

KOSTENLOS
MITNEHMEN
November 2011
Nummer 5

Game reactor

ben Vid

reactor.d

KRITIKEN

SAINTS ROW 3

MODERN
WARFARE 3
SKYRIM
HERR DER
RINGE



Nintendo®

DIE ZEIT DES GROSSEN HELDEN IST GEKOMMEN!



THE LEGEND OF ZELDA™ Skyward Sword

LIMITIERTE EDITION!



Wii™

ZELDA.DE
©2011 Nintendo. TM, ® and the Wii Logo are trademarks of Nintendo. ©2011 Nintendo.

LIMITED EDITION PACK
Inklusive goldfarbener Wii-Fernbedienung Plus und The Legend of Zelda Musik-CD

MITARBEITER

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



Martin Eiser

Eigentlich wollte er locker ein bisschen Sonic Generations spielen, dann Anno 2070, aber dann kam diese Nachricht von Bethesda. Und am nächsten Tag dann The Elder Scrolls V: Skyrim. Danach haben wir ihn dann nicht mehr gesehen...



Ingo Delinger

Für diese Ausgabe ist der Chef der Hamburger Außenstelle von Gamereactor in die Kleidung von Ezio Auditore da Firenze geschlüpft. Und das sogar, obwohl doch eigentlich in jeder freien Minute der Krieg auf dem dritten Battlefield lockt...



Arttu Rajala

Auch in Finnland erscheint Gamereactor - und der Boss dort ist der sympathische Actionspieffreund Arttu, dessen Sprache gefühlt nur aus Vokalen besteht. Wir freuen uns trotzdem über seine Texte.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

EDITORIAL

Gamereactor Nummer 05 / November 2011



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

Kampf um Kinderkram

Es ist der Monat der großen Schlacht. Battlefield 3 gegen Call of Duty: Modern Warfare 3 (und gegen ein grandioses Modern Combat 3: Fallen Nation von Gameloft, das die Schlacht geschickt zu seinem Vorteil nutzt). Es sind alles drei Spiele, die sich sehr ähneln. Sie bieten relativ kurze, aber intensive Kampagnen und wollen in der langfristigen Strategie mit ihren Mehrspielerangeboten punkten. Und zumindest die beiden Games für die großen Konsolen und PC werden sich mit Superlativen überbieten. Dafür wird die mit vielen Millionen Dollar sauber geölte Informationsmaschinerie der Publisher schon sorgen.

Nehmen wir mal das Beispiel Battlefield 3 - da gibt's schon konkrete Zahlen. Kurz nach der Veröffentlichung gab EA bekannt, dass weltweit zwischen zehn und elf Millionen Exemplare an den Handel ausgeliefert wurden. Einige Tage später folgt dann die Meldung, dass fünf Millionen davon verkauft worden seien. Selbst wenn sie im Schnitt am Ende - nach Abzug der Handels-spanne - nur 35 Euro pro Exemplar erlöst haben, hat das 175 Millionen Euro in die Kasse gespült. Das ist eine Menge Geld, selbst abzüglich der geschätzten 50 Millionen Euro für Marketing und mindestens nochmal so viel für die Entwicklung. Es steht jedenfalls außer Frage, dass Entwickler Dice und EA mit der Serie eine Menge Geld verdienen werden.

Auch Modern Warfare 3 wird Activision in diesem Jahr wieder einen ordentlichen Batzen in die Bilanz ballern - wenn denn alles so läuft wie beim Vorgänger letztes Jahr. CEO Eric Hirshberg hatte im September erklärt, dass jeder Spieler inklusive der über 18 Millionen verkauften Downloadpakete am Ende 76 US-Dollar für das Game bezahlt hat. Activision hat weit über eine Milliarde US-Dollar Umsatz mit dem Game gemacht.

Am Ende werden vermutlich alle drei Titel echte Sieger sein. Das sollte übrigens auch dem Vater von Andrea Keil eine Lehre sein. Sie ist Gamedesignerin im Dienst von Cranberry Productions und war unlängst bei uns zu Besuch, um ihr Spiel Lost Chronicles of Zerzura zu präsentieren. Sie hat erst artig Informatik studiert und dann bei dem Braunschweiger Unternehmen angefangen, Spiele zu entwickeln. Ihr Vater fragt sie immer noch, erzählte sie, ob sie mit ihrem Studium nicht mal langsam was Anständiges anfangen wolle. Der Mann sollte sich mal die Zahlen anschauen...

Und nun spielt schön - wir machen das schließlich auch. Jeden Tag. Weil wir es lieben!
Christian Gaca, Chefredakteur

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

Autoren

Jonas Elfving / Kalle Max Hofmann / Petter Hegevall / Mathias Holmberg / Bengt Lemne / Rasmus Lund-Hansen / Jonas Mäki
Gillen McAllister / David Moschini / Lorenzo Mosna / Carsten Odgaard / Arttu Rajala / Olaf Reimann / Tim Rittmann / Mirco Ruppelt / Chris Simonsen / 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 Videospiele-netzwerk 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

SAINTS ROW

THE THIRD



Bikes, absurde Waffen & eine wahnsinnige offene Spielwelt



Abgefahrene Gestaltungsmöglichkeiten für deinen Charakter



Total verrückter Koop-Modus

Krasses Video



PC DVD ROM

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3 PlayStation 3



THQ

15.11.2011



Was Nathan Drake und die Hannoveraner „Band“ Scooter gemeinsam haben, war vor ein paar Tagen an einer Berliner Mauer sichtbar. Liebe Freunde in den Marketingabteilungen auf diesem Planeten, ich muss euch anlässlich dieser erschreckenden Bilder nun etwas gestehen: Ich liebe Werbung. Sie finanziert viele tolle Dinge (unter anderem dieses Heft hier), wenn sie als Werbung klar erkennbar ist oder meinerwegen auch liebevoll getarnt als Product Placement in Filmen, Videospielen und TV-Serien um meine Gunst und Euros wirbt. Wer aber meint, mit offenkundig hässlichen und viel zu häufig platzierten Urban-Art-Plakatierungskampagnen zwischen all den hübschen, kreativen und damit echten Street-Art-Sachen zu punkten, der liegt immer falsch. Und ich dachte noch ganz naiv, Sony hätte aus Little Big Planet gelernt. Und Scooter, nun ja, die sind halt aus Hannover...

Fuß fassen in der Branche

Hallo, ich möchte nicht um den heißen Brei reden und zwei Dinge ansprechen. Ich habe euer Magazin bisher einmal kurz angeschaut und finde es vom Aufbau her doch recht gut. Schön bebildert, gute Texte und nette Themen (mir gefiel in der Oktober-Ausgabe besonders der Beitrag zu den 20 besten Videospielekonsolen). Jetzt zum zweiten, eventuell auch eigentlichen Thema. Ich betreibe selber (und ganz alleine!) einen Gamingblog, jedoch nur so wie es die Zeit zulässt. Meine Frage: Habt ihr eventuell Tipps, was man alles können oder beachten sollte, um Fuß zu fassen in der Branche, speziell im journalistischen/redaktionellen Bereich? Klar, ich komme ein bisschen blöde mit der Tür ins Haus. Aber ich meine, dass es niemandem weh tut, wenn man einfach mal nachfragt (und zwar oft und bei vielen). Dann danke ich schon mal im Voraus.

/Maik Dahler

Das meint Gamereactor: Vielen Dank für das Lob. Zu deiner Frage (die du scheinbar schon viele gefragt hast?): Einen Gamingblog zu schreiben, ist schon einmal eine gute Idee, weil dann potenziell Menschen auf dich aufmerksam werden. So wie wir: Dann könntest Du vielleicht als freier Mitarbeiter für andere Online- oder Printmagazine schreiben, wenn jemand deine Schreibe so interessant findet, dass du dort eine Chance bekommst. Je mehr du spielst und schreibst, umso besser wirst du schreiben und umso größer wird die Chance, dass es jemanden gibt, der dich engagiert.

Ausbildungsplatz

Einen wunderschönen guten Tag Herr Gaca, ich wollte mich nach einer Ausbildung bei Ihnen erkundigen, da ich auf Ihrer Seite dazu keine Infos gefunden habe. Es würde mich sehr freuen, wenn Sie sich Zeit nehmen würden, um mir zurück zu schreiben. Mit freundlichem Gruß

/Florian Hilmes

Das meint Gamereactor: Florian, wir wünschen auch einen wunderschönen guten Tag, aber bieten derzeit leider keine Ausbildungsplätze an. Wir freuen uns aber immer, dich als Leser begrüßen zu dürfen. Und vielleicht gibt's in Zukunft auch mal einen Ausbildungsplatz bei Gamereactor, dann wirst du das sicher über das Heft hier oder die Lektüre der Website erfahren.

Kompliziertes Spiel

Ihr schreibt in der letzten Ausgabe, dass Dark Souls ein total kompliziertes Spiel ist. Finde ich nicht, ich habe das relativ locker durchgespielt, auch wenn es eine Weile gedauert hat. Vielleicht seid ihr einfach nicht Hardcore genug?

/Björn Nitneu

Das meint Gamereactor: Tja, was soll man da nur drauf antworten? Die nette Variante: Du bist toll, gehörst zu den 2,8 Prozent, die mit dem höllischen Schwierigkeitsgrad keine Probleme haben. Die höfliche Variante: Gut gemacht. Die ehrliche: Du Lügner! Das Spiel ist so schwierig, das kann man unmöglich locker durchspielen.

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 heute mal wieder der achttjährige Grundschüler Liam Hindley aus Hameln. Er hat sich Kirby Mass Attack für den Nintendo DS vorgenommen und wie immer ein empathisches Urteil gefällt, so wie es nur Kinder fällen können.



Mein neues DS-Spiel heißt KIRBY MASS ATTACK. Es ist ein bisschen enlich wie Super Mario Bros. Mann muss sich ein Team aus 10 Kirbys bilden und gemeinsam gegen viele Gegner kämpfen. Richtig kool sind die Minispiele. An dem Spiel stört mich nur das die Kirbys nach dem sterben als weiße Engel davonfliegen, das ist traurig. Ich gebe 9/10 Punkten.



LESER DES MONATS

Nach einem nicht nachvollziehbaren Prinzip ausgewählt...

Wie heißt du? Marvin Fischer Wie alt bist du? 22 Username auf Gamereactor.de? Don Fishli Lieblingsspiel derzeit? Tales of Symphonia, weil es eines der meist unterschätzten J-Rpg's aller Zeiten ist Deine Meinung über uns? Internetnetzwerk plus gratis Printheft? Genial.

Tempo



FOKUS

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

Vierte Erweiterung bringt neues Volk und Klasse

Blizzard Entertainment hat endlich die Pläne für die vierte Erweiterung von World of Warcraft präziser skizziert. Der neue Teil heißt Mists of Pandaria und spielt auf einem lange verlorenen Kontinent, der als Folge der Ereignisse in World of Warcraft: Cataclysm wiederentdeckt wurde. Mit der neuen Erweiterung werden die mysteriösen Pandaren als spielbares Volk eingeführt. Das asiatische Bärenvolk wurde zuerst in Blizzards Echtzeit-Strategiespiel Warcraft III gesichtet. Dazu gibt es eine brandneue Klasse: den auf Kampfkünste spezialisierten Mönch. Während wir die Geheimnisse eines exotischen neuen Landes erkunden und

bis auf die neue Höchststufe 90 aufsteigen, werden uns eine Reihe neuer Spielinhalte und Features präsentiert. Es soll auch endlich den epischen Kampf zwischen Allianz und Horde aus Warcraft III zu erleben geben, denn die beiden Völker haben ja wahrhaft keinen Grund mehr, den nicht auszufechten. Blizzard hat aber noch weitere Neuerungen angekündigt einschließlich neuer Quests und Dungeons, Gruppenszenarien, dem neuen Herausforderungsmodus und von Pokémon inspirierten Haustierkämpfen.

[World of Warcraft: Mists of Pandaria erscheint 2012 für PC und Mac](#)

LIEBLINGSGERÜCHT

Das Xperia Play - sieht schon ganz alt aus, oder?



Sony schraubt am Xperia Play 2

Sony arbeitet am Nachfolger zum Xperia Play. Das neue Smartphone ist superflach mit kantigerem Design. Unsere Quelle hat den Prototypen angeblich gesehen und sprach von echten Analogsticks. Das Xperia Play 2 soll zudem Playstation Portable-Games abspielen.

NOTIZEN

Rainbow 6: Patriots offiziell

Nach drei Jahren Pause meldet sich Ubisofts Rainbow Six-Serie zurück - nun mit etwas anderem Namen. Rainbow 6: Patriots soll 2013 für Playstation 3, Xbox 360 und PC erscheinen. Im Spiel kämpfen wir gegen die US-Terrorgruppe True Patriots. Im Fokus sollen Taktik und das Zusammenspiel mit dem Team bleiben. Neben dem Solo-Modus gibt es eine Koop-Variante und einen Multiplayer.

Demo zu Need for Speed

Microsoft feiert den ersten Geburtstag von Kinect mit weltweit zehn Millionen verkauften Einheiten. Allerdings wirkt diese Zahl weniger beeindruckend, wenn man bedenkt, dass der Hersteller im Januar prahlte, bereits acht Millionen Systeme verkauft zu haben. Sony hat übrigens derzeit acht Millionen Einheiten von Playstation Move verkauft und will im Weihnachtsgeschäft kräftig zulegen.

Wii U erst im Herbst 2012?

Nintendo-Boss Satoru Iwata hat angekündigt, dass die neue Konsole Wii U auf der E3 2012 natürlich gezeigt werde. Das ist schön, was diese Nachricht aber auch impliziert, ist, dass der von vielen vermutete Veröffentlichungstermin im Frühjahr 2012 nicht gehalten wird. Es wird wohl eher Herbst, um das Weihnachtsgeschäft mitzunehmen. Iwata sagte wörtlich: „Basierend auf den bitteren Erfahrungen mit dem Nintendo 3DS lassen wir nichts unversucht, um zu vermeiden, dass die Wii U während der Launch-Phase ins Stolpern gerät.“



GRAND THEFT AUTO V

Rockstars neues Gangster-Epos kommt inklusive Online-Multiplayer

Dass es kommt, war klar. Wann es kommt, ist immer noch unklar. Aber es ist endlich offiziell: Grand Theft Auto V kehrt zurück nach Los Santos, der größten Stadt in San Andreas und Heimat des schwarzen GTA-Helden Carl Johnson. Auch die umliegenden Regionen dieser fiktiven Version von Südkalifornien mit Stränden und Bergen werden wir besuchen.

Das ist offiziell bestätigt, aber der bei Redaktionsschluss erst ein paar Stunden veröffentlichte Trailer lässt mehr vermuten. Wir sehen Vinewood (das fiktive Hollywood), dazu Straßenschilder von Los Puerta. Hochhäuser sind noch im Bau, darunter auch der Mile High Club. Es wird Plantagenarbeit geben und Golf, vielleicht sogar als Minispiel. Ein Armenviertel unter einer Brücke zeigt den harten Unterschied zwischen Arm und Reich - und scheinbar bettelt dort auch der Russe Niko Bellic aus Grand Theft Auto IV. Ob es einen echten Haupthelden gibt im neuen GTA V ist noch unklar. Der Sprecher im Trailer redet davon, dass er sich zur Ruhe setzen

und einmal der Gute sein wollte. Er hatte sich ein großes Haus gekauft, wollte ein Vater sein wie alle anderen. Das alles war wohl nur ein Traum.

Es scheint übrigens so, als ob diverse Hauptdarsteller aus früheren

Teilen der Serie eine große Rolle spielen. Vielleicht ein Hinweis auf einen Koop-Storymodus?

Offiziell hat Rockstar bisher nur verraten, dass wir „mit einer mutigen neuen Ausrichtung in Sachen Freiheit einer offenen Spielwelt, Storytelling, missionsbasiertem Gameplay und Online-Multiplayer den Blick auf die Jagd nach dem allmächtigen Dollar in einer neu interpretierten fiktiven Version des heutigen Südkalifornien“ richten werden. Es sei das größte und ambitionierteste

Spiel, das Rockstar je geschaffen hat und seine „radikale Neuerung des Grand Theft Auto-Universums“, so Rockstar-Gründer Sam Houser.

Die Fahrzeuge im Spiel sehen übrigens verdächtig nach echten Lizenzmodellen aus - und das wäre ein Novum für Rockstar, die bisher keine realen Marken in ihren Games platziert haben.

Grand Theft Auto V erscheint wohl 2012 oder 2013 mindestens für Xbox 360, PS3 und PC - vielleicht aber sogar erst für die nächste Konsolengeneration.

GAMERACTOR.DE

Schaut bei uns im Internet vorbei, um mehr über die Fakten und Gerüchte zum Sandkasten-Kracher von Rockstar zu erfahren.



FOKUS

Grand Slam Tennis 2 schlägt zurück

EA reaktiviert nach einigen Jahren Pause das Tennisspiel

Grand Slam Tennis 2 hat alle vier Grand Slam-Turniere. Stars wie Björn Borg oder John McEnroe spielen mit. Aber das größte Erfolgsargument könnte die Steuerung werden. Denn das Tennisspiel übernimmt das Konzept der Steuerung mit den beiden Analogsticks aus den Skate- und Fight Night-Spielen. Mit dem linken Stick rennen wir über den grafisch beeindruckenden Platz, mit dem rechten steuern wir sowohl Richtung als auch Stärke des Schlags. Zieht man den Stick im Schlag zuerst nach vorne und dann nach hinten, wird ein Topspin draus. Natürliche Bewegungen also, das könnte sehr toll werden.

Grand Slam Tennis erscheint 2012 für PS3 und Xbox 360



PINKELPAUSE 3.0

Toiletten in Videospielen werden nie langweilig. Die Archäologen von Gamereactor arbeiten darum immer intensiv daran, deren Geschichte möglichst lückenlos aufzuarbeiten.

B O N U S L E V E L

★ MOVE THROUGH THE DATA



Wir haben schon einige, wirklich ekelhafte stille Örtchen besichtigt, aber selbst als Toilette gespielt haben wir noch nicht. Bis jetzt. In **Saints Row: The Third** muss/darf man das, mit der Spülung als Feuerknopf.



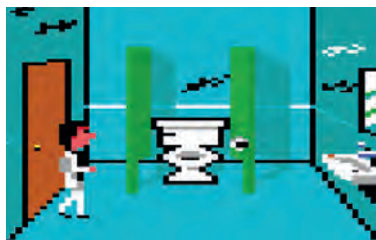
Deus Ex: Human Revolution
Urin in Energie umwandeln

Eigentlich sollte man meinen, in einer Zukunft mit Augmentierungen im Körper sollte es auch einen Chip dafür geben, Urin in Energie umzuwandeln. Vermutlich denkt Adam Jensen gerade darüber nach, während er die blitzblanken Schüsseln an der Wand bestaunt.



Portal
Sphärische, steril stilvolle Schüssel

Gleich im ersten Raum steht die schönste Toilette überhaupt. Ein Meisterstück ist es, futuristisch und steril stilvoll. Gekrönt wird die fast sphärische Schüssel von einem scharfen Deckel. Das ist in perfekter Art und Weise elegant. Schade, dass GLaDOS immer zuschaut, das mindert die Freude.



Leisure Suit Larry
Überwältigender Gestank und Graffiti

Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards - damals war die Grafik primitiv, aber die Texte erzählten alles. Das Klo in Lefty's schäbiger Bar wird als Ort mit „überwältigendem Gestank und Graffiti-beschmierten Wänden“ beschrieben. Larry macht trotzdem Blip-Blop-Plopp!



Spider-Man: Edge of Time
Parker darf nicht pinkeln

Peter Parker hat im Spinnenanzug ohnehin schon mal ein Problem, wenn er mal muss. Und dann das! Haben sie nicht einmal die Klos eingebaut. Die Tür bleibt fest verschlossen und Spider-Man sucht immer unruhiger den Eingang hin zur erlösenden Erleichterung. Ohne Erfolg...



Größe 179 Zentimeter Gewicht 71 Kilogramm Alter Geheim Beruf Verarbeiteter Irrer Spezialität Zivilisten einsaugen

PROF. GENKI

Angst vor schrillen Neonfarben hat der Katzenkopf **nun wirklich nicht**. Genauso verrückt wie der Look sind seine Produkte.

Professor Genki ist schlicht ein wahnsinniger Wissenschaftler. Er existiert nicht in einer Wahnsinnskategorie gemeinsam mit Dr. No oder Professor Moriarty, der Katzenkopf ist schlicht komplett irre. Er verkauft in Steelport eigenartige und effektive Gegenstände wie das Super Ballistic Manapult, einen Transporter, mit dem man als Held in Saints Row: The Third gemütlich im Vorbeifahren Passanten einsaugen kann, um sie dann als Munition durch die Luft zu schießen. Auch im Angebot: Professor Genki's Oktopus-Kanone, mit der man einen kleinen Oktopus abfeuern kann, der sich an einem Gegner festsetzt

und dessen Handlungen beeinflusst. Außerdem führt der durchgedrehte Akademiker einen Underground-Schießstand, in der man gegen kostümierte Fantasiegestalten in einer Art Running Man-Gameshow antritt. Die Veranstaltung heißt Professor Genki's Super Ethical Reality Climax, ein Motto von vielen ist „Murder Time Fun Time“. Der Arcade-Speedrun ist extrem lustig - noch lustiger sind nur die anderen Bedeutungen, die das Wort Genki hat. Im modernen Poppelaber-Sprachschatz japanischer Fanboys heißt es so viel wie enthusiastisch, energetisch oder lebendig. Alternativ ist es das japanische Wort für die Vorliebe von Frauen, Liebe mit einem lebendigen Oktopus zu machen. Und der Name eines japanischen Videospieleentwicklers, der dort besonders durch die Rennspielserie Shutokou bekannt wurde und in Europa mit Import Tuner Challenge. Professor Genki ist das natürlich alles egal. Der will nur durchdrehen und verkauft den Spielern lieber Katzenmasken. Dass sein verstoßener Bruder ein Microsoft-Kater namens Blinx ist, ist übrigens nur ein Gerücht.

Christian Gaca



SONNIG

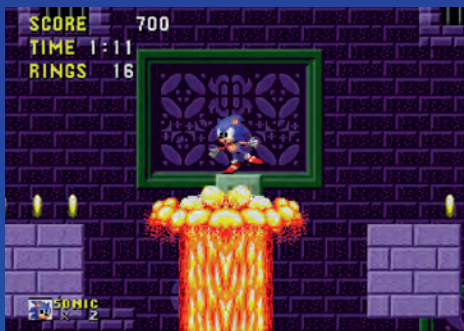


Der weltbeste Igel feierte in diesem Jahr seinen 20. Geburtstag und wir feiern das mit einer tollen Geschichtsstunde über das Sega-Maskottchen.



DAS IGEL-DEBÜT

Das Debüt von Sonic the Hedgehog war im Jahr 1991. Viel ist passiert in den zwanzig Jahren, die seither vergangen sind. Von den Spiele der Sonic the Hedgehog-Serie wurden mittlerweile rund 80 Millionen Exemplare weltweit verkauft. Das schließt Versionen für alle möglichen Systeme ein: unter anderem für traditionelle Konsolen, Mobiltelefone oder auch Spielautomaten. Neben Sonic Team haben die Briten von Traveller Tales und die Kanadier von Bioware bereits Spiele mit dem blauem Maskottchen von Sega entwickelt. Sonic the Hedgehog wurde übrigens gemeinsam mit Super Mario und Link als erster Held auf den Walk of Game in San Francisco einbetoniert. Bis heute gilt Sonic als einer der weltweit beliebtesten Gaming-Helden.



Die weltweit schnellste Igel feierte in diesem Jahr seinen 20. Geburtstag und wir feiern gerne mit. Die Kritik zu Segas Geburtstagsgeschenk Sonic Generations ist übrigens auch in diesem Heft zu finden.

„Viel **Super** Mario Bros. gespielt“

/YUJI NAKA

Einen wie Sonic gibt es kein zweites Mal. Als Charakter eines Spiels ist er ziemlich einzigartig, beinahe unvergleichlich. Und auch die Sonic-Anhänger sind ein ziemlich eigentümliches Völkchen. Der Igel ist ihr Idol und den himmeln sie an, auch wenn die Liebe nicht immer zurückgegeben wird. Sie folgen Sonic einfach blind - so wie hoffnungslos Verliebte. Während normale Fans schon merkwürdig genug sind, einen Haufen Kohle in Merchandising-Artikel investieren und sich Kostüme kaufen, um so auszusehen wie ihr Vorbild, gehen Sonic-Freunde noch einen Schritt weiter. Auf fast religiös angehauchten Seiten im Internet beten sie ihn an und diskutieren Tag und Nacht über jedes kleine Detail - wie sich etwa die Farbe der Augen verändert hat, wie der Körperbau von Version zu Version leicht angepasst wurde. Sie kennen den blauen Igel vielleicht sogar machmal besser als sich selbst.

Sonic-Anhänger schreiben endlose Artikel wie diesen hier über seine Geschichte, manche wollen ihn heiraten und es gibt sogar Fans, die erotische Kurzgeschichten verfassen (leider kein Witz). Die meisten aber bringen es fertig, sich immerzu darüber aufzuregen, wie grässlich das aktuelle Sonic-Game doch ist und was Sega nicht alles falsch gemacht hätte. Die größten Sonic-Enthusiasten sind jene Menschen, die ihn in Grund und Boden hassen, nur um sich mit jeder Ankündigung für ein neues Spiel wieder auf die Reise zu machen, ihr Schloss in den Wolken aufzubauen. Die Geschichte eines Sonic-Fans ist eine Geschichte mit vielen Höhen und vielen Tiefen. Sie steigern sich hinein, werden enttäuscht, aber stehen immer wieder voller guter Hoffnung auf. Eigentlich ist es keine besonders schöne Geschichte. Aber so ist das eben mit Sonic.

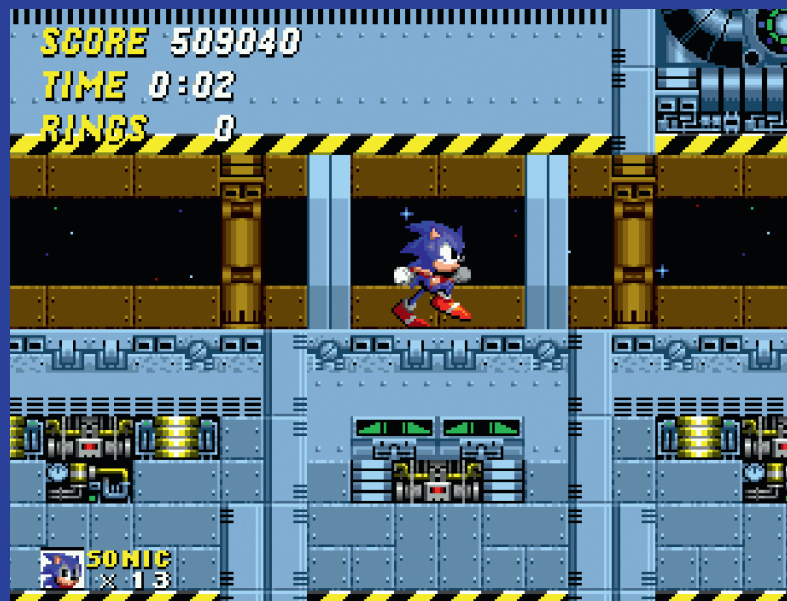
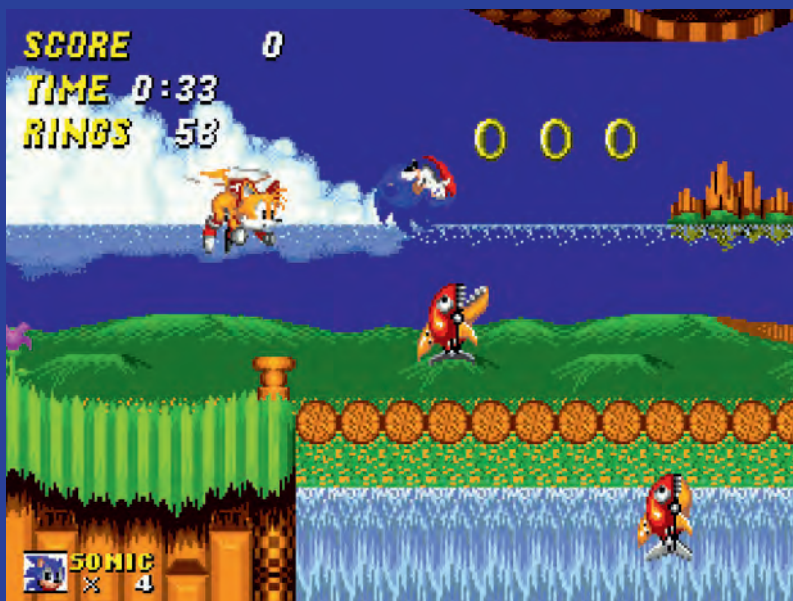
In vielerlei Hinsicht ist die Geschichte von Sonic eng verbunden mit Segas eigener Firmengeschichte. Kaum ein Charakter steht so symbolhaft für ein Unternehmen.

Obwohl zum Beispiel Super Mario und Nintendo auch sehr fest miteinander verbunden sind, so gelang es ihnen doch, sich immer auf eine breite Palette von Spielen und Charakteren zu berufen. Der gute Ruf von Sega hingegen hing über Jahre im Grunde allein an dieser Serie. Vielleicht ist das sogar noch heute so...

Alles begann vor über zwanzig Jahren in Osaka, Japan. Damals, im Jahr 1988, dominierte Nintendo die gesamte Spielebranche und nichts schien sich daran jemals ändern zu können. Man spielte ja auch keine Videospiele, sondern Nintendo. In Osaka aber treffen sich zwei Japaner mit abgedrehten Interessen. Einer davon ist Yuji Naka. Der Programmierer ist völlig besessen von hoher Geschwindigkeit jeglicher Art. Der andere heißt Naoto Ohshima und verehrt vor allem westliche Superhelden. Zum diesem Zeitpunkt wissen sie noch nicht wirklich etwas voneinander, aber es wird der Tag kommen, an dem sie die Welt mit Hilfe eines blauen Igel verändern.

Segas neue 16-bit-Konsole Megadrive steht in den Startlöchern und tut sich schon anfangs ziemlich schwer. Den Widerstand liefert einer kleine, graue Box, die lediglich mit 8-bit läuft. Aber das Nintendo Entertainment System hat einfach einen entscheidenden Vorteil: das Angebot an Spielen. Und als wäre das nicht schon schlimm genug, hatten sie bei Nintendo bereits eine neue Konsole auf dem Weg: das Super Nintendo. Sega hatte bereits eine Menge Geld in das Marketing für seine neue Konsole gesteckt, aber der Werbespruch „Blast Processing“ schien schnell überholt.

Im Jahr darauf, also 1989, beschließt Sega, einen internen Wettbewerb auszurufen, in dem ein neues Maskottchen gefunden werden soll - inklusive einem eigenem Spiel. Über zweihundert Vorschläge gehen von Mitarbeitern ein, die sich davon einen Karrieresprung erhoffen - unter den Finalisten sind unter anderem ein



Sonic war eines der ersten Jump'n'Runs, wo es wirklich möglich war, an vielen Stellen die Umgebung mit ins Spiel einzubeziehen.

Hase, ein Gürteltier, ein Bär und eine Art dicker Theodore Roosevelt - ein alter Mann im Schlafanzug.

Am überzeugendsten jedoch ist der der blaue Igel von Naoto Ohshima - und damit wird das Projekt mit dem Codenamen Mr. Needlemouse gestartet. Das Maskottchen verfolgt eine klare Linie: Es wird dafür entworfen, um mit ordentlich Tempo durch Loopings zu rasen. Für den Charakter gibt Ohshima diverse Quellen an. Die roten Schuhe etwa sind eine Kombination aus jenen Tretern, die Michael Jackson auf dem Cover seines Hitalbums Bad trägt, und den Stiefeln vom Weihnachtsmann. Bei der Persönlichkeit bedient er sich beim vorwärtsgewandten US-Präsidentschaftskandidaten Bill Clinton und die blaue Farbe stammt aus Segas Firmenlogo. Klar ist auch schnell, wer der richtige Mann für den Programmierjob ist, denn Yuji Naka ist der größte Geschwindigkeitsfanatiker im Unternehmen und er hat sich mit den Phantasy Star-Spielen bereits einen Namen gemacht.

Zusammen mit Naoto Ohshima als Charakter Designer und Hirokazu Yasuhara als Level Designer und Director stellt Sega 1990 ein Entwicklungsteam zusammen, dessen ausgemachtes Ziel es ist, den bisherigen König der Videospiele zu schlagen. Der blaue Igel soll die Hauptfigur in einem Plattformer sein, der sich maßgeblich

um Geschwindigkeit dreht. Damit will Sega sich von den vielen Super Mario-Kopien auf dem Markt unterscheiden. Man ändert nach einer Weile den Namen von Mr. Needlemouse in Sonic the Hedgehog und macht ihn zum Kämpfer für Freiheit im Kampf gegen Dr. Ivo „Eggman“ Robotnik. Das Entwicklerteam heißt von da an Team Sonic.

so schnell, dass sie das Spiel am Ende noch ein wenig drosseln mussten. Hirokazu Yasuhara spricht davon, ein Spiel durchspielen zu wollen, ohne das ihm wegen des Tempos schlecht wird. Ein anderer Grund ist, dass der Schwierigkeitsgrad nicht zu hoch sein darf. „Zu der damaligen Zeit war das amerikanische Publikum mehr an Spielen interessiert, die heraus-

„Ich habe das Design von Sonic wirklich gehasst und war besorgt“

YUJI NAKA

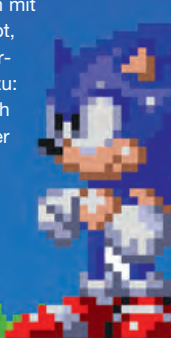
„Ich habe natürlich viel Super Mario Bros. gespielt“, wird Yuji Naka zitiert, „aber ich wollte endlich Spiele machen, die den Fokus mehr auf die Geschwindigkeit legen. Super Mario hat dann Spaß gemacht, wenn dort sein Tempo verbesserte.“

Um das zu erreichen, verpasst man Sonic die Spin-Attacke, welche sich für ihn als Igel geradezu aufdrängt und ihn zur nahezu unverwundbaren Kugel werden lässt. In dieser Form kann Sonic seine Gegner besiegen und Hindernisse überwinden, ohne dafür an Tempo einbüßen zu müssen. Geschwindigkeit war und ist der Kern des Spiels - und der Prototyp war sogar

fordern, während die Japaner insgesamt leichtere Spiele bevorzugten. Die Herausforderung für Sonic war es, beide Arten von Spielern anzusprechen.“

Zur gleichen Zeit bastelt Designer Ohshima an Sonics Hintergrund. Er soll Sänger in einer Rockband sein, in der noch andere vermenschlichte Tiere mitspielen. Er hat sogar Zähne und eine gut gebaute Freundin namens Madonna. Zu diesem Zeitpunkt macht sich das US-Büro von Sega große Sorgen, dass der japanische Stil den US-Konsumenten gar nicht schmecken wird. Tom Kalinske, seinerzeit der Präsident bei Sega of America und zuvor Boss bei Mattel, entwickelt stattdessen eine Adaption für den US-Markt. Der japanische Stil vieler Figuren wird etwas abgemildert und Sonic ist danach rundlicher, kompakter und comichaft. Rockband, Zähne und die Freundin werden einfach ersatzlos gestrichen.

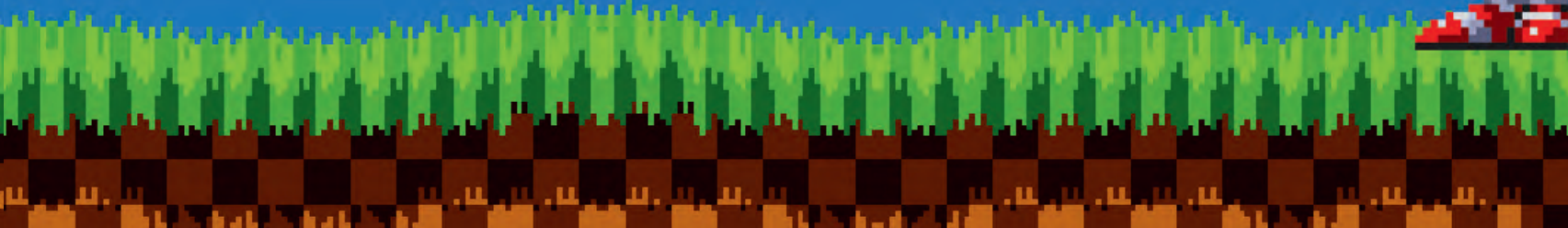
Daraufhin jedoch wird man in Japan ziemlich wütend. Viele hassen das neue Sonic-Design mit all seinen Änderungen, von denen man glaubt, dass sie Tom Kalinske nur durch Verbraucherbefragungen einbrachte. Yuji Naka meint dazu: „Ich habe das neue Design von Sonic wirklich gehasst und war besorgt, wie wohl die Käufer auf den Charakter reagieren würden. Im Nachhinein allerdings war es wohl einer der



POPWISSEN: SEGA

STANDARD GAMES

Sega wurde im Jahr 1940 unter dem Namen Standard Games in Honolulu, Hawaii von drei Herren namens Marty Bromely, Irving Bromberg und James Humpert gegründet. Das Unternehmen sollte US-Militärbasen beim Umgang mit Spielautomaten betreuen. Die Firma zog dann ironischerweise nach Japan und änderte ihren Namen in Sega. Dort hatte sie großen Erfolg mit ihren Spielautomaten und hat schließlich das weltweit erste elektro-mechanische Arcadegame entwickelt, nämlich Periscope. Sega ist bis heute ein mächtiger Faktor im Automatengeschäft und natürlich als Publisher und Vertrieb vor allem von Konsolenspielen. Neben Sonic sind Serien wie Phantasy Star, Sega Rally oder Virtua Fighter weltbekannt.



“Verrückt? Wir verdienen Geld und du willst den stärksten Titel verschenken?”

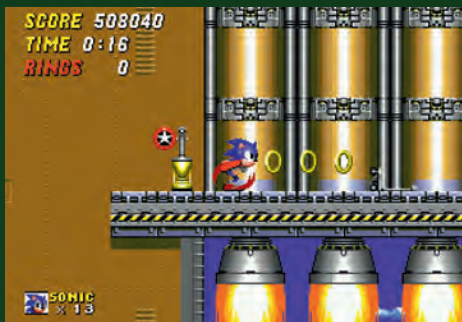
/SHINOBU TOYODA

Gründe, warum Sonic erfolgreich wurde.“ Denn Sega in Japan trägt trotz vieler heftiger Diskussionen das neue US-Design mit. Und am 23. Juni 1991 ist es dann soweit: Team Sonic hält dank so einiger Nachschichten den ziemlich knappen Zeitplan und veröffentlicht Sonic the Hedgehog.

Begleitet wird der Start von einer aggressiven Marketing-Strategie, die teure Fernsehwerbung und eine riesige Tour durch die Einkaufszentren der USA beinhaltet. Der Krieg zwischen Sega und Nintendo ist in vollem Gange, wobei Sega klar die Rolle des Underdogs inne hat. Für jeden Dollar, den sie ins Marketing stecken, investiert Nintendo 15 Dollar. Der Marktanteil von Nintendo am Spielmarkt beginnt trotzdem allmählich zu schrumpfen. Zumindest ein bisschen und das zum ersten Mal in all den Jahren.

Für Sega läuft es also gut. Sogar ziemlich gut. Sonic the Hedgehog hätte sich bis zum Jahresende eine Million Mal verkaufen können. Segas US-Boss Tom Kalinske jedoch präsentiert seinem Chef Shinobu Toyoda einen ungewöhnlichen Plan. Um im Weihnachtsgeschäft so richtig aufzutrumphen, soll Sonic the Hedgehog, das wichtigste Spiel für Sega, zusammen im Paket mit dem Sega Megadrive verkauft werden. Toyoda hält das für ziemlich Wahnsinn. Er meckert Kalinske an: „Bist du verrückt? Wir verdienen unser Geld mit Spielen und du willst unseren stärksten Titel verschenken!?“ Der Japaner ist dann, so ist es überliefert, wütend aufgestanden, hat seinen Stuhl noch umgestoßen und ist aus dem Konferenzraum gestürmt - in der Tür jedoch bleibt er stehen und zischt: „Wenn du glaubst, dass wir damit Nintendo schlagen, dann mach' es!“

Und so wird es gemacht: Man opfert Sonic the Hedgehog, auf dem Höhepunkt des Weihnachtsgeschäfts. Aber der Erfolg lässt nicht lange auf sich warten. Das Megadrive verkauft sich fast doppelt so gut wie das Super Nintendo und am Ende setzt Sega von diesem Bundle fünfzehn Millionen Stück ab. Die Strategie ist so erfolgreich, dass Nintendo zum



Für seine Soundtracks wird Sonic immer abgefeiert. Was die wenigsten wissen: Die Soundtracks der ersten beiden Spiele wurden von einer echten Popband produziert, nämlich von Dreams Come True.

ersten Mal seit dem Ende des Zusammenbruchs des Videospiele-Marktes die Mehrheit an Sega abgeben muss. Das Unmögliche ist wirklich eingetreten. Der Gigant ist gefallen.

Nach dem massiven Erfolg beginnt Sega direkt mit der Arbeit an Sonic the Hedgehog 2. Die Arbeiten werden aber von Japan nach Kalifornien verlegt, weil die Nachfrage in den USA so unglaublich stark ist. Das neue Spiel hat einen Zwei-Spieler-Modus und führt den neuen Charakter Tails ein, einen Fuchs, dessen großes Vorbild Sonic ist. Das Spiel erscheint und beschert Sega fantastische Verkaufszahlen und großartige Kritiken - in Deutschland etwa verkauft Sega zum Start beeindruckende 160.000 Einheiten. Bis heute gilt das Spiel als jenes, bei dem Team Sonic alles richtig gemacht hat. Der Umfang ist größer und das Leveldesign geht Hand in Hand mit der hohen Spielgeschwindigkeit. Im ersten Teil tauchten noch zu oft unausweichliche Hindernisse aus dem Nichts auf und raubten Sonic unnötig Tempo. Im zweiten Teil gelingt eine viel natürlichere Balance zwischen Geschwindigkeit und Herausforderungen. Das Marketing bei Sega nimmt mit diesem Spiel schon fast absurde Züge an, denn der blaue Blitz ist nahezu überall vertreten.

Es gibt Spielzeug, eine Fernsehserie, T-Shirts, Bettwäsche, Happy Meals bei McDonald's, Comics, CDs und eine eigene Produktlinie mit Nudeln, Deo und Cornflakes. Sonic spielt bei den Simpsons mit und nimmt als riesige Ballon-Figur an der jährlichen Thanksgiving-Parade in New York teil - als erster Videospiele-Charakter überhaupt. Der schnellste Igel der Welt ist wirklich überall und Umfragen zeigen, dass Sonic the Hedgehog bei Kindern damals bekannter ist als Micky Maus - und die hatte ein paar Generationen nachhaltig geprägt.

Sonics Hochzeit nimmt kein Ende und geht mit einem Spiel weiter, das so großartig und so meisterhaft ist, so unglaublich fantastisch, dass es sich über zwei Sega Megadrive-Module erstreckt. Im Jahr 1994 erscheinen Sonic the Hedgehog 3 und Sonic & Knuckles. Letzteres kann mit allen drei Sonic-Spielen kombiniert werden und es lassen sich damit neue Inhalte freischalten. Ein paar Beispiele: In Verbindung mit Sonic the Hedgehog offenbart Sonic & Knuckles den Zugang zu einem völlig neuen Spiel, das auf den Bonusleveln in Sonic the Hedgehog 3 und Sonic & Knuckles basiert. Steckt man das Spiel mit dem zweiten Teil zusammen, darf es mit dem neuen Charakter Knuckles durchgespielt werden, dessen rotes Outfit an Rastazöpfe und die Schuhe an die jamaikanische Flagge erinnern. Zu guter Letzt lässt sich das Spiel auch mit Sonic the Hedgehog 3 verbinden und gewährt damit Zugriff auf das riesige Abenteuer Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles, das sich über 14 Level erstreckt mit verschiedenen Charakteren gespielt werden kann und sogar die

POPWISSEN: HELDEN



SONIC THE HEDGEHOG

Sonic ist 15 Jahre alt, misst gerade einmal 100 Zentimeter, wiegt 35 kg und wurde auf Christmas Island geboren. Er läuft schneller als der Schall, ist aber Nichtschwimmer, weil Programmierer Yuji Naka meinte, Igel können das eben nicht.



MILES TAILS PROWER

Sonics bester Freund und auch sein größter Bewunderer. Die Spezialität des kleinen Fuchses ist es, seinen Schwanz zum Schwimmen und Fliegen zu benutzen. Ist ein echter Technik-Nerd und hat unter anderem das Tornado-Fluggerät entwickelt.



DR. ROBOTNIK (EGGMAN)

Der Erzfeind des Igels, war er immer und wird er immer bleiben, der fette Wissenschaftler mit einem IQ jenseits der 300. Seine Erscheinung hat sich in den Jahren am deutlichsten sichtbar gewandelt, ebenso wie sein Name übrigens.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Freund und Rivale von Sonic zugleich. Knuckles ist Ameisenigel und der Hüter des Master Emerald sowie von Angel Island. Angeblich so stark und schnell wie Sonic. Kann mit seinen Händen klettern, graben und kämpfen. Lässt sich leicht verärgern.



AMY ROSE

Die Kleine ist in Sonic verliebt und wollte sein Herz bereits mehrmals gewinnen. In Sonic CD war sie noch ein ziemlicher Wildfang, ist aber immer mehr zum Girle mutiert. Sollte deswegen eigentlich eher Prinzessin Sally heißen.





Sonic Adventure für Dreamcast ist einer der wichtigsten Auftritte des Igel und bei seiner Veröffentlichung das bei weitem hübscheste Jump'n'Run auf dem Markt.

Geschichte des Spiels aus verschiedenen Perspektiven zeigt. Schaut man sich die bisherigen Spiele an, dann bleibt dieser Titel bis heute einzigartig.

Zu jener Zeit ist die Debatte darüber, ob Super Mario oder Sonic the Hedgehog der größte Spieleheld der Welt ist, eine ziemlich logische. Beide sind sich in Bezug auf den Auftritt, die Qualität der Spiele, der Verkaufszahlen und Anhänger ziemlich ähnlich. Sonic hat all das in der kurzen Zeit von fünf Jahren erreicht und sein Erfolg zeigt keinerlei Zeichen von Abnutzung. Was soll da also schon schief gehen?

Die Gründe für das, was in den folgenden Zeilen erläutert wird, sind umstritten. Hinzu gesellt sich das typische Problem, dem auch Sega erlegen ist: Versuche nicht, Geld aus Produkten zu ziehen, die es einfach

nicht wert sind. In Segas Fall beginnt die Geschichte mit der Entwicklung der Erweiterung für den Megadrive, die unter dem Namen Sega CD läuft. Man will mit der CD-Erweiterung die Lebensspanne der Konsole verlängern und bringt passend zum Start Sonic CD heraus. Trotz schlechter Verkaufszahlen für die Zusatzhardware setzt man noch nicht auf die neue Konsole Sega Saturn, sondern bringt mit dem Sega 32X eine neue Erweiterung heraus und vermarktet diese mit dem Sonic-Ableger Knuckles Chaotix.

Als Sega Saturn dann endlich erscheint, wird die Konsole von Nintendos neuer 64-bit-Konsole und dem neuen Herausforderer namens Sony Playstation schlicht zermalmt. Schuld sind der schlechte Veröffentlichungszeitpunkt, das Fehlen von Spielen, der hohe Preis und dass der ursprünglich geplante Titel Sonic X-treme aus der Entwicklungsphase nie herauskommt und am Ende komplett eingestellt wird. Stattdessen liefert Sega den Fans zwei mittelmäßige Sonic-Spiele, die als Auftragsarbeit vom englischen Studio Traveller's Tales entwickelt wurden: Sonic 3D und Sonic R. Die Verkaufszahlen sind furchtbar und derweil verkauft sich Super Mario 64 spielend leicht elf Millionen Mal und die Playstation schaufelt eine Hitserie nach der anderen ins Leben. Der blaue Blitz hat sich überholt.

Die fünfte Konsolen-Generation wird komplett von Nintendo und Sony dominiert, während Sonic und Sega sich zurückziehen und auf bessere Zeiten warten. Und als die nächste Runde eingeläutet wird, ist das Ziel klar: Sega soll die erste Geige spielen. Yuji Naka, der seit der Trilogie auf dem Megadrive nicht mehr an den Sonic-Spielen gearbeitet hat, kehrt zu Team Sonic zurück, um ein Spiel für Segas neues und fantastisches Baby zu entwickeln. Das fast schneeweiße Gerät ist tatsächlich ein technisches Monstrum, dessen Name alle Träume, Ambitionen und Hoffnungen von Sega symbolisieren soll: Dreamcast. Am 9.9.1999 ist es endlich soweit und die Konsole erscheint - gemeinsam mit dem lange erwarteten Sonic Adventure.

Heute spricht man offen über die vielen Macken des Spiels, die Fehler und die Lücken im Design. Aber als Sonic Adventures erscheint, ist es Gott. Zumindest für die Sonic-Anhänger. Team Sonic scheint das Unmög-

POPWISSEN: SONIC

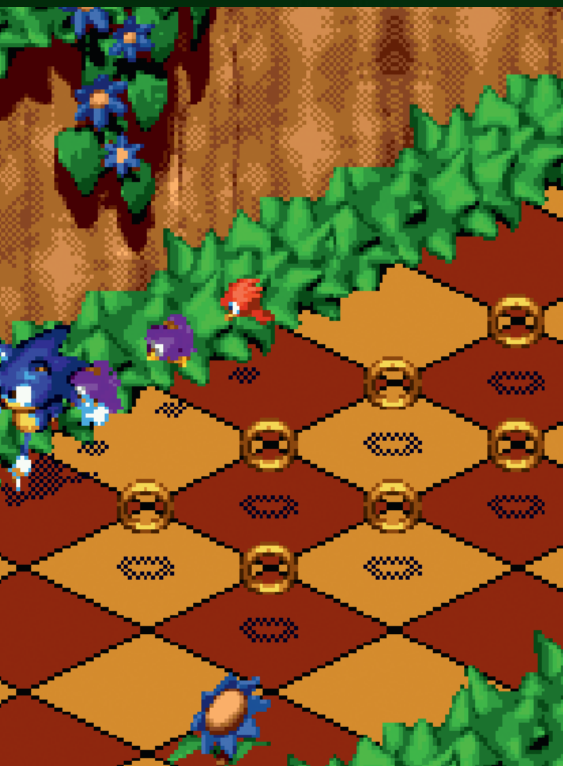
ERSTER MISSERFOLG IN 3D

Der Umstieg von Sonic in die dritte Dimension war schwierig. Es brauchte mehrere Spiele. Für Saturn wurden Sonic Saturn und Sonic X-treme zeitgleich entwickelt. Sonic Saturn wurde fast sofort eingespart, bei Sonic X-treme dauerte der Prozess viel länger. So lange, dass es heute eine ziemlich vollständige Spiel-Engine gibt, die bei einer Auktion im Jahr 2005 verkauft wurde. Die Game-Engine verwendet ein Fisheye-Objektiv, um den Levels eine tunnelartige Struktur zu geben. Das Gameplay drehte sich stark um die Manipulation der Schwerkraft.



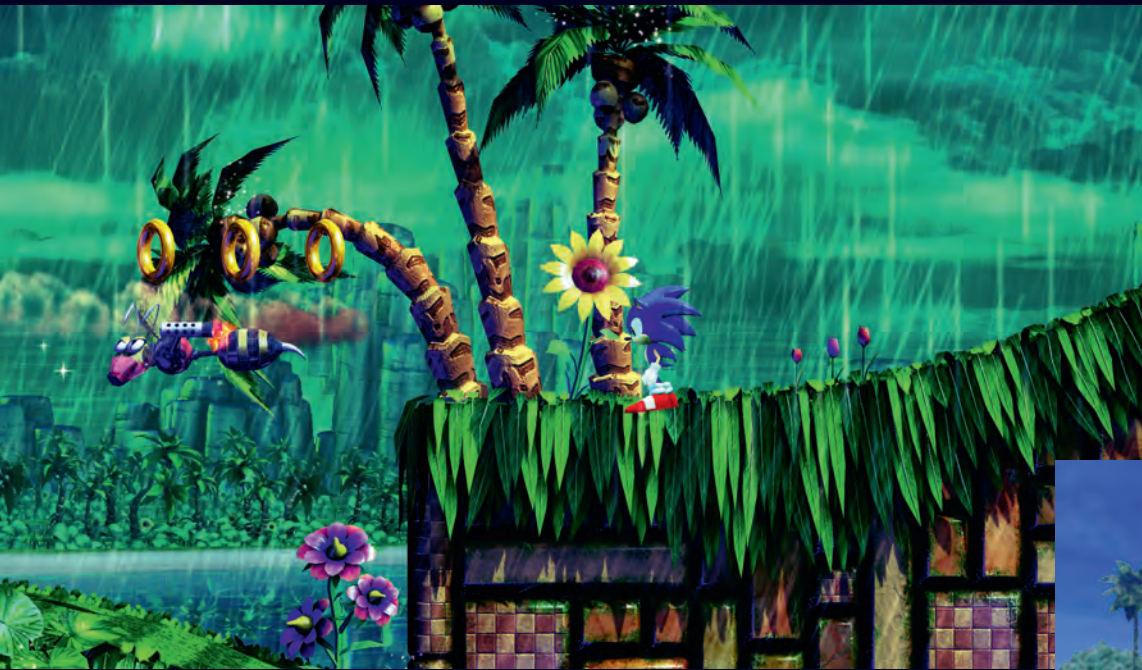
liche gelungen zu sein. Sie haben das wahnsinnige Tempo der Originale in eine 3D-Welt transferiert, in der der Igel an Stränden, Gebäuden und Vulkanen vorbeirast, die im Hintergrund sogar noch ausbrechen. Sonic ist zurück und die Freude unter den Fans riesig. Und obwohl die Dreamcast-Konsole weitaus besser als der halbherzige Sega Saturn ist, eine exzellente Auswahl an Spielen bietet und zudem die erste Plattform ist, die ernsthaft etwas so Cooles wie Internetspiele unterstützt, hat sie gegen die Playstation 2 keine Chance. Der Dreamcast läuft bis März 2001, dann ist Schluss und Sega zieht sich aus dem Konsolenhardware-Geschäft zurück. Sonic ist das erste Mal heimatlos.

Nach dem Dreamcast-Aus setzt Sonic seine Suche nach einer eigenen Identität in der Welt der 3D-Spiele fort. Im Grunde ist



GEDRUCKTER SERIENHELD

Bis heute wird in den USA monatlich ein Sonic the Hedgehog-Comic von Archie-Comics veröffentlicht. Das Heft hält den Weltrekord als am längsten erscheinender Comic rund um einen Videospielecharakter. Bis heute sind über 230 Ausgaben der gedruckten Sonic-Abenteuer erschienen, dazu unzählige kleinere Versionen. Das Papieruniversum basiert auf der TV-Serie Sonic Satama. Zwischen 1993 und 2002 gab es auch eine englische Zeitung namens Sonic the Comic, in der auch Geschichten über andere Sega-Produkte wie Shinobi, Streets of Rage und Golden Axe erzählt wurden. In Japan dagegen gab es „nur“ einen Schul-Manga in sechs Teilen mit dem Igel-Jungen Nicky Parlouzer in der Hauptrolle, der sich in Sonic verwandeln konnte.



Igel-Fans lieben ihre Serie, was im Laufe der Jahre zu einer ganzen Reihe ausgesprochen netter Fanprojekte und Remix-Sachen geführt hat. Besonders toll sind Sonic 2 HD, Sonic Fan Remix und die Web-Serie Sonic For Hire.

das ein Prozess, der bis heute andauert - zehn Jahre später. Die Nuller sind eine verdammt harte Zeit für Sonic. Los geht es damit, dass der einstige Erzfeind Nintendo ein neues Zuhause für Sonic anbietet. So debütiert der blaue Igel mit Sonic Adventure 2 auf dem Gamecube. Der Titel war acht Monate zuvor für Dreamcast erschienen - da galt es noch als wunderbarer Abschied. Jetzt auf dem Gamecube wird es in den Kritiken nur noch als absoluter Schrott bezeichnet. Innerhalb von acht Monaten wendet sich das Blatt, wobei genau genommen die Gamecube-Fassung eigentlich noch die bessere der beiden ist. Von einem Moment auf den anderen braucht die Welt Sonic nicht mehr. Und die kommenden Jahre liefern beständig Gründe, warum sie sich auch ohne ihn einfach weiterdrehen darf.

Team Sonic wird nun von Takashi Iizuka geleitet, dem Designer von Sonic Adventure, und hat schon bald ein neues Leitmotiv. Sonic the Hedgehog sollte dank der Multiplattform-Strategie bald größer als Pokémon werden. Sonic-Spiele erscheinen über die Jahre häufiger und auf diversen Formaten. Im Ergebnis schenkt uns Sega ein Trauerspiel nach

dem nächsten: Sonic Heroes, Sonic Riders, Sonic Rivals und Shadow the Hedgehog. Auch wenn die Verkaufszahlen gut sind - immerhin ist ja noch Sonic vorn auf dem Cover - geht's mit der Qualität der Spiele steil bergab. Das Konzept von Sonic wird weiter verwaschen und das einzige, was man hinzufügt, sind noch mehr Gimmicks und noch mehr grässliche, kunterbunte Freunde.

Auf der Tokyo Game Show 2005 zeigt Sega dann, was das nächste große Sonic-Spiel werden soll - abseits der vielen Spinoffs. Das erste Sonic für die nächste Generation von Konsolen ist es. Kurz und knapp Sonic the Hedgehog betitelt. Heute kaum vorstellbar, aber es war wirklich eines der heißesten Spiele für das Jahr 2005. Also zumindest bis zu dem Zeitpunkt, an dem es veröffentlicht wurde. Inzwischen gilt es vielen als das schlimmste Spiel der ganzen Serie. Was für eine Enttäuschung. Team Sonic veröffentlicht einen Titel voller Fehler, der eine Handlung offenbart, in der sich der Igel in eine menschliche Prinzessin verliebt. Es ist der absolute Tiefpunkt, an dem sich Kritiker und Sonic-Anhänger gleichermaßen fragen, ob das alles nur ein schlechter Scherz ist.



SONIC THE HEDGEHOG

1991

Sonic the Hedgehog erscheint am 23. Juni und stellt den Konsolenkrieg auf den Kopf. Zum Jahresende verliert Nintendo das erste Mal die Marktführerschaft seit dem großen Videospiel-Crash im Jahr 1983.



1992

Sonic the Hedgehog 2 wird im November veröffentlicht und erstmals spielt der Fuchs'ails mit. Es folgen TV-Shows, Magazine und viele andere Igel-Produkte. Studien in den USA zeigen, dass Sonic bei den Kids beliebter und beliebter ist als Mickey Maus.

1993

Sonic CD erscheint für Sega Mega-CD. In dem bei Kritikern beliebten Titel spielen zum ersten Mal Amy Rose und Metal Sonic mit. In Sonic CD wird ein legendäres Manöver der Serie definiert: Sonics Super Peel-Out, auch bekannt als Figure 8.

1994

Sonic 3 und Sonic & Knuckles erscheinen. Das letztere kann sich mit früheren Sonic-Spielen verbinden, um Inhalte freizuschalten. Das Spiel führt einen neuen Charakter namens Knuckles ein. Knapp 15 Jahre später wird bekannt, dass Michael Jackson Teile des Soundtracks komponiert hat, die aber nicht verwendet wurden.

1996

In Vorfreude auf das echte 3D-Debut Sonic X-treme für Sega Saturn wird noch schnell das Semi-3D-Game Sonic 3D: Flickies' Island für Mega Drive veröffentlicht. Ein cooles Spiel, das beschuldigt wird, zu langsam und zu einfach zu sein.

1997

Die Entwicklung von Sonic X-treme wird nach internen Problemen eingestellt.

1999

Sega veröffentlicht den Dreamcast am 9. September in Europa - zusammen mit Sonic Adventure. Das ist das erste 3D-Game mit dem Igel und ein Neuanfang für die Serie, das gilt für das Gameplay wie für den Look und den Sound. Das Spiel ist bei Kritikern und Fans gleich beliebt.



INTERESSANT, ABER TOT

Eines der interessantesten Spiele in der Sonic-Serie ist Sonic Crackers. Ein Arbeitstitel für das, was viele heute für Sonic 4 halten. In Sonic Crackers durften wir als Sonic, Tails oder Knuckles im Koop-Modus spielen, wobei man mit seinen Teamkollegen über eine Kette verbunden war. Dies bedeutete, dass man, im Gegensatz zu Sonic 2, nicht sehr weit voneinander entfernt laufen konnte und in eher langsamerem Tempo kooperieren musste. Trotzdem enthielt die Beta-Version von Sonic Crackers diverse Level mit Zeitdruck, was zu einer ziemlich frustrierenden Erfahrung führte, weil man den eigenen Plan und den der Mitspieler nie unter einen Hut brachte. Die Steuerung und die gesamte Spielerfahrung war nicht annähernd so perfekt wie in den vorherigen Spielen. Also wurde Sonic Crackers eingedampft, zu Gunsten von Sonic 3D Blast.



In der zweiten Hälfte der Nuller experimentiert Sega mit merkwürdigen Ideen, die zu den Spielen für Nintendo Wii führen. Sonic blamiert sich in Geschichten aus Tausend und einer Nacht sowie in einer absurden Interpretation der Legende um King Arthur. Im berühmten Sonic Unleashed meint Team Sonic den Igel mit einer Werwolf-Story aufpeppen zu müssen. Merkwürdig ist auch die Zusammenarbeit mit Bioware, die zum Rollenspiel Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood führt. Alle Spiele fallen bei Fans wie auch Kritikern durch.

Die letzte Dekade ist eine verlorene für Sonic. Ein Desaster folgt dem nächsten. Die ersten Bilder eines neuen Sonic tauchen auf, alle hegen heimlich große Hoffnung. Dann folgen weitere Bilder, mit neuen Gimmicks und gleichen Konzepten. Doch man hofft weiter, drückt beide Daumen fest, dass diesmal alles gut geht. Der Titel erscheint, das Spiel ist schlecht und man sagt laut, nie wieder darauf reinzufallen. Aber mit den ersten Bildern fängt der Teufelskreis, der Sonickreis, erneut an. Die zehn Jahre sind für Fans die reinste Hölle.

So ambivalent ist kaum ein Held. Manch böse Zungen behaupten, dass Sonic noch immer vom Ruhm der ersten drei Spiele zehrt. Andere meinen, dass Sonic immer noch ganz fantastisch ist und es immer außerhalb des Massenmarkts zeigt. So sind die Sonic Advance- und Sonic Rush-Spiele auf Gameboy Advance und Nintendo DS etwa wunderbar. Und auch Sonic Colours für die Wii wird als gelungen bezeichnet. Fakt bleibt aber, dass der Sonickreis existiert. Vielleicht ist es pure Selbstgeißelung. Aber vielleicht ist es auch die reinste Form von unbändiger Liebe.

Viktor Eriksson / Martin Eiser

2001

Einstellung der Dreamcast-Produktion. Sonic Adventure 2 wird für die bereits tote Konsole veröffentlicht und Sonic feiert einen traurigen, zehnten Geburtstag.

2002

Die Sonic-Serie schafft den Transfer hinüber zum alten Erzrivalen Nintendo mit einer Portierung von Sonic Adventure 2 namens Sonic Adventure 2: Battle als Starttitel für den Nintendo Gamecube. Sonic wird zudem für die tragbaren Konsolen wiederbelebt in der Sonic Advance-Reihe.

2003

Sega plant intensiv die Rückkehr von Sonic und „unterhält“ die treuen Fans in der Zwischenzeit mit einer PC- und Gamecube-Version von Sonic Adventure namens Sonic Adventure DX: Director's Cut. Das ist wieder nur eine Portierung, aber mit mehr Zeit als noch letztes Jahr.

2005

Der Igel Shadow aus Sonic Adventure 2 bekommt dank seiner großen Popularität ein eigenes Spiel namens Shadow the Hedgehog. Das Machwerk empuppt sich als kompletter Mist mit Dingen wie automatischen Waffen und wird von der Kritik zerstört. Hübscher dagegen ist die neue Sonic Rush-Serie, die erfolgreich auf dem Nintendo DS startet.

2007

Die ehemaligen Rivalen Mario und Sonic treffen sich zum ersten, gemeinsamen Spielen auf der Nintendo Wii. Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen lässt Gamer-Gehirne explodieren aus reiner Verwirrung. Sonic startet derweil solo mit Sonic und den geheimen Ringen.

2008

Sonic Team veröffentlicht Sonic Unleashed und lässt uns mit vielen Fragezeichen über den Köppler alleine. Das Spiel wird als eine Rückkehr zu den Wurzeln präsentiert. Nach der Veröffentlichung fragen wir uns immer noch: warum Sonic The Werewolf...

2010

Sega behauptet wieder, dass Sonic zu den Wurzeln zurückkehrt und veröffentlicht Sonic the Hedgehog 4: Episode 1. Das Spiel ist kommerziell erfolgreich und krijgt gute Bewertungen, sorgt aber für großen Dissens unter den Fans. Die Haser nennen es eine Beilegung für die Sonic-Zeit auf dem Mega Drive. Im Zuge dessen wird Sonic Colours für Wii veröffentlicht, dessen Qualität auch Fans positiv überrascht.

2011

Sonic feiert seinen 20. Geburtstag mit der Veröffentlichung von Sonic Generations. Gamecreator-Redakteur Martin feiert mit und findet das Spiel ziemlich gelungen.

Vorschau



FRÜHJAHR 2012

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

Gotham City Impostors

System PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U Entwickler Monolith Publisher EA Genre Action

BATMAN: ARKHAM CITY LÄSST UNS GERADE in ein düsteres Kapitel des Comic-Helden eintauchen. Dass wir uns in diesem Universum auch betont lustiger bewegen können, beweist Gotham City Impostors. Der Download-Titel bietet großartige Mehrspieler-Action und will mit seinem unvergleichlichen Sinn für Humor und witzigen Spielvarianten punkten. Grundsätzlich versuchen sich zwei Teams gegenseitig den Garaus zumachen - eine Fraktion schaut dabei aus wie Batman und die andere ähnelt dem Joker. Damit sich die Superhelden voneinander unterscheiden, können wir das Aussehen und die Stimme anpassen. Außerdem kann sich jeder für eine der Funktionen Angreifer, Sanitäter, Verteidiger, Kundschafter oder Scharfschütze entscheiden und es gibt Extras wie Sprungschuhe oder Gleiter.
Martin Eiser



BLUTIG UND GEWALTÄTIG
Im zweiten Teil ist Jackie ziemlich blutig und brutal unterwegs, was sich vor allem durch üble Finishing-Moves mit Hilfe der beiden Tentakel zeigt. Hier kreischt das Opfer gerade, weil der glitschige Arm mit den messerscharfen Zähnen von hinten durch die Brust den Vollmond anheulen gegangen ist.



VIERTACHER ANGRIFF
Wow: zwei Knarren, zwei Tentakel, alles gleichzeitig nutzbar und es spielt sich sogar echt flüssig.

10. FEBRUAR 2012

The Darkness II

System PC / PS3 / Xbox 360 Entwickler Digital Extremes Publisher 2K Games Genre Action

WER ERINNERT SICH NOCH AN DAS ERSTE DARKNESS?

Das Spiel basierte auf einem Comic und war wirklich gut. Der Held hatte dunkle Superkräfte, er trug einen langen, schwarzen Ledermantel und hatte einen blutigen Racheauftrag. Jackie Estacado war ein Mafioso und

mordete sich seinen Weg durch New Yorks Unterwelt. Das Spiel hatte eine heftige Geschichte, in der unter anderem die hübsche Freundin von Jackie eine entscheidende Rolle spielte. Mit zwei Pistolen und seinen dämonischen Superkräften rutschte Jackie dem blutigen Finale entgegen - und nun rutscht er weiter.

The Darkness II spielt zwei Jahre nach dem Vorgänger. Der von einem Dämonen besessene Jackie wollte das Dunkle in seinem Körper verstecken, aber als ein Mob-Krieg ausbricht, lässt sich das nicht mehr machen. Jackie muss sich außerdem weiter mit der Aufklärung des Mordes an seiner Freundin Jenny befassen.

Das zweite Darkness wird, entgegen dem Namen, rein faktisch weniger dunkel werden als der Vorgänger. Der neue Entwickler Digital Extremes hat einen anderen Weg gefunden, das Problem zu lösen, dass Jackie seine Superkräfte nur in der Dunkelheit effektiv einsetzen kann. Wenn man außerhalb der Lichtquellen unterwegs ist, wird alles viel schärfer und somit leichter zu sehen. Die Passagen im Licht sind dagegen derart überbelichtet, dass es fast schmerzt, hinzuschauen. Wer die Lichtquellen eliminiert, kann also nicht nur mehr Superkräfte nutzen, sondern tatsächlich auch besser sehen. So wird die Dunkelheit zum natürlichen Zuhause.



2012

Lollipop Chainsaw

System PS3 / Xbox 360 Entwickler Grasshopper
 Manufacture Publisher Warner Bros. Genre Action

EINE CHEERLEADERIN, EIN SPRECHENDER KOPF und eine amerikanische Highschool voller Zombies. Klingt prima. Noch besser ist es, dass das Game von Suda 51 verantwortet wird, einem verrückten Kreativen. Lollipop Chainsaw ist ein Hack'n'Slay in einer US-Highschool, in der eine Zombie-Apokalypse wütet. Wir spielen als schwer bewaffnetes und leicht bekleidetes Mädchen Juliet. Sie hat Puschel, einen Lutscher und natürlich eine Kettensäge. Die Zombies sind schnell, klug und sprechen sogar halbwegs vernünftig. Das Spiel steuert sich ähnlich wie Devil May Cry - ein Hack-'n'Slay mit Kombos und Abschlussattacken eben. Der optische Stil ähnelt ziemlich früheren Produktionen von Grasshopper - die gut gemachte Cel-Shading-Grafik wurde nur um dicke, schwarze Konturen erweitert.

Lorenzo Mosna



Jackie kann mittlerweile zwar mit der Mafia reden, hat aber eine Organisation am Hintern, die unangenehm genau über seine Stärken und Schwächen Bescheid weiß. Die Anhänger der Bruderschaft tauchen bei Kämpfen gerne mit mächtigen Scheinwerfern oder grellen Granatwerfern mit Lichtmunition auf. Aber Jackie ist gut gerüstet mit seiner vierfachen Angriffsmaschinerie. Die besteht aus zwei Waffen in den Händen und zwei aus dem Rücken wachsenden Tentakeln, die aber nur im Dunkeln mächtig sind. Wenn Jackie ein Leben nimmt, bekommt er dafür Punkte, je nachdem, wie kreativ er

mordet. Diese Punkte dienen zum Erwerb und zur Verbesserung seiner Fertigkeiten. Die Kampfszenen sind intensiver und die dunklen Kräfte entwickeln sich immer

Zwei dämonische Tentakel ziehen die Wirbelsäule aus dem Rachen

weiter. Es gibt viele Möglichkeiten, bei den Kämpfen witzig und schlau mit der Umgebung zu improvisieren. Dabei ist das generelle Spieltempo spürbar höher als im Vorgänger, wo noch viel geschlichen wurde.

Und das Game ist blutiger, ziemlich blutig und brutal sogar, so dass es bei den Finishing-Moves eigentlich Schnitte geben muss in der deutschen Version. Vielleicht auch nicht. Immerhin sind Szenen wie jene, in der die dämonischen Tentakel in den Rachen preschen und dann die Wirbelsäule herausziehen, in einem eher comichaften Art Noir-Stil gehalten. Ein großer Teil ist tatsächlich von Hand gezeichnet. Trotz des neuen Grafikstils wird die Herkunft nicht verleugnet. Und mit den vielen neuen Fähigkeiten und dem höheren Tempo bringt das Game mit Sicherheit reichlich Spaß.

Christian Gaca

Final Fantasy XIII-2

System PS3 / Xbox 360 Entwickler Square Enix
Publisher Square Enix Genre Rollenspiel

SQUARE ENIX HAT DAMIT BEGONNEN, den Spielen der Final Fantasy-Serie direkte Nachfolger zu spendieren. Was zunächst befremdlich wirkt, weil doch bisher jedes Spiel eine abgeschlossene Geschichte bot, ist auf den zweiten Blick eine clevere Entscheidung. Das in den vielen Spielstunden mühevoll aufgebaute Verhältnis zu den Charakteren lässt sich so auf ein neues Abenteuer

ausdehnen. Aber Final Fantasy XIII-2 ist nicht einfach nur dasselbe Spiel noch einmal, nur mit einer frischen Handlung. Das Rollenspiel bietet eine komplett neue Erfahrung: Wir machen eine Reise durch die Zeit.

Die Protagonisten sind diesmal Serah Farron, die Schwester von Lightning, und Noel Kreiss, ein komplett neuer Charakter. Er stammt aus einer fernen Zukunft, in der nur noch eine Handvoll Menschen existiert und diese leben als einsame Jäger von dem wenigen, was der Planet zu bieten hat. In einer Geschichte erzählt er von einem anderen Menschen, den er einst nur vom sehen konnte. Und obwohl sich die Menschen in der Zukunft fremd geworden sind und das Zusammenleben nicht mehr aushielten, bereute er, dass er diesem

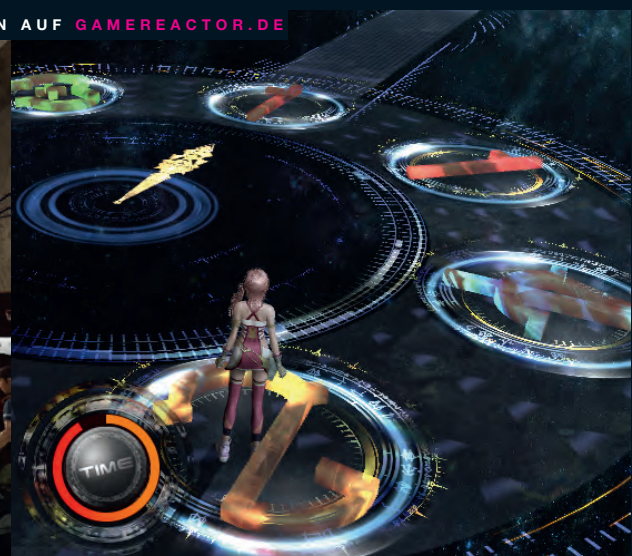
Menschen nicht half, obwohl es ihm schlecht ging. Er wäre besser daran gewesen zu helfen, statt nun mit der alternativen Version zu leben, sagt Noel. Und damit deutet er auf einen wesentlichen Bestandteil von Final Fantasy XIII-2 hin. Auf der Welt tauchen temporäre Löcher in der Zeit auf, unterschiedliche Realitäten entstehen. Noel und Serah wollen nun in der Zeit reisen, um die Welt zu retten und vielleicht auch die tot geglaubte Lightning zu finden.

In Japan sind die Entwickler über ihre Schatten gesprungen und haben fast eine komplette Kehrtwende hingelegt. Aus dem für seine Linearität verurteilten Final Fantasy XIII wurde im Nachfolger ein Rollenspiel mit unglaublich viel Freiheiten, die sonst nur aus westlichen

03. Februar 2012



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



Titeln bekannt sind. Die Orte bieten einen, wenn auch eingeschränkten Bewegungsfreiraum und optionale Routen. Zeitreisen etwa sind nicht nur ein Vehikel für die Handlung, sie sind elementares Spielelement. Wir sammeln Erinnerungen in Form von Fragmenten, um andere Orte in der Zeit besuchen zu können. Verändern wir etwas in der Zeit, werden davon die Handlung und andere Schauplätze beeinflusst.

Doch keine Sorge, Final Fantasy bleibt immer noch Final Fantasy. Das Charakter-Design und der Stil der Welt, bekannte Figuren wie Chocobos und Mogrys, kleine Puzzle-Einlagen und das rundenbasierte Kampfsystem sind weiter im Einsatz. Dass Zwischensequenzen nun mit Quick-Time-Events beeinflusst werden können,

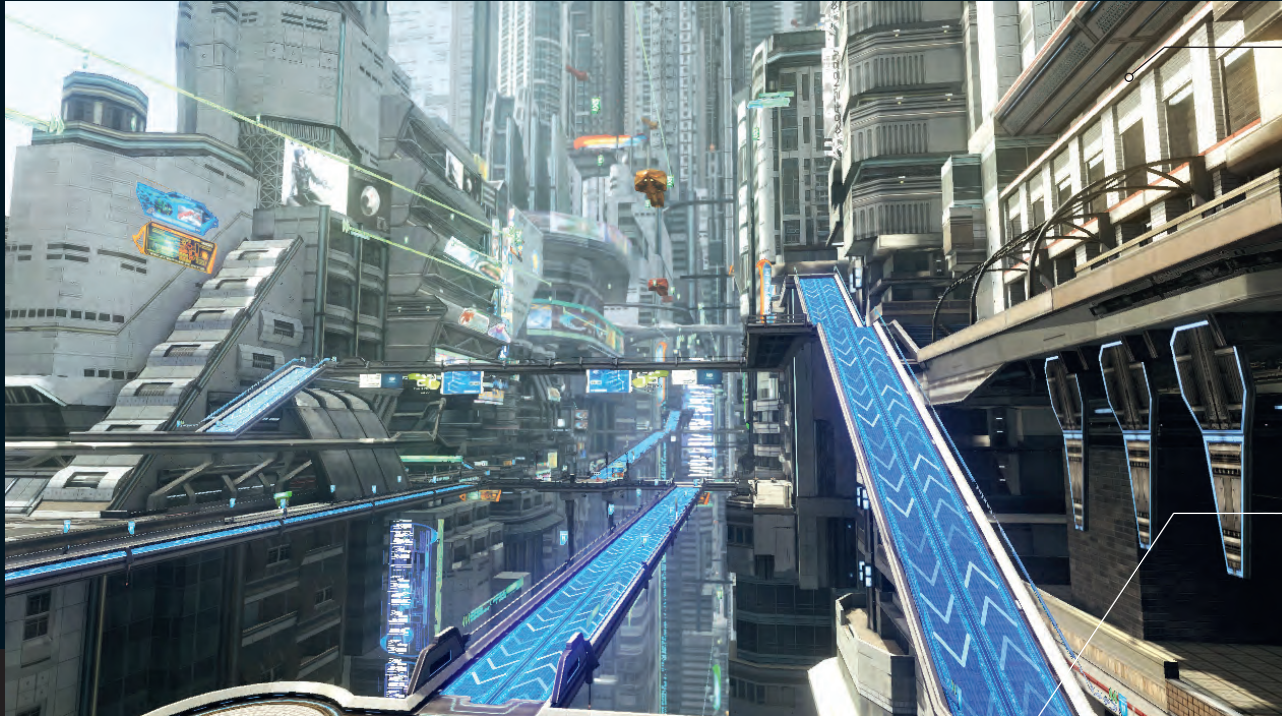
es Finisher-Moves in Boss-Kämpfen gibt und die Gespräche optionale Antworten anbieten, die sich auf das Verhältnis zum jeweiligen Charakter auswirken, fügen sich eher nahtlos ein, als wäre es immer so gewesen.

Was allerdings überhaupt nicht funktioniert, sind die überspitzte Dramatik und unglauwbwürdige Charaktere. Mit Serah sollen wir viele Stunden auskommen, aber eigentlich erträgt man das weinerliche Nervenbündel mit einer großen Portion universellem Weltschmerz bereits nach einer halben Stunde nicht mehr. Dass sie als Lehrerin gegenüber ihren Schülern sehr streng sein soll, wirkt bei allen Erklärungsversuchen wie eine Lüge. Das zweite Problemkind ist Noel. Der kommt aus einer Zukunft, in der er die Gegenwart anderer Menschen

kaum erträgt. Den einsamen Jäger aber spielt er in Final Fantasy XIII-2 nicht. Es wäre sicherlich eine spannende Facette für ihn und auch für die Handlung gewesen, so einen Eigenbrötler als Schlüsselfigur zu installieren. Stattdessen aber agiert er wie der große Held - das hätte man echt besser machen können.

Was auch immer man bei Square Enix in Japan genommen hat, sie sollten mehr davon nehmen. Dieses Spiel wirkt durch interessante Spielmechaniken nicht mehr so träge, behält trotzdem den typischen Charme der Serie und liefert das Gefühl, in einem interaktiven Film zu stecken - nur dass wir diesmal nicht schon vor dem Höhepunkt eingekickt sind.

Martin Eiser



SPEICHERAUTOMATISMUS
Mit einem klassischen Element bricht das neue Rollenspiel. Statt nur auf feste Speicherpunkte zu setzen, unterstützt Final Fantasy XIII-2 erstmals automatisches Speichern.

FRISCHES KAMPFSYSTEM
Neu ist, dass Gegner bereits vor dem Kampf attackiert werden können, um sich damit einen Vorteil zu verschaffen. Außerdem können feindliche Monster gesammelt, entwickelt und ins eigene Team aufgenommen werden, damit sie an unserer Seite kämpfen.





24. APRIL 2012



KÄMPFEN ODER TARNEN

Radical hat ein hübsches Tarnsystem eingebaut, das uns erlaubt, in die Uniformen von Blackwatch-Angehörigen zu schlüpfen, um so selbst in die Nähe der Anführer der Organisation zu gelangen.

AWARENESS-SYSTEM

Neu im Spiel ist das Awareness-System, eine Art Observationsmodus, der uns mit Informationen darüber versorgt, wer wann sehen kann. Rot markierte Personen können von allen gesehen werden, was wiederum verhindert, dass wir nur aus Versehen in ihre Körper hüpfen. Weiß markierte Personen sind die besseren Ziele für die feindliche Übernahme.



Prototype 2

System Xbox 360, PS3, PC Entwickler Radical Entertainment
Publisher Activision Genre Action

DER BLUTIGE SANDKASTEN VON ALEX MERCER wird endlich neu eröffnet. Das Third-Person-Action-Adventure Prototype 2 will die Story des Mutierten, der Untergrundorganisation Blackwatch und ihrer biochemischen Experimente endlich auflösen - und zwar sinnvoller als im Vorgänger, wie die Entwickler extra unterstreichen.

Die Story spielt in New York, das in drei Zonen eingeteilt ist. Grün steht für militärisch kontrolliert, gelb für eine sehr lebendige, stark belebte Gegend und in der roten Zone hat das Virus komplett die Kontrolle übernommen.

Wir fliegen und springen mit einem neuen Helden durch Manhattan auf der Suche nach den Blackwatch-Schergen. Der Soldat James Heller findet reichlich Gelegenheit, seine eher militärische Herangehensweise an das blutige Shape-Shifting auszuprobieren. Er lässt seine Hände zu gigantischen Tentakeln werden, um Helikopter vom Himmel zu pflücken oder Panzer als Baseballs zu benutzen. Richtig, das Game liefert uns

mehr von dem, was wir bereits kennen, aber visuell verbessert und mit Fokus auf einen militärischen Ansatz. Den neuen Helden dürfen wir übrigens jetzt individuell und umfangreich anpassen. So ist es nun viel einfacher, Spezialfähigkeiten zu nutzen, die man selbst auf Actionbuttons legen kann. Man darf das Spiel aber immer noch pausieren, um sich eine bestimmte Attacke auszusuchen - muss es aber nicht mehr. Nicht nur deshalb bietet Prototype 2 eine deutlich flüssigere Spielerfahrung und sieht besser aus als der Vorgänger. Ein Multiplayer fehlt allerdings leider immer noch.
Christian Gaca





24. FEBRUAR 2012

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



OPTIK WIE MIRROR'S EDGE

Was sofort auffällt, ist die Optik. Viele Mauern, Geländer und andere Details sind in einem hellen Orange gefärbt. Kombiniert mit dem klaren, blauen Himmel und den vielen weißen und hellen Flächen erinnert das sofort an Mirror's Edge. Es ist das erste Mal, dass ich Syndicate selbst sehe und die Level wirken visuell völlig anders, als es auf den Screenshots zu sehen war. Aber: Das alles sieht wirklich sehr gut aus.

DETEKTIV-MODUS AKTIVIERT

Als modifizierter Topagent haben wir mit ein IPA-Overlay, das mit einem Tippen auf die Schultertaste aktiviert wird. Das ist wie beim Detektiv-Modus in Batman: Arkham City: Die Welt wird bläulich, während die Feinde grell orange leuchtend selbst durch Wände hindurch sichtbar sind. Das IPA-Overlay kann nur für sehr kurze Zeit verwendet werden und liefert eine schöne taktische Übersicht.



Syndicate

System **3DS / PS3 / Xbox 360** Entwickler **Starbreeze Studios**
Publisher **EA** Genre **Action**

WER DAS ORIGINALE SYNDICATE aus den frühen 90er Jahren liebte, war wahrscheinlich skeptisch, als EA die Neuinterpretation der Serie als Egoshooter enthüllte. War ich auch. Aber ich hab' mich dafür entschieden, das Spiel so zu nehmen wie es ist. Warum ist das so? Nun, nachdem ich den Controller für eine Runde im Koop-Modus selbst in der Hand hatte, da sagte die Stimme im Kopf: „Okay, das ist echt ziemlich cool hier.“

Die Mission, die wir spielen, steht ganz im Geiste des originalen Universums. Das mit uns konkurrierende Syndikat Euro Corp. hat einen neuen Chip entwickelt, der es ihnen ermöglicht, Topagenten in einem Tempo zu

produzieren, dem niemand sonst folgen kann. Das geht natürlich nicht. Daher wurde unser Team aus vier Agenten entsandt, um die Technologie zu stehlen.

Der Koop-Modus in Syndicate basiert teilweise auf verschiedenen Klassen und ihren Spezialitäten. Vor der Hands-on-Session gab's eine kurze Demo, die aus der Sicht eines Agenten mit Scharfschützengewehr spielte. Dessen Aufgabe es war, Distanz zu halten und seinen Teamkameraden Feuerschutz zu bieten. Als ich spielte, halte ich jedoch ein automatisches Gewehr in den Händen. Ergo bin ich näher dran, das wird also persönlicher.

Die Waffen klingen brillant, mit vielen Wumms und gutem Gewicht. Die Kämpfe sind intensiv und voller Action. Feinde strömen von mehreren Seiten auf einen zu und obwohl viele relativ stumpf an ihren Stellen bleiben, sind da immer wieder welche, die flankieren oder sich anschleichen. Die Level gehen über mehrere Höhenebenen, mit Treppen und Balkonen, so dass man immer gegen Feinde über und unter einem kämpft.

Die meisten Feinde, denen das Vier-Mann-Team begegnet, sind Kanonenfutter in Garde-Uniformen, aber einige von ihnen haben etwas mehr Biss. Da sind die beiden Agenten, die mit Schilden ausgestattet sind, die zuerst entfernt werden müssen, bevor wir sie eliminieren dürfen. Dies geht nur mit Hacking, einem wesentlichen Spielelement in Syndicate. Hier wird der Breaching-Hack genutzt. In aller Einfachheit bedeutet das, auf den Gegner zu zielen und die linke Schultertaste zu drücken, wonach sich ein Balken über dessen Kopf füllt. Danach sind die Schilde für einen kurzen Zeitraum deaktiviert und die anderen können den Typen erledigen. Das erhöht die Anforderungen an die Koordination zwischen den Spielern ein wenig, und obwohl es eine recht einfache Spielmechanik ist, sorgt sie für viel Abwechslung. Der Breaching-Hack wird auch genutzt, um Teamkollegen zu heilen. Die muss man übrigens buchstäblich rebooten. Sie haben es verdient, so wie diese Serie.

Rasmus Lund-Hansen



Counter-Strike: Global Offensive

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

Das ist nicht Counter-Strike 2, sondern ein Team-Egoshooter im Stil von Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Condition Zero und Counter-Strike: Source. Das Game wird auf Basis einer aktualisierten Source Engine entwickelt. Die Grafik und die Animationen sind erheblich verbessert. Auch neue Waffen werden hinzugefügt.



Wipeout 2048

System **PSV** Genre Rennspiel Termin 2012

Die Farben sind gedämpft, fast schmutzig, aber das Tempo ist weiterhin enorm hoch und das Fluggefühl lässtig wie immer. Wipeout 2048 wird zudem Cross-Plattform-Spiel zwischen Vita und PS3 ermöglichen, aber nicht nur deshalb wird es eines der wichtigsten Vita-Games zum Start werden.



Dota 2

System **PC / Mac** Genre Strategie Termin 2012

Dota 2 ist mehr oder weniger ein Remake von Dota Allstars und wird ziemlich identisch sein mit dem Vorgänger, besonders beim Layout. Das Game wird die Source-Engine verwenden, verbesserte Lichteffekte zeigen und auch eine bessere Spielphysik haben. Und es ist irgendwie immer noch ein Fanprojekt, sagt Gabe Newell.



Shank 2

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

Mehr Waffen, mehr Splatter, intensivere Combos und einen neuen, von der Batman-Serie inspirierten Counter-System gehören zu den wichtigsten Neuerungen von Shank 2. Am wichtigsten ist jedoch, dass die Entwickler eine Horde-Koop einbauen, in dem wir endlose Wellen von Feinden erledigen dürfen.



Armored Core V

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

Im Grunde bekommen Freunde der Serie alles, was sie bisher kennen und obendrauf noch eine neue Online-Spielvariante, die es in sich hat. Bis zu fünf Spieler agieren jetzt gemeinsam im Kampf - vier auf dem Schlachtfeld und einer als Operator, bei dem alle als Echtzeitstrategen alle Fäden zusammenlaufen



Trine 2

System **Mac / PC / PS3 / X360** Genre Plattformer Termin Dezember

Auf Trine 2 freuen wir uns schon, denn bereits der erste Teil vermischte Plattformer- mit Abenteuer- und Puzzle-Elementen zu einem wahren Hochgenuss. Clevere Physik-Rätsel gibt's, dazu einen Koop-Modus für drei Spieler sowohl online als auch lokal. Für PC bereits im Dezember am Start, alle anderen müssen noch warten.



Yakuza: Dead Souls

System **PS3** Genre Action Termin März 2012

Wir sind wieder im Rotlichtbezirk Kamurocho unterwegs, der von Zombiehorden angegriffen wird. Es geht aber nicht nur darum, sich gegen die Armee der Untoten zu behaupten, sondern auch gegen die bekannte japanische Unterwelt zu bestehen. Gespielt wird aus vier Perspektiven und erstmals gibt es auch Schusswaffen.



Lost Chronicles of Zerzura

System **PC** Genre Adventure Termin 2012

Barcelona zur Zeit der Inquisition - die Brüder Feodor und Ramon basteln an Fluggeräten, welche die Kirche natürlich für Teufelszeug hält. Doch wer braucht schon die Kirche, wenn die Beiden dank immer wieder clever entwickelten kleinen Gerätschaften schon bald einem viel größeren Geheimnis auf der Spur sind.



Metal Gear Solid HD Collection

System **PS3** Genre Action Termin 3. Februar 2012

Viel Spiel für wenig Geld, denn im Paket sind Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater und Metal Gear Solid: Peace Walker in voller HD-Qualität. Ebenfalls enthalten sind die Games, mit denen alles begann: Metal Gear und Metal Gear 2: Solid Snake, die vor über 20 Jahren für MSX veröffentlicht wurden.



Steel Battalion: Heavy Armor

System **Xbox 360** Genre Action Termin 2012

Es ist schwer zu beurteilen, was aus dem neuen Steel Battalion wird. Auf der einen Seite sind noch Schwächen zu erkennen, auf der anderen Seite Stärken noch nicht wirklich sichtbar. Aber das Konzept klingt vielversprechend. In jedem Fall ist es großartig, dass Kinect-Besitzer mit mehr richtigen Hardcore-Titeln versorgt werden.



Rollercoaster Tycoon 3D

System **Nintendo 3DS** Genre Simulation Termin 2012

Eine Weile ist es her, dass wir in der Welt von Rollercoaster Tycoon versunken sind, im Frühjahr aber kommt die Simulation mit 3D-Unterstützung und Touch-Steuerung für den 3DS. Ein Endlos-Modus und viele Attraktionen sind an Bord und die schönsten Achterbahn-Kreationen können auch getauscht werden.



Joe Danger: The Movie

System **TBA** Genre Action Termin 2012

Der Stuntman Joe Danger ist zurück. Der zweite Teil soll sich anders spielen, etwas Eigenständiges werden. Die Steuerung der verschiedenen Gerätschaften leistet dazu einen erheblichen Beitrag. Außerdem sind die Level voller gepackt, es gibt Roboter mit Lasern, Dinosaurier und andere ganz neue Herausforderungen.



SAINTS ROW: THE THIRD

PS3 PC XBOX 360

Genre ACTION Entwickler VOLITION Publisher THQ Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 18

Oder wie man auf einem virtuellen Spielplatz den maximal möglichen Unfug produziert

„In the real world, you're just a bitch with a keyboard.“ Schöner Satz, den ich dem Deckers-Boss entgegen schleudere. Matt Miller steht da gerade als riesiger Drache inmitten einer futuristischen Hochhauswelt vor mir. Gerade noch war ich eine Kloschüssel, dann eine halb aufgeblasene Gummipuppe mit Laserpistole und nun bin ich auch ein Drache mit Riesenschwert. Wo nur ist der fragwürdig gekleidete Gangster geblieben, den ich mir im Charaktereditor gebaut hatte und der immer genauso gekleidet in den Zwischensequenzen unterwegs ist? Was ist hier überhaupt los? Es ist, kurz gesagt, ein ganz normaler Arbeitstag in Saints Row: The Third.

Eigentlich ist das Action-Game mit seiner offenen Sandkastenspielwelt der dritte Teil einer Serie, die ursprünglich mal als dreister Grand Theft Auto-Klon mit mehr Gewalt gestartet ist. Und irgendwie ist vieles immer noch geklaut im Spiel, aber Entwickler Volition ist es gelungen, den Transfer zu schaffen. Sie haben Saints Row zu etwas Eigenständigem gemacht. Es wimmelt hier nur so von popkulturellen Referenzen aus der Welt der Videospiele. Alles wirkt immer eine kleine Spur neben der Spur und hat dafür einen bissigen, sarkastischen Unterton. Selbst ein kurzes Textadventure fehlt nicht. Das muss man sich so erst einmal trauen.

Rein oberflächlich betrachtet treiben wir in Saints Row: The Third die Geschichte der lilafarbenen Saints weiter. Denen geht leider ein kleiner Bankraub schief und im Zuge der anschließenden Ereignisse der Saints-



RESPEKTGEWINN

Jede erfolgreich absolvierte Mission steigert den Respekt, der die Erfahrungspunkteverhäufung in Steelport ist. Mehr Respekt schaltet neue Upgrades für bessere Waffen, für Autoungeteile, für die Ausrüstung der eigenen Gang oder den Nahkampf frei.

SAURE SYMBOLE

Fünf Symbole zeugen davon, dass jemand echt sauer ist. Hier sind es die Typen der Spezialeinheit STAG, weil wir einen Gleiter geklaut haben.

Anführer Johnny Gat verloren. Wir müssen neu starten. Ein Blick auf die Karte von Steelport eröffnet eine mittelgroße, durchaus übersichtliche Metropole, in der tagsüber die Sonne scheint und nachts Neonreklame blendet. Die Optik der Stadt wie auch des gesamten Spiels ist noch comichaft geworden. Die Grafik ist sicher nicht das Prunkstück, aber sie funktioniert für das Spiel. Gefühlt gibt es kaum an einer Stelle mal Ladezeiten, dafür nerven manchmal die dadurch fast unvermeidlichen,

MIT DEM PLASTIKDILDO SM-PARTYS SPRENGEN

hereinpoppenden Texturen in der Distanz. Dafür ist der Soundtrack der diversen Radiosender top und deckt alle Geschmacksrichtungen ab.

Rein inhaltlich wirkt der dritte Teil viel weniger ernst. Er ist mehr eine Mischung aus Monty Python's Flying Circus, Duke Nukem: Forever, Burnout: Crash und Sex Games. Das geht natürlich alles nicht zusammen, illustriert aber, wie hier ziemlich eigenartiger Humor, manchmal auch der kindischen Sorte, mit reichlich Videospiegelballer, Gangsatire und Zerstörungstrieb gemixt wird. Das ganze Spiel ist so oben drüber, man



GAMEREACTOR
LIEBT ES!

3 SCHNITTMUSTER

Ganz ohne Schnitte kommt die deutsche Version trotz 18er-Rating nicht aus, wobei die Missionen unangetastet blieben. Bei Angriffen gegen Passanten schreiet die Polizei schneller ein. Für getötete Zivilisten gibt es keine Belohnungen mehr und sie sind nicht mehr als menschliches Schutzschild nutzbar. Das sind aber nur Kleinigkeiten. Für den fehlenden Horde-Modus (Whored-Modus, der soll in Deutschland als Gratis-Download nachgeliefert werden) hat THQ die kompletten Produkte von Professor Genki kostenlos eingebaut.

mag es manchmal nicht glauben, dass sich die Entwickler DAS gerade wirklich getraut haben.

Unvermeidlich in der Serie ist das Thema Gewalt. Die ist aber mittlerweile so deutlich sichtbar überzeichnet, dass die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle den Titel inklusive spritzendem Blut und im Mund von genutierten Monsterbodybuildern explodierenden Handgranaten durchgewunken hat. So richtig lustig wird das Spiel aber erst im Koop-Modus, wenn man den Wahnsinn verdoppelt. Gemeinsam die Macht an sich reißen in den sechs Stadtteilen von Steelport, aufgeteilt unter den Gangs der Deckers, Luchadores und Morning Star. Johnny Gat ist zwar verschollen, aber Shaundi, Pierce und ein Haufen neuer Gefährten stehen uns zur Seite. Darunter ist der unglaubliche Zimbo mit seinem Kehlkopfverstärker (im Gehstock!), der uns in bestem Filter-Funk-Singsang die Mission erklärt. Zimbo ist es auch, den wir komplett nackt (die besten Teile sind grob verpixelt) mit einem überlangen Plastikdildo als Schlagwaffe aus einer SM-Sexparty befreien und der uns dann als Rikscha-Sklave bei der Flucht hilft.

Das Spiel hat vor allem ein großartiges Tempo. Es wird nie langweilig, man kann sich locker 15 Stunden allerbestens unterhalten lassen, ohne in Nebenmissionen zu ertrinken oder die Story zu schnell zu erledigen. Das Saintsbook liefert einen langen Strom an Aufträgen: Autos klauen, Auftragsmorde oder Geiseln nehmen und denen Auto fahrend Angst einflößen. Dazu gibt es Aktivitäten ohne Ende. Im Panzer alles in Schutt und Asche legen für den Highscore. Oder in Prof. Genkis Spielshow mitmachen und möglichst viele Punkte aballem.

Doch am Ende geht es bei Saints Row: The Third weder um den Sinngehalt der Story noch um fette Highend-Grafik. Es geht darum, auf einem virtuellen Spielplatz den maximal möglichen Unfug zu produzieren. Das Spiel will einem Spaß liefern, kindischen, ehrlichen, lauten Spaß. Es ist wie „Kackawurscht“ schreien beim Abendessen. Eigentlich geht das nicht, aber ist es erst passiert, dann fühlt es sich unglaublich gut an. Dafür muss man Saints Row: The Third einfach lieben.

9

Christian Gaca



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

PS3 PC XBOX 360

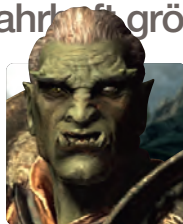
Genre ROLLENSPIEL Entwickler BETHESDA SOFTWARES Publisher BETHESDA SOFTWARES Termin ERHÄLTLICH Spieler 1 USK 18

Eine aufregende Reise durch das wahrhaft größte Rollenspiel dieses Jahres

Ich betrete eine Welt, die so anders ist, so fremd. In Himmelsrand ist es hauptsächlich verschneit oder regnerisch und meistens stürmisch. Und selbst, wenn sich die Sonne heraus traut, bleibt die Landschaft karg und abweisend. Nein, einladend ist das nicht. Und wenn mich der erste Säbelzahnträger durch die tristen Kiefernwälder verfolgt, Trolle mir nach dem Leben trachten oder riesige Mammuts allein mit ihrer Mächtigkeit Angst einjagen, dann sind das eigentlich noch die charmanteren Momente.

Schlimmer aber sind die Leute. So richtig erschreckt mich ihre Art jedoch nicht. Sie leben hier in winzigen Siedlungen und selbst in größeren Zusammenrottungen bleibt die Zahl der Bewohner sehr überschaubar. In einer solch kleinen Gemeinschaft, in der jeder jeden kennt, haben Fremde wie ich einfach keine Chance. Doch schon interne Streitereien und Konflikte, denen selbst ich nicht aus dem Weg gehen kann, lassen mich erleichtert aufatmen. Ich bin nur auf der Durchreise, muss hier nicht bleiben.

Es gibt wieder Drachen in Himmelsrand. Ja, diese gewaltigen Bestien sind zurück und verbreiten Angst und Schrecken. Ich, der aber eigentlich schon zum Tode verurteilt war, bin ein Drachenblut, kann ihre Worte sprechen und ihre Seelenenergie aufnehmen. Drachensprache, so wird mir erzählt, ist ein Geschenk der Götter. Sie macht keinen Unterschied zwischen einem einfachen Wortgefecht und einem physischen Kampf. Es ist ein mächtiges Werkzeug, das mich überlegen macht.



TOTE SCHALTER

Schön, dass alle erledigten Gegner für immer tot liegen bleiben, aber das sollten sie besser nicht auf Schaltern am Boden machen, denn diese blockieren dann den Fortgang des gesamten Spiels. Da hilft nur das Wiederbeleben des Toten oder das Neuladen eines älteren Spielstands.

Trotzdem sollte ich mich davor hüten, überheblich zu werden. Wenn ich mich überschätze, werden mir meine Grenzen aufgezeigt. Anfangs etwa war es verführerisch, hier und da ungefragt etwas einzustecken – Gold, ein wenig Salz oder seltene Schmuckstücke. Als ich aber das erste Mal beim Klauen erwischt werde, fällt die Strafe drakonisch aus. Ich muss alle entwendeten Güter und Gold zurückgeben, obwohl im konkreten Fall nur ein Apfel in meiner Tasche verschwunden ist.

SO SCHÖN, DASS MAN ALLES ANDERE VERGISST

Man kann nicht alles haben, diese Lehre scheint bitter, aber als ich mich von der Last, alles besitzen zu wollen, befreie, bin ich erleichtert. Alchemie und Beschwörung sind nicht schlecht, aber meistern muss ich sie nicht. Und ich bin weder gut mit dem Bogen noch mit schweren Waffen. Dafür sind meine Heil- und Angriffszauber umso überzeugender. Konzentriere dich auf eine Sache und mache sie richtig.

Es gibt im aufkeimenden Bürgerkrieg verschiedene Fraktionen und nicht alle lassen sich einfach in für oder gegen das Kaiserliche Reich ein-



GAMEREACTOR
LIEBT ES!

2 NAVIGATIONSHILFE

Das Spiel bietet eine sehr reduzierte, aber nützliche Eingabemaske. Dazu gehört auch die Navigationshilfe im oberen Teil des Bildschirms. Sie zeigt Quest-Ziele, nahe gelegene Orte und im Kampf sehen wir, wo Gegner sind.

3 VERSTECKTE TALENTE

Wir verfügen über 18 Fertigkeiten, zudem Redekunst, Schleichen, Schmiedekunst und Illusion gehören. Sie sind in Form von Sternbildern dargestellt, die wir durch Gebrauch der Fertigkeit nach und nach freischalten.

ordnen. Zudem muss ich selbst entscheiden, wem ich glauben kann. Ob meine Entscheidungen richtig sind, werde ich vielleicht nie erfahren. Aber Entscheidungen von meinem Gewissen abhängig zu machen, hilft mir, sie später nicht zu bereuen.

Bei Ivarstatt treffe ich auf eine ganz traurige Gestalt. Der Typ wollte das Geheimnis einer Ruhestätte lüften und den Schatz bergen. Um Leute fernzuhalten braute sich er sich einen Trank, der ihn wie einen Geist erscheinen ließ. Nach langer Zeit in der Gruft aber erkannte er, dass die Dorfbewohner ihm etwas für die Grabung wichtiges vorenthielten, was ihn weiter in den Wahnsinn trieb. Am Ende verlor er völlig den Verstand, war vom Neid und Hass völlig zerfressen.

Meine Reise ist noch lang, aber ich merke bereits, wie ich mich langsam spezialisiere. Meine Talente in der Magie sind deutlich ausgeprägt, aber auch das Schlösser knacken und der Umgang mit leichten Rüstungen entwickeln sich prächtig. Je mehr ich umherstreife, desto länger wird die Liste an Dingen, denen ich noch nachgehen will. Manchmal vergesse ich dabei sogar meine eigentliche Mission. Aber

erst durch das Erkunden der Welt kann ich mich mit ihr vertraut machen, um für schwere Aufgaben gerüstet zu sein.

Und obwohl Himmelsrand so kalt und abweisend ist, gibt es schöne Momente. Spaziergänge durch das Schneegestöber in den hohen Bergen oder den Wald. Als ich einen Hirsch sehe, beobachte ich ihn voller Freude eine Weile – auch wenn ich ihn kurz darauf erlege, um an Fell und Fleisch zu kommen.

Den größten Moment bisher aber erlebe ich nachts, als ich aus einer Höhle trotte. Vor mir erstreckt sich ein Nachthimmel, der mich alles vergessen lässt. Er ist verhangen mit Wolken, doch hier und da klaffen Löcher und an diesen Stellen blitzen Sterne und Nordlichter durch. So etwas Schönes habe ich noch nie zuvor gesehen. In diesem Moment blättert meine ganze Abneigung gegen diese Welt ab. Ich verliebe mich hoffnungslos und weiß, dass mein Weg der richtige

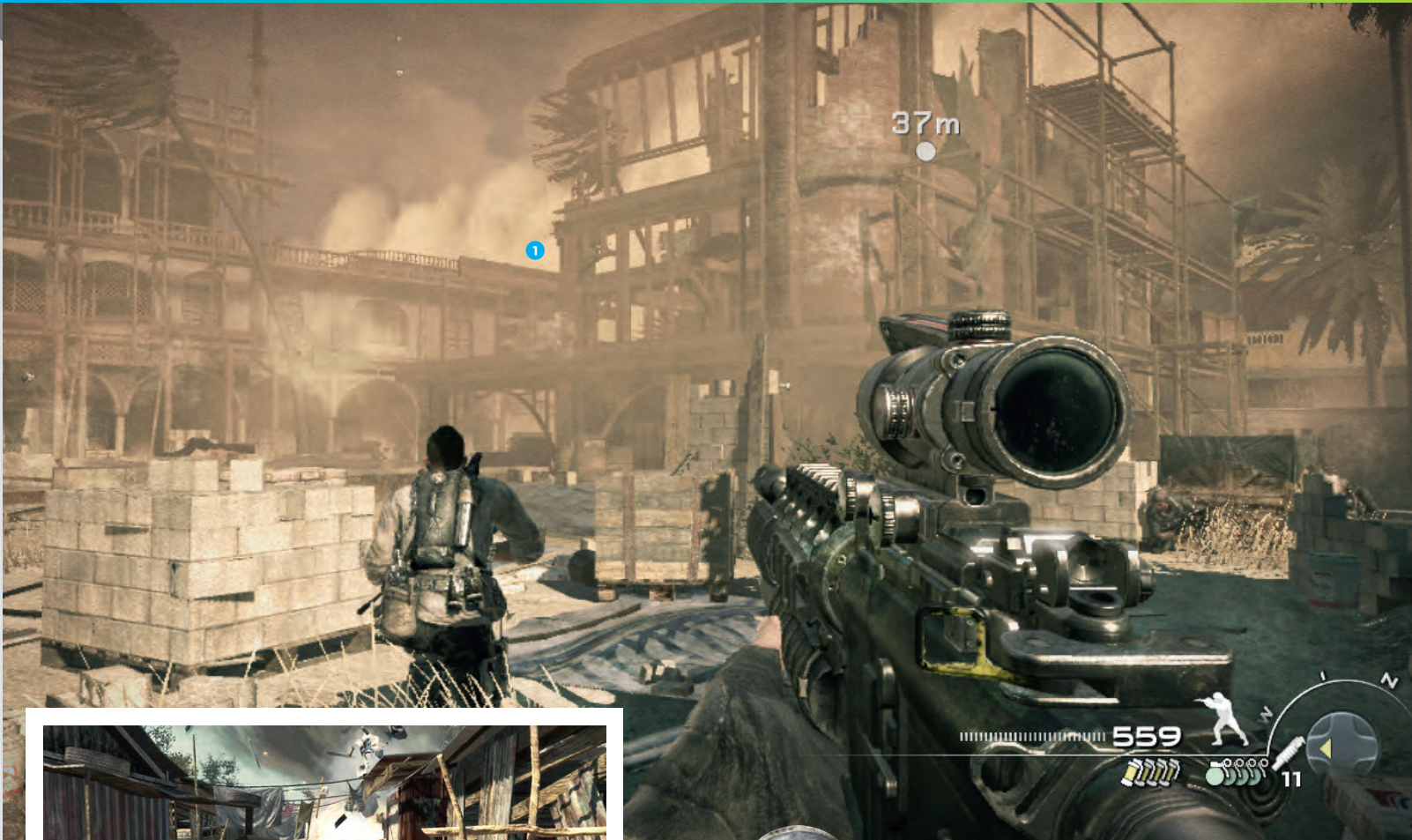
ist – egal, wie viele Tage ich noch unterwegs sein werde.

Himmelsrand, ich rette dich. Versprochen.

10 Martin Eiser

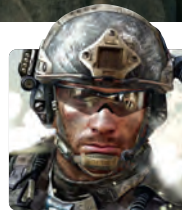
MODERN WARFARE 3

PC PS3 X360 Genre ACTION Entwickler RAVEN SOFTWARE / INFINITY WARD / SLEDGEHAMMER GAMES Publisher ACTIVISION Termin ERHÄLTlich Spieler 1-16 USK 18



Die Welt steht mal wieder vor einem neuen Weltkrieg und nur wir sind es, die es wieder gerade biegen können. Die Explosion einer Atombombe, eine Invasion Washingtons und wirklich fiese russische Ultranationalisten haben ihren Beitrag für eine fesselnde Geschichte geleistet. Aber Call of Duty: Modern Warfare 3 tritt ebenfalls in die Fußstapfen seiner Vorgänger und liefert Kapitel für Kapitel atemberaubende Action, im Gegenzug aber auch eine müde Geschichte, sowie blasse und vollkommen uninteressante Charaktere. Anfangs fühlt sich diese Konzentration auf das pure Gameplay noch fantastisch an, aber schon bald ist uns das alles zu vertraut. Wir sind diese überspitzten Sequenzen irgendwann einfach leid - und das, obwohl die Kampagne am Ende nur knapp fünf Stunden dauert.

Aber wie schon bei Battlefield 3 kaufen wir nicht die Story, sondern investieren in einen ordentlichen Multiplayer. Auf schabigen Seitenstraßen mit 60 Frames in der Sekunde herumzurutschen, während wir schreiende Terroristen abknallen, verliert eben nie seinen Reiz. Und es dauert nicht lange, bis ich so richtig drin bin und ganz vorne mitspiele. Überraschend ist das aber nicht, ich bin ein alter Call of Duty-Veteran. Es verhält sich ein bisschen so wie bei den Sportspielen von Electronic Arts, die für ihre



1 SCHAUPLÄTZE

Frühere Teile der Call of Duty-Serie wurden für exotische und abwechslungsreiche Schauplätze gelobt. Modern Warfare 3 steht dem in nichts nach, aber springt häufig zwischen Orten hin und her.

2 GRAFIKENGINE

Die Grafikengine ist bereits seit vielen Jahren im Einsatz und das fällt beim genauen Hinsehen auch auf. Doch trotzdem überzeugt Modern Warfare 3 mit einer makellos sauberen Optik.

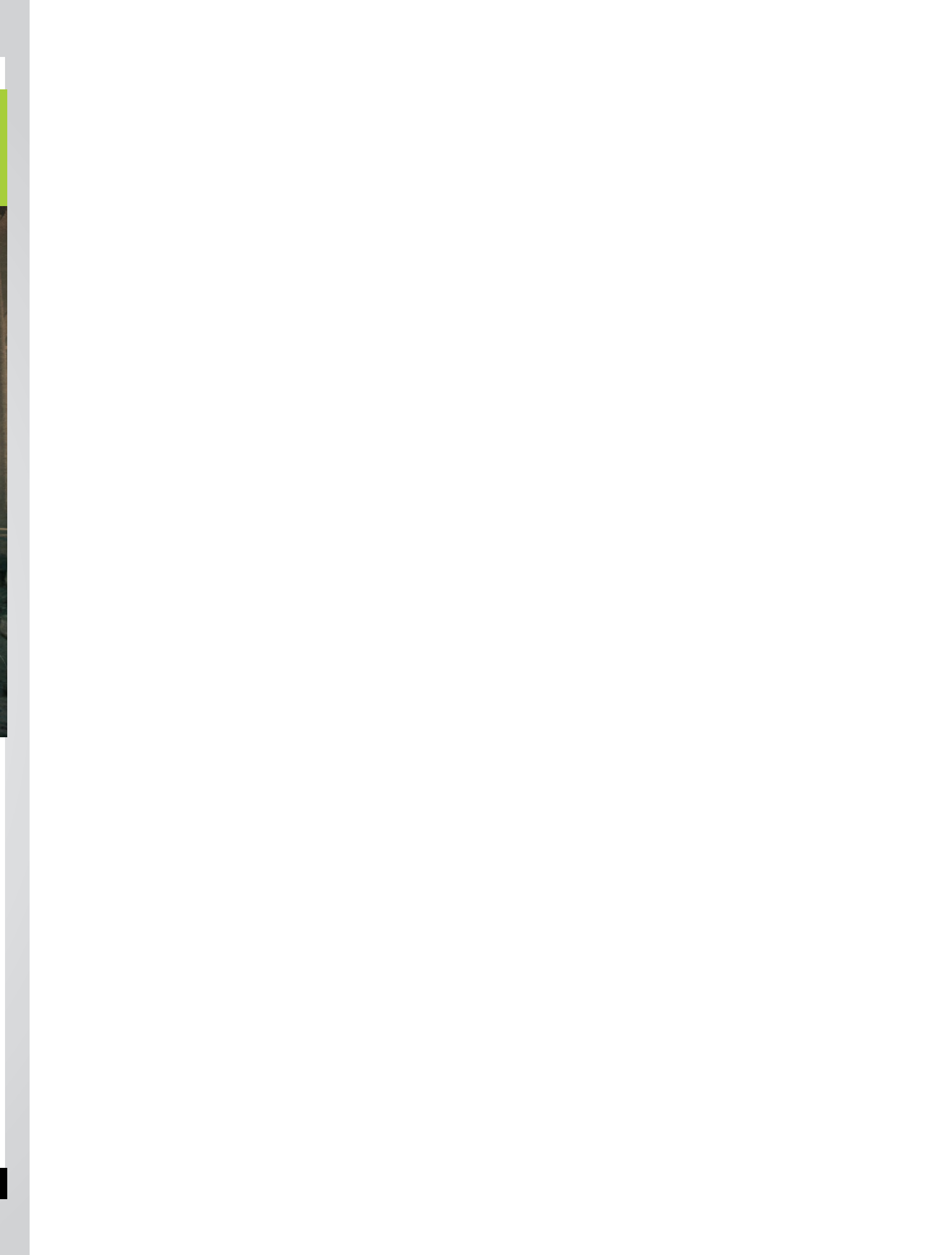
jährlichen Fortsetzungen keine revolutionären Änderungen brauchen. Das meiste in Modern Warfare 3 fühlt sich vertraut an. Die Perks funktionieren wie immer, die Balance zwischen den Waffen ist ebenfalls gleich. Es gibt kleine Anpassungen wie die Möglichkeit, Waffen aufzuleveln und verschiedene Kill Streak-Varianten zu wählen. Das fühlt sich frisch an, aber umgekehrt fehlen auch ein paar Sachen aus Black Ops vom letzten Jahr. Auch am Spec-Ops-Modus wurde geschraubt und der ist, wenn das überhaupt geht, noch besser als bisher.

Ein Ass hat Modern Warfare 3 aber im Ärmel und das heißt Elite - der Onlinedienst, der dem Multiplayer eine soziale Komponente verpasst. Es gibt eine perfekte Einbindung für Clans und mehr Statistiken, als wir eigentlich gebrauchen können. Elite macht es so einfach und unterhaltsam, sich in eine Online-Karriere einzuklinken, wie noch nie zuvor im Genre. Die Community hat ein enormes Potenzial, auch wenn nichts davon direkten Einfluss auf das Spiel hat. Aber um das Game auf ein neues Level zu hieven, ist es ein mächtiges Werkzeug.

Modern Warfare 3 liefert, was wir von der Serie erwarteten und macht daraus das Beste. Dass es heute noch genauso viel Spaß macht wie vor fünf Jahren, sollte für sich sprechen. Es ist so fantastisch, dass es sich gar nicht weiterentwickeln braucht, um interessant zu bleiben. Für alle, die bereits gelangweilt sind, bietet das Spiel nichts, was die alte Flamme wieder neu entfacht. Mich aber hält das nicht davon ab, viel Spaß mit Modern Warfare 3 zu haben.

8

Mathias Holmberg





ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

PC PS3 X360 Genre ACTION Entwickler UBISOFT MONTREAL Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-8 USK 18

Die Magie der Vorgänger ist verfliegen - was also bleibt der wichtigsten Ubisoft-Serie?

Die Entwickler bei Ubisoft haben neben dem Post-It-Krieg, dessen Resultat eine mehrere Stockwerke hohe Ezio-Figur aus den kleinen Klebezetteln war, dann doch noch die Zeit gefunden, ein neues Assassin's Creed-Abenteuer zu entwickeln. Ezio ist zurück.

Wir schlüpfen in die Rolle von Desmond und bekämpfen den Geheimbund der Tempelritter mit Hilfe des Animus, einer Maschine, die es einem ermöglicht, die Erinnerung der Vorfahren neu zu erleben. Die Bruderschaft der Assassine bekämpft den Templer-Orden schon seit Ewigkeiten. Zwei der Vorfahren Desmonds waren die Assassine Altaïr und Ezio, deren Erinnerungen wir nun erleben. Das war sowohl für die Fans der Reihe, als auch für Desmond vielleicht doch etwas zu viel Zeit im Animus. Denn Desmond bekommt langsam Probleme mit der Realität und seine Persönlichkeiten können nicht mehr getrennt werden. Um ihn vor dem Wahnsinn zu bewahren, haben Mitstreiter in der Gegenwart seine Persönlichkeit auf der Simulation einer leeren Insel zwischengespeichert. Von dort aus muss Desmond versuchen, die Erinnerungen seiner Vorfahren zu entwirren.

Also tauchen wir wieder ein in die Welt des Ezio Auditore da Firenze. Mit mittlerweile ergrautem Bart kämpft er nicht mehr in Italien gegen die Tempel. Der neue Schauplatz ist das osmanische Konstantinopel und wir sind trotzdem wieder mittendrin im Kampf



● HAKENKLINGE

Die osmanische Fraktion der Bruderschaft lehrt Ezio den Umgang mit der Hakenklinge, die es ermöglicht, an den überall zwischen den Häusern gespannten Seilen entlang zu gleiten. So sind auch etwas größere Sprünge möglich, da Ezio sich mit Hilfe der Klinge im letzten Moment noch an Vorsprüngen einhaken kann.

der Bruderschaft. Die offene Spielwelt von Assassin's Creed: Brotherhood wurde komplett übernommen. Neben den Hauptmissionen gibt es wieder jede Menge zu tun: Die Vorherrschaft in Templer-Gebieten erlangen, Gebäude kaufen oder Aufgaben für die Verbündeten der Bruderschaft warten auf uns. Rekruten werden angeworben und trainiert, um sie dann mit Aufträgen zu versorgen oder sie immer zu Hilfe rufen zu können. Wer Brotherhood gespielt hat, weiß ziemlich genau, was ihn erwartet.

WER BROTHERHOOD KENNT, WEISS BESCHIED

Aber es sind ein paar kleine Neuerungen dazu gekommen. Neben der Hakenklinge erweitern vor allem Bomben das Arsenal. Mit denen kann Ezio die teilweise mit Musketen bewaffneten Wachen ablenken oder auch töten. Es lassen sich viele Zutaten dafür in der ganzen Stadt finden und Ezio ist in der Lage, daraus die verschiedensten Bomben herzustellen. Leider fügen beide Neuerungen kaum wirklich neue Spielelemente hinzu.



2 TOWER DEFENSE

Die einzige echte Neuerung ist das Tower-Defense-Minispiel, in dem die Verstecke der Bruderschaft gegen Wellen der Tempel beschützt werden müssen. Von einem Dach aus platziert Ezio Kapitäne, Bogenschützen oder Assassine mit Musketen und stellt den Tempelbarrikaden in den Weg. Die Einheiten kämpfen dann selbstständig gegen die heranströmenden Feinde. Das Minispiel ist schön gemacht und gewinnt durch die spektakuläre Grafik.

Die Stadt hat immer noch eine tolle, lebendige Atmosphäre, aber wenn man die Vorgänger gespielt hat, lassen die magischen Momente trotz der schönen Missionen und der detailreichen Grafik langsam nach. Nachdem Ezio den mit Sicherheit tausendsten Turm erklommen hat, wird selbst der Trip zum nächsten Schnellreise-Tunnel zur Qual.

Der wirklich originelle und innovative Multiplayer-Modus von Assassin's Creed: Brotherhood findet auch seine Fortsetzung. Das Spielprinzip ist unglaublich spannend und wirklich einzigartig im Umfeld der vielen Shooter. Es ist aber trotz neuer Spielmodi auch nur ein Aufguss des Vorgängers. Am Ende ist es schade, dass die wirklich schöne Serie, die im Laufe der Zeit so viele innovative Spielideen eingeführt und sich immer weiter gesteigert hat, sich zum Abschluss von Ezios Abenteuer so stark selbst kopiert. Assassin's

8 Creed: Revelations ist ein sehr schönes Abenteuer und hat einen großartigen Multiplayer, aber die Magie der Vorgänger ist leider weg.
Ingo Delinger



SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

PS3 WII XBOX 360

Genre ACTION Entwickler BEENOX
Publisher ACTIVISION Termin ERHÄLTlich
Spieler 1 USK 16

Mal wieder steht Spider-Man an einer Konsole und drückt den Knopf. Er wird wieder von einer kleinen Aura blauer Orbs umkreist, die dann automatisch im Kostüm der Spinne verschwinden. Und wieder einmal frage ich mich, warum das alles schon seit Stunden der gleiche Quatsch ist. Immer wieder das gleiche, immerhin aus wechselnden Perspektiven des originalen Spider-Man Peter Parker und seines Kollegen Miguel O'Hara aus dem Jahr 2099.

Die beiden Actionhelden können fliegen, Netze spinnen, kloppen, hüpfen, kloppen, hüpfen - nur unterbrochen durch das ewige Aufzerren von Türen und Schaltern, indem man länger als nötig auf eine Taste hämmern muss. Ab und an gibt's nette Sequenzen im freien Fall, die aber besser wirken als sie sind.

Dabei hatte alles so hübsch angefangen, damals „früher, in der Zukunft“. Spider-Man: Edge of Time startet mit einem spielbaren Intro, das wirklich cool gemacht ist. Die beiden Superhelden geraten schnell in einen Strudel aus zwei Zeitebenen hinein und wir müssen

NETZE SPINNEN, KLOPPEN, HÜPFEN UND HÄMMERN

mit ihnen abwechselnd und pseudoparallel einen irren Wissenschaftler besiegen. Die Geschichte ist tatsächlich ganz nett, aber man muss sich durch viel langweiliges Gameplay plagen, um einige der besser konzipierten Bosskämpfe und Storywendungen zu erleben.

Nett gemacht sind quasi live eingespielte Herausforderungen, die einen etwa dazu anhalten, Gegner in einer bestimmten Zeit zu erledigen. Sie sind toll beiläufig integriert, haben aber keinen großen Effekt. Man kann ein paar nette Stunden mit dem Spiel haben, am Ende ist es aber ein eher billig gemachtes Action-Adventure. Die lieb- und farblose Grafik fällt besonders bei Texturen und Details in den Levels auf und steht in krassem Gegensatz zu den hübsch animierten Spinnenmännern. Das Kampfsystem ist leider viel zu langweilig, um einen bei Laune zu halten. Das Spiel muss

6 man also allerhöchstens als großer Fan von Spider-Man spielen.
Christian Gaca



BATTLEFIELD 3

PC PS3 X360 Genre ACTION Entwickler DICE Publisher EA Termin ERHÄLTlich Spieler 1-64 (PC), 1-32 USK 18

Alles schon mal gesehen, trotzdem bezaubert der Shooter mit toller Optik und Action

Sgt. Henry „Black“ Blackburn hat ein Problem. Terroristen werden heute einen Angriff auf New York starten. Aber die Geheimdienstler in dem Verhörraum denken eigentlich, dass er nur Quatsch redet. Dennoch hören sie ihm zu. Und der Soldat versucht sein Bestes, sie über seine geheimen Missionen im Irak und in Iran zu unterrichten und ihnen dabei zu verklickern, wie er von den Plänen erfuhr.

Das ist das Setting der Solokampagne von Battlefield 3. In einer Reihe von Rückblenden spielen wir als „Black“ oder einer Handvoll anderer Personen. Alles das gab es in irgendeiner Art und Weise in nahezu jedem anderen Militär-Shooter der letzten Jahre bereits zu sehen. Aber es spielt keine Rolle. Die knapp sechsstündige Story ist sehr gut zusammengeschraubt, mit Abwechslung in der Handlung und perfektem Tempo. Das Gameplay ist unterhaltsam, aber bietet keine Revolution. Es gibt einige epische Wow-Momente und es wird nie langweilig. Aber ein echtes Original sieht wirklich anders aus.

Dice hat keine Angst, uns durch minutenlange Sequenzen zu schicken, in denen keine einzige Kugel fliegt. Stattdessen genießt man die Stimmung und erlebt dabei beeindruckende Umgebungen. Das ist einfach schön gemacht. Jenseits der hübschen Oberfläche ähneln sich die Missionen kaum. Es gibt direkte Konfrontationen auf irakischen Straßen, wir spielen dort Katz und Maus oder ballern uns



1 SOUND

Explosionen im Hintergrund und der Klang des Gewehrfeuers sind beeindruckend, weil sie bei Dice verinnerlicht haben, dass jeder Schuss ein Ton ist, der von einem anderen Spieler orchestriert wird.

2 OPTIK

Battlefield 3 sieht wahnsinnig gut aus, im Single- wie im Multiplayer. Der Detailgrad ist enorm, die Animationen sind hervorragend, aber es ist die Ausleuchtung, die absolut am beeindruckendsten ist.

durch luxuriöse Bürokomplexe. Oder wir dürfen zweiter Mann in einem F/A-18-Jet spielen und Panzerkommandant werden. Und obwohl das Setting denen vieler anderer Spiele des Genres ähnelt, vermeidet Battlefield 3 die schlimmsten Klischees.

Die Kämpfe sind intensiv und anspruchsvoll, solange man nicht die einfachen Schwierigkeitsgrade wählt. Man sollte sich darauf vorbereiten, ein paar Mal zu sterben - besonders dann,

RÜCKGRAT DES SPIELS IST DER MULTIPLAYER

wenn die Gegner mit Raketen schießen. Die Waffen fühlen sich richtig an, sie vermitteln Gewicht, Reaktion und Rückstoß. Vieles im Spiel ist zwar gescrriptet, aber das Heft wird einem nie aus der Hand genommen. Battlefield 3 hat sechs Koop-Missionen für zwei Spieler, die ähnlich wie Singleplayer sind. Die Abwechslung ist ebenso groß: Einige der Aufgaben stellen hohe Anforderungen an Kommunikation und Timing. Sie liefern gerade in den hohen Schwierigkeitsgraden jede Menge Herausforderung.



AMERACTOR
LIEBT ES!

3 MEHRWERT AM PC
Auf dem PC wurde die Zahl der möglichen Spieler in einer Session wieder auf 64 angehoben und die Kampfjets sind zurück. Die großen Karten sind einfach toll. Hier regiert das Chaos und es ist hart, klarzukommen - und das ist im besten Sinne gemeint. Aber Battlefield 3 siegt auch bei den kleineren Karten. Obwohl sie im direkten Vergleich fast klaustrophobisch wirken, ist das Erlebnis ebenso intensiv und spaßig, vor allem mit einem Team von Spielern, die wissen, was sie tun.

Das Rückgrat des Spiels ist aber ohne Zweifel der Multiplayer. Bis auf einige mysteriöse Physik-Bugs und Probleme mit der Zielmechanik haben sie bei Dice alle offensichtlichen Probleme gelöst. Die wichtigste Neuerung ist das realistische Sperrfeuer. Wenn man auf einen Gegner schießt, egal wie präzise oder unpräzise, wird dessen Sicht verschwommen und die Schüsse weniger präzise. Es ist eine großartige Mechanik, die es vereinfacht, die Scharfschützen zu bekämpfen und mehr Mobilität in das Spiel bringt. Es gibt (natürlich) ein Level-System, das neue Waffen und Zubehör freischaltet, je mehr man spielt. Der Multiplayer ist nichts weniger als erstaunlich. Als Urteil kann hier nur eines hier stehen: Ich liebe Battlefield 3. Der Singleplayer ist der schwächste Teil des Spiels, aber immer noch mehr als nur respektabel. Und obwohl der Koop-Modus stark ist - wer sich das Spiel kauft, wird es für **9** den Multiplayer tun. Battlefield 3 ist der beste Teil der Serie und vermutlich das beste Multiplayer-Erlebnis in diesem Jahr.

Rasmus Lund-Hansen



RATCHET & CLANK ALL 4 ONE

PLAYSTATION 3

Genre ACTION Entwickler INSOMNIAC GAMES
Publisher SONY Termin ERHÄLTlich
Spieler 1-4 USK 12

Ratchet und Clank sind zurück - in einem lupenreinen Koop-Abenteuer, in dem sie mit Captain Qwark und Doctor Nefarious spielen müssen, um einem Dilemma entfliehen zu können. „Die haben Namen, weißt du. Du hast gerade Carl zerstört...“ - jaja, der Humor ist immer noch da. Geeignet für jedes Alter und auch alles andere ist dabei, was man von einem Ratchet & Clank-Titel erwartet: farbenfrohe und atemberaubende Umgebungen, verrückte Waffen und glänzende Schrauben. Aber da ist auch ein großer Unterschied.

Ratchet & Clank: All 4 One ist ein reines Koop-Spiel, in dem wir und bis zu drei Freunde online oder offline gemeinsam als Ratchet, Clank, Captain Qwark und Doctor Nefarious spielen. Es fühlt sich etwas seltsam an, dass Nefarious nun neben uns kämpft, aber es passt perfekt in die Geschichte. Die dreht sich darum, dass alle in einer fremdartigen Maschine feststecken. Also wird ein Waffenstillstand ausgerufen, um das Dilemma zu lösen.

EIN REINES KOOPI-SPIEL FÜR BIS ZU VIER ECHTE FREUNDE

Das Ergebnis ist so erfolgreich umgesetzt wie damals, als die Mario-Serie mit New Super Mario Bros. Wii den Weg ins Koop-Zeitalter beschritten hatte. In vielerlei Hinsicht ist es von Insomniac sogar noch etwas konsequenter umgesetzt. Alle spielen gemeinsam auf einem Bildschirm eine tolle Mischung aus Action, Jump'n'Run und Koop-Aufgaben. Es gibt nur ein wirkliches Problem: Das Spiel bringt ohne echte Freunde als Mitspieler einfach nicht so richtig viel Spaß. Die von der Künstlichen Intelligenz gesteuerten Mitspieler agieren leider (unlustig) unsinnig, springen etwa ohne Grund von einer Plattform in den Tod.

Am Ende ist Ratchet & Clank: All 4 One trotzdem ein qualitativ hochwertiger Einstieg in die umkämpfte Welt der Koop-Spaßspiele. Man wird eine tolle Zeit mit realen Freunden auf dem Sofa haben, mit einer echt frischen Spielerfahrung.

8 **Jonas Elfving**

SONIC GENERATIONS

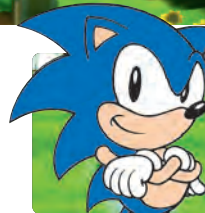
3DS PC PS3 X360

Genre JUMP'N'RUN Entwickler SONIC TEAM Publisher SEGA Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 6



Sega gibt einfach nicht auf. Vor zehn Jahren kam Sonic Adventure heraus und seitdem versucht der Hersteller, sein Maskottchen für die nächste Generation fit zu machen. Nach Sonic Generations sollen die Kritiker nun endlich Ruhe geben. Es ist der Versuch der Versöhnung des Klassikers mit dem modernen Sonic. Wir spielen die besten Level aus neun ausgewählten Sonic-Games der letzten zwanzig Jahre.

Alle sind komplett neu in HD-Grafik nachgebaut und angepasst worden und in zwei Varianten spielbar. Der erste Akt widmet sich dem klassischen Sonic mit dem niedlichen Kugelbauch, der zweite Akt eines Levels dreht sich um den modernen Sonic mit der langen Mähne und den schlaksigen Beinen. Einmal kriegen wir also das ursprüngliche Spielprinzip in der 2D-Ansicht geboten und dazu gesellt sich das achso verhasste Design in 3D. Je nachdem, in welcher Form das Level im Original vorliegt, gibt es dazu also einen Remix in der jeweils anderen Version. Damit hat Sega den Königsweg gewählt, denn sie können die alten und neuen Teile ganz unkompliziert zusammenbringen.



1 SAMMLERGLÜCK

Fans werden mit dem neuen Sonic zumindest beim Thema Sammeln absolut glücklich: Durch das Finden spezieller, roter Ringe schalten wir Musik und Artworks frei, können sogar das originale Sonic the Hedgehog für den Mega Drive erspielen und dann tatsächlich spielen. Dazu warten noch Bestzeiten und Bewertungen für jedes Level und jede einzelne Herausforderung. Wenn das noch nicht reicht, der kann sich online messen in einem Modus, in dem wir versuchen müssen, so weit wie möglich im Level in 30 Sekunden voranzukommen. Ein zweiter Modus bietet Bestenlisten für den Abschluss des gesamten Levels.

Ein weiteres Versprechen wurde nur teilweise eingelöst. Zwar muss niemand die unsäglichen Nebencharaktere der modernen Spiele steuern, aber eine Auswahl der schlimmsten ist trotzdem in die Handlung des Spiels eingeflochten. Doch die Entwickler beweisen Selbstironie. Als ein Charakter der alten Garde fragt, wer diese Typen in Sonics Schlepptau sind, folgt gleich die entwaffnende Antwort: „Völlig unwichtig!“

Die Level sehen im neuen Outfit wirklich wunderschön aus und die Musik macht einfach gute Laune. Persönlicher Favorit ist der Song aus City Escape - ein bisschen Eurotrash steht Sonic gar nicht so schlecht zu Gesicht. Zum Paket gehören außerdem 90 Herausforderungen - jeweils 45 für jeden der beiden Sonics. Diese bieten abwechslungsreiche Spielmechaniken und neue Einblicke in die einzelnen Level.

Eigentlich sollte es also gelingen, neue und alte Fans zu versöhnen. Die jüngere Zielgruppe wird durch die wunderbare Optik den Originalspielen eine Menge abgewinnen können - sich vielleicht sogar verlieben. Aber es geht auch darum, zumindest einen Teil der alten Garde für die moderne Variante zu begeistern. Doch ganz so einfach ist das eben nicht. Dass die neuen Spiele durchgefallen sind, ist auch auf Probleme mit dem Gameplay zurückzuführen und die lassen sich auch mit neuer Grafik nicht einfach wegdividieren. Denn irgendwo wartet er garantiert schon wieder, dieser frustrierende Moment,

der durch nicht bis zu Ende gedachtes Leveldesign ausgelöst wird.

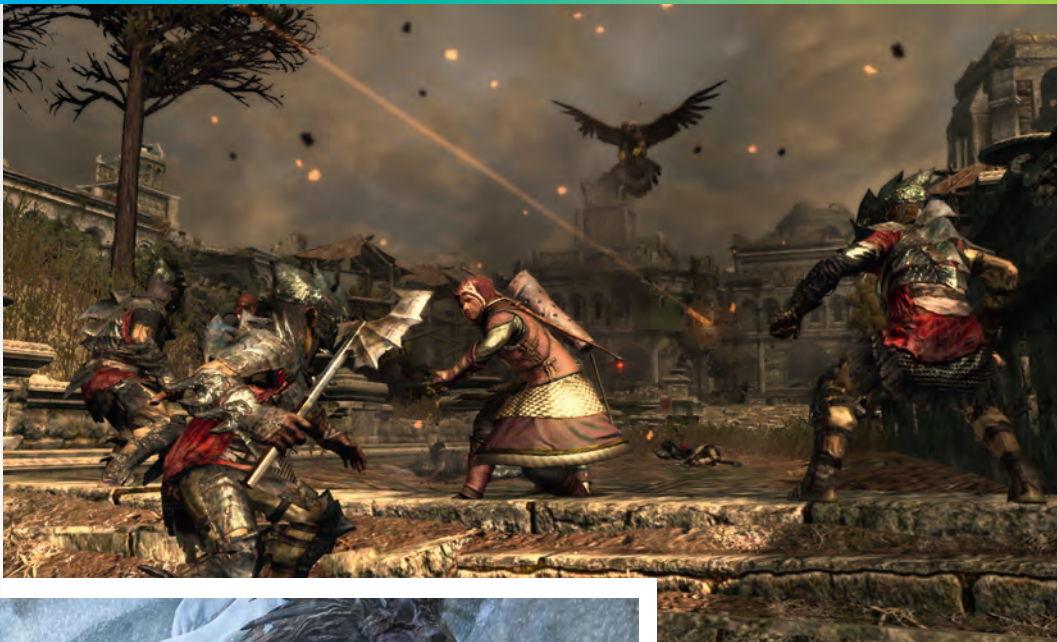
8

Martin Eiser

HERR DER RINGE

PC PS3 X360

Genre ACTION / ROLLENSPIEL Entwickler SNOWBLIND STUDIOS Publisher WARNER BROS. INTERACTIVE Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 18



1 TROLLTERROR

Wenn plötzlich ein riesiger Troll durch die Wand bricht und brüllend auf einen zustampft, ist das zuerst eine Überraschung. Wenige Schritte später aber gleich zwei Biester derselben Art in minutenlanger Arbeit besiegen zu müssen, ist einfach nur zermürbend. Zumal uns das Spiel regelmäßig unaufhörliche Gegnerwellen vor den Latz wirft, die wir alle schlachten müssen, ehe sich irgendwo ein Türchen öffnet.

Der Herr der Ringe: Krieg im Norden erzählt eine von der Romanvorlage losgelöste Handlung, ohne sich zu stark von Tolkiens Werk zu entfernen. Während Frodo Beutlin und seine Gefährten gen Süden reisen, um den Ring zu zerstören, zieht es uns im Spiel in den Norden - in ein noch verborgenes Kapitel des Herr der Ringe-Universums.

Neben bekannten Schauplätzen wie Bruchthal oder dem Auenland führt uns der Kreuzzug in überwiegend fremde Gegenden, die Fans aber aus dem ein oder anderen Buch kennen dürften. Und natürlich spielen mit Aragorn, Gandalf und Co. prominente Helden mit. Doch anscheinend hatte es Snowblind nicht nötig, die Geschichte mit schicken Zwischensequenzen zu garnieren. Stattdessen lauschen wir in Spielgrafik gehaltenen Dialogen oder bestaunen hin und wieder kleinere Kamerafahrten durch die linearen Levels.

Ausgefochten wird der Kampf zu dritt in einer Heldengruppe, bestehend aus einem Waldläufer, einer Elbin und einem Zwerg. Spielt man alleine, werden die verbleibenden Recken von der passablen Künstlichen Intelligenz gesteuert. Man kann sich aber

natürlich auch im Koop-Modus mit zwei menschlichen Mitstreitern durch die doch eher hässlichen Gegner metzeln, was doch deutlich mehr Freude bereitet.

Das Spiel läuft nach dem bekannten Muster ab: Wir kämpfen (oder zaubern) uns durch Mutantenviecher, sammeln dabei Gold, Ausrüstung und Erfahrungspunkte und steigen dadurch im Level auf. Wo anfangs noch stupides Tastendrücken zum Erfolg führt, gestaltet sich die Prügel-Action zunehmend mühsamer. Die Gegner stecken mehr Treffer ein und teilen kräftiger aus. Spätestens in den anspruchsvollen

MONOTON GESTALTETE MISSIONEN UND METZELEIEN

Bosskämpfen ist jeder auf das Können des anderen angewiesen. So heilt die Elbin immer wieder ihre Kumpanen und steckt sie unter ein lebensspendendes Schutzzelt, wohingegen der Waldläufer Orks oder schlurfende Zombiester aus der Distanz bekämpft. Dank flüssigen Animationen und kleineren Splattereffekten samt Zeitlupenszenen unterhalten die Gefechte gut genug, um über das monotone Missionsdesign hinwegzutrotzen. Denn abgesehen von lächerlichen Schalterrätseln geht es nur ums Metzeln. Trotzdem verschenkt das Spiel viel Potenzial und es nervt, dass die aus mehre-

6 ren Abschnitten bestehende Welt kaum Höhepunkte bietet.

6 Mirco Ruppelt



DIE ABENTEUER VON TIM & STRUPPI

MULTIPLATTFORM

Genre ACTION Entwickler UBISOFT Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 12

GAMERACTOR LIEBT ES!

Mutig genug von Peter Jackson und Steven Spielberg, sich für einen Film ausgerechnet diesen Comic vorzunehmen. Aus der Vorlage dann noch ein Lizenzspiel zu machen, das ist schon fast tollkühn. Aber Ubisoft Montpellier hat schon bei King Kong mit Peter Jackson gearbeitet und damals eine ordentliche Umsetzung abgeliefert. Spielberg und Jackson haben trotz aller CGI-Spielerei behutsam Hergés Vorlage in 3D-Animationen umgesetzt - und genau daran orientiert sich Die Abenteuer von Tim & Struppi: Das Geheimnis der Einhorn.

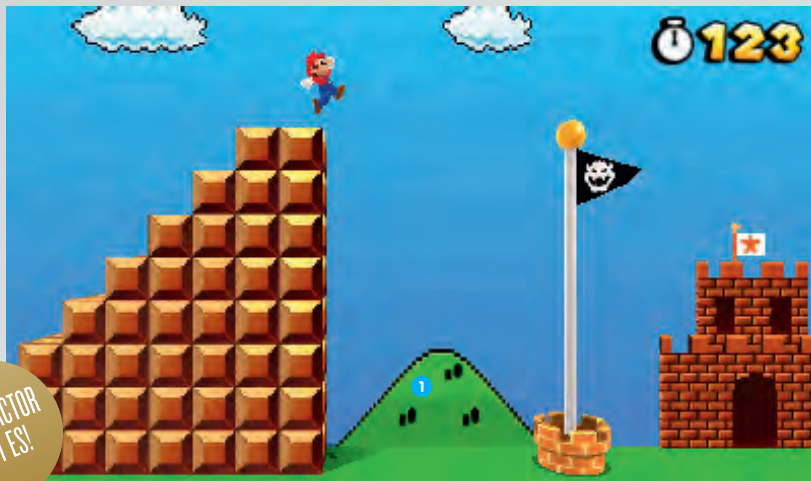
Der Einzelspielermodus lässt einen sofort in die Welt von Tim und Struppi eintauchen. Man fühlt sich nach knapp sechs Stunden Spielzeit, als hätte man eine verwegene Lorenfahrt durch alte Minen mit Indiana Jones hinter sich. Hauptelement sind Jump'n'Run-Passagen in einer Art 2½D-Seitenansicht, in denen auch die comichaften Kämpfe stattfinden: kurze Streichereinsätze bei jedem Fausthieb von Tim und Gegner, die torkelnd mit Sternchen über dem Kopf und Vogelgezwitscher zu Boden gehen oder auf geworfenen Bananenschalen ausrutschen. Die Kämpfe sind einfach, machen aber viel Spaß, weil man immer damit beschäftigt ist, für möglichst viel Slapstick zu sorgen. Aber es werden quasi ständig noch andere Spielelemente eingeführt. So gibt es spannende Verfolgungsjagden mit dem Motorrad, mal sitzt man dabei selbst am Steuer oder schießt als Beifahrer mit einer Steinschleuder auf die Verfolger. Und dann sind da auch noch die nett gemachten Flugeinlagen.

Das Spiel sieht durchgehend hübsch aus und hat einen großartigen Soundtrack. Das abwechslungsreiche Gameplay liefert eine rasante Achterbahnfahrt höchster Güte, zielt aber vom Schwierigkeitsgrad eher auf Gelegenheitsspieler ab und ist auch völlig für jüngere Videospieleler geeignet. Aber das Game hat noch ein zweites Ass im Ärmel. Es gibt einen eigenständigen und sehr umfangreichen Koop-Modus, der quasi die psychedelische Variante des Hauptspiels ist. Den kann man auch alleine spielen, da jederzeit die Figuren gewechselt

8 werden dürfen. Ein kleiner Blockbuster für die ganze Familie.

8 Ingo Delinger

GAMEREACTOR
LIEBT ES!



SUPER MARIO 3D LAND

NINTENDO 3DS Genre JUMP'N'RUN Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 0

Da stehe ich nun auf der kleinen Plattform und starrte in die Tiefe. Ins Nichts. So ist das bei Plattformen. Wer herunterfällt, der stirbt. In Super Mario 3D Land stimmt das auch noch, aber nicht mehr immer. Manchmal wartet da unten noch eine Wolke oder eine andere Plattform. Man muss sie nur treffen.

Super Mario 3D Land ist eines dieser echten Nintendo-Spiele. Da hat die erste Garde dran geschraubt. Da sind Ideen drin, die schon in Super Mario Galaxy gut funktioniert haben. In Super Mario 3D Land sind sie nur noch besser integriert, weil hier das allererste Mal das 3D-Feature so eingesetzt wird, dass man es nie, nie, nie ausschalten will. Es ergibt zum ersten Mal einen Sinn. Besonders beeindruckend ist der Einsatz der Höhe. Wenn 3D aktiviert ist, steht man mit Mario immer wieder an Kanten und schaut gefühlte 150 Meter nach unten.

Es gibt durch jedes der ausnahmslos hübschen und abwechslungsreichen Level mehrere Wege - und die triggern immer andere Areale des Gehirns. Man muss um die Ecke denken, in den Raum hinein. Es gibt sich automatisch verschiebende Plattformen oder auf Knopfdruck bewegliche. Da sind welche, die



1 STRASSENFEATURE

Das Game nutzt das Street Pass-Feature des 3DS. Es gibt immer wieder Rätselboxen in den acht Welten, in denen Geschenke warten. Solche Boxen lassen sich an andere Spieler via Street Pass verschicken und man bekommt sie im Gegenzug natürlich auch geschickt.

2 UNVERWUNDBAR

Scheitert man zu oft an derselben Passage, kriegt man eine kleine Hilfe in Form eines Items für unendliche Unverwundbarkeit spendiert. Kann man nehmen, muss man nicht.

kippen weg mit jedem Sprung und tauchen wieder auf beim nächsten. Geisterplattformen zum Beispiel erscheinen aus dem Nichts, aber erst nachdem man losgesprungen ist. Mario läuft aus dem Bildschirm heraus und in hinein. Wir sehen Mario aus der Vogelperspektive, isometrisch und komplett von der Seite. Immer wieder wechselt der Held innerhalb eines Levels die Perspektive, ohne das je eine dabei wäre, die nervt oder nicht funktioniert.

Es gibt Geheimnisse, von denen ich natürlich nichts erzähle: Abkürzungen, Warp-Röhren, versteckte Gänge und Begegnungen mit bekannten Gesichtern aus dem Nintendo-Universum. Alles im Spiel sieht wunderhübsch aus, knackig scharf und liebevoll animiert. Die Level zeigen eine enorme Weitsicht, was immer wieder durch fest montierte Ferngläser untermauert wird. Die nutzt Mario, um Sternmedaillen auszuspähen, die Bonuslevel eröffnen. Oder er studiert einfach die Levelstruktur. Oder genießt einfach. Man muss ohnehin die Level mehrmals spielen, um alle Wege zu gehen und alle Extras zu kassieren.

Das Gameplay ist ansonsten durchaus konventionell und nahezu perfekt. Eine neue Variation der in Blöcken versteckten Bonusitems ist der Karlsen-auf-dem-Dach-Block, ein Quader mit Propeller oben drauf. Damit kann Mario ein gutes Stück nach oben fliegen und viel länger gleiten, als als kleiner Waschbär mit Schwanz für Kurzstreckenflüge. Mit dem Bumerang seiner Gegner hantiert er auch. Und, bevor ich es vergesse: Bowser hat die Prinzessin entführt. Viel

wichtiger aber ist: Wer einen 3DS besitzt, muss das Spiel haben. Und es ist umgekehrt ein erster echter Grund, sich einen 3DS zu kaufen.

9 Christian Gaca



JUST DANCE 3

MULTI (Von Martin Eiser)

Auf der Liste von Just Dance stehen stattliche 49 Songs. Zusammengestellt hat Ubisoft dabei eine wirklich fabelhafte Auswahl, die so ziemlich für jeden Musikgeschmack etwas bietet und mehrere Dekaden abdeckt. Dabei umfasst sie sogar fast ausnahmslos fantastische Tanznummern. Ansonsten bleibt fast alles wie gehabt, das Design gleicht den Vorgängern. Stilisierte Figuren führen akkurate Bewegungen aus und wir

7 machen das nach. Neu aber ist eine Mehrspieler-Variante für bis zu vier Tanzenthusiasten.



DANCESTAR PARTY

PLAYSTATION 3 (Von Martin Eiser)

Tanzen mit Stil war wohl das Motto von Sonys London Studio. Sie liefern mit ihrem Beitrag zur Hüftschwung-Welle das wohl schönste Ergebnis ab, auch wenn die Songauswahl nicht jedem schmecken wird. Sein volles Potenzial entfaltet der Titel im Mehrspielermodus, bei dem bis zu zwanzig Leute im Wettstreit miteinander stehen. Als Kirsche dürfen dann Höhepunkte auch noch mit der Community geteilt werden - und wer

8 besonders fies sein will, schiebt Videos oder Fotos gleich auf Facebook oder Twitter hoch.



DANCE CENTRAL 2

XBOX 360 (Von Ingo Delinger)

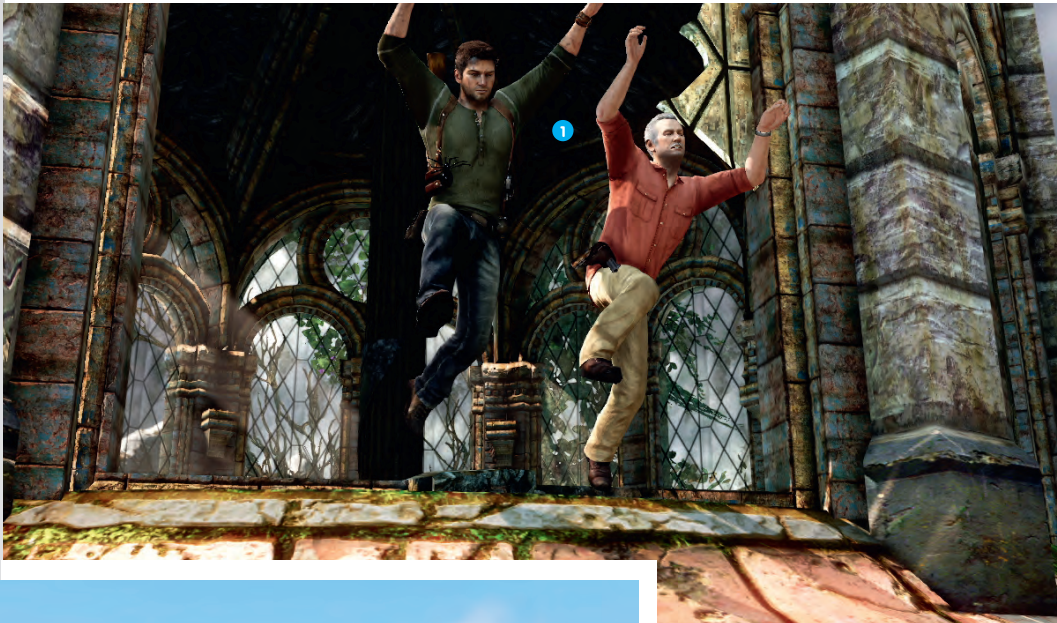
Das ist ein schönes Partyspiel, das auch alleine viel Spaß macht und im Vergleich zum Vorgänger noch eine Schippe draufgelegt hat. Für Workout-Fanatiker steht neben den Tanzmodi noch der Fitness-Modus mit Kalorienzähler zur Verfügung - und der neue Multiplayer rechtfertigt schon allein den Kauf, selbst wenn man den ersten Teil im Regal hat. Dance Central 2 ist eines der besten Kinect-Spiele, das auch Nicht-

8 Spieler schnell überzeugt, zumal keinerlei Videospieldenken erforderlich sind.

UNCHARTED 3

PC PS3 XBOX 360

Genre ACTION / ADVENTURE Entwickler NAUGHTY DOG Publisher SONY
Termin ERHÄLTlich Spieler 1-10 USK 16



1 MEHR MULTIPLAYER

Der Multiplayer wurde noch einmal verbessert. Das Beste ist die Grundlage, auf der er aufbaut. Wir spielen eben nicht nur horizontal, sondern klettern und kraxeln auch in der Vertikalen. Es gibt neben dem gewöhnlichen Kampf gegen andere Spieler auch einen Koop-Modus. Dort spielen wir entweder eine kleine Kampagne von sechs Missionen basierend auf Levels aus Uncharted 2: Among Thieves und Uncharted 3: Drake's Deception. Oder wir treten im Arena-Modus gemeinsam gegen Feinde an. Das ist vergleichbar etwa mit dem Horde-Modus von Gears of War 3.

Die Erwartungen an diesen Nachfolger sind ziemlich hoch. Uncharted 2: Among Thieves war ein Meisterwerk, das man problemlos von Anfang bis Ende ohne Pause durchziehen konnte. Auch Uncharted 3: Drake's Deception stellt sich ganz gut an. Bei der Handlung wollten die Entwickler sogar noch etwas weiter gehen und versuchen sich an ein klein bisschen Tiefe. Die Geschichte über die innige Freundschaft von Nathan Drake und Victor Sullivan ist das beständige Motiv, das die Rahmenhandlung begleitet. Trotzdem überfordert die Handlung nicht, bleibt über weite Teile sogar beinahe belanglos. Schade ist nur, dass die Charaktere neben Nathan Drake alle furchtbar blass bleiben - die neue Gegenspielerin etwa hätte sicher interessanter dargestellt werden können.

Ohnehin haben Naughty Dog beim gesamten Spiel einmal den großen Weichspüler eingesetzt. Der große Plan war es wohl, es geschmeidiger dahingleiten zu lassen und dem großen Kino noch näher zu kommen. Die eigene Gehgeschwindigkeit regelt das Spiel automatisch je nach Situation. Dazu sind die Quick-Time-Sequenzen mehr oder weniger einfach verschwunden.

Weggelassen wurden auch Passagen, die bisher zu Frust führten. Wenn wir schleichen und ertappt werden, können wir immer noch die Waffe sprechen lassen.

Das Spiel wirkt darum unrealistisch und vor allem werden wir kaum gefordert. Immer dann, wenn knifflige Stellen kommen, werden sie abgeschwächt und vereinfacht. Das Spiel ist trotzdem nicht zu leicht geworden, gegen Ende zieht der Schwierigkeitsgrad durchaus an. Aber die Künstliche Intelligenz der Begleitcharaktere ist quasi komplett ausgeblendet. Im Kugelhagel sterben immer nur wir und im Ableben hören wir nur das Gejaule der Begleiter.

DEN GROSSEN WEICHSPIÜLER EINGESETZT

Die Inszenierung bleibt fast durchgängig fabelhaft und ohne spürbare Ladezeiten. Uncharted 3: Drake's Deception ist noch näher am Vorbild Film, auch wenn man auf der Suche nach der eigenen Identität zu oft zwischen Indiana Jones und James Bond hin und her tingelt. Ein Zeichen dafür sind auch die tollen Faustkämpfe, denen eine größere Rolle zugestanden wird und deren Kampfsystem eine tolle Abwechslung zum sonstigen Rumbleballer bietet. Aber die Kritik bewegt sich auf hohem Niveau. Naughty

8 Dog wollte ein tolles Spiel machen. Abgeliefert haben sie genau das.
Martin Eiser



RAYMAN ORIGINS

PS3 WII X360

Genre JUMP'N'RUN Entwickler UBISOFT
Publisher UBISOFT Termin 24. NOVEMBER
Spieler 1-4 USK 0

GAMEREACTOR
LIEBT ES!

Wie sagt Ubisoft schon so treffend: Rayman ist wieder da - und er ist besser als jemals zuvor. Obwohl Rayman Origins nur auf dem simplen Prinzip basiert, über Abgründe hinüber und auf Gegner drauf zu hopsen, ist die Erfahrung erstaunlich erfrischend. Ubisoft hatte wohl einige kreative Geistesblitze, denn mit jedem Level erwartet uns etwas Neues. An einer Stelle springen wir auf einem riesigen Didgeridoo herum. An einer anderen reiten wir auf einer überdimensional großen Fliege und geben einem Vögelchen ordentlich Pfeffer. Zudem gibt es ziemlich viele geheime Abschnitte und alles zu erkunden, ist eine wahre Freude, die einen trotzdem fordert. Und obendrauf kommt noch das liebevolle Design mit all den handgezeichneten Elementen.

Auf den ersten Blick mag das kindisch wirken, aber gleichzeitig ist es voller bizarrer Charaktere und düsterer Gestalten. Es sind Spuren von Asterix und Ren & Stimpy enthalten, der leicht abgefahrene Humor zeigt sich bei Illustrationen wie Handlungen gleichermaßen.

EIN WIRKLICH ATEMBERAUBEND SCHÖNES SPIEL

Wer alleine unterwegs ist, wird von Anfang bis Ende Spaß haben. Wenn man sich aber mit bis zu drei Mitspielern ins Abenteuer stürzt, wird aus dem Lächeln im Gesicht mindestens ein breites Grinsen. Genau wie in New Super Mario Bros. Wii ist es einfach unfassbar lustig, sich einerseits zu unterstützen und gleichzeitig zu beharren - und mit Raymans Crew wird beim Witz einfach eine Schippe draufgelegt.

Raymans Rückkehr ist wahrhaft triumphal. Er hat mit diesem Spiel bewiesen, dass er keine Hasen zur Unterstützung braucht, um relevant zu sein. Wir fangen schon jetzt an, eine Fortsetzung herbeizusehnen. Klempner und Igel jedenfalls sollten nervös werden. Mit Rayman Origins hat Ubisoft

9 definitiv das beste Jump'n'Run des Jahres abgeliefert.
Jonas Elfving

Lieblinge

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-Lieblinge.



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

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

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

Die Playstation 3 ist das kompletteste Entertainmentgerät unter den Spielkonsolen. Innen arbeitet ein 3,2 Gigahertz starker Cell-Prozessor von Toshiba und eine Nvidia-Grafikkarte. Die PS3 ist auch ein Blu-ray-Player und kommt mit integrierter Festplatte, die je nach Version bis zu 320 GB Speicherplatz bietet. Ein WLAN-Adapter ist auch eingebaut. Das kostenlose Playstation Network bietet Onlinespiele, Musikvideos via Vidzone, den Filmdienst 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 | Batman: Arkham City In Arkham Citys offener Welt gibt es so viele bekannte Gesichter - der beste Comicheld zum selber spielen. | Action | Warner | 9/10 |
| 06 | Call of Duty: Black Ops Es ist der Triumph von Treyarch über Infinity Ward - ein unerbittlicher, virtueller Krig, der uns mitreißt. | Action | Activision | 9/10 |
| 07 | Rock Band 3 Die Jungs von Harmonix haben Musik im Blut und dieses Spiel ist der beste Beweis dafür. | Musik | EA | 10/10 |
| 08 | 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 |
| 09 | God of War III Dritter Streich der mythologischen Orgie mit Kratos - rohe Gewalt und bombastische Bosskämpfe. | Action | Sony | 9/10 |
| 10 | Pro Evolution Soccer 12 Realistische, ausgeglichene Simulation, die Fußball-Freunde mit Präsentation und Spielgefühl überzeugt. | Sport | Konami | 9/10 |
| 11 | L.A. Noire Rockstar kann auch Krimi und beeindruckt mit atemberaubender Technik und großartiger Atmosphäre. | Abenteuer | Take 2 | 9/10 |
| 12 | Assassin's Creed: Brotherhood Im zweiten Teil der Ezio-Trilogie geht es auf ein großes Abenteuer nach Rom - inklusive Multiplayer. | Abenteuer | Ubisoft | 9/10 |
| 13 | Little Big Planet 2 Abwechslungsreicher Plattformer mit unendlich vielen Möglichkeiten, die unsere Kreativität fordern. | Jump'n'Run | Sony | 9/10 |
| 14 | 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 |
| 15 | Portal 2 Um dem Wahnsinn von Glados zu entkommen, müssen wir wieder Köpfchen und Geschick beweisen. | Puzzle | 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

SAINTS ROW: THE THIRD

VOLITION / THQ

Es geht um einen virtuellen Spielplatz, auf dem wir bitte schön den maximal möglichen Unfug produzieren sollen. Der Sinngehalt der Gangstergeschichte oder fette Highend-Grafik treten in den Hintergrund. Das Spiel will einem Spaß liefern, kindischen, ehrlichen, lauten Spaß. Lange gab es kein Videospiel, das dieses Credo so unverblümt und ehrlich heraus posant hat. Dafür muss man Saints Row: The Third einfach lieben.

Toll, weil es so bedingungslos irre ist und keine Angst vor dem Wahnsinn hat.
Für Fans von Burnout und Duke Nukem.



KAUFEN

RAYMAN ORIGINS

UBISOFT / UBISOFT

Es geht um die Rückkehr des gliederlosen Ubisoft-Maskottchens, die ursprünglich nur als Download-Titel geplant war. Doch das Abenteuer war zu groß zum Herunterladen und kommt nun in den regulären Handel. Die große Besonderheit des Spiels ist der Vier-Spieler-Modus, welcher zwar sehr chaotisch wirkt, aber eine Menge Spaß macht.

Toll, weil die Präsentation einen einzigartigen Charme versprüht und wir das Gefühl haben, Rayman durch einen interaktiven Zeichentrickfilm zu lenken.
Für Fans von New Super Mario Bros. Wii.



KAUFEN

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

UBISOFT / UBISOFT

Es geht um die endgültige Auflösung der verworrenen Geschichte eines Herren namens Desmond Miles und seiner Vorfahren, die er immer wieder mit einer Art Zeitreisemaschine besucht. Mittlerweile ist seine Persönlichkeit in der Gegenwart auf einer virtuellen Insel-Simulation zwischengespeichert. Er muss in Konstantinopel ein paar Jahrhunderte früher dafür sorgen, dass das nicht so bleibt.

Toll, weil die Serie endlich, endlich ihre Auflösung erfahren darf - wurde auch Zeit!
Für Fans von Assassin's Creed und Action.



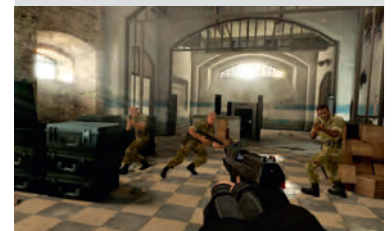
ACHTUNG

GOLDENEYE 007: RELOADED

EUROCOM / ACTIVISION

Es geht um die Interpretation des Remakes eines Klassikers. Die Solo-Kampagne des Shooters ist sehr konventionell wie schon im neu aufgelegten Wii-Spiel, schaut aber eben in HD doch etwas besser aus. Ansonsten fühlt sich der Titel wenig zeitgemäß an und erinnert eher wegen seines Namens an die gute, alte Zeit. Das ist aber auch gewollt.

Toll, weil der Geist des Originals noch durch den fetten Mehrspielermodus schwebt.
Für Fans von der Vorstellung von Pierce Brosnan im Körper von Daniel Craig.





SONY PSP

INFORMATION

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

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

Gamereactor Top 5 PSP

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

Viel Leistung, großartiger Onlinedienst und optimierte Oberfläche

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

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

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



Gamereactor Top 15 Xbox 360

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

| Nr. | Titel | Genre | Publisher | Wertung |
|-----|--|-------------|-------------|---------|
| 01 | Halo: Reach Epische Weltraumkämpfe 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 Wollmilchsaue, 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 3 Mit ihrem Shooter schießen Dice direkt in das Revier von Call of Duty: Modern Warfare 3 - 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-Liebblings sind ein persönlicher Einkaufsleiter 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

NEED FOR SPEED: THE RUN

BLACK BOX / ELECTRONIC ARTS

Es geht um die Fortsetzung der vielseitigen Rennspiel-Serie von Electronic Arts. Allerdings bricht das illegale Untergrundrennen quer durch die Staaten ein wenig aus der Serie aus - wir werden von der Handlung getrieben und müssen sowohl auf der Strecke als auch außerhalb unseres Wagens Aufgaben lösen, um unsere Haut zu retten. **Toll, weil** es mit Frostbite 2.0-Engine und Autolog technisch bestens gerüstet ist. **Für Fans von** Herausforderungen auf vier Rädern.



KAUFEN

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

343 INDUSTRIES / MICROSOFT

Es geht um die Neuauflage des beliebtesten Helden auf der Microsoft-Konsole passend zu seinem zehnten Geburtstag - der Master Chief ist zurück. Das Spiel wurde komplett überarbeitet und sieht einfach fantastisch aus. Außerdem gibt es im Mehrspieler-Modus, der auf Halo: Reach basiert, sieben klassische Karten, auf denen wir in Erinnerungen schwelgen können. **Toll, weil** per Tastendruck jederzeit auch ins Original gewechselt werden kann. **Für Fans von** Master Chief.



KAUFEN

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5-7

TT GAMES / WARNER

Es geht um die spielerische Kombination vom derzeit beliebtesten Zauberlehrling mit einer der aktuell beliebtesten Spielereihen - Harry Potter in einer Welt aus Lego-Steinen. Der zweite Teil umfasst viele neue magische Fähigkeiten und natürlich auch neue Rätsel und noch mehr Möglichkeiten, die Welt zu erkunden. **Toll, weil** Telltale die letzten drei Bände in ein Spiel gepackt hat, statt die Handlung unnötig in die Länge zu ziehen. **Für Fans von** der Magie von Lego-Steinen.

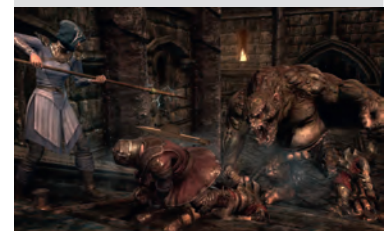


ACHTUNG

HERR DER RINGE: KRIEG IM NORDEN

SNOWBLIND STUDIOS / WARNER

Es geht um die Fortsetzung der Herr der Ringe-Geschichte, ohne sich dabei auf eine Roman-Vorlage zu berufen. Denn während Frodo Beutlin und seine Gefährten gen Süden reisen, bewegen wir uns in Richtung Norden in überwiegend fremde Gegenden. Leider sind die Spielmechaniken weder frisch noch besonders spannend. **Toll, weil** wir zu dritt noch einmal in Tolkien's Welt eintauchen können und auch ein paar bekannte Schauplätze und Charaktere sehen. **Für Fans von** Monstermetzelei.





NINTENDO DS / DSi

INFORMATION

Hersteller Nintendo
 Premiere 11.03.2005
 Media Cartridge
 Gewicht 235 GRAMM
 Maße 139x85x29
 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 KOMPLEMENTE
 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 |

KAUFEN

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

NINTENDO / NINTENDO

Es geht um das nächste große Abenteuer von Link und damit um das wahrscheinlich wichtigste Spiel für die Wii. Diesmal startet unser Held auf einer schwebenden Insel und muss eine für ihn geheimnisvolle Welt unterhalb davon besuchen - und dort natürlich gegen böse Mächte in den Kampf ziehen. **Toll, weil** das Spiel in Sachen Gameplay Zelda-typisch nahezu perfekt ist. **Für Fans** von starken, blonden Männern mit spitzen Ohren, großen, blauen Augen und einer kleinen Stupsnase.



KAUFEN

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

SEGA / SEGA

Es geht um den erneuten Auftritt von Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen, die 2012 in London stattfinden. Diesmal gibt es neue weiblichere Sportarten, zu denen Reiten und rhythmische Sportgymnastik gehören. Mit dabei ist aber etwa auch der Mannschaftssport Fußball. Über 50 Disziplinen sind enthalten - fiktive Sportarten inklusive. **Toll, weil** das Duell zwischen Sonic und Mario in die nächste Runde geht. **Für Fans** von Wettbewerben, die man nicht ganz so ernst nehmen muss.



KAUFEN

ABBA: YOU CAN DANCE

UBISOFT / UBISOFT

Es geht um das Spielprinzip von Just Dance, das Ubisoft den vier Schweden von Abba übergeholfen hat. Exakt 25 Songs sind enthalten und Klassiker wie Dancing Queen, Waterloo und Fernando dürfen natürlich nicht fehlen. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und gesungen werden darf diesmal auch. **Toll, weil** weil ein Mini-Musical enthalten ist, in dem wir eine Liebesgeschichte nachspielen, welche auf den Songs der Band basiert. **Für Fans** von Agnetha, Benny, Björn und Anni-Frid.



ACHTUNG

KARAOKE REVOLUTION: GLEE VOL. 3

KONAMI / KONAMI

Es geht um das Singspiel zum Singspiel - denn was liegt näher, als zur Musical-Seifenoper Glee ein Karaoke-Spiel anzubieten. Die dritte Runde beinhaltet 35 Songs und Videos aus der zweiten Staffel und fasst somit die wichtigsten Momente und Szenen musikalisch zusammen. Gleecks können ihre Stimmen schon einmal für den Time Warp, Lucky und Just the way you are ölen. **Toll, weil** es jetzt auch einen Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Mitspieler gibt. **Für Fans** von Glee.



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.

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. Dazu gesellt sich das Ipad in zweiter Generation ohne Telefonoption, dafür mit mehr Displayfläche und aktuell noch mehr Rechenpower.

Gamereactor Top 5 Iphone / Ipad

| Nr. | Titel | Wertung |
|-----|-----------------------------------|---------|
| 1 | Superbrothers: Sword & Sorcery EP | 9/10 |
| 2 | Angry Birds | 9/10 |
| 3 | Modern Combat 3: Fallen Nation | 9/10 |
| 4 | Jetpack Joyride | 8/10 |
| 5 | Plants vs. Zombies | 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 30 Stunden Half-Life 2 sind einfach die beste Spielerfahrung, die es für das Geld gibt - alles in einer Box. | Action | EA | 10/10 |
| 02 | Starcraft II: Wings of Liberty Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben. | Strategie | Activision | 9/10 |
| 03 | Crysis 2 Aliens haben New York infiltriert - das Schicksal der Menschheit ruht auf Nano-gestützten Schultern. | Action | EA | 9/10 |
| 04 | Anno 1404 Perfekter und ausbalancierter kann die Lieblings-Aufbausimulation der Deutschen kaum sein. Alles drin. | Strategie | Ubisoft | 9/10 |
| 05 | World of Warcraft Blizzards Online-Abenteuer kennt keine Grenzen - und mit den richtigen Freunden hält es fast ewig. | Rollenspiel | Activision | 9/10 |
| 06 | Dragon Age: Origins BioWare hat gezeigt, dass Rollenspiele auch für Erwachsene sein können - fast schon ein Klassiker. | Rollenspiel | EA | 9/10 |
| 07 | Empire: Total War Der feuchte Traum von Freunden der Strategie und historischer Schlachten hat einen Namen: Total War. | Strategie | Sega | 9/10 |
| 08 | Mafia II Zehn Jahre banges Warten auf den Nachfolger sind vorbei und 2K Czech hat uns nicht enttäuscht. | Action | Take 2 | 9/10 |
| 09 | Die Siedler 7 Sie wuseln wieder und haben sich entwickelt - endlich für friedliche und angriffslustige Siedler interessant. | Strategie | Ubisoft | 9/10 |
| 10 | Portal 2 Wieder müssen wir einen Ausweg finden und Glados schlagen - nicht mit Gewalt, sondern mit Köpfchen. | Puzzle | EA | 9/10 |
| 11 | Civilization V Der Strategie-Klassiker hat sich aufgehübscht und macht so süchtig wie schon vor zwanzig Jahren. | Strategie | Take 2 | 9/10 |
| 12 | World of Warcraft: Cataclysm Blizzard hat Azeroth ein neues Gesicht und Tonnen frischer Missionen verpasst - WoW, so schön. | Rollenspiel | Activision | 9/10 |
| 13 | Total War: Shogun 2 Riesige Schlachten im feudalen Japan erfordern all unsere Fähigkeiten als Strategie - entscheide weise. | Strategie | Sega | 9/10 |
| 14 | The Witcher 2: Assassins of Kings CD Projekt fesselt und fängt uns mit der gut erzählten Geschichte und atemberaubenden Präsentation. | Rollenspiel | Namco-Bandai | 9/10 |
| 15 | Battlefield: Bad Company 2 Viel Solo- und Multiplayer-Action, mehr Fahrzeuge und die ständige Gefahr, die Deckung zu verlieren. | 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

ANNO 2070

RELATED DESIGN / UBISOFT

Es geht um das erfolgreichste deutsche Aufbau-Strategiespiel, das nach einigen Ausflügen in die Vergangenheit nun plötzlich ins Jahr 2070 verfrachtet wurde. Im Zukunftsszenario haben wir die Wahl zwischen den produktiven Tycoons und den nachhaltigen Ecos. Ansonsten aber bleibt das typische Spielprinzip mit Inseln, Schiffen und natürlich dem Handel erhalten - die uns zur Verfügung stehenden Mittel sind nur etwas moderner. **Toll, weil** Anno immer noch Anno bleibt. **Für Fans von** einer Zukunft, die jeder selbst gestalten kann.



KAUFEN

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

BETHESDA / BETHESDA

Es geht um die Rückkehr der Dachen nach Himmelsrand und unserer damit verbundenen Reise durch ein neues, fantastisches Abenteuer mit einer wirklich großartig erzählten Geschichte. Skyrim ist vollgepackt bis zum Rand und bietet schier unendliche Stunden bester Unterhaltung. Spielerisch fußt es auf dem bereits hervorragenden Vorgänger The Elder Scrolls IV: Oblivion. **Toll, weil** Himmelsrand den schönsten Nachthimmel aller Zeiten hat. **Für Fans von** wirklich epischen Rollenspielen.



KAUFEN

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

INFINITY WARD / ACTIVISION

Es geht um die Fortsetzung von Activisions erfolgreichster Serie, die vor allem durch Infinity Ward zur Lizenz zum Geldrücken wurde. Am Spiel haben drei Entwickler gemeinsam gearbeitet, um das Projekt in der kurzen Entwicklungszeit zu stemmen. Activision setzt zudem auf die Integration des Sozialnetzwerkes Call of Duty Elite. **Toll, weil** nach dem Streit um Infinity Ward viele das Spiel schon geschrieben hatten. **Für Fans von** umfangreichen Multiplayer-Gefechten.



ACHTUNG

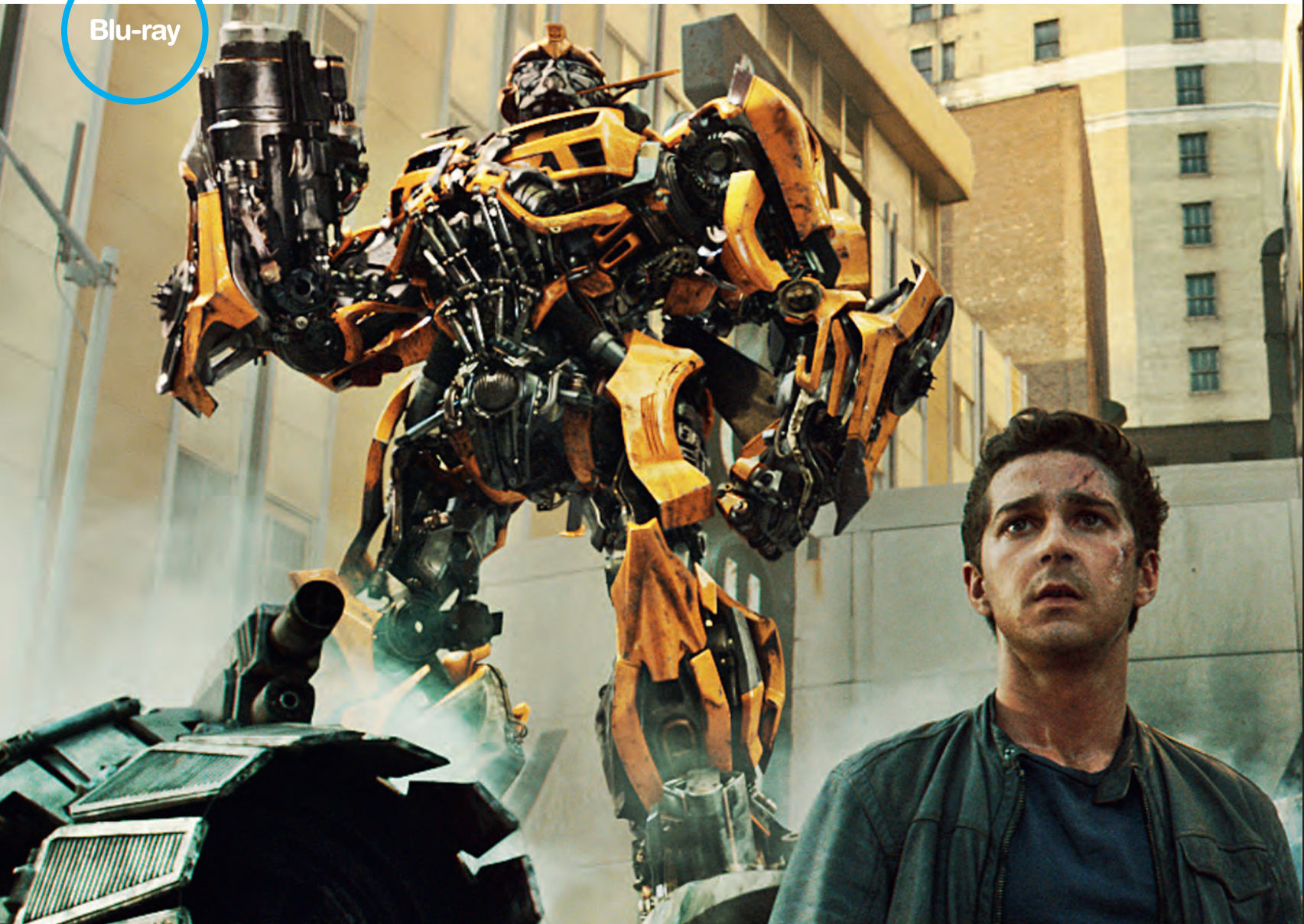
AGRAR SIMULATOR 2012

UIG ENTERTAINMENT / UIG ENTERTAINMENT

Es geht um die Möglichkeit, in die Rolle eines waschechten Bauern zu schlüpfen und sich bei angestaubter Grafik den klassischen Aufgaben wie Ackerbau und Viehzucht zu widmen. In der neuen Version gibt es einen Mehrspielermodus, mit dem über Lan oder Internet gemeinsam ein Hof bewirtschaftet werden kann. Außerdem gibt's neue Spezial-Landmaschinen wie Challenger Terra Gator und Fendt Katana 65. Großartig. **Toll, weil** sich die Serie unerklärlicherweise zu einem so großen Erfolg entwickelt hat. **Für Fans von** Bauer sucht Frau.



Blu-ray



TRANSFORMERS 3

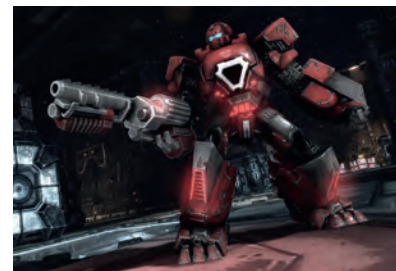
90 Minuten WTF-Story und eine einstündige Actionsequenz als Entschädigung



Schauspieler **Shia LaBeouf, Rosie Huntington-Whiteley, John Turturro, John Malkovich**
Publisher **PARAMOUNT**
Regie **MICHAEL BAY**
Genre **ACTION**
Termin **ERHÄLTLICH**
Codec **MPEG-4 AVC**
Sound **DD 5.1**
Ratio **2.40:1**

SPIELZEUGAUTOS, DIE SICH IN ROBOTER verwandeln können – das klingt bestenfalls nach einer Zeichentrickserie für Kids, doch Michael Bay legt nun schon den dritten Blockbuster mit Überlänge zu dem Thema vor. Müssen ihm nicht langsam die Ideen ausgehen? Einerseits nein, denn Bay ist nun mal der Meister des Krawallkinos. Niemand sonst schafft es in derartig beeindruckender Hochglanzoptik, Gegenstände von der Kaffeetasse bis zum Häuserblock in ihre Bestandteile zu zerlegen. Auf der anderen Seite versucht Bay aber auch auf der Humorebene stärkere Geschütze aufzufahren, die sich leider als Rohrkrepiere erweisen. Zum Jar-Jar-Binks-Effekt, der schon im zweiten Teil unangenehm auffiel, kommt nun merkwürdiger Slapstick der überdreht-hysterischen Sorte, den die zahlreichen Gaststars unterschiedlich stark interpretieren. Dabei überzeugt allerdings nur John Malkovich wirklich, seine Dialogzeile „WTF to that!“ wäre zudem die perfekte Überschrift für die gesamte erste Filmhälfte. Denn da dominiert noch die Grundhandlung des Streifens: Teenager Sam Witwicky, seines Zeichens zweimaliger

Weltenretter, ist verzweifelt auf Jobsuche – er möchte sich nämlich nicht als Loser fühlen. Schließlich wohnt er in der Villa seiner Freundin, die einen Mercedes SLS fährt und aussieht wie ein Unterwäschemodel. Die titelgebenden Auto-Bots verdingen sich derweil als Söldnertruppe, die böse Araber und Russen plattmacht. Denn, wie es im Offtext so schön heißt, kann man ja nicht zulassen, „dass sich die Menschheit selbst Schaden zufügt“. Zum Glück verdichtet sich nach 90 Minuten endlich der Plot, und die bösen Decepticons kehren aus dem All zurück. Und diesmal legen sie die Erde so richtig in Schutt und Asche. Es folgt eine einstündige Actionsequenz, die für den vorherigen Blödsinn angemessen entschädigt. Es knallt und scheppert gewaltig, in der gewohnten Perfektion. Dabei besticht die Blu-ray mit messerscharfen Details, die in der DVD-Fassung in Kompressionsartefakten untergehen. Actionfans kommen so oder so auf ihre Kosten, während ihre Freundinnen Patrick Dempsey anhimeln und über Rosie Huntington-Whiteleys Schlauchboottippen lästern.
6 **Kalle Max Hofmann**



Lizenzspielereien

Natürlich gibt es auch das Spiel zum Film dieses Films zum Spielzeug. Das direkte Lizenzspiel Transformers 3 enttäuscht dabei allerdings ziemlich und bekam bei Gamereactor 4/10 Punkte. Fans der Autobots sollten deswegen immer noch das wesentlich bessere Transformers: Kampf um Cybertron bevorzugen. Es überzeugt mit einer eigenen Geschichte und wesentlich mehr Abwechslung. Dessen direkter Nachfolger Transformers: Fall Of Cybertron befindet sich übrigens zur Zeit bei den High Moon Studios in Entwicklung und soll 2012 erscheinen.



Kung Fu Panda 2

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

ER IST DICK, PLÜSCHIG, TOLPATSCHIG UND trotzdem der beste Kung Fu-Kämpfer in ganz China. Der Panda mit dem schönen Namen Po (Kinder lachen da auch nach Jahren noch drüber) darf in seinem neuen Abenteuer den Weg in die eigene Vergangenheit suchen, wenn er mit dem bösen Pfau Lord Shen um den Ausgang einer mysteriösen Prophezeiung kämpft. Die Blu-Ray zeigt den Dreamworks-Animationsfilm dabei von seiner allerbesten Seite. Die Farben sind knallig, die Details des HD-Bildes enorm. Aber neben einer erstaunlichen Tiefenwirkung und gefühlten Echtheit der Charaktere überzeugt vor allem auch die Geschichte. Es passiert eher selten, dass sowohl Kinder als auch Eltern (aus verschiedenen Gründen) eine emotionale Bindung zu Animationsfilmhelden aufbauen. Der Vorgänger war hier allerdings noch ein gutes Stück besser. Trotzdem ist Kung Fu Panda 2 ein echter Spaß zwischen allen diesen effektreichen

8 Verfolgungsjagden, lustigen Tolpatschpassagen und dem großen Feuerwerk am Ende.

Christian Gaca



Source Code

Genre THRILLER Termin ERHÄLTlich Ratio 1.85:1 Sound DTS-HD 5.1

ACHT MINUTEN ZEIT. ACHT MINUTEN, um die Welt zu retten. Erst begreift Cpt. Colter Stevens (Jake Gyllenhaal) nicht, dass er „the one and only ist“. Erst nach und nach wird ihm immer klarer, dass er als US-Soldat der integrale Teil eines geheimen Militärprojektes ist. Er soll verhindern, dass die USA von einem Terroristen aus dem eigenen Land überrollt werden. Dazu muss der virtualisierte Stevens in den Source Code rein und im Körper eines fremden Mannes herausfinden, wer die erste Bombe zündet. Acht Minuten, immer wieder die gleichen Szene, mit leichten Änderungen und anderen Perspektiven. Regisseur Duncan Jones (Moon) hat sich konventionelle, aber schlüssige Paralleluniversen ausgedacht. Der Film spielt mit Quantenmechanik, String-Theorie und leiht sich auch bei Sci-Fi-Legende Philip K. Dick passende Fragmente aus. Source Code liefert den Weg zum perfekten Speedrun, wo alle Variablen kontrolliert

7 werden, um die USA zu retten. Und er hat ein tolles Happy-End, das eigentlich gar keines ist.

Christian Gaca



HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES I & 2

Genre ACTION Termin 18. NOVEMBER Codec MVC Sound DD 5.1 Ratio 2.40:1

DIE LETZTE SCHLACHT IST GESCHLAGEN. Es wurde viel gestorben. Gefangene wurden kaum gemacht. Wer hätte vor zehn Jahren gedacht, dass eine Kritik zum finalen Teil der Harry Potter-Reihe so beginnen könnte?! Aus der Adaption anfangs eher harmloser Jugendbücher ist über die Jahre ein düsteres Kriegsepos geworden. Die Zielgruppe ist mit Harry Potter gemeinsam erwachsen geworden. Und wie der Zauberschüler hat auch sein Publikum sich daran gewöhnen müssen, dass die Bedrohung durch das personifizierte Böse mit jedem Teil realer und weniger kindgerecht wurde.

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, das zweigeteilte Finale, ist der überaus würdige Abschluss dieser Evolution. Dabei waren Zweifel daran nach dem Erscheinen der ersten Hälfte im vergangenen Jahr durchaus angebracht. Das Drehbuch war reichlich zähflüssig geraten, der Film schien - einzeln betrachtet - wie der Anlauf zu einem großen Sprung, der bis zum Abspann einfach nicht kam. Aber Teil 2 der Heiligtümer des Todes ist nun genau dieser Sprung geworden, und

was für einer! Die Schlacht um Hogwarts sieht aus, als hätte Peter Jackson sie inszeniert. Trotzdem leidet die kluge Story kaum. Dem Film gelingt es, so ziemlich alle losen Handlungsstränge der letzten Dekade zu einem logischen Ende zu knüpfen. Wann hat man das zuletzt erlebt? Zwar muss der eine oder andere aus dem britischen Schauspiel-Adel aus Zeitmangel ohne Sprechrolle auskommen - aber sie sind zumindest alle da.

3D wurde bisher auch selten so dosiert aber beeindruckend eingesetzt wie hier: Die Dementoren sind jedenfalls ein echtes Erlebnis! Das Blu-ray-Paket mit beiden Teilen kommt mit genügend Material, um ausgiebig Abschied vom Potter-Universum zu nehmen: Auf sechs Discs finden neben der Kinofassung eine Uncut-Version und üppige Features Platz. Wie hat der Ruhm Autorin und Hauptdarsteller verändert? Wie waren die letzten Tage am Set? Kleiner Wermutstropfen: Den vollen HD-Sound in 7.1 gibt's leider nur auf der englischen Tonspur.

9 Volker Zepperitz

NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



Quadrophenia

Genre DRAMA
Ratio 1.78:1
Sound DTS-HD 5.1

ES IST DIESE ALTE GESCHICHTE, die davon handelt, dass man als guter Jugendlicher das Leben der eigenen Eltern hasst. So geht es auch Jimmy in London, im Jahr 1964. Seine Erzeuger öden und ekeln den Jungen an mit ihrer von Stillstand geprägten Spießbürgerlichkeit. Nur auf dem Roller ist alles immer gut, gemeinsam unterwegs mit den Jungs der Mod-Gang. Dann ziehen sie sich Drogen rein, klatschen sich mit den Rockern, immer bestens untermalt von den echten Hits der Stones oder The Who, von deren gleichnamigem Album der Film inspiriert ist. Der

Anführer seiner Gang ist Jimmys großes Idol, aber die Fassade beginnt ziemlich schnell zu bröckeln.

Quadrophenia ist einer dieser Filme, die das Lebensgefühl einer Subkultur perfekt eingefangen und es so für nachwachsende Rebellen konserviert haben. Passend dazu sind bei den Extras die Kommentare von Franc Roddam oder Jimmy-Darsteller Phil Daniels. Das Bild ist erstaunlich satt, der Sound gut - aber die größte Rolle spielen hier sowieso

8 nicht irgendwelche Effekte, sondern die Musik.

Christian Gaca



KUNST IST KAMPF

Street Fighter als Spiel des Lebens

Stefan Schwarzer ist 1984 geboren und studiert seit 2008 Malerei und Grafik an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle an der Saale. Im März 2011 erhielt er für seine Arbeiten zu Street Fighter II das Stipendium der deutschen Studienstiftung.

Street Fighter und Kunst, warum das alles?

- Street Fighter II ist mehr als ein gewöhnliches Computerspiel. Ich sehe darin ein Symbol, einen tieferen Sinn. Konkret geht es mir dabei um die Frage nach Identität, um die Suche nach eigenen Stärken und Schwächen im „Spiel des Lebens“. Zudem interessiert mich, das Spiel als Medium, als Sprache zu nutzen, um Gamer mit Kunst zu konfrontieren oder umgekehrt Kunstrezipienten für Computerspiele zu öffnen.

Du nutzt die Arbeiten der Fan-Community als Inspiration. Ist da nicht viel Unsinn dabei?

- Ich finde es sehr interessant, wenn Fans anfangen, das Spiel nicht nur als Spiel zu nutzen, sondern darin eine tiefere Bedeutung finden und anfangen zu zeichnen, zu malen oder zu basteln. Die Arbeiten dienen mir eher als Ausgangspunkt.

Sind die Videospiele für dich Kunst? Oder „nur“ Unterhaltung?

- Das ist für mich das reizvolle an Computerspielen, man kann sie nicht genau einordnen. Für Gamer haben sie in erster Linie den Nutzen, der Unterhaltung. Aus der Sicht der Entwickler kann man aber teilweise von Kunst oder Kunsthandwerk sprechen.

Spielst du aktuell irgendwas?

- Nein, ich habe leider keine Zeit und auch nicht den passenden Computer dafür. Aber zwischendurch spiele ich immer mal kurz eine Runde Street Fighter, um zu relaxen.

Mehr zum Künstler unter stefanschwarzer.de
Das Computerspielmuseum Berlin zeigt vom 9. November bis 12. Dezember 2011 die Ausstellung Street Fighter II.

Laden

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



Modern Combat 3: Fallen Nation

System IPAD / IPHONE Genre ACTION Spieler 1-12 Preis 5,79 EURO Text LEE WEST

Bereits der Vorgänger hatte die Latte hoch gelegt beim Thema Erwartungshaltung, was ein Unterwegs-Shooter alles bringen muss. In der Summe war es ein starkes Spiel mit einem guten Multiplayer und einer belanglosen Story. Mit Modern Combat 3: Fallen Nation setzt Gameloft nun wieder auf Rückenwind durch die großen Konsolenvorbilder Battlefield 3 und Modern Warfare 3. Sie bieten aber trotz des Kopierbeigeschmacks ein großartiges Spielerlebnis in dreizehn Missionen. Es ist gute Qualität - und das nicht nur mit Blick auf das, was das Ipad technisch kann. Die Erfahrung ist näher als jemals zuvor an einem Konsolenspiel dran, vor allem dank toller Texturen und detailreicher Grafik auf dem Ipad 2. Bei der Stange

9 hält einen aber der Multiplayer für bis zu zwölf Spieler, der erstaunlich viele Modi, ein Perk- und Erfahrungspunktesystem und sogar Killstreaks bietet. Kurzum: Einfach der beste Shooter im Appstore derzeit.



Get the whole Play Mat in the picture.

Life of George

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

Da sitze ich nun am Wohnzimmertisch, mit dem Iphone, drei Händen voller Legosteine und einer gepunkteten Pappkarte vor mir und frage mich, was das alles soll. Build. Compete. Awesome. So lautet das auf der Verpackung aufgedruckte Motto von Life of George. Es ist kein konventionelles Videospiele, sondern eine kostenlose App, die mit einer Pappkarte und ein paar Legosteine verknüpft ist, die man für 39 Euro kaufen muss, aber bestimmt auch irgendwie selbst basteln kann. Die App stellt einem dann passend zu Themengebieten wie New York oder Piraten kleine Aufgaben, die man schnell nachbauen muss, dann in Windeseile auf die Pappkarte wirft, um danach ein Foto mit dem Iphone zu schießen. Es hat wenig von der sonst so herrlich meditativen Lego-Idee. Am Ende berechnet die App einen Score aus der Qualität des Bauwerks und der dafür benötigten Zeit. Speedbasteln mit Legosteinen also. Das klingt bescheuert, ist aber tatsächlich ganz lustig. Die Idee von Life of George bezaubert am Ende trotz der Probleme, denn sie illustriert vor allem eines: den Willen der dänischen Spielzeugdesigner, sich mit neuen Konzepten zu beschäftigen, damit ihr in der realen Welt perfektes Spielzeug nicht doch irgendwann in Vergessenheit gerät.

7

GAMEREACTOR JETZT FÜR IPHONE

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

NEW!



1 Gamereactor + Iphone

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

2 Jede Menge Inhalte

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

3 Guter Ratgeber

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

4 Ehrliche Kritiken

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

5 Schnelle Nachrichten

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

6 Gamereactor TV

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



DER HERR DER RINGE

DER KRIEG IM NORDEN

JETZT IM HANDEL ERHÄLTlich

100%
UNCUT



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios. Snowblind and the Snowblind Studios logo are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, die Windows Vista „Start“-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. „Games for Windows“ und das Logo der Windows Vista „Start“-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

© 2011 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2011 The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises f/k/a Tolkien Enterprises (S2C). The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of S2C under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S11)

