großartige Atmosphäre beider Spiele in High Definition ist schon etwas ganz Besonderes.

# F1 2011

PC PS3 XBOX 360

Genre RENNSPIEL Entwickler CODEMASTERS Publisher CODEMASTERS  
Termin 23. SEPTEMBER Spieler 1-16 USK 0



**Letztes Jahr war der Zeitdruck** von Code-masters teils deutlich spürbar: ruckelige Fahrmechanik, maue Fahrerinterviews und der böse Boxengassen-Bug nervten im ansonsten guten Spiel. Ein sehr solides Fundament war aber vorhanden, so dass genug Zeit blieb, die Bugs auszumerzen und eine Reihe von Verbesserungen einzubauen. Ganz oben auf der Liste: das komplett neue Federungssystem, erweiterte Multiplayer-Optionen und die F1-Regeländerungen, die die Spannung im Cockpit noch erhöhen.

Die Fahrmechanik baut weiter auf dem für Codemasters typischen semi-realistischen Ansatz auf, aber die Rückmeldung der Wagen ist jetzt einfacher vorherzusagen. Dank der besseren Federung bleibt eher das Gefühl zu fahren anstatt zu rutschen. Man merkt das besonders in Highspeed-Schikanen: Die Zentrifugalkraft, die den Wagen aus der Kurve drückt, ist jetzt wirklich spürbar. Und der fehlende Grip, wenn man's über-treibt, auch. Das Spiel mag vielleicht kein Hardcore-Simulator sein - aber wer nach einer echten Formel 1-Erfahrung sucht, wird zufrieden sein. So ermuntert die Mechanik dazu, die Idealspur zu halten. Wer von ihr

abweicht, bezahlt mit Zeit und Platzierung, weil er von der aggressiveren Künstlichen Intelligenz gnadenlos observiert wird.

Der Spieler bestimmt über die Länge eines Rennens, die Schwierigkeitsgrade und die Reglements. Sogar Rennen mit nur einer Runde Länge sind möglich, aber F1 2011 funktioniert am Besten ab einem Fünftel der Länge eines Grand-Prix. Dann lassen sich auch Reifenwechsel integrieren, die Sprit-Mischung optimieren oder überraschende Wetterumschwünge einbauen. Auch die Strecken-Oberfläche verändert sich im Lauf des Rennens: Der Grip auf der Rennlinie wird besser, rechts und links davon lagern sich Gummi und Schmutz ab. Das erzeugt

## DAS IST KEIN HARDCORE- SIMULATOR...

Spannung und fordert strategisches Denken. Die größte Neuerung in diesem Jahr sind die Integration von KERS und DRS.

Der Multiplayer kommt 2011 mit einigen Verbesserungen daher: Meisterschaften dürfen wir gemeinsam mit einem Freund im Team fahren. Das sorgt für Teamgeist auf dem Weg zur Konstrukteurs-Meisterschaft, aber auch für Konkurrenz untereinander. Der traditionelle Multiplayer unterstützt jetzt 16 Spieler, die CPU übernimmt alle leeren Cockpits. Neu ist auch der Splitscreen für zwei Spieler, der aber die Grafik-qualität etwas verschlechtert.

**8** Kimmo Pukkila



## EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler IGNITION TOKYO  
Publisher KONAMI Termin ERHÄLTLICH  
Spieler 1 USK 12

Anleihen aus dem Christentum oder dem Judentum finden sich häufiger in Spielen. Dass ein Spiel aber so konsequent seine Geschichte dieser Thematik widmet, ist schon ungewöhnlich. Die Grigori, eine Engelgruppe, wurde damit beauftragt, den Erzengeln bei der Erschaffung des Garten Eden zu helfen. Als sie aber auf die Erde herabstiegen, verliebten sie sich in die Frauen, verrieten ihnen himmlische Geheimnisse und zeugten Kinder mit ihnen, die als Nephilim bezeichnet werden. Gott war darüber so erzürnt, dass er eine Sint-flut entsenden wollte. Die Menschen würden jedoch verschont werden, wenn Enoch die Seelen der gefallenen Engel herbeischafft.

Uns stehen die vier Erzengel Uriel, Raphael, Gabriel und Michael zur Seite. Begleitet und beobachtet werden wir vom Schutzengel Lucifer. Im Kampf wird immer zwischen drei heiligen Waffen gewählt, die wir jeweils unseren Gegnern abnehmen - alles zusammengerührt ergibt das ein ziemlich solides Action-Gekloppe. Schwer ist das Spiel nicht, denn Enoch kann eigentlich nicht sterben. Er trägt eine Rüstung, die sichtbar abgeschlagen wird, wenn wir im Kampf einen Treffer kassieren. Dazu verändert sich der Bildschirm, wenn der Tod näher rückt. Tritt er ein, müssen wir zur Wiederbelebung schnell vier Tasten drücken. Das wird immer schwieriger, aber selbst dann gibt's faire Rücksetzpunkte - denn Enochs Ende wurde von Gott zu „diesem Zeitpunkt nicht vorgesehen“.

Der relativ trockene Stoff wurde in eine optisch wunderschöne Form gegossen. Unter der Feder von Takeyasu Sawaki, Charakterdesigner von Okami und Devil May Cry, entstand ein Spiel, das zwar Schwächen beim Gameplay aufweist, aber dafür mit seinem Erzählstil und seiner imposanten Präsentation punktet. Enoch wandert durch eine Welt, die mit Surrealität und Effekten verzaubert. Farben und Formen wechseln mit jedem Level, für sich genommen ist jedes davon ein begehbares Kunstwerk. El Shaddai: Ascension of the Metatron ist eine Antwort auf die Frage, ob Spiele mit ihren eigenen Möglichkeiten auch Kunst sein können. Das hier ist nicht einfach nur Unterhaltung, das ist ein kleines Meisterwerk.

**8** Martin Eiser

### 1 VOLLE LIZENZ

Das Spiel kommt mit allen Teams, Fahrern und Kursen der laufenden Saison. Unter den 19 verschiedenen Kursen sind sogar zwei neue: Indien und der Nürburgring.

### 2 KERS-PROBLEME

Das KERS-System wurde schon in der 2009er-Saison eingeführt, aber letztes Jahr wieder weggelassen. Jetzt hat es ein Comeback - zumindest in der Mehrzahl der Wagen: Lotus-Fahrer und ein paar andere müssen verzichten und sind daher auf langen Geraden im Nachteil.

# Lieblinge

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

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



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

## SONY PLAYSTATION 3

### INFORMATION

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

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



## Gamereactor Top 15 Playstation 3

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar hat eine riesige, dynamische und vor allem lebendige Welt geschaffen - ein echter Klassiker.	Action	Take 2	10/10
02	<b>Red Dead Redemption</b> Das coolste Western-Spiel aller Zeiten - inklusive rauchender Colts und schwingender Lassos.	Action	Take 2	10/10
03	<b>Dragon Age II</b> Eine wunderbare, magische Welt zum Entdecken und Erobern - erdacht vom Rollenspiel-Meister Bioware.	Rollenspiel	EA	10/10
04	<b>Uncharted 2: Among Thieves</b> Charmebolzen Nathan Drake ist wieder auf hochglanzpolierter Schatzsuche mit Popcorn-Garantie.	Action	Sony	9/10
05	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Es ist der Triumph von Treyarch über Infinity Ward - ein unerbittlicher, virtueller Krieg, der uns mitreißt.	Action	Activision	9/10
06	<b>Rock Band 3</b> Die Jungs von Harmonix haben Musik im Blut und dieses Spiel ist der beste Beweis dafür.	Musik	EA	10/10
07	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> Kriege der Zukunft sind hochgerüstet, schmutzig und hart. Snake ist alt, grau und zäh. Ein Meisterwerk.	Action	Konami	9/10
08	<b>God of War III</b> Dritter Streich der mythologischen Orgie mit Kratos - rohe Gewalt und bombastische Bosskämpfe.	Action	Sony	9/10
09	<b>Pro Evolution Soccer 11</b> Realistische, ausgeglichene Simulation, die Fußball-Freunde durch ihre Atmosphäre absolut fesselt.	Sport	Konami	9/10
10	<b>L.A. Noire</b> Rockstar kann auch Krimi und beeindruckt mit atemberaubender Technik und großartiger Atmosphäre.	Abenteuer	Take 2	9/10
11	<b>Assassin's Creed: Brotherhood</b> Im zweiten Teil der Ezio-Trilogie geht es auf ein großes Abenteuer nach Rom - inklusive Multiplayer.	Abenteuer	Ubisoft	9/10
12	<b>Little Big Planet 2</b> Abwechslungsreicher Plattformer mit unendlich vielen Möglichkeiten, die unsere Kreativität fordern.	Jump'n'Run	Sony	9/10
13	<b>Need for Speed: Hot Pursuit</b> Im Geschwindigkeitsrausch geben wir weiter Gas und legen uns dafür nur zu gern mit der Polizei an.	Rennspiel	EA	9/10
14	<b>Portal 2</b> Um dem Wahnsinn von Glados zu entkommen, müssen wir wieder Köpfchen und Geschick beweisen.	Puzzle	EA	9/10
15	<b>Heavy Rain</b> Bedrückende, emotionale Geschichte, die von der intensiven und eindringlichen Erzählweise lebt.	Abenteuer	Sony	9/10

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

### KAUFEN

## RESISTANCE 3

INSOMNIAC GAMES / SONY

**Es geht um** einen Virus, der seit 1908 die Welt bedroht und Menschen wie Tiere in Mutanten verwandelt. Die USA liegen am Boden, aber wir leisten tapfer Widerstand. Das Gameplay ist kaum verändert, denn es ist ja im Prinzip tadellos. Obendrauf will das Spiel mit seinem Multiplayer für bis zu 16 Spieler punkten und ist Pflichtprogramm für Shooter-Freunde auf der PS3.  
**Toll, weil** Ballern Spaß macht und es neue Waffen wie die futuristische Auger gibt.  
**Für Fans vom** Aufstehen, auch wenn man am Boden liegt.



### KAUFEN

## PRO EVOLUTION SOCCER 2012

KONAMI / KONAMI

**Es geht um** den wohl beliebtesten Sport der Deutschen, der laut Aussage vom Entwickler (mal wieder) noch nie so realistisch spielbar gewesen sein soll. Tatsächlich erwartet uns aber das beste PES seit dem legendären sechsten Teil. Gerade beim Defensivverhalten der Gegenspieler und noch mal verbesserten Animationen fällt das deutlich auf.  
**Toll, weil** die Steuerung etwa bei Pässen noch präziser geworden ist.  
**Für Fans von** der natürlich besten Fußball-Simulation der Welt.

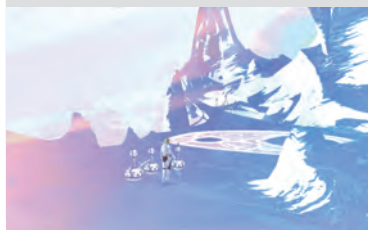


### KAUFEN

## EL SHADDAI: ASCESION OF THE METATRON

IGNITION TOKIO / KONAMI

**Es geht um** Enoch, einen Priester, der sieben gefallene Engel aufsucht, um eine große Flut zu verhindern, die die gesamte Menschheit bedroht. Er besitzt die Fähigkeit, die Waffen seiner Gegner zu stehlen, um diese für sich selbst zu nutzen. Auf seiner Reise wird er vom Schutzengel Lucifer und den vier Erzengeln Raphael, Uriel, Gabriel und Michael begleitet. Ein himmlisches Spiel.  
**Toll, weil** der Grafikstil des Spiels fast an ein Kunstwerk erinnert.  
**Für Fans vom** meisterhaften Okami.

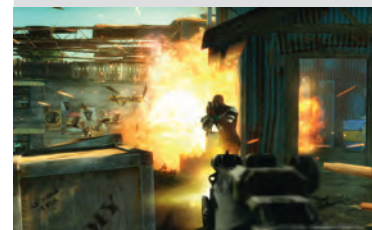


### ACHTUNG

## BODYCOUNT

CODEMASTERS GUILDFORD / KOCH MEDIA

**Es geht um** einen inoffiziellen Geheimdienst, der auf der ganzen Welt für Ordnung sorgt. Wir sind Agent und ballern uns wild von Punkt A nach Punkt B. Die Idee war ein reinrassiger Shooter ohne störende Extras, aber mit einem Belohnungssystem wie es etwa bei Bulletstorm zum Einsatz kam. Leider ist die Umsetzung wenig gehaltvoll und nervt durch eine merkwürdige Steuerung und uninspirierte Spielmechaniken.  
**Toll, weil** die schlichte, altbackene Optik in ihren besten Momenten an Tron erinnert.  
**Für Fans von** reduzierten Shootern.





## SONY PSP

### INFORMATION

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

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

### Gamereactor Top 5 PSP

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

Viel Leistung, großartiger Onlinedienst und optimierte Oberfläche

## MICROSOFT XBOX 360

### INFORMATION

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

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



## Gamereactor Top 15 Xbox 360

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

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

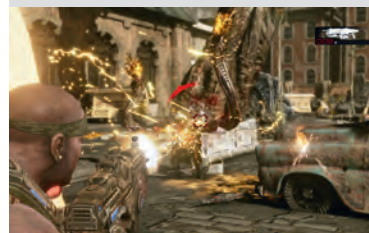
Die Gamereactor-Liebhaber sind ein persönlicher Einkaufsberater und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter Gamereactor.de zu finden.

### KAUFEN

## GEARS OF WAR 3

EPIC GAMES / MICROSOFT

**Es geht um** das Finale einer actionreichen Trilogie um den Soldaten Marcus Fenix. Gears of War 3 will aber nicht mit unzähligen neuen Features überzeugen, sondern versucht diesmal eine richtige Geschichte zu erzählen und seinen Charakteren Tiefe zu verleihen. Und natürlich ist ein ausgedehnter Multiplayer inklusive Horde-Modus mit an Bord. Es ist wohl der beste Teil der Reihe. **Toll, weil** die Serie erstmals auch ungekürzt in Deutschland erscheint. **Für Fans von** echt starken Actionhelden mit fetten Wummern.



### KAUFEN

## F1 2011

CODEMASTERS GUILDFORD / KOCH MEDIA

**Es geht um** den teuren, aber temporeichen Motorsport Formel 1, der im letzten Jahr dank Sebastian Vettel wieder mal einen deutschen Star an der Spitze hat. Entwickler Codemasters hat bereits mit dem Vorgänger bewiesen, dass sie den Sport authentisch mit Qualität umsetzen können. Für F1 2011 wurde der Multiplayer aufpoliert und dazu sind alle zwölf Teams mit 24 Fahrern aus der aktuellen Saison enthalten. **Toll, weil** nur Formel 1 den richtigen Geschwindigkeitsrausch überbringt. **Für Fans von** mittendrin, statt nur dabei.



### KAUFEN

## THE CURSED CRUSADE

KYLOTONN ENTERTAINMENT / DTP

**Es geht um** die Kreuzzüge, die Hintergrund für dieses Action-Adventure sind. Mit verschiedenen Kampftechniken, Fertigkeiten und diversen Kombos ist eine individuelle Charakterentwicklung möglich. Zwar geht es am Ende doch mehr um den Kampf und weniger um die Handlung, aber in fünf Kapiteln und 40 Missionen ums Überleben inklusive Erlösung der Seele bietet das Spiel, auch Multiplayer-Koop für zwei Spieler. **Toll, weil** man endlich den vierten Kreuzzug mal selber miterleben kann. **Für Fans von** Ritter Rost.



### ACHTUNG

## THE GUNSTRINGER

TWISTED PIXEL GAMES / MICROSOFT

**Es geht um** das abgefahrenere Konzept, dass wir eine Zombie-Marionette durch diverse Level führen und dabei verschiedene Schießbuden-Figuren aus dem Weg räumen und Hindernissen ausweichen müssen - eine Spielerfahrung, die auch für Core-Gamer interessant ist. Leider hat The Gunstringer den großen Nachteil, dass auf der Disc auch das eher öde Fruit Ninja mitgeliefert wird. Da droht gefährliche Langeweile. **Toll, weil** es für Xbox Kinect wieder guten Software-Nachschub gibt. **Für Fans von** Western auf Schienen.





## NINTENDO DS / DSI

### INFORMATION

Hersteller Nintendo  
 Premiere 11.03.2005  
 Media Cartridge  
 Gewicht 235 GRAMM  
 Maße 100x85x29  
 Preis 139 EURO

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

### Gamereactor Top 5 Nintendo DS

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

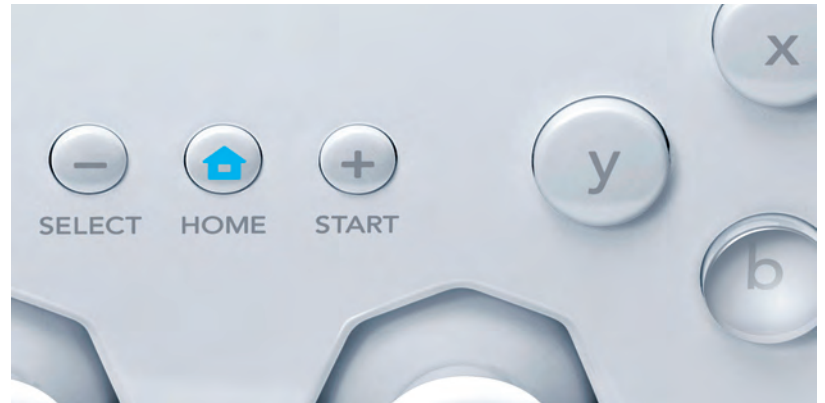
Das Bewegungswunder für die ganze Familie

## NINTENDO WII

Trotz vergleichsweise schlechter Hardware-Leistung und fehlender HD-Optik ist Nintendos Wii weltweit ein riesiger Erfolg. Es liegt wohl an der neuen Erfahrung, welche die Bewegungssteuerung geliefert hat - in Kombination mit tollen Nintendo-Games. Online-spiele laufen auf der Wii kostenlos, aber mit einem komplizierten Freundescode-System. Der Online-Shop ist gut sortiert, bietet Zugriff auf viele Klassiker und das Wiiware-Indie-Paradies. Und wer wären wir, wenn wir die Miis vergessen würden, die tollen Nintendo-Avatare. Mittlerweile hat Nintendo die Wii Motion Plus nachgelegt, eine verfeinerte Version der Wiimote.

### INFORMATION

Hersteller NINTENDO  
 Premiere 07.12.2006  
 Media DVD  
 Signal KOMPONENTE  
 Gewicht 1,2 KG  
 Maße 55.4x44x225  
 Preis 149 EURO



## Gamereactor Top 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	Super Mario Galaxy 2	Jump'n'Run	Nintendo	10/10
02	Super Mario Galaxy	Jump'n'Run	Nintendo	10/10
03	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Abenteuer	Nintendo	10/10
04	Super Smash Bros. Brawl	Kampfspiel	Nintendo	9/10
05	Resident Evil 4: Wii Edition	Action	Capcom	9/10
06	Metroid Prime Trilogy	Action	Nintendo	9/10
07	New Super Mario Bros. Wii	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
08	Disney Micky Epic	Jump'n'Run	Disney	9/10
09	Super Paper Mario	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
10	Mario Kart Wii	Rennspiel	Nintendo	8/10
11	Donkey Kong Country Returns	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
12	Just Dance 2	Musik	Ubisoft	8/10
13	The Kore Gang	Jump'n'Run	Pixonauts	8/10
14	Kirby und das magische Garn	Jump'n'Run	Nintendo	8/10
15	De Blob 2	Jump'n'Run	THQ	8/10

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

### KAUFEN

## XENOBLADE CHRONICLES

MONOLITH SOFT / NINTENDO

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

**Toll, weil** wir selbst entscheiden können, welchen Weg wir gehen wollen.  
**Für Fans von** japanischen Rollenspielen.



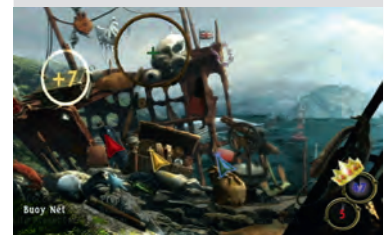
### KAUFEN

## MYSTERY CASE FILES: DER FALL MALGRAVE

BIG FISH GAMES / NINTENDO

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

**Toll, weil** bis zu vier Spieler das Geheimnis der Insel gleichzeitig lüften können.  
**Für Fans von** kleinen Kopfnüssen.



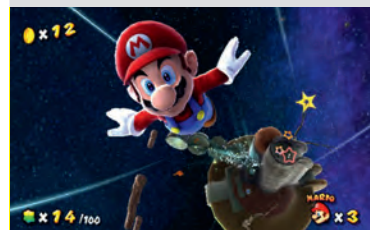
### KAUFEN

## SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

Es geht um den beliebtesten Klemptner der Welt, der wieder einmal auf der Suche nach Prinzessin Peach ist. Diesmal allerdings macht er dafür einen Ausflug auf viele, kleine Planeten und zieht sich unterwegs lustige Kostüme über, die ihm helfen, das Abenteuer zu bestehen. Allein für Mario als dicke Biene Maja lohnt sich dieses Jump'n'Run.

**Toll, weil** das Spiel ab Mitte September Teil der Nintendo Selects-Reihe und damit deutlich günstiger zu haben ist.  
**Für Fans von** von echten Meilensteinen der Videospiel-Geschichte.



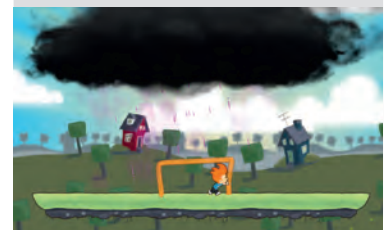
### ACHTUNG

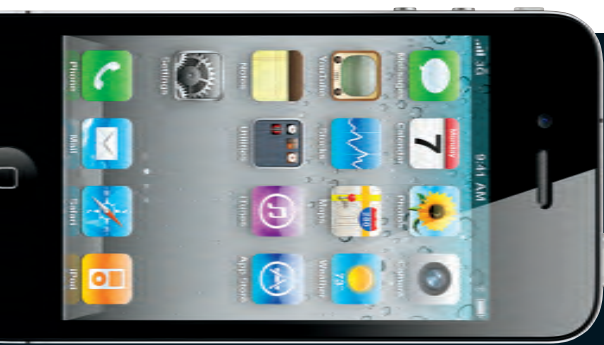
## MAX AND THE MAGIC MARKER

PRESS PLAY / SAD

Es geht um den kleinen Jungen Max, der mit dem magischen Stift ein selbstgezeichnetes Monster aufhalten will und sich dafür in seine eigene Comicwelt hievt. Wir helfen ihm dabei und zeichnen mit der Wii-Fernbedienung Treppen, Brücken und Schutzkapseln, damit er heil ans Ziel kommt. Großartiges Spiel, das es aber deutlich günstiger zum Download auf Wiiware gibt.

**Toll, weil** es dank Idee und Stil zu den besten Downloadspielen des letzten Jahres gehört.  
**Für Fans von** Magna Doodle.





## APPLE IPHONE / IPAD

### INFORMATION

Hersteller APPLE  
 Premiere JUNI 2007  
 Media DLC  
 Gewicht 130 GRAMM  
 Maße 115x62x12  
 Preis 629 EURO

Das Mobiltelefon mit Touchscreen hat den Standard neu definiert - vor allen Dingen mit Hilfe des prall gefüllten Appstores. Mittlerweile ist das Iphone 4 am Start und es wird bald mit Version 5 gerechnet. Dazu gesellt sich das Ipad als Tablet ohne Telefonfähigkeiten, dafür mit mehr Display und Rechenpower.

### Gamereactor Top 5 Iphone / Ipad

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

Die größte Plattform mit den meisten Möglichkeiten

## PC WINDOWS

### INFORMATION

Hersteller VARIERT  
 Premiere 1971  
 Media DVD  
 Signal VARIERT  
 Gewicht 2,1-4200 KG  
 Maße VARIERT  
 Preis VARIERT

Der PC ist weltweit die beliebteste Plattform zum Spielen - wenn wir einmal das Handy außer Acht lassen. In Folge verstärkter Software-Piraterie scheuen sich inzwischen Hersteller zwar etwas, große und teure Projekte anzuschleppen, die exklusiv für diese Plattform erscheinen. Aber DirectX 11 hat der grafischen Entwicklung neuen Schub verpasst und mit Plattformen wie Steam gibt es eine unkomplizierte und kostengünstige Möglichkeit, sich mit Spielen einzudecken. Zudem unterstützen die meisten Titel den Xbox 360-Controller und vereinfachen damit für Einsteiger die Steuerung. Achten sollte man vor dem Kauf eines Spiels immer auf die Systemanforderungen.



## Gamereactor Top 15 PC / Windows

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> 30 Stunden Half-Life 2 sind einfach die beste Spielerfahrung, die es für das Geld gibt - alles in einer Box.	Action	EA	10/10
02	<b>Starcraft II: Wings of Liberty</b> Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben.	Strategie	Activision	9/10
03	<b>Crysis 2</b> Aliens haben New York infiltriert - das Schicksal der Menschheit ruht auf Nano-gestützten Schultern.	Action	EA	9/10
04	<b>Anno 1404</b> Perfekter und ausbalancierter kann die Lieblings-Aufbausimulation der Deutschen kaum sein. Alles drin.	Strategie	Ubisoft	9/10
05	<b>World of Warcraft</b> Blizzards Online-Abenteuer kennt keine Grenzen - und mit den richtigen Freunden hält es fast ewig.	Rollenspiel	Activision	9/10
06	<b>Dragon Age: Origins</b> Bioware hat gezeigt, dass Rollenspiele auch für Erwachsene sein können - fast schon ein Klassiker.	Rollenspiel	EA	9/10
07	<b>Empire: Total War</b> Der feuchte Traum von Freunden der Strategie und historischer Schlachten hat einen Namen: Total War.	Strategie	Sega	9/10
08	<b>Mafia II</b> Zehn Jahre banges Warten auf den Nachfolger sind vorbei und 2K Czech hat uns nicht enttäuscht.	Action	Take 2	9/10
09	<b>Die Siedler 7</b> Sie wuseln wieder und haben sich entwickelt - endlich für friedliche und angriffslustige Siedler interessant.	Strategie	Ubisoft	9/10
10	<b>Portal 2</b> Wieder müssen wir einen Ausweg finden und Glados schlagen - nicht mit Gewalt, sondern mit Köpfchen.	Puzzle	EA	9/10
11	<b>Civilization V</b> Der Strategie-Klassiker hat sich aufgehübscht und macht so süchtig wie schon vor zwanzig Jahren.	Strategie	Take 2	9/10
12	<b>World of Warcraft: Cataclysm</b> Blizzard hat Azeroth ein neues Gesicht und Tonnen frischer Missionen verpasst - WoW, so schön.	Rollenspiel	Activision	9/10
13	<b>Total War: Shogun 2</b> Riesige Schlachten im feudalen Japan erfordern all unsere Fähigkeiten als Strategie - entscheide weise.	Strategie	Sega	9/10
14	<b>The Witcher 2: Assassins of Kings</b> CD Projekt fesselt und fängt uns mit der gut erzählten Geschichte und atemberaubenden Präsentation.	Rollenspiel	Namco-Bandai	9/10
15	<b>Battlefield: Bad Company 2</b> Viel Solo- und Multiplayer-Action, mehr Fahrzeuge und die ständige Gefahr, die Deckung zu verlieren.	Action	EA	9/10

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

### KAUFEN

## FIFA 12

EA CANADA / EA

Es geht um den wohl beliebtesten Sport der Deutschen, der für das aktuelle Spiel eine brandneue Physikengine spendiert bekam und damit seit FIFA 07 den grundlegendsten Wandel erfährt. Außerdem wurde etwa den virtuellen Spielern mehr Intelligenz injiziert, um Entscheidungen auf dem Spielfeld stärker zu beeinflussen und sogar das Menü ist komplett überarbeitet.

Toll, weil es jetzt sogar beim Tackling auf die Skills am Controller ankommt.

Für Fans von der natürlich besten Fußball-Simulation der Welt.



### KAUFEN

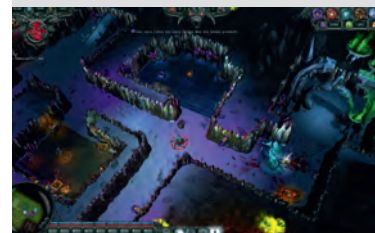
## DUNGEONS: THE DARK LORD

REALMFORGE / KALYPSO MEDIA

Es geht um die Fortsetzung des Strategie-spiels Dungeons, das gerne mit Dungeon Keeper verglichen wird, aber doch ganz anders ist. Ziel ist es nicht, Feinde von außen abzuwehren, sondern sie im Gegenteil anzulocken, um ihre Abenteuerlust voll abzusaugen. Es gibt dafür eine neue Kampagne mit neuer Welt und neuen Prestigeobjekten.

Toll, weil diesmal der herbeigesehnte Mehrspieler-Modus mit an Bord ist.

Für Fans von dunklen Herrschern, die Fallen im letzten Moment zuschnappen lassen.



### KAUFEN

## DRIVER: SAN FRANCISCO

UBISOFT REFLECTIONS / UBISOFT

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

Toll, weil die Mischung aus Herumcruisen und Autorennen amüsant ist.

Für Fans von Arcade-Rennspielen mit echter Handlung.



### ACHTUNG

## MEN OF WAR: VIETNAM

1C SOFTCLUB / 1C COMPANY

Es geht um eine Serie, die normalerweise düstere Weltkriegsschauplätze zeigt, aber diesmal in den Dschungel Anfang 1968 wechselt und den Konflikt in Vietnam aus zwei Perspektiven zeigt. Das schönste Spiel wird es immer noch nicht und so eingängig und leicht wie die Konkurrenz ist Men of War: Vietnam auch nicht. Aber Freunde der Spiele wissen genau, worauf sie sich einlassen.

Toll, weil ein anderer Schauplatz viel Abwechslung ins Spiel bringt.

Für Fans von Shootern mit viel Taktik.



Blu-ray



# STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Endlich: alle sechs Star Wars-Filme in einer lichtschwertscharfen Blu-ray-Monsterbox



Schauspieler **Mark Hamill, Carrie Fisher, Harrison Ford**  
Publisher TWENTIETH CENTURY FOX HOME  
Regie GEORGE LUCAS, IRVIN KERSHNER, RICHARD MARQUAND  
Genre ACTION  
Termin ERHÄLTLICH  
Codec MPEG-4 AVC  
Sound DTS-HD MA 5.1  
Ratio 2.35:1

Bilder: TM & ©2011 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.

NACHDEM ICH DIE FILME IM KINO und auf VHS, Laserdisc, DVD und in Form einiger fragwürdiger Downloads genossen habe, ist jetzt der ultimative Punkt erreicht: alle sechs Episoden auf Blu-ray. Endlich. Die Box enthält neun (!) Blu-ray - und jede, jede Menge Extras sind neben den Filmen darauf zu finden. Der Soundtrack ist im Rahmen der Erwartungen: erstklassig. Das Bild ist nichts weniger als verdammt spektakulär. Es ist schwer zu verstehen, dass der erste Krieg der Sterne-Film nun über 30 Jahre alt ist. Die für das Alter des Filmes erstaunliche Schärfe führt manchmal dazu, dass die Schauspieler ein bisschen zu sehr aussehen, als stünden sie in einer billigen Kulisse. Aber diese Momente sind echt auf ein Minimum reduziert. Die Qualität der Filme selbst ist sowieso erstklassig, da braucht niemand mehr niemandem etwas drüber zu erzählen.

Also lasst uns das überspringen und zu den wirklich wichtigen Dingen kommen: den Extras, denen man sich einfach hingeben muss! Es ist wirklich verrückt und liefert uns jede erdenkliche Art von Star Wars-Unterhaltung. Wir können zum Beispiel ganze Szenen in ihrer ursprünglichen

Machart im Computer anschauen. Dazu gehört auch, dass manche der gerenderten Charaktere komplett gedreht werden können. Wir dürfen uns sogar hemmungslos in deren Details hineinzoomen. Die Krönung ist eine halbe Stunde vollgepackt mit Spoof-Clips aus allen Ecken der Popkultur, in denen Star Wars zitiert worden ist: How I Met Your Mother, Die Simpsons, Die Muppet Show, komische Youtube-Clips und Robot Chickens. Alle und alles sind da und es ist verrückt, das so verpackt zu bekommen.

Wer schon immer mal David Prowse als Darth Vader hören wollte, bevor James Earl Jones seine Originalstimme wurde, kein Problem. Man ertrinkt förmlich in Interviews und Outtakes, darunter minutenlange Gespräche zwischen Luke und Biggs oder Han Solo beim Anbaggern einer Frau in der Mos Eisley-Cantina. Und ich schreibe hier über ein knappes Viertel der 40 Stunden Material, die man sich reinziehen kann. Die man sich reinziehen muss! Das ist ein enormer Fan-Service.

Und Fans werden tun, was Fans tun müssen. 99 Euro nehmen und kaufen.



Lee West



## Der Schrei des Lord Vader

Nein, nein - schreien wir fast gemeinsam mit Darth Vader. Nun, viele werden sich nicht erinnern, dass Vader überhaupt Nein geschrien hat am Ende von Rückkehr der Jedi-Ritter - und dafür gibt's einen guten Grund. George Lucas hat in seiner großen Weisheit entschieden, dass die Textzeile und ein neuer Schrei von Obi-Wan, der selbst Sandleute entwapfenet, die Star Wars-Saga schlussendlich komplettieren. Verrückt. Da das nutzlose Zusatzmaterial leider verloren gegangen ist, wurde es mit seelenlosem CGI-Material aufgefüllt.



## Fast & Furious 5

Genre ACTION Termin ERHÄLTlich Ratio 2.39:1 Sound DTS-HD 5.1

EINEN SPIELFILM LANG DAS GEHIRN ABSCHALTEN, dafür ist Fast & Furious 5 auf jeden Fall die perfekte Wahl. Dom Toretto (ein etwas speckiger Vin Diesel) und Ex-Cop Brian O'Connor spielen ihr Hollywood-Programm gekonnt runter. Dieses Mal gibt's sogar eine echte Geschichte, die nur noch alle 25 Minuten von den für die Serie typischen Autorennen unterbrochen wird. Schön ist auch der unglaublich wütende FBI-Agent (gespielt vom Ex-Wrestler The Rock), der Toretto und sein Team nicht nur durch die Favelas jagt. Manchmal erinnert der Plan von Dom, einem brasilianischen Drogenbaron seine Millionen abzuja-gen, etwas an eine Cluburlaub-Version von Ocean's Eleven - aber die Abschlussjagd in zwei matt-schwarz lackierten Musclecars hat durchaus ihren ganz eigenen Style. Das Bild ist superscharf und zeigt wirklich gute Schwarz-töne, während der Sound kräftig und voll gepackt mit fantastischen Surround-Effekten ist.

**8** Was hab' ich die letzten zwei Stunden gleich noch gemacht? Ach, egal, amüsant war's.  
**Christian Gaca**



## Sucker Punch

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

DIE MENSCHLICHE PSYCHE ist komplex. Werden wir aus der Bahn geworfen, dann kann niemand mit Sicherheit sagen, dass er noch die Kontrolle über sich behält. In Sucker Punch wird ein Mädchen von ihrem Vater in eine Nervenheilanstalt eingeliefert. Er sagt, sie sei verrückt. Die Wahrheit spielt aber keine Rolle, denn Babydoll, wie sie sich in ihrer Traumwelt nennt, hat schon längst eine Entscheidung für sich getroffen. Sie durchlebt eine düstere Geschichte in einer bunten Welt, die metaphorisch mit der Realität verwoben ist. Dazu gibt's Gewalt in verschiedenen Stilrichtungen. Nahezu grandios ist der Soundtrack, der wunderbar die dunkle Stimmung mit angedeuteter Erotik und übertriebener Gewalt verknüpft. Sucker Punch ist wie ein unerwarteter Faustschlag ins Gesicht, weil er üblichen Regeln einfach widerspricht. Einen wirklichen Treffer aber landet das Werk von Zack Snyder nicht, denn Sucker Punch ist nicht konsequent

**7** genug. Die Blu-ray bietet in der Extended-Edition eine noch düstere, 17 Minuten längere Version.  
**Martin Eiser**



## OHNE LIMIT

Genre THRILLER Termin ERHÄLTlich Codec MPEG-4 AVC Sound DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

DAS FATALE AN DEN MEISTEN DROGEN IST, dass sie einem nur vorgaukeln, man könne mit ihnen klarer denken als ohne sie. In Wirklichkeit vernebeln sie aber den Blick. Der Thriller Ohne Limit spielt mit der Idee einer Droge, die genau andersrum funktioniert: Ihr Wirkstoff aktiviert die 80 Prozent Gehirnmasse, die wir alle haben, aber nicht benutzen. In der Folge wächst der IQ auf einen vierstelligen Wert, was dem Besitzer des getunten Gehirns ungeahnte Möglichkeiten eröffnet. Plötzlich alles zu wissen, keine Selbstzweifel mehr zu haben, allen anderen immer mehrere Schritte voraus zu sein - klingt super, oder?

Natürlich verläuft der Drogenrausch, dem sich Eddie Morra (Bradley Cooper), ein antriebsloser Schriftsteller mit Schreibblockade, eher zufällig aus-setzt, alles andere als reibungslos: Zwar lösen die kleinen durchsichtigen Pillen zunächst alle seine Denkschranken auf und machen ihn so erst reich und dann auch noch attraktiv beim anderen Geschlecht - die Naivität nehmen sie ihm nicht. Morra ist sich nicht bewusst, dass eine Superdroge zwangsläufig miese Typen mit noch mieseren

Absichten anzieht. Was besonders dramatisch ist, wenn diese ebenfalls hyperintelligent sind. Aus dem Gefühl unbesiegbaren Eddie („Ich wusste, was zu tun war und wie ich es tun musste“) wird schnell ein Verfolgter. Verfolgt von mehreren Killern und den wachsenden Nebenwirkungen im eigenen Kopf.

Neil Burger inszeniert Ohne Limit als atemlosen Drogenrausch und gibt sich alle Mühe, die Beschleunigung in Eddies Gehirn sicht- und fühlbar zu machen. Das ist manchmal eindrucksvoll, wenn die Kamera aufwändig durch ein Manhattan aus Häuserschluchten, Bars und Hinterhöfen zoomt. Und manchmal konventionell, wenn der Effekt nur durch das Hochreißen der Farbsättigung umgesetzt wird. Getragen wird der Film durch Bradley Cooper, der mit Leichtigkeit zwischen Loser und Broker mit messerscharfem Verstand hin und her wechselt. Dadurch bleibt er mit seinem Gegenspieler Robert DeNiro jederzeit auf Augenhöhe. Am Ende bleibt

**9** kein Platz für die übliche Drogenmoral, aber viel Spielraum für Interpretation.  
**Volker Zepperitz**

## NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



### Scarface

Genre ACTION  
Termin ERHÄLTlich  
Ratio 2.39:1  
Sound DTS-HD 5.1

DIE VERÖFFENTLICHUNG VON Scarface auf Blu-ray ist ein kleines Fest für Fans des modernen Gangsterfilms. Auch erwachsene Videospiele freuen sich, denn gerade Scarface dürfte eine Inspirationsquelle für Grand Theft Auto: Vice City gewesen sein. Der Film von Brian DePalma aus dem Jahr 1983 ist ein schön fotografiertes Stück über den schnellen Aufstieg und Fall von Tony Montana (Al Pacino) in der Drogenszene von Miami. Die Titelmelodie von Giorgio Moroder, der 1980er-Synthie-Legende schlechthin, gibt einen Sound vor, der perfekt zu Mafia und

Miami, zu seelenlosem Verbrechen und kalter Kokainsucht passt. Der Film ist ein Lehrstück darüber, wie und das Drogen die Menschen zerstören: langsam, aber zwangsläufig. Er zeigt in kurzen Passagen das brutale und rücksichtslose Verhalten, jetzt auch ungeschnitten, nachdem die Indizierung im Mai gestrichen wurde. Das scharfe Bild glorifiziert Neon-Hawaiihemden und Kunstblutspitzer in perfekt aufgehörschter HD-Farbqualität. Der Film wirkt dadurch skurril zeitgemäß. Die Extras sind leider lahm.

**7**  
**Christian Gaca**



## RECYCLING

Ein britischer Künstler malt alte Disketten und VHS-Tapes voll

Nick Gentry ist Künstler und hat am Central Saint Martins College of Art and Design in London studiert. Der 31-Jährige hat bereits Ausstellungen in den USA, Großbritannien und anderen europäischen Ländern gehabt. Weil er mit Floppy Disks\*, VHS-Tapes\*\*, Polaroids und Musikkassetten aufwuchs, nutzt er diese nun als Leinwand für seine Kunst.

**Du malst Bilder auf alten Disketten und VHS-Tapes. Mal nachgeschaut, was da noch drauf ist?**

- Das frage ich mich immer, aber ich hab's noch nie versucht. Das liegt aber daran, dass ich keinen alten Computer mehr habe. Aber das ist wohl gut so, denn sonst würde ich wohl stundenlang mit Rumschnüffeln statt Malen verbringen.

**Auf Floppys wurden viele Games hin und her kopiert.**

- Ich erinnere mich daran, Spiele getauscht zu haben. Das war die erste Art digitaler Piraterie, die heute allgegenwärtig ist. Damals hat sich das eher unbedeutend angefühlt.

**Was hast du für einen Computer gehabt damals?**

- Commodore 64, Amiga 500 und danach diverse PC. Ich habe wohl zu viel Zeit in meiner Jugend damit verbracht, an den Dingen zu spielen. Ich hätte draußen rumrennen sollen.

**Was passiert, wenn dir einmal die Disketten ausgehen?**

- Menschen aus aller Welt schicken mir immer wieder neue, momentan habe ich ziemlich viele in Reserve. Aber selbst wenn die mal alle sind, wäre das kein Problem, ich male ja auf vielen Gegenständen.

**Sind deine Kunstwerke käuflich?**

- Ja, aber nur als Originalkunstwerk auf meinen Ausstellungen. Drucke wird es nicht geben.



Mehr zum Künstler unter [nickgentry.co.uk](http://nickgentry.co.uk)

## Laden

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

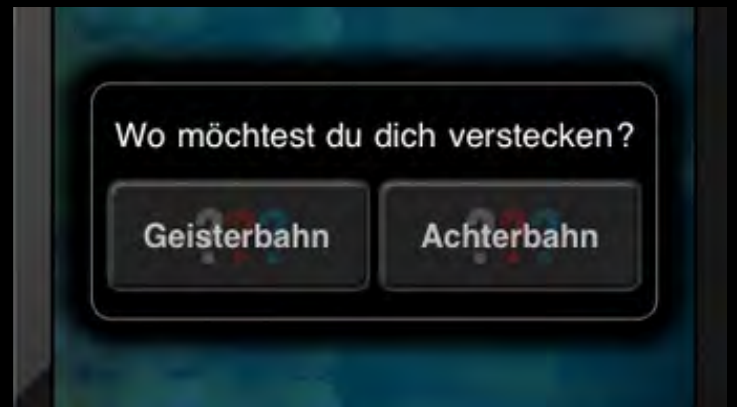


## Peggle HD

System IPAD / IPHONE Genre PUZZLE Spieler 1-2 Preis 2,39 EURO Text CHRISTIAN GACA

Die Entwickler Popcap recyceln sich irgendwann zu Tode, könnte man meinen. Sie bringen jedenfalls ihre eigenen Topseller nach und nach für jede erdenkliche Plattform auf der Welt heraus. Das Perfide daran ist, dass diese Strategie aufgeht. Obwohl ich Peggle bereits auf dem PC und vor allem via Xbox Live ewig gespielt habe, verlockt gerade die Version für das Ipad zum erneuten Kauf. Denn es gilt: kleines Geld für großen Spaß. Mit der Touch-Steuerung wird das Losschicken der Mini-Kugel in das Kugellabyrinth unter ihr zur absolut natürlichen Angelegenheit. Die Zoom-Funktion bringt leider nichts außer Verwirrung, weil man den Überblick verliert. Abgesehen davon ist Peggle HD gerade auf dem Ipad so toll, weil es die

**8** beiden wesentlichen Eigenschaften mitbringt, die ein Spiel für unterwegs braucht: Kurze, knackige Level und den nötigen Grad an Zufall als Teil des Spielprinzips, wenn die Kugel sich selbstständig ihren Weg sucht.

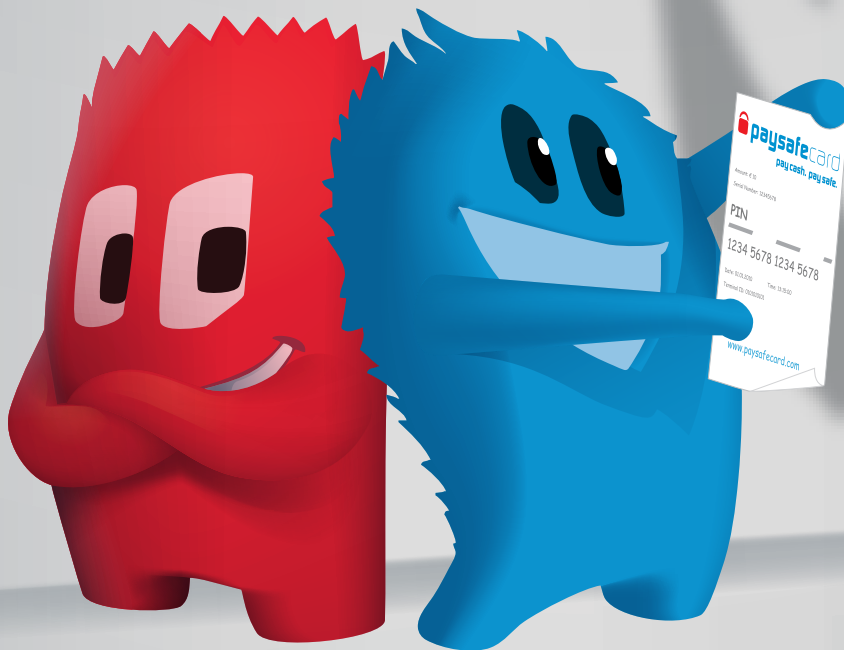


## Die Drei ???: House of Horrors

System IPAD / IPHONE Genre CASUAL Spieler 1 Preis 9,99 EURO Text ANJA CONSTANCE GACA

Die größte Herausforderung bei der Hörspiel-App Die drei ???: House of Horrors von Audiogent war es, nicht einzuschlafen. Das lag aber nicht daran, dass der Mitratesfall so langweilig gewesen ist, sondern daran, dass mich Die drei ??? schon seit Ewigkeiten auf dem Ipod in den Schlaf geleiten. Da man bei dieser App häufig entscheiden muss, wie es in der Story weiter geht, habe ich den Fall erst im zweiten Anlauf tagsüber mit voller Aufmerksamkeit gehört. Viele Entscheidungen muss man hier zwar intuitiv treffen, aber genaues Zuhören erleichtert das Spiel schon, sonst endet der Fall schnell in einem der fantasievollen Szenarios, wo es explodierende Paketbomben oder merkwürdige Sekten gibt. Dann darf man wieder von vorn beginnen, leider mit nur kleinen bereits erspielten Abkürzungen. Die App merkt sich aber den jeweiligen Spielstand, wenn man das Spiel mal kurzfristig beenden muss. Jedes Kapitel ist mit einer hübschen Grafik bebildert, wobei diese an die großartigen Illustrationen von Aiga Rasch, die das Aussehen der Drei ???-

**7** Cover prägten, nicht herankommen. Die App ist eine gelungene Abwechslung für Fans. Wäre schön gewesen, wenn ich mir den Fall nach erfolgreichem Abschluss noch einmal komplett hätte anhören dürfen.



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

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



# GAMEREACTOR.DE JETZT AUCH FÜR PC

Das ändert alles. Andauernd.



## Gamereactor.de

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