

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

KOSTENLOS
MITNEHMEN
Dezember 2011
Nummer 6

Game reactor

Wir lieben Video- und Computerspiele

www.gamereactor.de

K R I T I K

SKYWARD SWORD

DAS NEUE THE
LEGEND OF ZELDA

MARIO
KART 7
3DS ALS
RENNBAHN



■ LIEBLINGE 2011 ■ SPEC OPS: THE LINE ■ FINAL FANTASY XIII-2 ■ UFC 3

Nintendo®

DIE ZEIT DES GROSSEN HELDEN IST GEKOMMEN!

THE LEGEND OF
ZELDA
Skyward Sword™

LIMITIERTE EDITION!



LIMITED EDITION PACK

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

Wii™

ZELDA.DE

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

MITARBEITER

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



Martin Eiser

Erst Skyrim und dann The Legend of Zelda: Skyward Sword - der Martin hat es wirklich nicht leicht. Aber was mag er auch immer diese ollen Zeitfresser so gerne. Darf über Weihnachten dafür in die verdiente Casual-Kur gehen.



David Moschini

Nicht näher genannte Quellen behaupten, dass sich der Berliner zu unserem Prügelspielexperten hochgeschlagen hat. Stimmt wahrscheinlich, denn sonst hätte er ja nicht Ultimate Marvel vs. Capcom 3 für uns auseinander genommen.



Kristian Nymoen

In Norwegen gibt es nicht nur Bodenschätze bis zum Abwinken und wenig Licht, sondern auch eine Gamereactor-Redaktion. Deren Chef ist dieser sehr freundlich lächelnde Herr hier.

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

EDITORIAL

Gamereactor Nummer 06 / Dezember 2011



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

Das Jahr der Innovationen?

Weihnachten steht vor der Tür, die Zeit zwischen den Jahren kommt. Das heißt für mich, dass ich endlich mal dazu komme, ein paar Games des vergangenen Jahres zu beenden, mit denen ich noch eine Rechnung offen habe. Klingt nach einem Luxusproblem, aber es ist nicht immer so einfach. Das Leben als Videospieldjournalist bringt es mit sich, dass ich nicht wenige Spiele auf den speziellen Testkonsolen durchspiele. Und weil ich es nicht lassen kann, fange ich die dann nochmal als reguläre Verkaufsversion an, vor allem wohl, weil ich doch immer noch ein bisschen süchtig nach Gamerscore bin.

Dazu kommen die vielen Situationen, in denen einfach das nächste wichtige Spiel in den Fokus grätscht. Klar, es ist natürlich Jammern für Fortgeschrittene, aber im Regal zuhause liegen echt einfach noch viel zu viele tolle Titel. Dummerweise habe ich auch an den zwölf Seiten zu den Spielen des Jahres mitgearbeitet, die bei uns Lieblinge 2011 heißen. Dadurch wurde mein schlechtes Gewissen eher noch verstärkt. Na ja, alles kann man ohnehin nicht selbst spielen. Vielleicht nutze ich also die Zeit auch einfach, um ganz in Ruhe Batman: Arkham City zu spielen oder bei Fusion: Genesis (unbedingt die Kritik hinten im Heft lesen!) endlich einen dieser superseltenen Sentinents zu finden.

Mit dem Jahresende kommen zwangsläufig auch die guten Vorsätze für 2012 (die ersten drei: mehr Sport, Finger von Trash jeglicher Art lassen und keine Facebook-Spiele anrühren). Dazu gesellen sich die die frommen Neujahrswünsche. Eine neue Konsole vielleicht, am besten von Sega. Okay, unrealistisch. Aber dann wenigstens ein neues Shenmue. Es wäre außerdem hübsch, wenn die für 2012 angekündigte Wii U tatsächlich die zwar erst subtil geschürten, aber doch spürbar existenten Erwartungen erfüllt. Womöglich bekommen wir 2012 auch erste Einblicke in die neuen Strategien von Microsoft und Sony, was die nächste Konsolengeneration betrifft. Namen und Gerüchte zirkulieren ja viele - und wir spekulieren mal mit, dass Microsoft auf der E3 im kommenden Jahr zumindest das Konzept der neuen Xbox vorstellen wird.

Ganz unabhängig davon wäre eine Sache toll. Wenn 2012 nicht das Jahr der Fortsetzungen wird, sondern das Jahr der Innovationen und mutigen Ideen. Sie braucht die Spieleindustrie mehr denn je - und nicht Teil 3,4,5,6 irgendeiner erfolgreichen Serie. Denn egal wie toll diese Fortsetzungen gemacht sind, sie sichern nicht dauerhaft den Erfolg eines Entwicklers. Das schaffen nur spannende Innovationen.

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 / Mark Heywinkel / 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 Videospieldmagazin in Nord-Europa macht.

Alterskennzeichnungen:

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

Gamereactor im Internet:

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

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

GAMEREACTOR DAS MAGAZIN FÜR IPAD

Jetzt die kostenlose App holen



Gamereactor + Ipad

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

QR-Code einscannen und kostenlos die App laden



Tja, was soll man da nur sagen? Der Redaktionsschluss war nah, ein Bild musste her und der Editor für eigene WrestlerInnen (ein herzliches Hallo an die ehemaligen KommilitonInnen in GÖ) in WWE 12 von THQ war da. Einfach so. Yuke's.

Redselige Mitarbeiter

Hallo, ihr habt in der letzten Ausgabe über das neue Sony Xperia Play 2 geschrieben. Woher bekommt ihr solche Informationen eigentlich?

/Alexander Flumertz

Das meint Gamereactor: Tja, unsere eigenen geheimen Quellen dürfen wir natürlich nicht nennen, Informantenschutz und so, du verstehst schon. Aber manchmal sind es redselige Mitarbeiter der Unternehmen selbst, die man kennt. Manchmal reicht auch der zufällige Blick auf den Laptop-Bildschirm des Vordermannes in Bahn oder Flugzeug.

Nintendo-Kind mit Sega-Freund

Liebe Gamereactor-Redaktion, nach jahrelanger Gamezeitschriften-Abstinenz habe ich mich vor einigen Wochen, nach der lange Zeit überfälligen Anschaffung einer Wii, dazu durchgerungen, euer Magazin aus dem Saturn mitzunehmen. Und ich war positiv überrascht, wie ausgewogen ihr nicht nur in Bezug auf die verschiedenen Konsolen, sondern auch in den verschiedenen Genres berichtet, so dass auch ein normales Mädels wie ich etwas damit anfangen kann. Klar, dass ich die Oktober-Ausgabe dann auch gleich geholt habe, sobald ich konnte. Mit der habt ihr dann wirklich alles übertroffen: Dieser Vergleich der 20 besten Konsolen ist einfach das Beste, was ich je in einer Gamezeitschrift gelesen

habe. Nicht nur, weil ein erheblicher Nostalgiefaktor mich überzeugt hat, auch, weil ich als Nintendo-Kind wunderbar mit meinem Sega-affinen Freund diskutieren konnte. Die Texte sind so einfühlsam geschrieben, dass man sofort Lust bekommt, die alten Konsolen wieder auszugraben. Eine kleine Anregung hätte ich nur: Eine kleine Tabelle mit den harten Fakten (Erscheinungsjahr, verkaufte Exemplare, erfolgreichstes Spiel) wäre die perfekte Ergänzung zu den subjektiven Texten gewesen. Aber auch so war es eine große Freude, die Ausgabe zu lesen. Ich werde sie bestimmt öfter zur Hand nehmen. Vielen Dank.

/Inga Wurzbach

Das meint Gamereactor: Vielen Dank dir für das ausschweifende Lob. Diesen Leserbrief hätten wir uns selber nicht schöner schreiben können. Die Anregung mit den Fakten ist notiert und das hätte man sicher machen können. Melde Dich doch auch in unser Online-Community an - wir freuen uns auf dich.

Redselige Mitarbeiter

Hi, manchmal sind Spiele bei euch im Heft, die gerade erst erschienen sind oder erst noch rauskommen. Bekommt ihr die immer schon so viel früher?

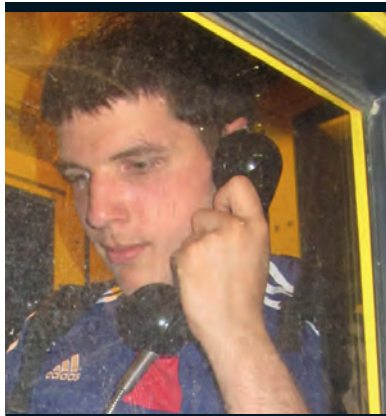
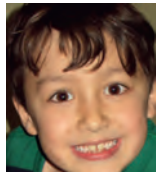
/Jonas Valentin

Das meint Gamereactor: Klar spielen wir viele Spiele früher, sonst habt ihr doch keine Möglichkeit, euch vor dem Kauf zu informieren. Aber meistens müssen wir trotzdem ganz schön ranklotzen.

LIAM LOBT UND 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 achtjährige Grundschüler Liam Hindley aus Hameln. Er hat sich Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7 für die Playstation 3 vorgenommen und wie immer ein empathisches Urteil gefällt, so wie es nur Kinder fällen können. Die Wertung hat er weggelassen, ob das einen Grund hat?



LESER DES MONATS

Nach einem nicht nachvollziehbaren Prinzip ausgewählt...

Wie heißt du? Rico Schubert Wie alt bist du? 24 Username auf Gamereactor.de? PiratekingRuffy Lieblingsspiel derzeit? XXX Deine Meinung über uns? Erste Seite, bei der ich das Gefühl habe, Artikel und Tests sind nicht gekauft.



EXKLUSIV
ANGESPIELT



SOUL CALIBUR V

System PS3 / X360 Genre Kampfspiel Termin 3. Februar

Während der Gamex in Schweden hatten wir endlich die Chance, eine Beta-Version von Soul Calibur V zu spielen und auch mit dem Gaststar Ezio aus Assassin's Creed. Im Gegensatz zu den früheren Auftritten anderer Helden passt er tatsächlich perfekt zur Prügelspiel-Reihe. Er fühlt sich an wie eine Erweiterung von Cervantes. Mit Ezio zu

EZIO IST EINE ART ERWEITERUNG VON CERVANTES

spielen, das ist ein unerwartet komplexes Erlebnis. Wer gegen ihn spielt, sollte ihn immer auf Distanz halten, denn seine Combo-Schwerter sind tödlich. Aber selbst aus der Entfernung hat Ezio noch tödliche Argumente dank seiner versteckten Pistole, die das Leben für Defensivspieler schwer macht.

Insgesamt fühlt sich Soul Calibur V straffer an als je zuvor und bietet bessere Chancen, wirklich tief ins Kampfsystem einzutauchen. Namco hat auch gewaltig an der Grafik von Soul Calibur V gearbeitet und bietet die schönsten Level im Kampfspiel-Genre.

Größte Überraschung ist die Newcomerin Viola, mit scharfen Krallen und leuchtender, magischer Kugel bewaffnet. Mit der dürfen wir die Gegner hinterrücks angreifen, während wir vorne weiter Alarm machen. Wer das volle Potenzial von Viola meistert, wird garantiert eine tödliche Bedrohung. Soul Calibur V ist genau das für seine Gegner wohl auch. Es scheint jedenfalls sehr, sehr gut zu werden.



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

STÄRKE ZEIGEN WOLLEN

Final Fantasy XIII-2 erscheint im Februar 2012 - Yoshinori Kitase verrät uns Details

Gibt's persönliche Gedanken zu den Rückmeldungen nach der Veröffentlichung von Final Fantasy XIII?

- Wir haben Final Fantasy XIII zu einem stark handlungsgetriebenen Titel gemacht und in Konsequenz daraus verstehen wir, dass viele Spieler denken, dass die Spielmechaniken zum Teil sehr linear waren und sie wünschten sich mehr Möglichkeiten zum Erkunden. Wir haben das auf dem Radar, wollen Final Fantasy XIII-2 zu der Art von Spiel machen, das sie zufrieden stellt.

Es wird gemunkelt, dass die Unreal 3.0 Engine für das nächste Projekt genutzt wird. Stimmt das?

- Einer meiner Kollegen bei Square Enix hat die Engine



Noel Kreiss

Noel kommt 700 Jahre aus der Zukunft, wo er der letzte Mensch ist. Auch er sucht Lightning, um seine Zukunft zu retten. Ob er nur darum so forsch agiert?



Serah Farn

Serah ist die Hauptfigur. Sie ist die jüngere Schwester von Lightning und Verlobte von Snow. Sie kann in die Zukunft sehen und ist offenbar sehr nah am Wasser gebaut.

bereits genutzt und meinte, sie sei großartig, aber es muss eine Menge angepasst werden. Unterm Strich fallen dieselbe Zeit und dieselben Kosten an.

Der Held von Final Fantasy XIII-2 scheint eine unbeschwertere Natur zu sein. Gibt es dafür einen Grund?

- Lightning war die Protagonistin in Final Fantasy XIII und sie war eine sehr taaffe und willensstarke Frau, die nicht besonders viele Emotionen zeigt. In Final Fantasy XIII-2 wollten wir einen männlichen Helden neben Serah. Noel sieht zwar sehr durchschnittlich und jungenhaft aus, aber ich wollte ihm einen starken Charakter verpassen, der sich anders verhält als Lightning. So kamen wir dann auf diesen Typen.

Er verhält sich auf eine andere Art und Weise stark?

- Lightning fehlt am Anfang der Geschichte und Serah muss daher nach ihr suchen. Doch auch wenn sie absolut fest entschlossen ist, plagen sie Sorgen und Zweifel. Serah weiß nicht, was als nächstes passiert und braucht deswegen eine starke männliche Figur, die ihr emotionale Unterstützung gibt und sie auf den richtigen Weg führt. Diese Art von Stärke.

Gewisse Inhalte sollen aus Final Fantasy XIII entfernt worden sein. Was davon ist im neuen Spiel gelandet?

- Die Sache mit den nicht genutzten Inhalten wurde ziemlich falsch interpretiert. Für gewöhnlich fängt jedes Spiel oder Projekt mit einer Menge Ideen und Konzepte an. Und einige davon finden ihren Weg ins Spiel und andere werden einfach

nicht genommen oder entfernt. Nachdem wir Final Fantasy XIII fertiggestellt hatten, war nicht einer dieser Ideen irgendwie nützlich. Wir haben nichts wiederverwertet, dass wir ursprünglich für Final Fantasy XIII vorgesehen hatten. Auch wenn ein paar gute Sachen dabei waren.

Konnten die letzten Teile der Serie die Erwartungen der Fans eigentlich nicht erfüllen?

- Final Fantasy XIII war unser erstes Spiel in dieser Generation und ich denke persönlich, dass wir ein bisschen zu lange gebraucht haben, um es herauszubringen. Wenn man an westliche Blockbuster denkt, dann wird deutlich, dass sie mit deutlich kürzeren Entwicklungszyklen arbeiten - sie machen ein neues Spiel in ein bis zwei Jahren. Das ist etwas, wo wir besser werden müssen. Es scheint der beste Weg zu sein, damit unsere Fans interessiert und der Serie verbunden bleiben. Deswegen waren wir fest entschlossen, Final Fantasy XIII-2 in kürzerer Zeit zu machen und haben nun ungefähr eineinhalb Jahre gebraucht.

Was ist der aktuelle Stand vom Projekt Fabula Nova Crystallis? Was passiert bei den anderen Spielen - war Final Fantasy XIII-2 immer als ein Teil davon geplant?

- Final Fantasy XIII und Final Fantasy XIII-2 waren immer ein Teil davon. Und Final Fantasy Type 0 ist im letzten Monat in Japan erschienen und dort sehr gut angekommen. Was Final Fantasy XIII Versus angeht, so arbeiten wir noch immer hart daran. Ich denke, es wird ein großartiges Spiel.

EXKLUSIVES
INTERVIEW

Notizen

Enemy Front von Stuart Black

City Interactive hat erste Details zum neuen Spiel Enemy Front enthüllt. Der Shooter wird auf der Cryengine 3 entwickelt und kommt 2012 für Xbox 360, PS3 und PC. Leitender Designer ist Stuart Black, der Macher von Black. Er soll für „abwechslungsreiche, komplett zerstörbare Level“ sorgen.

Rockstar-Boss mag 3D nicht

Stereoskopisches 3D fehlt bislang in Rockstar-Games - und das scheint so zu bleiben. Rockstar-Boss Dan Houser sagte in einem Interview, die Technologie sei nicht beeindruckend und habe der Spielbarkeit nichts hinzugefügt.

Xbox feiert Geburtstag

Gratulation zu zehn Jahren Xbox! Ende November 2001 wurde die erste Xbox veröffentlicht. Seither hat der Onlineservice Xbox Live über 35 Millionen Mitglieder eingesammelt, die regelmäßig satte 2,1 Milliarden Stunden im Monat spielen. Von der Xbox 360 sind seit Markteinführung vor sechs Jahren über 57 Millionen Stück weltweit verkauft worden.

Messi kickt für FIFA Street

Lionel Messi, Starkicker bei Barcelona, spielt ab sofort im Auftrag von EA. Der geniale Argentinier wurde als Coverstar für das neue FIFA Street verpflichtet. Messi war lange Jahre das Gesicht von Pro Evolution Soccer, wurde aber ausgemustert und bei Pro Evolution Soccer 2012 von Cristiano Ronaldo abgelöst.

EA hat etwas Ärger wegen kostenlosem Battlefield 1943

Im Sommer hatte EA versprochen, dass Besitzer einer Playstation 3, die Battlefield 3 vorbestellen, das Arcade-Game Battlefield 1943 als kostenlose Zugabe bekommen. Bei der Veröffentlichung war davon nichts mehr zu sehen, worauf US-Juristen eine Sammelklage gegen EA anstrebten. Die schrieben nun: „Es gab da Missverständnisse“ und liefern das kostenlose Battlefield 1943 nun doch noch ab.



EVOLUTIONSTHEORIE

In 20 Jahren ist viel passiert. Ewige Klassiker sind nur in Gedanken noch grafische Wunderwerke - gerade im Vergleich mit aktuellen Gegenstücken.



Karate Kid 1987 Atlus' alter Nintendo-Schinken gammelt.



Street Fighter IV 2009 Capcoms Prügler sieht noch lecker aus.



Contra 3 1992 Das heißeste Action-Game... damals.



Crysis 2 2011 Das heißeste Action-Game... heute.



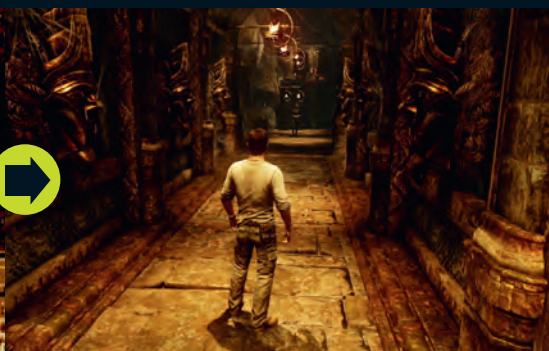
After Burner 1988 Fotorealismus! Schrieben die Kritiker damals.



Ace Combat: Assault Horizon 2011 Schon besser, oder!?!



Indiana Jones and the Last Crusade 1989 Braune Pixel.



Uncharted 3: Drake's Deception 2011 Braune Polygone.



MASTER CHIEF

Frank O' Connor vom neuen Halo-Studio 343 Industries über Combat Evolved Anniversary und das kommende Halo 4

Nachdem Halo: Combat Evolved veröffentlicht wurde, war es ein großer Hit. Was waren die Elemente, die es so erfolgreich machten?

- Es brachte das Genre der Egoshooter mit seiner brillanten Analogstick-Steuerung auf die Konsolen. Es hat viele subtile, aber anspruchsvolle technische Herausforderungen gelöst - und zwar auf eine sehr coole Art und Weise. Die Tatsache, dass es zudem Sandbox-Gameplay und ein Open-World-Gefühl abliefern, war die Kirsche auf der Sahnetorte. Wie sich das Spiel einem öffnet, nachdem man auf dem Planeten gelandet ist, das war schon eine ziemliche Offenbarung.

Werden wir jemals das Gesicht des Master Chief sehen? Wenn nein, warum eigentlich nicht?

- Das ist eine lustige Sache. Sein Gesicht wurde in den Büchern gut beschrieben. Aber die Fans sind so daran gewöhnt, ihn im Spiel nicht zu sehen, dass es mittlerweile ein echter und wohl dauerhafter Teil des Mythos ist. Wir könnten sein Gesicht natürlich zeigen, aber es müsste an dieser Stelle einen unglaublich guten Grund für uns geben.

Auf der Xbox 360 haben wir nicht nur den Abschluss der (ersten) Trilogie des Master Chief erlebt, sondern auch Spiele, die Halo in neue Richtungen erweiterten. Wird 343 Industries Halo 4 in diese Richtung entwickeln?

- Wir ziehen sicherlich neue Projekte in Betracht, obwohl der Großteil des Fokus sich auf den Egoshooter-Kern richtet. Es gibt sicher auch andere Möglichkeiten, das Halo-Universum durch das Gaming-Objektiv zu erkunden. Aber am Horizont sieht man da derzeit nichts.

Was dürfen die Fans von Halo 4 erwarten?

- Hoffentlich ein sehr, sehr überzeugendes Halo-Spiel. Und natürlich gibt's neue Gameplay-Elemente, frische Grafik und neue, narrative Elemente. Aber jetzt ist es erst einmal eine Herkulesaufgabe, etwas zu bauen, das uns alle stolz macht.



PIXELFREUND
IM PROFIL

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

VIEWTIFUL JOE

Fünf Spiele schenkte Capcom dem Gamecube. Aber nur eines hatte **wirklich Stil** - es war einfach viewtiful.

Wenige Helden sehen in einem Nylonanzug wirklich sexy aus. Doch irgendwie ist es Capcom gelungen, einen Helden zu erschaffen, der extrem cool ist, obwohl er ein rosa Cape besitzt und seine Körpergröße eher überschaubar ist. Aber vielleicht ist gerade das auch sein Geheimnis, denn Viewtiful Joe strahlt trotzdem eine derartig lässige Art aus, die alle negativen Vorzeichen einfach ins Gegenteil verkehren. Dazu kommt, dass Viewtiful Joe auch in seinen Abenteuern dank der wunderschönen Cel-Shading-Grafik extrem viel Stil beweist. Damals war die Technik noch recht frisch und dieser Held definitiv das beste

Aushängeschild dafür. Jede seiner Bewegungen ist eine hervorragend aufgeführte Choreografie, bei deren Betrachtung uns nur die Kinnlade herunterknallt. Dabei ist Joe doch auch nur einer von uns. Um seine Freundin zu retten, hat er aber die Eier in der Hose und tut es seinem Vorbild Captain Blue gleich. Er zieht mit einem feschen Dress durch Movieland, um in Episodenform alle Schurken mit atemberaubenden, waffenlosen Kampftechniken niederzuringen.

Erschaffen von Capcom als Teil von Capcom Five – fünf exklusive Spiele für den Nintendo Gamecube – war Viewtiful Joe vielleicht nicht der erfolgreichste Titel, aber mit Abstand das Beste, was die Japaner damals im Jahr 2003 abgeliefert haben. Und weil die Entwicklung günstig war, wurden auch Nachfolger produziert. Das letzte Mal hat uns Viewtiful Joe 2006 auf Nintendo DS und PSP von seinem Können überzeugt. Doch jetzt glänzt er mit einem Auftritt in Ultimate Marvel vs. Capcom 3. Vielleicht ein Zeichen für eine Rückkehr? Wir hoffen doch schwer. Henshin-a-go-go, baby!

Martin Eiser

Hübsch, hässlich, laut, leise, teuer, günstig, kalt, heiß — hier sind die...

GAMEREACTOR



ES. AUF GAMEREACTOR.DE GIBT'S IM DEZEMBER NOCH MEHR.



OR LIEBLINGE

2011





1.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Warum Drachen wegen Spielspaß und Freiheit zu unwichtigen Details werden

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Bethesda Softworks WERTUNG 10/10

Es gibt Spiele, die uns begeistern oder auch stundenlang fesseln. Manchen fiebern wir sogar sehnsüchtig entgegen. Das alles aber sind wenig passende Umschreibungen, wenn wir auf The Elder Scrolls V: Skyrim zu sprechen kommen. Dieses Spiel sprengt einfach den Rahmen. Und Kostüme wie auch Gesang sind dabei nur zwei von vielen verrückten Facetten, die Anhänger des Spiels fast wie ein jahrhundertlanges Brauchtum pflegen. Bereits vorsorglich nehmen sich Menschen eine Woche Urlaub vom Leben, um völlig ungestört in der Welt von Himmelsrand zu versinken. Urlaub, nur um ein Spiel zu spielen.

Der kleine Dovahkiin wird sich möglicherweise irgendwann auch fragen, was seine Eltern am 11. November 2011 dazu gebracht hat, ihm den Namen eines Hauptcharakters in einem Spiel zu geben. Doch vielleicht gibt er dem Abenteuer in 18 Jahren auch eine Chance und erlebt selbst, welchen Sog die gut

inszenierte Handlung hat und welche fantastische Atmosphäre eine karge Winterlandschaft versprühen kann. Vielleicht wird er es nicht verstehen, warum heute Menschen durch das nächtliche Himmelsrand stapfen und beim Anblick des Himmels innehalten, weil sie in ihrem ganzen Leben noch nie so etwas Schönes gesehen haben. Ja, Himmelsrand ist auf den ersten Blick ein bisschen abweisend und eigen, aber schnell verguckt man sich und ist plötzlich Hals über Kopf verliebt. Und das, obwohl manche der Drachen im Spiel enttäuscht sind, weil man sich die noch bombastischer und gefährlicher vorgestellt hat. Denn obwohl diese Wesen im Spiel eine zentrale Rolle spielen, ist die größte Leistung von Bethesda das Schaffen einer umfassenden Spielerfahrung. Einer, bei der selbst Drachen nur zu unwichtigen Details werden, wenn es um Spielspaß und Freiheit geht. Und das macht es zum besten Spiel des Jahres.

2.

BATMAN: ARKHAM CITY

Fesselnder Rächer zeigt
Liebe zu Videospiele

■ SYSTEM Multi
ENTWICKLER Warner Bros. Interactive
WERTUNG 9/10

Batman: Arkham City ist eines dieser Spiele, bei denen einem klar wird, warum man Videospiele so liebt. Ein abwechslungsreiches Abenteuer, das ständig neue Elemente einführt, die auch einzeln betrachtet viel Spaß machen. Die Mischung aus Rätseln, Schleichenlagen und Momenten, in denen man einfach nur ein unbarmherziger Rächer ist, fesseln sofort.

Tolle, flüssige und abwechslungsreiche Animationen und das gut durchdachte Spielprinzip machen es zu einem echten Videospieleereignis, das sich niemand entgehen lassen sollte. Die Hauptmissionen sind auch für Gelegenheitsspieler gut zu schaffen und für die hartgesottene Zocker hat das ausgeklügelte Kampf- und Kombosystem genug Luft nach oben



BESTES GAME 2011

MEHR LIEBLINGE DES JAHRES AUF WWW.GAMEREACTOR.DE

3.



DRAGON AGE II Solo-Rollenspiel für Alle

Im Großen und Ganzen ist Dragon Age II eines der besten Solo-Rollenspiele für ein breites Publikum, das jemals erschaffen wurde. So einfach ist das. Es verzichtet völlig auf Schwarz-Weiß-Malerei und zeigt, dass Dialoge genauso spannend sein können wie Schlachten.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Bioware WERTUNG 10/10

4.



PORTAL 2 Perfektes Rätsel-Abenteuer

Portal 2 ist ein nahezu perfektes Spiel für das, was es ist. Man will, dass das Rätsel-Abenteuer nie endet. Am Anfang hatte GLaDOS versprochen, dass man für immer testen darf? Verdammte Lügnerin! Andererseits: Das war sie doch schon immer, oder etwa nicht?!

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Valve WERTUNG 9/10

5.



BATTLEFIELD 3 Bombastisches Ballerspiel

Die Solokampagne ist kurz, aber knackig, noch abwechslungsreicher und vor allem optisch extrem überzeugend. Das wahre Argument für Battlefield 3 ist aber der Multiplayer, der wie kein zweiter das Spiel im Squad perfektioniert hat. Online ist der Dice-Shooter unschlagbar.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER DICE WERTUNG 9/10

6.



FORZA MOTORSPORT 4 Rennsimulator mit Spaßfaktor

Schicke Autos, tolle Fahrphysik und vor allem ein überzeugendes Onlinepaket für Simulationsfans und Gelegenheitsrennfahrer. Ein Spiel, bei dem man die Liebe zu schnellen Autos an fast allen Stellen sehr, sehr deutlich spürt.

■ SYSTEM Xbox 360 ENTWICKLER Turn 10 WERTUNG 9/10

7.



SAINTS ROW: THE THIRD Irrer Sado-Sandkasten

Kein Spiel war bedingungslos irre als das hier. Jede Mission ein feister Schlag ins Gesicht des Spießbürgertums, alles so herrlich überzeichnet, manchmal sinnlos gewalttätig, immer knallbunt und voller Referenzen an die Welt der Videospiele.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Volition WERTUNG 9/10

8.



LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD Völlige Bewegungsfreiheit

Nintendo hat endlich den Traum wahr gemacht. Sie haben uns ein Spiel geschenkt, das so revolutionär ist wie Super Mario Galaxy. Wir denken nicht mehr darüber nach, was und wie wir es machen müssen, wir tun es einfach.

■ SYSTEM Wii ENTWICKLER Nintendo WERTUNG 9/10

1.

L.A. NOIRE

Swing-Romantik im Los Angeles alter Tage

■ SYSTEM Multi
ENTWICKLER Team Bondi
WERTUNG 9/10

Die Atmosphäre von L.A. Noire ist großartig und die Spielwelt fühlt sich lebendig, dynamisch und aufregend an. Es bleibt der Eindruck, dass das liebevoll und authentisch gestaltete Los Angeles der 1940er Jahre voll funktionsfähig ist und unabhängig davon pulsiert, was man als Spieler nun macht oder auch nicht. Von der Polizeistation in den Hollywood Hills den Hollywood Boulevard hinunter zu schauen und dabei Hunderte Oldtimer zu sehen, das ist schon ein starkes Gefühl, besonders für einen Mad Men-Fanatiker. Die Präsentation ist dazu fantastisch, die Grafik meistens brillant.



BESTES DESIGN 2011

MEHR LIEBLINGE DES JAHRES AUF WWW.GAMEREACTOR.DE

2.



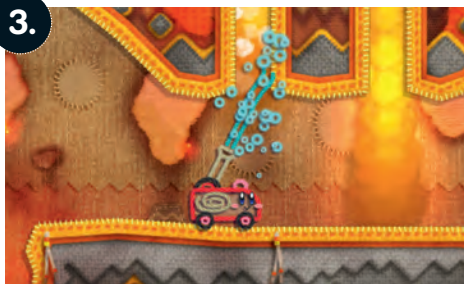
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Wunderschöne Funktionalität

Wer den Nachthimmel von Himmelsrand gesehen hat, der weiß, wie viel Liebe in Skyrim steckt. Aber alles andere ist auch aus einem Guss, es gibt selbst aufgeräumte Menüs und übersichtliche Fertigungsbäume, die an hübsche Sternbilder erinnern.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Bethesda Softworks WERTUNG 10/10

3.



KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Kein einfaches Strickmuster

Stoffland ist unglaublich bezaubernd. Alles hier hat eine weiche Kante, einen Reißverschluss oder einen Knopf. Landet man im Wasser, sind die Spritzer aus Wolle. Der rosafarbene Knäuel kann sich selbst in alles mögliche umstricken, um die Level zu bestehen. Echt toll.

■ SYSTEM Wii ENTWICKLER Nintendo WERTUNG 8/10

4.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Design für freie Entscheidungen

Für die Freiheit der Entscheidungen steht das Spiel hier. Man wird in zwei Durchgängen fast immer zwei völlig unterschiedliche Spielerlebnisse haben und trotzdem ein und dieselbe Geschichte erleben, aber mit starken inhaltlichen Änderungen. Muss man mehrmals spielen.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Eidos Montreal WERTUNG 8/10

BESTER DOWNLOAD 2011

1.



STACKING

Liebevoll, innovativ und humorvoll

Liebevoller Story, innovatives Gameplay, eine tolle Präsentation und viel Humor. Stacking muss man kaufen! Warum hier groß drumherum reden? Wer das Spiel von Tim Schafer nicht mag, ist ein spaßfreier Misanthrop, der jeglichen Spieltrieb verloren hat.

■ SYSTEM PS3 / Xbox 360 ENTWICKLER Double Fine WERTUNG 10/10

2.



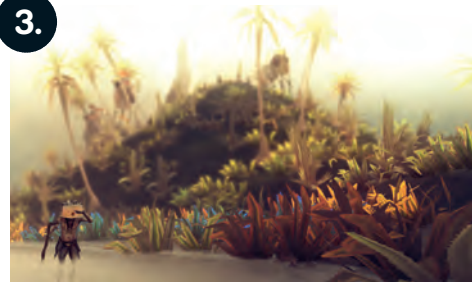
INSANELY TWISTED SHADOW

Abenteuer auf dem Schattenplaneten

Großartig produziert, fantastische Animationen, tolle Steuerung, fordernde Aufgaben und nicht zuletzt ein schöner Sound wie aus einem Science Fiction-Film der Fünfziger Jahre. Der irre verdrehte Schattenplanet bietet ein großes Abenteuer mit sehr viel Charme.

■ SYSTEM Xbox 360 ENTWICKLER Fuell Cell Games WERTUNG 10/10

3.



FROM DUST

Simulation von Naturgewalten

Das Meisterwerk von Eric Chahi vereint Innovation, wunderschöne Grafik und taktische Spielelemente zu einem Abenteuer in einer Welt der Elemente Erde, Wasser und Lava. Die tolle Simulation von Naturgewalten zeugt von Ubisofts Mut und Wille zum Ausprobieren.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Ubisoft WERTUNG 9/10

1.



BATTLEFIELD 3

Berausende Akustik des modernen Krieges

■ SYSTEM Multi
ENTWICKLER Dice
WERTUNG 9/10

Es ist keine Neuigkeit, dass sie bei Dice die Kunst des Sound-Designs beherrschen. Aber mit Battlefield 3 haben sie sich selbst übertrumpft. Das Spiel nutzt das wahre Potenzial des HDR-Sound und bietet einen ausgewogenen Klangteppich bestehend aus rufften Explosionen, mächtig klingenden Maschinengewehren und anderen Unannehmlichkeiten des modernen Krieges. Das Endresultat ist nichts weniger als ein Fest für die Ohren. Der Sound ist so authentisch, dass man sich vor einfliegenden Raketen wegduckt - vor dem Bildschirm sitzend.

2.



FORZA MOTORSPORT 4

Viel Aufwand für reale Geräuschkulisse

Es ist nicht schwer, dem Sound von Forza Motorsport 4 zu verfallen. Wie bei allen anderen hat Turn 10 eine Menge Aufwand betrieben, um alle Geräusche so real wie möglich zu erfassen - und zwar alles vom hochdrehenden Motor über quietschende Reifen bis hin zum Heulen und Entladen des Turbos. Top!

■ SYSTEM Xbox 360 ENTWICKLER Turn 10 WERTUNG 9/10

3.



L.A. NOIRE

Weltklassedialoge und swingendes Radio

Durch die Straßen von Los Angeles in den 1940ern zu cruisen, Swing im Radio zu hören, dann auszusteigen und die Leute auf der Straße über alles reden zu hören, was unter der Sonne Kaliforniens gerade passiert - es war ein starkes Erlebnis. Dazu unglaublich starke Dialoge und großartiger Fünfkanaal-Sound.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Team Bondi WERTUNG 9/10

4.



RAGE

Eine krachende Salve fürs Ödland

Die Klangwelten von Rage haben enorm zu der dichten Atmosphäre beigetragen. Der Sound der Explosionen ist zum Verlieben und die Kugeln knallen so eindrucksvoll durchs Ödland, dass man manchmal einfach eine Salve in die Luft ballert, nur so. Leider überhört man dann vielleicht die wilden Dialoge der vielen Banditen.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Bethesda WERTUNG 8/10

1.



L.A. NOIRE

Wunderbar klug inszenierte Geschichte

L.A. Noire schenkt uns immer wieder das wunderbar klug inszenierte Gefühl, tatsächlich einen Polizisten in den USA der 1940er Jahre zu spielen. Team Bondi hat sich keine Abkürzungen erlaubt beim Story-Feinschliff. Auch deshalb dürfen wir erleben, was es heißt, damals Polizeiarbeit zu machen. Das ist manchmal langweilig, langsam und monoton, aber extrem authentisch.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Team Bondi WERTUNG 9/10

2.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Blade Runner trifft Neuromancer

Blade Runner trifft auf Neuromancer in dieser cool erzählten Geschichte. Wer will, findet in E-Books und sich aktualisierenden Holo-Zeitungen viel Hintergrund. Es gibt Hacker, die Terroristen fernsteuern, die sich per High-Speed-Port am Kopf über Proxy-Menschen in Netzwerke einklinken. Im Resultat eine ambitioniert erzählte Sci-Fi-Story mit vielen Stunden Futter.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Eidos Montreal WERTUNG 9/10

3.



THE WITCHER 2

Entscheidungen mit Konsequenzen

Eine Geschichte so zu erzählen, dass sie uns scheinbar alle Freiheiten lässt und wir immer die Fäden in der Hand halten und nicht das Spiel, ist die große Stärke des polnischen Entwicklerteams. Wir werden vor viele Entscheidungen gestellt, die erst im späteren Verlauf des Spiels ihre Wirkung zeigen. Und manchmal vielleicht auch, ohne dass wir es überhaupt merken.

■ SYSTEM PC ENTWICKLER CD Projekt WERTUNG 9/10



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Massive Open Online Rennspiel leider gescheitert

Mal abgesehen von dem komplett versauten Start hat es das Massive Open Online Rennspiel einfach nicht geschafft. Die Spielwelt war komplett seelenlos, die Avatare sinnlos und das Rennerlebnis maximal durchschnittlich. Test Drive Unlimited 2 braucht niemand so richtig, denn es hat nichts so richtig gut gemacht. Für ein anständiges Rennspiel nimmt man Forza Motorsport 4 ODER man genießt ein vernünftiges Onlinerollenspiel. Beides zu einem gemeinsamen Erlebnis zu verbinden, das ist an dieser Stelle schlicht gescheitert.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Eden Games WERTUNG 6/10



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Potenzial vorhanden, aber es darf nie an die Oberfläche

Ohne Zweifel hätten wir es lieber gesehen, wenn Techland komplett beim Western-Thema geblieben wäre, statt ein modernes Szenario zu wählen. Dazu ist das Spiel ziemlich unpoliert erschienen. Potenzial ist vorhanden, aber es darf nie an die Oberfläche kommen, weil es von so vielen Themen unterdrückt wird. Es gibt noch Spielraum für eine große, vom Western inspirierte Serie da draußen, aber Call of Juarez: The Cartel ist es nicht. Die Serie hat ihren Biss leider endgültig verloren.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Techland WERTUNG 5/10



BODYCOUNT

Schwache Präsentation und ungeniert Ideen gemopst

Ungeniert hat Codemasters bei der Konkurrenz Ideen ausgeliehen. Dazu gesellt sich eine, den Sound ausgenommen, schwache Präsentation. Da hilft dann auch kein generischer Deathmatch-Multiplayer mehr weiter. Man kann mit Bodycount streckenweise seinen Spaß haben, aber insgesamt ist das schon ein sehr schwacher Release, dessen Kampagne glücklicherweise auf normalem Schwierigkeitsgrad nach guten sechs Stunden absolviert ist.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Codemasters Guilford WERTUNG 6/10



THOR: DAS VIDEOSPIEL

Behämmert und bekloppt

Ein dümmlich brüllender Held, der in einer fast beispiellos hässlichen Umgebung (alias leere Level in epischer Ödnis) unterwegs ist, umringt von den Botox-Fratzen seiner Gegner. Die Geschichte wurde speziell für das Spiel geschrieben, heißt es. Von einem Hund?

■ SYSTEM Multi WERTUNG 3/10



CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

Amerikanische Ikone

Schon nach zehn Minuten Spielzeit wird deutlich, dass die Framerate wie auch die gesamte Performance vom Spiel unglaublich schwach sind. Wer weiterspielt, hämmert immer wieder sinnlos auf einer der drei Tasten rum. Sinnvoller Text fehlt komplett.

■ SYSTEM Multi WERTUNG 3/10



DIE SIMS 3DS

Für In-Game-Arbeitslose lustig

Die Sims 3-Fassung für den 3DS fällt leider aus der Reihe. Sie wurde neu entwickelt und irgendwie ist es EA dabei gelungen, den Spielspaß komplett über Bord zu werfen. Natürlich, das Grundkonzept von Die Sims ist immer noch erkennbar, aber der Frustrationsfaktor steigt bei diesem Spiel erstaunlich schnell. Es bringt nur als In-Game-Arbeitsloser Spaß.

■ SYSTEM 3DS WERTUNG 3/10



TRANSFORMERS 3

Film fertig, wo ist das Spiel?

Hasbro, ein Büro, irgendwo in den USA. Der Rechteinhaber plant. Chef zu Marketing-Typ: „Der Film ist fast fertig und wir brauchen noch ein passendes Spiel!“ Typ: „Echt jetzt? Mist, okay, verdammt, stimmt. Spiel zum Film, klar, klar, klar... klar, machen wir, kein Problem. Echt!“ Das Resultat der folgenden gefühlt vier Monate ist dieses Schrottspiel hier. Schade.

■ SYSTEM Multi WERTUNG 4/10

BESTER ENTWICKLER 2011



NINTENDO

Hardwareverkaufszahlen auf Talfahrt, Software steuert gegen

Für Nintendo war es eigentlich kein gutes Jahr. Die Verkaufszahlen von Wii und NDS brachen weiter ein und der 3DS kam nicht in Fahrt. Ausgerechnet gute Software fehlte und Nintendo musste umsteuern - mit Erfolg! Nicht nur The Legend Of Zelda: Skyward Sword hat uns verzaubert und gezeigt, warum Move und Kinect wohl nie so erfolgreich sein werden wie die Wii. Mit Kirby und das magische Garn kam bereits im Frühjahr ein echter Hit und später bewiesen Kirbys Adventure Wii und Kirby Mass Attack, dass beim rosa Wonnepoppen die Luft lange noch nicht draußen ist. Die richtig große Wende gelang aber auf dem Nintendo 3DS, denn Super Mario 3D Land tröstet uns spielend leicht über die lange Durststrecke im Sommer hinweg.

1.



PORTAL 2

Vier Löcher für ein Koop-Halleluja

■ SYSTEM Multi
ENTWICKLER Valve
WERTUNG 9/10

Solo war Portal 2 eines der besten Spiel des Jahres - aber mit dem Koop haben sie sich ganz nach vorne katapultiert. Das Spiel für Zwei war schwierig, komisch und unterhaltsam, mit Atlas und Peabody in den Hauptrollen. Jetzt hatten wir plötzlich vier Portale, um die bösen Kameras zu umgehen. Das war eine wunderbar kluge Herausforderung, die gute Kommunikation und Kombinationsfähigkeit erforderte. Ein bitterlich lästernder GLaDOS hat das Teamworkerlebnis perfekt abgerundet.



GEARS OF WAR 3

Vier Freunde und ein Storymodus

Dass sich vier knallfreudige Freunde gemeinsam durch die Story eines Spiels kämpfen dürfen, passiert einfach noch viel zu selten. In Gears of War 3 wurde das Erlebnis zudem dadurch verbessert, dass man immer derjenige mit den meisten Punkten am Levelende sein wollte. Ach ja, Horde 2.0 nicht vergessen, die bis dato beste Interpretation des Überlebens-themas überhaupt.

■ SYSTEM Xbox 360 ENTWICKLER Epic WERTUNG 9/10



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Bombastisch und unterhaltsam

Juggernauts, Predator-Raketen und irre Köter mit C4 am Sack. Der Spec-Ops-Modus in Modern Warfare 3 ist eine Achterbahnfahrt für Zwei garniert mit Explosionen und großartigen Actionsequenzen. Das hat einem das Adrenalin durch die Adern gepumpt und damit ein unvergessliches Koop-Erlebnis besorgt.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Sledgehammer WERTUNG 8/10



RAYMAN ORIGINS

Spaß vom Anfang bis zum Ende

Gelacht wird bei diesem Spiel sowieso. Wer sich aber mit bis zu drei Mitspielern ins Abenteuer stürzt, wird mindestens breit grinsen. Genau wie in New Super Mario Bros. Wii ist es unfassbar lustig, sich gleichzeitig zu unterstützen und zu beharken - und mit Rayman Crew wird beim Witz einfach noch eine Schippe draufgelegt.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Ubisoft WERTUNG 9/10

1.



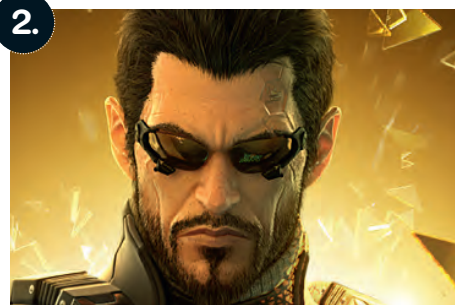
WHEATLEY

(Portal 2)

Anfangs ist das schwebende Auge ein bisschen ängstlich, aber ein enthusiastischer und leicht verwirrter Fluchthelfer. Der egozentrische Roboter ist jedoch bald nicht mehr der lustige Sidekick, sondern wird zur Hauptattraktion im Spiel. Die Blechkugel hat eine großartig geschriebene Rolle, die besonders im britischen Original von Stephen Merchant brillant intoniert ist.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Valve WERTUNG 9/10

2.



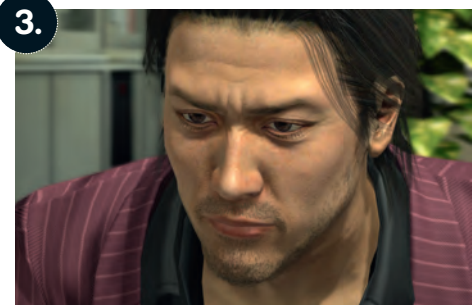
ADAM JENSEN

(Deus Ex: Human Revolution)

Der grimmige Sicherheitstechniker und persönliche Bewacher der Truppe von David Sarif ist mit modernster Augmtierungstechnik vollgestopft und taugt trotzdem noch zum mitfühlenden, nachdenklichen und äußerst vielschichtigen Helden. Jede Minute muss er eine Entscheidung treffen, die den weiteren Spielverlauf unter Umständen entscheidend verändert. Identifikation +10.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Eidos Montreal WERTUNG 8/10

3.



AKIYAMA SHUN

(Yakuza 4)

Eigentlich gibt es vier Helden in Yakuza 4, los geht es aber mit dem eigenwilligen Kreditgeber Akiyama Shun. Er gehörte einst zur Elite, fiel dann ziemlich hart und musste auf der Straße leben. Ihm wurde eine zweite Chance gegeben, deswegen will er anderen genauso unkonventionell helfen. Unter der rauen Schale ist eben doch immer wieder ein weicher Kern.

■ SYSTEM PS3 ENTWICKLER Sega WERTUNG 8/10

GRÖSSTE HERAUSFORDERUNG 2011



DARK SOULS

Der Weg zurück zum Tod

Der Tod in Dark Souls ist aus einem Grund so viel frustrierender als in anderen Spielen. Es gibt nur wenige Rücksetzpunkte und die gesammelte Seelenenergie verbleibt an dem Punkt, an dem wir sterben. Wir können alles retten, doch versagen wir und gehen erneut drauf, mag der Entschluss folgen, nie wieder zu spielen. Aber das erstaunliche ist, dass dieser Moment nicht lange andauert. Wir wollen das Game schlagen, wir können es!!!

■ SYSTEM PS3 / Xbox 360 WERTUNG 8/10

BESTE SCHOCKMOMENTE 2011



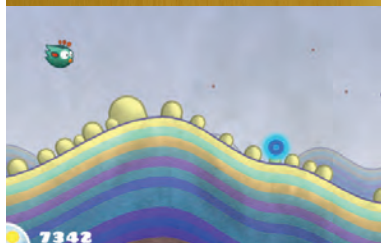
DEAD SPACE 2

Ein Schreck jagt den nächsten

Es sind nicht nur die opulenten Zwischensequenzen und die fiesen Quicktime-Events, die einem im Weltall immer wieder eine Scheißangst einjagen. Die Angst kriecht hinter jeder Ecke, in jedem Raum, bei jedem Umdrehen den Nacken hoch. Die Art der Gegner kommt hinzu. Baby-Necromorphs, die man nach dem Enthaupten zu mit Säure gefüllten Kinese-Granaten umfunktionieren darf. Yikes... aber gruselig gut, und man wird immer wieder so schön im Dunkeln zerlegt.

■ SYSTEM Multi WERTUNG 9/10

BESTES ZWISCHENDURCHSPIEL 2011



TINY WINGS

Ein Finger zum Fliegen

Das kleine Spiel eines Deutschen wurde innerhalb weniger Wochen zum großen Verkaufsschlager im Appstore. 79 Cent für ein Werk, das man mit einem Finger steuert und dessen farblich per Zufall generierte Level nicht wenige bis heute in ihrem Bann halten. Denn das Spiel mit allen Herausforderungen zu meistern, erfordert buddhistische Fähigkeiten und viele, viele Klositzungen.

■ SYSTEM Iphone / Ipad Touch ENTWICKLER Andreas Illiger

1.

BESTE MUSIK 2011



LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

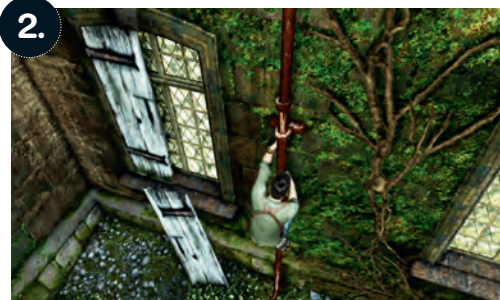
Gratwanderung zwischen Tradition und Wandel

■ SYSTEM Wii ENTWICKLER Nintendo WERTUNG 9/10

Was haben wir eigentlich anderes erwartet? Die Serie besitzt seit jeher eine Magie, die sich gerade auch in der besonderen musikalischen Untermalung widerspiegelt. Wir erkennen den unvergleichlichen Klang sofort und für das aktuelle Spiel hat das Genie Koji Kondo zusammen mit einem ganzen Symphonie-Orchester wieder meisterliches geleistet. Prachtvoll ist The Sky, das wir

hören, wenn es mit dem Wolkenvogel durch die Lüfte geht. Ebenso perfekt arrangiert ist das Thema von Phai oder die Klänge aus dem Stück Skyview Temple. Und natürlich sämtliche Lieder, die wir auf unserer Harfe interpretieren. Nintendo ist es geglückt, sie haben uns verzaubert - mit neuen Stücken, aber auch mit Interpretationen bekannter Melodien.

2.



UNCHARTED 3

Zum Träumen vom großen Abenteuer

Ein Spiel, das den Vergleich mit dem Kino sucht, muss natürlich auch beim Soundtrack beweisen, dass es sich mit dem Vorbild messen kann. Zum Glück gelingt Naughty Dog diese Prüfung mühelos - eine Auswahl so mächtig, so herrlich und so inspirierend. Da wird man gern in die Wüste geschickt.

■ SYSTEM PS3 ENTWICKLER Sony WERTUNG 9/10

3.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Mit Wucht und Kraft zum Ohrwurm

Das Hauptthema hat noch nie besser geklungen als mit dem Echo der Berge und Täler von Himmelsrand. Auch alle neuen Werke sind beeindruckend. Es ist Bethesda gelungen, das mächtige orchestrale Feuerwerk eines fetten Fantasy-Streifens zu inhalieren und das karge Land musikalisch zu beleben.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Bethesda Softworks WERTUNG 10/10

MEHR LIEBLINGE DES JAHRES AUF WWW.GAMEREACTOR.DE



BESTE KARRE 2011

RUF PORSCHE RT 12 S

Die neongrüne Hölle

Vielleicht ist der Grund für den Preis nur der, dass der Ruf Rt 12 S der (fast) einzige Porsche in Forza Motorsport 4 ist. Denn wegen Lizenzstreitigkeiten (EA wollte Porsche exklusiv für Need for Speed: The Run) musste Turn 10 Zuffenhausen umfahren. Das grüne Monster von Tuner Ruf war der einzige Umweg, der nicht in die Sackgasse führte.

BESTE ENTHÜLLUNG 2011



NACKTE GANGSTER

Saints Row: The Third

Dieses Feature fehlte seit Jahren. Endlich dürfen wir als Nudist bewaffnet Angst und Schrecken verbreiten - allerdings voll verpixelt, Steelport ist ja in den USA. Trotzdem vielen Dank dafür, solche Anblicke in einem Gangster-Epos sind einfach unbezahlbar.

SYSTEM Multi WERTUNG 9/10

HELD 2011



LINK

The Legend of Zelda: Skyward Sword

So stand er wieder da. In grüner Klamotte, das Schwert auf dem Rücken oder gen Himmel gereckt und eine ganze Welt auf seinen Schultern. Während seiner Abenteuer über und unter den Wolken trug er das Triforce mit aller Würde eines echten Helden.

SYSTEM Wii WERTUNG 9/10

BESTER LOOK 2011



COLE PHELPS

L.A. Noire

Der smarte Rockstar-Polizist hatte eine ganze Stange guter und klassisch schicker Outfits im Schrank. So viele, dass man sich gar nicht entscheiden wollte, welcher Anzug oder Mantel für den nächsten Fall zum Einsatz kommt. Diese Stilsicherheit kann nur Rockstar abliefern, warum auch immer.

SYSTEM Multi WERTUNG 9/10

1.

BESTER MULTIPLAYER 2011



BATTLEFIELD 3

Der beste Multiplayer-Onlinekrieg der Welt

SYSTEM Multi ENTWICKLER DICE GAMEREACTOR-WERTUNG 9/10

Es gibt nur wenige Schlachtfelder, die annähernd mit dem Onlinekrieg der schwedischen Digital Illusions Studios mithalten können. In Battlefield 3 können bis zu 64 Personen (PC) auf derselben Karte in riesigen Arealen in den Krieg ziehen. Dazu stehen ihnen Militär-Jeeps, Panzer, Jets und Hubschrauber zur Verfügung, zahllose Waffen und Anbauteile, Drohnen und Minen,

Dynamit und natürlich ein Messer. Wenn der Himmel mit Flak-Artillerie und Fallschirmspringern gefüllt ist, während Gruppen von Kriegeren sich kreuz und quer über das Schlachtfeld verteilt bekriegen, dann ist das ein beeindruckender Anblick. Es ist einfach kaum möglich, der Onlineanziehungskraft zu widerstehen. Absolute Weltklasse, Dice!

2.



FORZA MOTORSPORT 4

Community-Klassiker für Rennsportler

Wie man eine Community aufbaut und langfristig glücklich macht, demonstrieren Turn 10 mit ihrem Rennspiel. Jetzt auch mit eigenen Clubs und teilbaren Autos, Auktionshaus, Bastelcke und natürlich sowohl ernsthaften als auch lustigen Rennmodi. Pole Position, zumindest bei den Rennspielen.

SYSTEM Xbox 360 ENTWICKLER Turn 10 WERTUNG 9/10

3.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Alte Stärken und neue Eliten

Perks und Killstreaks sind nicht mehr so frisch wie vor vier Jahren, aber sie funktionieren auch in Modern Warfare 3 perfekt. Gemeinsam mit dem neuen Elite-Onlineuniversum eine schwer zu schlagende Mischung.

SYSTEM Multi ENTWICKLER Sledgehammer WERTUNG 8/10

MEHR LIEBLINGE DES JAHRES AUF WWW.GAMEREACTOR.DE

BESTER ENDEGEGNER 2011

MR. FREEZE

Für den braucht Batman alle Gadgets

Mr. Freeze in Arkam City zu besiegen, das hat den ganzen Umfang der Gadgets von Batman erfordert. Der Typ besetzt als Charakter zudem nicht ganz die klassische Kategorie des bösen Schurken, da er ja letztlich nur seine eingefrorene Frau Nora retten will. Aber irgendwie scheint das Konzept des Endgegners trotzdem ein wenig überholt.

SYSTEM Multi ENTWICKLER Warner Bros. Interactive WERTUNG 9/10



1.



RAYMAN ORIGINS

Triumphale Rückkehr

■ SYSTEM Multi
ENTWICKLER Ubisoft
WERTUNG 9/10

Ursprünglich nur als Download-Titel geplant, wurde das Spiel schon bald zu groß. Und so wurde aus dem Projekt kein kleines, nettes Spiel für Zwischendurch, sondern Raymans triumphale Rückkehr. Der gliederlose Held hat bewiesen, dass er keine Hasen als Unterstützung braucht, um relevant zu sein. Klempner und Igel sollten wirklich nervös werden - mit Rayman Origins hat Ubisoft definitiv eines der besten Jump'n'Runs abgeliefert.

2.



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

Unterm Radar entlang geflogen

Ace Combat: Assault Horizon ist ein intensives, schnelles, hübsches und gut gemachtes Action-Game. Die Kampagne ist abwechslungsreich, die Flugzeuge sehen cool aus und die Effekte sind einfach nur der Wahnsinn. War einfach so auf dem Radar, plötzlich.

■ SYSTEM PS3 / Xbox 360 ENTWICKLER Namco WERTUNG 9/10

3.



BRINK

Eigenständiger Shooter

Brink bietet eigene Ideen im übersättigten Shooter-Segment, ist sehr eigenständig mit tollen neuen Details. Das Konzept der Online-Kampagne mit fließendem Übergang und einer Art „geführtem“ Teamspiel geht sehr gut auf, ist prima ausbalanciert und macht Spaß.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Splash Damage WERTUNG 9/10

4.



DIRT 3

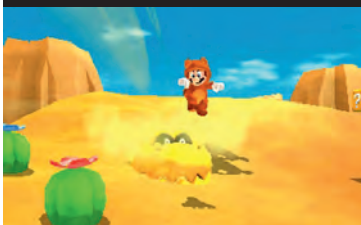
Rennspielabenteuer für Driftfanatiker

Dirt 3 ist natürlich mehr als nur ein profanes Spaß-Action-Rally-Rennspiel - aber trotzdem ist es vor allem eins: Ein Spiel, das unglaublich viel Spaß macht. Durch den Gymkhana-Modus ist es zudem ein riesiger, spannender Autospielplatz. Ein Rennspielabenteuer.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Codemasters WERTUNG 9/10

GRÖSSTE ÜBERRASCHUNG 2011

BESTES HANDHELDGAME 2011



SUPER MARIO 3D LAND

Klempner als Plattform-Retter

Wer einen 3DS besitzt, muss dieses Spiel kaufen. Es ist sogar umgekehrt ein erster echter Grund, sich einen 3DS zu kaufen. Mario muss, soll oder kann also mal wieder eine Plattform definieren oder retten, je nach Sichtweise. Super Mario 3D Land jedenfalls ist ein echter Hit. Punkt.

■ SYSTEM 3DS ENTWICKLER Nintendo WERTUNG 9/10

BESTE ATMOSPHÄRE 2011



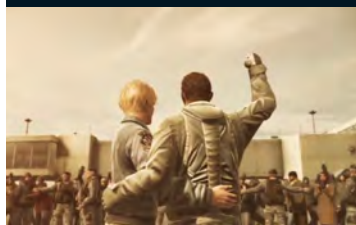
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Mit Fantasie zur Glaubwürdigkeit

Um eine glaubwürdige Spielwelt zu schaffen, reicht eine gute Grafik allein nicht aus. Für die richtige Atmosphäre ist die Mischung aus Sound, Musik, Optik und Spielmechaniken entscheidend. Wer einmal in Himmelsrand gegen Mammuts und Drachen gekämpft hat, weiß, wie gut das sein kann.

■ SYSTEM Multi ENTWICKLER Bethesda Softworks WERTUNG 10/10

BESTES QUICKTIME-EVENT 2011



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

Faust in die Luft strecken

Quicktime-Events werden immer dann eingesetzt, wenn eine besondere Szene choreografiert werden soll. Bei Ace Combat dient der Druck auf die Y- bzw Dreiecks-Taste nur einem Zweck: die Faust in den Himmel zu recken am Ende des Spiels. Wer das nicht macht stirbt - quasi im Ende.

■ SYSTEM PS3 / Xbox 360 ENTWICKLER Namco WERTUNG 9/10

COMEBACK 2011



SONIC GENERATIONS

Der blaue Igel rast wieder

Eigentlich war Sonic nie wirklich weg, aber in den letzten Jahren haben wir es uns sicher einige Male gewünscht. Wer hätte also gedacht, dass wir noch einmal ein richtig gutes Sonic-Spiel in HD in die Hände bekommen? Sonic Generations ist eine tolle Hommage an alles, was Sonic ausmacht und Segas Geschenk zum 20. Igel-Geburtstag.

■ SYSTEM PS3 / Xbox 360 ENTWICKLER Sega WERTUNG 8/10

Vorschau



2012

DRAGON'S DOGMA

System PS3 / Xbox 360 Entwickler Capcom
Publisher Capcom Genre Action / Rollenspiel

CAPCOM TRÄUMTE DAVON, durch eine offene Welt zu wandern. Und der japanische Publisher träumte auch davon, mit wirklich großen Monstern zu kämpfen - und so war die Idee zu Dragon's Dogma geboren. Capcoms größtes Projekt bisher, für das sie eine enorme Investition getätigt haben. Sagt man. Eine riesige Welt soll kommen, voll mit wütenden Wesen, die mit kaltem Stahl zerfleischt werden können. Sie versprechen mehr Spaß als die trägen Kämpfe in der Elder Scrolls-Serie. Das Projekt bekam eine Menge Unterstützung von führenden Leuten aus der Action-Ecke von Capcom. Im Action-Rollenspiel stehen Dörfer voller Menschen mit schmutzigen Gewändern, die von bösen Drachen angegriffen werden. Und nur wir sind es, die sich ihnen mit Helm und Rüstung entgegenstellen.

Martin Eiser

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



APRIL 2012

THE SECRET WORLD

System PC Entwickler Funcom Publisher EA
Genre Onlinerollenspiel

AUF VIER SÄULEN BERUHT DIE IDEE ZUM SPIEL und die stehen inzwischen seit fast zehn Jahren. Der eine Teil betrifft den Krieg im Geheimen. Alles ist wahr, es gibt Werwölfe, Vampire, Zombies und Dämonen. Es gibt diese abgefahrenen Orte, wie Stonehenge oder Atlantis.

Alles das wurde geheimgehalten, aber das Böse sucht sich seinen Weg und es gibt Organisationen, die bekämpfen es, ohne das der Rest der Welt davon etwas merkt. Da sind die Illuminaten in New York, welche hart feiern und hart arbeiten. Es gibt die Drachen aus Seoul, eine Gruppierung, die sich dem Chaos verschrieben hat, weil sie glauben, damit Ordnung herstellen zu können. Als dritte Kraft treten die Templer in Erscheinung. Diese Geheimorganisation stammt aus London und sie halten sich für auserwählt und sind echte Traditionalisten.

Eine zweite Säule steht für die grundsätzliche Spielmechanik der starken Weiterentwicklung. Funcom woll-

ten kein Spiel, in dem wir unseren Charakter hochleveln. The Secret World soll ohne eine bloße Zahl auskommen, sondern unser Charakter entwickelt sich hauptsächlich über Fähigkeiten, die er mit gesammelter Erfahrung freischaltet und durch bessere Gegenstände. Letztere sind allerdings keine optisch sichtbaren, sondern nur Dinge, die unsere Seelenpunkte am Körper verstärken und darüber dieselbe Funktion erfüllen.

Die Skills sind ziemlich umfangreich. Über 500 davon sind zum Start geplant und es gibt unglaublich viele Kombinationen aus Angriffen, die diese verstärken. Aktiviert haben können wir aber nur sieben Skills mit

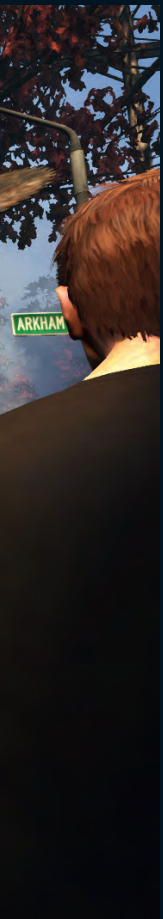


2012

RESISTANCE: BURNING SKIES

System **PSV** Entwickler Nihilistic
Publisher Sony Genre Action

AM WICHTIGSTEN SIND DIE DUAL-STICKS, denn gerade die haben bisher gefehlt, um einen ordentlichen Shooter für die PSP zu servieren. Die Playstation Vita hat genau diese beiden Sticks und ein paar Feueregefechte später in Resistance: Burning Skies ist klar, dass die Grundsteuerung toll funktioniert. Die neuen Features auch. Wenn wir auf mehrere Gegner gleichzeitig schießen, dann wischen wir mit den Fingern über alle Gegner, die wir markieren wollen und lassen erst dann den Abzug los. Soll die zweite Funktion der Waffe genutzt werden, etwa um Granaten zu werfen, dann berühren wir den Bildschirm einfach und schon fliegt die Granate los. Der Nahkampf wird ebenfalls über den Touchscreen geregelt. Ach ja, ziemlich hübsch ist das Spiel auch und es erzählt eine alternative, weniger militärische Geschichte.
Lee West



1 WISSENSDURST

Wir lesen etwas über Vampire, unterhalten uns mit anderen darüber und bekommen weitere Informationen, wenn wir ihnen leibhaftig begegnen. Es sind kleine Bröckchen, die wir sammeln und die uns helfen, das große Ganze zu verstehen.

2 FESTE BINDUNG

Man kann sich nur für eine Fraktion und den ihr exklusiv vorbehaltenen Inhalten entscheiden. So verlockend es scheint, zwischendrin zu wechseln, der Charakter wird für immer an die gewählte Fraktion gebunden bleiben.

aktiven Eigenschaften und sieben mit passiven. Diese Skills können wir auch tauschen, womit es zwar theoretisch ein Klassensystem gibt, das auf Fernkämpfer, Nahkämpfer, Magier und Heiler basiert, das aber sehr flexibel ist.

Eine weitere Säule steht für die starke Geschichte. The Secret World ist ein großes Puzzle, das wir mit jeder erfüllten Mission ein wenig mehr durchschauen sollen. Alles ist wahr - dieses Konzept hält alles zusammen und die recht lineare Geschichte dazu wurde in einem Massively Multiplayer Online Rollenspiel verpackt. Rund 150 Spielstunden soll uns die Haupthandlung

beschäftigen. Dazu kommt die vierte Säule, die festlegt, dass alles in einer modernen Welt spielt.

Innerhalb der Organisation steigen wir nach und nach auf und werden in weitere Geheimnisse eingeweiht.

Ein Spiel für alle Verschwörungstheoretiker

Diesen Pfad aber gehen wir eher allein. Für die Mehrspieler-Erfahrung gibt es spezielle Missionen, in denen wir auf richtig harte Boss-Gegner treffen. Daneben gibt es Schlachtfelder. Dabei handelt es sich um große,

persistente Kriegszonen, in denen mehr als hundert Spieler unterwegs sind. Die lassen sich auch erobern und verteidigen. Außerdem gibt es Gebiete, in denen wir gegen andere Spieler antreten - mit Spieltypen, die beispielsweise King of the Hill oder Domination ähneln.

Das Schöne ist, dass Funcom sich zwar auf viele Mythen bezieht, aber sich die Freiheit nimmt, ihre eigene Wahrheit als die richtige zu präsentieren. Hier wo alles wahr ist und keine Zweifel mehr bleiben, weil es logisch begründet ist, da fange auch ich an zu glauben. Und hoffentlich verrennen sich die Finnen dabei nicht.

Martin Eiser

SPEC OPS: THE LINE

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler **Yager Development**
Publisher **2K Games** Genre **Action**

DER LETZTE TEIL DER SPEC OPS-SERIE ist vor knapp zehn Jahren erschienen. Während die ersten Teile für den PC sehr beliebt waren, haben die Varianten für Playstation und Dreamcast zumindest optisch kaum überzeugt. Im Frühjahr 2012 wird nun Spec Ops: The Line erscheinen - entwickelt vom Berliner Studio Yager Development. Der Third-Person-Shooter läuft mit der

Unreal 3 Engine, die Stärke des Titels ist aber nicht die Grafik, sondern die Story.

Militärisch angehauchte Shooter gibt es nun wirklich mehr als genug. Das wissen sie auch bei Yager. Darum bekommen wir nicht die üblichen Terroristen mit Atombomben oder Schurkenstaaten als ultimative Bedrohung präsentiert. In Spec Ops: The Line stehen wir vor einem größeren moralischen Dilemma, denn der Feind kommt aus den eigenen Reihen.

Der Schauplatz ist das von mächtigen Sandstürmen verwüstete Dubai. Eines der höchstdekorierten Bataillone unter der Führung von Colonel John Konrad wird mit der Evakuierung der Zivilisten des Wüstenstaates beauftragt. Doch als die Stürme stärker werden, soll das

Bataillon sich zurückziehen. Konrad verweigert den Befehl und kurz darauf bricht jede Verbindung zur Außenwelt ab. Sechs Monate später wird ein Radio-signal von Konrad empfangen und ein Drei-Mann-Squad nach Dubai geschickt, um die Lage zu sondieren. Das ist der Beginn und wir spielen als Captain Scott Walker, Anführer genau dieser Einsatzgruppe.

Schnell treffen wir auf die ersten Überlebenden aus Dubai, die jedoch sofort das Feuer eröffnen und uns scheinbar der Gruppe um Konrad zuordnen. Nach und nach wird klar, dass während der Evakuierung etwas gewaltig schief gegangen sein muss, wenn die Überlebenden ihrem vermeintlichen Retter dermaßen feindlich gegenüberstehen. Ohne hier zu viel zu verraten, der Plot

FRÜHJAHR 2012



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE



orientiert sich teilweise an Josef Conrads The Heart of Darkness, welches auch die Vorlage für den Hollywood-Klassiker Apocalypse Now war.

Konrad und sein Bataillon jedenfalls scheinen völlig außer Kontrolle geraten zu sein und mittlerweile sind auch Agenten der CIA vor Ort, um die Zivilisten zu unterstützen und zu verhindern, dass etwas über den abtrünnigen Soldaten in die Außenwelt dringt. Mitten in diesem Konflikt sucht unser Dreier-Team ohne jede Unterstützung nach Antworten. Anfangs sind sie noch zu Späßen aufgelegt, aber der Ton wird langsam rauer, die Munition knapper und auch optisch machen die Kameraden eine Wandlung durch, ganz ähnlich einem John McClane in Stirb Langsam.

Die Feuergefechte sind in erster Linie Kämpfe aus der Deckung heraus. Teilweise kann die Umgebung mit gezielten Schüssen zum eigenen Vorteil eingesetzt werden, wenn zum Beispiel Gegner unter Sand begraben werden, der durch zerschossene Fenster strömt. Unsere beiden Squad-Mitglieder können mittels einfacher Befehle mit dem Ausschalten oder Betäuben der Gegner beauftragt werden. Damit es aber in der Deckung nicht zu gemütlich wird, gibt es auch spezielle Gegner, die gezielt auf uns losgehen und uns wie die Psychos aus Borderlands im Nahkampf erledigen wollen.

Die Zusammenstellung der Level, die es in der von uns angespielten Vorschau zu sehen gab, war ziemlich linear. Trotzdem haben die Gegner auch auf normalem

Schwierigkeitsgrad ständig versucht zu flankieren, um unsere Deckung zu umgehen. Im fertigen Spiel wird es noch zwei höhere Stufen geben, die sowohl die Munition knapper machen und den Trefferschaden erhöhen werden als auch die Künstliche Intelligenz noch etwas anheben sollen. Grafisch ist Spec Ops: The Line nicht mehr auf dem neuesten Stand, das ist schon sichtbar. Aber die interessante Story macht einiges wieder wett. Zumal es im Spiel Situationen gibt, in denen wir Entscheidungen treffen müssen, die sich nicht immer so einfach in die Schubladen Gut oder Böse einordnen lassen. Einen Multiplayer wird es natürlich geben, der war aber in der Session kein Thema.

Ingo Delinger



1 GLAUBHAFTES DUBAI

Der Schauplatz der verwüsteten Luxus-Metropole Dubai ist unverbraucht und frisch. Die Story hat mit den moralischen Entscheidungen viel Potenzial, sich von den langweiligen Hintergrundgeschichten der Konkurrenz abzusetzen, zumal es relativ unmilitärisch zugeht.

2 ZERSCHOSSEN

Teilweise kann die Umgebung mit gezielten Schüssen zum eigenen Vorteil eingesetzt werden, wenn zum Beispiel Gegner unter Sand begraben werden, der durch vorher zerschossene Fenster





1 SPEZIALFÄHIGKEITEN

Jeder Transformer hat eigene Spezialfähigkeiten. Optimus Prime etwa kann Artillerieangriffe anfordern, um sich durch den Widerstand zu ballern. Bei Cliffjumper dagegen dreht sich alles um Tarnung und Schleichen, um Feinde mit der Hilfe seiner Tarnvorrichtung hinterwärts zu erledigen. Jazz dagegen beruht auf einem völlig anderen Ansatz. Er ist mit Greifhaken und einem Scharfschützengewehr bewaffnet. Grimlocks Spezialität ist natürlich die zerstörerische T-Rex Form, die er aber nur benutzen kann, wenn seine Wut-Anzeige vollständig gefüllt ist.

2 SINNVOLLE ACTION

Vieles im neuen Transformers wird wieder auf Action basieren, allerdings soll die Story mehr Tiefe bieten und das Gameplay deutlich abwechslungsreicher sein.



TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

System **PS3 / Xbox 360** Entwickler High Moon Studios
 Publisher Activision Genre Action

DIE WANDELBARSTEN ROBOTER DER WELT in bunter Verkleidung kriegen das dritte Videospiel im dritten Jahr hintereinander spendiert. Der Film Transformers 3 und dazu dazugehörige Game waren eher schrecklich, aber trotzdem haben wir uns mit offenen Augen und freiem

Geist in New York angeschaut, was High Moon Studios im Auftrag von Activision im Schilde führen mit dem für Ende 2012 geplanten Transformers: Fall of Cybertron.

Das Spiel hat zum Glück wenig mit der miesen Lizenzumsetzung Transformers 3 zu tun, die auch von den High Moon Studios kam. Das hier ist viel mehr der reale Nachfolger zum großartigen Transformers: Kampf um Cybertron, das eine wirklich gute 8/10 bekam. Die Geschichte beginnt fast genau dort, wo sie auf Cybertron geendet hatte. Der Countdown zur totalen Vernichtung des Planeten ist gestartet. Die Autobots, angeführt von Optimus Prime, haben natürlich keine andere Wahl als zu versuchen, möglichst viel von der mechanischen

Zivilisation zu evakuieren. Das ist natürlich nicht leicht bei knapper werdenden Ressourcen und aggressiven Decepticons. Die arbeiten versessen an der Zerstörung jedes einzelnen Autobots.

Die Präsentation von Game Director Matt Tieger ist mit unglaublich viel Begeisterung über das kommende Spiel gefüllt. Das Studio habe jetzt viel mehr Zeit und Ressourcen für das neue Spiel und ihr Ziel sei viel höher angesetzt als je zuvor. Tieger sagte, dass sie sich auf die Vielfalt sowohl in der Story als auch beim Gameplay konzentrieren werden. „Sinnlose Action und Zeug wegzupusten, das ist gut. Aber wir wollen, dass die Spieler verstehen und mitfühlen, warum sie das tun - auch



MEHR LESEN AUF GAMERACTOR.DE



3 IM EIGENBAU

Endlich sind Transformers zum Selbstbauen möglich. Als Basis dienen vier Klassen: Infiltrator (Auto), Zerstörer (Lkw), Titan (Panzer) und Ingenieur (Jet). Jeder Bot besteht aus sechs Teilen: Kopf, Hände, Beine, Rumpf, Räder bzw. Flügel oder Ketten sowie Waffen. Neue Teile lassen sich in jeder Kategorie der Einzelspieler-Kampagne freispielen. Im Moment gibt es sechs Möglichkeiten in jeder Kategorie, am Ende seien so über 45.000 verschiedene Transformers möglich.

wenn sich das Spiel natürlich im Kern darum dreht, dass sich zwei Roboter-Fraktionen angreifen“, erklärt Tieger. Die Story werde mit Höhe- und Tiefpunkten ausgebaut, denn sonst werde man „von der ganzen Action nur betäubt und gelangweilt“.

Das Gleiche gilt dementsprechend für das Gameplay. Es wird deutlich mehr unterschiedliche Roboter zum Spielen geben, mit markanten Unterschieden. Obwohl die Veröffentlichung noch knapp ein Jahr in der Zukunft liegt, gab es eine knappe Stunde echtes Gameplay aus sechs verschiedenen Levels zu sehen. In der Tat scheint da eine Menge netter Abwechslung auf uns zu warten.

Die gesamte Liste der spielbaren Transformers haben sie natürlich nicht verraten, aber Optimus Prime ist dabei, ebenso Starscream, Shockwave, Jazz, Cliffjumper und Bumblebee. Zum ersten Mal spielbar ist der mechanische T-Rex Grimlock, dessen Hintergrundgeschichte einen großen Teil zur Handlung des Spiels beiträgt. Als Decepticon werden wir als spezielle Eingreiftruppe namens Combaticons rollen und fliegen dürfen. Deren besondere Fähigkeit ist es, sich kombinieren und damit in einen massiven Kampfroboter namens Bruticus transformieren zu können. Jeder spielbare Charakter hat seine eigenen Spezialfähigkeiten und dadurch eine andere Herangehensweise an die Levels.

Und High Moon Studios haben natürlich eines nicht vergessen: den Multiplayer. Obwohl sie davon nichts zeigen wollten, haben sie darüber geredet. Aber zum ersten Mal werden wir die Möglichkeit bekommen, eigene Transformers zu bauen (Details siehe oben).

Transformers: Fall of Cybertron hinterlässt einen positiven ersten Eindruck. High Moon Studios haben sich zwar viele (gute) Aspekte von anderen Spielen geliehen, aber das ist ja keine schlechte Sache. Wie gut das Spiel am Ende wirklich wird, wissen wir erst in einem knappen Jahr. Es sieht aber schon jetzt besser aus als Transformers 3 bei der Veröffentlichung war.
Arttu Rajala

UFC UNDISPUTED 3

System PS3 / Xbox 360 Entwickler Yuke's
Publisher THQ Genre Kampfspiel

„ES IST EIN VÖLLIG NEUES, völlig anderes Spiel. Wir haben es von Grund auf neu gemacht und es ist viel besser als UFC 2010.“ Ich mag UFC-Präsident Dana White. Ich hab' ihn bereits mehrmals getroffen und seine Begeisterung für den Sport und seine charismatische Aura färben ab. Aber dass er mir verkaufen will, UFC Undisputed 3 sei ein brandneues Spiel, das sich radikal

von den beiden Vorgängern abhebt. Hmm. Zwei Stunden lang hab' ich gespielt. Die verbesserte Gameplay-Mechanik ausprobiert, knapp dreißig neue Kämpfer ausgecheckt und den Pride-Modus analysiert. UFC Undisputed 3 scheint ohne Zweifel das bisher beste Mixed-Martial-Arts-Spiel zu sein. Es liefert eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Vorjahrestitel. Aber das ganz andere Gefühl fehlt ehrlich gesagt.

Entwickler Yuke's wurde bekannt durch die Smack-down vs. Raw-Reihe, die in zehn Jahren nicht wirklich verändert wurde. Jetzt ist das anders. Es sind größere Verbesserungen bei UFC, von Teil zu Teil. Undisputed 2010 hatte die etwas bessere Steuerung als die 2009er-Version, führte online-basierte Trainingssessions und ein

besseres Kampfsystem im Clinch ein. UFC Undisputed 3 ist nun noch weiter verbessert. Die Schlagmechanik ist nachvollziehbarer, die Submissions sind besser steuerbar und es gibt endlich Pride. Ich frage Dana, warum gerade Pride bisher nicht enthalten war. „Es geht um Timing. Wir wollten etwas wirklich tolles mit Pride machen und für UFC Undisputed 3 glauben wir, dieser legendären Organisation endlich gerecht zu werden.“

Pride fühlt sich wirklich gut an. So richtig gut. Die Präsentation ist perfekt und die Atmosphäre absolut authentisch. Sugar Highs und Headstomps in alter Pride-Tradition sind erlaubt, man darf also das Knie zum Kopf eines bereits am Boden liegenden Gegners knallen lassen. Keine Regeländerungen, einfach nur Pride im

17. Januar 2012



MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

viereckigen Ring. Ansonsten ist alles sehr, sehr vertraut. Der Nahkampf mit Griffen fühlt sich jetzt viel glatter und besser an. Der Clinch ist leicht zu steuern. Wir kriegen schnellere, deutlichere Signale über das, was im Kampf geschieht. Und es ist nicht mehr so einfach, oder ein Zufallsprodukt, gegen einen Gegner mit einer Submission zu gewinnen. Früher ging es in Submission-Duellen nur darum, wer den linken Analog-Stick am schnellsten dreht.

In UFC Undisputed 3 hat Yuke's genau für diese Situation ein völlig neues System entwickelt, das sich aber auf den ersten Blick zu hart anfühlt. Viel zu hart. Jedes Mal, wenn man einen Körperteil des Gegners zu

fassen kriegt, taucht ein achteckiges Symbol auf dem Bildschirm auf. Diese gesamte Anordnung gleicht einem Puzzle, wo nur Timing und Präzision bestimmen, ob man einen Gegner kriegt oder nicht. Das ist mehr ein

Wir kriegen schnellere und deutlichere Signale über das, was im Kampf mit uns geschieht

Katz-und-Maus-Spiel mit verschiedenfarbigen Symbolen und passt nicht zu einem Kampfspiel.

Ich spiele ein paar Runden gegen den ehemaligen WEC-Champion Urijah Faber. Der hat trainiert, das merkt man. Ich kämpfe wie Dominick Cruz, während Faber wie er selbst kämpft. Ist das nicht ein seltsames

Gefühl, sich selbst in einem Videospiel zu spielen: „Anfangs war es eigenartig, aber schmeichelhaft und es macht Spaß. Sogar meine großen weißen Zähne haben sie gut hingekriegt.“ Dann klatscht er mich um und sagt: „Ist es nicht so, dass du der Experte für diese Dinge sein solltest?“

Anschließend spreche ich noch mit Rampage, Chael Sonnen, Joe Lauzon, Chad Mendez und Chuck Lidell. Alle scheinen das neue Spiel zu mögen. Und ja, ich auch. UFC Undisputed 3 ist keine radikale Veränderung. Es ist nicht „ganz anders“, wie Dana sagt. Es ist das kleine Upgrade eines bereits sauberen MMA-Games.

Petter Heggeval



1 STOLZ AM BODEN

Ob die Integration des Pride-Modus etwas mit EA Sports MMA, dessen traditionellen Boxringen und den japanischen Martial-Arts-Modi zu tun hat, die THQ nun auch haben wollte? Vielleicht, aber UFC-Boss Dana White hat diese Analyse fröhlich zerstampft. „Überhaupt nicht. Wir kauften Pride vor einigen Jahren und haben seit dem Start der UFC-Games geplant, das zu integrieren.“ Dana will aber nicht weiter über Electronic Arts reden. Und wir werden nicht versuchen, ihn dazu zu zwingen.

2 SCHLAGURMENTE

Man kann kleine Unterschiede beim Timing der Aktionen sehen und alle 152 Kämpfer (das sind 50 mehr als im Vorgänger) haben eine bessere Gerade. Das verhindert diese seltsamen Situationen, wo man unmittelbar voreinander im Duell endete und sich bei zwölf Zentimetern Abstand zur Hälfte verdrehte Ellenbogen ans Kinn klatschte.





ZELDA: SKYWARD SWORD

NINTENDO WII Genre ACTION / ADVENTURE Entwickler NINTENDO Publisher NINTENDO Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 12

Eine Stadt in den Wolken, viel Freiheit und dazu ein extrem authentisches Spielgefühl

Das wesentliche Element trägt das Spiel schon im Namen. Skyward Sword steht für ein in den Himmel gerichtetes Schwert. Halten wir die Wii-mote senkrecht in die Luft, dann tut es Link uns bei gezogenem Schwert gleich. So empfängt er die Energie der Göttin, die das Schwert für eine Attacke kraftvoller macht oder benötigt wird, um ein Geheimnis zu lösen. Aber auch ab davon reagiert das Schwert so, wie wir es von ihm erwarten. Die Gegner schützen sich analog zu unseren Schlägen, fressende Pflanzen öffnen ihren Mund nur vertikal oder horizontal. Im Schwertkampf ist es essenziell geworden, wie wir unser Schwert halten.

Die Verwendung der Bewegungssteuerung zieht sich durch das ganze Spiel. Wir können Bomben nicht nur werfen, sondern auch rollen, je nachdem, ob wir den Controller nach oben oder nach unten halten. Es gibt einen Käfer, mit dem wir kurze Strecken durch die Luft fliegen dürfen. Pfeil und Bogen sind dabei und vieles mehr. Wir stoßen auf ein Spinnennetz und wollen die dünnen Fäden mit dem Schwert zerschneiden. Dann aber kleben die Fäden doch an uns fest, ruckartig rütteln wir mit beiden Händen, um uns zu befreien. Es ist unglaublich natürlich, wie sich diese Bewegungen anfühlen.

Nintendo hat mehr als sonst alles offen gehalten. Fast alle Orte besuchen wir mehrmals. Nur um dabei zu erkennen, dass obwohl alles erkundet schien, noch ein neues Abenteuer wartet. Die Freiheit



1 VOLLE KONTROLLE

Das Spiel ist ohne Wii Motion Plus nicht spürbar. Durch die Verbesserung der Präzision erreicht Nintendo das wunderbare Spielgefühl, jeden Schwertthieb so zu platzieren wie wir das wollen.

2 ERLEUCHTUNG

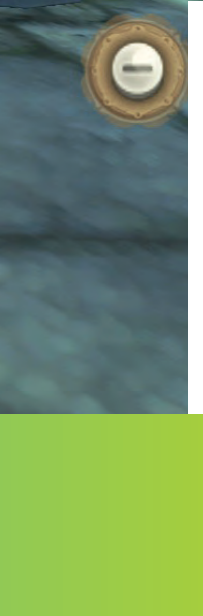
An manchen Stellen haben wir das Gefühl, dass es nicht weiter geht. Aber wenn jeder Raum, jeder Winkel erkundet ist, dann kommt der Gegenstand, mit dem sich alles löst.

der Spielwelt ist beeindruckend. Auf den Karten wirkt alles sehr klein, aber zusammengenommen ist es riesig. Ausgedehnte und abgeschlossene Burgverließe haben ausgedient, stattdessen setzt Nintendo auf eine Struktur, die dem Begriff Abenteuer sehr viel gerechter wird. Links Erlebnisse auf dem frisch entdeckten Konti-

LINK FÜHRT DIE WII ZUR PERFEKTION

nent Erdland gleichen einer echten Entdeckungsreise und dabei finden wir trotzdem alle spielerischen, visuellen und akustischen Elemente wieder, die wir von einem Zelda-Spiel erwarten.

Es ist die perfekte Mischung aus dem fantastischen Stil von Links Abenteuer auf dem Ozean und dem modernen Ansatz, den dann The Legend of Zelda: Twilight Princess verfolgte. Das ganze Spiel ist wie eine schöne Symphonie, deren Komposition ein ganz-heitliches Erlebnis verfolgt. Die eingängige Steuerung, Welten mit Kopfnüssen und spannenden Kämpfen, der wunderbar farbenfrohe, charmante Stil, die orchestrale Musik und die so



3 BIG IN JAPAN

Seine japanischen Wurzeln sind dem Spiel so deutlich anzusehen wie bei keinem anderen Titel der Serie zuvor. The Wind Waker hatte Tingle, aber Skyward Sword hat eine ganze Heerschar verrückter und seltsamer Charaktere. Das Design des Spiels ist märchenhaft, aber nicht altbacken. Wir wandeln durch eine Welt, in der japanische Popkultur ihre Spuren hinterlassen hat. Ein Wunder, dass Link trotzdem so männlich rüberkommt. Sein Gegenüber schlägt da schon in eine ganz andere Kerbe.

unglaublich gut gelungene Integration der Gegenstände ins Spiel. Nichts fühlt sich aufgesetzt an, alles fließt ineinander.

Und trotzdem ist nicht alles gelungen. Die Konsole ist eben nur ein besserer Gamecube und die Texturen waren offenbar ein ziemlich großes Problem bei der Entwicklung. Damit Weitsicht immer gewährleistet ist, greift Nintendo zu einem Trick. Der Hintergrund wird mit zunehmender Entfernung impressionistisch verschwommen. So sehen Dinge in der Entfernung immer eher wie ein Gemälde aus. Das nimmt leider eine Menge von der Glaubwürdigkeit, welche die Welt sonst verspricht.

Auch spielerisch ist manches fragwürdig. Die Integration von Musik gehört zwar seit The Legend of Zelda: Ocarina of Time irgendwie zur Serie. Geschichte das aber derart belanglos und ist das Harfe spielen keine echte Spielmechanik, sondern eher eine Beschäftigungstherapie, dann hätte man darauf verzichten sollen. Dazu wiederholt sich manches im Spiel und einige Aufgaben beginnen dadurch zu nerven. Man will einfach nicht

ständig und schon wieder von einem Ende zum anderen laufen müssen, um etwas zu holen.

Doch stören wir uns nicht an den kleinen Schnitzern. Mit The Legend of Zelda: Skyward Sword hat Nintendo endlich wahr gemacht, wovon wir so lange geträumt haben. Sie haben uns ein Spiel geschenkt, das ähnlich revolutionär ist wie etwa Super Mario Galaxy. Die Bewegungsfreiheit, die uns Mario geschenkt hat, findet sich auch bei Link wieder. Wir denken nicht mehr darüber nach, was und wie wir es machen müssen, wir tun es einfach. Und auch wenn ein paar der Entscheidungen nicht konsequent genug waren, so hat Nintendo mit diesem Spiel trotzdem bewiesen, dass sie bereit sind, neue Wege zu gehen. Und eines ist ziemlich sicher: Die Erfahrung mit The Legend of Zelda: Skyward Sword wird sehr wahrscheinlich eine einmalige

bleiben. Für die Wii U jedenfalls erwarten wir nicht weniger als die nächste Revolution.

9

Martin Eiser

NEED FOR SPEED

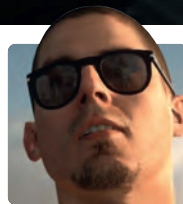
PC PS3 X360

Genre RENN Spiel Entwickler BLACK BOX
Publisher EA Termin ERHÄLTlich Spieler 1-8 USK 12



Wilde Verfolgungsjagden mit den Cops, Open-World oder Rennsimulation - im Laufe der knapp zwanzig Need for Speed-Spiele war fast alles vertreten. Der neueste Zugang orientiert sich in erster Linie am Over-Top-Action-Kino eines Michael Bay. Es fehlt nur noch, dass sich die Autos in riesige Roboter verwandeln können. Wir spielen als Jack und haben mächtig Schwierigkeiten. Der Mob will uns zusammen mit unserem schicken Porsche zu einem handlichen Würfel pressen. Die einzige Chance, die Probleme zu lösen, ist der Sieg eines illegalen Autorennens von der Westküste rüber zur Ostküste.

Zweihundert Fahrer müssen geschlagen werden, während uns die Cops und die Mafia im Nacken hängen. Insgesamt bietet Need for Speed: The Run Fahrstrecke für gut zwei Stunden, denn das ist die reine Fahrzeit, die man im Spiel von San Francisco bis nach New York braucht. Die Strecken sind wunderschön inszeniert, ihre Atmosphäre fantastisch, die Renngeschwindigkeit halsbrecherisch und das Tempogefühl perfekt umgesetzt. Die



1 INTERAKTIV

Immer wieder tauchen merkwürdige Quicktime-Events auf. Das kann man unter interaktiver Cutscene abhaken, in der aber leider selbst die US-Sprachausgabe oft überhaupt nicht synchron zu der jeweiligen Szene läuft.

2 RETRY?

Pro Abschnitt stehen bis zu vier Retrys zur Verfügung und setzen einen bei Bedarf zum letzten Checkpoint zurück. Das ist bitter nötig, denn an der Leitplanke entlang kommt man garantiert durch keine der Kurven.

Rennabschnitte bieten diverse Aufgaben. Mal müssen wir eine bestimmte Anzahl Gegner überholen, fahren einen Abschnitt gegen die Uhr oder treffen auf besondere Fahrer, die es zu schlagen gilt und deren Karre wir danach im Fuhrpark wiederfinden. Die Fahrer werden allerdings nur in öden, statischen Ladebildschirmen vorgestellt. Die passen so gar nicht zur gewollt cineastischen Präsentation.

Das Spiel ist leider zu stark gescipted. Straßensperren der Cops tauchen immer an exakt denselben Stellen auf. In Action-Rennszenen ist das ähnlich. In einer Hubschrauberverfolgungs-Szene knicken Stahlträger immer wieder gleich ab und stürzen uns in den Weg. Das geht besser.

Nachdem das Rennen gewonnen ist, stehen alle Strecken mit Challenges zur Verfügung und warten auf die Jagd nach Bestzeiten. Dafür gibt's die tolle Autolog-Unterstützung. Nichts motiviert einen mehr zu Höchstleistungen als der ewige Hinweis auf Streckenabschnitte, in denen einen die Freunde geschlagen haben.

Eine richtige Plage im Spiel, besonders im regulären Multiplayer bei den Rennen, ist das Rubber-Banding. An sichtbaren Gummizügen holen längst deklassierte Fahrer automatisch wieder auf. So werden die Rennen künstlich „spannend“ gehalten und man fühlt sich um den Sieg betrogen.

Trotz seiner Schwächen ist Need for Speed: The Run ein tolles Arcade-Rennspiel. Aber wenn die Serie weiter so regelmäßig in Neuaufgaben erscheint, dürfte

8 das Franchise eher früher als später gegen die Wand fahren.
Ingo Delinger



MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

3DS WII

Genre SPORT Entwickler SEGA
Publisher SEGA Termin ERHÄLTlich
Spieler 1-4 USK 0

Die nächsten Olympischen Spiele finden zwar erst nächstes Jahr statt, doch Sega wollte nicht das diesjährige Weihnachtsfest verschwitzen. Darum dürfen sich der Klempner und der blaue Igel schon jetzt in allerhand Sportarten versuchen. Im Prinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan. Wieder sprinten, springen, turnen und schwimmen wir durch alle 21 Disziplinen, angefeuert von unzähligen Nintendo-Figuren im Hintergrund und unter Druck gesetzt von den Mitspielern auf dem eigenen Sofa. Man kann zwar im Alleingang ein paar Stunden in London verbringen, die Faszination des Zusammenspiels können die unverlässlichen Computerfiguren aber nicht vermitteln.

Vor allem in den neuen Sportarten wie Springreiten oder Kanufahren zahlen sich rhythmische Bewegungen und perfektes Timing nun mehr aus als sinnloses Herumfucheln. So gewinnt häufig derjenige, der

DER RHYTHMUS ZAHLT SICH AUS

konzentriert die Bildschirmanzeigen verfolgt und im richtigen Moment die jeweiligen Tasten drückt - und nicht der mit dem ausdauerndsten Handgelenk.

Ungeachtet der Olympischen Standardherausforderungen kann man sich in zehn zusätzlichen Minispielen austoben, den Traumdisziplinen. Dort rennen und hüpfen wir durch abstrakte Levels und raufen uns mit den Mitspielern, indem wir sie als Sprungbrett missbrauchen, beim Wolken-springen in den Abgrund schubsen oder ihre Kugel auf einem gigantischen Flipperautomaten von der Bahn drängen. Das spielt sich beinahe wie ein New Super Mario Bros. Wii und lebt von den fieseren Sticheleien und Fluchtiraden. Toll wäre ein Onlinemodus für Traumdisziplinen und Olympiade gewesen, aber der fehlt. Somit ist das Spiel vorrangig auf das Miteinander vor der Konsole ausgelegt. Vor allem der

8 spaßige Party-Modus dürfte für gesellige Spielabende sorgen.
Mirco Ruppelt





ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

PSV PS3 X360

Genre KAMPFSPIEL Entwickler CAPCOM Publisher CAPCOM Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 16

Videospiele beginnen oft mit Gesundheitswarnungen. Die erzählen einem was von Epilepsie und kaum jemand hat sie jemals ernst genommen. Ich zumindest habe es nicht. So auch bei Ultimate Marvel vs. Capcom 3 und das war eine absolute Fehleinschätzung. Es ist unheimlich bunt, laut, voller flackernder Lichter und völlig überdreht. Es ist das erste Spiel, bei dem jeder die Gesundheitswarnung ernst nehmen sollte.

Bei praktisch jeder Attacke werden wir überhäuft von Grafik-Effekten. Völlig gleich, ob es sich um schlichte Schläge oder Distanzangriffe handelt. Alles wird von Schweifen oder Blitzen begleitet. Je schwerer die Attacke, desto eindrucksvoller der Effekt. Bei der stärksten Spezialattacke, bei der sich der Hintergrund in einen Strudel verwandelt, während im Vordergrund mehr Effekte flackern als wir verarbeiten können, übertritt das Spiel die Schwelle zur Reizüberflutung. Das macht Spaß.

Vor jedem Match bzw. jeder Arcade-Runde müssen wir uns drei Kämpfer aussuchen und uns jeweils für eine Spezial-Attacke entscheiden. Gekämpft wird im klassischen 2D. Geht einer der Kämpfer zu Boden, springt schnell einer der Kameraden für ihn ein. Per Schultertaste können wir aber auch vorher die Kollegen einwechseln. Das ist nicht nur schön anzusehen und sehr witzig, sondern auch äußerst hilfreich.



1 STATISCHE STAGES

Die Stages bieten eine bunte Mischung aus Fantasy, Science-Fiction und allen möglichen anderen Genres. Schließlich bietet der Fundus von Marvel und Capcom ja auch jede Menge Stoff. Sie kommen dennoch eher mau rüber, da die meisten einfach viel zu statisch und langweilig wirken.

2 KONTUR ZEIGEN

Alle Charaktere sind in Cel-Shading Optik gehalten, diese fällt aber je nach Kämpfer mal mehr, mal weniger ins Gewicht. Während Viewtiful Joe deswegen fast schon zweidimensional wird, hat ein Chris Redfield deutlich mehr Konturen.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3 ist ein extrem schnelles Kampfspiel. Die Animationen sind meist kurz und unsere Befehle werden sehr schnell umgesetzt. Das fühlt sich alles sehr gut an und geht auch sauber von der Hand, es lädt aber auch stark zum Button-Mashing ein. Wer einfach wie wild auf die Tasten einkloppt, kommt auf dem Bildschirm trotzdem wie ein erfahrener Kämpfer rüber. Ich kann mich nur schwer festlegen, ob das in diesem Fall nun eher positiv oder negativ ist. Hirnloses Button-Mashing macht ja auch ab und an mal Spaß. Bei der Spezial-Attacke, die sich im Laufe des Kampfes auflädt, bin ich ebenfalls sehr hin und her gerissen. Ein schlichter Tastendruck genügt und schon entlädt sich der gewaltige

HIRNLOSES BUTTON-MASHING ALS ERFOLGSKONZEPT MÖGLICH

Angriffssturm, in dem unsere drei Kämpfer alles auf den Feind einprasseln lassen, was sie parat haben. Keine unfassbar schweren Kombinationen wie in Street Fighter IV, aber irgendwie dann doch etwas zu leicht.

Der Sound in den Kämpfen wird der Optik des Spiels völlig gerecht und kommt sehr voluminös und brachial daher. Die Akustik ist ebenso überdreht und dermaßen überladen, dass man auch hier um das Wort Reizüberflutung nicht herum kommt. Und das ist auch gut so, denn weniger wäre schlichtweg unpassend gewesen.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3 ist ein wirklich geiles Spiel, das vielleicht gerade wegen des brachialen Einsatzes von Effekten so viel Spaß bringt. Die Kämpfer haben nicht viele Moves drauf, die Befehlslisten sind ziemlich kurz und blindes Tastenkloppen funktioniert. Wer an Button-Mashing seine Freude hat, dem wird das alles hier definitiv gefallen.

8

David Moschini



MARIO KART 7

3DS Genre **RENNSPIEL** Entwickler **NINTENDO** Publisher **NINTENDO**
Termin **ERHÄLTlich** Spieler **1-8** USK **0**



NEUE ITEMS

Mario Kart würde nicht ohne Items funktionieren - und davon gibt's drei neue. Da wäre der Tanooki-Schwanz, um Gegner mit einem temporären Fuchsschwanz am Heck aus dem Weg zu wedeln. Die Feuerblume erlaubt es, mehrere Schüsse abzufeuern und die schwarze Zeitzunderbombe ist besonders nach hinten abgeworfen eine fiese Waffe. Dass es keine Fragezeichenkisten mehr als Items zum Einsammeln gibt, ist gerade im Kontext der Old-School-Strecken leider komplett unverständlich.

Da düsen sie wieder, die kleinen Nintendo-Freunde. Acht davon, um genau zu sein. Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Bowser, Donkey Kong, Toad, Koopa - und dazu viele tausend Miis, denn mit denen dürfen wir endlich auch spielen, aber nicht sofort. Freischalten und Geheimnisse finden ist immer noch integraler Teil des Spiels, ebenso wie die Suche nach der Ideallinie aus Abkürzungen und Itemnutzung.

Mario Kart ist endlich, endlich auf den 3DS vorgefahren. Es ist ein bisschen neu und ein bisschen so super wie es schon immer war. Am auffälligsten ist das 3D-Feature. 32 Strecken sind im Spiel - 16 alte, 16 komplett neue. Die alten aus den Versionen für SNES, N64, GBA, Gamecube, Wii und DS sind liebevoll renoviert und dazu perfekt für 3D optimiert. Aber gerade die neuen Kurse überzeugen so richtig. Sie sind schick und haben schlüssige Layouts mit schlau platzierten Abkürzungen. Von hell über dunkel bis LSD-bunt ist farblich alles dabei. Die Grafik ist ohnehin absolut erstklassig für das kleine Gerät. Auch auf das Gameplay wirken sich die Strecken aus. Es gibt nun zum Beispiel Sprungelemente, bei

denen wir manchmal automatisch einen Gleiter ausfahren. Der macht aus dem Rennspiel partiell ein kleines Pilotwings. Auch unter Wasser düsen die Karts entlang, angetrieben von einer Minischiffsschraube.

Die Karts dürfen nun leicht modifiziert werden. Dazu muss man während des Rennens Münzen sammeln. Alle 50 gibt's ein neues Anbauteil. Es ist durch diese kleinen Modifikationen nun bedeutend wichtiger, welches Setup man fährt in Relation zur Strecke und vor allem zum eigenen Fahrstil.

Das Fahrgefühl ist auf dem 3DS super, obwohl der 3D-Effekt manchmal etwas verwackelt, wenn man das Gerät zu heftig bewegt. Experten dürfen noch immer in den Turbo-Boost-Drift hineinhüpfen für Extraspeed. Und sie müssen wie gehabt hoffen, dass ihnen die neeeeeeeervige blaue Schildkröte nicht den Garaus macht.

SEHR LIEBEVOLL RENOVIERT UND SCHLÜSSIGE NEUERUNGEN

Langfristig ist besonders der Multiplayer ein Bringer. Mit bis zu acht Spielern sind lokal oder online Rennen möglich. Die Handhabung ist sehr einfach, die Rennen sind sogar anpassbar. Mario Kart 7 ist ein tolles Spiel, weil das Gesamtpaket stimmt und die Details fast immer von der Liebe zeugen, die Nintendo seinen wichtigsten Marken widmet. Der tolle Soundtrack wäre dann so ein Detail.

9

Christian Gaca



KIRBY'S ADVENTURE WII

WII

Genre **JUMP'N'RUN** Entwickler **HAL LABORATORY**
Publisher **NINTENDO** Termin **ERHÄLTlich**
Spieler **1-4** USK **0**

Kirby entert bereits zum zweiten Mal in diesem Jahr die Wii, doch nach dem tollen Abenteuer mit dem magischen Garn im Frühjahr bleibt die Erfahrung diesmal erstaunlich klassisch. Ja, es gab ein paar Nörgler, denen das Spiel zu leicht und zu fluffig war, aber es fühlte sich frisch und spannend an. Kirby's Adventure Wii, und damit wäre eigentlich alles wichtige über das Spiel gesagt, ist so nah am Original wie es schon lange kein Spiel mit Kirby mehr war. Das könnte selbst so manchen Traditionalisten erschrecken.

Der knuddelige Held hilft einem Außerirdischen dabei, sein Raumschiff wieder flott zu machen, muss dafür fünf Welten bewältigen. Mit der Handlung werden wir aber glücklicherweise kaum behelligt, sondern ziehen von Level zu Level, an deren Ende wie üblich ein

MULTIPLAYER KOMPLETT SPASSBEFREIT

Bossgegner wartet. Dazu gibt es noch ein paar Spezialaufgaben und kleine Minispiele, die dank Bestzeiten sogar etwas länger als üblich fesseln. Die Spielzeit ist aber trotzdem relativ kurz, auch das dürfte Kirby-Anhänger kaum überraschen.

Ansonsten wandert Kirby durch kleine, kurze Level, die wirklich sehr an das erinnern, was wir aus Kirby's Dreamland kennen. Dabei kann er natürlich eine Menge aufsaugen und nimmt von einigen Gegnern auch die Eigenschaften an: Er spuckt Feuern, ist elektrisch geladen oder schlüpf in ein Link-Kostüm. Es sind diese Elemente, die das Spiel überhaupt noch spannend gestalten. Der Rest fühlt sich an wie schon tausendmal gespielt.

Der Multiplayer ist nur geklaut, erinnert sehr an das erfolgreiche Konzept von New Super Mario Bros. Wii. Leider ist er komplett spaßbefreit, denn es ist unmöglich, sich untereinander zu bekriegen. Und auch die Idee mit dem Huckepack ist schlecht gelöst. Ich sehe schon die großen Kullertränen von der kleinen Hanna, deren Kirby gerade in einen tiefen Abgrund gefallen ist. Papa wollte seinem Töchterchen helfen, ist aber leider gegen die

Decke gesprungen und da stürzte Hannas Held dann leider herab.

6

Martin Eiser

HALO ANNIVERSARY

XBOX 360

Genre ACTION Entwickler SABER INTERACTIVE / 343 INDUSTRIES Publisher MICROSOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-16 USK 16



Halo ist Microsofts große Marke, das hauseigene Zugpferd der gesamten Xbox-Plattform. Bungie hat es entworfen und veröffentlicht. Zehn Jahre später ist vieles anders und manches gleich geblieben. Anders ist der Entwickler. Aber egal, was 343 Industries gemacht haben mit Halo: Combat Evolved Anniversary, im Kern ist das noch Bungies zehn Jahre altes Werk. Und es bleibt ein Meisterwerk aus dem Jahr 2001.

Das Gameplay funktioniert weiter erstaunlich gut - vorausgesetzt, man steht auf dieses schnelle, hüpfende, hektische und eher bunte Shooterzeug aus dem Weltall. Die optische Runderneuerung ist mehr als nur eine reine Neuinterpretation. Sie sorgt dafür, dass man denken könnte, dies sei ein Spiel der jetzigen Generation. Die Story und die Kampagne liefern nach wie vor hervorragend ab. Es spielt keine Rolle, dass wir alle wissen, was davor und danach mit dem Master Chef passiert.

Sicher, die epischen (2001 durfte man das noch schreiben!) Momente fühlen sich nicht mehr so unglaublich fett an wie damals. Man blinzelt nicht mehr allzu ungläubig, wenn man aus einem Tunnel an die Ober-



1 REACH-STYLE

Im Multiplayer wurden sechs Karten und eine Firefight-Karte in den Lieferumfang integriert. Eine gute Auswahl, die im Halo: Reach-Style nachbehandelt wurde. Die klassischen Karten gibt's übrigens als eigenständigen Downloadinhalt.

2 SPIELEREIEN

Es gibt ein 3D-Feature und ein paar Kinect-Spielerien im renovierten Halo. Wir können via Kinect die Waffe wechseln oder Granaten werfen. Leider ist das zu unzuverlässig, um es ernsthaft zu nutzen - eine Spielerei eben.

fläche des Planeten gelangt und den Blick über die jetzt üppigen, weitläufigen Landschaften mit tollen Lichteffekten streifen lässt. Wer fühlen will, wie es vor zehn Jahren war: Die totale Erinnerung ist in das Spiel eingebaut. Ein Druck auf die Back-Taste spult die Zeit zehn Jahre zurück, in einer Sekunde. Dann steht man live in der Halo-Welt des damals neuen Jahrtausends. Und realisiert (natürlich), wie verdammt trist das alles in der Rückschau nun aussieht.

Die Künstliche Intelligenz der Gegner ist dafür noch heute besser als in so manchen Machwerk aus dem Jahr 2011. Die Covenant-Angreifer arbeiten zusammen, agieren dabei schlaue und präzise. Gepaart mit der aggressiven Unerbittlichkeit der Flood bleibt das Spiel eine echte Herausforderung, insbesondere in den Schwierigkeitsmodi Heldenhaft und Legitär.

Die eigentliche Frage zu dem Spiel aber ist: Wer genau braucht es eigentlich? Klar, knallharte Halo-Fans werden die 35 Euro vielleicht in die Hand nehmen, um den Klassiker nochmals in High Definition neu zu erleben. Alle Nichtfans spielen heute vermutlich lieber Battlefield 3 oder Call of Duty: Modern Warfare 3. Trotzdem lohnt es sich für die, besonders wegen der schönen und zeitlos guten Kampagne. Am deutlichsten aber wird eines - und das ist vielleicht am wichtigsten für alle Beteiligten. Halo: Combat Evolved Anniversary ist ein Indiz dafür, dass 343 Industries wohl doch das Zeug dazu haben,

die Halo-Serie zu nehmen und mit Halo 4 irgendwann demnächst in die Zukunft zu führen.

8

Christian Gaca

GOLDENEYE 007

PS3 X360

Genre ACTION Entwickler EUROCOM Publisher ACTIVISION
Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-16 USK 18



1 VIELE FEATURES

Die meiste Zeit wird man im Multiplayer verbringen. Der macht süchtig wie Koffeinge-tränke mit viel zu viel Zucker - aus einer Vielzahl von Gründen. Die Matches erzeugen nach wie vor eine enorme Menge an Flüchen und Freudenschreien, egal ob im Split-Screen oder online. Es gibt noch mehr neue Karten und neue Spielmodi wie Bomben entschärfen oder Datendieb. Multiplayer-Matches sind mit fast 20 Features frei einstellbar, dazu gehören auch die legendären Paintball- und Goldeneye-Modi - die nicht weniger lustig sind mit 16 Spielern.

Vielen mittlerweile älteren Spielern schießen Tränen in die Augen, wenn sie an Goldeneye 007 denken. Erinnerungen an die Nintendo 64-Ära und die Multiplayer-Runden bis spät in die Nacht hinein werden wach. Plötzlich wird man darum hungrig nach mehr. Die Neuinterpretation für Xbox 360 und PS3 liefert einem das passende Futter.

James Bond braucht ja niemand mehr vorzustellen, selbst heutzutage nicht. Die Handlung des Spiels auch nicht, denn die orientiert sich im Solomodus weiter an der des Hollywood-Films. Die Kampagne umfasst alle wichtige Punkte aus dem Pierce Brosnan-Streifen. Der Damm ist da, der Satelliten-Level, Bösewicht Alec Trevelyan und die umarmungswütige Xenia Onatopp. Einziger Unterschied: In Goldeneye 007: Reloaded wird Bond vom aktuellen Darsteller Daniel Craig verkörpert.

Brosnans Auswechselspieler ist mit den verschiedensten Agententätigkeiten während der knapp zehnstündigen Kampagne betraut. Das Spiel basiert stark auf Schleichen - und das ist verdammt gut so. Man darf nicht überrascht sein, wenn einem ein Tropfen Schweiß auf den Controller plitscht

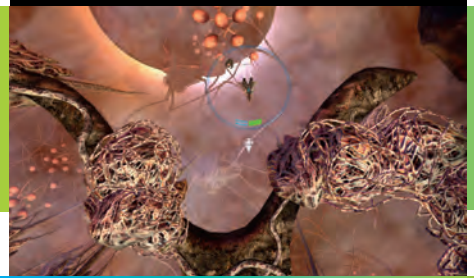
während des konzentrierten Versuchs, die Wachen zu neutralisieren. Wer den Alarm auslöst, findet sich sofort inmitten eines intensiven Feuergechts wieder - und auch hier liefert das Spiel einfach ab. Kamera und Steuerung funktionieren übrigens jederzeit makellos. Der auf High Definition hochge-pumpten Grafik sieht man ihr Alter aber immer wieder an - im Wasser, in Gebäuden, im Wald, einfach überall. Aber um die Grafik geht es nicht so sehr.

Der normale Schwierigkeitsgrad fühlt sich tatsächlich selbst für erfahrene Spieler genau richtig an. Wer die Messlatte höher legt, wird mit deutlich härter zu erledigenden Feinden und mehr Nebenmissionen belohnt, die für das erlösende Levelziel absolviert werden müssen. Das würde auch anderen Spielen heute gut zu Gesicht stehen.

AUFGEPUMPTE GRAFIK, DER MAN IHR ALTER ANSIEHT

Neu in dieser Version sind die MI6 Ops-Missionen, ein Modus für Solo-Agenten. Etwas für die Ein-Mann-Armee, für die Mavericks. Die Möglichkeiten, die eigenen Herausforderungen umfassend anpassen zu können, sind quasi endlos. Für diejenigen, die MI6 Ops ernsthaft betreiben wollen, bieten Online-Ranglisten zudem so einige Herausforderungen. Hier wie auch in der

8 Kampagne nervt leider die eher schlechte Künstliche Intelligenz.
Jonas Elfving/Christian Gaca



FUSION: GENESIS

XBOX 360

Genre ACTION, MMO Entwickler STARFIRE STUDIOS Publisher MICROSOFT
Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-4 USK -

CAMERACTOR LIEBT ES!

Twin-Stick-Shooter erfreuen sich großer Beliebtheit, aber Fusion: Genesis mischt das Genre mit einem Mix aus vielen anderen Elementen gehörig auf. Hinter dem eher generischen, unspektakulären Namen verbirgt sich ein hochwertiges Action-Weltraum-Rollen-spiel mit toller Online-Einbindung.

Im Universum kämpfen fünf Fraktionen um die Durchsetzung ihrer Interessen. Wir starten mit einem kaum bewaffneten Minen-Raumschiff und geraten schnell in den Strudel der Ereignisse. Neben der Hauptgeschichte bietet jede der Gruppen nochmal eine eigenständige Kampagne.

Ständiger Begleiter ist ein Sentinent, der unser Schiff umkreist und eigenständig unterschiedliche Funktionen erfüllt. Die kleinen Helfer haben jedenfalls ein ähnlich komplexes Skill- und Erfahrungssystem wie unser eigener Pilot. Der kann sowohl seine Grundeigenschaften verbessern, aber eben auch noch Extra-Skills erlernen. Das bietet viel Raum für Experimente und der Skill-Baum darf für den Preis kostbarer Kristalle jederzeit neu angepasst werden. Für einen Download-Titel ist das System überraschend komplex mit viel Tiefgang.

Die Steuerung der Schiffe ist relativ gemächlich und es kommt nie die übliche Hektik der klassischen Twin-Stick-Shooter auf. Die Missionen beinhalten die unterschiedlichsten Aufgaben. Da gibt es Kampf- und Eskorteneinsätze, Rettungs-missionen und Kartographieaufgaben. Ein-same Weltraumweiten gibt es übrigens nicht. Asteroidenfelder, sterbende Sonnen, Eisplaneten, Industriebezirke und Nebel-zonen: Die Galaxie ist ein aufregender Ort, den wir aus der Top-Down-Perspektive bewandern dürfen. Die Hauptgeschichte von Fusion Genesis ist knapp 12 Stunden lang und die Hauptmissionen der einzelnen Gruppierungen bringen jeweils mindestens nochmal Spielspaß für sechs Stunden.

Online kann man sich jederzeit sein eigenes Squadron mit bis zu vier Spielern erstellen. Ganz Mutige dürfen auch die Spieler-gegen-Spieler-Option aktivieren. Fusion: Genesis ist ein vollwertiges Welt-raum-Rollenspiel mit fantastischen Online-funktionen, beeindruckender Grafik und tollem Sound. Das Zehn-Euro-Spiel könnte

9 auch als Laden-Version locker auf dem Markt bestehen.
Ingo Delinger

WWE 12

PC PS3 X360

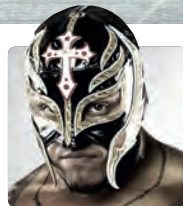
Genre KAMPFSPIEL Entwickler YUKE'S Publisher THQ Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4 USK 16



Wenn man sich das Cover von WWE 12 mit dem finster dreinblickenden Randy Orton anguckt, könnte man meinen, dass es sich beim Wrestling um eine todernste Sache handelt. Tatsache ist jedoch, dass es sich beim Wrestling um buntes Kindertheater handelt, bei dem sich niemand wirklich weh tut. Die Kämpfe sind ein riesiges Spektakel. Sie sind laut, bunt und bis ins Detail inszeniert.

Inszenierung ist auch bei WWE 12 das Schlüsselwort, denn das Spiel lebt zu einem großen Teil davon. Die Einblendungen vor und während des Matches sowie der Einmarsch in die Arena stehen dem TV-Original in nichts nach. Vom Aussehen her macht auch das bunte Publikum eine gute Figur. Die Zuschauer hüpfen wie wild, zeigen ihre vielen Pappschilder und winken fleißig.

Die Wrestler sehen ziemlich ordentlich aus. Nicht mehr und nicht weniger. Die Mimik funktioniert meistens ganz okay und die Gesichter kommen ihren Vorbildern nahe. Eine High-End-Grafik braucht man von WWE 12 aber nicht zu erwarten.



1 ZWEI, VIER, SECHS

Auf dem Weg in Richtung Kampf können wir zwischen unzähligen Modi wählen. Kämpfen wir nur zu zweit oder doch lieber zu viert? Warum nicht mal zu sechst? Nehmen wir den klassischen Ring, den Stahlkäfig oder kämpfen wir von einer Flammenwand umgeben? Wer will, kann aber auch ein paar Klappleitern ins Spiel bringen.

Beim Anblick des sehr überschaubaren Tastenlayouts könnte man zu dem Schluss kommen, dass es sich um ein schlichtes Kampfspiel handelt. Beim Spielen wird jedoch jedem schnell klar, dass es in Sachen Steuerung einiges zu lernen gibt und eine Menge Timing gefragt ist. Besonders bei den Griffen ist es erstaunlich, wie viele Möglichkeiten sich bieten. Und das mit einer simplen Stick-Bewegung.

Das alles sieht dank der so genannten Predator-Technologie deutlich besser aus als im Vorgänger, doch so richtig flüssig wirken die Animationen immer noch nicht. Der Wechsel von einem zum nächsten Bewegungsablauf ist oft deutlich erkennbar. Häufig wirken Animationen auch etwas zu langsam, andere wiederum ein wenig zu schnell. Dazu bewegen sich die Kämpfer immer wieder sehr ungenau.

Im Zuge der technischen Auffrischung sollte auch die Künstliche Intelligenz verbessert werden. Zwar agieren die Wrestler nun deutlich klüger als noch in WWE Smackdown vs. Raw 2011, aber man ist noch weit von einem ordentlichen Ergebnis entfernt. Die große Stärke von WWE 12 ist der beeindruckende Umfang. Auf dem Weg in Richtung Kampf können wir zwischen unzähligen Modi wählen.

WWE 12 ist ein gutes Spiel, das selbst einem Wrestling-Muffel eine Menge Spaß bereitet. Es ist zwar gegenüber dem Vorgänger keine große Verbesserung und die schlechte Künstliche Intelligenz stört. Davon abgesehen bekommen Wrestling-

Fans aber ein Spiel, das so laut und bunt ist wie das Original.

David Moschini



LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5-7

Genre JUMP'N'RUN Entwickler TT GAMES Publisher WARNER BROS. INTERACTIVE Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 6

Der letzte Teil der Filmreihe ist gelaufen, nun schließen TT Games auch die Lego Harry Potter-Spielerreihe ab: routiniert, aber keinesfalls lieblos. Es punktet vor allem mit knuffigem Look und leichter Steuerung. Wir begleiten die Zauberschüler Harry, Ron und Hermine durch ihre letzten Jahre in Hogwarts. Wie bereits bei den Lego Star Wars-Spielen ist es gelungen, die dunkle, melancholische Stimmung in eine für alle Zielgruppen akzeptable Welt zu übersetzen.

Dafür sorgt vor allem der Aufbau der Level. Mit allerlei Lego-Kisten und Zauberkeskeln sind sie sehr liebevoll gestaltet. Selbst düstere Wälder oder das Setting der finalen Schlacht gegen Voldemort werden da zur putzigen Lego-Baustelle. Auch die humorvollen Zwischensequenzen „helfen“ dabei, das Spiel zu verniedlichen. Das wirkt jedoch nie so überzogen lächerlich, als dass der eingefleischte, ältere Potter-Fan entnervt aufstöhnen müsste.

SO LANGSAM LANGWEILT DAS SPIELPRINZIP

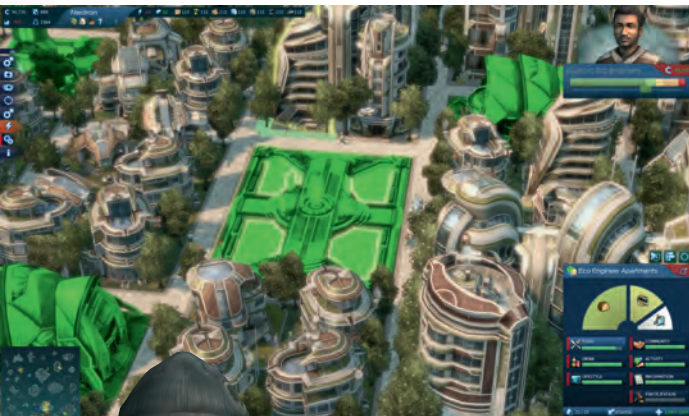
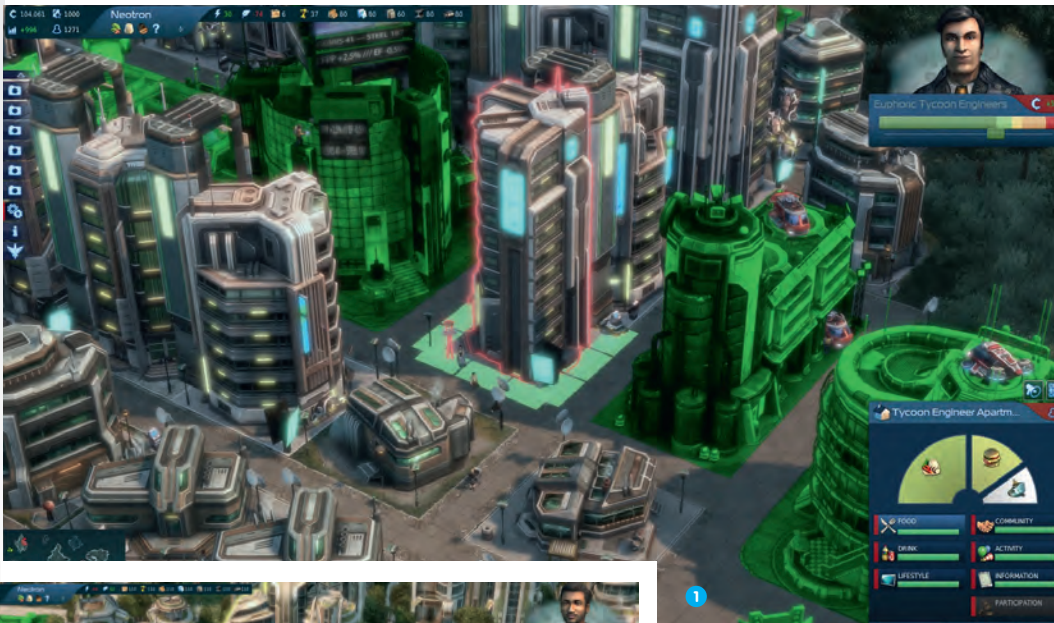
Stöhnen muss allerdings, wer das Spiel zu lange alleine spielt - egal ob jung oder alt. Das Gameplay erschöpft sich nämlich viel zu schnell. Da hilft es auch nicht viel, dass wir während der drei Potter-Teile in unterschiedliche Charaktere hineinspringen können. Die Eigenschaften der Figuren unterscheiden sich viel zu wenig, als dass das Hin- und Hergezappe akzeptabel wäre.

Was im Singleplayer an Spielspaß fehlt, macht der Koop wieder wett. Gemeinsam Kisten mit dem Zauberstab zu zerschließen, um aus deren Lego-Bestandteilen Brücken, Leitern und Schalter zu bauen, macht unheimlich Spaß. Wir müssen auf den anderen Acht geben, damit er nicht von Dementoren ausgesaugt oder von Gnommen niedergeschlagen wird. Dadurch entsteht ein Gemeinschaftsgefühl, das für einen guten Multiplayer essenziell ist. Aber die Lego-Reihe hat ein Problem: Sie wurde zur Routine. Allmählich langweilt uns sogar das Spielprinzip. Es ist die Liebe zum Detail, die

6 Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7 vor der völligen Beliebigkeit rettet. Mark Heywinkel

ANNO 2070

PC Genre SIMULATION Entwickler RELATED DESIGN Publisher UBISOFT Termin ERHÄLTlich Spieler 1-4 USK 6



NEUER RUMPF

Die angenehmste Neuerung ist der neue Rumpf, mit dem wir ins große Abenteuer starten. Wir können direkt in die Kampagne, in spezielle Missionen oder das Endlosspiel starten, aber auch - zumindest wenn wir online sind - globale Statistiken betrachten, an Wahlen und Abstimmungen teilnehmen und Bonusmissionen annehmen. Für das erfolgreiche Absolvieren dieser Aufgaben gibt es dann Boni und je mehr Spieler das weltweit machen, desto höher fallen diese aus. Diese Extras sind eine nette Möglichkeit der Partizipation und es entsteht dadurch das schöne Gefühl, nicht allein zu sein.

Im Kern bleibt alles wie gehabt. Wir bauen zunächst eine kleine Siedlung um unser Dorfzentrum. Um zu wachsen und unsere Siedler in bessere Klassen aufsteigen zu lassen, brauchen sie Spezialgebäude und Waren in ausreichender Stückzahl, die wir über komplexer werdende Wirtschaftskreisläufe erst herstellen müssen. Geblieben ist auch das klassische Inselprinzip, von denen wir mehrere besiedeln müssen, um den steigenden Bedürfnissen unserer Bürger gerecht zu werden. Es bleibt der Handel mit anderen und natürlich der Kampf um die wichtigsten Ressourcen. Das, was die Serie ausmacht, bleibt auch weiter ihr Zentrum.

Doch Related Design haben diesmal einen ganz elementaren Teil verändert. Es gibt zwei Hauptfraktionen. Die Ecos sind auf Nachhaltigkeit bedacht, sie nutzen die Natur für ihre Industrien. Die Tycoons wiederum setzen auf energieintensive und besonders schwere Industrie. Optisch wie inhaltlich stehen sich hier mehr oder weniger müslifressende Ökos mit filzigen Haaren und glattgegelte Wirtschaftsbosse mit adretter Kleidung gegenüber. Weil sie so überspitzt sind, wirken sie in der Kampagne beide

unsympathisch, aber uns wird auch beigebracht, wie wir sie kombinieren.

Obendrauf gibt's eine dritte Fraktion, die Techs. Dabei handelt es sich eher um eine universelle Gruppierung, die uns über ihre Technologie gewisse Annehmlichkeiten ermöglichen. Wir können zum Beispiel Rohstoffquellen entdecken und Böden fruchtbar machen. Sie verfügen auch über Technologie zur Besiedlung von Plateaus unter Wasser, wo wir etwa Öl finden.

Die Ansiedlung in der Zukunft bringt neue Mechaniken mit sich. Wir müssen jetzt zwei weitere Elemente im Auge haben - die Energie und unsere Ökobilanz. So benötigen

SIND WIR EHER MÜSLI ODER INDUSTRIELLER?

einige Gebäude Strom, damit sie optimal funktionieren und sie verschlechtern das Klima. Mit verschiedenen Maßnahmen können wir gegensteuern.

Related Design haben eine komplexe Erfahrung abgeliefert, die mit ihren vielen Details den ein oder anderen überfordert wird. Trotzdem bleibt Anno eben Anno. Was zum Glück nicht fehlt, ist der obligatorische „Huch, geht etwa schon wieder die Sonne auf?“-Effekt nach einer fesselnden Partie. Ja, mit Anno 2070 genießen wir eine erstaunlich frische, facettenreiche Spielerfahrung in einer wunderschönen Welt - auch in der Zukunft.

9 Martin Eiser



KUNG-FU HIGH IMPACT

XBOX 360

Genre CASUAL Entwickler VIRTUAL AIR GUITAR Publisher BLACK BEAN Termin ERHÄLTlich Spieler 1-5 USK 12

Als Teenager nach Bruce Lee-Filmen stundenlang alle möglichen Posen und Kämpfe nachzuspielen, ist ein Klassiker. Bei Kung-Fu High Impact darf überprüft werden, wie effektiv man dabei wäre und wie dämlich es aussieht. Aber man sollte echt einen dem eigenen Enthusiasmus entsprechenden Versicherungsschutz haben, bevor man seine tödlichen Kinect-Moves im Wohnzimmer ausprobiert.

Man muss sich Kung-Fu High Impact ungefähr so vorstellen, als wäre Jack Black in Mortal Kombat unterwegs. Aber hier geht es wesentlich weniger blutrünstig zu. Dadurch, dass der jeweilige Spieler sich komplett eingescannt im Spiel wiederfindet,

MIT EIGENER BEWAFFNUNG EINGESCANNT

wird aber die Erinnerung an die erste Begegnung mit den Animationen der Mortal Kombat-Charaktere wach. Zusätzlich darf man sich noch mit allem bewaffnen, was im Haushalt griffbereit zur Verfügung steht.

Die Bandbreite der Gegner im Spiel deckt wirklich fast alles ab: Cowboys, Zombies, Ninjas, Aliens, Voodooopriester und Riesen. Neben den Kampftechniken, die man sich selbst live einfallen lässt, stehen einem noch eine ordentliche Anzahl an Spezialmanövern zur Verfügung.

Die verschiedenen Gegner erfordern taktisches Geschick und können auch sehr herausfordernd sein, aber natürlich ist die Bewegungssteuerung mit Kinect lange nicht präzise genug, um mit richtigen Prügelspielen mitzuhalten. Außerdem bleibt die Fortbewegung innerhalb der Level das größte Dilemma der Kinect-Spiele.

Der Spaßfaktor ist allerdings riesig. Die Grafik ist nicht berauschend, aber da man sich selbst live im Spiel wiederfindet und zwar komplett mit eigenem Outfit und Bewaffnung, ist das schnell vergessen. Trotz der Schwächen ist Kung-Fu High Impact ein großartiger Quatsch, obwohl eine Veröffentlichung als hochwertiges

7 Downloadspiel dem Inhalt doch eher gerecht geworden wäre.
Ingo Delinger

Liebliche

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

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



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

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

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 | The Elder Scrolls V: Skyrim Himmelsrand bietet eine riesige Welt zum Erkunden und Entdecken - ein wahrhaft episches Rollenspiel. | Rollenspiel | EA | 10/10 |
| 04 | Batman: Arkham City In Arkham Citys offener Welt gibt es so viele bekannte Gesichter - der beste Comicheld zum selber spielen. | Action | Warner | 9/10 |
| 05 | Rock Band 3 Die Jungs von Harmonix haben Musik im Blut und dieses Spiel ist der beste Beweis dafür. | Musik | EA | 10/10 |
| 06 | God of War III Dritter Streich der mythologischen Orgie mit Kratos - rohe Gewalt und bombastische Bosskämpfe. | Action | Sony | 9/10 |
| 07 | Pro Evolution Soccer 12 Realistische, ausgeglichene Simulation, die Fußball-Freunde mit Präsentation und Spielgefühl überzeugt. | Sport | Konami | 9/10 |
| 08 | L.A. Noire Rockstar kann auch Krimi und beeindruckt mit atemberaubender Technik und großartiger Atmosphäre. | Abenteuer | Take 2 | 9/10 |
| 09 | Uncharted 2: Among Thieves Charmebohlen Nathan Drake ist wieder auf hochglanzpolierter Schatzsuche mit Popcorn-Garantie. | Action | Sony | 9/10 |
| 10 | Assassin's Creed: Brotherhood Im zweiten Teil der Ezio-Trilogie geht es auf ein großes Abenteuer nach Rom - inklusive Multiplayer. | Abenteuer | Ubisoft | 9/10 |
| 11 | Call of Duty: Modern Warfare 3 Obwohl die Serie inzwischen etwas auf der Stelle tritt, bleibt sie bei Action und Multiplayer Spitzenklasse. | Action | Activision | 8/10 |
| 12 | Little Big Planet 2 Abwechslungsreicher Plattformer mit unendlich vielen Möglichkeiten, die unsere Kreativität fordern. | Jump'n'Run | Sony | 9/10 |
| 13 | Need for Speed: Hot Pursuit Im Geschwindigkeitsrausch geben wir weiter Gas und legen uns dafür nur zu gern mit der Polizei an. | Rennspiel | EA | 9/10 |
| 14 | Portal 2 Um dem Wahnsinn von GLaDOS zu entkommen, müssen wir wieder Köpfchen und Geschick beweisen. | Puzzle | EA | 9/10 |
| 15 | Rayman Origins Der gliederlose Held ist zurück und besser als je zuvor - herrlich komisch und unfassbar unterhaltsam. | Jump'n'Run | Ubisoft | 9/10 |

Die Gamereactor-Liebliche sind ein persönlicher Einkaufsrategeber 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

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

GRAND SLAM TENNIS 2

ELECTRONIC ARTS / ELECTRONIC ARTS

Es geht um den Sport, in dem wir Deutschen irgendwann einmal sehr erfolgreich gewesen sind und in dem Electronic Arts unbedingt auch erfolgreich sein möchte - zumindest beim Verkauf von Spielen. Daher gibt es alle bekannten Turniere wie U.S. Open, French Open, Australian Open und auch Wimbledon - letzteres exklusiv für die aktuelle Konsolen-Generation.
Toll, weil unter anderem zwanzig Legenden spielbar sind, wozu auch die wirklich hübsche Maria Sharapova gehört.
Für Fans von Spiel, Satz und Sieg.



KAUFEN

WWE 12

YUKE'S / THQ

Es geht um das Nachspielen eines großen Kinderzirkus für Erwachsene. Wrestling ist Show - und genau die liefert WWE 12 auch ziemlich beeindruckend ab. Die Steuerung wirkt auf den ersten Blick einfach, bietet aber viel Tiefe. Die Präsentation ist prima, die Modi-Vielfalt enorm. Der ganz große neue Wurf ist das Game sicher nicht, bietet aber solide Unterhaltung für viele Stunden.
Toll, weil es einen unglaublichen Editor für eigene Wrestler hat.
Für Fans von Hulk Hogan, The Undertaker, Randy Orton und Konsorten.



ACHTUNG

JUST DANCE 3

UBISOFT / UBISOFT

Es geht um das derzeit erfolgreichste Tanzspiel der Welt. Ubisoft hat Millionen vor den Fernseher gebracht und will, dass jetzt auch die Move-Besitzer ins Tanzfieber kommen. Gelockt wird mit 40 Songs, der weiterhin guten Präsentation und dem eingängigen Gameplay. Außerdem gibt es unter anderem den Just Sweat-Modus zum Verbrennen von vielen Kalorien.
Toll, weil bis zu vier Spieler gleichzeitig abtanzen können.
Für Fans von Daft Punk, Queen, Scissor Sisters, Gwen Stefanie und Kate Perry.





SONY PSP

INFORMATION

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

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

Gamereactor Top 5 PSP

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

Viel Leistung, großartiger Onlinedienst und optimierte Oberfläche

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

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

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



Gamereactor Top 15 Xbox 360

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

| Nr. | Titel | Genre | Publisher | Wertung |
|-----|---|-------------|------------|---------|
| 01 | Halo: Reach Epische Weltraumschlachten auf dem Planeten Reach und Bungies grandioser Abschied von der Serie. | Action | Microsoft | 10/10 |
| 02 | Grand Theft Auto IV Niko Bellics Weg an die Spitze des organisierten Verbrechens ist großartig. Kaufen! Kaufen! Kaufen! | Action | Take 2 | 10/10 |
| 03 | Half-Life 2: The Orange Box Valves eierlegende Wollmilchsau, die uns nach allen Regeln der Kunst mit erstklassiger Action versorgt. | Action | EA | 10/10 |
| 04 | Mass Effect 2 Fette Kämpfe im All und wunderschöne Dialoge in Biowares epischem Science-Fiction-Rollenspiel. | Rollenspiel | EA | 10/10 |
| 05 | Red Dead Redemption Vergessen wir Gun, Call of Juarez und Gunsmoke - das hier ist das erste echte Western-Abenteuer. | Action | Take 2 | 10/10 |
| 06 | Dragon Age II Der Kampf Gut gegen Böse geht weiter und wurde besser, weil er auf Schwarz-Weiß-Malerei verzichtet. | Rollenspiel | EA | 10/10 |
| 07 | Gears of War 3 Der Shooter ist beispielhaft für sein Genre, keiner ist aktuell besser. Marcus Fenix, wir lieben dich. | Action | Microsoft | 9/10 |
| 08 | Crysis 2 Saubere Grafik und viele Möglichkeiten für uns und unseren Nanosuit in dieser Action-Perle von Crytek. | Action | EA | 9/10 |
| 09 | Battlefield 3 Mit ihrem Shooter schießen Dice direkt in das Revier von Call of Duty: Modern Warfare 3 - mit Erfolg. | Action | EA | 9/10 |
| 10 | Saints Row: The Third Lauter, ehrlicher, kindischer Spaß - es ist der lustigste virtuelle Spielplatz, seit es Gangstergeschichten gibt. | Action | THQ | 9/10 |
| 11 | Call of Duty: Modern Warfare 3 Eine neue fette Story und die neuen Möglichkeiten von Call of Duty Elite machen es zum Besten der Serie. | Action | Activision | 8/10 |
| 12 | L.A. Noire Verhöre Täter und Verdächtige aus der Perspektive eines Polizisten in den Vierziger Jahren - wunderbar. | Abenteuer | Take 2 | 9/10 |
| 13 | Bioshock Im Unterwasserparadies Rapture lief alles schief - ein gruseliges Abenteuer auf dem Meeresgrund wartet. | Action | Take 2 | 9/10 |
| 14 | Forza Motorsport 4 Hübschere Grafik, besseres Fahrgefühl und ein Onlineuniversum zum Heiraten, was will man mehr? | Rennspiel | Microsoft | 9/10 |
| 15 | Fable III Einmal selbst König sein, diese Chance schenkt uns Molyneux im zur Simulation mutierten Rollenspiel. | Rollenspiel | Microsoft | 9/10 |

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

KAUFEN

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 Gelddrucken 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.

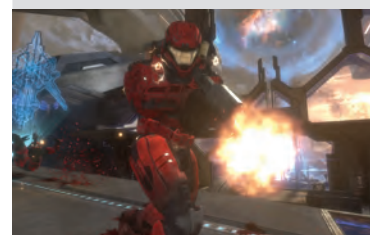


KAUFEN

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

KUNG FU: HIGH IMPACT

VIRTUAL AIR GUITAR / IGNITION GAMES

Es geht um das Gefühl, als wäre Jack Black in Mortal Kombat unterwegs - natürlich wesentlich weniger blutrünstig. Der Kinect-Titel ist die verbesserte Version von Kung Fu Live, wo wir schon auf der PS3 mit ganzen Körper direkt ins Game gepflanzt wurden. Der Titel glänzt in den vierzehn Missionen auch durch die lustige Präsentation. **Toll, weil** unsere Bewaffnung aus der Realität direkt ins Spiel übernommen wird und wir zum Beispiel mit dem Besen auf Gegner eindreschen können. **Für Fans von** Bruce Lee.



ACHTUNG

SNIPERS

BIG BEN INTERACTIVE / BIG BEN INTERACTIVE

Es geht um zwölf Scharfschützen irgendwo in einem Land des ehemaligen Ostblocks, die versuchen, mit modernen Waffen und ausgeklügelter Taktik zu überleben. Für Siege in den fünf Modi kann der Charakter entwickelt und Waffen wie Ausrüstung gekauft oder verbessert werden. Zu den Gegenständen gehören unter anderem Hologramm-Projektoren und Drohnen. Gespielt wird der Shooter ausschließlich online auf zehn Karten. **Toll, weil** der sich der Titel exklusiv den Scharfschützen widmet. **Für Fans von** Camping.





NINTENDO DS / DSI

INFORMATION

Hersteller Nintendo
Premiere 11.03.2005
Media Cartridge
Gewicht 235 GRAMM
Maße 140x85x29
Preis 139 EURO

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

Gamereactor Top 5 Nintendo DS

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

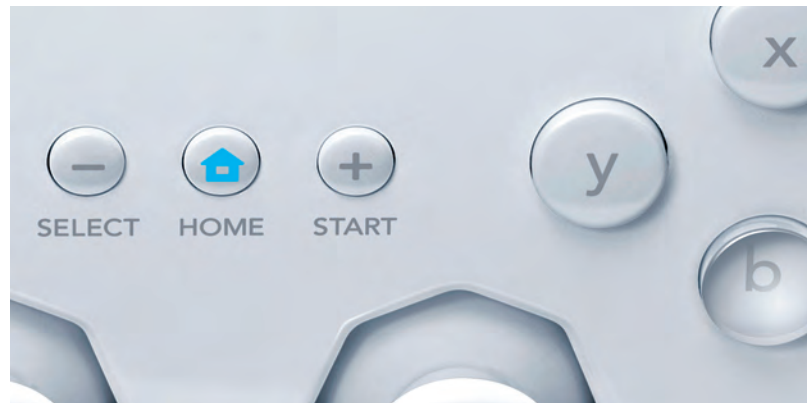
Das Bewegungswunder für die ganze Familie

NINTENDO WII

INFORMATION

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

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



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

Die Gamereactor-Liebings 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

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 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

KIRBY'S ADVENTURE WII

HAL LABORATORY / NINTENDO

Es geht um das neue Abenteuer der rosa Knutschkugel. Doch diesmal ist Kirby nicht allein, sondern hilft mit seinen ehemaligen Widersachern König Nickerchen, Meta Knight und Waddle Dee ein paar Aliens, ihr Raumschiff wieder fit zu machen. Es ist jederzeit möglich, ein- oder auszusteigen und wenn Kirby Gegner einsaugt, erhält er natürlich wieder außergewöhnliche Fähigkeiten. **Toll, weil** wir uns auch vom Spielcharakter eines Freundes Huckepack nehmen lassen können, wenn wir Hilfe benötigen. **Für Fans von** Zuckerwatte.



ACHTUNG

POWER RANGERS SAMURAI

NAMCO BANDAI / NAMCO BANDAI

Es geht um fünf athletische junge Menschen in lustig-bunten und sehr eng anliegenden Strumpfanzügen, die durch alte Samurai-Symbole die Kräfte der Natur kontrollieren. Der Bösewicht der neuen Generation von Power Rangers heißt Xandred. **Toll, weil** die Werte von Freundschaft, Teamwork und Verantwortung der Jugend von heute ganz dringend näher gebracht werden sollten. **Für Fans von** einer Überdosis japanischer Live Action mit ganz viel Farbe.





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 | The Elder Scrolls V: Skyrim Drachen sind zurück in Himmelsrand und wir reisen durch eine riesige Welt mit toll erzählter Geschichte. | Rollenspiel | Bethesda | 10/10 |
| 02 | 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 |
| 03 | Starcraft II: Wings of Liberty Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben. | Strategie | Activision | 9/10 |
| 04 | Crysis 2 Aliens haben New York infiltriert - das Schicksal der Menschheit ruht auf Nano-gestützten Schultern. | Action | EA | 9/10 |
| 05 | Battlefield 3 Das Rückgrat des Spiels ist ohne Zweifel der Multiplayer und es sieht dabei noch wahnsinnig gut aus. | Action | EA | 9/10 |
| 06 | Anno 2070 Die bekannte Aufbau- und Wirtschaftssimulation spielt nun in der Zukunft und es gibt ein interessantes Umweltsystem. | Strategie | Ubisoft | 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 | Anno 1404 Perfekter und ausbalancierter kann die Lieblings-Aufbausimulation der Deutschen kaum sein. Alles drin. | Strategie | Ubisoft | 9/10 |
| 10 | Die Siedler 7 Sie wuseln wieder und haben sich entwickelt - endlich für friedliche und angriffslustige Siedler interessant. | Strategie | Ubisoft | 9/10 |
| 11 | Portal 2 Wieder müssen wir einen Ausweg finden und GLaDOS schlagen - nicht mit Gewalt, sondern mit Köpfchen. | Puzzle | EA | 9/10 |
| 12 | Civilization V Der Strategie-Klassiker hat sich aufgehübscht und macht so süchtig wie schon vor zwanzig Jahren. | Strategie | Take 2 | 9/10 |
| 13 | World of Warcraft: Cataclysm Blizzard hat Azeroth ein neues Gesicht und Tonnen frischer Missionen verpasst - WoW, so schön. | Rollenspiel | Activision | 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 | Dragon Age: Origins BioWare hat gezeigt, dass Rollenspiele auch für Erwachsene sein können - fast schon ein Klassiker. | Rollenspiel | 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

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.

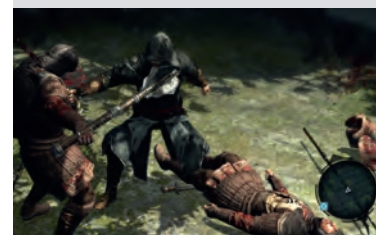


KAUFEN

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

UBISOFT MONTREAL / 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.



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.



ACHTUNG

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

BIOWARE / ELECTRONIC ARTS

Es geht um eine der bekanntesten Marken, der Filmindustrie, die nun auch endlich als Onlinerolespiel für ganze viele alte und neue Fans erfolgreich starten soll. Der Sache angenommen haben sich die Star Wars-Spezialisten von Bioware und ab Dezember soll das Abenteuer an den Start gehen. **Toll, weil** die Geschichte vor dem Aufstieg Darth Vaders spielt und wir auf „Luke, ich bin dein Vater“ verzichten dürfen. **Für Fans von** Chiss, Twi'lek, Gormak, Miraluka, Trandoshaner, Rattataki und Menschen.



Blu-ray



TOY STORY 3 - 3D

Meisterliche Animationen und Designs auf der Achterbahnfahrt für die Augen



Schauspieler **Woody** (Michael „Bully“ Herbig), **Buzz Lightyear** (Walter von Hauff), **Rex** (Rick Kavanian)

Publisher **WALT DISNEY**

Regie **LEE UNKRICH**

Genre **KOMÖDIE**

Termin **ERHÄLTlich**

Codec **MVC**

Sound **DTS 5.1**

Ratio **1.78:1**

SEIT DAS ANIMATIONSSTUDIO **PIXAR 1995** mit Toy Story den ersten komplett computergenerierten Spielfilm abgeliefert hat, gilt die Firma als Branchenprimus. Bis heute haben die Amerikaner 12 Oscars eingeholt, zuletzt aber mit Cars 2 dezent enttäuscht. Und die Konkurrenz wird auch immer besser.

Der Film beginnt gleich mit einem grandiosen Auftritt der bekanntesten sprechenden Spielzeuge rund um Cowboy Woody und Astronaut Buzz Lightyear. Einige Randfiguren sind aber schon aus der Spielzeugkiste verschwunden. Ihr Besitzer Andy ist inzwischen fast erwachsen und im Begriff, das Elternhaus zu verlassen. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände erleben auch seine Spielsachen einen Tapetenwechsel und landen in einem Kindergarten. Dort müssen sie sich als Neuzugänge mit den übrigen Bewohnern arrangieren, die von Kuschel Teddy Lotso angeführt werden. Schon bald stellt sich heraus, dass auch ein Kinderparadies einige Gefahren birgt.

Bis zu diesem Punkt hat man schon eine Menge meisterlicher Animationen und Designs bewundern dürfen, die besonders in 3D höchst

plastisch wirken. Die Geschichte will hingegen nicht so recht in Fahrt kommen. Ihre Ausgangssituation erinnert sehr stark an Toy Story 2 und der Konflikt zwischen Woody und seinen Freunden wirkt etwas aufgesetzt. Es gibt zwar viele schöne Gags und originelle Details, aber die schiere Genialität früherer Pixar-Filme lässt auf sich warten. Natürlich darf man nicht vergessen, dass es ein Kinderfilm ist – Erwachsene können sich aber zusätzlich über viele Anspielungen auf Filmklassiker amüsieren.

So bietet der Film nette Unterhaltung für die ganze Familie. Im normalen Sprachgebrauch bleibt nett zwar oft der kleine Bruder von scheiße, aber Toy Story 3 ist hier die Ausnahme zur Regel. Zum Showdown zieht der Film nämlich nochmal gewaltig an und erreicht die Qualität der Vorgänger. Dabei gibt es nicht nur die übliche Achterbahnfahrt für die Augen, auch die Gefühle kommen ordentlich in Wallung. Sogar gestandene Männer kriegen am Ende feuchte Augen - und für die Kids gibt's noch eine schöne

8 Lebensweisheit mit auf den Weg.

Kalle Max Hofmann



Passendes Videospiel

Von einem Lizenzspiel eines Kinofilms könne man nicht viel erwarten, hört man immer wieder. Das mag auf andere Franchises zutreffen, die lieblos hingerotzt die Leinwandstory nacherzählen und ansonsten völlig uninspiriert sind. Über Toy Story 3: Das Videospiel ist hingegen ein anderes Urteil zu fällen. Es hält über weite Strecken das optische und kreative Niveau des Films, nimmt dazu die Figuren und die Geschichte auf, um sie für die Bedürfnisse eines fesselnden Action-Adventures auszubauen. Das Spiel hat letztes Jahr gute 8/10 bei uns bekommen.



Super 8

Genre MYSTERY Termin 5. JANUAR 2012 Ratio 2.40:1 Sound DD 5.1

DIE SIEBZIGER JAHRE IN DER AMERIKANISCHEN Provinz: Zombiefilme sind die Leidenschaft der Jungsclique um Joe. Mit einer Super 8-Kamera und viel Kunstblut eifern sie ihren Vorbildern auf der Leinwand nach. Bei einem nächtlichen Dreh werden die Jungs und ihre Kamera Zeugen eines gewaltigen Zugunglücks. Bald darauf beginnt Joe sich zu fragen, was eigentlich wohl in den entgleisten Waggons transportiert wurde, denn plötzlich verschwinden in der Stadt zuerst Mikrowellen, dann Hunde und schließlich Menschen. Die Auflösung ist auf dem Super 8-Band - aber das braucht mehrere Tage beim Entwickler. Super 8 nimmt sich die Zeit - und wird so zum am schönsten erzählten Sci-Fi-Film seit langem. Regisseur J.J. Abrams balanciert perfekt zwischen Steven Spielbergs E.T. und Stephen Kings Stand by me, ohne in die Retrofalle zu tappen. In einem Interview hat er gesagt, er wollte mit Super 8 die Atmosphäre seiner eigenen Jugend einfangen. Man wäre zu gerne dabei gewesen!

9

Volker Zepperitz



Green Lantern

Genre ACTION Termin ERHÄLTLICH Ratio 2.35:1 Sound DD 5.1

DIE GRÜNE LATERNE, EIN COMICHELD meiner Jugend. Und dann das. Dieser Film. Aber langsam, Hal Jordan hat es auch nicht leicht. Er findet ein Alien und kurz danach ist sein Leben komplett umgekrempelt. Er soll der erste Mensch sein, der eine grüne Laterne werden darf, ein Beschützer des Universums. Hector Hammond (toll: Peter Sarsgaard) ist als astreiner Bösewicht sein Gegenspieler. Der irre Wissenschaftler kommt aus reichem Elternhaus und wird durch eine dumme Begebenheit noch wahnsinniger. Leider ist der Film selbst nicht so wahnsinnig gut. Er pendelt müde zwischen Action-Versuch und Liebesgeschichte hin und her - immerhin spielt Blake Lively darum mit. Die Charaktere bleiben am Ende so flach wie ein Comicheft, da helfen auch nicht die teilweise imposanten 3D-Bilder, die insbesondere in der Endsequenz überzeugen. Das Bild der Blu-Ray ist akzentuiert, trotz der vielen dunklen Szenen wirkt es nie matschig. Der Sound ist glasklar, die Dialoge werden dadurch leider nicht besser.

6

Christian Gaca



TEKKEN HYBRID

Genre ACTION Termin ERHÄLTLICH Codec MPEG-4 AVC Sound DD 5.1 Ratio 1.78:1

IM ZENTRUM DES FILMS STEHT DER bekannte Konflikt der Familie Michima. Heihachi, Kazuya und Jin - drei Generationen und eine ewigwährende Fehde um Macht. Es ist ein Streit, der wie sie selbst sagen „nie aufhören wird, weil sie nur leben, um zu kämpfen“. Es ist ein wunderbares Motiv, mit dem Videospielehersteller Namco jedes neue Spiel rechtfertigt und mit dem auch dieser Film erklärt wird.

Der Industriekonzern G-Corporation forscht an einem Mutationsgen, damit Jin Michima seinen Vater Kazuya ein für alle Mal besiegen kann. Doch auch vor dem bleibt das Wirken seines Sohnes nicht verborgen und so schicken beide ihre Lakaien aus, um den anderen auszuspionieren. In den Konflikt geraten auf diese Weise auch die jungen Mädchen Ling Xiaoyu und Alisa Bosconovitch. Sie lernen sich an der Schule kennen, befreunden sich und müssen später leider feststellen, auf der jeweils anderen Seite einer Auseinandersetzung zu stehen, die ihnen so sinnlos erscheint. Auch wenn bereits am Anfang klar ist, dass diese Geschichte den Konflikt nicht lösen wird, liefert sie trotzdem ein

befriedigendes Ende, das vor allem Anhängern der Serie und Anime-Freunden schmecken wird - zu schön sind die Prügelszenen, die Dramatik am Ende und natürlich die modellierten Charaktere.

Überhaupt ist die Idee interessant, einem Charakter aus einem Prügelspiel eine echte Geschichte zu geben. Das macht wahrscheinlich den Unterschied von Tekken zu einigen anderen Vertretern des Genres aus. Namco hat nicht einfach nur seicht eine Handlung verfasst, die erklärt, warum sich die Charaktere prügeln, sondern ein komplexes Universum gestrickt. Mit Hilfe von Dai Sato, der schon die Drehbücher für Ghost in the Shell und Cowboy Bebop schrieb, wurde ein computeranimierter Film produziert, der überraschend unterhaltsam ist. Der 3D-Blu-ray liegen neben dem Film das HD-Remake von Tekken Tag Tournament und Tekken Tag Tournament 2 Prologue bei. Nur die DVD allerdings verfügt neben der japanischen und der englischen auch über eine deutsche Sprachausgabe.

7

Martin Eiser

NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



The Outsiders: Collector's Edition

Genre DRAMA
Ratio 2.40:1
Sound DTS-HD 2.0

DIE BRAT PACK-FILME DER ACHTZIGER, in denen ein paar der Hollywoodstars von heute ihr Handwerk lernten, erleben wieder mal ein Revival. The Outsiders gehört mit dem jungen Tom Cruise, Matt Dillon und Patrick Swayze zweifellos dazu. Von Francis Ford Coppola dirigiert, müsste man eigentlich großes Kino à la Frühstücksklub oder Ferris machen blau erwarten können. Leider erreicht The Outsiders dieses Level aber nie so ganz. Zwar geben die Jungstars alles, um die Geschichte von der Fehde zwischen zwei Vorstadtgangs, den armen Greasers und den

schnöseligen Socs, authentisch zu erzählen. Die Schwächen der Romanvorlage können sie aber nicht wettmachen. Ponyboy und seine Clique bleiben immer so flach und eindimensional wie Figuren in Schulbüchern, die uns etwas über Moral und Verantwortung beibringen sollen. Nur mit noch mehr Pathos. Die Blu-ray kommt als Extended Version auf zwei Discs - allerdings kommen die 23 zusätzlichen Minuten nur mit englischer Tonspur. Am Ende

8

nur echt zu empfehlen für echte Coppola-Fans.
Volker Zepperitz



SPIEL, BUCH, FILM?

Twinkomplex ist kompliziert

Javier Krawietz ist auf Teneriffa aufgewachsen und lebt jetzt in Berlin. Der 30-Jährige ist als Comicfan und Trekkie für die komplexe Handlung von Twinkomplex verantwortlich. Gelöst wird die mysteriöse Geschichte aber nicht von uns allein, sondern in einem zusammengewürfelten Team.

Worum geht es bei Twinkomplex?

- Man wird Teil einer Geheimgesellschaft, die sich um die realen Probleme dieser Welt kümmert. Während der Ermittlungen taucht man ein in eine epische Familiengeschichte ein, die auch die Geschichte Deutschlands und die unserer modernen Gesellschaft umfasst.

Es erinnert an ein Adventure, aber warum sagt ihr, dass es trotzdem kein Spiel ist?

- Weil es nicht ganz ein Spiel ist und nicht nur ein Spiel ist. Es hat eine Bedeutung und eine moralische Dimension, die üblicherweise in Games nicht vorkommt. Man ist gewohnt, gegen Feinde zu kämpfen, nicht zu hinterfragen, warum überhaupt der Krieg angefangen hat. Und weil wir mit altmodischen Medien eine Geschichte erzählen. Daher ist Twinkomplex ein Buch, aber nicht ein Buch, ein Film, aber nicht ein Film, ein Spiel, aber nicht ein Spiel.

Glaubst du, dass Realität und Fiktion mit immer besseren technischen Möglichkeiten mehr und mehr verwischen?

- Ich glaube, auf manchen Ebenen kann man überhaupt nicht wissen, was real und was Fiktion ist. Man schaue sich einfach mal die Nachrichten an. Ich habe immer gedacht, dass die Trennung von Fiktion und Realität nicht der Wirklichkeit entspricht. Warum ist eine Emotion weniger real, wenn sie von einem Kunstwerk, einem Roman oder einem Spiel hervorgerufen wird? Technologie ist real, unser „digitales“ Leben ist real, und Guybrush Threepwood reagiert manchmal lebendiger und authentischer als zum Beispiel Angela Merkel.

[Mehr zum Projekt unter twinkomplex.com](http://www.twinkomplex.com)

Laden

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



Minecraft: Pocket Edition

System **IPAD / IPHONE / ANDROID** Genre **SIMULATION** Spieler **1-2** Preis **5,79 EURO** Text **LEE WEST**

Minecraft ist als spezielle Version für Android und Apple-Geräte am Start. Stellt sich die Frage: Wer braucht das? Die Minecraft: Pocket Edition ist eine Art Cover-Version des originalen Klassikers - derzeit jedenfalls. Das heißt, es ist Minecraft, bevor es dort Tiere, Feinde und einen Survival-Modus gab. Es ist der kreative Sandkasten und nichts mehr. Man kann nichts abbauen und nicht craften. Der Name wirkt dadurch unfreiwillig komisch. Dafür dürfen Android- und Apple-User problemlos miteinander interagieren, wie sie möchten. Sie teilen ihre gebauten Karten oder basteln gemeinsam im Multiplayer - über alle Formate hinweg. Leider dürfen die Kreationen nicht zum Rechner weiter geben oder heruntergeladen

6 werden. Aber Entwickler Mojang hat Aktualisierungen und Ergänzungen versprochen, auch für die mobile Version. Solange muss man wie bei Originalspiel erst einmal auf Versprechungen und Erwartungen bauen.



Where is my heart?

System **PS3 / PSP** Genre **PUZZLE** Spieler **1** Preis **4,99 EURO** Text **MARTIN EISER**

Drei kleine Monster suchen ihr Baumhaus und müssen in jedem Level den Ausgang erreichen, um weiter zu kommen. Jedes gesammelte Herz auf dem Weg dahin gibt Punkte. Macht man einen Fehler und verliert ein Leben, wird dafür ein schwarzes Herz kassiert. Ein Level wird aber nicht einfach auf dem Bildschirm angezeigt, sondern ist in viele kleine Piktogramme aufgeteilt und jedes von ihnen zeigt einen ganz eigenen Ausschnitt. Es ist ein bisschen so, als würden wir nur auf die Bildschirme von Überwachungskameras schauen, die wir zusammengesetzt wurden. Dazu haben die drei Monster besondere Fähigkeiten. Eines kann sich in eine Art Engel verwandeln, das andere in einen dunklen Fürsten und das dritte Fabelwesen in einen Hirschen. Der Hirsch verwandelt den Ort in eine illuminierte Waldlichtung und kann einen Doppelsprung vollführen. Das Wesen der Dunkelheit erhält eine Aura, die eine Parallelwelt um ihn herum erkennen lässt, in der Tunnel und Plattformen existieren. Der Engel kann die Piktogramme drehen und sich

9 dabei selbst schwebend in der Luft halten, um in ein anderes Piktogramm zu gelangen. Verpackt ist das Ganze mit wunderschöner Pixel-Optik und grandioser Bitpop-Musik, an die man sein Herz nur verlieren kann.

GAMEREACTOR
LIEBT ES!

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 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.

RASANT WIE IMMER, AUF WEGEN WIE NIE:
**UNTER WASSER,
 ÜBER DEN WOLKEN,
 AUF DER PISTE!**



MARIOKART 7



ABFAHREN! DORT, WO MARIO KART BISHER NIE GEWESEN IST: AUCH IN DER LUFT UND UNTER WASSER.

Erstmals mit selbstgetunten Karts an den Start gehen!

Spaß auf neuen Wegen: beim Finden von Abkürzungen und in allen Elementen.

Neuen Möglichkeiten und turboschnellen Items entgegen!

Mit bis zu acht Freunden, die es online wissen wollen, ab durch die Mitte!



NINTENDO 3DS™