

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

KOSTENLOS
MITNEHMEN
Oktober 2011
Nummer 4

Game reactor

Wir lieben Video- und Computerspiele

www.gamereactor.de



DIE 20 BESTEN KONSOLEN

Vorschauen zu Max Payne 3 &
Assassin's Creed: Revelations

**Batman:
Arkham City**
Forza 4
Rage

KEIN ENTKOMMEN!



ARKHAM CITY

AB 21. OKTOBER ERHÄLTlich



Games for Windows



XBOX 360



PS3 PlayStation-3



BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3", and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startflächen-Logos werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2010. All rights reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

rocksteady



MITARBEITER

Einblicke in die Redaktion.
Mehr davon gibt's unter
Gamereactor.de/team



Martin Eiser

Der 27-Jährige ist seit zwei Jahren bei Gamereactor. Er träumt manchmal von der guten alten Zeit und verschwendet derzeit gern ein paar nette Stunden mit Gameboy-Klassikern auf dem 3DS. Und er freut sich sehr auf Sonic Generations.



Kalle Max Hofmann

Pac-Man verschlang sein Taschengeld, das Mega Drive stahl seine Jugend und der Dreamcast brach ihm das Herz. Trotzdem ist Kalle noch begeisterter Gamer, bevorzugt aber komische Genres und skurrile Controller.



Lee West

Er trägt einen ziemlich englischen Namen, ist aber der Chefredakteur der dänischen Gamereactor-Ausgabe. Versucht immer noch, mit Hilfe von Fitness-Spielen abzunehmen.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

EDITORIAL

Gamereactor Nummer 04 / Oktober 2011



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

Videospielaltersheim

Manchmal stellt sich einem die Frage, ob man irgendwann einmal zu alt für etwas wird. Ich habe immer gedacht, wenn das neue Jahrtausend kommt, dann werde ich unendlich alt sein. Jedenfalls die zehn Jahre davor dachte ich das. Mit dem Skateboarding ging es mir ähnlich. Meine gesamte Jugend und gute Teile der Studienzeit verbrachte ich quasi auf vier Rollen und einem immer wieder wechselnden Holzbrett. Manche Bretter wären heute viele hundert Euro wert, aber das ist eine andere Geschichte. Jedenfalls war immer klar, dass Skateboarding nie aus meinem Leben verschwindet. Ist es auch nicht, selbst wenn ich heute eher gemütlich in der Miniramp rolle oder zum Bäcker cruise und mich nicht mehr diverse Stufen inklusive Kickflip runterschmeiße. Aber die Liebe ist geblieben. Und sie wird immer bleiben.

Mit Videospielen ist das ähnlich. Nur besser. Denn sie wollen nicht diese teilweise extreme körperliche Herausforderung von einem - mit einer Ausnahme: Onlinespiele. Wer in einem Shooter, einem Echtzeitstrategiegame oder auch nur bei FIFA 12 ganz oben mitspielen will, der braucht eisenharte Reflexe, extreme Antizipationsfähigkeiten und an den richtigen Stellen den Leichtsinn im Nacken, um den Sieg einzufahren. Da sind Videospiele dann wieder wie Leistungssport - eine Angelegenheit so für maximal 25-Jährige. Aber jenseits davon, und das betrifft die Mehrheit der Spielzeit, sind Videospiele anders.

Sie werden mich und wahrscheinlich viele andere Menschen bis ans Lebensende begleiten. Es gibt da auf jeden Fall ein Liste von Spielen, die ich im Videospielaltersheim dann endlich mal abschließen oder überhaupt spielen werde. Aber der neue Kram wird bestimmt auch lustig. Man muss ja dranbleiben und will nicht plötzlich zu den alten Säcken gehören. Oder zu denen, die immer noch nur World of Warcraft spielen - „war ja schon immer so, mein Junge“. Bei mir ist die Gefahr gering. Ich liebe alles, was blinkt und Strom verbraucht. Und vor der Rente kommen noch viele, viele Jahre Spaß und bestimmt viele neue Konsolengenerationen (Alan Wake 2 soll für die Xbox 720 erscheinen, sagt man), Grafikkarten und Eingabegeräte. Da freue ich mich drauf, genauso wie auf jedes neue Iphone, wie auf jede Fortsetzung einer tollen Serie und auf jedes überraschende Game, was plötzlich wie Ace Combat: Assault Horizon auf meinem Radar auftaucht.

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

Christian Gaca, Chefredakteur

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

Autoren

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

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

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

Über uns:

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

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 produziert Magazine. Natürlich kostenlos, aber niemals umsonst!

QR-Code einscannen und kostenlos die App laden



Geschlechterfrage

Hallo Jungs, die Anrede ist übrigens absichtlich so gewählt, denn mir ist aufgefallen, dass es bei euch nur Männer in der Redaktion gibt - wie ja bei anderen Spielemags oft auch. Dabei zocken doch Frauen auch gern. Eine Freundin von mir liebt zum Beispiel echt alles von Final Fantasy. Ich find' das zwar ein bisschen öde, ich zock lieber FIFA. Ich wollt mal fragen: Wollt ihr nicht mal eine Redakteurin einstellen?

/Oliver Herzog

Das meint Gamereactor: Hallo Oliver, es stimmt schon, dass der Frauenanteil im gesamten Spielesektor eher relativ gering ist. Dabei es ist nicht so, dass wir den Damen gegenüber weniger aufgeschlossen sind, aber es hat sich bisher einfach selten ergeben. Ausgerechnet in dieser Ausgabe hat es nun mal eine Frau ins Heft geschafft. Juliane ist die Schwester von Redakteur Martin und eine große Freundin der Sims. Sie hat sich die Haustier-Erweiterung angeschaut. Und in der zweiten Ausgabe feierte Ramona Premiere für unsere Rubrik Leserin/Leser des Monats. Wir hoffen aber natürlich, dass der Spielmarkt noch viel weiblicher wird. Denn Spaß zu haben, macht sich ja wirklich nicht am Geschlecht fest.

Playstation 4 schon 2012?

Liebes Gamereactor-Team, tolles Heft macht ihr, ich habe die letzten beiden Ausgaben gelesen - nur die erste habe ich leider verpasst (gibt es die noch irgendwo??). Ich wollte bei euch aber auch mal nachfragen,

ob im nächsten Jahr wirklich die Playstation 4 auf den Markt kommt. Ist so ein Gerücht, ich weiß, aber steht echt überall im Internet. Vielleicht wisst ihr ja mehr.

/Torben Salloum

Das meint Gamereactor: Hey Torben, freut uns, dass dir das Heft gefällt. Zum Thema Playstation 4 können wir dir leider auch nichts sagen. Fakt ist, dass die Nintendo Wii U im kommenden Jahr erscheint und damit den Druck auf Sony und Microsoft erhöht. Und wenn man überlegt, dass etwa die Xbox 360 bereits im Jahr 2005 erschienen ist und die Playstation 3 zumindest in Japan und den USA 2006 auf den Markt gekommen ist, dann ist 2012 nicht völlig abwegig. Aber selbst wir beschäftigen uns nicht wirklich gedanklich mit der kommenden Generation, außer bei üblichen Spekulationen. Eines ist aber sicher: Sowohl Sony als auch Microsoft arbeiten an den Konsolen. Wir freuen uns derweil lieber auf die kommenden Spiele der jetzigen Generation. Denn wenn uns die Geschichte eines gelehrt hat, dann dass die besten Titel immer gegen Ende einer Generation erscheinen. Das ist doch ein schöner Gedanke.

Einfache Frage

Was ist das beste Spiel für Xbox 360 und PS3?

/Guido Mario Petzel

Das meint Gamereactor: Wirklich gute fallen uns keine ein, aber Kinect Joy Ride ist ganz okay. Oder Kung Fu Rider. Nun aber mal im Ernst: Diese Frage kann man natürlich nie richtig beantworten, denn die Geschmäcker sind einfach zu verschieden. Aber alle wirklich guten Spiele für alle Konsolenformate lassen sich bequem auf Gamereactor.de in der Datenbank finden. Versprochen!

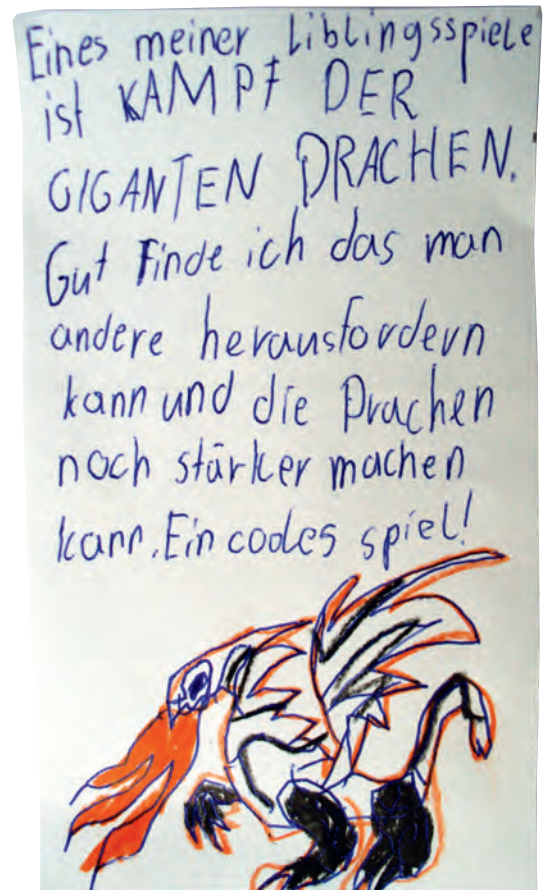
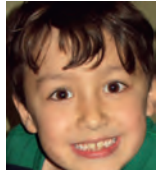
Wir würden nie im Leben daran denken, die Worte Zombies und Sesamstraße in einem Satz zu verwenden. Upps. Aber egal, wir haben ja schließlich auch nie daran gedacht, dass Tim Schafer eines Tages an einem Spiel zu einer Kinderfernsehserie arbeiten würde. Für einen Werbeclip zu dem Kinect-Spiel mit dem schönen Namen Sesamstraße: Es war einmal ein Monster hat der verrückte Tim genau das nun getan und versucht, das dem Krümelmonster als geniale Spielidee zu verkaufen. Der Keksfreund ist wenig angetan, bis Tim geistesgegenwärtig von Zombies zu Monstern wechselt. Der Deal ist perfekt und wir freuen uns auf das fertige Spiel. Den Clip gibt's übrigens hier zu sehen, man braucht nur einen QR-Reader:



LIAM LOBT & LÄSTERT

Videospiele sind Kinderkram, klar.

Logisch, dass wir darum Kinder erzählen lassen, was sie erlebt haben mit einem Spiel. Für uns lobt und lästert in dieser Ausgabe der acht-jährige Grundschüler Liam Hindley aus Hameln. Der hat sich mit seinem Lieblingsspiel beschäftigt, was gut weggekommen ist. Mindestens 8/10. Oder so.



LESER DES MONATS

Nach einem nicht nachvollziehbaren Prinzip ausgewählt...

Wie heißt du? Frank Lehwald Wie alt bist du? 38 Username auf Gamereactor.de? physio2000 Lieblingsspiel? Plants vs. Zombies, weil es sich so herrlich in den Alltag integrieren lässt Deine Meinung über uns? Nie langweilig und auch was für Gamer jenseits der Adoleszenz!



FOKUS

MULTIPLAYER IN MASS EFFECT 3

Endlich ist es offiziell: Der dritte Teil der Weltraum-Saga von Bioware ist zu viert spielbar, in einem Koop im Horde-Style

Wunderbare Neuigkeiten für Weltraum-Abenteurer gibt es von Bioware, denn Mass Effect 3 bekommt endlich einen Multiplayer. Und zwar einen Koop-Modus für vier Spieler, die gemeinsam kämpfen dürfen. Wie schön, dass die Entwickler eine zündende Idee hatten, wie sie so etwas ins Spiel integrieren. Zusammen in den Weiten des Weltraums Missionen zu erfüllen, wenn auch immer nur gemeinsam, das wird die Spielerfahrung noch einmal verbessern. Solo-Kampagne und Multiplayer sind übrigens so gedacht, dass sie parallel zueinander gespielt werden können. Und alle Gegenstände sind in beiden Universen nutzbar.

Mass Effect 3 wird ein verdammt großes Werk, wobei die Speicherstände von beiden Vorgängern Einfluss nehmen auf das große Finale, denn über tausend verschiedene Variablen sorgen für eine extrem individuelle Spielerfahrung. Das Kampfsystem wurde noch einmal überarbeitet, die Deckung verbessert. Und es gibt noch mehr Rollenspiel-Elemente als in den Vorgängern: Fertigkeiten, Waffen, alles lässt sich besser und individueller gestalten. Bioware, vielen Dank für die guten Nachrichten.

Mass Effect 3 erscheint am 9. März 2012 für PC, PS3 und Xbox 360

LIEBLINGSGERÜCHT

Der Screenshot stammt aus Dead Space 2.



Ein Eisplanet für Dead Space 3?

Dead Space 3 wird entwickelt, das hat EA durchblicken lassen. Jetzt gibt's neue Gerüchte. Demnach spielt es nicht mehr auf einer Raumstation, sondern auf dem Eisplaneten Tau Volantis. Isaac Clarke stürzt dort ab, trifft Ellie, bekannt aus dem ersten Teil und dazu ein Mädchen namens Jennifer. Es gibt dort eine Gruppe namens Rosetta und die Feinde heißen The Hive Mind. Sagt man.

NOTIZEN

King of Pirates von Inafune

Game Designer Keiji Inafune (Mega Man, Dead Rising) hat das erste Projekt seines neuen Studios Intercept enthüllt. Das Spiel heißt King of Pirates und erscheint 2012 exklusiv für den Nintendo 3DS. Im Action-Rollenspiel mit Multiplayer werden mehrere Fraktionen auf hoher See gegeneinander antreten.

Demo zu Need for Speed

EA veröffentlicht am 18. Oktober eine Demo zu Need for Speed: The Run auf Xbox 360 und PS3. Bis 1. November dürfen wir im Lamborghini Gallardo LP 550-2 Valentino Balboni rumrasen. In der Demo ist das Autolog-Feature freigeschaltet, um immer die Zeiten der Freunde im Blick zu haben. Wer eine Empfehlung an einen Freund schickt, sich die Demo zu laden, erlebt als Dank dafür, wie es sich anfühlt, hinter dem Steuer des Porsche 911 Carrera S 2012 Edition zu sitzen.

FIFA 12 mit Rekordstart

Der Vorgänger war bereits für Electronic Arts ein phänomenaler Erfolg, aber nun wurde der noch einmal deutlich gesteigert. In Deutschland hat sich FIFA 12 in den ersten drei Tagen bereits über 600.000 Mal verkauft - ein Plus von 27 Prozent gegenüber dem Vorjahr. Zwei Drittel davon gingen allein an die Besitzer einer Playstation 3.

L.A. Noire für PC

Rockstar hat den PC-Release von L.A. Noire nun auf den 11. November fixiert. Das Spiel wird am 11. November via Steam veröffentlicht, heißt L.A. Noire: Complete Edition und wird von Rockstar Leeds entwickelt. Der ursprüngliche Entwickler des Detektiv-Abenteuers, Team Bondi, ist nach der Absage jeder weiteren Zusammenarbeit seitens Rockstar übrigens seit kurzem offiziell pleite.



I AM ALIVE

Ubisoft reaktiviert sein Kletterabenteuer nun doch noch als Downloadgame

Lange Zeit war es totgesagt, sogar vom Publisher selbst. Ende Januar hatte die Ubisoft-Managerin Jade Raymond im Interview ausgeplaudert, dass I am Alive als Downloadgame erscheinen soll und wurde mit den Worten zitiert, dass man „nicht viel Vertrauen“ in den Titel habe. Kurze Zeit später kam das offizielle Dementi von Ubisoft. Kein Game, kein Download und überhaupt habe die Französin das Interview so gar nicht gegeben. Dann war da wieder die Ruhe. Bis jetzt.

„Spiele als einsamer Überlebender in einer glaubwürdigen Welt nach der Katastrophe“ - so liest sich der erste Satz der Beschreibung der gerade erfolgten Enthüllung von I am Alive. Ein Jahr nach dieser Katastrophe ist die Menschheit weitgehend ausgeradiert. Wir müssen nun versuchen, in einer völlig fertigen Stadt als normaler Mensch zu überleben. Außerdem ist vielleicht noch unsere Frau da draußen - und unsere Tochter. In dieser postapokalyptischen Welt fehlen Superkräfte. Wir

sprechen nur permanent die Unsicherheiten einer völlig enthemmten Welt nach dem Zusammenbruch sozialer Strukturen. Eine Frage, die sich immer wieder stellt: Werden wir Fremden in Not helfen oder ihr Schicksal aufs Spiel setzen, um unser eigenes zu sichern?

Die Stadt, in der I am Alive spielt, heißt Haven-ton. Ubisoft preist sie als „immersiv und voller Geheimnisse“ an. Mehrere, atmosphärisch dicht gestaltete Missionen warten auf uns und wir sollen uns einen Weg in Sicherheit klettern. Immer wieder

tauchen Überlebende auf, deren Verhalten sich an unseren Aktionen orientiert und anpasst. Immer wieder greifen die uns auch an. Hier kommt das zweite Gameplay-Element Action ins Spiel. Die Munition ist dabei immer knapp. Zum Glück reicht es bei Feiglingen manchmal

bereits, eine ungeladene Waffe zu zücken. Das klappt aber garantiert nicht immer. Jede Aktion im Spiel verbraucht übrigens Ausdauer. Die dazugehörige Energieleiste klug zu nutzen, bringt uns in verborgene Areale und zu neuen Ressourcen wie Wasser, Essen, Medizin, Benzin, aber auch Waffen und Kletterausrüstung.

I am Alive erscheint im Winter 2011 für Playstation Network und Xbox Live Arcade

GAMEREACTOR.DE
Schaut bei uns im Internet vorbei, um mehr über verschwundene Games zu lesen, über die Wünsche für I am Alive-Neustart zu diskutieren oder einfach nur den Rest der tollen Inhalte auszusuchen.

LIEBLINGSENTHÜLLUNG

Mega Drive-Klassiker als Geburtstagsgeschenk

Sega baut Sonic the Hedgehog als Originalversion ein

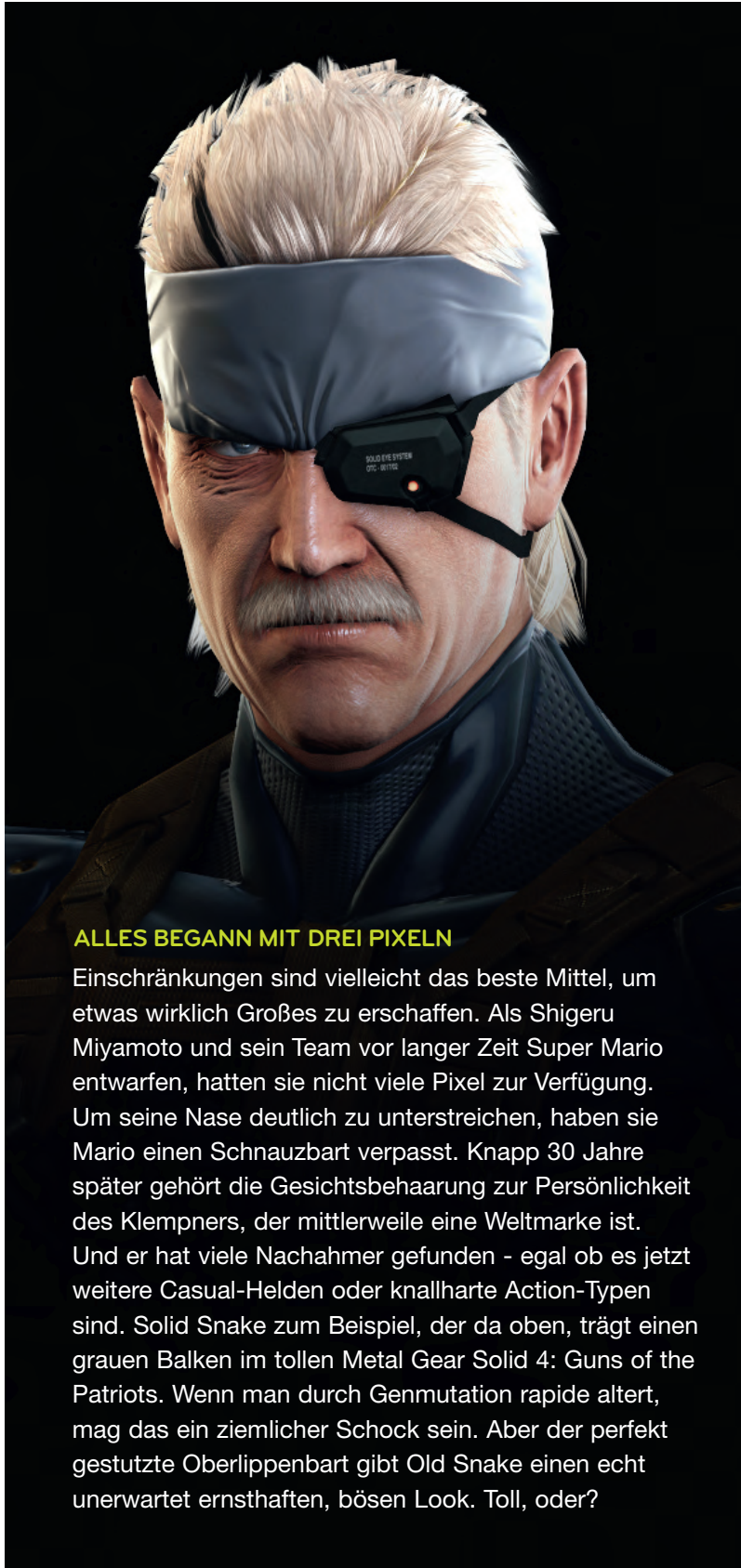
Sonic Generations ist ein Geburtstagsgeschenk für den blauen Igel, der in diesem Jahr seinen 20. Geburtstag feiert. Sega ist deswegen über den eigenen Schatten gesprungen, hat den Sonic-Freunden wirklich zugehört und ein Spiel gebastelt, mit dem alle ihren Spaß haben sollen. Als kleine Kirsche gibt es neben den aufgemöbelten Lieblingsleveln aus der gesamten Sonic-Geschichte ein weiteres Extra: Der Mega Drive-Klassiker Sonic the Hedgehog wird ebenfalls in der Originalversion im Spiel enthalten sein - zumindest für all jene, die sich intensiver damit auseinandersetzen und das Spiel freispielen.

Sonic Generations erscheint am 4. November für PS3, Xbox 360 und 3DS



HAARIGE ANGELEGENHEITEN

Gesichtsbehaarung unterhalb der Nase ist **weiter en vogue** - wir haben sechs Schnurrbärte analysiert



ALLES BEGANN MIT DREI PIXELN

Einschränkungen sind vielleicht das beste Mittel, um etwas wirklich Großes zu erschaffen. Als Shigeru Miyamoto und sein Team vor langer Zeit Super Mario entwarfen, hatten sie nicht viele Pixel zur Verfügung. Um seine Nase deutlich zu unterstreichen, haben sie Mario einen Schnauzbart verpasst. Knapp 30 Jahre später gehört die Gesichtsbehaarung zur Persönlichkeit des Klempners, der mittlerweile eine Weltmarke ist. Und er hat viele Nachahmer gefunden - egal ob es jetzt weitere Casual-Helden oder knallharte Action-Typen sind. Solid Snake zum Beispiel, der da oben, trägt einen grauen Balken im tollen Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Wenn man durch Genmutation rapide altert, mag das ein ziemlicher Schock sein. Aber der perfekt gestutzte Oberlippenbart gibt Old Snake einen echt unerwartet ernsthaften, bösen Look. Toll, oder?



DR. EGGMAN

Sonic the Hedgehog

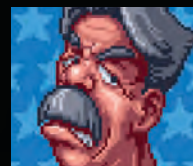
Albert Einstein, Charles Darwin, Frankenstein... es gibt offensichtlich einen Zusammenhang zwischen Wissenschaftlerdasein und dem ungezähmten Bartwuchs. Sonics Erzrivale Dr. Eggman nimmt sich da nicht aus. Der Bart des anerkannt verrückten Akademikers wuchert wild. Wir wollen gar nicht wissen, wie viel Essensreste da noch drin stecken.



HEIHACHI MISHIMA

Tekken

Heihachis silberfarbener Nasenbumerang wird häufig von seinem extravaganten Haarschnitt überschattet, der sowohl der Schwerkraft als auch dem guten Geschmack trotzt. Aber der Fahrradlenker aus Haaren spielt echt in einer eigenen Liga. Er schüchtert mit seiner schlichten Eleganz die Gegner ein, macht ihnen Angst. Ist aber ein bisschen bei Hulk Hogan geklaut.



GABBY JAY

Super Punch-Out

Der Alte Mann ist ein echter Loser. Ein 99-facher Loser sogar, im SNES-Boxspiel. Allein Glass Joe hat er besiegt. Ob die Minusserie darin begründet ist, dass er einfach keine Luft kriegt hinter seinem Mundvorhang? Vielleicht hätte ihm jemand sagen sollen, dass beim Sport immer „Form folgt Funktion“ gilt. Ohne Prachtexemplar hätte es vielleicht geklappt...



LUIGI

Super Mario Bros.

Ständig im Schatten seines älteren und viel berühmteren Bruders zu stehen, das ist nicht so einfach. Aber zum Glück für Luigi denken nicht wenige Spieler, dass wenigstens sein Schnurrbart deutlich harmonischer wirkt als Marios Pendant. Luigis Schnurrbart hat einen wesentlich gepflegteren Korpus und sieht eben aus wie ein perfektes Gigolo-Bälkchen.



CAPTAIN JOHN PRICE

Call of Duty 4: Modern Warfare

Einige Menschen scheinen bereits mit ihrem Schnurrbart geboren zu werden. Captain John Price ist einer von denen. Der britische Elite-Soldat tauchte erstmals in Call of Duty 4: Modern Warfare auf. Wir überlebten Russland mit ihm, den bitterbösen Gulag. Seine kuschliger Biber im Gesicht hat uns stets Trost gespendet in den vielen, brutalen Stunden.



WARIO

Super Mario Land

Auch die militärisch zackige, faschistoide Variante des Oberlippenbärtchens ist in der braven Videospieldwelt von Nintendo zu finden - unter der rosaroten Knollnase von Wario. In Super Mario Land 2 debütierte der bärtige Bösewicht - und ist seither ein feste Größe in der Schnurri-Armee.



Größe & Gewicht Plattformabhängig Alter 23 Beruf Geheimgagentin Spezialität Aliens aus Versehen in den Kopf treffen

JOANNA DARK

Sie ist ohne Zweifel eine der hübschesten Heldinnen, die **die Welt je gesehen** hat. Ein Comeback scheint dennoch nicht in Sicht.

Das Mädchen ist eine Heldin aus dem Bilderbuch. Sie ist irgendwie genau so wie die Freundin, die sich jeder Gamer insgeheim wünscht: jung, athletisch, gut aussehend und eine selbstbewusste Mischung aus Geheimgagentin und Kopfgeldjägerin. Joanna ist eine, die selbst ihrem großen Boss Daniel Carrington immer die Meinung sagt, wenn sie meint, er gehe mit den falschen Leuten die falschen Koalitionen ein. Aber es geht noch cooler. Perfect Dark, wie sie wegen ihrer Topergebnisse im Simulator heißt, hat einen außerirdischen Leibwächter, der Elvis heißt. Und sie rettet eine Künstliche Intelligenz, die

in einem fliegenden Koffer lebt. Was will man mehr? Nun ja, vielleicht will man ja mehr von ihr. Aber leider ist es um Miss Dark ziemlich ruhig geworden. Zu ruhig. Auf dem N64 wurde sie in Perfect Dark geboren. 2005 hatte sie ihr Comeback zum Launch der Xbox 360 in Perfect Dark Zero. 2010 dann wurde Perfect Dark neu veröffentlicht für die Xbox Live Arcade. Alles logisch, denn der ehemalige Nintendo-Elite-Entwickler Rare gehört mittlerweile zu Microsoft. Aber warum haben die eigentlich kein Interesse an der verführerischen Agentin, die doch gut mal ihre, bestimmt existente, dunkle Seite zeigen könnte? Ist Rare zu sehr mit dem ganzen Kinect Sports-Zeug beschäftigt, das Studio-Boss Scott Henson so innovativ und auf Augenhöhe mit Titeln wie Killer Instinct einstuft? Und was soll der neue Executive Producer machen, den Rare gerade sucht? Was Joanna derzeit treibt, wissen wir nicht. Hoffentlich ist sie nicht endgültig mit der Schlüsselkarte aus dem dritten Level bei DataDyne durch den Haupteingang gegangen. Denn dann fällt Joanna gerade in die dunkle Unendlichkeit.

Christian Gaca

Das hier lesen, wenn man glaubt, ein Relikt muss echt in Pension



DUKE IST TOT

CHRISTIAN GACA

So ein dumpfer Held hat absolut keine Existenzberechtigung mehr...

Duke Nukem ist eine Legende. Ohne jeden Zweifel. Der Mann ist schon so lange im Geschäft und außerdem ohnehin eher niemand, den man schräg von der Seite anmault. Aber einer muss sich mal trauen. Duke, Gearbox, Freunde - es ist wirklich vorbei. Lasst bitte, bitte endlich Gnade walten. Schickt einen Mann in Pension, der lieber Lachse angeln sollte in Kanada als Aliens metzeln in Las Vegas.

Jetzt mal ehrlich, wer brauchte eigentlich Duke Nukem Forever?

Niemand. Das Spiel ist weder hübsch noch intelligent gemacht. Und der pubertäre Humor war vielleicht in der Pubertät der Entwickler lustig, heute ist er es nicht mehr. Heute schnippeln wir alle lieber Locust auseinander und lachen uns darüber kaputt. Das sieht zudem auch noch hübsch aus.

Hat Duke Nukem nun eine Zukunft?

Nein! Ich würde mich freuen, wenn sie sich bei Gearbox voll und ganz auf so tolle Sachen wie Borderlands 2 konzentrieren. Das braucht die Welt, den Duke braucht sie nicht mehr.

Das hier lesen, wenn man glaubt, solche Typen bleiben cool



DUKE LEBT

MARTIN EISER

Auch wenn Duke Nukem Forever eher mies war, in dem Typ steckt noch Potenzial...

Wer so lange auf den Duke wartet, der ist dankbar für jedes Lebenszeichen - auch wenn es in diesem Fall leider Duke Nukem Forever hieß. Das Spiel war nicht herausragend, aber es musste veröffentlicht werden, um sich endlich von der Last zu befreien.

Jetzt mal ehrlich, wer brauchte eigentlich Duke Nukem Forever?

Das Spiel war das, was wir von einem Titel mit zwölf Jahren Entwicklungszeit erwarten konnten: ein Sammelsurium von Ideen, durchwachsender Grafik und veralteten Spielmechaniken. Der Humor allerdings blieb - das empfinden einige als Mangel, aber andere können sich köstlich amüsieren.

Hat Duke Nukem nun eine Zukunft?

Mancher Rentner, der erst durch Konsolen die große Welt der Games entdeckt hat, wird dem großen Duke die Existenzberechtigung absprechen. Aber für uns Zocker ist Duke Nukem ein wichtiger Teil unserer Sozialisation.

Er ist der ultimative Held. Und für so einen coolen Typen gibt es immer einen Platz in einem Spiel.





Rage liefert aktuell ein gutes Beispiel, wie mit dem Einsatz von einmal verwendbaren Downloadcodes der Gebrauchtmärkte geärgert wird.

AUSVERKAUFT

Auf Flohmärkten, in Videogameshops und im Internet werden gebrauchte Games verkauft. Die Publisher arbeiten daran, das zu verhindern.

In den letzten Jahren nehmen Entwickler und Publisher den Gebrauchtmärkte von Video- und Computerspielen verstärkt unter die Lupe. Zuerst sorgte der für ein recht hübsches Nebeneinkommen der Gameshops, dann wurde das Weiterverkaufen für die Industrie zum Problem. Vor allem deshalb, weil sie in diesem Marktsegment kein müden Cent verdienen. Und so geht das ja nicht...

Die Reaktionen der Entwickler und Publisher auf diese Tatsache sind unterschiedlich. Einige versuchen, ihre Games künstlich zu limitieren, so stark das nur machbar ist. Ein beliebtes System: Dem Game liegt eine Code bei, der den Onlinemodus freischaltet oder diverse Extras ausspuckt - allerdings nur einmal. Danach muss der Code neu gekauft werden. Er kostet im Fall des Onlinemodus meist um die zehn Euro. Es geht aber auch anders. Beim Nintendo 3DS-Game Resident Evil: The

Mercenaries 3D existiert nur ein Speicherpunkt, der nicht löschar ist. Das Spiel kann nur von einer Person „richtig“ gespielt werden. Capcom ruderte nach herber Kritik der Spieler zurück und räumte ein, ein solches System künftig nicht mehr nutzen zu wollen. Ein weiteres

Beispiel liefert aktuell das Action-Game Rage. Hier wird mit dem Code in der Box ein zusätzliches Level geöffnet. Der Inhalt hat nichts mit dem Hauptspiel zu tun, liefert einem aber diverse Boni für den Spielcharakter.

EIN CODE, SIE ZU KNECHTEN

Bleibt die Frage: Warum werden Gebrauchtäufern Elemente des Spiels aktiv vorenthalten, die eigentlich doch irgendwie dazu gehören? Die Antwort: Es geht nur ums Geld. Die Produktionskosten steigen immer weiter und Gewinn soll ja (nachvollziehbarerweise) auch noch abfallen. Ob mit dieser Art der Gängelung und bewussten Bevormundung von Kunden allerdings ein langfristiger Gewinn erwirtschaftet wird, muss sich noch zeigen.

Jesper Karlsson



INTERVIEW

Noch nie auf der Autobahn

Turn 10-Boss Dan Greenawalt über Forza Motorsport 4

Im Spiel ist der BMW M3 dein neues Auto. Im wirklichen Leben auch? Warum der Wechsel vom Audi S4? Jetzt ein totaler BMW-Fan?

Nein, nein, ich bin nicht auf eine Marke fixiert. Ich wechsele meine Autos die ganze Zeit. Den Audi hatte ich einfach zu lange. Ich neige dazu, mein Auto zu heftig zu tunen. Je länger ich ein Auto fahre, umso mehr tune ich und desto unzuverlässiger wird der Wagen. Den Audi hatte ich fast acht Jahre...

Schon mal selbst auf der Autobahn gefahren?

Nein, noch nicht.

Das ist ein Witz?

Kein Scherz. Ich weiß, es ist eine Schande. Aber ich schätze die Autobahn, insbesondere ihre Auswirkungen auf die kulturellen Unterschiede, die das im Autobau nach sich zieht.

Können Simulationen wie Forza die Art und Weise verändern, wie Leute Auto fahren - vor allem in den USA?

Wir sehen bereits, wie Videospiele die Art und Weise verändern, wie die Menschen Auto fahren. Wir machen sie schneller. Rennfahrer benutzen unser Spiel, um schneller zu werden.

Ich habe Forza 4 mit Kinect gespielt und es fühlt sich ein bisschen an wie ein Feature um seiner Selbst willen. Es fühlt sich nicht an, als ob es ein echtes Rennspiel verbessert.

Das ist einfach überhaupt nicht wahr. Als Team waren wir extrem gespannt auf Kinect. Wir schauen immer danach, die Rennen noch immersiver zu machen und unterschiedliche Spielerfahrungen zu bieten. Insbesondere beim Headtracking via Kinect ist es so, dass die Leute das in der Regel erst mal testen wollen. Aber sie sollen es nicht testen, sie sollen es spielen. Denn wenn man einfach nur spielt, dann merken die meisten Leute nicht einmal, dass das Kinect-Headtracking eingeschaltet ist.

Es ist wirklich eine eher subtile Erfahrung, ja.

Und genau das ist das Ziel. Dieses kaum Fassbare ist sehr wichtig, wie in jedem Simulator. In einem dummen Spiel würde man einfach Gimmicks einbauen. Wir integrieren alles sehr subtil und auf der Grundlage, wie die Spieler tatsächlich fahren. Wenn ich auf der Arbeit spiele, verwende ich das Headtracking immer. Ich achte gar nicht mehr drauf. Es ist einfach an, weil es einfach funktioniert.



Die 20 besten Konsolen

Die Spielindustrie steht an der Schwelle zu ihrem nächsten **Generationswechsel**. Die Handhelds sind schon da: Der 3DS ist bereits erschienen, die Playstation Vita kommt. Grund genug, die tollsten Konsolen aller Zeiten zu küren und den Herstellern zu zeigen, was klappt und was nicht.

FOTO: MÄNS HEGEVALL

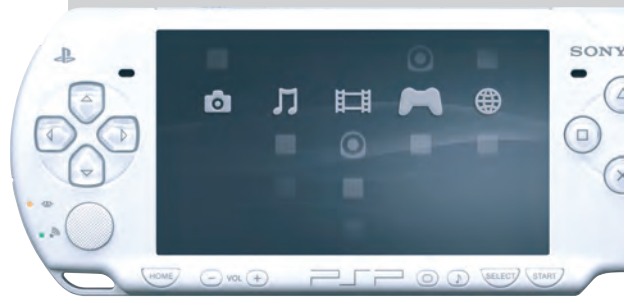


20

Schicker Spiegel Sony PSP

Der Plan war einfach: Die Marke Playstation sollte auch im Handheldmarkt etabliert werden, den Nintendo bisher mit dem Game Boy dominierte. Sony setzte dafür auf starke Technik: das große Display, ein eigens für die PSP entwickeltes UMD-Format als Datenträger und leistungsfähige Prozessoren. Obwohl die Marktführerschaft an die Konkurrenz ging, gab es von allen Herstellern viele gute Spiele und die PSP gilt als erfolgreich.

Unvergessen bleiben großartige Spiele, die auf dem Handheld ihre Premiere feierten - darunter der Musik-Puzzler Lumines und das ungewöhnliche Loco Roco. In Sachen technischer Brillanz punktet Wipeout Pure.



18

Segas Underdog Sega Master System

Sega ging mit der ersten Konsole ganz bewusst in direkte Konkurrenz zu Nintendo und tatsächlich war das Sega Master System dem NES in Sachen Grafik und Sound weit überlegen. Diesen Trumpf ausspielen konnte Sega aber nicht. Obwohl man in Europa und Südamerika Achtungserfolge landete, dominierte weltweit Nintendo mit dem besseren Draht zu den Entwicklern. Aber der Erfolg in Europa sorgte dafür, dass die Konsole tatsächlich bis ins Jahr 1996 unterstützt wurde.

Anfang der Neunziger Jahre erschien mit dem Sega Master System II eine eher optisch überarbeitete Variante, die bereits ein Spiel vorinstalliert enthielt: Alex Kidd in Miracle World.

Unvergessen bleiben nicht nur Alex Kidd und Wonderboy. Mit diesen Spielen haben wir zwar damals bereits unzählige Stunden verbracht, aber das größte Verdienst gilt wohl Phantasy Star. Dieser Titel bot für damalige Verhältnisse eine überragende Grafik und es war schnell klar, dass es sich dabei um etwas wirklich Besonderes handelte - ein echtes, großes Rollenspiel.



17

Kubistischer Charmebolzen Nintendo Gamecube

Nintendo ging im Mai 2002 mit dem Gamecube an den Start. Das Gerät wollte von Anfang an eine reine Spielekonsole sein. Der Würfel war klein, er bot vier Anschlüsse für Controller und einen Tragegriff - perfekt, um mit oder bei Freunden zu zocken. Die verbaute Technik war ebenfalls erstklassig und überflügelte locker die Playstation 2. Die verkaufte sich trotzdem besser, für den Cube gab es daher oft nur miese Portierungen. Doch obwohl das Gerät für Nintendo, vom Virtual Boy mal abgesehen, der größte Flop war, gab es viele Kracher, darunter The Legend of Zelda: Wind Waker, Animal Crossing, Smash Bros. Melee und Resident Evil 4.

Unvergessen bleibt das zu den besten Spielen aller Zeiten zählende Metroid Prime. Die Retro Studios haben ihre ganz eigene Interpretation der alten Spielmechanik im neuen Gewand präsentiert, die bis heute richtungsweisend ist. Und dazu waren Grafik und Musik erste Sahne.

19

Versauter Verkaufsstart Sega Saturn

Nein, der Saturn war nicht optimiert für 3D-Grafik wie es die erste Playstation war. Zudem hat sich die Konsole eher schlecht verkauft, mit weltweit rund neun Millionen Einheiten. Die Hardware war schwer zu programmieren, weshalb es nicht genug gute Spiele in den Handel schafften, was insbesondere den Verkaufsstart versaut.

Unvergessen bleibt natürlich das grandiose Nights: Into Dreams. Auch toll war Daytona USA spielen mit einem aus der Videothek ausgeliehenen Saturn.



16

Starke Chips CBS Coleco Vision

1982 kam das Coleco Vision auf den Markt, in Europa gebaut von CBS. Hersteller Coleco hatte extra von Nintendo die Lizenz zu Donkey Kong gekauft, um es mit der Konsole im Paket bringen zu können. Die starken Chips sorgten für Optik und vor allem Sound in Spielhallenqualität.

Unvergessen bleibt natürlich Lady Bug, ebenso wie Cabbage Patch Kids, Zaxxon oder Centipede. Am besten war aber der Flugsimulator Looping.





15

Mächtiger Plastikklumpen Microsoft Xbox

Microsoft war nach der Zusammenarbeit mit Sega (der Dreamcast basierte auf einem speziellen Windows-Betriebssystem) auf den Geschmack gekommen. Das Resultat war ein dicker, nicht gerade sehr hübscher Plastikklumpen. Der war vollgestopft mit Technik, die den direkten Konkurrenten Sony mit der Playstation 2 gedemütigt zurück ließ, so rein hardwaremäßig jedenfalls. Die Xbox hatte einen tollen Controller, zumindest in der später veröffentlichten S-Variante. **Unvergessen bleibt** das erste Zusammentreffen mit dem Master Chief und der Umzug eines gewissen Chefredakteurs innerhalb Berlins, um endlich DSL fürs Onlinezocken bestellen zu können.



14

Schmuckstück Neo-Geo

Keine Kompromisse. Das war die wichtigste Devise, die SNK mit der überbeuerten Konsole verfolgte, die exakt die Hardware enthielt wie die gleichnamigen Automaten. Super Nintendo-Besitzer mussten diese Portierungen akzeptieren, während Neo-Geo-Spieler in den perfekten Genuss von Spielen wie Art of Fighting oder Samurai Shodown kamen. Aber der Preis zählt manchmal doch, viele Käufer gab es nicht, die Modulpreise bis zu 300 Euro akzeptierten. 2004 war die Konsole endgültig hinüber. **Unvergessen bleibt** die perfekte Prügelspiel-Konsole wegen King of Fighters '98, Last Blade 2 und Real Bout. Fantastisch ist aber auch der Action-Kracher Metal Slug.



13

Splitscreen-Party Nintendo 64

Nintendo 64, das Teil war in vielerlei Hinsicht die ultimative Party-Konsole. Kaum Ladezeiten, einfach zu bedienen und sehr zuverlässig. Dank der vier Controller und einer innovativen Steuerung mit Analog-Stick brachte die Konsole eine Menge Splitscreen-Spaß. Dazu gab es echte Klassiker mit Nintendo-Charme: Mario Kart 64, Mario Party, Super Smash Bros. und nicht zuletzt Goldeneye 007 - die allesamt unsere Partygame-Nächte vergoldeten. **Unvergessen bleibt** das gesamte Erlebnis mit Super Mario 64, das eine neue Dimension in der Wahrnehmung von Videospielen für die Massen öffnete.

10

Tragbare Kindheit Nintendo Game Boy

Er ist Popkultur und hat es in alle gesellschaftlichen Ebenen geschafft. Der Gameboy war Massenmarkt, weil er den Massengeschmack traf. Fast 120 Millionen Mal hat er sich verkauft und noch heute steht sein Name Synonym für Spiele-Handhelds. **Unvergessen bleibt** sicherlich die ewige Punktejagd in Tetris. Das Spiel lag dem Gerät bei und war so gut, dass wir selbst heute noch die Musik summen. Der größte Meilenstein aber war The Legend of Zelda: Links Awakening. Was Nintendo alles auf das kleine Modul gezaubert hat, bleibt ewig in unseren Herzen.



12

Erste Hit-Konsole Atari 2600

Was für eine Konsole! Die extraschicke Optik passt noch heute auf sämtliche Palisander-Sideboards, die sie geschickt imitiert. Die wenigen Knöpfe zeugen von hoher Funktionalität, dazu gesellt sich ein mit über 1200 Titeln schier unendliches Angebot vielfach guter Spiele. Hatte 1979 im Weihnachtsgeschäft ihr bestes Jahr. **Unvergessen bleiben** und zwar gleichermaßen Pong, Pac-Man, Combat und Space Invaders - und für alle Über-Nerds natürlich Basic Math.



11

Smarte Superkonsole Sega Dreamcast

Nach dem Saturn-Flop wollte Sega Rache. Dreamcast hieß die Lösung, eine Traum-Konsole, die alles drin hatte und vieles bot. Das eingebaute 56K-Modem ermöglichte erstmals echte Onlinespiele an der Konsole, es gab sogar eine Memorycard mit Display zum Mitnehmen und unterwegs spielen. Dazu verwöhnte Sega die Käufer mit frischen Arcade-Krachern, fetten Rollenspielen und erstaunlichen Sporttiteln. Genutzt hat all das nichts, die Konsole war am Ende ein teurer Flop. **Unvergessen bleiben** die teuer durchzockten Nächte auf Ragol in der Welt von Phantasy Star Online. Pipe plz.



09

Purer Luxus

Sony Playstation 3

Die Playstation 3 ist purer Luxus. Als das Gerät hier 2007 erschien, war Blu-Ray noch teure Nische und die starke Leistungsfähigkeit des Prozessors konnten wir uns bei der flüsterleisen Maschine kaum vorstellen. Sony hat vielen tollen Spielen ein zu Hause geschenkt und auch die neue Online-Erfahrung wurde gern angenommen.

Unvergessen bleiben die kreativen Level mit Sackboy in Little Big Planet, die spannenden Abenteuer von Nathan Drake in Uncharted, nachdenkliche Momente mit Heavy Rain und natürlich das große Finale in God of War III.

08

Große Überraschung

Nintendo Wii

An Erfolg hatte niemand so recht geglaubt, zu schwach erschien die Technik. Doch die Wii war Nintendos großer Trumpf und mit dem innovativen Controller eine echte Revolution. Niedriger Preis und Spiele für jede Generation setzten sich durch - im Kampf David gegen Goliath hat wieder einmal der vermeintlich Schwächere gesiegt.

Unvergessen bleibt neben den vielen Partyspielen Super Mario Galaxy. Eines der besten Spiele aller Zeiten.



07

Onlinemonster

Xbox 360

Als die Xbox 360 im Jahr 2005 erschien, waren die Spiele vor allem eine visuelle Offenbarung. Viele Gamer kauften sich eine HD-TV, um ihre Games in nie gekannter Schärfe zu spielen. Aber die neue Xbox hatte echt große Qualitätsprobleme. Der RROD, ein roter Ring des Todes, ließ etliche Konsolen quasi in Rauch aufgehen und setzte eine beispiellose Garantieverlängerung in Gang, die Microsoft viele Millionen kostete. Dennoch entwickelte sich die Xbox 360 zur absoluten Macht beim Onlinegaming, denn der kostenpflichtige Dienst Xbox Live begeisterte seine Nutzer immer mehr. Auch bei den Downloadgames feiert die Xbox echte Erfolge.

Unvergessen bleiben die ersten Wochen mit Konsole und den damals neuen Achievements. Die kleinen Zusatzbelohnungen und der daran geknüpfte Highscore haben das Videospiele nachhaltig verändert.



06

Allerbester Launch-Deal

Super Nintendo

Boom! Nintendo holt die große Kanone raus und feuert die besten Games zum Konsolen-Launch in die Welt hinaus. Bereits zum Start des Super Nintendo Entertainment System sind Super Mario World, F-Zero, Pilot Wings und Sim City am Start. Bald darauf folgen The Legend of Zelda: A Link to the Past, Street Fighter II und Super Probotector. Das alles ist reine Pixelmagie und war das goldene Zeitalter für Nintendo. Dazu haben sie damals den besten Controller gehabt. Dessen Design stellte sich als derart zeitlos und überragend heraus, dass es (die jeweiligen Analog-Sticks weggedacht) auch heute noch sowohl für die Playstation 3- als auch Xbox 360-Pads benutzt wird.

Unvergessen bleiben das Enttarnen der geheimen Special World in Super Mario World und die Aktivierung des Herbstmodus'. Außerdem die ewigen Gedanken an all das viele Geld, das in den Importadapter und die eckigen US-Module gesteckt wurde, weil sie früher erschienen als die in Europa.

05

Doppelherrschaft Nintendo DS

Nintendos Innovation waren im Grunde zwei Bildschirme, aber zum Erfolg führte den Nintendo DS die Tatsache, dass einer der beiden ein Touchscreen war. Mit dieser Technik, der Hilfe von Dr. Kawashima und vielen süßen, kleinen Hunden wurden neue Zielgruppen erobert und bis heute fast 150 Millionen Geräte verkauft. Und noch läuft die Produktion...

Unvergessen bleiben die Abenteuer von Professor Layton und Lehrling Luke. Bis zum Schluss wird intensiv geknobbelt, was die Lösung des Falls ist. Ob Vielspieler oder Neuling, ob Jung oder Alt - Layton begeistert alle.



04

König der 16-bit-Ära Sega Mega Drive

Nintendo hat Sega das erste Mal so richtig als Konkurrenten akzeptiert, nachdem Sega den Mega Drive im Jahr 1990 veröffentlicht hatte. Sega hat damals alles richtig gemacht. Sega hatte die besten Games, die hübscheste Grafik, reichlich Selbstbewusstsein und eine für die Zeit cool designte 16-bit-Konsole. Dazu die Geburt des Sega-Maskottchens Sonic the Hedgehog - der Igel war cooler als Mickey Mouse (und Mario), wurde zum Superstar. Mega Drive, der König der 16-bit-Ära. So ist das! **Unvergessen bleibt** zum Spielstart von der Konsole angeschrien zu werden und danach unglaubliche Grafik und Sounds erleben zu dürfen. Und die ganzen Sonic-Trips natürlich... wunderbar.



03

Blockbuster Sony Playstation 2

Es könnte daran gelegen haben, dass die PS2 anfangs für manche einfach nur ein ziemlich günstiger DVD-Spieler war. Oder aber am Zeitvorsprung gegenüber der Konkurrenz. In jedem Fall setzte Sony weit über 150 Millionen Konsolen ab und machte sich damit unsterblich. Wir blicken auf eine umfangreiche Bibliothek von mehr als 2000 Titeln, die für jeden Geschmack etwas bietet und in jedem Genre einen Hit vorzuweisen hat. Der große Durchbruch am Massenmarkt gelang vor allem durch Spiele wie Buzz und Singstar, aber auch durch EyeToy. Die Playstation 2 eroberte nicht einfach nur neue und alte Spielerherzen, sie eroberte gleich die ganzen Wohnzimmer. **Unvergessen bleiben** so viele Momente. Es war nicht einfach nur die Freiheit von GTA III, die Perfektion von Jak & Daxter oder Tekken 5. Auch Killzone, Silent Hill 2, Final Fantasy X, Gran Turismo 3 und Metal Gear Solid 3 sind es nicht allein. Die große Stärke der PS2 war die Vielfalt und da ragen Titel wie Ico, DJ Decks & FX, We Love Katamari und Okami am Ende viel mehr heraus. Die Playstation 2 war nicht nur Mainstream. Sie war alles.



02

Echtes Familienmitglied Nintendo Entertainment System (NES)

Nintendos 8-bit-Konsole war ein echter Ausgangspunkt in mehrfacher Hinsicht. Das NES revitalisierte den Videospiegelmarkt nach dem großen Crash in den USA im Jahr 1983. Und zwar so richtig. Der kleine, graue Kasten zauberte bunte Welten auf unsere Fernsehschirme. Und brachte einige echte Klassiker hervor, etwa den ewig besten Side-Scrolling-Plattformer Super Mario Bros. oder das charmante Duck Hunt, mit dem Nintendo seine unvergleichliche Innovationsfähigkeit und seinen Charme untermauerte. Die NES-Familienkonsole war in vielen europäischen Ländern ein wahnsinniger Verkaufsschlager. **Unvergessen bleiben** diese ersten Worte: „Es ist gefährlich allein zu gehen. Nimm dieses!“ The Legend of Zelda begrüßte uns mit einer Warnung vor den Gefahren von Hyrule, aber mit einem neuen Schwert (auch wenn es nur aus Holz war) schien es gar nicht mehr so gefährlich, das weite, offene Land zu erkunden. The Legend of Zelda war wie nichts zuvor. Es kitzelt unsere Neugierde und war nicht nur der Beginn einer Serie von brillanten Spielen, sondern der Start eines Genres. Auch für immer im Herzen abgespeichert: die ersten Hüpfen in Super Mario Bros., der Fight gegen King Hippo in Punch-Out und all diese tollen Games wie Tetris, Gadius, Metroid, Kid Icarus, Super Mario Bros. 3, Contra, Mega Man 2, Castlevania und und und...



01 Revolution im satten Markt Sony Playstation

Nach fast 350 Millionen verkauften Einheiten der gesamten Playstation-Familie vergisst man schnell, wie unwahrscheinlich Geburt und späterer Erfolg tatsächlich waren. Eigentlich dachte man damals, dass Sony und Nintendo zu Partnern mit dem letztendlichen Ziel werden würden, eine Konsole zu bauen, die das Super Nintendo mit CD-Technologie kombiniert. Die beiden Elektronik-Giganten ergänzten sich mit ihren Fähigkeiten perfekt und alles sah vielversprechend aus. Aber das Projekt starb, kurz bevor es gestartet wurde. Im Rückblick ist klar, dass der Projekttod aber den Appetit von Sony geweckt haben muss. Trotz des monumentalen Scheiterns mehrerer anderer Unternehmen mit ihren Versuchen namens 32X, CD-i, 3DO und

Jaguar glaubte Sony offensichtlich an seine Fähigkeiten, etwas echt Großes zu schaffen. Angeführt von Ken Kutaragi kamen sie ins Spiel - und die Pläne für eine komplett eigenständige Spielkonsole begannen langsam Gestalt anzunehmen. Das Endergebnis war, wie wir heute alle wissen, eine für ihre Zeit sehr fortschrittliche Konsole. Aber um in einen Markt einzudringen, der fast komplett von Sega und Nintendo dominiert war, brauchte es mehr als mehr Megahertz. Jedes Detail der Playstation wurde mit einem Hintergedanken entworfen: dass Videospiele cool sind. Angefangen beim innovativen Controller bis hin zu den Games für ältere Zielgruppen wie Resident Evil - alles war Teil eines perfekten Plans für die große Revolution.



Unvergessen bleibt der Handstand eines Mädchens namens Lara Croft. Die hübsche Kleine mit den großen Brüsten galt als wahrgewordener Traum vieler kleiner Jungen, die damals 1996 am Ende ihrer Pubertät mit der Heldin aus Tomb Raider auf ein großartiges Abenteuer aus waren. Aber auch die schicke Playstation selbst beeindruckte mit hochmodernem Design und fantastischer Grafik. Aber da gab es noch jemanden mit ehrgeizigeren Plänen. Hideo Kojima wollte mit Metal Gear Solid etwas schaffen, das sich filmischer und nahtloser anfühlen sollte als alle Spiele bisher. Viele Spieler werden sich noch an die erste Begegnung mit dem geheimnisvollen Psycho Mantis erinnern. Vor der

finalen Schlacht gegen den maskierten Endgegner hielt der Psychopath eine lange, legendäre Rede. Die enthielt neben dem eigentlichen Dialog auch kleine Kommentare, wie oft das Spiel gespeichert wurde und was man noch so auf der Playstation gespielt und auf der Memorykarte gesichert hatte. Und dann das: Er befahl einem, den Controller auf den Boden zu legen, damit er ihn mit der Kraft seiner psychotischen Gedanken bewegen kann - die wahrscheinlich für immer schönste Idee zur Nutzung des Rumble-Features. Die Krönung war, dass man ihn nur besiegen konnte, wenn der Controller in Port 2 umgesteckt wurde, damit er nicht mehr die Gedanken des Spielers lesen konnte.

Vorschau



APRIL 2012

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

The Secret World

System PC Entwickler Funcom
Publisher EA Genre Onlinerolespiel

WIR SPIELEN IN EINER MODERNEN Onlinewelt, wo alle Mythen, Verschwörungen und außergewöhnlichen Geschichten sehr real geworden sind. Drei verschiedene Fraktionen versuchen, die Kräfte des Bösen und sich gegenseitig zu bekämpfen. Die Illuminati, die Templer und die Dragons treibt jeweils ihre eigene Ideenwelt und Philosophie an, wie die Welt um sie herum funktionieren sollte. Einer der einzigartigen Aspekte des Spiels ist es, dass weder Stufen oder Klassen im Spiel vorhanden sind. In der Theorie bedeutet dies, dass alle Spieler gleich sind. Progression ist aber immer noch Teil des Spiels. Zugang zu besseren Items und neuen Missionen können durch die Erhöhung des Rangs errungen werden. Ob dieses reduzierte Ranking-System zu einem anderen Spielerlebnis führt, wird erst die Zukunft zeigen.

Philip Lauritz Poulson



NEBLIGER HELFER

Damit wir nicht ganz hilflos unterwegs sind, ist wieder ein Partner mit an Bord. Krieg wurde von einem unsichtbaren Wächter begleitet und Tod hat einen Raben an seiner Seite, der im englischen Original Dust (Nebel) heißt. Welche Rolle er genau spielen soll, wollte man nicht verraten - möglicherweise unterstützt er uns mehr als der Kompanion an Kriegs Seite. In jedem Fall aber ist er ein stiller Begleiter, was wir nach dem nervigen Beobachter aus Darksiders doch sehr zu schätzen wissen.

SCHLAGWERKZEUG

Im Kampf setzt Tod auf sein Schlagwerkzeug, das viele Gesichter haben kann - dazu gehört auch die Totenkopfaxt.

2012



Darksiders II

System PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U Entwickler Vigil Games
Publisher THQ Genre Action

DARKSIDERS HAT UNS ÜBERRASCHT, weil es auf einmal da war - plötzlich und unerwartet. Dazu war das Action-Adventure erstaunlich gut. Darksiders II muss auf dieses Überraschungsmoment verzichten - nun ja, vielleicht nicht ganz. Vigil Games erschufen ein einzigartiges

Universum mit einem ziemlich coolen Helden. Krieg, der zweite der vier Apokalyptischen Reiter, versuchte wieder ins Lot zu bekommen, was offenbar gründlich schief lief. Und trotz der vielen Anleihen war das erste Kapitel sehr unterhaltsam. Die ersten Eindrücke von Darksiders II machen deutlich, dass das Überraschungsmoment immer noch auf Seiten der Entwickler sein könnte.

Darksiders II rückt einen neuen Charakter in den Mittelpunkt. Tod ist ein weiterer Apokalyptischer Reiter, der allerdings deutlicher einem Comicheft entsprungen ist. Ein wenig ähnelt er dem Schlagzeuger einer Black Metal-Band. Der Stil des Spiels wäre jedenfalls die beste

Empfehlung für die Gestaltung unzähliger Plattencover. Tod ist der Bruder von Krieg, er ist agiler und weicht Attacken eher aus, als sie abzuwehren. Und er ist deutlich rauer in seiner Art. Er fackelt nicht lange und hat weniger Skrupel, an sein Ziel zu kommen.

Die Geschichte spielt parallel zu den Ereignissen des ersten Spiels, Handlungsort ist allerdings die Unterwelt. Dort versucht Tod, den Namen seinen Bruders wieder reinzuwaschen. Denn Krieg wurde beschuldigt, die Apokalypse herbeigerufen zu haben. Wieder erhalten wir ein Puzzleteil der großen Verschwörung, erfahren mehr über die Hintergründe, was eigentlich genau passiert ist.



2012

Soul Calibur V

System PS3 / Xbox 360 Entwickler Namco Bandai
 Publisher Namco Bandai Genre Kampfspiel

DAS PRÜGELSPIEL UND SEINE STEUERUNG sind für Spieler, die andere Titel gut kennen, anfangs extrem gewöhnungsbedürftig. Das liegt in erster Linie am Tastenlayout. Dafür kommen Spieler ohne Erfahrung schnell klar. Erleichtert wird das auch dadurch, dass es sich bei Soul Calibur V um ein sehr flinkes Spiel handelt, die Animationen meist kurz und schnell sind und die Eingaben umgehend umgesetzt werden. Bis zum Release ist es noch eine Weile hin, aber das Spiel macht bereits jetzt einen ziemlich ordentlichen Eindruck. Interessant wird noch sein, welche alten Charaktere wieder dabei sind und ob es weitere Neulinge neben den angekündigten geben wird. Spannend ist auch die Frage nach den Gastkämpfern, da die Star Wars-Fraktion der größte Schwachpunkt des Vorgängers war. **David Moschini**



So wie der Held eine etwas andere Richtung einschlägt, haben sich wahrscheinlich einige von uns auch die Unterwelt etwas anders vorgestellt. Vielleicht noch dunkler, eintöniger und schauriger. Aber das sollte jetzt keinesfalls falsch verstanden werden. Die phantasievolle Kulisse ist kein schöner Ort, an dem wir uns gerne aufhalten. Darksiders II greift nur den Stil des ebenso comichaften Vorgängers auf. In der neuen Umgebung fällt diese besondere Art noch deutlicher auf. Gleiches gilt auch für die anderen Charaktere und Kontrahenten.

Im Kampf setzt Tod auf sein Schlagwerkzeug sowie eine Kette mit Greifhaken. Wieder wird die Welt so auf-

gebaut sein, dass jeder Abschnitt einem Gegenstand gewidmet ist. Die thematisch ausgerichteten Level waren bereits im Vorgänger ziemlich gut umgesetzt, so

Ein Held namens Tod wütet in der Unterwelt

gut wie es sonst oft nur Nintendo gelingt. Aber die Welt soll zur Veröffentlichung nächstes Jahr noch freier werden, zum Entdecken einladen und insgesamt offener aufgebaut sein. Es gibt Städte, in denen wir etwa neue Aufgaben erhalten. Hoffentlich verzetteln sich Vigil

Games nicht, denn zu viel Freiheit führt schnell zu Orientierungslosigkeit. Zwar soll Tod diesmal früher ein Pferd kriegen, aber ob sich das mit den häufigeren, kleinteiligeren Dungeons in einer größeren Welt verträgt, muss sich erst zeigen.

Und noch eine Neuerung gibt es in Darksiders II. Es werden unterschiedliche Waffen, Rüstungen und Gegenstände im Spiel zu finden sein, die verschiedene Werte verbessern. Dieses Konzept soll nun eine größere Rolle spielen. Zum Hack'n'Slay und dem Action-Adventure könnten sich damit noch Rollenspiel-Elemente gesellen.

Martin Eiser

Max Payne 3

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler **Rockstar Studios**
Publisher **Take-Two** Genre **Action**

ALS ROCKSTAR DIE ERSTEN BILDER von Max Payne 3 zeigte, blieb da nur Skepsis. Max mit kahlrasiertem Kopf, er trägt einen Bart, dazu ein Hawaiihemd und tummelt sich im farbenfrohen Sao Paulo statt im tristen New York. Hmm... aber nun haben wir das Spiel erstmals selbst in Aktion gesehen und die Rockstar-Büros völlig sorgenfrei verlassen. Max hat zwar immer noch

eine Glatze (manchmal jedenfalls) und ist die meiste Zeit in Sao Paulo unterwegs, aber alle anderen Markenzeichen der Serie sind erhalten geblieben. Die Bullet Time, das Sich-durch-die-Luft-werfen, Max' Monologe, sein beißender Zynismus, die Schmerzmittel für mehr Gesundheit - alles ist da. Max Payne 3 ist Max Payne, nur gereinigt und verbessert.

Die Demo beginnt in Max' Wohnung in New Jersey. Seit dem letzten Spiel hat sich die Abwärtsspirale des Helden weiter gedreht. Max ist nun Alkoholiker und süchtig nach Schmerzmitteln. Anscheinend hat er zudem den einzigen Sohn eines mächtigen Gangsterbosses erschossen. Es dauert also nicht lange, bis er sich seinen Weg aus der Wohnung freiballern muss.

Aber bevor das geschieht, treffen wir Passos. Er bietet uns ein neues Leben als Sicherheitsmann in Brasilien an. Ein Angebot, das umso verlockender wird, als die Kugeln zu fliegen beginnen.

Im Gegensatz zu den Vorgängern ist die Geschichte nun durch Zwischensequenzen erzählt, die mit der Gameengine gebaut sind und an andere Rockstar-Games erinnern. Das Bild wird dabei wie im Comic oft in mehrere Frames aufgeteilt. Max' innerer Monolog ist hier besonders intensiv spürbar, was auch daran liegt, dass der gleiche Schauspieler dem Helden sein Gesicht und seine Stimme schenkt. Die Animationen in den Sequenzen sind zudem deutlich schicker als in Grand Theft Auto 4 oder Red Dead Redemption.



DREI WAFFEN UND DER NAHKAMPF
Max darf drei Waffen auf einmal tragen - zwei Einhand- und eine Zweihand-Knarre. Die Pistolen können natürlich gemeinsam abgefeuert werden. Max beherrscht aber auch diese Nahkampf-Attacken, die seine Kontrahenten mit schlagenden und tretenden Argumenten effektiv aus dem Weg räumen.



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

Aber zurück zum Spiel - und zum Ballern. Auf der Flucht aus dem Appartement wird das erste neue Element sichtbar: ein Cover-System. Max geht in Deckung hinter Mauern, Kisten, Türen - genau wie die Helden in fast jedem anderen modernen Shooter auch. Aber Max' Gesundheit regeneriert nicht automatisch in Deckung. Wie früher ist Schmerzmittel die einzige Möglichkeit, seine Wunden zu heilen. Die Schadensanzeige ist wie früher eine kleine Silhouette von Max. Cover-System hin oder her, im Kern ist das hier Hong-Kong-Style-Actionballett. Max darf drei Waffen tragen - zwei Einhand- und eine Zweihand-Knarre. Die Pistolen können natürlich gemeinsam abgefeuert werden und die Animation, wenn Max sein Gewehr fallen lässt, um nach den beiden

Pistolen zu greifen und sie dann aus ihrem Schulterholster zu ziehen, lässt einem das Herz schmelzen.

Wir sehen exklusiv für das Heft einen Level, in dem Max (mit intakter Frisur, aber noch inklusive sportlichem Bart) als Security-Chef für die Branco-Family arbeitet. Die Tochter von Rodrigo, dem Ältesten, ist entführt worden. Der Polizeichef verspricht, die Kleine sicher zurückzubringen. Kurz nachdem er das Gebäude zusammen mit den beiden jüngeren Brüdern via Helikopter verlassen hat, brechen Paramilitärs der Crachá Preto in das Gebäude ein. Das Sicherheitssystem fällt aus, was Max dazu zwingt, den Systemadministrator zum Server-Raum zu eskortieren. In diesem Abschnitt glänzen die zerstörbaren Umgebungen, während Büro-Cubicles und

Fenster in Stücke geschossen werden und die Wände Einschussloch für Einschussloch auseinander bröckeln. Ein Jeep durchbricht die Glasfront des Foyers und gerät außer Kontrolle, als Max den Fahrer erschießt.

Da Rockstar historisch sehr vorsichtig mit Spoilern umgeht, erfahren wir nicht, warum das Gebäude später in Brand gerät und von einer Explosion erschüttert wird. Max ist jedenfalls komplett benommen und verletzt, als er sich durch die brennende Ruine kämpft und versucht, einen Ausgang zu finden. Er tötet einen Angreifer mit einer Nahkampf-Attacke, während Teile des Gebäudes um ihn herum einstürzen. Kurz danach bricht der Boden unter Max ein - und die Demo endet. Mehr davon!

Rasmus Lund-Hansen



GLAUBHAFT ANIMATIONEN
Wie viele andere Rockstar-Titel nutzt Max Payne 3 das beeindruckende Natural Motion System der Euphoria-Engine - und sieht dadurch besser aus als je zuvor. Max beim Seitwärtsprung mit einer Schrotflinte in der Hand und bei der Drehung in der Luft zuzuschauen war nie eindrucksvoller. Das Gleiche gilt für Gegner, wenn sie getroffen werden. Sie fliegen zurück und stürzen in glaubhafter Art und Weise zu Boden, je nachdem, wo die Kugeln sie treffen. Das wird besonders deutlich, wenn die Kill-Cam aktiviert ist und wir der tödlichen Kugel in Zeitlupe bis ins Ziel folgen, wenn sie den letzten Gegner einer Gruppe erledigt. Leute, Max Payne ist definitiv wieder da.

ZERSTÖRBARE UMGEBUNGEN
Wann immer Max feuert, gibt seine Umwelt nach. Alles in den Levels ist in hohem Maße zerstörbar, Fenster zersplittern und Wände fliegen auseinander.





ARCHITEKTUR

Die Entwickler Ubisoft Montreal haben mit ihren Schauplätzen bisher noch nie enttäuscht. Wir hatten zwar nicht genug Zeit, um einschätzen zu können, wie groß die Stadt ist oder wie interessant sich alles zusammensetzt. Aber was definitiv stimmt ist, dass die gesamte Architektur eine andere ist und dass es genau das ist, was Assassin's Creed: Revelations braucht.

ANGREIFER

Im Kontext des neuen Tower-Defense-Spielchens scheinen die Angriffe der Templer mit den eigenen Aktionen im Spiel zusammenzuhängen. Je mehr Aufmerksamkeit die Aktionen erzeugen, desto verdächtiger wird man für die Gegner. Wenn das stimmt, dann könnte es möglich sein, dass ein solcher Kampf mit ein bisschen Bestechung ebenfalls verhindert werden kann.



15. NOVEMBER 2011

Assassin's Creed: Revelations

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

WENN WIR DEM TITEL DES SPIELS TRAUEN können, dann wird mit diesem Kapitel der Vorhang gelüftet. Dann wird die verworrene Geschichte entwirbelt. Endlich. Vor dem

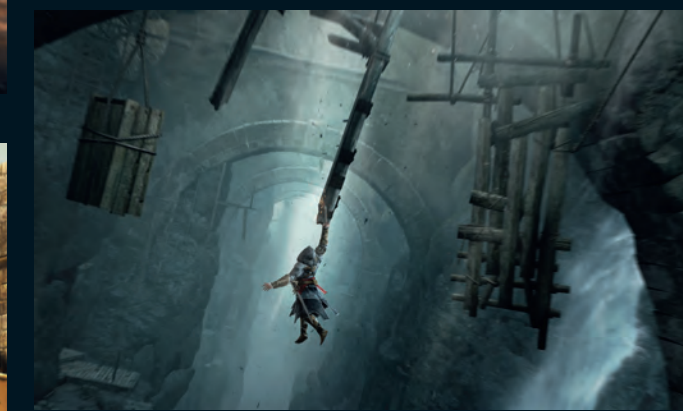
15. November werden wir dazu aber nichts erfahren. Doch wenn Ezio nach Antworten sucht, dann müssen wir einfach darauf vertrauen, dass er sie auch findet.

Als wir Ezio das erste Mal getroffen haben, war er nichts weiter als ein kleiner Faulenzer, der ein wenig gelenkig war. Er hat sich eher für hübsche Italienerinnen interessiert als für eine große Weltverschwörung. Glück für alle, die kein Leisure Suit Larry vor dem Hintergrund der italienischen Renaissance spielen wollten. Denn Ezios Leben wurde schnell umgekrempelt und über zwei Spiele hinweg wurde er nicht nur älter, sondern auch ein Mentor für alle, die ihm unterstanden.

Von Altaïr haben wir wiederum seit dem ersten Spiel kaum etwas gesehen oder erfahren. Und das, obwohl wir durch Ezio eine Menge seiner Schriften in den Händen hielten und wissen, dass er innerhalb der Geheimorganisation den Status einer Legende erreicht hat. Im vierten Spiel der Serie geht die Hauptrolle nun wieder an Ezio. Dieses Mal spielt er in der Figur des sehr vornehmen Gentlemans mit deutlich graueren Haaren, als es bei den meisten Videospielhelden üblich ist. Und auch Altaïr ist zurück und wir dürfen damit rechnen, mehr darüber zu erfahren, was er nach seinem Abenteuer von 2007 eigentlich getrieben hat.



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



VERBESSERTER ADLERBLICK
 In einer der Missionen gab es ein weiteres neues Feature zu sehen. Der verbesserte Adlerblick wird dafür benutzt, Ziele für unsere Verbündeten auszumachen und zu markieren. Einerseits war es interessanter und spannender als erwartet. Aber es macht natürlich auch noch einmal den Status von Ezio deutlich, der als Mentor auch ganz andere Spielmechaniken bietet, als einfach nur mit den Jungen Burschen von Dach zu Dach zu hüpfen - obwohl dafür natürlich auch Platz sein muss.

Die erste Erinnerungssequenz, die ich spiele, beginnt mit einem Gespräch zwischen Ezio und einem jungen Studenten auf einem Schiff im europäischen Teil von Konstantinopel. Von der Stadt sieht man nicht viel, aber das kurze Gespräch ist wirklich gut inszeniert und zeigt, dass Ezio trotz seines Alters noch dieses Leuchten in seinen Augen hat. Es ist ein Funkeln, das wir bereits aus der Zeit kennen, in der er als junger Bursche die Fassaden von Florenz entlang kletterte.

Kurz darauf trifft Ezio seinen neuen besten Freund Yusuf. Der erklärt uns die Funktionsweise aller Gegenstände und so bekommen wir unter anderem das Hook

Blade erklärt, einen Mini-Krummsäbel. Der wird im Gefecht eingesetzt, dient aber auch beim Klettern als Verlängerung des Arms. Eine nette Ergänzung, mit der ich aber nicht warm geworden bin. Ich mache mir eher Sorgen, dass die eigentlich immer relativ einfache Steuerung mit zu vielen Features überladen wurde.

Aber Assassin's Creed: Revelations bietet auch etwas komplett Neues. In Verbindung damit, dass wir Teile der Stadt kontrollieren können, statten uns Templar von Zeit zu Zeit unangemeldete Besuche ab. In solchen Situationen liegt es dann an uns, die Typen im Tower Defense-Style zurückzudrängen. Templar stampfen als

Einheit durch die Straßen und wir müssen sie mit Armbrust und Gewehr aufhalten oder Barrikaden errichten, die unseren Anhängern eine saubere Schussbahn ermöglichen. Wenn man bedenkt, dass die Serie anfangs noch dafür kritisiert wurde, zu monoton zu sein, so ist davon nun wirklich nichts mehr zu spüren.

Desmond Miles übrigens war in keiner der Missionen zu sehen, die wir spielen durften. Aber wer sich an die letzte Begegnung mit ihm erinnert, versteht natürlich, warum sich Ubisoft lieber nicht in die Karten schauen lassen möchte.

Rasmus Lund-Hansen



2012

Core Blazer

System PC Entwickler Gamania
 Publisher Gamania Genre Onlinerollenspiel

DAS GENRE DER ONLINEROLLENSPIELE ist das härteste, an dem sich ein Entwickler heutzutage versuchen kann. Allein der stärkste Rivale heißt World of Warcraft. Gamania steigen nun gegen Mike Tyson in der Ring und machen dabei wirklich etwas anders und besser. Zunächst ist das Kampfsystem von Core Blazer frei, fühlt sich nach Devil May Cry oder God of War an. Außerdem klettern wir elegant an Klippen entlang im besten Uncharted-Stil. Es gibt auch kein vordefiniertes Klassensystem wie sonst so häufig, sondern die ausgewählten Waffen bestimmen die Art des Helden. Das Design und die Grafik sind beeindruckend, der Sound derzeit leider noch etwas zu generisch. Trotzdem ist das, was wir in Taiwan angespielt haben, eine echt ernstzunehmende Kampf-ansage an die großen Herrscher des Genres.
Oskar Nyström



GROSSE, FREIE SPIELWELT

Das Spiel wird eine große Welt zum Erkunden liefern, versichert der Entwickler. Die Spielwelt ist offen konzipiert, so dass wir jederzeit hinreisen können, wohin wir wollen. Um einen Eindruck von der finalen Größe zu vermitteln: Mindestens 120 Dungeons sind geplant - alle von Hand gemacht und ohne Elemente zu recyceln.

HELDEN UNTER SICH

Fantasy-Autor R.A. Salvatore hat das Universum der Spielwelt erschaffen, Comiczeichner Todd McFarlane verantwortet den visuellen Stil und Chefdesigner ist Ken Rolston, der kreative Kopf hinter den letzten beiden Elder Scrolls-Spielen Morrowind und Oblivion.

9. FEBRUAR 2012



Kingdoms of Amalur: Reckoning

System PC / PS3 / Xbox 360 Entwickler Big Huge Games /
 38 Studios Publisher EA Genre Rollenspiel

WIR HABEN EIN WACHSAMES AUGE auf Kingdoms of Amalur: Reckoning gehabt, seit EA das Rollenspiel im vergangenen Jahr angekündigt hat. Und obwohl wir alle

Screenshots und Informationen eingesaugt haben, fehlte ein echtes Gefühl für das, was es wirklich darstellen will. Gamedesigner Ian Frazier hat genau das mit seiner Präsentation beendet.

Wir starten das Spiel als toter Held. Glücklicherweise werden wir schnell wiederbelebt durch eine Maschine namens Well of Souls. Unser Held kann sich nicht an sein früheres Leben erinnern. Genau diese Geschichte wird zu einem wesentlichen Teil des Spiels und kann es in viele verschiedene Richtungen treiben. Anders als in den meisten Rollenspielen müssen wir anfangs keine feste Klasse wählen. Stattdessen werden in den ersten

Sequenzen verschiedene Klassen von Spielmechaniken präsentiert, und wir können uns dann entscheiden, diese im Skillssystem auszubauen. Fähigkeiten aus verschiedenen Klassen lassen sich mischen oder aber man bleibt bei einer einzigen Klasse.

Amalur ist eine große Welt, versichert uns Frazier. Aber was den Mann am meisten beschäftigt, ist etwas anderes. Aus seiner Sicht hat Kingdoms of Amalur: Reckoning das beste Kampfsystem im ganzen Rollenspiel-Genre überhaupt. Nun ja, mal schauen. Nach einer kurzen Demo ist klar, dass die Kämpfe ein hohes Tempo haben und, wie es scheint, viel Dynamik und Variation.



2012

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

Auto Club Revolution

System PC Entwickler Eutechnyx
Publisher Eutechnyx Genre Rennspiel

MIT RENNSPIELEN KENNEN SIE sich aus bei dem britischen Entwickler. Dieses Wissen wurde und wird nun in ein Projekt investiert, das so ambitioniert wie interessant klingt: Auto Club Revolution ist ein Free-to-Play-Rennspiel. Nach vier Jahren Entwicklungszeit haben sie unlängst die Closed-Beta gestartet. Es ist bereits ersichtlich, dass die Qualität erstaunlich hoch ist. Simulationsfans dürfen sich auf Einstellungs- und Upgradewahnsinn freuen und auf Strecken wie Spa, Silverstone und fiktive Orte wie die Abwässerkanäle von Los Angeles. Multiplayer ist für bis zu acht Spieler geplant, eine Solo-Karriere wird über Herausforderungen eingebunden. Alle Fahrzeuge sind voll lizenziert, darunter Wagen von unter anderem BMW, Bugatti oder VW. Nur die Cockpitsansicht fehlt derzeit leider noch.
Christian Gaca



Zum Glück bleibt etwas Zeit für eine Anspielsession. Wir kriegen einen Helden, der als Magier ausgebildet ist und knapp Level 20 stark ist. An diesem Punkt hätte man schon ein gutes Stück des Spiels erlebt und sicherlich wäre eine gewisse Vertrautheit mit dem Charakter und seinen Fähigkeiten gegeben. Der Charakter hat zwei Arten von Angriffen auf je einem Button: Feuer und Eis. Ein langes Drücken lädt die Attacken bis zu einem knallharten Angriff auf, während kurzes Drücken kleine Attacken

herausfeuert, die schrittweise stärker werden, je mehr von ihnen aneinander gereiht werden. Die Sticks auf dem Controller kontrollieren die Bewegungen und die Kamera, während zwei weitere Buttons für einen Zauber

Der Entwickler sagt, sein Spiel hat das beste Kampfsystem im ganzen Rollenspiel-Genre

und das Ausweichen reserviert sind. Wenn man den rechten Trigger gedrückt hält, liegen vier weitere Zauber auf den Buttons offen. Die rechte Schultertaste öffnet

derweil eine Auswahl an Tränken. Das alles ist eine sehr elegante und intuitive Möglichkeit, viele Angriffe und Fähigkeiten für eine begrenzte Anzahl von Tasten einzubauen. Es funktioniert tatsächlich tadellos.

Ob es das beste Kampfsystem in einem Rollenspiel überhaupt ist, wage ich nicht sagen - aber das kurze Intermezzo machte Lust auf viel mehr. Kingdoms of Amalur: Reckoning wird ein großes und klassisches Rollenspiel, sowohl in Inhalt und Umfang. Und ich werde es spielen wollen...

Rasmus Lund-Hansen



4. NOVEMBER 2011

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



KEINE WII-VERSION

Das Fehlen einer Wii-Version ist wohl das bedauerndste an Sonic Generations. Auf der Nintendo-Konsole hat der schnelle Igel eine Menge Anhänger und sein Fehlen ist eigentlich nicht zu entschuldigen. Für die schwächere Hardware und das ungewöhnliche Eingabegerät hätten sich mit Sicherheit interessante Wege finden lassen. Zumal Sonic sonst auch ein gern gesehener Gast auf der Familien-Konsole ist.

PHYSIKUNTERRICHT

In 2D und 3D hat Sonic eine eigene Spielphysik und einen eigenen Look. Seine Freunde dürfen übrigens dieses Mal nicht mitspielen.



Sonic Generations

System **3DS / PS3 / Xbox 360** Entwickler **Sonic Team**
 Publisher **Sega** Genre **Jump'n'Run**

DIESER IGLER IST VERDAMMT SCHNELL. Ich meine, es ist die essenzielle Eigenschaft von Sonic. Der Geschwindigkeitsrausch, das Tempo. Wir rasen durch die Level, wir verlieren die Kontrolle und wissen doch genau, auf welchen Bahnen wir uns bewegen.

Sonic Generations ist wie jedes Sonic vor allem gelenktes Chaos. Und natürlich ist das Jump'n'Run immer dann befriedigend, wenn es gelingt. Dann, wenn wir viele Passagen in diesem atemberaubenden Tempo irgendwie überwinden. In den 3D-Spielen hat Sega das Spielgefühl zum Teil wirklich gut übertragen, aber oft scheiterte man trotzdem, denn die in 2D kontrollierte

Unordnung wurde zu echtem Chaos. Die Freunde der Originale ließen sich zumindest nicht bekehren.

Mit Sonic Generations will es Sega nun allen recht machen und vor allem alles richtig machen. Neun Level aus zwanzig Jahren Sonic-Geschichte sind enthalten - in einer klassischen 2D-Fassung und in einer modernen 3D-Version. Beide sind mit dem passenden Sonic spielbar, der jeweils seine eigene Optik und typische Physik mit sich bringt. Alle Level und die enthaltenen Bosskämpfe wurden in Sachen Grafik ordentlich aufgemöbelt und zum Teil auch spielerisch verbessert. Letzteres betrifft vor allem die 3D-Passagen.

Sega hat eine schöne Auswahl getroffen und die Idee, die Welten durch die Augen des jeweils anderen Spielkonzepts zu betrachten, ist wirklich wunderbar. Natürlich glänzt die Green Zone aus Sonic the Hedgehog vor allem in der 2D-Variante und City Escape aus Sonic Adventure 2 wirkt in 3D besser. Aber nach ein paar ersten Runden auf ausgewählten Kursen bestätigt

sich Segas Anspruch für Sonic Generations doch sehr deutlich. Und es ist wirklich alles mit drin. Die bekannten Sonic-Charaktere zum Beispiel und alle erstmals mit einer deutschen Sprachausgabe versehen - ein Novum für Sega. Aber spielbar ist nur Sonic. Schon wieder so ein Geschenk an die Fans, die mit Sonics Freunden in der Vergangenheit wenig Freude hatten.

An dieser Stelle will ich einen echten Fan zitieren, der etwas sehr Wahres über die ehrwürdige Sega-Serie gesagt hat. Erst nach vielen Jahren habe er registriert, was die Spielerfahrung für ihn wirklich maßgeblich beeinflusst hat. Die wichtigste Zutat sei nämlich die Musik. Und auch an solche Leute hat Sega gedacht. Neben den neu abgemischten Musikstücken kann in jedem Level auch die Originalsoundkulisse aktiviert werden. Und wie es sich für eine Jubiläums-Edition gehört, gibt es einen eingebauten Player, in dem alles noch einmal direkt abgespielt werden kann.

Martin Eiser



Inversion

System **PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin 10. Februar 2012

Inversion spielt mit der Gravitation und stellt unsere Spielwelt auf den Kopf. Abgesehen davon kommt das Spiel an vielen Stellen rüber wie ein Klon von Gears of War 3, dessen Kampagne stark gescipted ist, aber durchaus unterhaltsam scheint. Viele Objekte in der Spielwelt dürfen wir manipulieren, das mögen wir immer.



Kinect Sports: Season 2

System **Xbox 360** Genre Party Termin November

Golf, Darts, Baseball, Skifahren, Tennis und American Football bietet der Nachfolger eines der besseren Kinect-Bewegungsspiele, die es bereits zum Launch gab. Das Spiel wird weiterhin bei Rare in Großbritannien entwickelt. Wir freuen uns auf mehr Microsoft-Sport, hätten aber auch gerne ein neues Perfect Dark.



Nascar Unleashed

System **3DS / PS3 / Wii / X360** Genre Rennspiel Termin Januar 2012

Nascar Unleashed soll Nascar-Autorennen zugänglicher und für einen breiten Markt spielbar machen. Alle US-Legenden wie Dale Earnhardt Jr., Jeff Gordon, Kyle Busch und Joey Logano spielen trotzdem mit in dem Funracer, der vor allem auf lustige Multiplayer-Duelle setzt. Ein Europa-Release ist abschließend noch unbestätigt.



Project Draco

System **Xbox 360** Genre Action Termin 2012

Drachen sind die vielleicht schönsten Fantasy-Figuren, das sieht man in dem Kinect-Abenteuer Project Draco mal wieder. Das Game ist ein Rails-Shooter, in dem wir ähnlich wie bei Child of Eden die Angriffe mit den Händen auslösen. Ein Koop-Modus für bis zu vier Personen und 150 verschiedene Drachen warten kommendes Jahr.



Prototype 2

System **PC / PS3 / Xbox 360** Genre Action Termin 24. April 2012

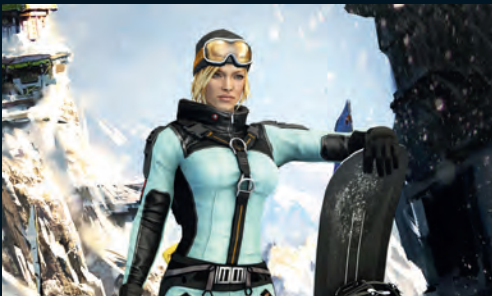
Zombies, Parkour und einiges an Gewalt dürften im April 2012 auf uns zukommen, wenn wir Alex Mercer aus dem Vorgänger in der Rolle von Sergeant James Heller jagen. Die Frage bleibt, ob der Titel in Deutschland überhaupt veröffentlicht wird, denn der Vorgänger ist schnell unterhalb der Ladentheke verschwunden.



Shinobido 2: Tales of the Ninja

System **PS Vita** Genre Action Termin Frühjahr 2012

Erinnert sich noch jemand an die Tenchu-Spiele aus der letzten Generation? Shinobido 2: Tales of the Ninja ist der spirituelle Nachfolger der Serie und setzt das Konzept des leise schleichenden Mörders und der Schwertkampfblutbäder fort. Mal schauen, was es auf der Playstation Vita für neue Spielelemente geben wird.



SSX

System **PS3 / Xbox 360** Genre Sport Termin 27. Januar 2012

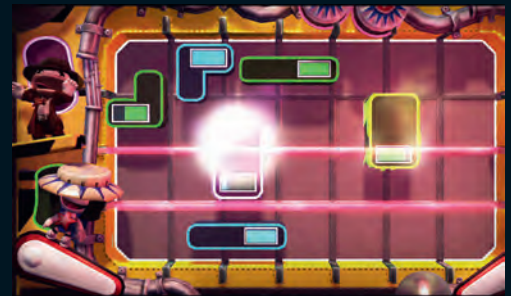
Gleitanzüge, Spitzhacken als Rettungsanker und natürlich Lawinen - doch abseits der vielen Features, die das Extreme zurück in die schneeweiße Welt von SSX holen, köchelt das Ridernet im Hintergrund - ein eigenes Soziales Netzwerk innerhalb von SSX. Ein bisschen wie Autolog soll es sein, und Lobbys komplett eliminieren.



Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers

System **3DS** Genre Musik / Puzzle Termin Frühjahr 2012

Mit Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers erwartet uns ein 3DS-Abenteuer mit Puzzle- und Musik-Elementen. Der Titel soll Rhythmus, Rätsel und Handlung vereinen. Gespielt werden rhythmische Herausforderungen durch Wischen und Antippen des Touchscreens. Auch Streetpass kommt zum Einsatz.



Little Big Planet

System **PS Vita** Genre Jump'n'Run Termin 2012

Sackboy und seine Bande will mit Little Big Planet die Playstation Vita erobern. Das Spiel will vor allem die neuen Tilt-Funktionen, die Kamera und den Touchscreen nutzen, um eine Erfahrung zu erschaffen, die das Beste aus der PS3-Version mit einer mobilen Spielerfahrung verbindet.



Ultimate Marvel vs. Capcom 3

System **PS3 / PS Vita / X360** Genre Kampfspiel Termin November

Über 50 Spielfiguren werden zum Tag-Team-Duell bereitstehen, darunter auch Strider, der Ghosts'n'Goblins-Bösewicht Firebrand, Ghost Rider und Hawkeye. Zusätzlich wird die Online-Funktionalität und Spielbalance verbessert. Neu ist auch der Spectator-Modus, der Live-Online-Gefechte zum Anschauen bietet.



Der Herr der Ringe: Krieg im Norden

System **PC / PS3 / Xbox 360** Genre Rollenspiel Termin November

Mit viel versprechenden Rollenspiel-Elementen, fetter Koop-Action und epischen Kämpfen will Warner Bros. seine Duftmarke hinterlassen, die auch die Fans von Kings of Amalur: Reckoning und The Elder Scrolls V: Skyrim riechen können. Der Wettbewerb ist hart, aber vielleicht passt es wegen des Tolkien-Settings doch für viele.



Langrissler Schwarz

System **PC** Genre Onlinersollenspiel Termin Frühjahr 2012

Mal wieder ein klassischer deutscher Name für ein asiatisches Spiel. Mit Langrissler Schwarz will Gamania es schaffen, Guild Wars 2 anzugreifen. Das Onlinersollenspiel ist ohne monatliche Gebühren am Start, bietet drei Fraktionen und ein tiefes Klassen-System. Wir haben schon gespielt und finden, die Reise lohnt sich.

Kritik



BATMAN: ARKHAM CITY

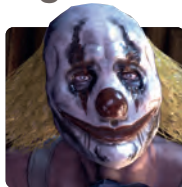
PS3 PC XBOX 360

Genre ACTION Entwickler ROCKSTEADY STUDIOS Publisher WARNER BROS. INTERACTIVE Termin 21. OKTOBER Spieler 1 USK 16

Der dunkle Ritter gleitet über eine riesige Stadt - ein fantastisches Abenteuer

Arkham City ist ein mit hohen Mauern abgesicherter Bereich Gothams, der zum Gefängnis umfunktioniert wurde. Die Gefangenen werden sich selbst überlassen. Hugo Strange, Psychiater des Arkham Asylum, hat die Zusammenlegung von Arkham Asylum und dem Blackgate Gefängnis veranlasst und ist mit seinen Söldnern nun der Sicherheitschef des gesamten Gebiets. Batman, bedroht durch die Gefahr, dass seine wahre Identität ans Licht kommt und auf der Suche nach Hinweisen zu Dr. Stranges geheimnisvollem Projekt 10, beginnt mit der Detektivarbeit in Arkham City. Die Superschurken haben eigene Gangs, es gibt Allianzen und Rivalitäten. Aber in einem sind sich alle einig: Batman muss sterben. Das ist die Ausgangslage des Nachfolgers zum großartigen Batman: Arkham Asylum.

Der Druck auf die Entwickler, der mit Sicherheit besten Comic-adaption in der Videospiegelgeschichte einen würdigen Nachfolger zu beschreiben, war riesig. Die lineare Struktur des Vorgängers wurde durch ein Open-World-Szenario ersetzt, das einem mit seinen Möglichkeiten schlicht den Atem raubt. Eines der wichtigsten neuen Elemente ist Batmans Gleitschirm, mit dem sich der dunkle Ritter in dem riesigen Areal schnell bewegen kann. Mit dem Enterhaken schwingt sich der Held auf hohe Gebäude und stürzt sich dann todesmutig in die Straßenschluchten. Das sorgt noch viel mehr für



1 GADGETGÜRTEL

Am Gürtel hat Batman ein knappes Dutzend Gadgets hängen, keines davon ist sinnlos, im Gegenteil. Für Baterang und Co. gibt es kleine, schöne Aufgaben.

2 GLEITSCHIRM

Mit dem Gleitschirm kann Batman das riesige Areal bequem bereisen. Die Technik dafür ist leicht zu erlernen, wirkt aber trotzdem nicht automatisiert.

vertikales Gameplay und ist wunderschön umgesetzt. Die neue Technik ist nicht schwer zu erlernen, hat aber genug Tiefgang, um nicht so automatisiert zu wirken wie etwa bei Assassin's Creed: Brotherhood, mit dem Batman: Arkham City viel gemeinsam hat. Neben den Hauptmissionen warten überall Nebenmissionen, Riddler-Rätsel oder Trophäen, kleine Herausforderungen für die verschiedenen Gadgets und noch viele, viele weitere Aufgaben.

KAMPFSZENEN FAST IN KINOQUALITÄT

Zu Beginn wird man langsam an die zahlreichen Spielelemente herangeführt. Keines der knapp ein Dutzend Gadgets an Batmans Gürtel ist sinnlos. Für alle gibt es kleine, schöne Aufgaben, insbesondere, um an die begehrten Trophäen des Riddlers zu kommen, der einen überall vor Rätsel stellt.

Die Detektiv-Vision wurde abgewandelt, um zu verhindern, dass die Spieler nur noch in diesem Modus spielen. Sie ist aber immer noch von großer Bedeutung, um Gefahren zu analysieren.

SO WERTEN WIR 1 JÄMMERLICH 2 IHM 3 SCHLIMM 4 ÖDE 5 OKAY 6 GUT 7 PRIMA 8 SUPER 9 FANTASTISCH 10 MEISTERHAFT

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



GAMEREACTOR
LIEBT ES!

3 BUTTERWEICH

Die Animationen in den Kampfszenen sind wirklich butterweich und scheinen sich nicht zu wiederholen, jedenfalls fällt einem das nie auf. Allerdings wirken die Kämpfe oft stark durchchoreographiert.

Hauptelement sind die spektakulären Kämpfe. In der Third-Person-Perspektive glänzen dabei butterweiche Animationen, die immer verschieden und flüssig aussehen. Es dürfen zudem noch mehr Gegner als im Vorgänger gleichzeitig vermöbelt werden. Dabei wirken die Kämpfe trotz aller Freiheiten durchchoreographiert. Durch die auffällige Größe der Akteure und geschicktes Einsetzen kurzer Zeitlupen haben die Szenen fast Kinoqualität. Es kommen immer neue Gegnertypen, die Batman mit Messern, Schutzschilden und Maschinen- oder Scharfschützengewehren ans Leder wollen. Und es gibt ja auch noch die tollen Bosskämpfe gegen die vielen Superschurken.

Die spannende Geschichte wird durch Funksprüche, aber zum Großteil durch schöne und nie nervige Zwischensequenzen vorangetragen. Das ganze Spiel ist liebevoll durchdacht und hat tolle Details. In den kurzen Ladezeiten beim Verlassen eines Gebäudes etwa werden die bisherigen Ereignisse in Comics zusammengefasst. Batman: Arkham City ist eines dieser Spiele,

bei denen einem klar wird, warum man Videospiele so liebt. Ein abwechslungsreiches Abenteuer, das ständig neue Elemente einführt, die auch einzeln betrachtet viel Spaß machen - wie eben der Gleitschirm oder der ferngesteuerte Baterang. Die Mischung aus Rätseln, Schleicheinlagen und Momenten, in denen man einfach nur ein unbarmherziger Rächer ist, fesselt sofort. Zudem ist der Umfang des Spiels einfach nur riesig.

Die Hauptmissionen sind auch für Gelegenheitsspieler gut zu schaffen und für die hartgesottenen Zocker hat das ausgeklügelte Kampf- und Kombosystem genug Luft nach oben. Die Entwickler haben ein Batman-Universum geschaffen, das so liebevoll und detailreich der Vorlage huldigt, dass auch der eingefleischteste Fan glücklich wird. Das Spiel ist allerdings so gut, dass man beim besten Willen kein Batman-Fan sein muss.

9 Man wird aber einer. Gut, dass die Nächte wieder länger werden. Gotham braucht seinen Helden.

Ingo Delinger



RAGE

PC PS3 X360

Genre ACTION Entwickler ID SOFTWARE Publisher ID SOFTWARE Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4 USK 18

id Software feiern ihre Rückkehr zum Egoshooter mit einem unvergesslichen Abenteuer

Das post-apokalyptische Ödland ist mit Abschaum und Bösewichten vollgestopft, die gerne misshandeln, töten, rauben oder Menschen verkaufen. Irgendwie konventionell, aber durch die atemberaubende Grafik, intensive Kämpfe und eine Story locker im zweistelligen Stundenbereich feiert id Software seine Rückkehr in das Egoshooter-Genre. Das Ergebnis ist ein unvergessliches Science-Fiction-Abenteuer, das seiner eigenen illustren Vergangenheit huldigt.

Als eine Art umgekehrtes Gears of War beginnt die Geschichte, indem wir aus einer Zeitkapsel schlüpfen, in der wir schlummerten, seit der Planet von einem Asteroiden getroffen wurde. Die Aufgabe: Eine neue Zivilisation starten. Das Problem: Die Gesellschaft hat schon ein paar Jahre lang ohne uns weiter gemacht. Das Ödland wird von Mutanten überrannt - und ein paar Überlebende versuchen auch ihr Glück. In dieser Welt ist Handelsmacht die einzige Sprache, die jeder versteht. Deshalb ist die eigene Rolle sofort klar definiert. Wir müssen Waren ranschaffen, indem wir kleine Jobs für diverse Überlebende absolvieren. Die starten und enden im Regelfall im Kugelhagel. Es sind knallharte Feuergefechte in verwüsteten Städten und umgebauten Gebäuden. Sie sind nie zu lang und obwohl sie die gleichen grundlegenden Tricks wiederholen - schmale Gänge, offene Flächen mit Wellen von Feinden, Mini-Bosse - fühlen sie sich ausrei-



1 NOSTALGIEMONSTER

id Software bezieht sich mit kleinen Easter-Eggs bevorzugt auf die eigene Geschichte. Diese Mutanten erinnern schwer an die Kobolde der Doom-Serie.

2 ROHE WAFFEN

Die Waffen machen nicht wegen ihrer Rohheit Spaß, sondern vor allem wegen der Spezialmunition. Es gibt zum Beispiel Armbrustpfeile, die ihre Opfer zu willenlosen Zombies machen, deren Geist wir kontrollieren können.

chend unterschiedlich an. Man sieht zwar häufiger im Spiel die gleichen Areale, wird aber oft über verschiedene Routen und neue Abschnitte dorthin geschickt.

Wie sehr einen die Geschichte packt, ist davon abhängig, ob man bereit ist, dem Entwickler ein gutes Stück entgegen zu kommen. Die Geschichte mag anfangs ein wenig steif wirken. Man darf lediglich entscheiden, ob man Nebenmissionen ignoriert oder

HARTE FEUERGEFECHTE IN VERWÜSTETEN STÄDTEN

Hauptmissionen verschiebt. Wer aber in Charaktere und bestimmte Situationen investiert, wird belohnt. Jede Siedlung, jede Nebenstraße, selbst der kleinste Charakter hat eine eigene Persönlichkeit. Das Charakter-Design ist ausnahmslos großartig, die realistische Körpersprache arbeitet echte Individuen heraus. Großartig dabei ist dieses Gefühl der realen Interaktion mit ihnen, so dass man am Ende mit ihnen spricht, weil man es will und nicht, weil man es müsste.



3 TOLLE MUSIK

Die Musik muss ausdrücklich gelobt werden. Unser Durchstreifen mutantenverseuchter Städte wird durch schöne Streicher untermuert, lässige Gitarren unterstreichen die entspannten Situationen in den kleinen Siedlungen.

4 ABGEFAHREN

Siedlungen, Bunker oder Verstecke mögen vielleicht durch Kilometer staubiger Straßen verbunden sein, aber die langen Fahrten treten nicht in den Vordergrund.

Geschichte hin oder her: Kämpfen ist das Herz von Rage. Siedlungen, Bunker, Verstecke oder Gefängnisse der Behörden mögen vielleicht durch viele Kilometer staubiger Straßen verbunden sein, aber die langen Fahrten (Schnellreisen ist nicht möglich) treten nicht in den Vordergrund. Die Kämpfe allerdings schon. Man spürt, dass die Entwickler Enthusiasten in dieser Sache sind. Die Waffen sind typisch, trotz des Zukunftsettings sammeln wir Schrotflinten, Pistolen, Gewehre und Raketenwerfer innerhalb der ersten paar Stunden. Hat man alles schon einmal gesehen, aber bei den Waffen von id Software erinnert man sich an jede Kerbe, an ihre Farbe und die Kratzer.

Rein optisch ist Rage einfach toll. Die unbarmherzige Hitze des Ödlands wird dafür genutzt, einige fantastische Sonneneffekte zu zaubern, wenn man sich aus dem Untergrund ans Tageslicht wagt. Allerdings gibt es so manches Mal Probleme mit nur teilweise geladenen Texturen. Das zerstört

8

Gillen McAllister



SIMS 3: EINFACH TIERISCH

PC PS3 XBOX 360

Genre SIMULATION Entwickler THE SIMS STUDIO
 Publisher EA Termin 20. OKTOBER
 Spieler 1 USK 6

Ein Traum wird wahr - endlich gibt es auch virtuelle Haustiere. In geschätzter Sims-Manier verpassen wir nicht nur dem Sim, sondern auch unserem Haustier optische Feinheiten und charakterliche Attribute, die das Leben mit Herrchen oder Frauchen vereinfachen oder eben verkomplizieren.

Beim Erstellen sollten wir gründlich überlegen, ob das Tier ein freundliches Genie, ein stolzer Abenteurer oder vielleicht doch ein ahnungsloser Zerstörer werden sollte. Gleichfalls können Sims auf Katzen- oder Hundetyp gepolt werden oder auch allergisch auf Tierhaare reagieren.

Und dann beginnt so ein Tag typischerweise erst einmal im Körbchen. Nach den ersten Futterhappen und einem Besuch am Baum im Garten gehört es sich, ein paar Streicheleinheiten einzufordern. Und wenn der Büchsenöffner im arbeitssamen Alltag verschwindet, erkunden wir auf vier Pfoten die Gegend, stoßen auf Geheimnisse und verbessern die Fähigkeiten im Buddeln oder Jagen. Praktisch: Das lässt dann Herrchens oder Frauchens Kasse klingeln.

AUF KONSOLE GIBT ES HUNDE UND KATZEN – DIE PFERDE FEHLEN

Der Park wiederum ist ideal, um soziale Kontakte aufzupolieren, mit Freunden zu toben, neue Schnauzen zu beschnüffeln oder rüpelhaft anzuknurren beziehungsweise anzufauchen. Wurde der passende Partner gefunden, können die Tiere sogar Junge bekommen und wie bei den Sims ist hier die Genetik entscheidend.

Zwischen der PC- und der Konsolenfassung gibt es neben der geänderten Steuerung zwei erhebliche Unterschiede. Während wir auf der Konsole ein volles Spiel bekommen, ist die PC-Version nur eine Erweiterung für das Hauptspiel. Für viele Tierfreunde dürfte aber vor allem eine inhaltliche Entscheidung schwer wiegen: Für Playstation 3 und Xbox 360 gibt es nur

8

Hunde und Katzen, die Pferde sind dem Heimcomputer vorbehalten.
 Juliane Eiser



FORZA MOTORSPORT 4

XBOX 360 Genre RENNPIEL Entwickler TURN 10 Publisher MICROSOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-16 USK 0

Mit seinem hauseigenen Rennspiel liefert Microsoft einen Gegenpol zu Gran Turismo 5

Schon seit mehreren Minuten starre ich auf den Bildschirm und schaue mir den tiefschwarzen Mercedes Benz 190E 2.5 16 Evolution II an. Ein wunderschönes Auto, das ich immer mal selbst besitzen wollte. Jetzt steht er im Studio der britischen Autosendung Top Gear, die im HDTV in meinem Wohnzimmer aufgebaut ist. Als Teil von Forza Motorsport 4. Die Lichteffekte auf dem perfekt polierten Lack treiben mir fast die Tränen in die Augen. Das ist wirklich schön. Es ist echter Autoporno. Aber Schönheit ist nicht alles. Bei weitem nicht. Ein Rennspiel muss auf dem Asphalt siegen.

Beim Fahrgefühl hat Forza Motorsport 4 spürbar draufgesattelt. Es ist ein schönes, realistisches Erlebnis. Man muss hart bremsen, die Kurven eng fahren, denn die Autos neigen eher zum Untersteuern, als dass ihnen das Heck ausbricht. Das Fahrgefühl ist weiterhin eher etwas zu stabil, zu sicher und irgendwie immer noch zu zahm. Selbst ein bis ans Limit getunter Ferrari 458 Italia mit 700 PS und knapp 1200 Kilogramm Gewicht prügelt immer noch erstaunlich ruhig über den Asphalt. Je mehr der vielen Fahrhilfen man ausstellt, umso spürbarer werden die Kraft und Geschwindigkeit. Im voll eingestellten Simulationsmodus beherrschen nur noch echte Rennspiel freaks und Rennfahrer die Wagen am Limit. Verbessert wird das Gesamterlebnis mit Headtracking via Kinect. Das sorgt dafür, dass das Spiel kleinste



DESIGNFRAGE

Die Optik der eigenen Rennwagen lässt sich in der Lackiererei umfangreich modifizieren. Es stehen viele Designelemente und diverse Spezialfarben zur Verfügung. Der Elfer ist übrigens leider der einzige Porsche im Spiel und ist „nur“ der Ruf Rt 12 S, weil EA die Zuffenhausener Lizenz exklusiv für Need for Speed nutzen will.

Kopfbewegungen dazu nutzt, bei Fahrten in Kurven hinein den Blickwinkel zu erweitern in Richtung der Kurve. Wer mit einem hochwertigen Lenkrad spielt, kriegt zudem ein deutlich besseres Feedback als am Pad oder mit den Händen am neuen Microsoft Wireless Speed Wheel. Das ist zwar lustig, aber über den Status eines gut konzipierten Gimmicks kommt es nicht hinaus. Dann schon eher das neue CRS-Wheel von Fanatec, für 250 Euro.

AUF WUNSCH WIRD'S EIN HARDCORE-SIMULATOR

Man kann Forza 4 zum Hardcore-Simulator ausbauen, aber eigentlich will das Spiel keiner sein. Es versucht immer noch (ganz amerikanisch) alle Welt äußerlich glücklich zu machen. Es will ein Rennspiel für alle sein. Und es funktioniert absolut perfekt als ein arcadelastigeres Erlebnis, in das man sich mit Hilfe sorgfältig ausgesuchter Fahrhilfen ein gutmütiges Fahrverhalten hineinzaubern kann, um die Rennen auf wunderschönen Strecken wie Le Mans, der Nordschleife oder an der Amalfiküste zu genießen.



GAMEREACTOR
LIEBT ES!

2 BESSER MIT KINECT?

Die Bewegungssteuerung via Kinect ist ziemlich deplatziert. Die Autos beschleunigen und bremsen automatisch, man steuert durch die Kurven, wobei man heftig unterstützt wird. Ist was für Drei- bis Fünfjährige, alle anderen geben kopfschüttelnd auf. Auch das Umschauen in den Cockpits ist absolut klasse.

3 AUTOVISTA

Autovista ist eine begehrte Bibliothek für Autonarren. Besonders die Kommentare von Top Gear-Macher Jeremy Clarkson sind unterhaltsam. Auch das Umschauen in den Cockpits ist absolut klasse.

Der Karrieremodus ist das Erste, mit dem sich die meisten Spieler beschäftigen werden. Schön: Man kann in den Rennen nicht wirklich scheitern, sondern nur weniger Credits und Spielerfahrung verdienen. Schöne Rennmodi wechseln sich in gutem Tempo ab und bieten immer wieder gezielt Abwechslung. Wir rasen in verschiedenen Klassen auf einem Kurs, was gerade beim Überholen der langsameren Wagen viel Taktik ins Spiel bringt. Es gibt aber auch die nervenzerreißend stupiden Oval-Rennen oder lustigen Quatsch wie Top Gear-Bowling. In den Verfolgungrennen geht's direkt gegen einen gleich starken Konkurrenten durch starken Verkehr hindurch.

Was in den Rennen auffällt, ist die komisch agierende Künstliche Intelligenz. Die fährt wenig innovativ, macht immer wieder die gleichen Fehler, wie völlig sinnlos an erster Stelle mit viel zu viel Speed in eine Kurve hineinzubrettern. Was außerdem fehlt, sind Wettereffekte jedweder Art und Nachtrennen. Die Grafik ist unglaublich gut und ein echter Fortschritt. In den Menüs sehen

die Autos unglaublich aus, durch Hollywood-Lichteffekte in Echtzeit. Auch auf der Strecke wirken sie harmonischer, glatter und gleichzeitig knackiger. Manchmal hat die Grafik allerdings so ihre Probleme. Die Autos scheinen gelegentlich vor allem aus der Ferne betrachtet über den Asphalt zu schweben. Auch das Schadensmodell ist zweifelhaft. Optisch sehen die Wagen nur komplett sandgestrahlt aus, wenn man sie hart zerbeult. Bei voll aktiviertem Feature stimmen dafür die inneren Probleme.

Ein echtes Pfund ist das enorme Onlineuniversum. Die neuen Clubs sind eine tolle Ergänzung, sie schweißen Freunde stärker zusammen. Wettbewerbsfanatikern wird der Rivalen-Modus die meiste Zeit rauben. Der serviert einem immer wieder neue Herausforderungen in absolut gleichwertigen Autos gegen Onlinegegner. Und es gibt natürlich normale Onlinerennen, die durch Spaßveranstaltungen wie Top Gear-Autofußball oder Katz-und-Maus-Rennen versüßt werden.

9

Christian Gaca



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

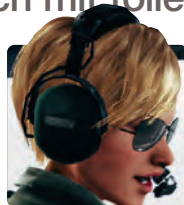
PS3 X360 Genre ACTION Entwickler PROJECT ACES Publisher NAMCO BANDAI Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-16 USK 16

Ein Action-Flugsimulator erobert sich mit tollen Features den Konsolen-Himmel

Wenn Serien fortgesetzt werden, dann gibt es nur einen Weg: höher, schneller, weiter. Wie schön für Ace Combat: Assault Horizon, dass es ein Action-Flugsimulator ist. Sind die ersten beiden Punkte quasi automatisch abgehakt. Aber wie viel „weiter“ haben Producer Kazutoki Kono und sein Team in das Game gepackt?

Schon im ersten echten Level über der ostafrikanischen Wüste wird klar, dass das hier keine Flugsimulation ist, sondern Flugaction. Drei Perspektiven gibt's und sofort viele Gegner zum Runterholen. Aus der Ferne aber wird man kaum jemanden abschießen, auch nicht mit zielsuchenden Luft-Luft-Raketen. Man muss ran. Nah ran. Dann erscheint um den Gegner herum ein kleiner Kreis. Nun reicht ein Antippen der beiden Schulter-Buttons und der Dogfight-Modus startet. Fest auf dem Gegner eingeloggt fliegen wir quasi an ihm klebend weiter. Das erleichtert Abschüsse und abschütteln kann er uns nur durch gewagte Manöver.

An besonderen Stellen, die örtlich oder zeitlich getriggert werden, geht das Spiel sogar noch ein Stück weiter. Dann wird das Close-Range-Assault-System angeworfen. Das Feature ist das große Ding für die Serie. Es nimmt dem Spieler noch mehr der aktiven Kontrolle, indem die Flugsteuerung für einige Momente komplett automatisiert wird. Dann müssen wir nur noch ballern. Mit dem Bord-MG oder den



1 BREMSMANÖVER

Die Luftgefechte dauern teils ziemlich lange - und kosten Nerven, Nerven, Nerven. Schlaue, eingängig gemacht und unabdingbar für den Sieg sind die Counter im Luftkampf, wo man Verfolger mit einer Mischung aus Bremsmanöver und gut getimtem Tastendruck aushebeln kann. Danach ist der Abschuss meist nur noch Formsache. Wer den nicht landet, der leidet unter mies gesetzten Checkpoints.

zielsuchenden Raketen. In solchen Momenten zischen wir durch engen Häuserschluchten oder Canyons hindurch. Die Raketen schlagen links und rechts ein. Das MG rattert, Kugeln schlagen in die Häuserwände ein und löchern die Tragflächen des Vordermannes. Eine letzte Rakete macht ihn zum imposanten Feuerball. Die F16F Fighting Falcon zieht in den Himmel. Durchatmen.

BELOHNUNG VON DER DIRECT-IMPACT-KAMERA

Himmel... Ace Combat: Assault Horizon sieht echt himmlisch aus und spielt sich auch noch so. Die Steuerung geht locker von der Hand. Die Jets glänzen durch organische Flugbewegungen und viele Details. Dazu überzeugen tolle Bewegungsunschärfen und zackige Zoomeffekte. Das Spiel fühlt sich unglaublich real und erdrückend an. Und es sieht wirklich verdammt gut gemacht aus, nutzt die komplette Farbpalette für die nie langweiligen Level. Optische Grenzen werden nur sichtbar, wenn man dem Boden zu nahe kommt und die unbelebte Satellitenfotowelt entdeckt.



MEREAKTOR
LEBT ES!

EFFEKTHASCHEREI

Gegnerische Fluggeräte und Fahrzeuge explodieren immer wieder effektiv und andere Helikopter zerschredden sich in ihre Einzelteile, nachdem die Raketen des AH-64D Apache Longbow sie präzise getroffen haben. Viele Effekte, auch viel Effekthascherei - vor allem in den geskripteten Passagen, wenn man nur Bordschütze ist. Aber häufig eben auch sehr toll inszeniert.

Dann ist da noch der neue Airstrike-Modus. Das AWACS-Aufklärungsflugzeug schickt uns eine Route, die man nehmen kann und sollte, aber nicht muss. Sobald das Startfenster dieser Route erreicht ist, geht es in eine Art fremdgesteuerten Schienenflugmodus tief über die Erde und wir dürfen uns aufs Feuern konzentrieren. Besonders gute Abschüsse werden mit kleinen Zwischensequenzen der Direct-Impact-Kamera belohnt. Eine etwas statische Angelegenheit, aber durch die Art der Präsentation wirkt und wird es nicht langweilig. Ein „schnelleres, immersives Gameplay“ nennt Kono das.

Doch dieses Mal sind nicht nur unglaublich viele Jets aus diversen Epochen unterwegs. Zum ersten Mal sind auch Hubschrauber mit am Start - in zwei Versionen. Einmal nämlich zum Selbstfliegen und aktiven Ballern, einmal in passiver Form als Bordschütze am 25mm-MG. Das Gameplay wird im Helikopter spürbar langsamer, aber nicht weniger intensiv. Dennoch ist es in

9

den Jets besser. In einem Satz: Ace Combat: Assault Horizon ist ein intensives, schnelles, hübsches und gut gemachtes Action-Game.
Christian Gaca



X-MEN: DESTINY

DS PS3 WII X360

Genre ACTION Entwickler SILICON KNIGHTS
Publisher ACTIVISION Termin ERHÄLTlich
Spieler 1 USK 16

Die Kämpfe von Menschen und Mutanten verkomplizieren sich. Die X-Men versuchen, Ruhe in das Chaos zu bringen, aber die Situation wird immer unüberschaubarer. Militante Menschen, die Bruderschaft der Mutanten und die U-Men lassen die Situation langsam außer Kontrolle geraten.

Drei Charaktere mit unterschiedlichen Hintergrundgeschichten können das Dilemma lösen. Grant ist ein tumber Footballer. Muss nicht sein. Ebenso nicht das X-beinige Schulmädchen Aimie. Also muss Adrienne ran und man selbst muss sich bei der Auswahl keine Sorgen machen, denn die spielerischen Optionen sind bei allen Helden letztlich gleich gestrickt. Das Prinzip ist die klassische Unterteilung in leichten und schweren Angriff und einfache Kombinationen daraus.

Die Level sind gradlinig und sich zu verlaufen ist quasi unmöglich. Ständig werden uns unglaubliche Gegnermassen zum Vermöbeln entgegen geworfen. Die Feinde sehen mit ihren Masken und ihren Minority-Report-Kotzstöcken komplett identisch aus

VIELE NETTE ANSÄTZE, ABER NUR HALBHERZIG UMGESETZT

und erinnern bei ihrem Aufmarsch sehr an die Polizisten in Jet Set Radio. Bis auf die großartige Anfangsszene zeigt die Grafik auch nicht mehr den neusten Stand der Technik. Der Sound ist völlig unspektakulär.

X-Men: Destiny hat viele nette Ansätze, die aber nur halbherzig umgesetzt wurden, wie etwa die langweiligen Kletterpassagen, bei denen man sich nur an festgelegten Objekten festhalten darf. Streckenweise ist das Spiel auch einfach nur ein Blender. Es gibt Bosskämpfe, in denen tatsächlich derselbe Typ dreimal später wieder auftaucht und das nur mit minimalen Veränderungen seiner Angriffe. Trotzdem muss ich zugeben, dass es mir schwer gefallen ist, das Pad wieder aus der Hand zu legen.

7

Das stumpfsinnige Hau-drauf-Gameplay bringt eine Menge Spaß.
Ingo Delinger

DARK SOULS

PC PS3 X360

Genre ACTION Entwickler FROM SOFTWARE
Publisher NAMCO BANDAI Termin ERHÄLTLICH Spieler 1 USK 16

GAMEREACTOR
LIEBT ES!



Der Tod ist nicht das Ende. Nein, das ist keine religiöse These, sondern eine Tatsache, die ich aus dreißig Jahren Videospiele-Geschichte gelernt habe. Egal, wie oft Mario gestürzt ist, am Ende stand er immer wieder am Anfang des Levels - bereit für einen neuen Versuch. Immer und immer wieder, es geht einfach immer wieder von vorne los.

Die Abenteuer haben sich in den vielen Jahren verändert. Heute geht es weniger darum, ein Spiel wirklich zu meistern und es zu schlagen. Im Fokus stehen inzwischen das Erlebnis und die Erfahrung, die wir während des Spielens sammeln. Scheitern wurde als zu frustrierend empfunden und die Entwickler wollen immer mehr Leuten das Erfolgserlebnis gewähren, etwas geschafft zu haben.

Der Vorgänger Demon's Souls hatte daran schon deutlich etwas geändert. Die Herausforderung war zwar nicht so heikel, dass im Falle des Ablebens ganz von vorn begonnen werden musste. Aber zumindest wurde ein Neuanfang simuliert und das, was wir aus dem alten Leben mitnehmen durften, auf ein



ONLINEGEISTER

Fantastisch ist auch der überragende Onlinemodus. Wir sehen online Geister anderer Spieler, sehen ihren Tod und lernen daraus etwas für uns selbst, sind vielleicht vorsichtiger oder entdecken bessere Strategien. Und es ist möglich, Nachrichten für andere Spieler zu hinterlassen, in die Welten anderer Spieler einzufallen, um sie zu ermorden oder mit anderen gemeinsam zu spielen, um die knallharten Bossgegner leichter zu schlagen.

Minimum reduziert. Diesem Ansatz bleibt Dark Souls treu.

Die Welt, durch die wir uns bewegen, ist unglaublich düster und beklemmend. Gerade für diese besondere Leistung muss From Software gratuliert werden. Es herrscht eine ständige Anspannung, die der bisweilen auftauchenden blanken Panik die Hand reicht. Das Spiel erzeugt eine unglaubliche, sehr subtile Angst. Es sind die kleinen, kratzenden Geräusche und das Wissen, dass hinter der nächsten Ecke der Tod lauern könnte. Selbst ein simpler Gegner, der im Grunde leicht überwältigt ist, kann uns auf dem falschen Fuß erwischen und erheblichen Schaden zufügen, vielleicht sogar töten. Wir sind so leicht verwundbar und zerbrechlich, dass uns alles Mögliche in Panik versetzt.

Der Tod in Dark Souls ist aber aus einem Grund so viel frustrierender als in anderen Spielen. Es gibt kaum Rücksetzpunkte und die gesammelte Seelenenergie, das wertvolle Gut im Spiel, das wir für das Besiegen von Gegnern erhalten, verbleibt dort, wo wir sterben. Wir können alles retten, aber müssen dafür den Punkt wieder erreichen - ohne erneut draufzugehen. Und das mag auch ein paar Mal gelingen, aber weil es beim fünften Mal eben nicht mehr gelingt, springt vor dem Fernseher mit Sicherheit jemand im Quadrat und beschließt, dieses Spiel zu verteufeln und so sehr zu hassen, wie er noch nie in seinem Leben etwas gehasst hat. Es ist ein schier unglaublicher Frust,

8 der sich in diesen Momenten entlädt - und genau das ist der Spaß.
Martin Eiser



THE GUNSTRINGER

XBOX 360

Genre ACTION Entwickler TWISTED PIXEL GAMES
Publisher MICROSOFT Termin ERHÄLTLICH
Spieler 1 USK 12

The Gunstringer ist Marionettentheater im Wilden Westen. Der Skelett-Cowboy sinnt auf Rache und wir dürfen ihn mit der Bewegungssteuerung Kinect zum Leben erwecken. Schon die liebevolle, absurde Eröffnung zeigt einem, dass die Entwickler von Twisted Pixel mit ihrem kruden Humor zur Höchstform aufgelaufen sind. Die absurde Mischung aus schlechten Schauspielern, die extra schlecht spielen und der eigentlichen Spielgrafik ist schon einzigartig. Man muss unweigerlich an die Zwischensequenzen im Wing Commander-Epos denken, mit dem Unterschied, dass das eigentlich gar nicht lustig sein sollte.

DIE STEUERUNG MIT KINECT IST RECHT PRÄZISE

Das Spielgeschehen findet quasi auf der Bühne eines Marionettentheaters statt. Der Trick, uns die Figur als Marionette steuern zu lassen, löst geschickt viele Probleme der Kinectsteuerung. So wird die Spielfigur mit der linken Hand sanft nach links oder rechts geschickt oder durch eine Aufwärtsbewegung zum Springen gebracht. Mit rechts wird geschossen. Man zeigt auf den Bildschirm, kann bis zu sechs Ziele markieren und mit einer Art Rückstoßbewegung des Arms wird geballert.

So in etwa sieht das grundsätzliche Spielprinzip aus, das jedoch geschickt und abwechslungsreich variiert wird. Mal rennt die Spielfigur in Richtung Hintergrund und muss dabei springen, schießen und ausweichen. Oder sie läuft, von rollenden Kugeln oder Baumstämmen verfolgt, auf den Spieler zu. Es gibt aber auch Passagen mit klassischer Jump'n'Run-Seitenansicht sowie Schießereien aus der Deckung heraus. Und da sind natürlich die Bosskämpfe. Die Kinect-Steuerung ist recht präzise und das ganze Spiel lässt sich ohne Probleme im Sitzen zocken - auf Wunsch auch zu zweit. Am schönsten ist: Man merkt ihm immer den Spaß an, den Twisted Pixel-Leute bei der Entwicklung von The Gunstringer gehabt haben dürften.

8 Das Game ist jedenfalls Pflicht für Kinect-Freunde.
Ingo Delinger

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

MULTIPLATTFORM

Genre SPORT Entwickler KONAMI Publisher KONAMI
Termin ERHÄLTlich Spieler 1-16 USK 0



1 TORHÜTER-PATCH

Das teilweise komische Verhalten der Torhüter wie Bayerns Manuel Neuer war eine Schwachstelle, die Konami mit einem Patch bereits ausgebessert hat.

2 INTELLIGENZSPRITZE

Die Active AI, so nannte Konami die Intelligenz-Spritze für die virtuellen Kicker, soll dafür sorgen, dass unsere Mitspieler ein viel besseres Verständnis für Laufwege und sich öffnende Räume haben. Das klappt zwar nicht immer, dafür manchmal umso beeindruckender. Toll: Manches Zusammenspiel fühlt sich an, als wäre ein echter Spieler an der Seite.

„Ich denke, in Sachen Gameplay werden wir sie zerstören.“ Das waren die Worte von Jon Murphy, PES-Teamleiter Europa, mit Blick auf FIFA 12. Hat der Mann recht? Ich sage: Oh, ja! Die ersten Sekunden in Pro Evolution Soccer 2012 steuern sich nicht großartig anders als beim Vorgänger. Als Unterschied fällt auf, dass die erhöhte Spielgeschwindigkeit nun Standard geworden ist. Die Dribblings sind immer noch sehr leicht zu handhaben, aber dem Vorjahr gegenüber doch etwas schwieriger.

Das Schießen, Passen und Flanken geht jetzt sogar noch besser von der Hand als beim Vorgänger. Dem Spiel ist die Feinarbeit an der Steuerung förmlich anzumerken. Dem Spielgefühl ist sehr zuträglich, dass die Spieler nicht lange brauchen, um den Ball zu passen oder zu schießen. Das Aufladen der Schusskraft geht dazu unheimlich fix. Das sorgt in Kombination mit der Spielgeschwindigkeit dafür, dass hier sehr schneller Fußball gespielt wird. Ganz so, wie es sein soll.

Was die Entwickler immer noch nicht auf die Reihe bekommen, ist eine intelligente Spielerauswahl auf dem Feld. Beim Spiel allein funktioniert es noch, nicht aber bei

einem zweiten, menschlichen Spieler in unserem Team. Sprintet der die Außenlinie entlang, um in den Strafraum zu flanken, ist es oft unmöglich für uns, den Stürmer im Sechzehner anzuwählen. Das ist einfach nur dumm, unlogisch und ärgerlich.

Eine große Neuerung sind verbesserte Animationen. Die Bewegungen der Spieler sehen hübscher aus als jemals zuvor und sie beherrschen auch deutlich mehr davon. Wie die Spieler schießen, in den Zweikampf gehen, sich in Bälle werfen - all die neuen Animationen sehen unheimlich gut aus und bereichern das Spiel.

FREUDE ÜBER DEN FC BAYERN UND BAYER LEVERKUSEN

Ein Problem hat PES seit jeher mit den Lizenzen. Auch wenn im spanischen Fußball mittlerweile nur noch zwei Vereine wirklich relevant sind, ist es doch schön, La Liga nun wieder mit allen Vereinsnamen und -logos genießen zu können. Deutsche Fußballfans freuen sich immerhin über Bayer Leverkusen und den FC Bayern München.

Wenn PES nie den Vergleich zur FIFA-Konkurrenz scheuen musste, dann bei der Grafik. Und es bleibt so: PES 2012 sieht einfach großartig aus. Das kommt zwar erst in Wiederholungen und Zwischensequenzen zur Geltung, aber trotzdem: Pro Evolution Soccer 2012 ist das beste PES der aktuellen Konsolengeneration.

9 David Moschini



BURNOUT CRASH

PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler CRITERION GAMES Publisher EA Termin ERHÄLTlich
Spieler 1-2 USK 12

GAMERFACTOR
LIEBT ES!

Auf den ersten Blick ist es das Gegenteil eines komplexen Videospiels. Man fährt mit einem Auto auf eine Kreuzung mit nur einem einzigen Ziel: dort möglichst alles zu zerstören. Für viele Stunden Spaß und wunderbare Highscoreduelle reicht genau das aber völlig aus.

Rückblende: Der kleine Christian sitzt im Kinderzimmer in Dortmund-Kirchlinde. Nebenan hocken meine Cousins Sven und Lars. Um uns herum diverse Autohäuser mit Matchbox-, Siku- oder Hot Wheels-Rennern. Stundenlang bauen wir drei unsere Kinderzimmerkreuzung und lassen die Spielzeugautos ineinander krachen. Wir zerstören die erstaunlich widerstandsfähigen Plastikfensterchen mit Waffen aus Pappas Werkzeugkiste. Wir stecken im Winter und natürlich draußen im Hof Chinaböllern in die Autos rein. Sie fliegen so hübsch durch die Einfahrt und hinterlassen hübsche kleine schwarze Furchen im Schnee. All das ist Burnout Crash, nur eben als Videospiel.

Okay, das Konzept ist wirklich nicht neu, sondern nur die reaktivierte Essenz eines Modus', der die Anfänge der Serie bereits begleitete als Minispiel. Heute jedoch mit Autolog-Feature für Multiplayerduelle um den Zerstörungs-Highscore auf der Kreuzung. Es gibt einen Haufen neuer Bonus-Elemente, Spezialereignisse und besondere Fahrzeuge, deren Zerstörung viele Punkte bringt. Dazu Multiplikatorenstrecken, Explosionsketten und lauter so lustiges Zeug. Dazu gesellen sich dann immer wieder die Crashbreaker, eine sich durch Unfälle auffüllende Explosionsleiste. Ist sie voll, fliegt das Auto auf Knopfdruck von einem virtuellen Chinaböllern befeuert über die Kreuzung.

Wer als Kleinkind seine Spielzeugautos liebte, der wird dieses Spiel lieben. Burnout Crash ist ein Spiel, das auf so wunderbare Weise einfach nur ein Spiel um seiner selbst Willen ist. Einfach nur daddeln. Unsinn machen. Sachen sprengen. Ohne Story. Ohne wirkliche Aufgabe. Es ist wie Locust zersägen, immer und immer wieder. Einfach so, weil's geht. Es ist Stumpfsinn. Aber wer bestimmt denn, dass genau dieser Stumpfsinn nicht einfach das Tollste der Welt ist. Ich liebe das Spiel.

8 Weil es so ist, wie es ist.
Christian Gaca

Liebliche

Die Kritiken zu allen von uns besprochenen Spielen finden sich unter www.gamereactor.de

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



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

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

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



Gamereactor Top 15 Playstation 3

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

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

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

KAUFEN

SONIC GENERATIONS

TEAM SONIC / SONIC

Es geht um den schnellsten Igel der Welt, der in diesem Jahr seinen zwanzigsten Geburtstag feiert. Sega will uns diesmal alles recht machen und stattet das Jubiläumsspiel mit einem Sonic in der klassischen und in der modernen Version aus. Wir kurven durch die schönsten Level und entscheiden selbst, ob wir sie lieber in 2D oder in 3D spielen wollen. **Toll, weil** Sonic zum ersten Mal in seinem Spiel Deutsch sprechen wird. **Für Fans von** temporeichen Jump'n'Runs, gegen die ein dicker Klempner aus Japan wie eine Schnecke aussieht.



KAUFEN

BATMAN: ARKHAM CITY

ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER

Es geht um die spielbare Version des bekannten Comichelden Batman, der schon mit Batman: Arkham Asylum gut vorgelegt hat. In Arkham City gibt es noch mehr bekannte Freunde und Feinde. Nebenher feilte der Entwickler noch am Gameplay, machte die Spielwelt gegenüber dem Vorgänger massiv größer und verbesserte die Grafik. **Toll, weil** neben dem Joker unter anderem Mr. Freeze, der Pinguin-Mann und der Riddler Batman das Leben schwer machen. **Für Fans von** Fledermäusen auf Verbrecherjagd.

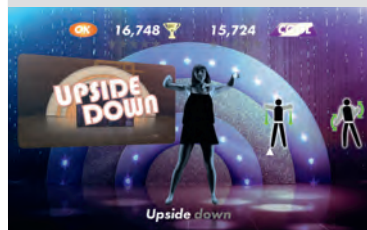


KAUFEN

DANCESTAR PARTY

LONDON STUDIO / SONY

Es geht um den kleinen Bruder von Singstar, in dem nicht die Gesangsleistung, sondern unser Hüftschwung im Mittelpunkt steht. Dancestar Party bietet vierzig Songs, eine hübsche Präsentation und natürlich Move-Unterstützung. Wer also kein Stimmtalent hat, der bewegt sich vielleicht geschmeidig. Für die kommende Party zumindest ist Dancestar: Party eine echte Bereicherung. **Toll, weil** es einen Partymodus für bis zu zwanzig Leute gibt. **Für Fans von** Lady Gaga, Elton John, Iggy Pop, Rihanna und New Kids on the Block.



ACHTUNG

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

NAUGHTY DOG / SONY

Es geht um den Abenteurer Nathan Drake, den es diesmal in die Wüste verschlagen hat. Auf der Arabischen Halbinsel sucht er nach der versunkenen Stadt Ubar, dem Atlantis der Wüste. Es wird wieder jede Menge Action, viele Cliffhanger und natürlich eine atemberaubend schöne Präsentation geben - wir bereiten schon mal das Popcorn vor! **Toll, weil** die beste Essenz aus Abenteuer, Spannung und Unterhaltung endlich eine Fortsetzung bekommen hat. **Für Fans von** Indiana Jones.





SONY PSP

INFORMATION

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

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

Gamereactor Top 5 PSP

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

Viel Leistung, großartiger Onlinedienst und optimierte Oberfläche

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

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

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



Gamereactor Top 15 Xbox 360

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	Halo: Reach Epische Weltraumschlachten auf dem Planeten Reach und Bungies grandioser Abschied von der Serie.	Action	Microsoft	10/10
02	Grand Theft Auto IV Niko Bellics Weg an die Spitze des organisierten Verbrechens ist großartig. Kaufen! Kaufen! Kaufen!	Action	Take 2	10/10
03	Half-Life 2: The Orange Box Valves eierlegende Wollmilchsau, die uns nach allen Regeln der Kunst mit erstklassiger Action versorgt.	Action	EA	10/10
04	Mass Effect 2 Fette Kämpfe im All und wunderschöne Dialoge in Biowares epischem Science-Fiction-Rollenspiel.	Rollenspiel	EA	10/10
05	Red Dead Redemption Vergessen wir Gun, Call of Juarez und Gunsmoke - das hier ist das erste echte Western-Abenteuer.	Action	Take 2	10/10
06	Dragon Age II Der Kampf Gut gegen Böse geht weiter und wurde besser, weil er auf Schwarz-Weiß-Malerei verzichtet.	Rollenspiel	EA	10/10
07	Gears of War 3 Der Shooter ist beispielhaft für sein Genre, keiner ist aktuell besser. Marcus Fenix, wir lieben dich.	Action	Microsoft	9/10
08	Call of Duty: Black Ops Lange war nicht klar, ob der Vorgänger von Infinity Ward übertroffen werden kann. Dann kam Black Ops.	Action	Activision	9/10
09	Crysis 2 Saubere Grafik und viele Möglichkeiten für uns und unseren Nanosuit in dieser Action-Perle von Crytek.	Action	EA	9/10
10	Battlefield: Bad Company 2 Mit ihrem Shooter schießen Dice direkt in das Revier von Call of Duty: Modern Warfare 2 - mit Erfolg.	Action	EA	9/10
11	L.A. Noire Verhöre Täter und Verdächtige aus der Perspektive eines Polizisten in den Vierzigerjahren - wunderbar.	Abenteuer	Take 2	9/10
12	Bioshock Im Unterwasserparadies Rapture lief alles schief - ein gruseliges Abenteuer auf dem Meeresgrund wartet.	Action	Take 2	9/10
13	Forza Motorsport 4 Hübschere Grafik, besseres Fahrgefühl und ein Onlineuniversum zum Heiraten, was will man mehr?	Rennspiel	Microsoft	9/10
14	Fable III Einmal selbst König sein, diese Chance schenkt uns Molyneux im zur Simulation mutierten Rollenspiel.	Rollenspiel	Microsoft	9/10
15	Dirt 3 Schnelles und abwechslungsreiches Rally-Fest mit neuem Gymkhana-Modus und hübschem Multiplayer.	Rennspiel	Codemasters	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

FORZA MOTORSPORT 4

TURN 10 / MICROSOFT

Es geht um eine Rennsimulation, die an manchen Punkten so gar keine sein will. Sie bedient nämlich mit Kinect-Steuerung und zahllosen Fahrhilfeeinstellungen, die aus dem Spiel einen Funracer machen können, neben den Hardcore-Rennfreaks auch den breiten Massenmarkt. Die Optik ist eine ziemliche Wucht, das Fahrgefühl schön, wenn auch ein wenig zu zahm. Und wer Onlinerennspiele liebt, der findet hier seinen Ehepartner.

Toll, weil es Rennsimulation und Actionracer in einem ist.

Für Fans von Autopornos.



KAUFEN

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

PROJECT ACES / NAMCO BANDAI

Es geht um einen Flugsimulator, der kein Flugsimulator ist, sondern ein reines Action-Spiel. Die Geschichte ist generisch militärisch und nicht wirklich weiter wichtig. Flugzeuge und Action zählen. Die Mirage 2000-5, die MiG-21bis Fishbed & Co. - und nur in der Luft hat das Game seine echte Berechtigung. In einem Satz: Ace Combat: Assault Horizon ist ein intensives, schnelles, hübsches und gut gemachtes Action-Game.

Toll, weil vieles so hübsch explodiert.

Für Fans von Hollywood-Popcorn-Action.



KAUFEN

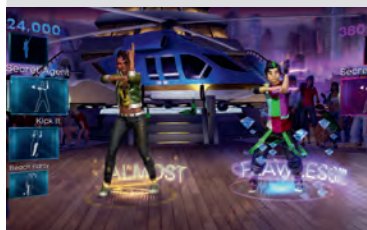
DANCE CENTRAL 2

HARMONIX / MICROSOFT

Es geht um den besten Grund sich Kinect zuzulegen, denn Tanzspiele profitieren am meisten vom Fehlen des Controllers. Für den zweiten Teil gibt es 40 neue Songs, Kompatibilität mit dem ersten Teil sowie überarbeitete Übungs- und Battle-Modi. Zudem unterstützt Dance Central 2 nun auch die Steuerung mit Sprache und macht die Navigation mit Kinect damit leichter.

Toll, weil man endlich auch zu zweit kräftig die Hüften kreisen kann.

Für Fans von Darude, La Roux, Haddaway, Donna Summer und O-Zone.



ACHTUNG

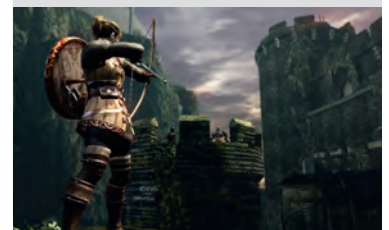
DARK SOULS

FROM SOFTWARE / NAMCO BANDAI

Es geht um die Frage, wie schwer Spiele eigentlich sein dürfen. Dark Souls ist jedenfalls richtig schwer und lässt unseren Helden in der düsteren, beklemmenden Welt immer wieder sterben. Zwar funktioniert der Nachfolger vom Rollenspiel Demon's Souls damit grundsätzlich immer noch nach demselben Prinzip, aber es wurde an Spielmechaniken gefeilt und es fühlt sich so doch anders an.

Toll, weil wir unseren Charakter nicht einfach hochleveln, sondern selbst besser werden müssen.

Für Fans von echten Herausforderungen.





NINTENDO DS / DSI

INFORMATION

Hersteller Nintendo
Premiere 07.12.2006
Media Cartridge
Gewicht 235 GRAMM
Maße 149x85x29
Preis 139 EURO

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

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

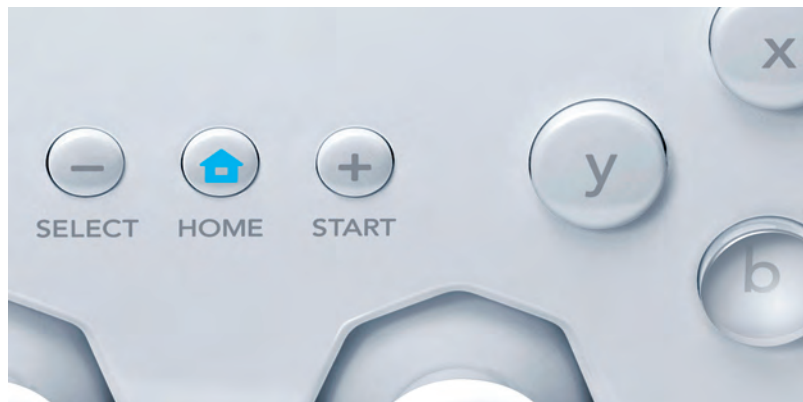
Das Bewegungswunder für die ganze Familie

NINTENDO WII

INFORMATION

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

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



Gamereactor Top 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Titel	Genre	Publisher	Wertung
01	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-Liebhaber sind ein persönlicher Einkaufsratgeber und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter Gamereactor.de zu finden.

KAUFEN

JUST DANCE 3

UBISOFT / UBISOFT

Es geht um das derzeit erfolgreichste Tanzspiel der Welt. Ubisoft hat Millionen vor den Fernseher gebracht und will, dass die ihnen weiter die Treue halten. Gelockt wird mit 40 Songs, der weiterhin guten Präsentation und dem eingängigen Gameplay. Außerdem gibt es einen Flash-Mob-Modus, in dem bis zu acht Wiimotes unterstützt werden, um eine echte Dance-Battle zu starten.
Toll, weil jetzt bis zu vier Spieler gleichzeitig abtanzen können.
Für Fans von Daft Punk, Queen, Scissor Sisters, Gwen Stefani und Katy Perry.



KAUFEN

SCHLAG DEN RAAB: DAS 2. SPIEL

SPRING / BITCOMPOSER GAMES

Es geht um die Videospielumsetzung der gleichnamigen Spielshow mit Stefan Raab. Der erste Teil war nicht besonders gut, aber erfolgreich. Der Nachfolger bessert nun nach und bietet 25 Minispiele, die denen aus der Sendung nachempfunden sind. Diesmal ist übrigens auch Steven Gätjen als vertonter Moderator mit an Bord.
Toll, weil die theoretische Fahrprüfung als Quiz enthalten ist und damit für viele Jugendliche eine perfekte Lernhilfe ist.
Für Fans von Fernsehunterhaltung.

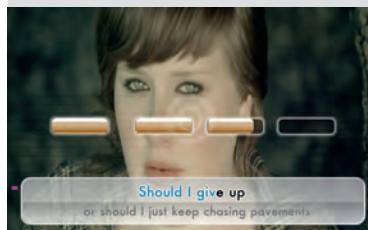


KAUFEN

WE SING: UK HITS

LE CORTEX / NORDIC GAMES

Es geht um das beliebte Karaoke-Spiel für die Nintendo-Konsole, das vierzig bekannte Songs von den Britischen Inseln nach Deutschland bringt. Mit dabei ist auch ein Expertenmodus für echte Profis und ein Übungsmodus zum Trainieren.
Toll, weil es acht Mehrspielermodi gibt, mit denen der Name des Spiels zum Programm wird - bis zu vier Spieler können gleichzeitig zusammen singen.
Für Fans von Adele, David Bowie, East 17, Rick Astley und den Spice Girls.



ACHTUNG

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

TOYS FOR BOB / ACTIVISION

Es geht um das erste Spiel, für das es nötig ist, etwas Echtes zu sammeln, um voranzukommen. Geplant sind dreißig Figuren, in denen sich auch Daten wie Erfahrungswerte speichern lassen und mit denen wir in der Welt Abenteuer bestehen oder auch gegen Freunde in den Kampf ziehen können.
Toll, weil Activision einen Weg gefunden, mit dem sie auch aus den Taschen der Kleinsten noch Geld ziehen können, um zusätzliche Einnahmen zu generieren.
Für Fans von digitalisiertem Plastik.



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 4S am Start und Steve Jobs gestorben (R.I.P., danke für alles). Dazu gesellt sich das iPad 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	Jetpack Joyride	8/10
4	Plants vs. Zombies	8/10
5	Zoo Keeper DX Touch Edition	8/10

Die größte Plattform mit den meisten Möglichkeiten

PC WINDOWS

INFORMATION

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

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



Gamereactor Top 15 PC / Windows

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

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

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

KAUFEN

BATTLEFIELD 3

DIGITAL ILLUSIONS / EA

Es geht um den härtesten Konkurrenten, den Call of Duty: Modern Warfare 3 in diesem Jahr bekommt. Zwar hat der Shooter einen anderen Ansatz - die Mehrspieler-Modi etwa spielen nicht in festen Arenen, sondern sind eher Missionen, die wir nacheinander abarbeiten. Aber am Ende werden sich doch alle Fragen, welches besser ist. Eines ist jetzt schon klar: Battlefield 3 wird großartig. **Toll, weil** es sich nicht nur gut spielt, sondern auch so verdammt gut aussieht. **Für Fans von** perfekter Spielerfahrung aus einer Hand und nicht aus vielen.



KAUFEN

BOOK OF UNWRITTEN TALES: VIEH CHRONIKEN

KING ART / CRIMSON COW

Es geht um die Fortsetzung vom Adventure The Book of Unwritten Tales, das nach einer langen Odyssee den Weg in den Laden gefunden hat. Im Nachfolger gehen wir allerdings zeitlich zurück, denn es wird erzählt, wie sich Protagonist Nate und das Vieh im kalten Nordland kennengelernt haben. Dabei heißt es natürlich viel lachen, rätseln und auch kombinieren, denn das sind die wichtigsten Zutaten des Point & Click-Adventures. **Toll, weil** das Vieh mit dabei ist. **Für Fans vom** Vieh.

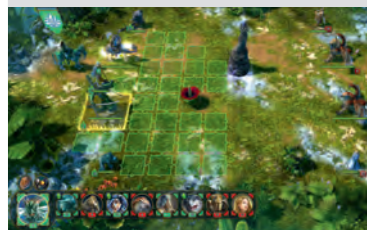


KAUFEN

MIGHT AND MAGIC: HEROES IV

BLACK HOLE / UBISOFT

Es geht um die Fortsetzung der traditionsreichen Might & Magic-Serie, die Ubisoft in die Hände der Strategie-Freunde von Black Hole gelegt hat. Für die Handlung des rundeasierten Spiels wurde die Regel „Blut ist dicker als Wasser“ komplett außer Kraft gesetzt, denn es herrscht ein erbitterter Krieg. Passend dazu gibt's zwei Pfade, die das Gameplay beeinflussen: Blut und Tränen. **Toll, weil** es uns nach fünf Jahren endlich fordernden Nachschub liefert. **Für Fans von** tragischen Familiendramen.

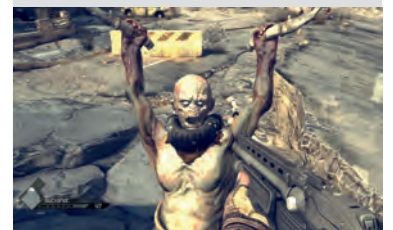


ACHTUNG

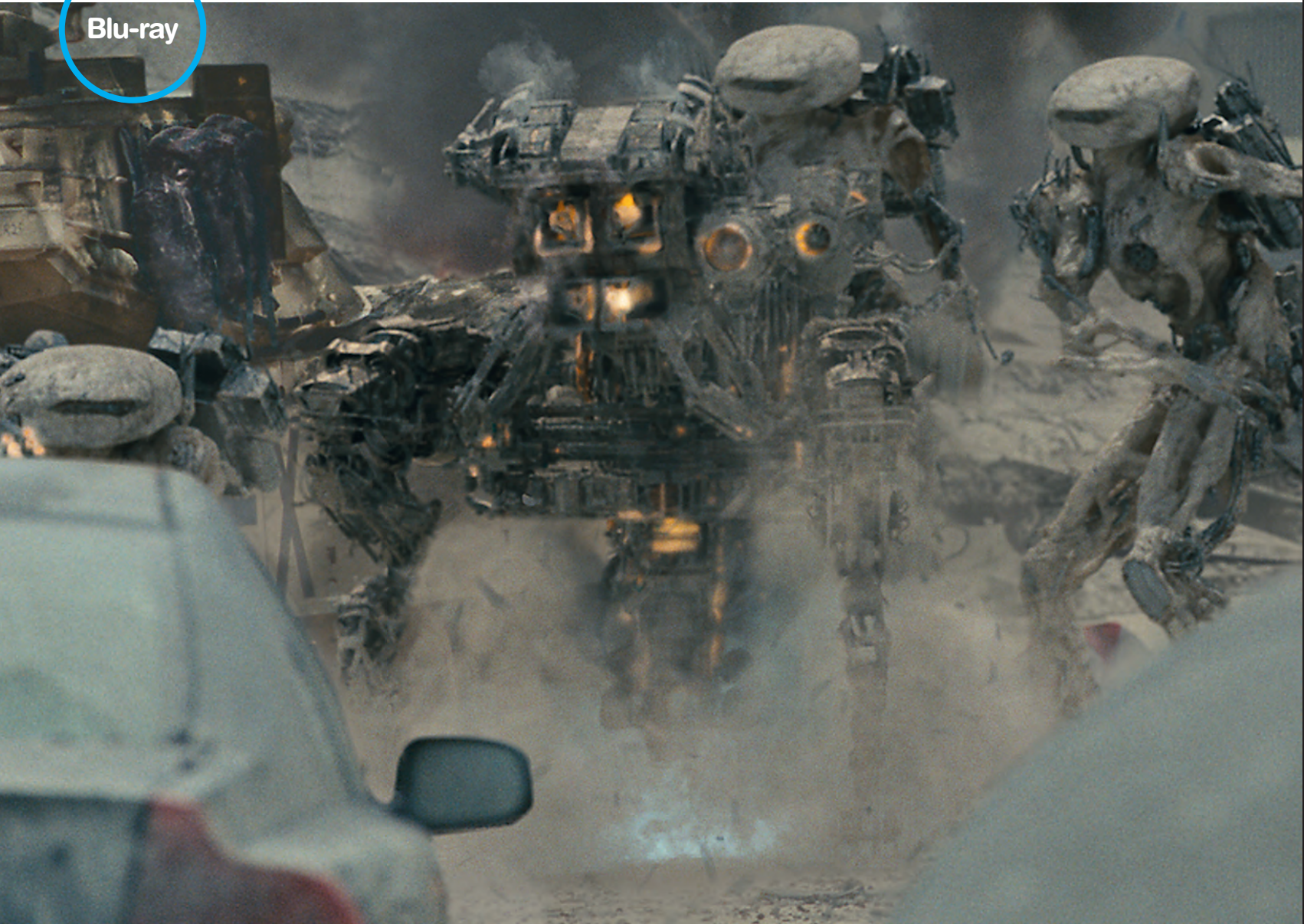
RAGE

ID SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS

Es geht um eine post-apokalyptische Welt in der Zukunft, in der Menschen um das nackte Überleben kämpfen. Die Geschichte ist zwar wenig innovativ, aber die Spielwelt trotzdem einzigartig und die Grafik beeindruckend. Die Texturen stellen allerdings zum Teil ein ganz erhebliches Problem dar und die Action ist erstaunlich konventionell - trotz vieler großartiger Kampagnenmomente. **Toll, weil** ein Shooter auch ohne einen Mehrspielermodus überzeugen kann. **Für Fans von** Spielen mit einer Grafik, die uns aus den Socken haut.



Blu-ray



BATTLE LOS ANGELES

Als Einzelmission in einem Egoshooter hätten die Explosionen gereicht



Schauspieler **Aaron Eckhart, Michelle Rodriguez, Bridget Moynahan**
Publisher **SONY**
Regie **JONATHAN LIEBESMAN**
Genre **ACTION**
Termin **ERHÄLTlich**
Codec **MPEG-4 AVC**
Sound **DTS-HD 5.1**
Ratio **2.39:1**

ES DAUERT KEINE 30 SEKUNDEN, bis die Off-Stimme eines Reporters verkündet, dass sich „die Welt im Krieg befindet“. Der Film verschwendet keine Zeit und schubst sein Publikum ohne Umschweife in einen dröhnenden Endzeitkampf zwischen Menschen und Aliens. Was passiert hier? Und wer sind diese Marines, die in einem Carrier sitzen und sich - genauso wie die Zuschauer - ratlos anstarren? Das geht alles viel zu schnell.

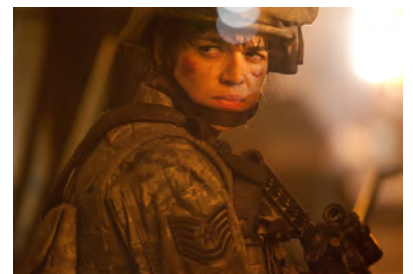
Aber die Eröffnungssequenz von Jonathan Liebessmans Science-Fiction-Film ist nur eine Vorschau. Als sie vorbei ist, wird es plötzlich ruhiger und der Film holt eilig die versäumte Vorstellung seiner Protagonisten nach: Aaron Eckhart ist ein Marine-Staff Sergeant mit Kriegstrauma. Just an dem Tag, als seine Pensionierung endlich bewilligt wird, bricht über Los Angeles die Hölle los. Ein scheinbar harmloser Meteoritenschauer entpuppt sich als außerirdische Invasion. Warum die Aliens im Pazifik vor der Stadt und, wie so oft, zeitgleich in anderen Metropolen der Welt aufschlagen, wird nur angedeutet: Es geht ihnen wohl, auch wie so oft, um eine dringend benötigte Ressource: um

Wasser. Weil alle konventionellen Abwehrmaßnahmen nutzlos verpuffen, will das Militär die Küste in Santa Monica großflächig bombardieren. Los Angeles darf nicht fallen. Aber in einer Polizeistation in der Sperrzone sind noch Zivilisten gefangen, die eine Einheit zur sicheren Basis bringen soll. Der Staff Sergeant wird zu der Einheit befehligt. Es beginnt ein verzweifelter Häuserkampf und das große Sterben.

Battle Los Angeles nutzt den Stand der CGI-Technik restlos aus. Eine optisch beeindruckende Explosionswelle jagt die nächste, trotzdem wird es schnell langweilig. Die ruckelige Handkamera verhindert zudem fast völlig die Orientierung in der Schlacht. Oft ist nicht einmal klar, welcher Marine gerade von den Laserkanonen der Aliens zerfetzt wurde. Ist aber auch egal, die Charaktere bleiben zu Gunsten der Spezialeffekte sowieso konturlos. Battle Los Angeles ist der einfallslose Gegenentwurf zu packenden Genre-Filmen wie District 9. Als Einzelmission in einem Egoshooter

5 hätte das gereicht - für einen Film, auch auf Blu-Ray, ist es aber viel zu wenig.

Volker Zepperitz



Weibliche Allzweckwaffe

Die Allzweckwaffe überhaupt für weibliche Militärrollen darf natürlich in einem Film über den Krieg in Los Angeles nicht fehlen. Michelle Rodriguez spielt als Technical Sergeant Elena Santos. Sie soll die Kommunikation der Aliens lahmlegen und greift nicht nur dabei gerne auf den in Jahren an der Front antrainierten Leckmich-Gesichtsausdruck zurück. Nächstes Jahr spielt sie übrigens im neuen Resident Evil 5-Film mit. Erstaunlicherweise erneut als Rain Ocampo - war die nicht gestorben im originalen Film von 2002? Ach egal, die Umbrella Corp. kann klonen.



Priest 3D

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

HYUNG MIN-WOO HAT MIT SEINER schicken Vampir-Apokalypse eine der coolsten Bücher-Serien der letzten Jahre abgeliefert. Schön illustriert, erzählt und extrem atmosphärisch. Spezialeffekte-Champion Scott Stewart hat Priest verfilmt - mit gemischtem Ergebnis. Die Geschichte dreht sich um den Charakter Priest, der von einem rasierten und unnötig anonymen Paul Bettany gespielt wird. Priest ist eine typische Comic-Verfilmung, verblüffend einfach gestrickt. Das Gute ist supergut. Das Böse ist so böse, dass die Kleidung raucht. Der Kampf zwischen Akrobatik-Priestern und Power-Vampiren kann beginnen. Die Probleme sind bereits nach wenigen Minuten sichtbar. Die Steampunk-Ästhetik zieht nicht, die Vampire sehen aus wie ausgepuckter Schleim. Glücklicherweise spielt Paul Bettany so stabil wie immer und sein Clint Eastwood-Stil überzeugt die ganzen 82 Minuten lang. Die Bildqualität ist gut, aber lange nicht

5 hervorragend. Der Sound allerdings ist die absolute Referenzklasse.

Petter Hegevall



Pirates of the Caribbean: Fremde Gezeiten

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

DISNEY MACHT ES EINEM WIRKLICH nicht so einfach. Dass zwei echte Stars der Piraten-Filmreihe, Orlando Bloom und Keira Knightley, für den vierten Teil abgesprungen waren, konnte die Gelddruckmaschine nicht aufhalten. Macht ja auch nichts, raus mit den alten Gesichtern, rein mit den neuen. Das hübscheste davon hat ohne Zweifel die verführerische Penelope Cruz, dazu gesellt sich ein bibeltreuer Fettklops und ein ganzes Meer giftiger Meerjungfrauen. Angesichts der vielen neuen Akteure sollte man meinen, dass Jack Sparrow nun eine saubere Ein-Mann-Show in der Karibik und auf den Weltmeeren abfeiert. Aber das ist nicht der Fall, immerhin das ist lobenswert. Was noch? Nun ja, nicht viel. Das auffälligste ist, wie das smoothie Storytelling und das komödiantische Timing aus dem ersten Film dem Mainstreamgeschmack geopfert wurde. Jetzt stapelt sich Szene auf Szene ohne wirkliche Übergänge und Einführungen. Immerhin sind das Bild und der Klang in Ordnung.

6 **Christian Gaca**



SCREAM 4

Genre HORROR Termin 20. OKTOBER Codec AVC Sound DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

DIE ERSTE REGEL DES REMAKES IST: Leg' dich nicht mit dem Original an. Sidney Prescott, die Hauptfigur der Scream-Reihe, sagt diesen Satz kurz vor dem Showdown des vierten Teils. Für Sidney waren die Regeln des Horrorfilms immer eine Art Überlebensgarantie: Wer sie befolgt, überlebt bis zum Abspann. Sidney hat das erfolgreich bewiesen. Aber was für die Charaktere im Horrorfilm gilt, erweist sich für den Horrorfilm selbst als tödlich: Scream 4 legt sich keine Sekunde mit der meisterhaften, aber zehn Jahre alten Trilogie an - und endet dadurch als mutlose, behäbige Kopie. Das Remake klebt an seinen Vorgängern wie das Kunstblut am Messer des Ghostface-Killers.

Dabei hat sich Wes Craven nach Kräften bemüht, das Scream-Franchise ins Zeitalter des Social Web zu hieven: Die nächste Generation der Jugendlichen in Woodsboro ist besessen davon, sich selbst permanent live ins Netz zu streamen. Und bewaffnet sich dafür mit iPhones und Webcams. Selbst der neue Killer filmt seine Morde lieber selbst, anstatt auf die Presse zu warten. Alle

wollen ihre 15 Minuten Ruhm - da schwingt ordentlich Medien- und Gesellschaftskritik mit.

Aber schon die Reaktivierung von Neve Campbell, Courteney Cox und David Arquette in ihren angestammten Rollen zeigt, dass Wes Craven letztlich auf Nummer Sicher gegangen ist. Ihnen wurden etliche naive, sterbefreudige Teenager als Verjüngungskur zur Seite gestellt. In deren Umgebung wirken die drei Stars wie Relikte aus der guten, alten Zeit. Da hilft auch das fast übertriebene Zitieren sämtlicher Genrestreifen der letzten dreißig Jahre wenig, was in der Trilogie noch für Furore sorgte. Der deutlich erhöhte Bodycast und der zunehmende Blutauschaden sogar eher. Originalität geht anders.

Neulinge in der Scream-Welt werden vom typischen Humor, von der Metaebene (Film-im-Film-im-Film-Sequenzen) und den zahllosen Referenzen fraglos begeistert sein. Bei Fans von Scream 1 bis 3 dürfte sich dagegen eher Ernüchterung breit machen.

7 **Volker Zepperitz**

NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



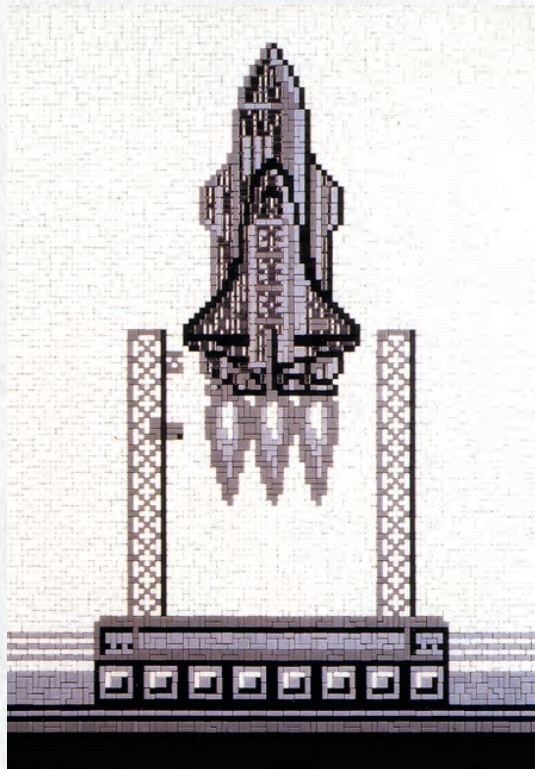
Jurassic Park Trilogy

Genre ACTION
Ratio 1.85:1
Sound DTS-HD 5.1

346 MINUTEN DINOSAURIER in extra aufgehübschter Auflösung, darauf haben wir alle schon eine ganze Weile gewartet. Klar, irgendwie ist Jurassic Park natürlich völlig aus der Mode. Die Ideen des Klonens von Urzeitviechern aus DNA-Resten klingt heute zwar immer noch aktuell, aber man merkt dem Film inhaltlich sein Alter von über 20 Jahren deutlich an. Weniger spannend sind die drei Episoden über verrückte Wissenschaftler und skrupellose Geschäftsmacher deswegen aber nicht. Die Optik der Filme ist erstaunlich scharf und klar, der Sound des stampfenden

T-Rex wummert gewaltig aus den Boxen. Besonders der zweite Teil ist immer noch ein Spezialeffektehochgenuss. Vier Jahre sind vergangen, seit die genetisch gezüchteten Dinosaurier des Jurassic Park völlig Amok liefen. Der Multimillionär John Hammond konfrontiert den Chaos-Theoretiker Ian Malcolm (wie immer toll als verpeilter Wissenschaftler: Jeff Goldblum) mit dem Geständnis, dass Hammond an einem geheimen Ort noch mehr Bestien gezüchtet hat.

7 Mehr Bestien?!? Her damit!
Christian Gaca



MINISTECKMEISTER

Ein Berliner stellt in analoger Bastelarbeit Screenshots nach

Norbert Bayer arbeitet als Künstler und Illustrator in Berlin. Er hat an der Kunsthochschule Kassel Fine Art und Visual Arts studiert. Der Mann wird auch Mister Ministeck genannt, weil er aus Plastiksteinchen wunderbare Pixelmosaiken baut. Klar, dass Videogames da natürlich eine Rolle spielen.

Du hast vor knapp zehn Jahren wunderbare Videospiele-Ministecks in den Serien Touchscreens und Tetris Advanced gemacht. Wie kam es dazu?

- Mir fiel auf, dass die virtuellen Pixel, mit denen ich täglich im Webdesign zu tun hatte, auf dem gleichen visuellen Prinzip wie analoge Mosaiksteinchen basieren. Daraufhin wollte ich beides kombinieren - und schon war die Idee geboren, Ministeck zu verwenden, da diese Steinchen die moderne Variante des klassischen Stein- oder Glasmosaiks sind.

Warum sieht man heute so wenig im Gameskontext von dir?

- Die letzte größere Welle der Game Art ist schon eine Weile her, und ich warte einfach noch auf die nächste.

Gibt es etwas, das dich im Kontext Games und Kunst derzeit stark interessiert?

- Rafaël Rozendaal ist im Moment mein Lieblingskünstler. Ich liebe seine Arbeiten, vor allem die reinen Websites. Meine Lieblings-App ist die von ihm entwickelte Hybrid Moment-App. Ich selber bereite derzeit meine Arbeit für die Ausstellung „Art in New Media Times“ in Chongqing vor. Dafür plane ich, eine Zeitung als Ausstellungsbeteiligung drucken zu lassen.

Pixel sind in der Gesellschaft allgegenwärtig. Wo sind sie am schönsten?

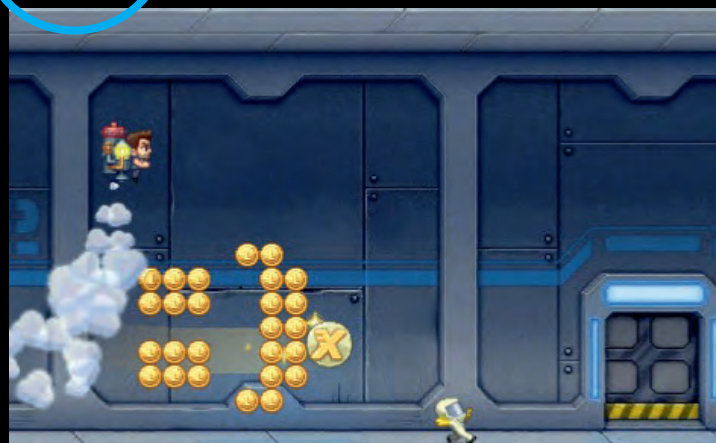
- Auf der von Karl Lagerfeld gestalteten Einladungskarte zur Paris-Byzanz Show von Chanel.



Mehr zum Künstler unter norbertbayer.de

Laden

Wer mehr über Downloadspiele für alle Systeme lesen will, der schaut einfach im Internet auf www.gamereactor.de vorbei.



Jetpack Joyride

System IPAD / IPHONE Genre CASUAL Spieler 1 Preis 0,79 EURO Text CHRISTIAN GACA

Schon Fruit Ninja war ein ziemliches Suchtspielchen. Mit Jetpack Joyride haben die Halfbrick Studios nun eine neue Dosis Apple-Crack abgeliefert. 79 Cent für ein bisschen Wahnsinn. Mit dem Game zeigen sie, wie man eine ganze Reihe von bewährten Mechanismen geschickt miteinander verbindet. Im Kern nutzt das Spiel seine One-Touch-Steuerung für ein schlichte Überlebensjagd, ähnlich wie Tiny Wings oder Canabalt. Aber es baut zusätzlich noch auf dem Widerspielwert-Wahnsinn von Tiny Wings auf, der mit dem Nester-System schon schlimm genug war. Das schlichte Hauptziel ist es also, so weit wie irgend möglich mit dem automatisch vorpreschenden Barry Steakfries und seinem kleinen Jetpack zu kommen.

Das Level vor ihm ist jedes Mal aufs Neue zufällig generiert, ebenso die Platzierung aller Upgrades und Items. Mehr braucht es nicht, um stundenlang zu zocken. Die Ipad-Version ist übrigens viel, viel besser.

8



GAMEREACTOR
LIEBT ES!

Rotastic

System PC / PS3 / XBOX 360 Genre PUZZLE Spieler 1 Preis 9,99 EURO Text INGO DELINGER

Rotastic macht extrem schnell süchtig. Sein schlichtes Spielprinzip sorgt für einen einfachen Einstieg - und danach gibt es auch schon kein Zurück mehr. Casual-Gameplay im besten Sinne, dieses Mal aber ohne den üblichen Glücksfaktor. In Rotastic geht es um Highscores, aber erstmal müssen die Level natürlich überhaupt bestanden werden. Eine Hintergrund-Geschichte gibt es nicht. Alle wollen nur eins: Diamanten! Um an die begehrten Steine zu gelangen, schwingen wir uns mit einem der Protagonisten durch den Level. Diese sind immer so groß wie der Bildschirm - man sieht also, was einen erwartet. In jedem Level befinden sich bis zu fünf Haken, an denen wir unseren Enterhaken einklinken, um im Kreis durch die Luft zu schwingen. Die wirklich sehr spaßige Grundmechanik wird garniert mit einer unglaublichen Fülle an Ideen, die für Abwechslung sorgen. Natürlich bleiben die Level nicht leer. Es tauchen die unterschiedlichsten Fallen auf: Sägen rotieren, scharfkantige Blöcke kappen Seile und Balkenkonstruktionen

müssen zum Einsturz gebracht werden, um die begehrten Diamanten zu erreichen. Rotastic ist wirklich eine echte Überraschung. Ein originelles und sehr vergnügliches Spiel mit vielen netten Ideen.

9

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.

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.