

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | PC | PS VITA

KOSTENLOS  
MITNEHMEN  
Februar 2012  
Nummer 7

# Game reactor

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



ANGESPIELT!

## PROTO TYPE 2

Rachefeldzug von Sgt.  
James Heller in New York

DAS BESSERE FINAL FANTASY?

**LAST STORY**

KRITIK ZUM MAFIA-ACTIONGAME

**DARKNESS 2**

ab 24.02.2012  
www.laststory.de

# BIST DU ANFÜHRER GENUG, UM GESCHICHTE ZU SCHREIBEN?

Kämpfe online mit bis zu 6 Spielern!



Nur für kurze Zeit!



SOUNDTRACK CD



ARTBOOK



STEELBOOK



LIMITED EDITION

Nintendo®



# THE LAST STORY™

DER NEUESTE TITEL DES LEGENDÄREN HIRONOBU SAKAGUCHI  
UND DES FANTASTISCHEN KOMPONISTEN NOBUO UEMATSU



Wii™

OFFICIAL TRAILER  
The Last Story



## MITARBEITER

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



### Martin Eiser

Für den größten Freund mobiler Unterhaltung im Hause Gamereactor hält der Februar einen ganz besonderen Termin bereit. Für den Launch der Playstation Vita lässt Martin sogar den 3DS und das Ipad links liegen. Vorerst jedenfalls.



### Ingo Delinger

Da starrt er heraus, aus der Dunkelheit Hamburgs, unser guter Ingo. Diesen Monat hat er sich The Darkness II vorgenommen. Passt ganz gut, als Mafioso geht K1ng Ink (so der Familienname) auf dem Foto auf jeden Fall durch.



### Gillen McAllister

Unser irrer Ire, der aus London heraus den britischen Gamereactor-Außenposten leitet. Sehr praktisch, weil in London immer viele Events sind. Bezaubert uns auch immer wieder akzentfrei auf GRTV.

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

# EDITORIAL

Gamereactor Nummer 07 / Februar 2012



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

## Zum Erfolg verdammt

**Endlich mal wieder eine neue Konsole. Da ist sie, die Playstation Vita.** Der Name ist durchaus programmatisch zu verstehen. Er sagt, ganz deutlich: Sony lebt, Sony ist vital. Vor allem die PS3 wird auf dem Höhepunkt ihres Produktlebenszyklus ein echter Gewinner. Sie trägt nicht unwesentlich zum Unternehmenserfolg insgesamt bei, wie immer in den letzten Jahren. Das ist dem Vorgänger der Vita, der Playstation Portable, nicht gelungen. Sonys erster Handheld gilt als kommerzieller Flop. Nicht nur darum, aber auch darum ist die Vita zum Erfolg verdammt. Mehr noch vielleicht als jedes andere Produkt auch.

Wann sie als Erfolg gewertet wird, das kann nur Sony entscheiden. Die Verkäufe im Mutterland Japan jedenfalls könnten besser sein, so muss wohl der Erfolg in den USA und in Europa forciert werden. Die Frage aller Fragen dabei ist: Warum sollte ein Konsument die Playstation Vita kaufen? Warum sollte er mindestens 249 Euro ausgeben für die Hardware? Und danach nicht gerade wenig für jedes weitere Spiel? Die Antwort darauf muss in den Köpfen der Sony-Strategen existieren, nur deutlich kommunizieren wollen sie die derzeit noch nicht.

Die Vita ist ohne jeden Zweifel ein ebenso schönes wie interessantes Gerät. Der Bildschirm ist scharf, zeigt brillante HD-Grafik. Es ist eine echte Spielkonsole für unterwegs, mit schnellem Prozessor und einem Haufen Features: Internetbrowser, Musik- und Videoplayer, dazu einen Touchscreen und eine berührungsempfindliche Rückseite sowie Gyro-Sensoren für Bewegungssteuerung plus Kompass und GPS-Modul. Das Beste aus allen Welten und Geräten.

Die Vita-Spiele gibt es als Download und im Handel als Modul. Diese Zweiteilung ist derzeit wohl das größte Problem, das sich die Vita mit dem Nintendo DSi und dem 3DS teilt. Sowohl Sony- als auch Nintendo haben stets versichert, sich nicht in die Niederungen der 79-Cent-Spiele hinababwagern zu wollen. Aber gerade mit diesen Spielen, die nicht alle schlecht sind, wurden Apple und Android so erfolgreich. Sie verdienen viel Geld mit dem schnellen Fix und vereinnahmen dabei erfolgreich die Spielzeit der Konsumenten. Viele Kids und Geschäftsleute spielen unterwegs auf ihren Iphones, Ipads, Nokia Lumias, Samsung Galaxy's oder auch den Xperia Plays von Sony Ericsson. Sie wirken nicht unzufrieden dabei. Warum also zusätzlich die Playstation Vita kaufen? Für 249 Euro?

Ich drücke Sony zum Start die Daumen. Sie werden nicht nur meine guten Wünsche brauchen, um die Playstation Vita zum Erfolg zu führen. Aber das Potenzial ist spürbar!

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](mailto:christian.gaca@gamereactor.de)

**Redaktion** Martin Eiser,  
[martin.eiser@gamereactor.de](mailto:martin.eiser@gamereactor.de)  
Ingo Delinger, [ingo.delinger@gamereactor.de](mailto: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 / Viktor Eriksson / Bengt Lemne / Rasmus Lund-Hansen / Jonas Mäki / Gillen McAllister / David Moschini / Lorenzo Mosna / Carsten Odgaard / Philip Lauritz Poulsen / Arttu Rajala / Olaf Reimann / Tim Rittmann / Mirco Ruppelt / Emil Ryttergard / Lee West / Volker Zepperitz

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

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

**Auflage** 80.000 Exemplare

**Erscheinungsweise** Zehn Ausgaben im Jahr

**Druck** ColorPrint A/S, Dänemark

**Papier** My Brite Matt, 70g

**Vertrieb** Pan Nordic Logistics

**Anzeigen** Nicolas Pothmann, 0177/5552703,

[nicolas.pothmann@gamereactor.de](mailto:nicolas.pothmann@gamereactor.de)

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

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

#### Über uns:

Gamereactor ist ein Gratismagazin für Video- und Computerspiele, das seit über zehn Jahren in Dänemark, Schweden, Norwegen, Finnland und Deutschland veröffentlicht wird. Dazu gibt es Gamereactor-Onlinezeitschriften in acht Ländern, was Gamereactor zum größten Videospieldienstleister 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 Oser 7, 24955 Harrislee



Manchmal fürchtet man sich vor Monstern in Videospielen. Manchmal gruselt man sich angenehm vor ihnen. Manchmal lacht man nur. Und immer wieder schüttelt man einfach den Kopf, so wie bei diesem Typen aus Kingdoms of Amalur: Reckoning. Dessen Designer muss einen wirklich miesen Tag gehabt haben, anders lässt sich dieses deformierte Etwas nicht erklären.

## Spielen nach dem Schlaganfall

Hallo, Fans des Gaming! Ich suche für meinen Bruder sehr spezielle Spiele. Vor dem Schlaganfall war Spielen sein Leben. Nach dem Schlaganfall ist vieles nicht mehr möglich, unter anderem das Lesen! Nahezu jedes Spiel basiert aber auch auf Texten, die immer wieder Hinweise/Anweisungen für das Spiel geben. Weiß jemand von euch Spiele, die absolut ohne Text-Elemente stattfinden? Außer „Klötzchen“-Spielen. Eventuell sogar spezielle Spiele für schlaganfallgeschädigte Menschen? Das Probieren durch Downloads bzw. kaufen wird zu einem Zeit- und Geldproblem für uns. Wir bitten um Hilfe. Vielen Dank jetzt schon einmal!!!

**/laterookie58 (via Gamereactor.de)**

*Das meint Gamereactor: Hmm, sehr schwieriges Thema. So adhoc fällt uns nichts ein, für das man nicht ein bisschen lesen können muss jenseits der Puzzler. Von speziellen Spielen für Schlaganfall-Patienten haben wir noch nicht gehört. Was ist denn mit Ticket to Ride zum Beispiel. Da muss man nur Bahnstrecken bauen, vieles ist nach Farben unterscheidbar und die Städtenamen weiß man auch relativ schnell auswendig. Wenn du deinem Bruder also ein bisschen hilfst, könnte das was sein. Wie schnell sind denn die Reaktionen von deinem Bruder? Kann er überhaupt theoretisch einen Shooter spielen zum Beispiel. Da muss man eigentlich auch nicht viel lesen und es gibt sogar spezielle Controller für Menschen mit Handicap. Auf jeden Fall alles Gute für deinen Bruder.*

## Kaufprobleme

Ich würde gerne einen Nintendo 3DS kaufen, habe aber neulich gelesen, dass bald ein 3DS Lite kommen soll. Das ist natürlich doof. Was soll ich machen?

**/Andreas Vogelpol (via E-Mail)**

*Das meint Gamereactor: Nun ja, die Situation hat man ja immer wieder. Kauft man nicht direkt nach der Produkteinführung, bleibt immer das Gefühl, übermorgen könnte ein besseres Gerät in den Läden stehen. Einen 3DS Lite hat Nintendo bis Redaktionsschluss noch nicht offiziell angekündigt. Es gibt Gerüchte, aber keine wirklich konkreten. Vermutlich wird Nintendo den derzeitigen Schwung erst einmal mitnehmen, so dass wir mal tippen, dass dieses Jahr kein neues 3DS-Modell in Deutschland in den Handel kommt.*

## Zu viele Fortsetzungen

Ich finde, es gibt zu viele Fortsetzungen bei Videospielen. Ich will nicht andauernd dieselben Sachen spielen, sondern immer was Neues erleben.

**/David Schmidt (via E-Mail)**

*Das meint Gamereactor: Tja, David. Einerseits sehen wir das auch so wie du. Wir würden gerne immer was Neues zum Spielen haben, aber die Produktion der Games ist so teuer geworden, dass manche Entwickler quasi gezwungen sind, ihre erfolgreich gewordenen Serien zu „melken“, indem sie Mehrteiler produzieren. Aber man kann zum Beispiel bei Ubisoft sehen, dass große Serien auf der einen Seite (Assassin's Creed) wieder zu Innovationen auf der anderen (From Dust) führen*

## ELENIS SPIELPLATZ

Videospiele sind Kinderkram, klar. Logisch, dass wir darum Kinder erzählen lassen, was sie erlebt haben mit einem Spiel. Für uns lobt und lästert heute die sechsjährige Grundschülerin Eleni Gaca aus Berlin. Sie hat sich intensiv das Ipad-Geschicklichkeitsspiel Petzi in Pingonesien vorgenommen, alle 27 Level durchgespielt und ihre Erkenntnis auf ein Blatt Papier gemalt und geschrieben.



## LESER DES MONATS

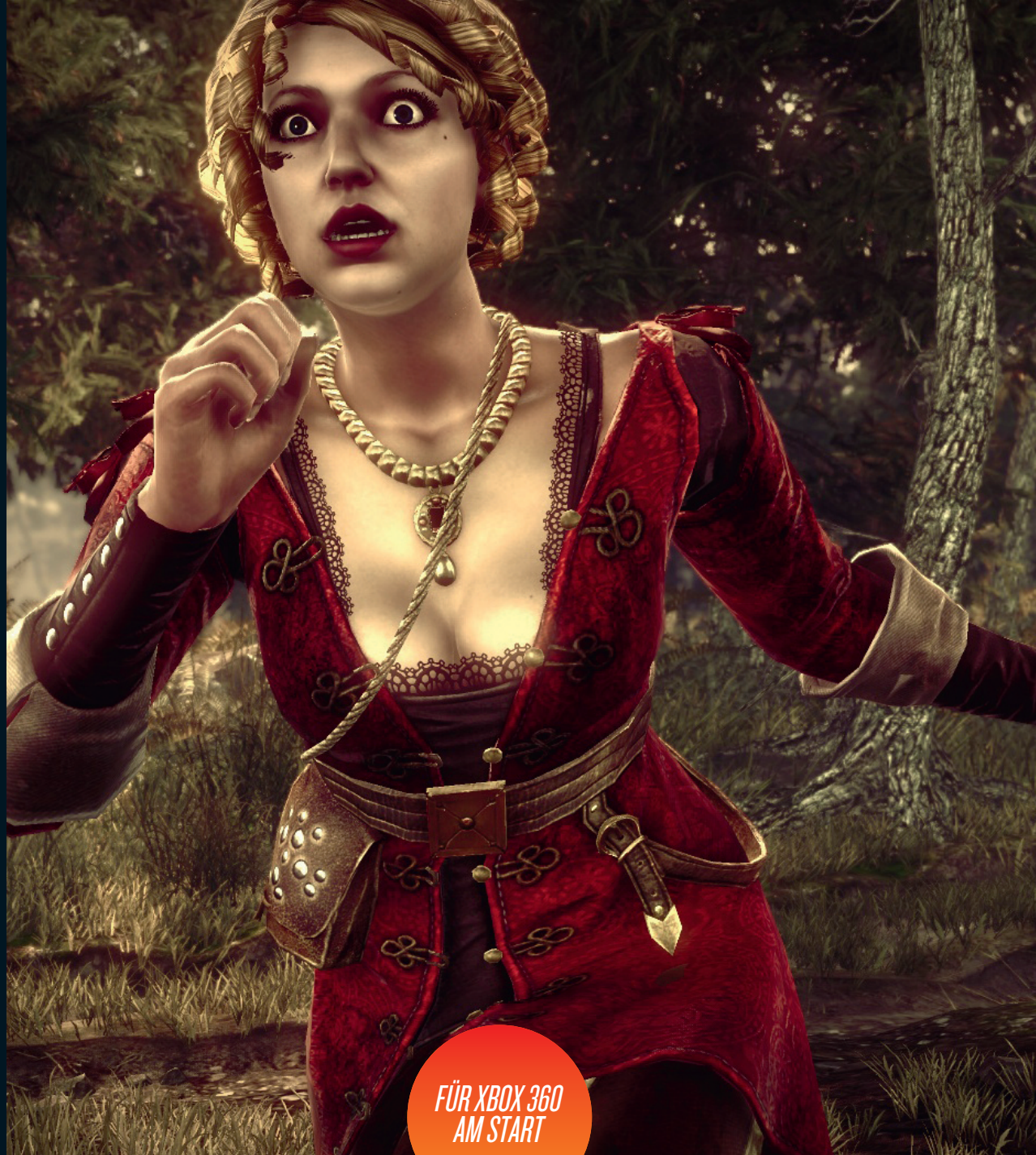
Nach einem nicht nachvollziehbaren Prinzip ausgewählt...

Wie heißt du? George A. Karas Wie alt bist du? 14 Dein Username bei Gamereactor.de? GeorgeAK Lieblingsspiel derzeit? Uncharted 3 wegen der gelungenen Charaktergestaltung Deine Meinung über uns? Ich finde es toll, die verschiedenen Meinungen der User zu lesen.

Tempo

## RESIDENT EVIL 6 FEIN SEZIERT

Der erste Trailer zu Resident Evil 6 befeuerte einen dieser Momente, in denen Zombiefans vor Rührung an ihren Bildschirmen erstarren. Drei getrennte Handlungsstränge serviert der Film. Der US-Präsident ist plötzlich ein Zombie, dafür tauchen bekannte Gesichter auf. Leon S. Kennedy treibt sich in Tall Oaks herum und richtet seine womöglich sogar aufrüstbare Waffe auf riesige Zombiemassen im Wald. Chris Redfield darf in Fernost aufräumen, offenkundig noch im Auftrag der BSAA. Der Ort könnte Shanghai sein und das Gameplay deutet auf eine gesunde Mischung aus Action- und klassischem Survival-Horror hin. Im dritten Handlungsstrang werden neue Charaktere eingeführt, es sind bio-mechanische Monster zu sehen und unser Spieler trägt scheinbar ein Virus im Körper. Es wird einen Koop-Modus geben, der auch via Splitscreen läuft. In einer Szene springt Chris Redfield wie bei Gears of War in die Deckung und zeigt später, dass man so auch ein paar der 70.000 Zombies im Spiel einfach umnieten kann. Die Vielfalt der Monster ist enorm, dazu die Grafik an vielen Stellen wunderbar inszeniert. Kommt am 20. November 2012!



FÜR XBOX 360  
AM START

# THE WITCHER 2

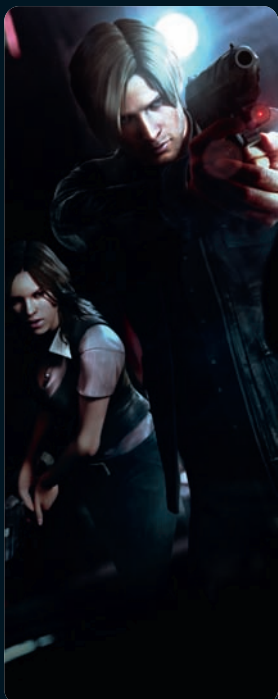
Die polnische Grafikbombe erscheint für die Xbox 360. Wir haben die Enhanced Edition von Assassins of Kings angespielt.

**Es ist nicht einfach nur eine Portierung vom PC.** Kurz vor dem Start unser kleinen Spielrunde mit der Enhanced Edition von The Witcher 2: Assassins of Kings in Warschau unterstreichen das die Entwickler von CD Projekt nochmal ganz deutlich. Die Xbox-Version ist neu und verbessert, sagen sie. Mal schauen. Eine paar Stunden später stimme ich der Aussage zu, in allen Punkten.

Die Story um den langhaarigen Monsterjäger Geralt von Riva ist gut geschrieben und fesselnd, das wissen wir. Man muss sie eigentlich mehrmals durchspielen, wegen der unterschiedlichen Enden. Jetzt gibt's noch ein 3,5 Minuten langes CGI-Intro, dazu neue Quests und eine besser strukturierte Tutorial-Sektion. Die Benutzeroberfläche und Steuerung sind für die Xbox auf Vordermann gebracht worden und das wirklich gut. Eine Controller-Option gab es bereits in der PC-Version, das macht sich jetzt positiv bemerkbar.

Die Kämpfe sind noch flüssiger, nutzen intensiv die Kombos und sind oft hart und unnachgiebig. Wir durften eine der neuen Missionen in einer Katakomben bei Loc Muinne spielen. Nach nur wenigen Minuten zeigt die Brutalität der Kämpfe, dass der Schwierigkeitsgrad unverändert hart ist. Wer unvorbereitet loszieht, wird wohl innerhalb weniger Minuten einfach tot sein. Diverse Schwierigkeitsstufen ermöglichen allerdings sowohl Casual- als auch Hardcore-Spielern, die Welt zu ihren Bedingungen zu genießen.

Vieles schien bei der Version noch unfertig zu sein, aber bereits sichtbar war, dass die Areale in kleinere Abschnitte unterteilt sind, um der geringeren Speicherkapazität gerecht zu werden. In den Waldgebieten waren etwas magere Texturen sichtbar, aber die Weitsicht und die Charaktere sind davon nicht betroffen. Geht alles glatt, wird The Witcher 2: Assassins of Kings eines der beeindruckendsten Xbox-Games in Sachen Grafik und Atmosphäre. Die Enhanced Edition ist für den 17. April 2012 datiert und erscheint für Xbox 360 und als kostenloser Patch für die PC-Version. Die treuen Fans kriegen also die gleichen Verbesserungen und etwa vier Stunden zusätzliche Inhalte.





## HEISSES AUS DER GERÜCHTEKÜCHE

Wir wühlen im Dreck nach den Geheimnissen der Spieleindustrie

### ■ Echtes Verbrechen in Hong Kong

True Crime: Hong Kong war Anfang 2011 bei Activision in Ungnade gefallen. Gekauft hatte die Rechte an dem Spiel kurz danach Square Enix. Dann war Ruhe. Nun werden wir bald mehr hören aus Hong Kong, wobei der Titel des Games neu sein wird, denn die Namensrechte gehören immer noch Activision.

### ■ Blu-Rays in der neuen Xbox?

Der unangekündigte Nachfolger der Xbox 360, landläufig gerne Xbox 720 genannt, soll Blu-Rays als Trägermedium für die Spiele nutzen. Außerdem heißt es, dass Microsoft an einem System arbeitet, das verhindern soll, dass die neue Xbox gebrauchte Spiele abspielt. Kinect 2 soll auch eingebaut sein.

### ■ Neue Simulation von Maxis

Das legendäre Sim City-Studio Maxis arbeitet offenbar an einer neuen Simulation. Das legt jedenfalls ein Jobangebot nahe, wo dem neuen Mitarbeiter die Integration in ein „hoch talentiertes und erfahrenes Team“ geboten wird, das an „einer Triple-A-Simulation“ arbeitet. Wir haben schon ganze feuchte Hände.



## FANATEC CSR ELITE WHEEL

Das derzeit beste Rennspiel-Lenkrad für PC, PS3 und Xbox 360 liefert das Team von Fanatec. Wir haben dran gedreht...

Kompatibel mit [PC](#) / [PS3](#) / [X360](#) Gewicht 4,4 kg Preis 539 Euro

Keiner von uns zweifelte daran, dass es Fanatec gelingen würde, ein großartiges Lenkrad zu entwickeln. Nach so einigen Runden mit den Händen am Fanatec CSR Elite Wheel besteht kein Zweifel, dass die deutschen Experten das beste Simulator-Lenkrad unterhalb der 1000-Euro-Grenze abgeliefert haben.

Das CSR Elite unterscheidet sich gleich in mehrfacher Hinsicht von dem günstigeren GT2-Modell. Zunächst ist es mit einem optischen Sensor ausgestattet, der den Lenkwinkel hunderte Male pro Sekunde misst. Der Sensor und seine Messung sind vollständig von der Lenkung getrennt und so sind alle Fehlmessungen eliminiert, wenn es um die millimetergenaue Steuerung auf den Rennstrecken geht. Das Elite-Lenkrad bietet zwei Force-Feedback-Motoren von je 120 Watt Stärke sowie zwei Vibrationssysteme im Lenkkranz. Zudem sind zwei superleise Lüfter verbaut, die die ganze Mechanik kühlen. Die machen mehr Lärm als eine Maus. Fanatec verspricht 26 Dezibel, das ist in etwa so leise wie eine Playstation 3.

Das CSR Elite besitzt einen Riemenantrieb und keine Kette wie das Trustmaster

RS500. Der Riemenantrieb ist besser gebaut als im GT2-Modell und somit haltbar und stärker. Wir haben das CSR Elite primär mit Forza Motorsport 4, Gran Turismo 5 und iRacing getestet und wurden gleich mehrfach beeindruckt. Das Lenkrad spielt sich so glatt und geschmeidig, trotz der sehr starken Force-Feedback-Funktion. Es ist außerdem

## DIE UNGLAUBLICHE PRÄZISION FÜHRT ZU NEUEM LENKERLEBNIS

extrem beeindruckend, wie detailliert die Berechnungen sind. Das Lenken eines Wagens in Forza Motorsport 4 etwa fühlt sich viel präziser an als früher.

Die Bauart ist unglaublich solide und das Lenkrad wiegt mehr als doppelt so viel wie die anderen Fanatec-Teile. Letztendlich ist dies mit Abstand das beste Rennspiel-Lenkrad, das wir je getestet haben. Es ist ein Pflichtkauf für Simulator-Fans wie mich.

**Petter Hegevall**

MEHR LESEN AUF [GAMEREACTOR.DE](#)

# PINKELPAUSE 4.0

Der Gang zum Klo ist unabdingbar, auch in Videospiele



## SERIOUS SAM 3

Das quergekachelte Schachbrettmuster hat schon bessere Zeiten gesehen, ebenso wie die Schüssel. Man sieht unter dem ganzen braunen Kalk noch die schlichte Schönheit der 1920er-Jahre und überlegt, ob man die jetzt wirklich zerhämmern soll? Besser nicht...



## DEAD RISING 2 CASE WEST

Pinkelbecken zum Abspeichern

Dafür, dass es in Zombiespielen meistens sehr blutig zugeht, sind diese Pinkelbecken erstaunlich sauber. So sauber, dass man sofort ein Spiel darin speichern möchte.



## RAGE

Ungemütliches, gemütliches Örtchen

Im Ödland ist selbst das gemütlichste Örtchen der Welt ziemlich ungemütlich geworden. Und Platz ist auch keiner mehr da, um die Beine einschlafen zu lassen.



## BATTLEFIELD 3

Scheißhaus im Bauhaus

Dieser komische Kasten irgendwo in Arabien ist erstaunlich eckig, aber wenigstens nicht dreckig. erinnert an den reduzierten Bauhaus-Stil besserer Tage.



## UNCHARTED 3

Die Schüssel an der Wand

Moderne Kunst in Uncharted 3. Dort hängt die Schüssel einfach mal an der Wand, was die Anlieferung der Ausscheidungen extrem erschwert. Armer Drake....

# LIVIN' LA VITA LOCA

Die neue tragbare Playstation ist am Start. Wir hatten sie schon in der Tasche.

Es ist die konsequente Fortsetzung der Idee hinter der Playstation Portable. Die Playstation Vita ist ein Technikmonster und in erster Linie an echte Gamer adressiert. Sie verfügt über einen klaren, riesigen Bildschirm, zwei Analog-Sticks sowie starke Grafik- und Rechenleistung.

Doch allein darauf verlässt Sony sich nicht, stattdessen das Gerät mit Bewegungs- und Navigationssensoren, zwei Kameras, einem Multi-Touch-Display und einem rückwärtigen Multi-Touch-Trackpad aus. Damit rüstet sich der Hersteller für das Gefecht mit Nintendo und, fast noch wichtiger, für den Kampf mit Smartphone-Herstellern. Zudem wird Vita als ultimativeres Gerät zum



### 1 Schnieker Bildschirm

Er ist das große Highlight der Playstation Vita, der wunderbare, riesige OLED-Multi-Touchscreen. Der Bildschirm besitzt eine Bildschirm-Diagonale von 12 cm und kann eine Auflösung von 960 x 544 Pixeln darstellen. In ähnlicher Größe befindet sich auf der Rückseite übrigens ein Touchpad, welches dem Handheld eine einzigartige Spielerfahrung ermöglichen soll.

Zocken positioniert. Gelingen ist aber nicht nur die Hardware, sondern auch die Software. Die Menüs sind wie bei den modernen Mobilgeräten individuell anpassbar und die Navigation ist sehr intuitiv. Außerdem gibt es eine Standby-Funktion für Software, die es ermöglicht, nebenbei kleinere Anwendungen zu aktivieren. Dazu gehören ein Musik-Player, die Community-Funktionen und natürlich Near, Sonys clevere Antwort auf Nintendo Streetpass.

Die Playstation Vita liegt wirklich gut in der Hand und ist noch dazu überraschend leicht. Diesmal sind wirklich alle Funktionstasten gut zu erreichen und machen nicht solche Probleme wie die des Vorgängers. Die Verarbeitung ist in Ordnung, obwohl im Grunde nur auf Plastik gesetzt wurde.

Ärgerlich ist hingegen, dass die Vita kein Video-Signal ausgibt wie noch die letzten PSP-Modelle. Außerdem ist die Batterie-Dauer mit drei bis fünf Stunden Spielzeit recht kurz und der fest verbaute Akku kann nicht selbst getauscht werden. Für 249 Euro (WiFi) oder 299 Euro (3G) gibt es ab dem 22. Februar von Sony ein hübsches Gerät zum Zocken.

## ! SPEZIFIKATIONEN

**Maße** 84 x 182 x 19 Millimeter **Gewicht** 260 Gramm **Bildschirm** OLED-Multitouch, 960 x 544 Pixel **Prozessor** 4 Core ARM Cortex-A9 MPCore **Kamera** 0,3 Megapixel **Speicher** bis zu 32 GB via Vita Speicherkarte **Preis** ab 249 Euro



SCHON  
ANGESPIELT!



### 2 Volle Kontrolle

Anders als die Playstation Portable besitzt die Vita zwei Analog-Sticks und macht das Erleben von 3D-Welten endlich einfacher. Darüber hinaus verfügt der Handheld über die üblichen Playstation-Tasten, ein brauchbares Digital-Kreuz und zwei Schultertasten.

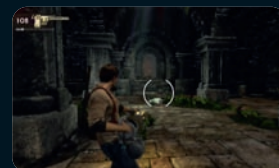
### 3 WiFi und 3G

Die Playstation Vita unterstützt von Haus aus WiFi, aber es gibt auch ein Modell mit 3G-Unterstützung. Damit können die Online-Funktionen des Handhelds wirklich überall genutzt werden und dazu gehört zum Beispiel auch Near, ein standortbasiertes System, um andere Vita-Spieler in der Umgebung zu finden.

### 4 Schneller Speicher

Beim Datenformat setzt Sony auf spezielle Speicherkarten, die uns hoffentlich die langen Wartezeiten vom UMD-Format vergessen lassen. Wer lieber im Playstation Store einkauft, braucht dafür jedoch besondere Vita-Memory-Sticks, die vorerst nur bis zu einer Größe von 32 Gigabyte erhältlich sind.

## Vita- Check



### Uncharted: Golden Abyss

Nathan Drake wird mobil. Und auch wenn nur schwer vorstellbar ist, dass so ein großes Abenteuer auf die kleine Vita passt, Bend Studio ist es gelungen. Obendrein werden die Fähigkeiten des Handhelds perfekt unterstützt und ein Wiedersehen mit alten Bekannten gibt es auch noch.

### Wipeout 2048

Das Raumgleiter-Rennspiel ist eine absolute Sony-Instanz. Es steht der Vita perfekt zu Gesicht, mit flüssiger, schicker und echt sauschneller Grafik. Bietet zudem reichlich Content. Interessant ist auch das Cross-Plattform-Spiel mit der PS3 und Wipeout HD.

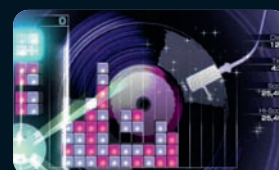


### Touch My Katamari

Herrlich! Endlich wieder Bleistifte und Radiergummis, Süßigkeiten und Spielzeugeisenbahnen zu großen Kugeln zusammenrollen. Mit der PSV geht das ganz leicht von der Hand. Besonders großartig ist das liebevolle, natürlich völlig übertriebene Design.

### Virtua Tennis 4: World Tour Edition

22 Top-Spieler dürfen wir in der mobilen Version des Sega-Klassikers spielen. Besonders nett sind Multiplayerduelle an einer Vita in der Vogelperspektive, wo beide via Touchscreen zocken.



### Lumines: Electronic Symphony

Am Spielprinzip von Lumines hat sich so gut wie nichts geändert: zweifarbige Doppelblöcke zu mindestens einer Vierer-Kombination anordnen. Das ist mit Musik unterlegt, die immer dynamisch auf das Geschehen reagiert. Der Sound und die Visualisierung sorgen dafür, dass sich der nötige Trance-Zustand einstellt, den man für viele Punkte und lange Kombos braucht.



PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM

RADICAL ENTERTAINMENT ACTIVISION  
activision.com

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS3", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.  
\* Erscheinungstermin nur für Xbox 360® und PlayStation®3.

# [PROTOTYPE<sup>®</sup> 2]

**WELCOME TO NEW YORK ZERO!**

**„Die Rückkehr des Virus: Gnadenloser als Kratos  
und härter als Gears of War!“ -GamePro**

**„Gegen diesen Open-World-Titel wirkt  
Grand Theft Auto IV so actionreich wie ein  
Brettspielabend im Altenheim“ -x3**

**„Selten sind wir bei einer Fortsetzung  
derart überzeugt, dass der Entwickler  
auf Fans und Kritiker gehört hat!“ -PC Games**



**facebook.com/prototype • prototypegame.com**

**ERHÄLTlich AB 24.04.2012\***



# PIPELINE 2012

In den kommenden Monaten werden viele Games erscheinen. Wir haben die 20 heißesten Kandidaten ausgesucht, die man nicht verpassen darf und die offiziell angekündigt sind.

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

# 20

## METRO: LAST LIGHT

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

**Der Schnee schmilzt. Der Blick wird frei auf Fragmente des blauen Himmels.** Fröhliche Bilder werden von den wenigen Sonnenstrahlen nicht erhellt. In der wild zerschmetterten Moskauer Landschaft toben Mutanten und zetteln ober- und unterirdisch Kämpfe an. Sie sind Rivalen beim Kampf um die Macht. Metro: Last Light beginnt direkt nach den üblen Ereignissen in Metro 2033, die wiederum auf dem post-apokalyptischen Roman des russischen Autors Dmitry Glukhovskiy basieren. Es ist jedoch nicht die literarische

Fortsetzung Metro 2034, die die Grundlage für Last Light ist. Der harte Ton, die unheimliche Atmosphäre und der Protagonist Artjom blieben intakt, aber der Rest der Geschichte wird maßgeschneidert.

Nach wie vor wird Action und Horror in einer rauen, düsteren Umgebung angeboten. Der Aufenthalt in der Dunkelheit wird tatsächlich ein großer Teil der Überlebensstrategie sein. Das Auslöschen von Lichtquellen mit einer Schalldämpfer-Knarre und Stealth-Töten wechseln sich mit heftigen Feuergefechten ab, die den Beton der Deckung vor einem zerbröseln lassen. Es wird lineare Sektionen geben und eher freie, in denen wir weniger ballern, sondern eher mit Geschick versuchen, dem Ärger aus dem Weg zu gehen. Das Spiel könnte übrigens ein echtes Aushängeschild für gepimpte PC-Hardware werden, so hübsch sah das zuletzt aus.

19

## RISEN 2: DARK WATERS

System **PC**  
Genre Rollenspiel  
Termin 2012

Bei Piranha Bytes sind sie ziemlich stolz, als kleiner Entwickler trotzdem weltweite Beachtung zu bekommen. Dabei haben es die Jungs gar nicht nötig, sich ständig zu messen und über Vergleiche zu definieren. Wären wir streng, fiel uns wahrscheinlich immer noch ein Spiel ein, das schöner aussieht, sich besser spielt oder eine spannendere Geschichte hat. Doch Risen 2: Dark Waters hat seinen eigenen Charme. Wir freuen uns mächtig auf das Piraten-Abenteuer.

18

## LUIGI'S MANSION 2

### DES BRUDERS ABENTEUER AUF DEM 3DS

System **3DS**  
Genre Rollenspiel  
Termin 2012

Böse Geister einsaugen in einem schaurigen Gruselhaus dürfen wir mit dem schlanken der beiden Mario-Brüder. Das Abenteuer ist kein Remake des Wii-Vorgängers, sondern ein eigenständiges Spiel, das sich vor allem auch die Fähigkeiten des 3DS zu Nutze macht. Das Spiel wird für viele eine echte Überraschung werden.



17

## FEZ

System **PC / Xbox 360** Genre Puzzle  
Termin Frühjahr



Der wirklich einzigartige Plattformer Fez von Polytron sollte eigentlich schon Anfang 2010 für Xbox Live Arcade erscheinen. Daraus wurde nichts. Aber in der Zwischenzeit hat das Puzzlespiel etliche Preise auf diversen Indie-Game-Festivals eingeheimst - und 2012 dürfen wir endlich in die fantastische Welt des kleinen 2D-Helden Gomez eintauchen. Fez spielt mit den Perspektiven. Auf den ersten Blick haben wir einen klassischen 8-Bit Plattformer im 2D-Modus, der so schon wirklich sehr schön aussieht. Aber Fez mischt die 2D-Optik mit 3D-Elementen und so kommt es zu optischen Illusionen, wie man sie von M.C. Escher kennt. Durch eine einfache Rotation wechselt die Perspektive und so ergeben sich für den vormals zweidimensionalen Helden plötzlich völlig neue Möglichkeiten. Einfach gesagt, ein Würfel sieht aus der Frontal-Ansicht aus wie ein Quadrat und erst durch eine Drehung wird er erkennbar. Dieser einfache Trick ermöglicht sowohl visuell als auch spielerisch jede Menge neue Erfahrungen. Kein Wunder also, dass Fez bereits 2008 den Preis für „Excellence in Visual Arts“ auf dem Independent Games Festival und 2011 für „Story and World Design“ auf der Indiecade gewonnen hat. Die großartige Spielmechanik und die wunderschöne Atmosphäre sind mit Screenshots leider

#### DAS JAHR DER INDIES?

Bereits 2011 haben tolle Indiegames Fans und Geldbeutel der Entwickler begeistert. Vielleicht wird das der Megatrend 2012...

kaum einzufangen, man muss Fez einfach in Bewegung gesehen haben. Es ist eine Hommage an die 8-Bit-Ära, bietet aber gleichzeitig ein innovatives Spielkonzept und zeigt einmal mehr, dass fotorealistische Grafiken und flüssige Framerates bei Weitem nicht alles sind. Das gilt übrigens für alle Plattformen.

16

## DISHONORED

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

Was passiert, wenn wir Half-Life mit Deus Ex kreuzen und dann Wale zum Dreh- und Angelpunkt der Industrialisierung ernennen? Dann landen wir punktgenau bei Dishonored. Die spielerische Freiheit soll in den Mittelpunkt der Erfahrung gerückt werden. Wir dürfen aus der Egoperspektive mit Waffen angreifen oder übernatürliche Fähigkeiten wie das Anhalten der Zeit und Telekinese nutzen. Das schicke, detaillierte Design gibt's als Bonus on top.



## 15 NI NO KUNI

System **PS3**  
Genre Rollenspiel  
Termin 2012

Es wird eines der wahrscheinlich schönsten Spiele für die Playstation 3. Für das Rollenspiel Ni no Kuni: Wrath of the White Witch setzen die Profis von Level 5 auf die Zusammenarbeiten mit dem legendären Anime-Studio Ghibli. Und was uns schon optisch, akustisch aber auch inhaltlich bei Filmen wie Prinzessin Mononoke, Das wandelnde Schloss oder Ponyo so begeistert hat, wird auf der Konsole ebenfalls zauberhaft werden.

14

## HITMAN: ABSOLUTION

### DER DÄNISCHE KILLER IST ENDLICH LAUT ODER LEISE UNTERWEGS

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



Wer ein echt böser Auftragsmörder sein will, sollte sich Hitman: Absolution zulegen. Dort dürfen wir uns in aller Ruhe und mit Hilfe akribischer Planung durch schick gestaltete Szenarien schleichen und die Feinde ausschalten. Wer will, macht das wirklich sehr ruhig und überlegt aus dem sicheren Schatten heraus und nutzt die im Level herum liegenden Gegenstände zum Töten. Alternativ kann man aber auch laut und aggressiv unterwegs sein, wobei sich angesichts dieser Obszönität dem wahren Fans der Serie die Nackenhaare sträuben. Aber er muss ja nicht laut sein.

# 13

## STAR CRAFT II

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

Starcraft II: Heart of the Swarm ist streng genommen die Erweiterung eines zwei Jahre alten Spiels. Aber abgesehen davon, dass Blizzards Zusatzpakete oft mehr wert sind als manches Vollpreisspiel, ist da draußen momentan kein Strategiespiel sichtbar, das besser als Starcraft II wäre. Dazu gibt es neue Einheiten und verbesserte Spielmechaniken, aber fesseln wird uns wohl am meisten die Handlung.



## PROTOTYPE 2

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

Ende April dürfen wir endlich außer Form geraten und in alles Shapeshiften, was nicht schnell genug weg ist. Prototype 2-Held James Heller will eine Rechnung begleichen. Dafür hat er eine Stadt zur freien Verfügung. Kann Wände hochklettern und extrem weit und hoch springen sowie Helikopter und Panzer entern. Eine offene Spielwelt und die Action von Modern Warfare 3. Killercombo.

## DARK SIDERS II

System **PC / PS3 / Wii U / Xbox 360**  
Genre Action  
Termin Sommer

Es war die große Überraschung vor zwei Jahren, als uns wie aus dem Nichts plötzlich Darksiders den Januar versüßte. Der überraschende Angriff aus der Deckung war kein Wunder, denn lange wurde das Spiel als God of War-Variante bezeichnet, dabei war es letztendlich doch ein viel besseres Action-Adventure. Diesmal sind wir „vorgewarnt“ und genießen daher die Vorfreude auf den zweiten apokalyptischen Reiter Tod. Und auf frische, noch ausgereifere Spielmechaniken.



# 10 TOMB RAIDER

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

Lara Croft ist erwachsen geworden - gemeinsam mit den pubertierenden Fans. Nun suhlt sie sich im Schmutz und durchlebt dabei echte Schmerzen...



**Die gute Lara musste im Laufe der Jahre eine Menge Kritik einstecken.** Ihr Aussehen, das direkt aus den feuchten Träumen vieler junger Männer entsprungen schien, hat oft das Spiel selbst überschattet. Auch wenn die Qualität nicht aller Titel hervorragend war, so gehören ihre Abenteuer als Gesamtwerk betrachtet dennoch zu den spannendsten, die wir je gespielt haben. Sie war immer der weibliche Indiana Jones, mit mehr Mut und knapperen Höschchen, aber das reichte eben einigen nicht. Doch nun ist Lara zurück und hat sich dafür mächtig gewandelt. Sie soll nicht mehr nur auf ihre Optik reduziert werden, sie hat mehr Persönlichkeit bekommen. Daher entschied sich Crystal Dynamics, die bereits mit Tomb Raider: Underworld gute Arbeit geleistet hatten, zu einer Komplett-erneuerung. Statt einfach nur auf der Zeitachse etwas weiterzuspringen, ging es ganz an den Anfang zurück. Das neue Tomb Raider



ist dunkler, es bringt die Abenteuerin an ihre Grenzen. Düster sind die ersten Eindrücke von der jungen Lara Croft. Schmutz und Dreck sind ihr nicht mehr fremd und auch echte Schmerzen und Leid soll sie durchleben. Weniger Erotik und dafür eine junge Frau, die dem Tod deutlich näher steht, die Angst kennt und sie trotzdem besiegen muss. Den Entwicklern könnte gelingen, die Figur komplett neu zu erfinden und trotzdem etwas davon zu bewahren, was wir an der Serie so sehr lieben. Tomb Raider als spannenden Action-Titel, der uns mitfiebern lässt, unseren Puls in die Höhe treibt - und das nicht, weil wir ein Mann sind und unsere Hose plötzlich ausgebeult ist. Dieses erwachsenere Bild richtet sich ganz klar auch an ein erwachsenere Publikum. Ein vernünftiger Schritt, wenn man bedenkt, dass viele Anhänger inzwischen auch reifer geworden sind.



## 09 / METAL GEAR RISING

System PS3 / X360 Genre Action Termin 2012

Wenn Kojima Productions mit Metal Gear neue Wege beschreiten wollen, wen rufen die Profis dann an? Platinum Games natürlich! Metal Gear Rising: Revengeance wird eine völlig neue Art von Metal Gear sein. Dem wenigen nach, was wir über die Geschichte wissen, spielt sie nach den Ereignissen von Metal Gear Solid 2. Snake ist nun gegen den Cyberninja Raiden ausgetauscht und glänzt durch seine intensiven Schwertkämpfe. Fast alles in der Spielwelt wird durch das Schwert mit grausamer Präzision zerstörbar sein. Das eigentlich kleine Studio Platinum Games kriegt damit eine riesige Chance. Sie werden auf allen Zylindern Vollgas geben. Als Resultat wird Metal Gear Rising: Revengeance ein Kind der Liebe von Bayonetta, Metal Gear und Vanquish - eine Combo für intensive Kämpfe bei 600 Kilometer pro Stunde, die von nichts und niemandem aufzuhalten sind.

# 08



## FAR CRY 3

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

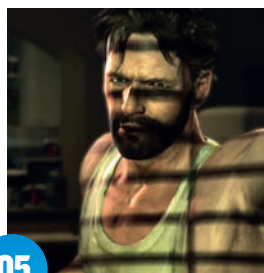
Gerade ist das Dschungelcamp im Fernsehen gelaufen und bei Ubisoft arbeiten sie an ihrer eigenen, deutlich brutaleren Version davon. Far Cry 3 bringt uns zurück in hübsche, dicht bewachsene Wälder. Auf der Insel wartet allerdings immer wieder der Ärger. Wir müssen uns mit Nah- und Fernkampfwaffen durchschlagen. Zehnmal größer als der Vorgänger soll das Spiel werden. Sichtbar hübscher ist es schon - und nicht nur deshalb freuen wir uns auf ein heftiges Inselabenteuer.

# 06

## BIOSHOCK INFINITE

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Genre **Action**  
Termin **September**

Die Bioshock-Serie steht für fesselnde Action-Spiele mit einem anderen, einem besonderen Setting. Dieses Mal spielen wir den gescheiterten Detektiv Booker DeWitt, der in der reisenden Wolkenstadt Columbia ein ziemlich mysteriöses Mädchen namens Elizabeth retten soll. Das Setting und die Ausstattung sehen wunderbar aus und auch an Action wird es nicht mangeln. Dafür sorgen Achterbahnfahrten durch die Wolken, Steampunk-Big-Daddys und ein wild flatternder Rabe als mechanischer Kerkermeister.



# 05

## MAX PAYNE 3

System **PC / PS3 / Xbox 360**  
Genre **Action**  
Termin **18. Mai**

Die Markenzeichen der Serie sind erhalten geblieben: die Bullet Time, das Sich-durch-die-Luft-werfen, Max' Monologe, sein Zynismus, die Schmerzmittel für mehr Gesundheit - alles ist da. Max Payne 3 ist Max Payne, nur gereinigt und verbessert. Wir dürfen ein Hong-Kong-Style-Actionballett der Extraklasse erwarten, das mit Killcams und vielschichtigen Animationen fürs Zusammensacken und Wegfliegen der getroffenen Gegner glänzt. Die Animation, wenn Max sein Gewehr fallen lässt, um nach den Pistolen zu greifen und sie dann aus dem Schulterholster zu ziehen, lässt einem das Herz schmelzen.

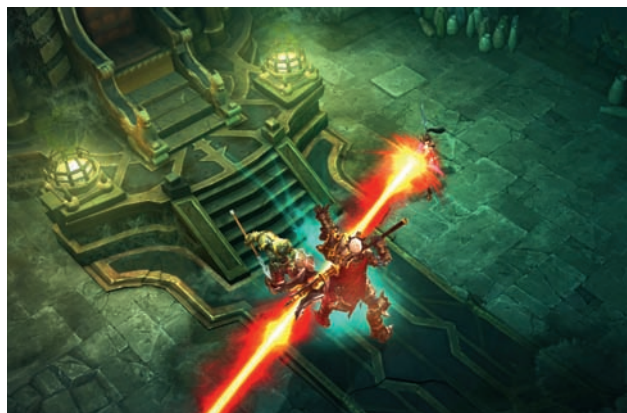
# 07

## HALO 4

System **Xbox 360** Genre **Action**  
Termin **Winter**

### MASTER CHIEF KEHRT ZURÜCK

Wir wissen nicht viel über Halo 4. Halt, wir wissen praktisch nichts. Wir wissen nicht, wie es aussehen oder wie es sich spielen wird. Was wir wissen ist, dass das Spiel von einem Dreamteam bei 343 Industries gemacht wird. Und dass sich der Master Chief nach fünf Jahren nicht zurück entwickeln wird. Wir hoffen derweil auf einen neuen Planeten, neue Feinde, schwere Waffen und einen fantastischen Multiplayer.



# 03

## PREY 2

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

Killian Samuels Erlebnisse auf dem riesigen Planeten Exodus servieren uns ein verdammt spannendes Action-Abenteuer. Bei Entwickler Human Head bemühen sie eine Star Wars-Metapher zur Erklärung der Story. Der Vorgänger sei die Geschichte von Luke Skywalker, während Prey 2 das Leben von Boba Fett erzähle. Damit lebt man gerne. Das Spiel wird kein echtes Ende haben. Es ist ein echtes Endlosspiel. Wir können bereits ganz am Anfang sofort überall hingehen, mit jedem sprechen und Missionen annehmen. Killian ist dabei so agil wie Faith aus Mirror's Edge und elegant wie der Assassine Ezio, wenn er federleicht zwischen den Gebäuden hin und her springt, an Rohren entlang schaukelt oder auf Mauern hüpf.



Wenn seine Hände sichtbar werden, ist ein Sprung machbar - eine elegante Lösung zur Vermeidung frustrierender Momente. Agile Fighting nennen sie das, wenn sich Ballern und Freerunning vermischen. In der wunderschön gestalteten, reichhaltigen und absurden Welt warten tolle Charaktere, die uns mindestens 15 Stunden Spielzeit liefern sollen. Es werden bei vielen vermutlich viele Stunden mehr...

# 04

## DIABLO III

System **Mac / PC** Genre **Action** Termin **Mai**

Vor beinahe zwölf Jahren erschien Diablo II und eroberte unsere Herzen mit der einzigartigen Mischung aus rastlosem Kampf gegen Monsterhorden und den bis in die letzte Faser ausgearbeiteten Rollenspiel-Elementen. In seinem Genre gehört das Spiel bis heute

zu den besten. Und auch wenn inzwischen abzusehen ist, wann Diablo III wirklich erscheint, bereitet uns die Wartezeit auf den lange angekündigten Nachfolger mit dessen verbesserten Spielmechaniken, der hübscheren HD-Grafik und dem überragendem Sound noch immer viele unruhige Nächte. Allein bei dem Gedanken daran verfallen normale Erwachsene in merkwürdige Zustände, die wieder das Kind in ihnen hervorlocken. Am liebsten wären wir alle schon gestern in Blizzards Rollenspiel-Welt abgetaucht. Aber wer auf etwas wirklich Gutes warten will, der muss geduldig sein wie bei gutem Rotwein oder Whisky. It's done, when it's done.



02

# MASS EFFECT 3

System **PC / PS3 / Xbox 360** Genre **Action / Rollenspiel** Termin **6. März**

Schafft es Shepard endlich, die Invasion zu bekämpfen?

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.DE

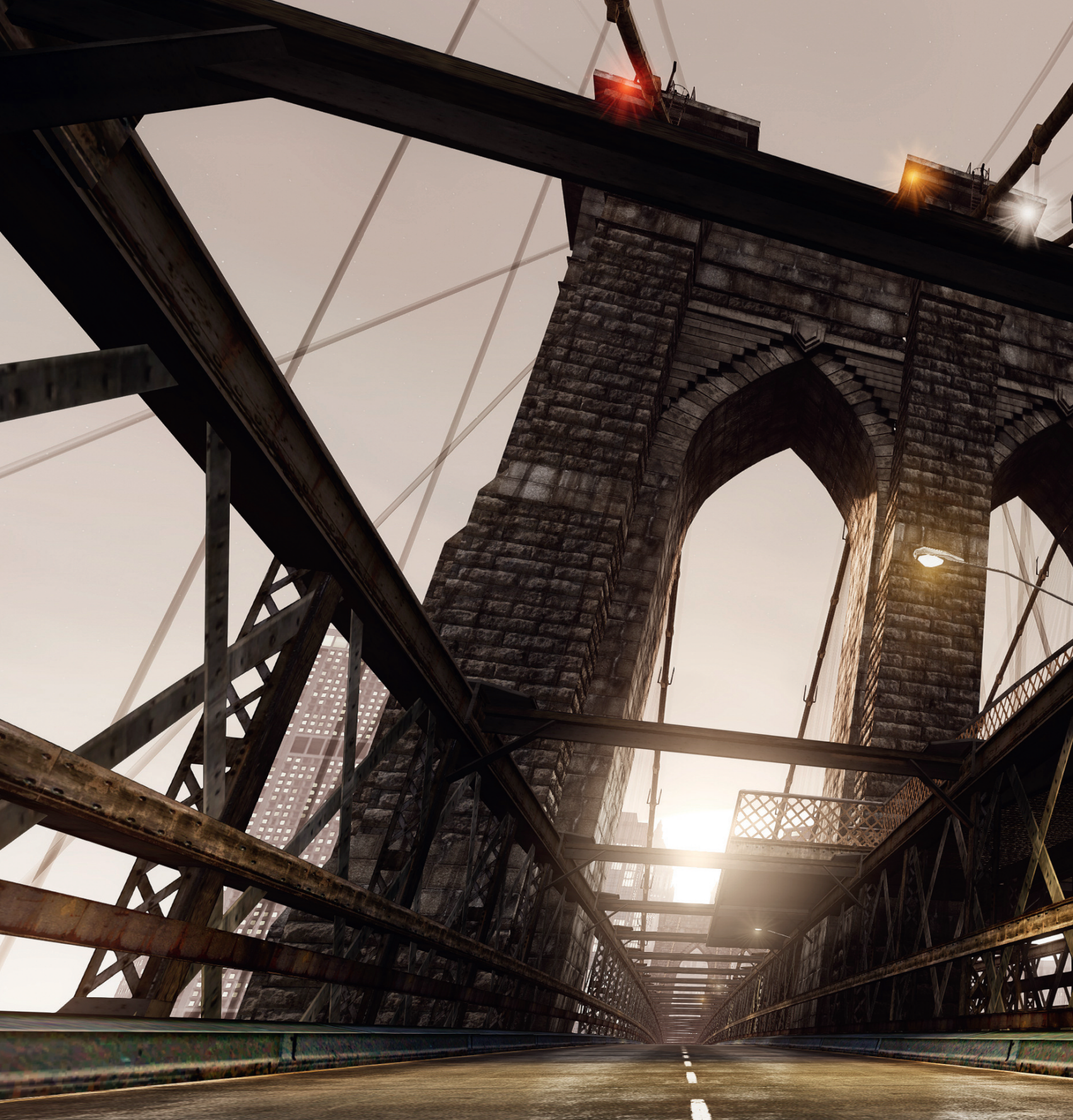
## Biowares Science-Fiction-Odyssee mit Commander Shepard in der Hauptrolle findet Anfang März ihr Ende.

Der Feind ist schlussendlich auf der Erde angekommen und stiefelt unsanft in Shepards Haus hinein mit schmutzigen Stiefeln und Massenvernichtungswaffen. Aber nicht nur unsere eigene Welt, sondern die gesamte Galaxie steht auf dem Spiel - und unsere Erwartungen könnten kaum höher sein. Kein Wunder, glänzten die beiden Vorgänger bereits durch hervorragende Spielbarkeit und ihre extrem vital erzählten Geschichten. Apropos Geschichte: Die wird man nun entweder Story- oder Action-lastiger spielen dürfen, je nachdem, wie man sich anfangs entschieden hat. Wer mehr Story will, darf sich in den vielen tausend Zeilen Dialogen austoben. Wer mehr Action will, darf gerne den schnellen Mittelweg beim Labern nehmen und dann gleich ballern und Fähigkeiten nutzen. Nett ist auch, dass die Ereignisse aus den beiden Spielen das dritte beeinflussen - gesetzt den Fall, die Speicherstände existieren noch. Da darf man sich auch auf ein saftiges Liebesdreieck freuen. Die klassischen Rollenspiel-Elemente wie Ausrüstung sammeln und Eigenschaften verändern werden eine prominentere Rolle



spielen als bisher. Die Action-Sequenzen sollen natürlich nicht an Relevanz verlieren, es gibt neue Moves und eine aalglatte Spielkontrolle. Als Extra sind sogar Kinect-Funktionalitäten wie eine Sprachsteuerung integriert, um den eigenen Squad-Mitgliedern Befehle zuzurufen.

Mass Effect 3 wird zum ersten Mal einen Multiplayer bieten, in dem wir gemeinsam mit drei Freunden gegen Wellen von Feinden in einem Horde-Modus ähnlich wie in Gears of War loslegen können. Der Twist ist, dass es eine Verbindung zwischen den Koop-Missionen und der Kampagne gibt. Wer erfolgreich mit seinen Freunden online spielt, der verbessert die Chancen für die letzte Schlacht in der Hauptgeschichte. Die ersten beiden Spiele sind bereits jetzt moderne Klassiker. Es besteht absolut kein Zweifel, dass Mass Effect 3 auch einer wird.



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

# 01 GTA V

System **PC / PS3 / Xbox 360**  
Entwickler Rockstar Publisher Rockstar  
Genre Action Termin 2012



Es begann mit einem kleinen Post auf Twitter und dem Hashtag #GTA V. Der Aktienkurs von Rockstar stieg direkt um sieben Prozent, nachdem Grand Theft Auto V offiziell angekündigt wurde. Auch wenn Rockstar bisher weder etwas zur Hintergrundgeschichte der Hauptfigur oder dessen Namen bestätigt hat, ein bisschen was wissen wir bereits. Das Abenteuer wird in Los Santos spielen, Rockstars eigener Interpretation von Los Angeles und vermutlich auch in anderen Teilen von San Andreas, der Interpretation von Kalifornien. Los Santos wird vier Mal so groß wie Liberty City in Grand Theft Auto IV - und ein großer Teil des Abenteuers wird sich rund um die Welt des Films im ebenso fiktiven Hollywood namens Vinewood drehen. Das Spiel wird sich lebendiger als jede andere Spielwelt anfühlen, mit Bauernhöfen, Windkraftanlagen,



Ölraffinerien in den Außenbezirken. Die Straßen sind sichtbar belebter und zum ersten Mal in der Serie wird auch eine reiche Tierwelt mit einer Vielzahl von Vierbeinern in den üppigen Wäldern unterwegs sein. Grand Theft Auto V ist so heiß, dass wir krank vor Aufregung sind. Wir wollen mehr dieser wunderbaren Rockstar-Charaktere und diese herrliche Freiheit erleben. Das Manuskript zum Spiel soll über 1000 Seiten lang sein. Wir wollen jede Zeile davon.

Vorschau



24. MAI 2012

## GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler **Ubisoft Paris**  
Publisher **Ubisoft** Genre **Action**

„DIES IST DER SHOOTER DES DENKENDEN

Mannes.“ Sagt Producer Yann Suquet. Das neue Ghost Recon könnte tatsächlich eine der besten Koop-Erfahrungen des Jahres werden. Wir sollen gemeinsam koordinierte Angriffe planen und ausführen. Dazu gibt es ein neues Markier-System, anspruchsvoller und tiefer gehend als bei Rainbow Six oder Splinter Cell. Ein anderer Punkt, an dem Ubisoft wirklich gut gearbeitet hat, ist das Tempo des Spiels. Im Stil von Left 4 Dead dreht Ubisoft regelmäßig das Tempo hoch und runter. Man kann nie sicher sein, was hinter der nächsten Ecke wartet. Optisch müssen sie allerdings noch eine ordentliche Portion Politur benutzen und die Steuerung könnte auch etwas tighter sein. Trotzdem beruhigend: Die Serie kehrt zu harter, realistischer Kriegsführung zurück.  
**Emil Ryttergard**

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



2012

## HITMAN: ABSOLUTION

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler **IO Interactive**  
Publisher **Square Enix** Genre **Action**

DAS INTRO JENER SEQUENZ, DIE UNS SQUARE ENIX gerade in London gezeigt hat, zeichnet ein deutliches Bild. Politisch korrektes Handeln darf jedenfalls niemand erwarten vom Action-Stealth-Shooter. Gameplay Director Christian Elverdam beteuert, man solle in diese Szene

nicht so viel hinein interpretieren. Aber es ist, was es ist. Nach drei gezielten Schüssen aus der Pistole des irren Wade baumelt eine Nonne tot aus dem Fenster des Rosewood Waisenhauses, in dem wir als Auftragskiller Agent 47 die mysteriöse Victoria suchen.

Die offenkundigste Neuerung für die Serie: Leise oder laut geht beides gut. Das Waisenhaus ist optisch sehr glaubwürdig und schick inszeniert. Die Atmosphäre ist absolut beklemmend, wenn Agent 47 durch die verwüsteten Gänge schleicht, über Blutspuren hinweg, und irgendwo weiter hinten Schüsse und Gejammer hört. Per Knopfdruck macht sich der Killer ein Bild von den

nächsten Räume. Er aktiviert seinen Instinkt. Sofort wird die Umgebung dezent grau, es knistert effektiv und alle Gegner bekommen eine goldene Aura, die auch durch Wände hindurch sichtbar ist. Zu lange sollte man den Instinkt aber nicht strapazieren, denn der Energiebalken ist schnell verbraucht. Je höher der Schwierigkeitsgrad eingestellt wird, umso schneller passiert das.

Im Instinkt-Modus lassen sich auch Laufwege ausspionieren und die Fähigkeit aktivieren, sich in der Umgebung zu verstecken oder sie als aktive Tarnung zu nutzen. Dieses Feature „ist extrem mächtig, wenn man es beherrscht“, sagt Christian Elverdam.



MÄRZ 2012

# DAS SCHWARZE AUGE

System PC Entwickler/Publisher Daedalic Entertainment Genre Adventure

## SEIT 2008 ARBEITEN SIE IN HAMBURG AN DEM

Umbau des klassischen Pen-&-Paper-Rollenspiels in ein Adventure. Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten will mit handgezeichneten Hintergründen und fabelhaften Animationen im mittelalterlichen Stil begeistern. Ein winziges Rollenspiel-Element ist übrigens noch übrig geblieben: Es gibt zwei Zauber im Spiel. Unser Hauptcharakter Geron beherrscht nämlich die Macht, Gegenstände kaputt zu machen. Außerdem lernt Geron kurz nach der ersten Quest die Fee Nuri kennen. Um sie spinnt sich die ganze Handlung und sie beherrscht einen weiteren Zauber, denn sie kann Dinge reparieren. Diese beiden Zauber in Kombination werden zu einem wichtigen Rätselement. Daedalic will eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel, aber spielerisch bleibt nur das Adventure.

Martin Eiser



### 1 SCHLEICHEN ODER...

Wer komplett durch das Spiel marschieren will, ohne jemanden zu töten, der kann das machen. Von Deckung zu Deckung schleichen, nach und nach die Gegner ausschalten und in Schränken, Kühltruhen oder Müllschächten verschwinden lassen. Geht.

### 2 ...SCHIESSEN

Man kann aber auch schlicht ballern - macht damit aber ziemlich stark auf sich aufmerksam. Die Gegner werden loslaufen und Hilfe holen. Sie werden sich verstecken und flankieren, was besonders in den vielen verbundenen Räumen des Waisenhauses schnell ärgerlich wird.

Agent 47 ist aber ein vielschichtiger Killer. Er kann sehr zurückgenommen und hinterlistig agieren. Er kann aber auch mit der Feuerkraft automatischer Waffen seine Gegner erledigen. Dieser Satz macht Fans der Serie nervös. Sie sehen ihr geliebtes, ultrahartes Stealth-Adventure in der Uniformität der Action-Shooter verschwinden. Aber diese Sorge ist unbegründet, denn sie können weiterhin als absolute Profis unterwegs sein, als Silent Assassins. Die Betonung liegt auf können.

Hitman: Absolution soll die beiden Welten Stealth und Action versöhnen, ohne das zu forcieren. Eine „organische Künstliche Intelligenz“ (Elverdam), soll dabei

verhindern, dass zu viel Action am Stück passiert. Aber ein bisschen davon kann nicht schaden - und sie steht Hitman: Absolution auch gut zu Gesicht. Oder wie Elver-

## Ein Style, der cineastischer ist, mehr Rock'n'Roll...

dam es sagt: „Wir wollen einen Style, der cineastischer, einfach mehr Rock'n'Roll ist.“

Im Kern meint er damit das neue Feature Point Shooting. Für das gezielte Action-Spektakel lässt sich die Zeit kurz einfrieren, um Gegner oder Gegenstände

wie Gasflaschen oder Kanister zu markieren, die 47 danach in einer choreographierten Zwischensequenz automatisch abarbeitet. Das verbraucht natürlich pro Markierung etwas Instinkt, ist aber mit schallgedämpften Waffen in der Hand eine fast so hinterlistige Art sein Tagwerk zu verrichten, wie jemandem das Kreuzifix in den Schädel zu bohren.

Ein paar kleine Probleme hat das Spiel noch. Die gebückte Schleichhaltung von Agent 47 sieht unfreiwillig komisch aus und die Konzentration auf vordefinierte Laufwege und Verhaltensweisen nervt ein bisschen.

Christian Gaca

# PROTOTYPE 2

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

## DIE KLASSISCHE „ICH STEH BENOMMEN AUF“-SZENE.

Wieder ist es ein Soldat, der mit einem Helikopter abgestürzt ist. Wieder treibt er sich in einem Activision-Spiel herum. Wieder hat er ein riesiges, glänzendes Rambomesser in der Hand. Nur wartet kein Call of Duty auf ihn, sondern ein persönlicher Rachefeldzug in der offenen Spielwelt eines halbfiktiven New Yorks.

Prototype 2 beginnt quasi damit, das Sergeant James Heller dem vorbeistreifenden Alex Mercer das Messer in den Körper rammt. Immer und immer wieder. Heller will blutige, endgültige Rache. Er glaubt, das Mercer-Virus habe seine Frau und Tochter getötet. Ein einfacher, aber wirkungsvoller Katalysator für die Story eines vom Hass getriebenen Mannes, der nichts mehr zu verlieren hat.

Die Infektion mit dem Mercer-Virus hat für uns Spieler den angenehmen Nebeneffekt, dass Heller ähnlich übermenschliche Fähigkeiten wie Alec Mercer besitzt. Er kann Passanten und Infizierte verzehren, um ihre Form anzunehmen, Fragmente ihrer Erinnerungen zu sehen oder einfach nur, um neue Lebensenergie zu tanken. Davon braucht der Elitesoldat reichlich, denn

kurz nach seiner Ankunft im verseuchten New York wird's gleich gefährlich. Er steht quasi permanent unter Beschuss der Blackwater-Soldaten, die eine groß angelegte Verschwörung des Biotech-Giganten Gentek schützen. Die ganzen Infizierten sind wohl das direkte Resultat davon und greifen uns natürlich auch gerne an.

Im Prinzip bietet Prototype 2 eine komplett offene Spielwelt zum Austoben. Die einzige Schranke ist die Story, die den Expansionsdrang etwas einschränkt und erst nach und nach die drei Zonen öffnet. Vor dem Showdown wird sich Heller durch eine Menge Gegner und Passanten fressen, prügeln, ballern, schnetzeln oder bomben müssen. Neben reiner Action wartet aber auch etwas Basteln, gibt es doch für jede Mission

24. APRIL 2012



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



Erfahrungspunkte und in Nebenmissionen Extras wie Mutationen zu finden. Fünf Mächte kann er entwickeln und ausbauen: Bewegung, Regeneration, Formwandel, Masse und Erlediger. Dazu gesellen sich 33 Mutationen, vier Fertigkeiten und drei Fähigkeiten. Die möglichen Kombinationen an ziemlich gewalttätiger Eliminierung von Blackwater & Co. sind damit vielfältig.

Heller hat messerscharfe Klingenhände, verschießt klebrige Todesranken, lässt eine zerschitzende Kette rotieren oder holt den Dampfhammer raus. Durch die Infektion kann er fliegen, was neben schneller Fortbewegung noch nette Nebeneffekte hat. Er kann sich aus der Luft als lebendige Bombe nach unten stürzen und nach seinem explosiven Einschlag Stacheln aus dem Boden

um sich herum stampfen. Helikopter und Panzer sind vor den Kletten seiner Arme nicht sicher und einen mächtigen Fußtritt später einfach so detoniert. Oder Heller schraubt dem Heli die Bordkanone ab, um die Lenkraketen aus der Hüfte abzuschicken. Er kann den Heli auch einfach selbst zur Bombe machen. Wer es kleinteilig mag: Auch die Waffen der Gegner dürfen ausgeliehen werden und im profanen Faustkampf ist der Mann ebenfalls erste Klasse.

Voll ausgebaut ist Heller die Ein-Mann-Chuck-Norris-Armee, unterwegs auf dem ultimativen Terrorspielplatz. Heller kann aber auch filigran agieren, denn er ist besser im klettern als Ezio Auditore da Firenze. Müheles sprintet er schick in Szene gesetzte New Yorker Hochhäuser

hinauf, um sich danach ins Bodenlose zu stürzen. Der Sturz wird auf Knopfdruck zum Flug, so lässt sich New York bestens erkunden.

Die Welt ist detailliert gestaltet. Selbst die zerbombte Rote Zone wirkt erschreckend naturalistisch. Die Story bietet locker zehn bis fünfzehn Stunden Spielzeit, je nachdem, wie intensiv man sich dem üblichen Sammel- und Nebenmissionen-Spiel widmet. Allerdings bleibt auch nach dem Ende der Hauptgeschichte viel Raum für schlichtes Durchdrehen - in den Spaßmissionen für das freie Spiel. Dazu gibt es noch Challenges, die leider die einzige Möglichkeit darstellen, sich online mit Freunden via Rangliste zu messen.

**Christian Gaca**



#### PLANUNGSSACHE

Durch den ständig möglichen Wechsel der Persönlichkeit nach dem Verzehren von Mitspielern wird das Gameplay innerhalb der eigentlichen Missionen fast zum Puzzlespiel. Ähnlich wie bei Batman: Arkham City können wir Angriffe im Vorfeld planen, um Ärger zu vermeiden. Ein Sonar zeigt uns bei den Gegnern eine weiße oder rote Aura. Weiß steht dafür, dass wir sie unbehelligt verzehren können. Niemand wird etwas merken. So lassen sich nach und nach Räume klären und Zielpersonen innerhalb von Missionen assimilieren.





### 1 NEUER HELD

Der Held Krieg aus Darksiders war fett, ein stiller und dennoch cooler Typ. Die Hauptrolle geht nun an den Apokalyptischen Reiter Tod und sein Pferd namens Verzweiflung. Er macht sich parallel zu den Ereignissen vom ersten Spiel auf, um Kriegs Unschuld an der Apokalypse zu beweisen und das Jüngste Gericht rückgängig zu machen. Tod wirkt optisch von Hardcore- und Hiphop-Kultur beeinflusst, er trägt eine Skelettmaskе, einiges an Gehänge und er mag die Farbe Aubergine.

### 2 VON GEISTERHAND

Mit Hilfe der Geisterhand können wir uns an bestimmte, entfernte Objekte heranziehen, um so kleine Distanzen zu überwinden. Hilfreich ist dies auch im Kampf mit großen und kleinen Gegnern. Das Prinzip ähnelt grundsätzlich der Abgrundkette, wenngleich die Geisterhand besser auf den Helden abgestimmt wurde.



SOMMER 2012

## DARKSIDERS II

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

**BUNT SIEHT ES AUS,** das ist der zunächst auffälligste Unterschied zum Erstling. Schon Darksiders war nicht besonders düster und wir sind immer noch weit entfernt von farbenfroh, aber der kommende Teil scheint sich beim Stil noch mehr an einem Comic zu orientieren. Dass man fantasievoller geworden ist, wird schon bei

der Optik des Apokalyptischen Reiters Tod deutlich, dem neuen Hauptcharakter in Darksiders II.

Seine Waffe ist in erster Linie die Sense - und davon hat er gleich zwei. Diese können kombiniert als eine Waffe oder zum Beispiel auch als Wurfgeschoss in Form eines Bumerangs benutzt werden. Außerdem lassen sich Zweitwaffen in die Kombokette einflechten. Dazu gehört auch die Technik Geisterhand, die kleinere Gegner an den Helden heranholt und dann kurz außer Gefecht setzt. Bei größeren Gegnern funktioniert es umgekehrt und wir ziehen uns an den Gegner heran, um etwa den verwundbaren Kopf zu erreichen. Aber auch sonst wird sich Tod ganz anders steuern. Krieg war ein

großer, mächtiger, stämmiger Typ. Für ihn ging es oft nur gerade durch mit dem Hau-Drauf-Prinzip. Tod dagegen ist gewandt, bewegt sich sehr agil. Er setzt deutlicher auf das Ausweichen von Angriffen, soll ein stillsicherer, effizienter Killer sein und dabei sogar ein bisschen Sinn für guten, trockenen Humor besitzen.

Diese Änderung dürfte vor allem jenen schmecken, die etwas geschickter am Controller sind. Auch die ersten Einblicke in die Dungeons lassen vermuten, dass es nun noch häufiger zu Passagen wie bei Assassin's Creed, Uncharted oder Prince of Persia kommt. Und die Nähe zu den Spielen scheint durchaus gewollt. Tod läuft an Wänden entlang, springt zwischen ihnen hin und her.



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



#### 8 GRANDIOSER LOOK

Erhaben ist die Präsentation. Die Figuren aus der Feder von Joe Madureira sind einfach großartig. Der Mind-Golem erinnert zwar entfernt an einen entarteten Goronen aus dem Nintendo-Universum, aber grundsätzlich ist die Einzigartigkeit der Welt von Darksiders zum Verlieben. Als Inspirationsquelle diente die Pflanzen- und Tierwelt - zu der bereits bekannten Riesengrille und dem mutierten Baum gesellt sich ein dicker Zwischenboss, der wie eine Schildkröte aus Knochen aussieht.

Er muss an Seilen nicht entlang hangeln, sondern ist so grazil, dass er darauf läuft. Außerdem kann der Held Vorsprünge optimal nutzen und so ähneln die Klettereinlagen schon sehr denen moderner Spiele. In den gezeigten Szenen allerdings wirkten diese auf Grund des eher öden Leveldesigns noch etwas aufgesetzt und keinesfalls so gut integriert wie in den Vorbildern. Die präsentierten Gameplay-Szenen stammten allerdings nur aus einem optionalen Dungeon und repräsentieren hoffentlich nur einen schlecht gewählten Ausschnitt.

Die Kämpfe wiederum machen einen sehr guten Eindruck. Grundsätzlich basieren sie auf dem Erstling, aber es gab ein paar Änderungen. Tod kann etwa nicht

blocken, sondern muss sich auf das Ausweichen beschränken. Angesammelte Wut wiederum, die bei Krieg für eine Chaosgestalt von erstaunlicher Stärke sorgte, beschwört nun den Sensenmann herauf.

Deutlich überarbeitet wurden die besonderen Kräfte. Der Fähigkeitenbaum für die beiden Richtungen Totenbeschwörer und Omen kann aus Tod beispielsweise einen eher auf Magie fokussierten Kämpfer machen. Die Sprüche von Tod können derartig mächtig werden, dass sie seine sonstigen Kampftalente übersteigen. Dadurch ist der zweite Reiter deutlich flexibler als sein Kollege Krieg. Und die neuerliche Anpassungsfähigkeit soll sich auch optisch zeigen.

Die Spielwelt soll offener werden, mehr Optionen zum Erkunden bieten. Wer Darksiders gespielt hat, weiß, dass gerade die bewusst weitläufig angelegten Dungeons eine der großen Stärken waren. Hier einen Schritt weiterzugehen, dürfte dem Überraschungshit einen würdigen Nachfolger bescheren.

Bei den Bossen setzt THQ auf schiere Größe. Schon die gezeigten Zwischengegner waren nicht klein, aber für die Boss-Gegner sind deutlich größere Kontrahenten mit einzigartigem Gameplay geplant. Und was uns da ganz am Schluss vor dem Ende der Demo angedeutet wird, ist mächtig gewaltig. Darauf freuen wir uns riesig.

**Martin Eiser**



23. MÄRZ 2012

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



**1 DUMME ZOMBIES**  
Der Wissenschaftler William Birkin hat sich sein wertvolles G-Virus selbst injiziert und läuft nun Amok. Raccoon City ist derweil voller Monster wegen eines T-Virus-Ausbruchs. Und wir sollen nun Beweise zerstören, die Umbrella mit der Epidemie verlinken. Klingt spannend. Leider agieren die Zombies massenhaft dumm. Nur die großen BOWs stecken viel ein.

**2 ZERSCHOSSEN**  
Neben der geschätzt knapp zehnstündigen Kampagne gibt's einen konventionellen Multiplayer, um sich gegenseitig zu zombifizieren. Lustig ist vor allem der Modus Überlebende, wo zwei Gruppen die letzten Leute in Raccoon City sind. Sie müssen sich zum Helikopter durchkämpfen, der die Überlebenden aus der Stadt bringt, aber eben nicht alle. Platzmangel führt zu Parodie, das ist super.



## RESIDENT EVIL: RACCOON CITY

System **PC / PS3 / Xbox 360** Entwickler **Slant Six Games**  
Publisher **Capcom** Genre **Action**

**ES IST EINE EINFACHE RECHNUNG, DIE FÜR SPIELE** wie Resident Evil: Operation Raccoon City gilt. Action-Games mit Zombies sind wie Chips. Man kann nie genug davon kriegen. Selbst wenn die Geschmacksrichtungen verschieden sind, die Grundlage ist immer identisch und meistens gut. Das Spiel hier bietet zuerst einmal also nichts Substanziell Neues. Der Third-Person-Shooter ist quasi eine Tüte Chips wie jede andere. Mit dem Unterschied, dass die Würzmischung schmackhaft und interessant ist. Und Capcom hat gut kopiert.

Das Spiel sollte man übrigens dringend im Koop mit bis zu vier realen Mitspieler genießen. Denn nur mit real spielenden Leuten bringt die Zombiejagd so richtig Laune. Außerdem muss man sich dann nicht mit der etwas lahmen Künstlichen Intelligenz der von Capcom programmierten Mitspielern herumplagen.

Resident Evil steht synonym für den Kampf gegen Umbrella, gegen Virus-Erfinder und Virus-Diebe. Hier ist das Szenario genau umgekehrt. Wir spielen auf der anderen Seite, bei den Bösen. In Raccoon City im Jahr 1998 ist die Lage einigermaßen außer Kontrolle. Es wimmelt von Infizierten jeden Kalibers. Profane Zombies, aber auch BOWs jeder Couleur. Die ersten vier Kapitel bringen uns in ein Umbrella-Labor, ins Rathaus, ins Krankenhaus und raus auf die Straßen der gebeutelten Stadt. Die Levelstruktur ist linear und konventionell, enge und weitere Areale wechseln sich ab, aber es geht geradewegs zum Levelende. Die Story ist gefällig, liefert aber eher ein Hintergrundrauschen zur ganzen Action.

Im Spiel heißt Action aber nur, möglichst alle Gegner zu erledigen, ab und an mal eine Chipkarte als Trigger einzusammeln und weiß leuchtende Beweisstücke zu finden, die man an Laptops gegen Erfahrungspunkte eintauschen kann. Um die dreht sich vieles im Gameplay. Sechs verschiedene Charaktere sind spielbar und alle haben eine eigene Persönlichkeit, eingeteilt in die sechs Klassen.

Aktive und passive Fähigkeiten können zugekauft werden durch Erfahrungspunkte. Vector etwa kann sich unsichtbar für BOWs machen oder via Mimikry die Gestalt der Gegner annehmen. Four Eyes übernimmt die Kontrolle über Infizierte und steuert sie fern. Beltway hat Splitter- und Haftminen sowie Laserfallen im Rucksack. Lupo ballert auf Knopfdruck ganze zehn Sekunden lang unendlich viel. Die Kombination all dieser ausbaubaren Fähigkeiten bei vier Charakteren im Team sorgt für ein immer wieder neues, anderes Spielerlebnis.  
**Christian Gaca**

SEI BEREIT FÜR EIN IRRWITZIGES PC-ABENTEUER

# DEPONIA



92

Adventure  
Corner.de

„SYMPATHISCHE FIGUREN, SPANNENDE  
HANDLUNG, TOLLE PRÄSENTATION, ERST-  
KLASSIGER SOUNDTRACK, LOGISCHE RÄTSEL  
UND HÜBSCH INTEGRIERTE MINISPIELE.“

GAMEREACTOR.DE



spieltipp!



9.0

GamersGl-bal



Deponia  
GameStar  
Gold-Award



Deponia  
GameStar



GOLD  
ADVENTURE-TREFF



VON DEN  
MACHERN VON...

[HARVEY'S  
NEUE AUGEN]     [EDNA  
BRICHT AUS]

The  
Whispered  
World



OUT NOW!

WWW.DEPONIA.DE



EUROVIDEO

© 2012 Daedalic Entertainment GmbH. Deponia, das Deponia-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.

DAEDALIC  
ENTERTAINMENT

Kritik

PRESS X EAT HEART

# THE DARKNESS II

PC PS3 X360 Genre ACTION Entwickler DIGITAL EXTREMES Publisher 2K GAMES Termin ERHÄLTLICH Spieler 1 USK 18

## Mafioso Jackie Estacado startet seinen brutalen Rachefeldzug aus der Dunkelheit heraus

Zwei Jahre Zeit hatte Jackie Estacado, um die übersinnlichen Kräfte unter Kontrolle zu kriegen. Doch nun treten die alten Probleme wieder zu Tage und das ist längst nicht alles. Eine geheimnisvolle Bruderschaft versucht, sich seinen Fähigkeiten zu bemächtigen, während ihm sein Dämon damit droht, die gefangene Seele seiner ermordeten Freundin Jenny grausam leiden zu lassen. Um das zu verhindern, muss Jackie ein Artefakt beschaffen, mit dessen Hilfe die Bruderschaft die Kräfte der Darkness einfangen will. Während also Jackie darum kämpft, durch den Einsatz seiner Darkness-Fähigkeiten nicht komplett seine Persönlichkeit zu verlieren, verschwimmen nach und nach die Realitäten.

Flashbacks lassen seine tote Freundin auftauchen und immer wieder erlebt Jackie Szenen in einer psychiatrischen Anstalt. Womöglich sind die Ereignisse auch nur fiebrige Wahnvorstellungen eines Wahnsinnigen. Das ist ungefähr das irre Szenario von The Darkness II. Beileibe kein einfacher Plot, aber er wird uns in wirklich gut gemachten Sequenzen erzählt, ohne sich in langweiligen und langen Zwischensequenzen zu verlieren. Nach dem Anschlag setzt der halbtote Jackie seit langem wieder seine Fähigkeiten ein und man spürt förmlich, wie aus dem gefährlichen Auftragskiller noch etwas viel Böseres wird. Eine kaum zu stoppende Kampfmaschine, die kein Erbarmen mit den Feinden kennt. Gleichzeitig wird aber auch klar, wie gefährlich der Einsatz dieser Kräfte für Jackies Persönlichkeit ist.



### HERZEN ZUM ESSEN

Jackie Estacado ernährt sich von Herzen. Die muss er den Gegnern aus der Brust reißen. Das ist nicht einfach, denn gepanzerte Gegner oder Feinde mit Schutzschilden machen ihm das Leben schwer - und außerdem steht er ja ständig weiter unter Beschuss. Zudem kennen die Anhänger der Bruderschaft unsere Fähigkeiten und rücken uns mit starken Lichtquellen auf die Pelle.

Jackie muss sich im Schatten bewegen, um die Kräfte einsetzen zu können. Neben seinen Feuerwaffen, die auch beidhändig eingesetzt werden können, stehen ihm noch zwei lange Tentakel zur Verfügung, um seine Gegner zu zerschmettern oder zu greifen. In The Darkness II geht es nicht zimperlich zu, denn Jackie regeneriert seine Gesundheit, in dem

## LINEARE LEVEL UND HEKTISCHE KÄMPFE

er seinen halbtoten Feinden die Herzen herausreißt. Alle Aktionen bringen uns Erfahrungspunkte, mit deren Hilfe wir ganz unterschiedliche Fähigkeiten erlernen. Dazu gehören verbesserte Regeneration der Gesundheit, aber auch Angriffsfertigkeiten wie das Beschwören eines Insektenschwarms, der die Gegner kurz betäubt oder der Einsatz magischer Techniken, die unsere Waffen tödlicher machen.

Die Level sind sehr linear und die Kämpfe ziemlich hektisch, aber mit dem gezielten Einsatz der Superkräfte werden sie nach und nach immer beherrschbarer. Mit den Triggern wird gezielt und geschossen, während die Schultertasten jeweils die Aktionen der beiden Tentakel auslösen.

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

MEHR LESEN AUF GAMEREACTOR.



B Skip

If you know it's an illusion you could make it go away. But we've had this discussion before. You can't make it go away because it is not an illusion.

DOCTOR JAMES



#### RACHE FÜR VIER

Zusätzlich zur Kampagne gibt's noch den Vendetta-Modus, der sowohl alleine als auch online von bis zu vier Spielern gemeinsam angegangen werden darf. Hier stehen komplett neue Charaktere zur Verfügung. Die alle dürfen wir nun in verschiedenen Missionen mit einer unglaublichen Menge an Gegnern unabhängig voneinander aufleveln und mit Fähigkeiten versehen.

Das ist am Anfang vielleicht etwas viel auf einmal, wenn man sich mit einer Pumpgun in der linken und einer Uzi in der rechten Hand im Kampfgetümmel wiederfindet und nebenbei mit den Tentakeln um sich schlägt und seinen Feinden die Herzen aus dem Leib reißt. Aber nach einer kurzen Eingewöhnungsphase ist man in der Lage, die unterschiedlichen Gegner taktisch anzugehen und gleichzeitig die so wichtigen Lichtverhältnisse im Auge zu behalten.

Als Sidekick steht uns ein fieser, kleiner Darkling zur Seite. Dieser Bastard aus Ork und britischem Hooligan greift aktiv mit ins Kampfgeschehen ein oder hilft beim Überwinden kleinerer Hindernisse. Das Biest trägt doch allen Ernstes eine tote Katze als Hut und hat auch sonst keine guten Manieren. Selbst in der für Deutschland extra geschnittenen Version geht es ziemlich zur Sache. Die Zensurschere wurde hier in erster Linie bei den Moves für die brutalen Exekutionen angesetzt. Man hat aber nie das Gefühl, dass hier einfach nur auf eine Zielgruppe geschleift wurde, für die das Spiel beim besten Willen nicht gedacht sein sollte.

Dafür sorgt die tolle Optik von The Darkness II, denn statt auf möglichst fotorealistische Grafik zu setzen, kommt hier Cel-Shading-Optik höchster Güte zum Einsatz. Die entschärft das brutale Spielgeschehen, doch gerade durch die eher zurückgenommenen, schwarzen Umrandungen der Figuren, die trotzdem noch leicht gezeichnete Elemente aufweisen, entsteht ein faszinierender Look.

Abgesehen von kleinen Nebenmissionen, in denen man in die Rolle des fiesen, kleinen Darklings schlüpft, bietet das Spiel jenseits der Kämpfe allerdings kaum Abwechslung. Obwohl das Gameplay nicht besonders filigran daher kommt, hebt es sich angenehm vom klassischen Egoshooter ab und die Story ist wirklich exzellent erzählt. Die Kampagne ist mit allerhöchstens acht Stunden Spielzeit leider nicht sonderlich lang. The Darkness II ist trotzdem ein eigenständiger Egoshooter mit frischen Elementen und wirklich schönem grafischen

Stil für alle Freunde von absurder Over-The-Top-Action, die das gewalttätige Szenario nicht abschreckt.

8

Ingo Delinger



# KINGDOMS OF AMALUR

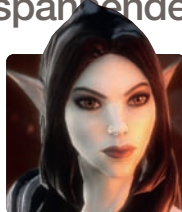
PC PS3 X360 Genre ROLLENSPIEL Entwickler BIG HUGE GAMES, 38 STUDIOS Publisher ELECTRONIC ARTS Termin ERHÄLTLICH Spieler 1 USK 18

## Großartiges Action-Rollenspiel mit spannendem Ansatz für die Geschichte

Stellen wir uns eine Welt vor, in der das Schicksal eines jeden vorherbestimmt ist. Jeder hat seinen Platz, spielt seine Rolle und hat einen bestimmten Ort, an dem er zu einer bestimmten Zeit sterben wird. Wir stellen uns weiter vor, dass es Schicksalsweber gibt, die dieses Schicksal sehen und lesen können. Sie können uns sagen, was aus uns wird und wie unser Leben endet. Stellen wir uns einfach mal vor, dass all das schon seit Tausenden von Jahren so ist.

Und nun stellen wir uns vor, dass wir selbst inmitten dieser Welt auftauchen - frei von den Fängen des Schicksals. Für uns ist nichts vorherbestimmt. Wir können nach Belieben die Schicksale anderer beeinflussen. Ein Ruck geht durch das Land.

Es ist der grundsätzliche Gedanke hinter Kingdoms of Amalur: Reckoning - der neuen und großen Rollenspiel-Hoffnung von EA. Die Geschichte beginnt, als wir als erste Person aus einer ganzen Reihe von Wiederbelebungs-Experimenten vom Tod wiederauferstehen. Aber noch bevor wir herausfinden können, wer wir überhaupt sind, woher wir kommen oder wohin wir gehen sollen, wird das Labor angegriffen und unser Schöpfer dabei getötet. Also brechen wir auf und versuchen, Antworten zu finden. Wir erfahren, dass die Tuatha, eine Fraktion von Natur aus unsterblicher Elfen, alles vergängliche Leben in der Welt vernichten will und gestoppt werden muss.



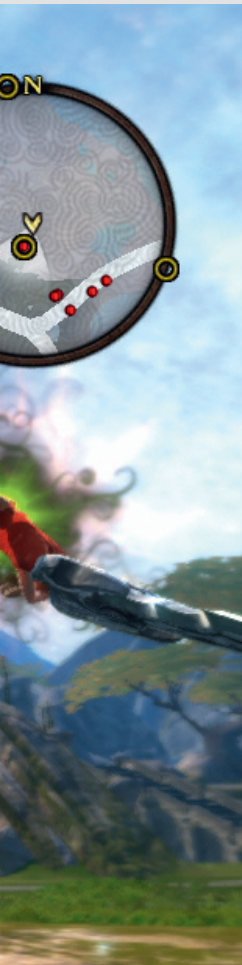
### BEKANNTE NAMEN

Fantasy-Autor R.A. Salvatore ist der Mann hinter der Story des Amalur-Universums, dazu hatte der Künstler Todd McFarlane das letzte Wort beim optischen Stil des Spiels und Chef-Designer war Morrowind- und Oblivion-Designer Ken Rolston.

Es ist ein interessanter, spannender Ansatz für die Geschichte, auch wenn leider nicht das Beste aus der Idee gemacht wurde. Es dauert einfach viele Stunden, bevor die Handlung anzieht. In meinem Fall waren es fast zehn, wobei das auch von der individuellen Spielweise abhängt und wie vielen Aufgaben am Rand man sich widmet. Dank der eher hohl wirkenden Sprachausgabe ist schnell klar, dass es nicht die Geschichte ist, die fesseln soll.

## ZWEI WAFFEN, DAZU MAGIE UND ATTACKEN

Im Gegenzug aber punktet das Rollenspiel mit seinem Kampfsystem. Das ist Action-Rollenspiel von seiner besten Seite und man schlägt nicht selten kleine Umwege von der eigentlichen Route durch die große Spielwelt ein, in der Hoffnung auf leichte Beute. Ausgestattet bin ich mit zwei Waffen, diversen Spezialattacken sowie besonderen Fähigkeiten. Alles erinnert ein wenig an God of War, wenn man das Schwert schwingt, mit dem Bogen schießt oder Blitze und dunkle Magie wirken.



#### ZAUBERTRÄNKE

Das Spiel bietet schöne Möglichkeiten, um eigene Ausrüstung herzustellen. Zaubertränke zu brauen und magische Edelsteine zu schleifen.

#### SCHLOSSKNACKER

Schlösser, magische wie auch mechanische, werden durch simple Minispiele aufgebrochen. Manche sind schwieriger zu knacken, aber durch Skillpunkte ist es möglich, das zu vereinfachen.

Die Steuerung im Kampf ist sehr geschmeidig, wir teilen gerne aus und das glücklicherweise ziemlich häufig. Die drei Klassen stehen mehr oder weniger für die gewohnten Archetypen Krieger, Schurke und Magier, aber wir können Fähigkeitspunkte verteilen wie wir wollen, so dass wir uns den Charakter individuell anpassen können. Das System ist sehr flexibel.

Neben der erwähnten, verkorksten Sprachausgabe ist der Soundtrack aber ausgezeichnet und auch die Grafik ist hübsch, ohne aber dass uns der Atem stockt. Der Titel ist leicht stilisiert und ein wenig comichaft - ähnlich wie World of Warcraft. Aber im Gegensatz zu Blizzards altem Pferd gibt es deutlich mehr Details. Obwohl es eine weitläufige Welt mit jeder Menge zum Entdecken und zahlreichen Nebenaufgaben gibt, ist Reckoning keine so große Erfahrung wie The Elder Scrolls V: Skyrim. Doch jenseits der etwas träge dargebrachten Handlung, bleibt ein großartiges Action-Rollenspiel, das uns sofort überzeugt. Eine klare Empfehlung.

**8**

Jonas Mäki



## ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

### XBOX 360

Genre ACTION Entwickler REMEDY Publisher MICROSOFT Termin 22. FEBRUAR Spieler 1 USK 16

Remedys Alan Wake war ein riesiges Projekt, dessen Fertigstellung sechs Jahre benötigte. Die Kritiken waren positiv, die Verkaufszahlen allerdings nicht so hoch, wie es sich die Entwickler erhofft hatten. Mit Alan Wake's American Nightmare wagen sie eine andere Herangehensweise.

Night Springs war eine TV-Serie, über die wir als Spieler beim absurden Besuch in der Stadt Bright im ursprünglichen Alan Wake immer wieder gestolpert waren. Die Hommage an Twilight Zone und Twin Peaks war voller brillant schrägem Humor. Im Downloadspiel wird Alan in eine Episode

## VIEL BALLERN UND FAST NUR NOCH ACTION

der Show hineingesaugt, die er selbst schrieb, lange bevor er Bestseller-Autor wurde. Das Endergebnis ist ein komplettes Spiel, das die Gesetze von Raum und Zeit im klassischen Sci-Fi-Stil bricht.

Nach den Ereignissen in Alan Wake ist der Schriftsteller ein Experte im Kampf gegen lichtempfindliche Feinde. Die Rolle eines Action-Helden erfordert eine gute Auswahl an Waffen und bereits nach 15 Minuten haben wir Schrotflinten und Maschinenpistolen zur Hand. Zusätzlich kriegt Alan neues Spielzeug: Nagelpistole, Combat Shotgun und sogar Sturmgewehre.

Während das vorangegangene Spiel eine Mischung aus Horror und Abenteuer war, dreht sich nun alles um die Action. Alan bewegt sich schneller, läuft fixer. Auch das zügigere Nachladen der Waffen und ein extremer Munitionsüberschuss tragen ihren Teil dazu bei. Die Action ist zweifellos viel fließender, aber es ist eben nur noch eine Seite der Wake-Medaille zu sehen. Neben dem Story-Modus wartet noch Fight Till Dawn. In diesem Modus gibt's zehn Karten und wir müssen bis zum Morgengrauen gegen endlose Wellen von Feinden überleben. Für 1200 Microsoft Points jedenfalls

**8**

bietet das Game viel Action und einen nostalgischen Sci-Fi-Plot. Erik Rahja



# THE LAST STORY

**NINTENDO WII**

Genre ROLLENSPIEL Entwickler MISTWALKER Publisher NINTENDO Termin 24. FEBRUAR Spieler 1-6 USK 16

Dieses Rollenspiel ist nicht mit alten Konventionen überladen, es interessiert sich für uns und will Nähe herstellen. Am wichtigsten aber ist, dass es uns nicht mit langweiligen und gestreckten Kämpfen nervt, sondern deutlich komprimierter, abwechslungsreicher und damit intensiver ist. Der Einstieg wirkt zunächst etwas konfus, aber die besondere Magie des Spiels entfaltet sich schnell.

Die Gefechte in Echtzeit haben eine klare strategische Komponente. Normale Angriffe funktionieren ganz ohne unser Zutun, sobald wir nahe am Feind sind. Wir können aber bestimmte Kombinationen erzwingen oder etwa auf Verteidigung schalten. Mit Zael spielen wir einen Charakter, der die Fähigkeit besitzt, die Aufmerksamkeit von Gegnern auf sich zu ziehen. Diese ist essenziell, denn die starken Magier brauchen einige Sekunden, um einen Zauber zu wirken. Und dafür müssen wir, so gut es uns möglich ist, die Gegner in Schach halten. Außerdem beherrschen wir mit Fokus eine Kraft, die wie ein Zielfernrohr funktioniert. Sie verrät uns Schwächen von Gegnern und Details über die Umgebung.

In den Dungeons und Gefechten legten die Entwickler Wert auf einen actionlastigen Charakter. Unsere Helden können in Deckung gehen und es gibt eine interessante Perspektive über die Schulter, die verrät, was sich gerade hinter uns abspielt. Das Deckungssystem spielt aber hauptsächlich vor dem direkten Kampf eine Rolle, wenn wir einen Überraschungsangriff planen.

Und noch etwas ist neu. Nach jedem Kampf erhalten Charaktere wieder volle Energie und Magie. Es muss also immer nur der Kampf überstanden werden und dann sind wir wieder fit. Ungewöhnlich auch, dass jeder Charakter fünf Leben hat. Sind diese verbraucht, wird sich der Spieler für die Dauer der restlichen Auseinandersetzung nicht mehr von seinem K.o.-Zustand erholen. Zudem sind Speicher-



## ONLINE-MULTIPLAYER

Das Rollenspiel verfügt über einen Online-Modus für bis zu sechs Spieler. Darin treten wir entweder in einer Arena gegeneinander an oder wir kämpfen gemeinsam gegen Boss-Gegner. Für letzteres gibt's extra Belohnungen. Eine nette Ergänzung für all jene, die sich in das Kampfsystem eingefuchst haben.

## GUTER SOUND

Beim Soundtrack dagegen nörgeln wir nicht. Nobuo Uematsu hat dem Spiel den richtigen Schliff gegeben, so dass es in Sachen Musik tatsächlich als verbesserte Variante von Final Fantasy durchgeht. Die gelungenen, englische Sprachausgabe ist da nur obligatorisch.

und Rücksetzpunkte häufig anzutreffen. Zu leicht ist es nicht, aber all zu schwer sollte The Last Story auch nicht werden.

Die Handlung dreht sich um eine Gruppe von Söldnern, die auf der Insel Lazulis landet, um Geld zu verdienen. Dort lernen wir die schöne Kanan kennen und es bahnt sich eine Liebesgeschichte zwischen dem Jungen aus der Unterschicht und dem Mädchen aus gutem Hause an. Im Verlauf werden wir in einen Krieg mit den Gurg verwickelt und erfahren, dass die Insel nur auf den ersten Blick einen so friedlichen Eindruck macht. Ja, auch The Last Story

## DER MAGIE IM SPIEL BEIM ENTFALTEN ZUSCHAUEN

kocht nur mit Wasser. Die Handlung ist linear und es gibt klassisch neben der Romantik ebenfalls Tragik und Verrat. Aber wir haben oft die Wahl, wie wir einen festgelegten Punkt in der Geschichte erreichen. Zudem bietet das Spiel die wahrscheinlich schönsten Zwischensequenzen auf der Wii, bei denen man nie das Gefühl hat, dass sie überflüssig oder unnötig in die Länge gezogen sind.

Wie es sich für einen Titel gehört, der den Vergleich mit Final Fantasy XIII nicht scheut, ist The Last Story ziemlich hübsch geraten. Die Charaktere machen durchweg einen überragenden Eindruck und für die Wii gehen selbst der Detailgrad und die Texturen der Optik ebenfalls in Ordnung. In dreißig Stunden Spielzeit gleiten wir eher elegant durch ein Abenteuer mit dem



Fokus auf der hübsch erzählten Geschichte.

**Martin Eiser**

# UFC UNDISPUTED 3

PS3 X360 Genre SPORT Entwickler YUKE'S Publisher THQ Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 18



## TRAININGSEINHEIT

Wie komplex die Steuerung von UFC Undisputed 3 ist, zeigt ein Blick ins Tutorial. Hier arbeiten wir uns von simplen Angriffen bis zu komplizierten Kontern und Kombos vor. 62 Trainingseinheiten sind am Start. Besonders viel Spaß machen solche, in denen der Käfig mit eingebunden wird. So nutzen wir den Käfig beispielsweise für Submissions oder stoßen uns von ihm ab, um im Bodenkampf in eine bessere Position zu gelangen.

**Erinnert sich jemand an EA Sports MMA** und den Versuch, THQ anzugreifen? Niemand? Das ist normal, denn der Versuch ist quasi gescheitert. Die Entwickler der UFC Undisputed-Reihe hätten sich also locker ausruhen können. Haben sie aber nicht.

Mit einer der größten Neuerungen werden wir beim ersten Spielstart konfrontiert. Alternativ zur komplexen Profi-Steuerung wird eine Amateur-Option angeboten. Ein kluger Schachzug, um neue Spieler für die Marke zu gewinnen und auch Casual-Gamer in die virtuelle Arena zu locken.

Die Submissions im Vorgänger litten nach Meinung vieler Spieler darunter, kaum nachvollziehbar zu sein. UFC Undisputed 3 liefert nun das absolute Gegenteil. Nehmen wir einen Gegner in den Schwitzkasten, erscheint ein Ring, in dem die Spieler mit Hilfe der Sticks Katz und Maus spielen. Der Angreifer muss mit seinem Cursor den des Verteidigers bedecken. Dieses Mini-Game ist nun zwar absolut nachvollziehbar, fühlt sich aber äußerst merkwürdig an. Dazu ist es mit ein wenig Übung sehr leicht, so gut wie jeden Angriff abzuwehren. Kämpfen fühlt sich jedenfalls anders an.



Toll ist dagegen die Integration des Pride-Regelwerks. In den Kämpfen des aufgelösten Verbandes ging es teilweise noch härter zu durch eine Besonderheit im Regelwerk: Am Boden liegenden Gegnern darf gegen den Kopf getreten werden. Das ist kein schöner Anblick, egal ob es nun der echte oder der virtuelle Wanderlei Silva ist, der da zutritt. Es nimmt sich nicht viel.

Sehr schön ist, dass wir in den Spieleinstellungen zwischen Simulations- und Wettkampf-Modus wählen können. Ein großes Update gab's für die Statistiken der einzelnen Kämpfer, die differenzierter sind.

Die Optik von UFC Undisputed 3 weiß immer zu überzeugen. Zwar ist das pixelige Blut auf dem Boden weniger geworden, dafür klebt mehr davon an den Kämpfern.

## ROTE SUPPE... NUN AUCH FÜR CASUALGAMER

Wie die rote Suppe auch von kleineren Spritzern aus auf der klitschnassen Haut herunterläuft, sieht aber beeindruckend echt aus, ebenso die Tattoos der Kämpfer.

UFC Undisputed 3 hat wie schon der Vorgänger einige Schritte vorwärts gemacht. Das Kampfsystem ist durchdacht und die vielen kleinen Neuerungen machen das Gameplay zu einer noch realistischeren Erfahrung. Die große Modi-Auswahl sorgt für langanhaltende Motivation. Aber: Es ist noch eine Menge Platz nach oben.

**8**

David Moschini



## CATHERINE

### PS3 XBOX 360

Genre PUZZLE Entwickler ATLUS PERSONA TEAM  
Publisher DEEP SILVER Termin ERHÄLTlich  
Spieler 1-2 USK 16

**Catherine mischt Adventure mit Puzzle**, fügt dem eine Prise Horror hinzu und schafft dabei trotzdem eine Spielerfahrung, die sich zunächst nur schwer beschreiben lässt. Wir sind Vincent Brooks, 32 Jahre alt, haben einen Job und dazu eine hübsche Freundin. Bis dahin ist alles prima. Doch nicht nur, dass sich Herzblatt Katherine mehr Zuwendung wünscht und plötzlich Heirat und Kinderkriegen auf dem Plan stehen - gleichzeitig rückt die unverschämt schöne Catherine in unser Leben.

Während wir uns nachts in der Bar volllaufen lassen, lernen wir das blonde Gift kennen und mögen. Aber der Ausrutscher wirft alles aus der Bahn, denn im Grunde

## EIN VERSUCH, ÜBER DIE LIEBE ZU SPRECHEN

betrügen wir beide Frauen - und das kann auf Dauer nicht gut sein. Wir müssen uns entscheiden, für Katherine oder Catherine. Oder vielleicht für keine? Geschickt werden Fragen gestellt, die nicht immer leicht zu beantworten sind und je tiefer wir uns in die komplizierte Geschichte verstricken, desto beängstigender wird die Sache.

Neun Kapitel katapultieren uns an den Rand des Wahnsinns. In diesem Chaos müssen wir einen kühlen Kopf behalten, denn vor allem die gruseligen Alpträume haben es in sich. Vincent muss aus einer Wand von Blöcken eine Treppe bauen, die ihn nach oben bringt - und das schnell, denn unter ihm beginnt es zu bröckeln. Obendrein meinen es nicht alle Blöcke gut mit ihm. Es gibt fragile Blöcke, die nur dreimal betreten werden dürfen, dazu Fallen, Bomben und andere Schikanen.

In dem Adventure geht es um den Versuch, über die Bedeutung von Liebe zu sprechen und den Spieler dazu zu bringen, sich selbst damit auseinanderzusetzen. Verpackt wurde das in einem optisch wie inhaltlich ansprechenden Adventure mit wirklich fordernden Puzzle-Passagen. Wenn der japanische Einschlag nicht stört, kann sich nur in Catherine verlieben. In das Spiel wohl gemerkt.

**9**

Martin Eiser

CAMEREACTOR  
LIEBT ES!

# GRAND SLAM TENNIS 2

PS3 X360 Genre SPORT Entwickler EA SPORTS Publisher EA Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 0



Wer kennt noch Pong? Genau, dieses Spiel mit zwei Balken und dem viereckigen Ball, das den Tennissport als Vorlage genutzt hat. Damals war Pong brillant, es machte Spaß und war herausfordernd. Allerdings gab es damals auch keine Konkurrenz. Heute werden Adventures oder Onlinerolespiele mit 300 Stunden immersiver und interaktiver Fantasy-Welt angeboten. Da ist die Wahl einfach für die meisten Spieler.

Das Ergebnis ist, dass mehr und mehr Entwickler von Sportspielen in die Nische der Bewegungssteuerung flüchten. Ein Steuerungsvariante, die immer noch nicht das Gefühl vermittelt, präzise genug zu sein. Mit Grand Slam Tennis 2 ignoriert EA zum Glück diesen Trend. Stattdessen liefern sie ein ehrliches Tennis-Erlebnis ab, von Hand gesteuert. Der linke Stick steuert den Spieler auf dem Platz, der rechte definiert die Art des Schlagens und die Schultertasten sind für Lobs und Schmetterbälle zuständig - das führt zu einer gut funktionierenden Präsentation.



## PERFEKT ENTWICKELN

Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto wichtiger ist es, jede Chance zu ergreifen, den eigenen Spielcharakter für den Karrieremodus perfekt zu entwickeln. Für jedes Spiel gibt's Herausforderungen, deren Erfüllung Extrapunkte für die Karrierestatistiken aufs Konto spült. Kleine Sachen wie den Ball mindestens zehn Schläge im Spiel zu halten, bevor er ins Aus geht. Durch die Teilnahme an Trainingssitzungen lassen sich Kraft und Ausdauer verbessern.

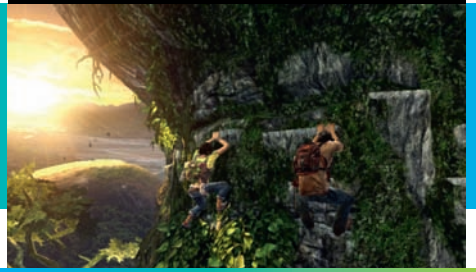
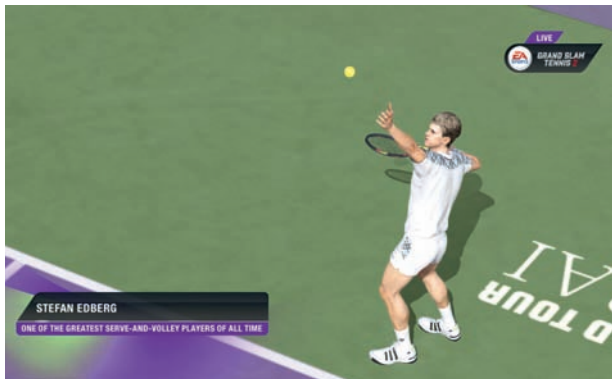
Wenn man den rechten Stick nach hinten zieht und im richtigen Moment wieder nach vorne schnalzen lässt, werden die Schläge härter und platzierter. Hier überträgt EA die Flickit-Steuerung aus der Skate-Serie. Den Gegner drückt diese Spielweise an die Grundlinie und ein sauber eingestreuter Stoppball beendet den Ballwechsel. So geht es im Karriere-Modus vorwärts, quasi ohne Unterbrechung, und ich frage mich, wo mein Talent für Tennis plötzlich herkommt. Und deswegen bin ich enttäuscht.

Die Gegner agieren langsam und rückwärtsgewandt, üben keinen Druck aus. Die Kommentatoren wiederholen derweil immer und immer wieder öde Nebensächlichkeiten, die Ladezeiten sind lang und der Karriere-Modus ist so ohne jede Abwechslung, dass sich das alles hier fast wie echte Arbeit anfühlt. Aber dann passiert etwas. Ich beschleibe, den Schwierigkeitsgrad von Standard auf Profi zu stellen - und plötzlich sitze ich an einem völlig neuen, anderen Spiel.

Venus Williams serviert ihre Aufschläge plötzlich gnadenlos. Der Ball flitzt mit 145 Stundenkilometern an Doppelpartnerin und Schwester Serena vorbei. Klar, es ist ein Ass. Plötzlich finde ich mich in einem heißen Karriere-Kampf wieder. Nun muss ich auch das ausgeklügelte Steuerungssystem in der bestmöglichen Art und Weise nutzen, um eine Chance zu haben. Lobs, Schmetterbälle, Slices und Stoppbälle werden zur schönen Symbiose und

**7** Grand Slam Tennis 2 präsentiert sich von seiner besten Seite.

Oskar Nyström



## UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

### PSVITA

Genre ACTION Entwickler SONY BEND  
Publisher SONY Termin 22. FEBRUAR 2012  
Spieler 1 USK 16

Uncharted steht für ganz großes Kino und ist eines der wichtigsten Aushängeschilder für die PS3. Mit eben jenem guten Ruf will Sony die Begeisterung für die Vita anfeuern, wobei Entwickler Naughty Dog an Uncharted: Golden Abyss nicht beteiligt ist, sondern nur beratend zur Seite steht.

Bend Studio allerdings beweist, dass sie sehr wohl in der Lage sind, Atmosphäre auch auf dem Handheld zu entfachen. Zwar fehlt die Fettheit des großen Bruders, aber die detaillierten Charaktere, klasse Animationen wie auch großartige Musik inklusive deutscher Sprachausgabe schaffen einen Zauber im Kleinen. Selbst bei der Handlung ist ein ganz ähnlich kurzweiliges Kunststück gelungen, bei dem es sogar ein Wiedersehen mit alten Bekannten gibt. Großartig ist die geänderte Integration von Schätzen. Verschiedene Gegenstände, die wir auch auf unterschiedliche Weise finden, sind thematisch zusammengefasst und bilden ein vollständiges Geheimnis. Es macht die Schatzsuche viel interessanter.

## NAHKAMPF VIA TOUCHSCREEN

Zu den Stärken der Handheld-Version gehört definitiv die Einbindung der neuen Vita-Funktionen. Wir klettern, indem wir die Finger auf der Rückseite abwechselnd von oben nach unten ziehen oder können Gegner per Touchscreen antippen, um sie in einen Nahkampf zu verwickeln. Leider sorgen eben jene Neuerungen auch für den größten Frust. Einige Handlungen zwingen uns dazu, die Features zu nutzen. Die Menüführung etwa ist auf herkömmlichem Weg gar nicht möglich und immer, wenn wir über schmale Bretter laufen, wollen die Bewegungssensoren den Gleichgewichtssinn überprüfen. Wer die Quick-Time-Sequenzen hasste, wird die neuen Touchscreen-Bewegungsabfragen noch viel mehr verfluchen. Im Ergebnis aber ist Uncharted: Golden Abyss trotzdem ein großartiger Titel zum Start, dem die mächtigen Fußstapfen des Originals keinesfalls zu groß geraten sind.

**9** Martin Eiser

# 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

# FINAL FANTASY XIII-2

PS3 X360 Genre ROLLENSPIEL Entwickler/Publisher SQUARE ENIX Termin ERHÄLTLICH Spieler 1 USK 16



**Viele Fans waren von Final Fantasy XIII** bitter enttäuscht. Vor allem diese Kritik ließ Square Enix in die Entwicklung ihres aktuellen Spiels der Serie mit einfließen. Sie versprachen mehr Freiheit, eine besser erzählte Geschichte und ein stärkeres Kampfsystem.

Auf den ersten Blick wirkt vor allem die Story (siehe rechts) zunächst überwältigend, aber genau genommen hängt alles viel besser zusammen als noch beim Vorgänger. Auch gibt es nun lange Zwischensequenzen, die sich meist auf die Beziehung der Charaktere zueinander konzentrieren. Der Einsatz von Cinematic Action macht diese Episoden auch deutlich interaktiver. Die gut platzierten Quick Time-Events sorgen dafür, dass wir uns nicht länger nur als passiver Zuschauer fühlen.

Weniger Linearität erreicht Square Enix durch das Hub-System. Das heißt Historia Crux, und darüber können wir eine bereits besuchte Region und Zeit auswählen und dort so lange und so oft nach fehlenden Artefakten suchen, wie wir wollen. Dadurch fühlt



## KOMPLEXE STORY

Die Handlung spielt drei Jahre nach Final Fantasy XIII, als Lightning ihre Schwester rettete, aber dann spurlos verschwand. Alle gehen davon aus, dass sie tot ist. Nur Schwester Serah, die diesmal im Mittelpunkt steht, ist davon überzeugt, dass Lightning noch lebt. Ihr Partner ist Noel, der meint, von Lightning geschickt worden zu sein, um die Schwestern zusammenzubringen. Die zwei Helden müssen sich durch Schauplätze und Zeitlinien kämpfen.

sich jedes Gebiet leider eher klein an und es kommt nur schwer das Gefühl eines großen Abenteuers auf.

Ein neues Feature im Spiel ist zudem, dass wir Monster, gegen die wir kämpfen, auch für unsere Gruppe gewinnen können. Jedem Monster wird beim Kampf eine der bekannten Rollen zugewiesen, wie es sie auch für die regulären Charaktere gibt. Außerdem sind sie aufrüstbar. Das sorgt für einen gewissen Pokémon-Effekt.

Das bekannte Kampfsystem ist wieder da. Es funktioniert immer noch genauso wie im Vorgänger, mit einem kleinen Unterschied. Durch den neuen Begleiter namens Mog ist es im Vorfeld möglich zu entscheiden, ob wir einen Kampf beginnen wollen oder lieber versuchen zu fliehen. Das System funktioniert ziemlich gut und es hilft, den sinnlosen Kämpfen aus dem Weg zu gehen.

Final Fantasy XIII-2 ist eine klare Verbesserung gegenüber seinem Vorgänger. Die Serie ist dafür bekannt, uns auf ein großes Abenteuer zu schicken, auf eine lange Reise durch die Spielwelt. Für Final Fantasy XIII-2 ist das aber nicht der Fall und das ist sehr schade, weil das Spiel ansonsten ziemlich gut funktioniert. Die große Zahl an Nebenmissionen und das Sammeln von Monstern bieten viele Stunden Unterhaltung. Und gerade Freunde von Final Fantasy XIII können eine Menge aus diesem Spiel ziehen. Es muss aber auch gesagt werden, dass der Titel Vorwissen aus dem Vorgänger voraussetzt

**8** und daher für Einsteiger nicht als Start empfohlen werden kann.

Philip Lauritz Poulsen



## METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

### PS3 PSVITA X360

Genre ACTION Entwickler KOJIMA PRODUCTIONS Publisher KONAMI Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-4 USK 16

**Die Metal Gear Solid-Serie ist** einzigartig. Es gibt nichts anderes in der Gaming-Welt, das auch nur annähernd diese makabre Mischung aus Gameplay und Erzählung bietet. Wer noch nie Metal Gear gespielt hat, darf erwarten, dass die Spiele die eigene Welt ziemlich auf den Kopf stellen. Diese HD-Sammlung dreier großartiger Spiele ist ein Anfang für alle Neulinge - und ein Erlebnis für alte Fans.

Hier sind drei großartige Spiele auf einer Disc vereint, als HD-Neuinterpretation. Das wären: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater und Metal Gear Solid: Peace Walker. Sie alle sind in kristallklarer HD-Optik am Start und Peace Walker erstmals überhaupt für die großen Konsolen. Für kleines Geld gibt's hier große Unterhaltung und einen Jahrhundertdeal bezogen auf die mögliche Spielzeit.

Die Spiele sind allesamt eine schamlose Mischung aus epischen, philosophischen und teilweise humoristischen Erzählungen.

## DREIMAL GROSSE UNTERHALTUNG

Rein optisch betrachtet liefert das HD-Update exakt das, was man erwartet. Dank ihres aufwändigen Designs bestehen alle Games den Test der Zeit recht gut, obwohl einige grafische Altersflecken im neuen 60-Watt-Licht sehr sichtbar werden. Der romantische Golden-Age-James-Bond-Filter, der über Snake Eater lag, wurde durch messerscharfe Texturen ersetzt, die leider einiges der ursprünglichen Stimmung der Sequenzen verderben.

Das größte Manko der Sammlung jedoch ist, dass sie einige Löcher enthält. Das größte ist die pure Abwesenheit des ersten Metal Gear Solid. Es wird deutlich, dass genau dieses Spiel ein wichtiges Fragment für die historische Zeitachse der Serie ist. Das Fehlen ist schade, denn ansonsten ist das hier quasi die Definition einer perfekten Collection. Und wer Peace Walker nicht gespielt hat, für den lohnt sich

**8** der Kauf schon ganz alleine wegen dieses Titels.

Viktor Eriksson



# SOUL CALIBUR V

**PS3 X360**

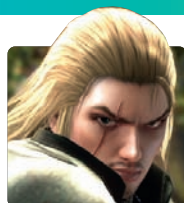
Genre KAMPFSPIEL Entwickler NAMCO BANDAI Publisher NAMCO BANDAI Termin ERHÄLTlich Spieler 1-2 USK 16

Namco will beim fünften Teil der Prügel-Reihe einiges anders machen als bei den Vorgängern. Ein kleiner Neuanfang sozusagen. Ein neuer Hauptcharakter, viele neue Gesichter und ein Gast, der nicht besser hätte passen können.

Die Steuerung von Soul Calibur V ist unheimlich simpel. Es gibt eine Taste für horizontale Schläge, eine für vertikale, eine für Tritte und eine zum Blocken. Das war's. Auf den Schultertasten sind lediglich Kombinationen dieser vier Tasten. Das heißt allerdings nicht, dass es an Spieltiefe fehlt. Ein Blick in die Befehlsliste zeigt eine riesige Menge an Kombos, Würfen und Spezial-Attacken.

Neu in Soul Calibur V ist die Critical Edge, eine Spezial-Attacke, die gestartet werden kann, sobald sich die entsprechende Leiste aufgeladen hat. Ein sehr gängiges Feature heutzutage. Oft führen solche Attacken ja dazu, dass der Spielfluss unterbrochen wird. Darum muss man sich hier nicht sorgen. Meistens gibt es eine kurze, schicke Kamerafahrt, es knallt ein bisschen und schon ist der Spaß wieder vorbei.

Im Story-Modus kämpfen wir uns von Stage zu Stage, während die Zwischensequenzen die Geschichte um Patroklos, seine Schwester und die zwei Schwerter vorantreiben. Diese sind leider nicht animiert, sondern werden uns nur mit minimalistischen Zeichnungen präsentiert, begleitet



## KÄMPFERBAUKASTEN

Ein schönes Feature ist der Editor. Nachdem wir uns für einen Charakter als kampftechnische Grundlage entschieden und das Geschlecht gewählt haben, stehen jede Menge Gestaltungsoptionen zur Verfügung. Körperliche Merkmale können zwar ins lächerliche, aber niemals ins unrealistische geschraubt werden. Viele Klamotten können wir wählen, die mal lustig, mal aggressiv, mal sexy aussehen. Und an alle, die es nötig haben: Ja, man kann die Größe der Brüste einstellen.

vom Hörspiel des Geschehens. Schade eigentlich. Besonders weil die wenigen Szenen, die dann doch animiert sind, ziemlich gut aussehen. Warum sich das Schwert Soul Edge für den unheimlich trottelligen Patroklos anstelle des weisen Siegfried entscheidet, bleibt mir allerdings ein Rätsel.

Um es auf den Punkt zu bringen: Soul Calibur V ist eines der schöneren Spiele, die in letzter Zeit erschienen sind. Und zwar nicht nur unter den Prügeln. Die gute Note in Sachen Optik verdient sich das Spiel aber nicht durch einen besonders hohen Detailgrad. Auch von großer Effekthascherei sieht das Spiel ab. Soul Calibur V lebt von einer perfekten Mischung aus allen optischen Aspekten.

## KEINE EFFEKTHASCHEREI, DAFÜR FLINKES GAMEPLAY

Mit Effekten geht Soul Calibur V eher sparsam um. Die Bewegungen unserer Waffen werden meist nur von schlichten Schweiften begleitet. Klingt zwar recht bieder, sieht aber mit den satten Farbtönen sehr schick aus. Selten haben wir uns auf so hübschen und abwechslungsreichen Schauplätzen auf die Nase gehauen.

Die Kämpferliste ist vergleichsweise kurz. Während andere Prügelspiele über 40 Charaktere anbieten, wartet Soul Calibur V mit gerade 20 Kämpfern auf. Plus der Handvoll, die noch freigespielt werden können. Das mag aus Sicht mancher Spieler wenig sein, es reicht aber völlig aus. Und der Gastcharakter hätte kaum passender sein können. Wäre Ezio Auditore da Firenze nicht bereits bestens bekannt, er würde in Soul Calibur V nicht sonderlich auffallen. Nicht nur optisch, sondern auch im

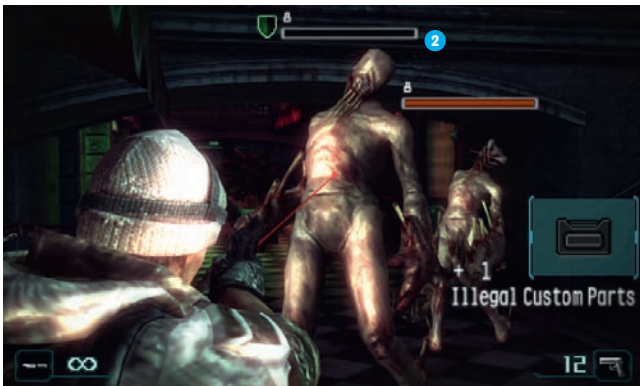
**8** Kampf wirkt er wie gemacht für das Spiel. Dessen Balancing ist übrigens nahezu perfekt und das Gameplay sehr flink.

David Moschini

# RESIDENT EVIL: REVELATIONS

NINTENDO 3DS

Genre ACTION Entwickler CAPCOM Publisher NINTENDO, CAPCOM Termin ERHÄLTLICH Spieler 1-2 USK 16



Die Queen Zenobia ist ein Luxusliner, schwimmt im Mittelmeer und hat ein ziemlich beunruhigendes Geheimnis an Bord. Das dürfen wir nun aufdecken - und müssen dazu die Höhen und Tiefen des riesigen Schiffes erkunden, mit wechselnden Helden. Und dabei auch das Schiff verlassen.

Resident Evil: Revelations ist im Kern ein sehr konventionelles Third-Person-Action-Adventure, das auf Wunsch auch in die Egoperspektive wechseln kann. Die Story erklärt einige der Ereignisse zwischen Resident Evil 4 und Resident Evil 5 - was nur für Fans erhellend ist. Alle anderen erleben trotzdem ein spannendes Abenteuer mit den Serienveteranen Chris Redfield und Jill Valentine sowie deren Partnern Jessica Sherawat und Parker Luciani. Sie erleben ein großes Verwirrspiel.

Das Spiel ist in drei große Kapitel mit mehreren Episoden eingeteilt. Die Struktur führt zu relativ kurzen Passagen, die am Ende mit einer Wertung für Präzision, eigene Tode und Zeit quittiert werden. Je besser man spielt, desto mehr Punkte gibt es, die wiederum im Shop des Raubzug-



## ALLES BIO!

Neu ist die Genesis, ein tragbarer Bioscanner zur Virenanalyse und Impfstoffherstellung. Mit dem müssen wir im Spiel immer wieder die Gegend und Monster scannen, um Ausrüstung zu finden oder uns so Bonus-Heilkräuter zu erspielen.

## CIRCLE PAD PRO

Die Steuerung funktioniert prima, insbesondere das zusätzliche Schiebepad am mitgelieferten Plastiksgarg für den 3DS (in echt heißt das Teil Circle Pad Pro) ist eine sinnvolle Ergänzung für genau diesen Typ Spiel. Aber wie sinnvoll es ist, seinen 3DS zu einem klobigen Gamecube-Controller zu machen, darf jeder selbst entscheiden.

modus in Ausrüstung investiert werden dürfen. Der wird nach einigen Episoden im Storymodus freigeschaltet und ist ein sehr nettes Extra. Hier dürfen wir offline alleine oder sogar gemeinsam mit einem Freund im lokalen Netzwerk in den Szenarien der Hauptgeschichte auf Monsterjagd gehen. Das erinnert natürlich an das müde Resident Evil: The Mercenaries 3D, ist aber hier das Addon und nicht das gesamte Spiel.

Wer Revelations spielt, spielt es für die Story - und wohl mehr als einmal. Die Story hat man dann zwar verinnerlicht, aber ein Großteil des Spiels ist vor allem deshalb so spannend, weil man selbst auf dem ersten Schwierigkeitsgrad vorsichtig mit der Munition umgehen muss. Wer allzu großzügig ballert, steht bei einem der fetten Endbosse schnell ohne Blei da - und das ist gleichbedeutend mit dem Todesurteil.

Das Gameplay ist genau so, wie man es von Resident Evil erwartet. Da ist dieses etwas langsame Third-Person-Gestakke mit großem Gruselfaktor. Dazu ein paar Rätsel, merkwürdige Schlüssel und Chipkarten, wegen denen man immer wieder hin und her laufen muss, um zuvor unzugängliche Räume zu betreten. Das Tempo des Spiels ist schneller als bei den frühen Resident Evil-Teilen, an denen es sich orientiert.

Schade, dass sie einen einerseits drei spannende Erzählstränge erleben lassen, andererseits dafür große Teile der Level einfach recyceln, so dass man immer wieder Aha-Momente der schlechten Sorte hat. Dazu gesellen sich nervige

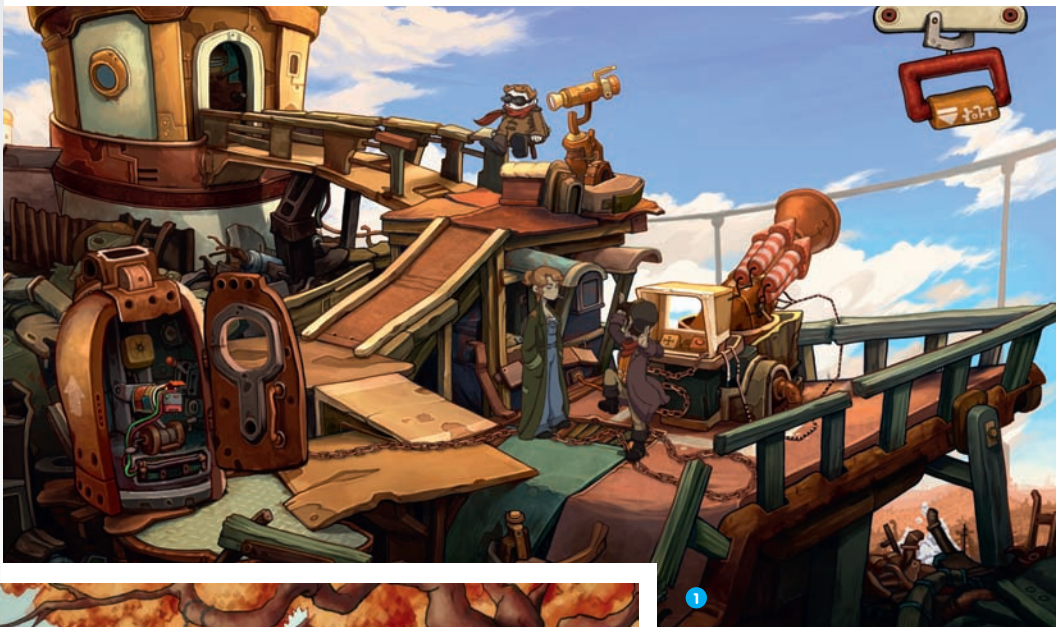
7 Logikfehler. Trotzdem am Ende eine starke 7.

Christian Gaca

# DEPONIA

GAMEREACTOR  
LIEBT ES!

PC Genre ADVENTURE Entwickler/Publisher DAEDALIC ENTERTAINMENT Termin ERHÄLTlich Spieler 1 USK 6



## ECHTER EGOMANE

Trotz des stetigen Versagens hält sich Rufus für unfehlbar, ist verböhrt und uneinsichtig. Und zu allem Überfluss ist er noch ziemlich arrogant. Im Grunde ist Rufus mit dieser Kombination lebensunfähig und die Sympathie für ihn enthält wohl auch eine Spur Mitleid. Die verliert sich aber in seiner Engstirnigkeit und schlägt fast in Wut um, wenn er wieder mal eine Hand, die ihn aus einer brenzligen Situation befreit, zum Dank dafür in den Abgrund reißt.

**Deponia erzählt die Geschichte** vom gleichnamigen Schrottplaneten, auf dem die Menschen vom wenigen Leben, was sie noch haben. Zu denen gehört auch Rufus, der jedoch vom Müll die Nase voll hat und nach Elysium will - der weißen Stadt im Himmel. Dort hinzukommen scheint aber unmöglich, denn die Organon, eine Kaste zwischen Elysianern und Deponianern, macht den Zurückgebliebenen das Leben schwer. Doch wo ein Wille ist, muss auch ein Weg sein.

Rufus organisiert sein Leben nach einer essenziellen Regel: „Es reicht zu wissen, wie man ein Feuer entfacht. Wie man ein Feuer löscht, wissen andere.“ Nach dieser Weisheit lebte schon sein Vater und vermutlich auch der Vater seines Vaters. In jedem Fall ist es genau diese Einstellung, die das Umfeld von Rufus in den Wahnsinn treibt. Als selbstdefinierter Bastler sorgt er regelmäßig für totales Chaos und inzwischen hat auch der letzte Bewohner mitbekommen, dass Rufus vielleicht ein großer Schwätzer, aber kein großer Erfinder ist. Richtig glänzt er nur in einer Sache, dem Scheitern.

Es ist die Kunst des Scheiterns, die zum Leben gehört. Und wieder greift Jan Müller-

Michaelis damit ein eher ernstes Thema auf, das aber in überspitzter Form hübsch in einem Adventure verpackt wurde. Und bei allen negativen Eigenschaften ist klar, dass Rufus mehr als das Produkt seiner Verfehlungen ist. Vor allem das, was zwischen den Zeilen angedeutet wird, lässt uns das Abenteuer fortsetzen und nicht angewidert abbrechen. Wir lachen mit Rufus, leiden und fiebern mit ihm. Irgendwo in seinem Herzen, das spüren wir, steckt ein guter Mensch, der eigentlich nur an seiner Oberfläche völlig verkorkst und missraten ist.

Deponia ist mit Sicherheit das beste Spiel, dass Daedalic bisher abgeliefert hat. Den Hamburgern ist ein ziemlich rundes, wenn auch forderndes Produkt gelungen, bei dem sogar die Minispiele Spaß machen

## RUFUS IST EIN EINGEBILDETER, TOLPATSCHIGER NICHTSNUTZ

und perfekt in den Rest der Handlung eingebunden sind. Der Titel verzaubert mit seinem wunderbaren Soundtrack und durch den bekannten Comic-Stil, allerdings diesmal in schönster HD-Optik. Und auch wenn echte Innovationen für das Genre noch immer fehlen, so ist Deponia unterm Strich tatsächlich ein sehr guter Grund, um sich wieder dem Thema Adventure zu widmen. Ein Nachfolger zumindest ist nicht nur

**9** erwünscht, sondern wird hiermit von mir persönlich eingefordert!  
**Martin Eiser**



## NEVERDEAD

### PS3 XBOX 360

Genre ACTION Entwickler REBELLION  
Publisher KONAMI Termin ERHÄLTlich  
Spieler 1 USK 18

**Unsterblichkeit ist die wohl praktischste** Eigenschaft, die man als Dämonenjäger für den Job mitbringen könnte. Es ist genau diese Fähigkeit, die Bryce Boltzmann besitzt. Er kann alle Dämonen furchtlos erledigen, denn die schlimmste Folge ist, dass er vorübergehend in Stücke gerissen in der Gegend verstreut liegt. Klingt witzig, aber trotz der guten Grundidee und der spaßigen Spielmechanik ist Neverdead oft eine frustrierende Erfahrung, einfach weil alles nicht vernünftig umgesetzt ist.

Wie gesagt, Bryce ist unsterblich. Wenn er Schaden nimmt, werden nur seine Arme, Beine und der Kopf vom Körper gerissen. Allerdings kann er die losen Glieder selbst

## KOPF ABREISSEN, UM DEN WEG ZU FINDEN

in der Hitze des Gefechts schnell wieder ankleben. Meistens jedenfalls. Es ist saulustig, dass man mit der Hand an dem abgetrennten Arm immer noch die Waffe abfeuern kann, obwohl der Arm am anderen Ende des Raumes herumliegt.

Viele Rätsel und versteckte Räume erfordern es, dass Bryce sich den Kopf abreißt und ihn in einen Luftschacht wirft. So lassen sich enge Passagen durchqueren. Oder er reißt sich die Arme ab, um die dümmen Dämonen abzulenken („Komm, hol's Ärmchen!“). Wer Gliedmaßen verliert oder aus Faulheit liegen lässt, darf fehlende Körperteile in regelmäßigen Intervallen nachwachsen lassen. Herrlich grotesk. Bryce ist trotzdem ein hartgesottener Action-Held, der konsequent Schusswaffen in beiden Händen trägt. Er hat auch ein ungeheuer großes Schwert dabei. Vieles in der Spielwelt ist zerstörbar.

Irgendwo in der Schnittmenge all dieser Dinge versagt Neverdead dann. Viele der Gegner lassen sich einfach irgendwie töten, man muss nur reichlich das Schwert schwingen und ballern sowie regelmäßig Bryces Ausweichmanöver nutzen. Das Gameplay wird schnell ein wenig eintönig, da helfen auch die hübsche Grafik und nette Bosskämpfe nicht mehr.

**6** da helfen auch die hübsche Grafik und nette Bosskämpfe nicht mehr.  
**Rasmus Lund-Hansen**

# Liebliche

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

Die Regale stöhnen unter der Last der vielen Videospiele. Doch niemand will das stets knappe Geld in schlechte Games investieren. Nie eine schlechte Wahl sind da die Gamereactor-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  | <b>Grand Theft Auto IV</b><br>Rockstar hat eine riesige, dynamische und vor allem lebendige Welt geschaffen - ein echter Klassiker.                   | Action      | Take 2     | 10/10   |
| 02  | <b>Red Dead Redemption</b><br>Das coolste Western-Spiel aller Zeiten - inklusive rauchender Colts und schwingender Lassos.                            | Action      | Take 2     | 10/10   |
| 03  | <b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b><br>Himmelsrand bietet eine riesige Welt zum Erkunden und Entdecken - ein wahrhaft episches Rollenspiel.            | Rollenspiel | EA         | 10/10   |
| 04  | <b>Batman: Arkham City</b><br>In Arkham Citys offener Welt gibt es so viele bekannte Gesichter - der beste Comicheld zum selber spielen.              | Action      | Warner     | 9/10    |
| 05  | <b>Rock Band 3</b><br>Die Jungs von Harmonix haben Musik im Blut und dieses Spiel ist der beste Beweis dafür.   | Musik       | EA         | 10/10   |
| 06  | <b>God of War III</b><br>Dritter Streich der mythologischen Orgie mit Kratos - rohe Gewalt und bombastische Bosskämpfe.                               | Action      | Sony       | 9/10    |
| 07  | <b>Pro Evolution Soccer 12</b><br>Realistische, ausgeglichene Simulation, die Fußball-Freunde mit Präsentation und Spielgefühl überzeugt.             | Sport       | Konami     | 9/10    |
| 08  | <b>L.A. Noire</b><br>Rockstar kann auch Krimi und beeindruckt mit atemberaubender Technik und großartiger Atmosphäre.                                 | Abenteuer   | Take 2     | 9/10    |
| 09  | <b>Uncharted 2: Among Thieves</b><br>Charmeboizen Nathan Drake ist wieder auf hochglanzpolierter Schatzsuche mit Popcorn-Garantie.                    | Action      | Sony       | 9/10    |
| 10  | <b>Assassin's Creed: Brotherhood</b><br>Im zweiten Teil der Ezio-Trilogie geht es auf ein großes Abenteuer nach Rom - inklusive Multiplayer.          | Abenteuer   | Ubisoft    | 9/10    |
| 11  | <b>Call of Duty: Modern Warfare 3</b><br>Obwohl die Serie inzwischen etwas auf der Stelle tritt, bleibt sie bei Action und Multiplayer Spitzenklasse. | Action      | Activision | 8/10    |
| 12  | <b>Little Big Planet 2</b><br>Abwechslungsreicher Plattformer mit unendlich vielen Möglichkeiten, die unsere Kreativität fordern.                     | Jump'n'Run  | Sony       | 9/10    |
| 13  | <b>Need for Speed: Hot Pursuit</b><br>Im Geschwindigkeitsrausch geben wir weiter Gas und legen uns dafür nur zu gern mit der Polizei an.              | Rennspiel   | EA         | 9/10    |
| 14  | <b>Portal 2</b><br>Um dem Wahnsinn von GLaDOS zu entkommen, müssen wir wieder Köpfchen und Geschick beweisen.   | Puzzle      | EA         | 9/10    |
| 15  | <b>Rayman Origins</b><br>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 Einkaufsratgeber und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter [Gamereactor.de](http://Gamereactor.de) zu finden.

### KAUFEN

## CATHERINE

ATLUS / KOCH MEDIA

**Es geht um** die schwierige Entscheidung, welches Mädchen denn nun wirklich das richtige für uns ist - entweder die Langzeitfreundin Katherine, die schon Heiratspläne schmiedet oder etwa doch das blonde Luder Catherine? Spaß oder Liebe, wir müssen uns immer wieder entscheiden und können eigentlich mit jeder Antwort doch nur verlieren. Ob wir aus der Nummer jemals wieder herauskommen?

**Toll, weil** das Spiel ein wunderschöner Mix verschiedener Genres ist.  
**Für Fans von** blondem Gift.



### KAUFEN

## FINAL FANTASY XIII-2

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

**Es geht um** die schwere Aufgabe, eine viel kritisierte Serie wieder auf den richtigen Weg zu bringen. Aber der Mut wurde gefunden und die Spielmechaniken stark überarbeitet. Das Rollenspiel ist nicht mehr so träge. Es behält seinen Charme, ohne dass wir schon vor dem Höhepunkt wegnicken. Die neue Bewegungsfreiheit zusammen mit der wunderschönen Präsentation sind großartig.  
**Toll, weil** wir durch die Zeit reisen, um die Geschichte neu zu schreiben.  
**Für Fans von** kleinen Mogrys und süßen Chocobos.



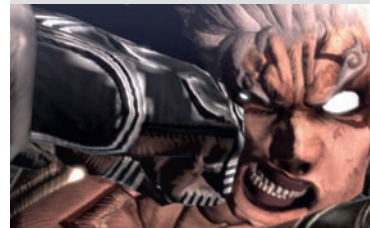
### KAUFEN

## ASURA'S WRATH

CYBER CONNECT 2 / CAPCOM

**Es geht um** Asura, der, um seine Tochter zu retten, gegen die Demigods antritt. Grundsätzlich ähnelt sein überzeichneter Auftritt den Videospiel-Umsetzungen der bekannten Naruto-Reihe. Spielerisch sind es die Kampfszenen inklusive der Quicktime-Events und optisch der wunderschöne Anime-Stil. Außerdem ist Asura eine Spur cooler als der eben doch ziemlich kindische Naruto.

**Toll, weil** Wut und Hass seit Dragonball nicht mehr für so schöne Verwandlungen sorgten.  
**Für Fans von** japanischer Popkultur und dramatischen Wendungen.



### ACHTUNG

## TWISTED METAL

EAT SLEEP PLAY / SONY

**Es geht um** ein paar Clows, die durch die Gegend cruisen und mit ihren aufgemotzten Fahrzeugen alles kurz und klein hauen. Wie für die Reihe üblich, liegt der Fokus vor allem auf die Mehrspieler-Erfahrung, obwohl es im inzwischen siebten Teil auch eine angenehme Solo-Kampagne gibt. Der kleine Entwickler hat wirklich alles reingepackt - außer eben Move- und 3D-Unterstützung. Sehr schön!

**Toll, weil** es endlich ein Wiedersehen mit Sweet Tooth und Mr. Grimm gibt.  
**Für Fans von** Auto-Schlachten in einer ganz neuen Dimension.





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

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

## SOUL CALIBUR V

NAMCO / NAMCO BANDAI

Es geht um den derzeit wahrscheinlich schönsten Prügler. Im Vergleich zum Vorgänger wurde eine Menge am Balancing geschraubt, das merkt man sofort. Dass dieses Spiel ein sehr flinkes ist, wird so mancher kritisieren und gleich den Tekken-Vergleich auspacken. Das ändert aber nichts daran, dass es einfach funktioniert und dazu eine ganze Menge Spaß macht. **Toll, weil** Ezio Auditore da Firenze einen sehr gelungenen Gastauftritt hinlegt. **Für Fans von** Prügelaction mit Mittelalter-Thema.



### 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

## UFC UNDISPUTED 3

YUKE'S / THQ

Es geht um die ungewöhnliche sportliche Disziplin Mixed Martial Arts, die THQ in die dritte Runde schickt. Es wurde erheblich verbessert und ist ohne Zweifel der bisher beste Titel. Auch ohne sich völlig neu anzufühlen gibt es aber nachvollziehbare Schlagmechaniken und bessere Submissions. Das Online-System wurde überarbeitet und für Freunde des Sports ein wirklich guter Grund geschaffen, erneut in den Käfig zu steigen. **Toll, weil** endlich auch Pride integriert wurde. **Für Fans von** Uriah Faber und über 150 anderen Kämpfern.



### ACHTUNG

## THE DARKNESS II

DIGITAL EXTREME / TAKE 2

Es geht um einen besessenen Mafioso, der seine tote Freundin rächen will und dazu so einige Mittel zur Verfügung hat. Zum Beispiel Waffen in beiden Händen und zwei Tentakel seines körpereigenen Dämonen. Die sind aber nur in der Dunkelheit hilfreich, dafür kann man mit ihnen Herzen verspeisen, um die eigene Lebensenergie zu steigern. Nichts für schwache Gemüter, darum ein Achtung. Und auch deshalb, weil man zum Kaufen vielleicht über die Grenze gehen sollte. **Toll, weil** der Artstyle erste Klasse ist. **Für Fans von** düsteren Comics und Splatter.





# NINTENDO 3DS

## INFORMATION

**Hersteller** Nintendo  
**Premiere** 25.03.2011  
**Media** Cartridge  
**Gewicht** 230 GRAMM  
**Maße** 134x74x21  
**Preis** 149 EURO

Die nächste Evolutionsstufe der erfolgreichen Nintendo-Handhelds. Zwei Bildschirme hat er. Der obere zeigt 3D-Bilder, ohne eine zusätzliche Brille aufsetzen zu müssen. Der untere hat eine Touch-Oberfläche. Über den Eshop können wir das Gerät mit Downloadgames füttern.

## Gamereactor Top 5 Nintendo 3DS

| Nr. | Titel                                   | Wertung |
|-----|---|---------|
| 1   | Super Mario 3D Land                     | 9/10    |
| 2   | Mario Kart 7                            | 9/10    |
| 3   | The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D | 9/10    |
| 4   | Pullbox                                 | 9/10    |
| 5   | Ghost Recon: Shadow Wars                | 8/10    |

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

## KAUFEN

### THE LAST STORY

MISTWALKER / NINTENDO

Es geht um eine kleine Gruppe von Söldnern, die auf der Insel Lazulis nach Arbeit sucht und schon bald in ein großes, episches Abenteuer gezogen wird. Es ist das Werk von Final Fantasy-Schöpfer Hironobu Sakaguchi und dementsprechend großartig sind trotz ein paar Stereotypen die Präsentation und Erzählweise.

**Toll, weil** es zunächst Final Fantasy ähnelt, aber dank des fantastischen Kampfsystems seine eigene, viel bessere Note findet.

**Für Fans von** modernen, japanischen Rollenspielen mit starken Geschichten.



## 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

### STRASSEN DES GLÜCKS

SQUARE ENIX / NINTENDO

Es geht um die interessante Mischung aus Monopoly und spekulativem Börsengeschäft. In Japan ist die Reihe schon seit Jahrzehnten populär und für den Einstand in Europa hat Square Enix Charaktere aus dem Dragon Quest- und dem Mario-Universum engagiert. Das Brettspiel bietet trotz der Einfachheit eine ungewöhnlich hohe, strategische Tiefe.

**Toll, weil** wir in Europa zwar eine Finanzkrise erleben, aber digital einfach munter weiter spekulieren dürfen.

**Für Fans von** Brettspielen, in denen Freunde ordentlich abgezockt werden dürfen.



## ACHTUNG

### ZUMBA FITNESS 2

MAJESCO / 505 GAMES

Es geht um den leider inzwischen auch in Deutschland ziemlich beliebten Sportersatz, vor dem wir bereits seit Monaten unerbittlich warnen. Inspiriert ist Zumba von lateinamerikanischen Tänzen und lässt bei der Fitness weder Bollywood noch Bauchtanz aus. Der Nachfolger vom übermäßig erfolgreichen Erstling bietet eine überarbeitete und erweiterte Fassung - inklusive Fitness-Gürtel.

**Toll, weil** die Freundin oder auch der Freund dann endlich ihren Winterspeck mit peinlichen Posen runtertrainieren darf.

**Für Fans von** Trendsportarten.



# 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    |

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 anzuschieben, die exklusiv für diese Plattform erscheinen. Aber DirectX 11 hat der grafischen Entwicklung neuen Schub verpasst und mit Plattformen wie Steam gibt es eine unkomplizierte und kostengünstige Möglichkeit, sich mit Spielen einzudecken. Zudem unterstützen die meisten Titel den Xbox 360-Controller und vereinfachen damit für Einsteiger die Steuerung. Achten sollte man vor dem Kauf eines Spiels immer auf die Systemanforderungen.



## Gamereactor Top 15 PC / Windows

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

| Nr. | Titel  | Genre              | Publisher           | Wertung      |
|-----|--|--------------------|---------------------|--------------|
| 01  | <b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b><br>Drachen sind zurück in Himmelsrand und wir reisen durch eine riesige Welt mit toll erzählter Geschichte.     | <b>Rollenspiel</b> | <b>Bethesda</b>     | <b>10/10</b> |
| 02  | <b>Half-Life 2: The Orange Box</b><br>30 Stunden Half-Life 2 sind einfach die beste Spielerfahrung, die es für das Geld gibt - alles in einer Box. | <b>Action</b>      | <b>EA</b>           | <b>10/10</b> |
| 03  | <b>Starcraft II: Wings of Liberty</b><br>Atmosphäre, cleveres Gameplay und wunderschöne Level - diese Fortsetzung muss man einfach haben.          | <b>Strategie</b>   | <b>Activision</b>   | <b>9/10</b>  |
| 04  | <b>Crysis 2</b><br>Aliens haben New York infiltriert - das Schicksal der Menschheit ruht auf Nano-gestützten Schultern.                            | <b>Action</b>      | <b>EA</b>           | <b>9/10</b>  |
| 05  | <b>Battlefield 3</b><br>Das Rückgrat des Spiels ist ohne Zweifel der Multiplayer und es sieht dabei noch wahnsinnig gut aus.                       | <b>Action</b>      | <b>EA</b>           | <b>9/10</b>  |
| 06  | <b>Anno 2070</b><br>Die bekannte Aufbau- und Wirtschaftssimulation spielt nun in der Zukunft und es gibt ein interessantes Umweltsystem.           | <b>Strategie</b>   | <b>Ubisoft</b>      | <b>9/10</b>  |
| 07  | <b>Empire: Total War</b><br>Der feuchte Traum von Freunden der Strategie und historischer Schlachten hat einen Namen: Total War.                   | <b>Strategie</b>   | <b>Sega</b>         | <b>9/10</b>  |
| 08  | <b>Mafia II</b><br>Zehn Jahre banges Warten auf den Nachfolger sind vorbei und 2K Czech hat uns nicht enttäuscht.                                  | <b>Action</b>      | <b>Take 2</b>       | <b>9/10</b>  |
| 09  | <b>Anno 1404</b><br>Perfekte und ausbalancierte kann die Lieblings-Aufbausimulation der Deutschen kaum sein. Alles drin.                           | <b>Strategie</b>   | <b>Ubisoft</b>      | <b>9/10</b>  |
| 10  | <b>Die Siedler 7</b><br>Sie wuseln wieder und haben sich entwickelt - endlich für friedliche und angriffslustige Siedler interessant.              | <b>Strategie</b>   | <b>Ubisoft</b>      | <b>9/10</b>  |
| 11  | <b>Portal 2</b><br>Wieder müssen wir einen Ausweg finden und GLaDOS schlagen - nicht mit Gewalt, sondern mit Köpfchen.                             | <b>Puzzle</b>      | <b>EA</b>           | <b>9/10</b>  |
| 12  | <b>Civilization V</b><br>Der Strategie-Klassiker hat sich aufgehübscht und macht so süchtig wie schon vor zwanzig Jahren.                          | <b>Strategie</b>   | <b>Take 2</b>       | <b>9/10</b>  |
| 13  | <b>World of Warcraft: Cataclysm</b><br>Blizzard hat Azeroth ein neues Gesicht und Tonnen frischer Missionen verpasst - WoW, so schön.              | <b>Rollenspiel</b> | <b>Activision</b>   | <b>9/10</b>  |
| 14  | <b>The Witcher 2: Assassins of Kings</b><br>CD Projekt fesselt und fängt uns mit der gut erzählten Geschichte und atemberaubenden Präsentation.    | <b>Rollenspiel</b> | <b>Namco-Bandai</b> | <b>9/10</b>  |
| 15  | <b>Dragon Age: Origins</b><br>Bioware hat gezeigt, dass Rollenspiele auch für Erwachsene sein können - fast schon ein Klassiker.                   | <b>Rollenspiel</b> | <b>EA</b>           | <b>9/10</b>  |

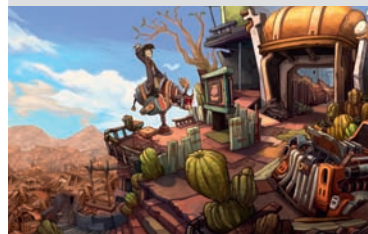
Die Gamereactor-Liebhaber sind ein persönlicher Einkaufsratgeber und das Ergebnis der Diskussion der gesamten Redaktion. Die Liste ist also streng subjektiv und orientiert sich nicht an tatsächlichen Verkaufszahlen. Kritiken sind unter Gamereactor.de zu finden.

## KAUFEN

### DEPONIA

DAEDALIC / DAEDALIC

Es geht um den arroganten, aber ziemlich tolpatschigen Typen Rufus, der auf dem Schrottplaneten Deponia lebt. Er hat vom Müll die Nase voll und will ab nach Elysium, einer Stadt im Himmel. Doch das ist leichter gesagt als getan - vor allem weil er das Pech magisch anzieht. Aber vielleicht gelingt es ja der schönen Goal den uneinsichtigen Egozentriker zum Nachdenken zu bringen. **Toll, weil** Daedalic wieder ein Meisterwerk gelungen ist, das diesmal auch bei der Präsentation alle Register zieht. **Für Fans von** humorvollem Schrott.

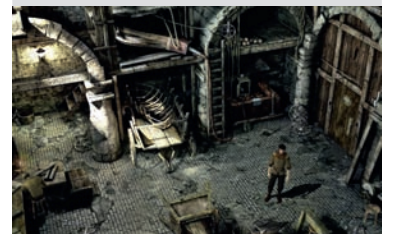


## KAUFEN

### THE LOST CHRONICLES OF ZERZURA

CRANBERRY PRODUCTIONS / DTP

Es geht um die Brüder Feodor und Ramon, die zur Zeit der Inquisition in Barcelona leben. Sie basteln an Fluggeräten, welche die Kirche natürlich für Teufelszeug hält. Doch wer braucht schon die Kirche, wenn die beiden dank immer wieder clever entwickelten kleinen Erfindungen schon bald einem viel größeren Geheimnis auf der Spur sind. **Toll, weil** der interessante Hintergrund und der Stil ein toller Auswand für das vorerst letzte Adventure von Cranberry sind. **Für Fans von** mutigen Erfindern.

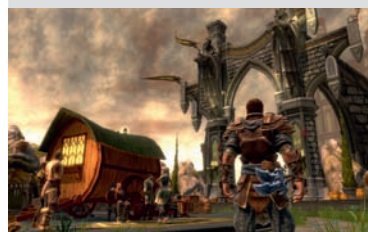


## KAUFEN

### KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

BIG HUGE GAMES & 38 STUDIOS / ELECTRONIC ARTS

Es geht um das erste Kapitel der neuen Fantasy-Rollenspiel-Reihe im Königreich Amalur. Die Welt basiert auf den Erzählungen von R.A. Salvatore und visuell hat der Schöpfer von Spawn seinen Beitrag geleistet. Der Fokus des Abenteuers mit offener Spielwelt liegt auf den intensiven Gefechten. Fürchten muss man sich jedenfalls weder vor Skyrim, noch Mass Effect oder Final Fantasy. **Toll, weil** wir wieder in ein frisches Abenteuer eintauchen dürfen. **Für Fans von** epischen Rollenspielen.

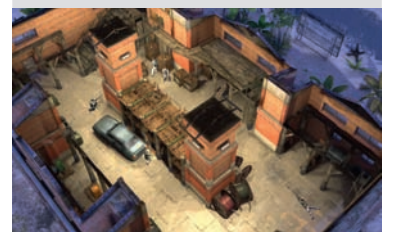


## ACHTUNG

### JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION

COREPLAY / BITCOMPOSER

Es geht um eine fiese Diktatorin im fiktiven Inselstaat Arulco, der wir als Söldner Beine machen sollen. Wir trainieren lokale Rebellen, erobern Stück für Stück Land zurück und verdienen mit dem Abbau von Ressourcen unser Geld. Allerdings handelt es sich bei dem Spiel nur um eine entschlackte, wenn auch zeitgemäße Neuauflage des Klassikers Jagged Alliance 2. **Toll, weil** die taktische Tiefe heute immer noch beeindruckend ist. **Für Fans von** Strategie mit Waffengewalt.



Blu-ray



## CONAN 3D

Blutkonserven in Menschengestalt, von einem nackten Helden zerteilt



Schauspieler **Jason Momoa, Ron Perlman, Rose McGowan**  
Publisher **WARNER BROS.**  
Regie **MARCUS NISPTEL**  
Genre **ACTION**  
Termin **ERHÄLTlich**  
Codec **MVC**  
Sound **DTS 5.1**  
Ratio **2.35:1**

### FORTSETZUNGEN UND REMAKES SCHEINEN SEIT

einigen Jahren den Filmmarkt zu beherrschen. Mit Conan feiert ein weiterer Klassiker seine unvermeidliche Wiederauferstehung. Doch auch jener Fantasy-Film, der Arnold Schwarzenegger 1982 zum Durchbruch verhalf, war nur eine Adaption. Und zwar die einer erfolgreichen Serie von Groschenromanen, die in den dreißiger Jahren von Robert E. Howard ersonnen wurde.

Entspannen wir uns also und geben Conan 3D eine Chance. Immerhin ist Hauptdarsteller Jason Momoa optisch sogar näher dran am Original und hat in Game Of Thrones schon einen steinkühlen Barbaren von Weltklasse verkörpert. Conan muss jedenfalls heute wie damals im Kindesalter mit ansehen, wie seine Familie umgebracht und sein gesamtes Dorf vernichtet wird. Klar, dass er auf Rache schwört und sich zum muskelbepackten Schwertmeister hochtrainiert. Viel Zeit darf er sich aber nicht lassen, denn sein Gegenspieler will sich mit Hilfe magischer Artefakte und mythischer Riten zum Herrscher der Menschheit aufschwingen. Natürlich muss dazu eine besonders exquisite Jungfrau geopfert werden, und das lässt sich ein

Conan nicht bieten. So beginnt eine holprige Verfolgungsjagd durch diverse Kontinente, die zumeist bombastisch inszeniert ist und mit regelmäßigen Actionsszenen aufwartet.

Conans Gegner sind dabei wandelnde Blutkonserven in Menschengestalt. Jeder Schwertstreich führt zu roten Fontänen, die wohl an die Brutalität des Vorbildes anknüpfen sollen. Leider wirkt das in dieser Überzeichnung eher albern, die Kampfchoreografien sind dafür durchdacht und teilweise sogar innovativ. Auch die Nacktheit des Conan wurde berücksichtigt, dabei kann man zum Glück nicht viel falsch machen. Störender wirken einige klaffende Löcher in der Handlung und die Tatsache, dass man mit den Hauptfiguren nicht warm wird. Andererseits bleibt der Film in gewissem Sinne seiner literarischen Herkunft treu, denn damals waren die Heftchen am Kiosk auch zum Zeitvertreib ohne Tiefgang gedacht. Diese Aufgabe bewältigt der neue Conan durchaus. Die 3D-Fassung kriegt einen

**5** Abzug, die Tiefenwirkung ist durch viele schnelle Schnitte eher anstrengend.

**Kalle Max Hofmann**



### Popkulturelles Phänomen

Conan ist ein popkulturelles Phänomen. Neben Filmen, TV-Serien und Zeichentrickfilmen hat der fast immer nur leicht bekleidete Hüne nicht nur ein Pen&Paper-Rollenspiel, sondern auch diverse Computer- und Videogames inspiriert. Brutal waren diese immer, schon auf dem Commodore 64 mussten Barbaren im Sinne des Jugendschutzes verboten werden. Mit der Qualität sah es dagegen nicht immer rosig aus, den höchsten Spielspaß bietet wohl die Age Of Conan-Reihe, in der zuletzt das PC-MMORPG Rise of the Godslayer erschienen ist.



## Contagion

Genre ACTION Termin 24. FEBRUAR Ratio 2.35:1 Sound DD 5.1

**WAS IST DIE FIESESTE BEDROHUNG** der Menschheit im 21. Jahrhundert? Die Erderwärmung? Überbevölkerung? Oder Kriege um Öl und Wasser? Alles falsch: Es ist eine globale Seuche, die uns jederzeit schnell und effizient auslöschen könnte. Steven Soderberghs Contagion zeichnet dieses Katastrophen-Szenario so erschütternd eindringlich - man möchte fast glauben, es wäre längst passiert und man sieht hinterher als letzter Überlebender eine Dokumentation der Apokalypse auf Blu-ray. Contagion erzählt die rasante Ausbreitung eines hochansteckenden Virus kühl und unerbittlich. Niemand aus dem topbesetzten Cast ist seines Lebens sicher - Viren halten sich nicht an Genregeln. Die verbleibenden Protagonisten kämpfen danach jenseits der üblichen Heldenklischees auch mit sich selbst und der Gier und Ignoranz der anderen. Auch deswegen bleibt der Ausgang bis zum Finale offen. Dagegen wirken sämtliche

**9** Apokalypse-Fantasien eines Roland Emmerich geradezu niedlich harmlos.

**Volker Zepperitz**



## Die drei Musketiere

Genre ACTION Termin ERHÄLTlich Ratio 2.35:1 Sound DTS-HD 5.1

**EINER WIE ALLE, ALLE WIE EINER!** Die vorerst letzte Adaption der Drei Musketiere ist von allem ein bisschen - aber nichts so richtig: Milla Jovovich belebt im barocken Kostüm ihre Resident Evil-Rolle als Alice wieder, Christoph Waltz gibt den Hans Landa aus Inglorious Basterds in Kardinalsrobe und Orlando Bloom segelt als hinterhältige Version seines Will Turner aus Fluch der Karibik auf einem Luftschiff. Für sich genommen liefern die Gegenspieler der Musketiere und D'Artagnans tatsächlich solides Handwerk ab. Nur: Ohne eine eigene Idee bleibt das alles lediglich ein beliebiges Zitat. Das ist kalkulierte Filmware von der Stange, schon tausendmal gesehen und schnell wieder vergessen. Was bleibt, sind opulente Bilder mit der Farbsättigung am Anschlag und die beeindruckende 3D-Umsetzung einer Luftschlacht über den Dächern von Paris. Dass das aber für eine Fortsetzung reicht, die in der letzten Sequenz doch ziemlich überdeutlich angekündigt wird, darf man getrost bezweifeln.

**5** **Volker Zepperitz**



## SUPER

Genre ACTION Termin ERHÄLTlich Codec MPEG-4 AVC Sound DTS-HD 5.1 Ratio 1.78:1

**SUPER. DER TITEL VERSPRICHT VIEL.** Ganz besonders deswegen, weil der Held des Films keiner ist und sich trotzdem zum Superhelden macht. Um die Welt zu retten, natürlich. Vor Drogendealern und zur Not auch mal vor denen, die sich ganz feist in der Warteschlange der Kinokasse nach vorne drängeln. Diese Aktion könnte eigentlich charmant sein, ist sie aber nicht. Und das liegt nicht nur daran, dass ich mich immer noch frage, warum Frank D'Arbo alias Crimson Bolt, dieser selbstgenähte Superheld, dem Typen in der Warteschlange einfach komplett stumpf mit einem Schraubenschlüssel den Schädel zertrümmert. Natürlich macht er das nicht einfach so, sondern auf eine ironische, kunstblutige Art. Muss man ja, sonst ist es nicht cool. Aber der Akt bleibt - und er passt so überhaupt nicht zur Story.

Der Film will das Schicksal von Frank erzählen, der im Imbiss Burger grillt und der Servicekraft Sarah das Leben retten will. Denn Sarah steckte im Drogensumpf und sucht nun wohl ein geregeltes Leben. Der Grund für Franks Anstrengungen indes scheint eine Mischung aus Zufall und biblischer

Erleuchtung zu sein. Natürlich rennt ihm das für ihn viel zu schöne Mädchen kurz nach der überstürzten Hochzeit weg. Natürlich gerät sie in die Fänge des Drogendealers Jaques. Natürlich nimmt das Schicksal seinen Lauf. Crimson Bolt kriegt für die finale Rettungsaktion noch einen Sidekick serviert. Die hyperaktive Comic-Verkäuferin Libby wird zu Boltie, gibt ihm vorher Tipps zur Waffenauswahl und verliert auf ekelige Art ihr Leben am Ende des Rachefeldzugs gegen den Drogendealer (schön unsympathisch gespielt von Kevin Bacon).

Zwischen ein paar wie aus dem Nichts niederpreschenden Gewaltexzessen der ironisch, kunstblutigen Art (sorry, ich wiederhol' mich hier mal, so wie der Film das ungeniert auch macht) mäandern immer wieder laaaaaaaangweilige Läääääängen über den Schirm. Natürlich will ich ausschalten, widerstehe aber dem inneren Drang, weil auch die Hoffnung auf eine tiefere Nachricht ja bekannter-

**3** maßen zuletzt stirbt. Ich hätte ausschalten sollen... natürlich!

**Christian Gaca**

## NEUAUFLAGE Wir besprechen alte Klassiker in höherer Auflösung



### Pulp Fiction Special Edition

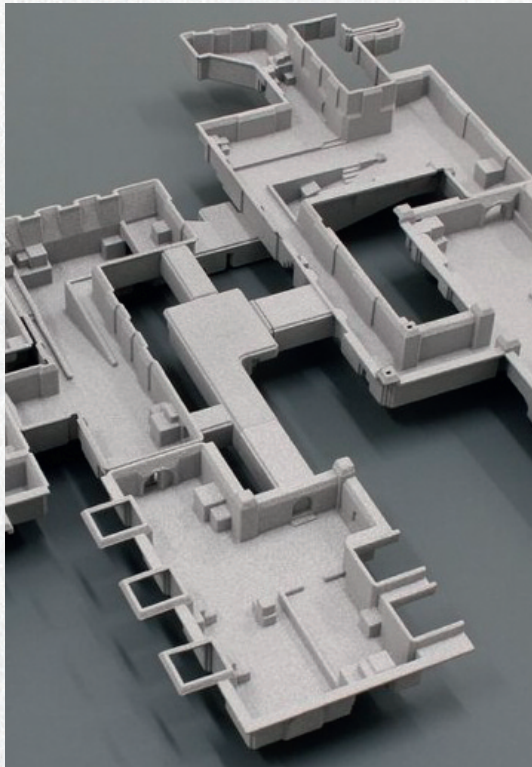
Genre ACTION  
Ratio 2.35:1  
Sound DTS-HD 5.1

**ES IST ERSTAUNLICH, WIE** aktuell und frisch das Meisterwerk (was man an dieser Stelle wirklich schreiben darf) von Quentin Tarantino heute noch wirkt. Es ist einer dieser Filme, die auch in von heute aus gerechnet dreißig Jahren kein bisschen alt wirken werden. Nun erscheint der Film endlich erstmals auf Blu-ray als Special Edition. Die zeigt die drei miteinander verwobenen Geschichten von Vincent Vega, Jules Winnfield, Pumpkin, Honey Bunny und Butch in zeitgemäßer Bild- und Tonqualität. Tarantino hat das Masterband neu abtasten lassen und dazu über

sechs Stunden Bonusmaterial für die Edition produziert, darunter diverse Interviews mit den Darstellern sowie eine neue Dokumentation.

Das alles ist für Fans sicher ein Segen, aber mich fasziniert viel mehr, dass Pulp Fiction in HD-Auflösung inhaltlich immer noch so zeitgemäß ist. Hunderte Jungregisseure haben sich an dem Stil abgearbeitet, wollten den Meisterkopierer kopieren. Das hat eher selten geklappt und ein paar Zeilen weiter oben stehen ein paar

**9** Worte zu einem weiteren, gescheiterten Beispiel.  
**Christian Gaca**



## COUNTER-STAU

### Ein Videospiel wird Realität

Der 1972 in Bremen geborene Künstler Aram Bartholl will ein Level aus Counter-Strike nachbauen. Real und lebensgroß. Wir haben ihn gefragt, was das alles soll.

**Du hast die Holzkisten der Counter-Strike-Karte de\_dust 2004 ins reale Leben gebracht. Jetzt soll sie komplett als reales 1:1-Gebäude entstehen. Warum?**

- Die Wahl von Counter-Strike ist auf der einen Seite eine sehr persönliche Entscheidung. CS ist das letzte Spiel, das ich aktiv während meiner Schulzeit in den späten 1990ern und frühen 2000ern gespielt habe. Es waren viele Stunden intensives Spielerlebnis, primär auf der sehr beliebten Dust-Karte. Jeder, der das Spiel kennt, kennt diese Karte und hat ein nostalgisches Gefühl, allein, wenn man den Namen hört. Jeder wird diese pure, funktionale Architektur im Spiel nie vergessen.

**Das derzeit nur als Modell existierende Gebäude wird von dir als Kulturelles Erbe bezeichnet. Ein Videospiel-Level auf Augenhöhe mit Pyramiden und Tempeln?**

- Anfang 2000 war Dust sicherlich eine der meist gespielten CS-Karten. Denk' nur mal darüber nach, wie viele Menschen den Times Square oder die Kaaba gesehen haben und wie viele Menschen Dust erlebt haben. So eine Karte muss man sehr, sehr gut kennen, um das Spiel zu meistern und zu gewinnen. Jede Ecke, jede Tür, jede Kiste und jede Sichtlinie spielt eine wichtige Rolle. Das ist wie im echten Leben, auf einer täglichen Routine. Viele Orte sehen sich ähnlich und wir nutzen eigene Navigationssysteme, um unseren Weg zu finden. Ich hasse es zum Beispiel, wenn im Supermarkt alle Produkte neu arrangiert werden, um ein angeblich effektiveres, kundenfreundlicheres Verbraucher-Labyrinth zu bauen. Aber die virtuellen Räume, in denen wir lebten und unsere kostbare Jugend verbrachten, sind wie Erinnerungen in Stein gemeißelt. Eben wie ein im Dschungel versteckter Maya-Tempel.

In der Galerie [DAM] (Neue Jakobstr. 6/7, 10179 Berlin) findet noch bis zum 10. März die Bartholl-Ausstellung Reply All statt.

## Laden

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



GAMEREACTOR  
LIEBT ES!

## Puddle

System PS3 / PS VITA / XBOX 360 Genre PUZZLE Spieler 1 Preis 10 EURO Text INGO DELINGER

**Die Steuerung und das Spielprinzip von Puddle könnten einfacher kaum sein.** Mit den Schultertasten können wir die Welt jeweils ungefähr um 30 Grad neigen, damit Flüssigkeit ins Ziel fließt. Wir navigieren also Flüssigkeiten aller Art durch Kippen des Bildschirms. Es ist wirklich beeindruckend, auf welche Ebene die Entwickler dieses einfache Spielkonzept gehievt haben. Die 2D-Welt von Puddle hat einen ähnlichen Scherenschnitt-Look wie Insanely Twisted Shadow Planet, der aber ständig auch durchbrochen wird. Wenn wir etwa einen Drink durch den menschlichen Körper navigieren, finden wir uns plötzlich in einem fotorealistischen Röntgenbild wieder. Puddle ist fast das perfekte Singleplayer-Spiel für kleine

**9** Gruppen, in denen der Controller herumgereicht wird. Die 45 Level sind kurz und knackig. Seine Mitspieler beim Spielen zu beobachten, bringt viel Spaß und die Erfolgsquote erhöht sich zudem ungemein.



GAMEREACTOR  
LIEBT ES!

## Pullbox

System 3DS/ESHOP Genre PUZZLE Spieler 1 Preis 6 EURO Text MARTIN EISER

**Dieses Spielchen ist ziemlich leicht verdaulich** und für zwischendurch bestens geeignet. Es ist ein Puzzle-Spiel im Stil von Tetris oder Picross DS, das man schnell versteht, aber nicht unbedingt leicht erklären kann. Ganz vereinfacht gesagt stehen wir vor einer großen Wand aus Blöcken in den unterschiedlichsten Formen. Unsere Spielfigur kann jeden Block auf ihrer Höhe bis zu drei Reihen herausziehen und sich durch die so entstehenden Stufen nach oben arbeiten, wo ein kleiner Junge auf Rettung wartet. Das Beste ist, dass es keinerlei Hilfe gibt, sondern wir die Lösung für das Level irgendwie finden müssen. 250 Rätsel enthält das Spiel und die Zeit mit Pullbox vergeht unglaublich schnell, auch wenn man im Schnitt sicher zehn Stunden damit beschäftigt ist. Der Charme von Pullbox wird aber auch durch die Präsentation erzeugt. Der typische Nintendo-Stil zieht sich durch das gesamte Spiel: klar, bunt, leicht kindlich und dabei trotzdem wundervoll. Dazu gibt es eingängige Melodien und niedliche Töne. Und obwohl das Spiel mit der Tiefe und dem 3D-Effekt ein sehr modernes Bild erzeugt, Pullbox fühlt sich ein bisschen nach Retro an. Die kantigen Blöcke und die klaren Farben dürften daran einen erheblichen Anteil haben.

**9**

# GAMEREACTOR.DE JETZT AUCH FÜR PC

Das ändert alles. Andauernd.



## Gamereactor.de

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



# WORLD OF TANKS

## KOSTENLOSES MMO

### ÜBER 18.000.000 SPIELER WELTWEIT!



**STRATEGIE** Schliesse dich mit deinen Teamkollegen zusammen und überwältige gemeinsam eure Gegner.



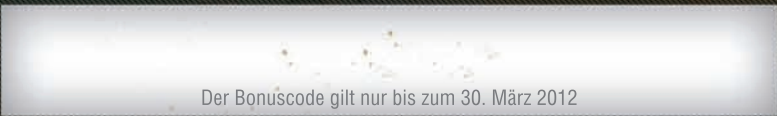
**ACTION** Benutze deine Umgebung als natürliche Deckung in Nahkämpfen.



**GARAGE** Rüste deine Panzer aus, unterhalte dich mit anderen Spielern und trainiere deine Besatzungen.

## WARGAMING.NET UND PLAYSPAN SCHENKEN DIR EINEN UGC-PIN\* IM WERT VON 7€!

\*Nur ein UGC-PIN pro Account möglich. Nicht kombinierbar mit anderen PIN's oder Bonuscodes.



Der Bonuscode gilt nur bis zum 30. März 2012

Geh einfach auf [www.wotcode.com/ugc](http://www.wotcode.com/ugc), gib den gewünschten Goldbetrag ein und wähle als Zahlungsmethode die **Ultimate Game Card** aus, um den UGC Pin einzulösen.



ULTIMATE  
**GAME CARD**

# ZIEHE JETZT IN DIE SCHLACHT



WARGAMING.NET