

Österreich € 5,20 / Schweiz sfr 9,00 / Benelux € 5,30
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,10

M! GAMES

BLOODBORNE

Blutiger Gothic-Horror von den "Dark Souls"-Machern – exklusiv für die PS4



NEXT-GEN-GRAFIKTURBO

- Uncharted 4
- The Order 1886
- Batman: Arkham Knight
- The Witcher 3

MESSE-ANALYSE

- Nintendos Exklusiv-Feuerwerk
- Sony & Microsoft stark
- Problem-Trio: Capcom, Square Enix, Electronic Arts

ASSASSIN'S CREED UNITY

Vierspieler-Koop-Attentate, neue Parkour-Mechanik, geniale Next-Gen-Grafik: Es lebe die (französische) Revolution!



THE LEGEND OF ZELDA

Wunderhübsche Grafik & Open World: Wir sind heiß auf dieses Wii-U-Abenteuer!



HORROR • ABENTEUER • KNUDEL-ALARM

DIE 30 HAMMER SPIELE DER E3



00250
4 196653 304506

FAR CRY 4

Kriegselefanten & Hipster-Diktator – irre!



MORTAL KOMBAT X

Dieser Prügler ist zu hart für Deutschland – Seite 20



GRATULATION ZUR 250. AUSGABE

THE EVIL WITHIN™

DAS
BÖSE
ERGREIFT
BESITZ
24.10.2014



THEEVILWITHIN

WWW.THEEVILWITHIN.COM



XBOX ONE



XBOX 360



PS4

PS3



PlayStation Network

Tango Gameworks

Bethesda

© 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango, Tango Gameworks, the TA logo, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



Nintendos amiibo-Figuren machen "Skylanders" Konkurrenz – alle Infos ab Seite 14.

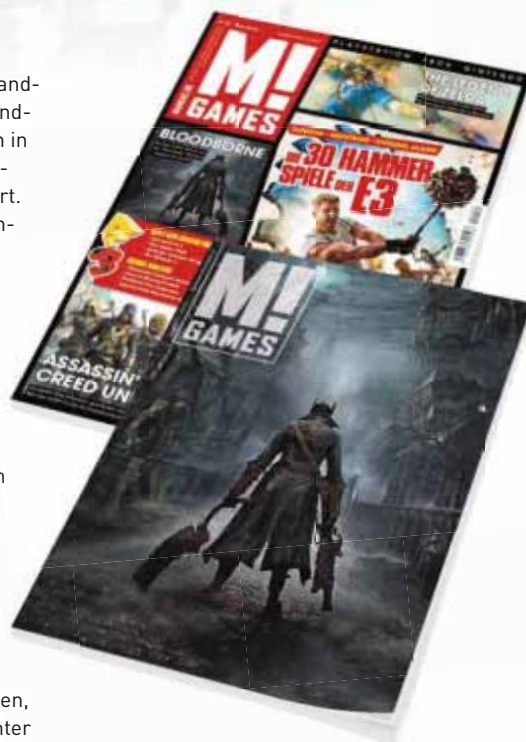
Der Exklusiv-Faktor

"Software verkauft Hardware" – so steht es geschrieben im fiktiven "Handbuch für den erfolgreichen Konsolenhersteller". Aber es soll nicht irgendeine Software sein: Sie muss Massenzugkraft haben, Höchstwertungen in der Fachpresse einfahren und – vor allem anderen – nur für die firmeneigene Spielmaschine erhältlich sein. "Exklusiv" lautet das Zauberwort. Wenn man nun diesen magischen Begriff bei einer medialen Großveranstaltung oft genug wiederholt, dann verkaufen sich die Konsolen quasi von allein? Das zumindest glaubt man in der Videospielbranche und zelebriert's bis zur Schmerzgrenze auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles – auf Pressekonferenzen und in Spieltrailern.

Dumm nur, wenn man als Konsolenhersteller kaum exklusive Games präsentieren kann oder diese erst weit in der Zukunft erscheinen. Was also tun? Eingang erwähntes Handbuch weiß Rat: Man sichere sich von Drittherstellern exklusive Spielinhalte auf Zeit oder kleinere Banalitäten und verkaufe diese als den neuen heißen Scheiß. Und so buhlen Sony und Microsoft mit Phrasen wie "Zuerst auf Xbox", "Exklusive DLC-Outfits für PlayStation" oder umgekehrt um potenzielle Konsolenkäufer. Dass das zeitliche "Zuerst" nur Wochen oder gar wenige Tage bedeuten kann und "exklusive Outfits" wahrscheinlich auch für die Konkurrenzhardware erscheinen werden? Egal, Hauptsache exklusiv! Uns würde an dieser Stelle interessieren, ob Euch solche "Verkaufstricks" (negativ formuliert) oder "Kaufanreize" (positiv ausgedrückt) schon mal dazu bewogen haben, lieber zu der einen als der anderen Konsole zu greifen. Schreibt uns unter leserpost@maniac.de!

Nintendo, der dritte Konsolenhersteller im Bunde, hat diese Probleme nicht: Quasi alle von Big N gezeigten Spiele sind exklusiv – für Wii U oder 3DS. Klingt perfekt, ist allerdings die Folge einer fatalen Entwicklung: Nahezu alle Dritthersteller haben sich von Nintendo abgewandt, produzieren Multiplatformtitel, bei denen "Multi" nur noch "Sony & Microsoft" bedeutet. Der Mario-Konzern muss seine Systeme selbst am Leben halten. Eine Mammutaufgabe, aber keine unlösbare, wie die E3 dieses Jahr beweist. Nintendo zeigte eine Menge Hochkaräter (siehe Messe-Special und Top 30 ab Seite 6) und entzückte damit Fans und auch viele Kritiker: Bei unserer Umfrage auf MANIAC.de gaben 42% an, dass die Wii U in ihrer Gunst jetzt vorne liegt, die PS4 folgt mit 33%, die Xbox One mit lediglich 14%. Ein Hoffnungsschimmer für Big N, ebenso wie "Mario Kart 8" – einer dieser oben zitierten "Software verkauft Hardware"-Titel, der beispielsweise in England den Wii-U-Absatz von einer Woche auf die andere um 666% steigen ließ.

Als Multiplatform-Magazin sagen wir: Das gefällt uns!



Nur im Abo erhältlich: das stylish-exklusive M!-Cover (Abbildung ganz oben: Kiosk-Cover). Mehr auf Seite 90.

M! IM WEB



News, Blogs, Videos & mehr – tagesaktuell auf: maniac.de



Werde Fan und sei Teil des M!-Netzwerks! facebook.com/MANIAC.de



Die Redakteure zwitschern es vom Dach unter: twitter.com/#!/maniaconline



Die M! Games als digitale Ausgabe für iOS-Geräte: **iTunes Store: "M!GAMES"**



MESSE SPECIAL

38 SEITEN
36 SPIELE

E3 2014

- 6 E3 2014 – Keine Verlierer, nur Gewinner
Vor-Ort-Impressionen von der Mega-Spielemesse
- 10 Sony – Einfach (nur) gut
Die PS4 punktet mit Routine. Vita? Da war doch noch was...
- 12 Microsoft – Zurück zu den Wurzeln
Auf der Xbox One stehen wieder die Spiele im Vordergrund
- 14 Nintendo – Exklusiver geht's nicht
Der Mario-Konzern kriegt spielerisch die Kurve

- 16 Assassin's Creed: Unity PS4 / XOne
- 39 Batman: Arkham Knight PS4 / XOne
- 37 Bayonetta 2 Wii U
- 43 Beyond Cars PS4 / XOne
- 28 Bloodborne PS4
- 38 Captain Toad: Treasure Tracker Wii U
- 41 Code Name S.T.E.A.M. 3DS
- 38 Dead Island 2 PS4 / XOne
- 40 Destiny PS3 / PS4 / 360 / XOne
- 30 Dragon Age: Inquisition PS3 / PS4 / 360 / XOne
- 41 Evolve PS4 / XOne
- 22 Far Cry 4 PS3 / PS4 / 360 / XOne
- 21 Forza Horizon 2 360 / XOne

- 41 Guilty Gear Xrd –Sign– PS3 / PS4
- 26 Inside XOne
- 33 Kirby and the Rainbow Curse Wii U
- 33 LittleBigPlanet 3 PS3 / PS4
- 43 Mass Effect PS4 / XOne
- 20 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain PS3 / PS4 / 360 / XOne
- 42 Mirror's Edge PS4 / XOne
- 41 Mittel Erde: Mordors Schatten PS3 / PS4 / 360 / XOne
- 36 Mortal Kombat X PS3 / PS4 / 360 / XOne
- 26 No Man's Sky PS4 / XOne
- 37 Ori and the Blind Forest 360 / XOne
- 34 Rainbow Six: Siege PS4 / XOne
- 42 Rise of the Tomb Raider PS4 / XOne
- 43 Scalebound XOne
- 42 Star Wars Battlefront PS4 / XOne
- 26 Sunset Overdrive XOne
- 24 Super Smash Bros. Wii U / 3DS
- 33 The Division PS4 / XOne
- 20 The Legend of Zelda Wii U
- 32 The Order: 1886 PS4
- 19 The Witcher III: Wild Hunt PS4 / XOne
- 31 Xenoblade Chronicles X Wii U
- 27 Yoshi's Woolly World Wii U

AKTUELL

- 44 Nachrichten, Analysen, Fun: die M!onats-Chronik
- Im Check: Arcade Fightstick T.E.2
 - Filmkritik: Street Fighter – Assassin's Fist
 - Kunst trifft Retro
 - Free to Play 2014 / Kalypso DevDays 2014

COMING

- 54 Bombshell PS4
- 55 Invizimals: Der Widerstand PSV
- 53 Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX PS3
- 55 Lego Batman 3 PS3 / PS4 / 360 / XOne / Wii U / PSV / 3DS
- 55 Ratchet & Clank Trilogy PSV
- 52 Sacred 3 PS3 / 360
- 53 Samurai Warriors 4 PS3 / PS4
- 54 Space Hulk: Deathwing k.A.
- 55 Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call 3DS

S. 20: THE LEGEND OF ZELDA

S. 36: MORTAL KOMBAT X

S. 22: FAR CRY 4

S. 34: RAINBOW SIX: SIEGE

S. 20: METAL GEAR SOLID V

S. 19: THE WITCHER III: WILD HUNT



GRID AUTOSPORT

SEITE 66



TOMODACHI LIFE

SEITE 68



WATCH DOGS

SEITE 59

INHALT

SPIELE-INDEX

Assassin's Creed: Unity	16
Atelier Rorona Plus: The Alchemist of Arland	65
Batman: Arkham Knight	39
Bayonetta 2	37
Beyond Cars	43
Bloodborne	28
Bombshell	54
Borderlands 2	61
Call of Duty: Ghosts	72
Captain Toad: Treasure Tracker	38
Coaster Creator 3D	76
Code Name S.T.E.A.M.	41
Conception II: Children of the Seven Stars	78
Dead Island 2	38
Destiny	40
Disney Magical World	83
Dragon Age: Inquisition	30
Drakengard 3	75
EA Sports UFC	63
Enemy Front	62
Evolve	41
Far Cry 4	22
Forza Horizon 2	21
Gardening Mama 2: Forest Friends	83
GRID Autosport	66
Guilty Gear Xrd -Sign-	41
Hyperdimension Neptunia: Producing Perfection	70
Inazuma Eleven GO: Licht / Schatten	64
Inside	26
Invizimals: Der Widerstand	55
Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX	53
Kirby and the Rainbow Curse	33
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	55
LittleBigPlanet 3	33
Mass Effect	43
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	20
Mind Zero	78
Mirror's Edge	42
Mittelerde: Mordors Schatten	41
Mortal Kombat X	36
Mugen Souls Z	65
Murdered: Soul Suspect	60
NASCAR '14	64
No Man's Sky	26
Ori and the Blind Forest	37
PixelJunk Shooter Ultimate	81
Raiden IV: Overkill	77
Rainbow Six: Siege	34
Ratchet & Clank Trilogy	55
Resident Evil Code: Veronica X	81
Rise of the Tomb Raider	42
Sacred 3	52
Samurai Warriors 4	53
Scalebound	43
Scram Kitty and his Buddy on Rails	80
Soul Sacrifice Delta	76
Space Hulk: Deathwing	54
Squids Odyssey	80
Star Wars Battlefront	42
Sunset Overdrive	26
Super Smash Bros.	24
Super Time Force	76
Tenka! Knights: Brave Battle	55
The Division	33
The Legend of Zelda	20
The Order: 1886	32
The Witcher III: Wild Hunt	19
Titanfall	72
Tomodachi Life	68
Transistor	79
Ultra Street Fighter IV	61
Watch_Dogs	59
Worms Battleground	70
Xenoblade Chronicles X	31
Yoshi's Woolly World	27

SPIELE-TESTS

65	Atelier Rorona Plus: The Alchemist of Arland	PS3
61	Borderlands 2	PSV
63	EA Sports UFC	PS4 / XOne
62	Enemy Front	PS3 / 360
66	GRID Autosport	PS3 / 360
70	Hyperdimension Neptunia: Producing Perfection	PSV
64	Inazuma Eleven GO: Licht / Schatten	3DS
65	Mugen Souls Z	PS3
60	Murdered: Soul Suspect	PS3 / PS4 / XOne
64	NASCAR '14	PS3
68	Tomodachi Life	3DS
61	Ultra Street Fighter IV	PS3 / 360
59	Watch_Dogs	PS3 / PS4 / 360 / XOne
70	Worms Battleground	XOne

NACHSPIEL

72	Call of Duty: Ghosts - Invasion	360 / XOne
72	Titanfall - Expedition	XOne

DOWNLOAD-ONLY

76	Coaster Creator 3D	3DS
78	Conception II: Children of the Seven Stars	PSV
75	Drakengard 3	PS3
78	Mind Zero	PSV
81	PixelJunk Shooter Ultimate	PS4 / PSV
77	Raiden IV: Overkill	PS3
81	Resident Evil Code: Veronica X	PS3
80	Scram Kitty and his Buddy on Rails	Wii U
76	Soul Sacrifice Delta	PSV
80	Squids Odyssey	Wii U
76	Super Time Force	360 / XOne
79	Transistor	PS4

IMPORT-ONLY

83	Disney Magical World	3DS
83	Gardening Mama 2: Forest Friends	3DS

INTERAKTIV

84	Leserbriefe
85	Rätselspaß
98	Manischer Monat

RUBRIKEN

3	Editorial
90	Abonnement
84	Impressum
98	Vorschau



FAN-ÜBERSETZUNGEN

SEITE 92

EXTENDED

- 50 Akte BPjM
- Teil 14: 50 Cent: Blood on the Sand
- 56 Wer hat's erfunden?
- Diesmal: Lebenssimulation
- 73 Kostbare Kollektionen - Teil 12
- Sammlerausgaben vorgestellt
- 86 XXL-Jubiläums-Gewinnspiel
- Wir feiern die 250. Ausgabe!
- 92 Lokalisation Marke Eigenbau
- Der M!-Report über Fan-Übersetzungen

KOSTBARE KOLLEKTIONEN

SEITE 73

XXL-JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

SEITE 86



E3 2014

Keine Verlierer, nur Gewinner. Und Online-Betas für alle!

Monster & Panzer,
Autos & Maskottchen,
Fleischeslust & Fehl-
britte – hier kommt
unsere ultimative
Messe-Analyse!

Messe-Rundgang

Der E3-Zirkus begann am Montag, den 9. Juni. Microsoft, Sony, Electronic Arts und Ubisoft hielten in verschiedenen Veranstaltungshallen, Theatern oder Sportstätten ihre großen Pressekonferenzen ab. Sony beeindruckte nicht nur mit einem gelungenen Line-up, sondern auch mit einer megabreiten Leinwand (1). Die Messehallen waren nicht so gut belegt wie in den Vorjahren, die leicht gestiegene Fachbesucherkzahl (von 48.200 auf 48.900) fiel beim Herumstreunen nicht auf – Mega-Andrang herrschte lediglich täglich um kurz vor 10 Uhr, wenn die Türen der South Hall noch geschlossen waren (2). An den Ständen der drei Konsolenhersteller gab es unzählige Anspielstationen (3, hier bei Sony) und trotzdem ordentlich lange Schlangen. Microsoft überraschte uns bei seiner Konferenz mit leuchtenden Armbändern (4) und nutzte das Gimmick für beeindruckende Lichtspielereien (5) bei einigen Präsentationen. Durch die Ubisoft-Presseshow führte wie im Vorjahr die US-Schauspielerinnen und Komödiantin Aisha Tyler (6) – mit ihrer sympathisch-lässigen Art und einigen lockeren Sprüchen stahl sie nicht nur Ubisoft-Boss Yves Guillemot die Schau, auch Microsofts Phil Spencer, Sonys Andrew House oder EAs Andrew Wilson könnten sich eine Scheibe Lockerheit bei Frau Tyler abschneiden. Für erstaunte Blicke sorgte der klein geratene Konami-Auftritt (7) – der weiße Stand füllte die gemietete Fläche nicht ansatzweise und wirkte verloren. Nintendo setzte auf den Publikumsmagneten "Smash Bros." (8).

2

1

3

4

5

6

7

8

Inhalt

Messe-Splitter.....	6
Sony.....	10
Microsoft.....	12
Nintendo.....	14

TOP-30

1. Assassin's Creed: Unity.....	16
2. The Witcher III: Wild Hunt.....	19
3. The Legend of Zelda.....	20
4. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	20
5. Forza Horizon 2.....	21
6. Far Cry 4.....	22
7. Super Smash Bros.....	24
8. No Man's Sky	26
9. Sunset Overdrive.....	26
10. Inside.....	26
11. Yoshi's Woolly World.....	27
12. Bloodborne	28
13. Dragon Age: Inquisition	30
14. Xenoblade Chronicles X.....	31
15. The Order: 1886.....	32
16. LittleBigPlanet 3	33
17. Kirby and the Rainbow Curse	33
18. The Division.....	33
19. Rainbow Six: Siege	34
20. Mortal Kombat X.....	36
21. Ori and the Blind Forest	37
22. Bayonetta 2.....	37
23. Captain Toad: Treasure Tracker.....	38
24. Dead Island 2.....	38
25. Batman: Arkham Knight.....	39
26. Destiny.....	40
27. Mittelerde: Mordors Schatten.....	41
28. Evolve	41
29. Code Name S.T.E.A.M.....	41
30. Guilty Gear Xrd	41

TOP-30-LISTE

Statt eines Genre-Überblicks der E3-Neuheiten haben wir diesmal eine Top-30-Liste gebaut. Kaum waren Tobias und Matthias aus Los Angeles zurück, haben wir uns zusammengesetzt und die 30 interessantesten Spiele der E3 gekürt. Ihr vermisst z.B. "Battlefield: Hardline"? Dann fanden wir es wohl nicht so stark...

TRAILER ONLY

Beyond Cars.....	43
Mass Effect.....	43
Mirror's Edge 2.....	42
Rise of the Tomb Raider.....	42
Scalebound.....	43
Star Wars Battlefront.....	42



9



10



11



12

E3-Babes

Von einem Babe-Notstand zu sprechen, wäre falsch – trotzdem war die Branchenschau (wie im Vorjahr) keine Fleischschau. Nach dem Aus von THQ haben auch andere Hersteller erkannt, dass die Zurschaustellung von künstlichen Kurven vielleicht für mehr E3-Blitzgewitter sorgt, einige Monate später aber nicht mehr Spiele verkauft – zudem wollen es sich die Großen der Branche wie Microsoft oder Sony nicht leisten, statt mit Produkten nur mit Hostessen Aufmerksamkeit zu erregen. Demzufolge waren in den Hallen und an den Ständen zwar zahlreiche attraktive Frauen zugegen, deren Kostüme fielen aber weniger ordinär aus als in den Vorjahren. Wir beginnen unseren Babe-Rundgang beim Free-to-Play-Giganten "World of Tanks" – hier konnte man sich mit "Soldatinnen" vor Panzerkulis ablichten lassen [9]. Ein sympathisches Lächeln schenkten uns die drei Mädels von "Destiny" [10] sowie diese attraktiven Blondinen bei Bethesda [11] und Ubisoft [12]. Beim US-Zubehörhersteller PDP legten zwei sexy DJanes auf [13, im R2-D2- und Pac-Man-Kleidchen], beim Konkurrenten Nyko gab es wie immer rote Perücken [14]. Das deutsche Action-RPG "Lords of the Fallen" schickte eine zierliche Amazone ins Rennen [15], die Mädels beim Retro-Spezialist Hyperkin [16] verteilten Flip-Flops. Ubisoft beamte eine Dame ins Paris der französischen Revolution [17], Sega bewarb "Hatsune Miku" [18] und diese "World of Warplanes"-Dame [19] begrüßte uns am Ende jeder Rolltreppenfahrt.



14

15



16



17



13



18



19

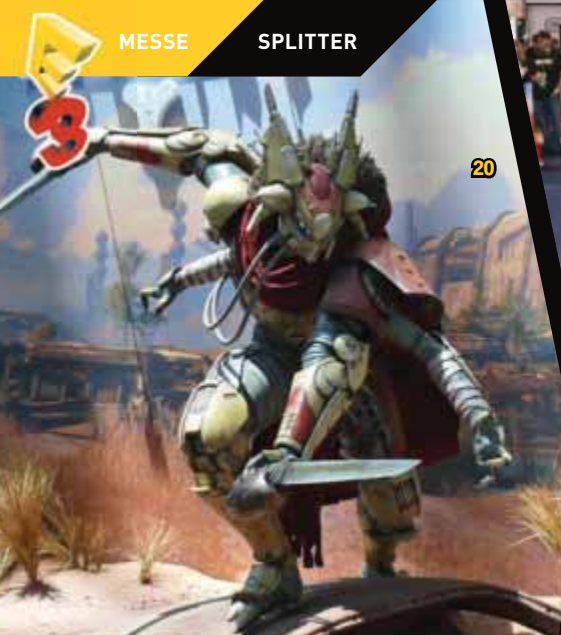
MESSE-TRENDS

EXKLUSIV-GELABER » Sony und Microsoft überbieten sich mit "Zuerst auf"- und "Besser auf"-Sprüchen

MEHRSPIELER-BETAS » So erfreut man die Fans einer Franchise und spart zudem Kohle für Inhouse-Tests

OFFENE WELTEN » Der Mega-Erfolg von "GTA V" hat der Branche Mut gemacht, mehr Open-World-Games zu entwickeln

ACTION-ABENTEUER » Das massentaugliche Genre war beliebt wie selten, z.B. mit "Zelda" und "AC: Unity"



HERSTELLER

Welcher Entwickler bzw. Publisher hat uns überzeugt, welcher enttäuscht?

- | | | | |
|---|----------------|---|-----------------|
| + | Ubisoft | - | Konami |
| + | Nintendo | - | Square Enix |
| + | Warner | - | Capcom |
| + | CD Projekt Red | - | Electronic Arts |
| + | Sony | - | Bethesda |



Ein Kessel Buntes

Natürlich dürfen Figuren in Überlebensgröße auf der E3 nicht fehlen – z.B. diese Fallen-Statue von "Destiny" [20]. Weniger cool, aber trotzdem spannend: Omni, das VR-"Laufband" für sportliche Gamer [21]. Nach der Microsoft-Konferenz posierte Matthias vor dem "Sunset Overdrive"-Bus, später rollte die Armee an – sowohl EA als auch Activision bewarben ihre Shooter "Battlefield: Hardline" bzw. "CoD: Advanced Warfare" mit grauen [23] bzw. goldenen [24] Militärvehikeln. Ebenfalls auf durch und durch amerikanische Art buhlte das PC-Game "Gauntlet" um Aufmerksamkeit: Vor dem Convention Center wurden Gratis-Fleischkeulen verteilt [25] – einen besseren Einstieg in einen anstrengenden Messtags gibt es kaum, besonders wenn man Minuten später seine Notizen auf ein weißes Blatt Papier oder dem Touchscreen eines Tablets notieren will. Dieser Herr in Grün [26] führte auf der Messe Interviews – vielleicht hatte er ja eine Wette verloren. Verloren hat auch die Los Angeles Times [27]: Die Tageszeitung titelte am Tag nach den Pressekonferenzen "Nintendos weiße PlayStation 4" – autsch! Ähnliches gilt für die bemitleidenswerten Menschen im grünen Frosch- [28] oder blauen Wolfskostüm [29] – sie sahen schlimm aus, interessierten niemanden und schwitzten sich vermutlich fast zu Tode. Am Eröffnungsmorgen der E3 hielt ein uns unbekannter Herr [30] eine Rede vor den Messehallen und lobte die Wichtigkeit der Messe für die Stadt Los Angeles – wir vermuten, dass es sich um einen Abgesandten des Bürgermeisters handelt. Der Preis für das ärmlichste Maskottchen geht (noch vor dem Affen und dem Wolf) an diesen Kuhmenschen [31], der den "Landwirtschaftssimulator" bewarb. Und weil Big N hinterm Stand ein böses Browserschild [32] aufgestellt hatte, wollte sich dort niemand hinsetzen.





33



34



35



36

Noch ein Kessel Bunt

Die coolste Werbeform der E3 war dieses während der drei Messetage live gemalte Sony-Transparent (33) – in dem der Spieler die Hauptrolle ausfüllen darf. Nintendo präsentierte am Stand die hübschen amiibo-Figuren (34) – anfassen verboten! Selbiges galt für Plüsch-Kaktor und seine Freunde (35) – Square Enix zeigte hinter Glas eine ganze Reihe an Merchandise-Produkten. Irgendwo auf den weißen Wänden der Messe flure entdeckten wir einen dicken roten Kussmund (36), am Activision-Stand trieb sich der neue "Skylanders"-Charakter Food Fight (37) herum, eine Artischocke mit Beinen, die Tomaten verschießt – großartig! Noch kultiger war nur die große Retro-Ecke, die alljährlich nur mäßig viele Besucher anlockt, aber immer coole Arcade-Automaten à la "Rygar" (38) oder andere Oldies wie diese "Pac-Man"-Konsolen (39) aufbietet. Bei Sega ließ sich Matthias mit Halstuch-Sonic und Mucki-Knuckles knipsen (40) – Sonics neuen Actionhüpfer ließ er links liegen. Warner parkte das Batmobil (41) direkt vor dem Messestand – vermutlich, um Conan O'Brien (42) abzuholen. Der US-Talker war einer der wenigen Promis und verschwand so schnell, wie er aufgetaucht war. Das am offensivsten beworbene Spiel der Messe war der Xbox-One-Actioner "Sunset Overdrive" – Fizzie, das virtuelle Maskottchen des Ingame-Energydrinks OverCharged, hing in gigantischer Größe von der Hallendecke (43) und wurde in aufblasbarer Form tausendfach verteilt – unser Exemplar ist uns leider in den Mülleimer gefallen (44).

TOPS & FLOPS

- + viel gute Software, keine Skandale
- + massig starke Indie-Titel
- + tolle Nintendo-eigene Games
- + kaum ausufernde Gewaltorgien
- + voller Fokus auf Next-Gen
- etliche Japan-Entwickler schwach
- kaum neue Marken abseits der Indies
- keine Third-Party-Games für Wii U
- 3DS schwach, Vita klinisch tot
- J-PRGs fast nicht präsent



37



38



39



40

MATTHIAS' MESSE-HIGHLIGHTS



- ★ **YOSHI'S WOOLLY WORLD** » Traumhafte Knuddelohtik vermählt sich mit spielerischen Ideen – das wird ein Hit.
- ★ **THE ORDER: 1886** » Mein Next-Gen-Grafikburner – stimmungsvoller Shooter mit unfassbarer Wow-Optik.
- ★ **ASSASSIN'S CREED: UNITY** » Ich bin geflasht – das neue Klettersystem und die offeneren Missionen machen Lust.
- ★ **DRAGON AGE: INQUISITION** » Rollenspiel des Jahres? Check!
- ★ BioWares RPG überzeugt mit Charakteren und Taktik-Kamera.
- ★ **RAINBOW SIX: SIEGE** » Ubisoft erfindet die Shooter-Serie neu: Der Häuserkampf ist hochspannend – ich bin dabei!

TOBIAS' MESSE-HIGHLIGHTS



- ★ **FAR CRY 4** » Ich sage nur ein Wort: Elefanten! Selten hat mir ein Shooter so viel Spaß gemacht.
- ★ **BATMAN: ARKHAM KNIGHT** » Mit Batmobil und geiler Grafik verabschiedet sich Rocksteady mit einem Hit.
- ★ **MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN** » Das dynamische Beziehungsgeflecht unter den Orks macht mich neugierig.
- ★ **THE WITCHER III: WILD HUNT** » Beeindruckende Optik, super Stimmen – wird sicher ein Knaller!
- ★ **PES 2015** » Grafisch macht "PES" gegen "FIFA 15" keinen Stich, spielerisch ist es aber endlich wieder gut!



41



42



43



44



Sony

Einfach (nur) gut

Könnte Sony den letztjährigen E3-Triumphzug wiederholen? Vieles spricht dafür, einiges dagegen. Wir analysieren für Euch den Messeauftritt des Unterhaltungsriesen.



Shawn Layden, Präsident und CEO von SCE America, fehlte noch die Bühnenpräsenz seines Vorgängers Jack Tretton.

Im letzten Jahr war die Sache klarer. Trotz vergleichsweise kleinem Software-Angebot sicherte sich Sony mit Leichtigkeit den oberen Platz auf dem Siebertreppchen der E3 2013. Mit dem im Vergleich zur Xbox One geringeren Preis der PlayStation 4 und einem freieren Umgang mit Gebrauchtspielen sicherte sich Sony die Gunst des Publikums, während Microsoft stur die Forderungen der Spieler ignorierte (und in einer beispiellosen Aktion eine Woche nach der E3 zurückruderte) und Nintendo durch Abwesenheit glänzte. Dieses Jahr sieht die Sache anders aus, beide Konkurrenten haben ihre Hausaufgaben gemacht und ihre Fans zurückgewonnen. Wie trat Sony der Erwartungshaltung des

Publikums entgegen und worauf können sich PlayStation-Spieler in Zukunft freuen?

BETTER AND FIRST?

Neben vielen Exklusivtiteln (siehe Kasten), bei denen die Sony-eigenen "The Order: 1886" und "Uncharted 4: A Thief's End" die grafische Power der PlayStation 4 demonstrierten, setzte die Präsentation bei vielen Titeln auf die hässlichen Brüder der echten Exklusivität, also auf plattformspezifische DLCs und zeitlich begrenzte Exklusivität. Die Beta-Phase von "Destiny" beginnt am 17. Juli zuerst auf PS4, das mit einem lustigen Jogging-Trailer enthüllte "Dead Island 2" lässt PS4-Spieler ebenfalls früher als alle anderen an seiner Testphase teilnehmen. Die "Diablo III Ultimate Edition" enthält in der PS4-Fassung Monster aus "The Last of Us", die "Battlefield: Hardline"-Beta läuft momentan schon auf PlayStation 4, "Disney Infinity 2.0" erhält

wie "Batman: Arkham Knight" exklusive Inhalte und durch eine Partnerschaft mit Devolver Digital erscheinen deren Indie-Titel "Broforce", "Titan Souls", "Not a Hero", "Hotline Miami 2" und "The Talos Principle" zuerst bei Sony. Dasselbe gilt für die Weltraum-Erkundungstour "No Man's Sky" von Hello Games und das Unterwasser-Abenteuer "Abzu". Ob diese Deals sich nachhaltig auf die Kaufentscheidungen der Gamer auswirken, sei mal dahingestellt, unter Exklusivität verstehen sie sicher etwas anderes.

Im Gegensatz zu Microsoft verlor man bei Sony auch noch einige Worte zu PlayStation-Funktionen abseits der Spiele. Mangels Schauwert verzichtete man auf eine Morpheus-Präsentation auf der Bühne und verwies die E3-Besucher auf den Messestand. Die von vielen Spielern geforderte YouTube-Unterstützung kommt noch dieses Jahr und wird es erlauben, Spielevideos mit einem

Eine weiße PlayStation 4 (links) erscheint im September als Bundle mit "Destiny", PlayStation TV (Mitte, in Japan als PS-Vita-TV bekannt) kommt im Herbst für 99 US-Dollar in die USA und danach nach Europa. Project Morpheus (rechts) war mit zwei neuen Demos vertreten.





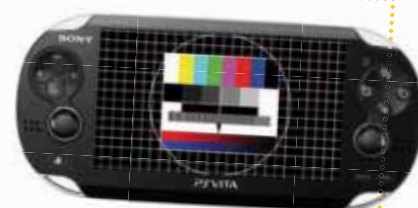
Schade: Von "Uncharted 4: A Thief's End" zeigte Sony nur ein paar nichtssagende Sekunden Videomaterial ohne Spielszenen. Es wird äußerst hübsch, mehr ist nicht bekannt.



So könnte die Packung der PS4-Umsetzung von "GTA V" aussehen, die auf der Sony-Pressekonferenz angekündigt wurde. Eine Xbox-One-Fassung kommt auch!

PLAYSTATION VITA – WAR'S DAS?

Wer auf neue Sony-Spiele für PS Vita hoffte, wurde enttäuscht. Die Ankündigung, momentan seien über 100 Games für das Handheld in Entwicklung, schließt wohl jeden noch so kleinen Indie-Titel ein, um die Käufer zu beschwichtigen. Sony selbst scheint bis auf die Remote-Play-Funktion im Zusammenspiel mit der PS4 die Vita aufgegeben zu haben.



Knopfdruck in den eigenen Kanal hochzuladen. Der Streaming-Service PlayStation Now geht Ende Juli in den USA auf PS4 in die Beta-Phase, Unterstützung für PS3, Vita und Sonys TV-Geräte folgen und am Bezahlmodell wird noch getüftelt. Die extra für das PSN produzierte TV-Serie "Powers", die auf dem gleichnamigen Comic beruht, startet in den USA im Dezember, dortige PS-Plus-Mitglieder sehen die erste Staffel kostenlos.

BEGRABEN: PS3 UND PSV

Sony überlässt die weitere Unterstützung der PlayStation 3 den Drittherstellern, eigene

Spiele kommen wohl nicht mehr, sieht man von dem Gerücht ab, dass "LittleBigPlanet 3" auch für die alte Konsole erscheinen soll. Der Vita versagt der Hersteller ebenfalls neue Titel. Immerhin erscheint PlayStation-TV, eine Vita ohne Bildschirm für den heimischen Fernseher, bald in den USA und Europa.

Insgesamt wartete Sony mit einigen Überraschungen auf ("Let it Die", LittleBigPlanet 3, "Bloodborne"), der große Knaller war aber durch den zu kurzen Auftritt von "Uncharted 4" nicht dabei; Ankündigungen zur Zukunft von "God of War" oder "Gran Turismo" fehlten ebenfalls. tk

ÜBERRASCHUNG



Sumo Digital nehmen sich "LittleBigPlanet" an und zaubern bereits im November Teil 3 für PS4 aus dem Hut. Der Fokus liegt auf kooperativen Rätsel- und Hüpfpassagen mit neuen Kollegen für Sackboy, alle alten User-Levels funktionieren.

EXKLUSIV AUF PLAYSTATION

Suda51s "Let it Die" (1, ehemals "Lily Bergamo") kommt 2015, "The Order: 1886" (2) verblüffte mit Wahnsinnsgrafik, im August erscheint ein Stand-alone-DLC zu "inFamous" (3), Tim Schafer's "Grim Fandango" (4) rätselt auf PS4 und Vita und From Softwares "Bloodborne" (5) bringt "Demon's Souls"-Fans auf PS4 in Wallung.





Microsoft

Zurück zu den Wurzeln

Kein Kinect, keine Wirtschaftszahlen, kein TV, kein Sport. Nach der Blamage 2013 meldet sich Microsoft mit einem 100% auf Spiele fokussierten E3-Auftritt zurück.

Phil Spencer, Chef der Xbox Division und der Microsoft Studios, zieht nach dem Weggang von Don Mattrick den Karren aus dem Dreck.

Die E3 2013 wird man bei Microsoft am liebsten aus den Geschichtsbüchern tilgen wollen. Mit Internet- und Kinectzwang und hohem Einstiegspreis der Xbox One verprellte der Konzern trotz des guten Spieleangebots innerhalb kürzester Zeit die jahrelang gepflegte Kundschaft. Microsoft musste eine Woche nach der E3 klein beigeben und viele angekündigte Features zurücknehmen, um gegenüber der PlayStation 4 nicht zu viel an Boden zu verlieren. Dieser Trend hielt bis kurz vor der diesjährigen E3 an, als man ein Kinect-loses Xbox-One-Bundle aus der Taufe hob und den Bewegungssensor damit aufs Abstellgleis verbannte. Dementsprechend verhalten waren die Erwartungen der Fachbesucher, die sich am Tag vor der

E3-Eröffnung im Galen Center in Los Angeles zur Microsoft-Pressekonferenz trafen. Wie der Xbox-Hersteller es schaffte, die Diskussionen endgültig wieder auf das Thema Spiele zu lenken, lest Ihr hier.

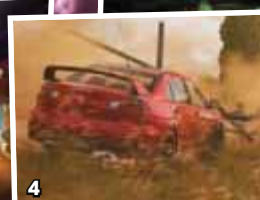
SPIELE IM FOKUS

Der Ablauf der Pressekonferenz glich einem Sprint durch einen Gamestop-Laden. Spiel um Spiel wurde entweder nur per Render-trailer ("Scalebound" von Platinum Games, "Crackdown", "Phantom Dust", "Halo 5: Guardians", "Rise of the Tomb Raider") oder als spielbare Version gezeigt, wobei hier eindeutig die Dritthersteller den Löwenanteil beitrugen. "Call of Duty: Advanced Warfare" beeindruckte mit einem Schwarm fliegender

Minidrohnen, der an die Wächter aus den "Matrix"-Filmen erinnerte, "Assassin's Creed: Unity" überraschte mit wunderschönen Vierspieler-Koop-Missionen und brutalem Treiben auf den Straßen von Paris, CD Projekt Red holten mit "The Witcher III" mit Leichtigkeit die Grafikkrone und auch den Indie-Entwicklern räumte man unter anderem mit dem träumerischen "Ori and the Blind Forest" und "Inside" von den "Limbo"-Machern Playdead genug Zeit ein. Leider fehlte spielbares Material vom nächsten großen "Halo". Stattdessen rückte Microsoft die im November erscheinende "Master Chief Collection" in den Mittelpunkt, welche abgesehen von "ODST" und "Reach" alle Ego-Shooter-Teile der Reihe enthält und Xbox-One-Fans für dieses Jahr

EXKLUSIV AUF XBOX

"Project Spark" (1) bietet Conker, "Crackdown" (2) kehrt zurück, "Sunset Overdrive" (3) wirkt verrückter als "Infamous", "Forza Horizon 2" (4) könnte das Rennspiel des Jahres werden, Platinum Games überrascht mit "Scalebound" (5), "Phantom Dust" (6) feiert ein Comeback, "Ori and the Blind Forest" (7) verzaubert das Publikum und in "Fable Legends" (8) mimt Ihr diesmal auch den Bösen.



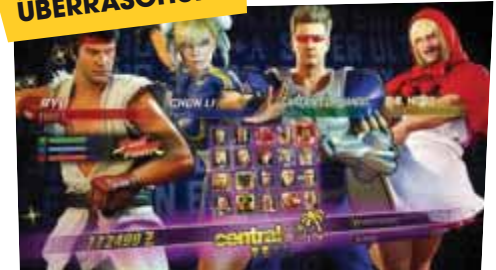


Echte Spielszenen von "Halo 5: Guardians" blieb Microsoft schuldig, die Mehrspieler-Beta startet immerhin Ende des Jahres auf Xbox One.



Im November erscheint die "Halo Master Chief Collection" für Xbox One mit den Anniversary-Editions von "Halo 1 & 2", sowie "Halo 3 & 4". Der berühmte Mehrspieler-Modus von "Halo 2" ist genauso mit an Bord wie der "Halo 5"-Beta-Zugang.

ÜBERRASCHUNG



Die in Deutschland indizierte Xbox-One-exklusive Zombie-Metzelei bekommt mit dem "Super Ultra Arcade Remix Hyper Edition DX Plus Alpha"-DLC humorigen Nachschub, mit dem sich Capcom selbst auf die Schippe nimmt.

mit nostalgischem Shooter-Stoff versorgen soll, wenn sie nicht gerade die begleitende Serie "Halo: Nightfall" schauen, die im Dezember startet. Die Collection ist sicher ein vergleichsweise günstiger Brocken Spielspaß, aber gerade die Hardcore-Gamer, welche in der Regel den Großteil der Konsolen-Erstkäufer ausmachen, haben den Master Chief doch schon längst durch diese Abenteuer begleitet! Werden sie noch einmal zuschlagen?

Zeitliche Exklusivität war bei Microsoft ein großes Thema: DLCs von "Tom Clancy's The Division", "Call of Duty: Advanced Warfare", "Dragon Age: Inquisition" und "Evolve" erscheinen zuerst auf Xbox One, für letzteren Titel wird es auch eine Beta zuerst für Xbox-Spieler geben. Fairerweise sei gesagt, dass

die Microsoft-Sprecher auf diesen Infos nicht so lange herumritten wie ihre Sony-Kollegen.

NEBENBEI ERWÄHNT

Kleinigkeiten lagerte Microsoft in eine Show vor der eigentlichen Pressekonferenz aus, um den hohen Durchfluss an Spielen nicht zum Stottern zu bringen: Bei "Killer Instinct" leitet Boxer T.J. Combo die zweite Saison des Quasi-Free-to-Play-Prüglers ein. Achievements lassen sich bald per Snap-Funktion neben dem Spielgeschehen anzeigen, inklusive live berechnetem Fortschritt und persönlichen Favoriten. Für "Forza 5" steht ab sofort der Nürburgring als Gratis-Download bereit. Und die Free-to-Play Kloperei "Happy Wars" schafft den Sprung von 360 auf XOne.

KEHRTWENDE GESCHAFFT

Die Pressekonferenz endete mit einem schnellen Durchlauf von Spielszenen und Marken. Besonders stach hier das "Gears of War"-Logo hervor, dem aber keine neuen Informationen zum Spiel, das sich derzeit bei den Black Tusk Studios in Entwicklung befindet, folgen sollten. Schade: Die interessantesten exklusiven Spiele ("Halo 5", "Scalebound") blieben als Trailer nebulös und eine massenmarktaugliche neue Enthüllung fehlte. Sony machte ähnliche Fehler, ließ aber technisch beeindruckendes "The Order: 1886"-Spielmaterial über die Leinwand flimmern, dem die Demofassung in der Messehalle nicht nachstand. Dagegen kam die grafische Qualität eines "Fable Legends" oder "Sunset Overdrive" nicht an.

Insgesamt zeigt die Pressekonferenz, dass Microsoft die Fans verstanden hat. Auf einer Fachmesse über Videospiele sollten Games und nicht die übrigen Funktionen einer Konsole im Mittelpunkt stehen. Ein paar Atempausen hätten aber nicht geschadet: Der Spiele-Reigen zog in solch atemberaubenden Tempo vorbei, dass es den Zuschauern letztlich schwerfiel, echte Highlights auszumachen und die Präsentation deshalb in der öffentlichen Wahrnehmung im Duell mit Sony und Nintendo nur auf Platz 3 landete. Das mag zumindest in Deutschland auch daran liegen, dass "Crackdown 1 & 2" indiziert sind und das Ur-"Phantom Dust" bei uns nicht erschien. tk

KINECT – ES HAT SICH AUSGETANZT

Letztes Jahr war Kinect noch der zentrale Bestandteil der Xbox One, jetzt verschwindet es in der Schublade. Nur ein paar flüchtige Sekunden verwendete Microsoft für warme Worte über "Dance Central Spotlight" (links) das im Herbst als Downloadtitel erscheint, und Disneys "Fantasia: Music Evolved" (Mitte). Ubisoft sprang auf der eigenen Pressekonferenz mit dem spaßigen Fitness-Titel "Shape Up" in die Bresche, der am 13. November kommt und Fitness-Übungen mit witziger Grafik und klassischer High-Score-Jagd verknüpft. Alles in allem: mager!

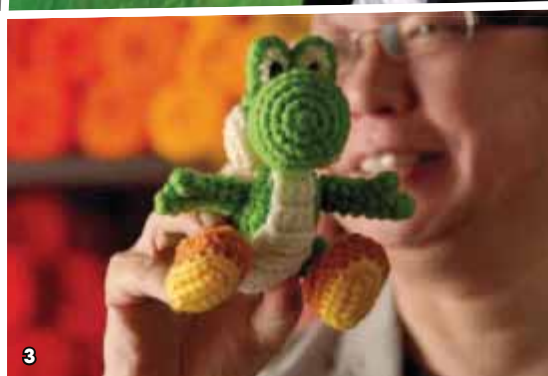


Kann auch ironisch:
Reggie Fils-Aime, Chef
von Nintendo of America,
führte durch das
humorvoll inszenierte
"E3 Digital Event".

Nintendo

Exklusiver geht's nicht

Big N steht
mit dem Rücken
zur Wand – und
macht das Beste
daraus!



Im Rennen um die Gunst der Käufer muss Nintendo sich in der Generation PS4 und Xbox One hinten anstellen. Die Wii U krankt an mehreren Problemen: Ihr Image ist irgendwie "Last-Gen" und die großen Dritthersteller wie Ubisoft, EA oder Activision ignorieren die Konsole aufgrund ihrer schwachen Verkaufszahlen weitgehend. Dazu steht aber auch Big N selbst in der Kritik: Weil große externe Titel ausbleiben, fordern Wii-U-Besitzer verstärkten Software-Support von Nintendo selbst. Doch abgesehen von den Jump'n'Run-Helden Mario und Donkey Kong glänzen andere große Namen wie Metroid, Zelda oder Yoshi bislang mit Abwesenheit. Auf der diesjährigen E3 müsse Nintendo liefern, war im Vorfeld der Messe in vielen Foren und

auf Webseiten zu lesen. Trotzdem sparte sich das Unternehmen eine Pressekonferenz im Stile von Microsoft und Sony – und avancierte mit seinem Alternativprogramm zum heimlichen Sieger der E3.

WIRKLICH WITZIG

Nintendo verzichtete auf Ernsthaftigkeit und Standard-Prozeduren zugunsten eines "E3 Digital Event", das mit viel Selbstironie und Humor aufwartete. Verantwortlich für die gelungenen Stop-Motion-Szenen (2) waren die Macher der US-Serie "Robot Chicken", zu denen unter anderem der Schauspieler Seth Green gehört. Die Show wurde immer wieder von diesen Comedy-Elementen unterbrochen, in denen Reggie Fils-Aime u.a. einen

nervenden Journalisten mit dem "StarFox"-Blaster brutzelte – seine freche Frage nach einem neuen Spiel mit Fox McCloud sollte später noch beantwortet werden.

Die Präsentation begann mit einer "Prügelei" (5) zwischen Reggie Fils-Aime und Satoru Iwata, die nach kurzer Zeit mit ihren Miis in "Super Smash Bros. für Wii U" fortgesetzt wurde und damit ein neues Feature des Spiels zeigte. Außerdem wird der Prügler der erste Titel sein, welcher "amiibo" unterstützt – mehr zu Figuren und Technik lest Ihr auf der rechten Seite.

WIRKLICH EINZIGARTIG

Und dann kam die Spiele-Offensive für Wii U. "Yoshi's Woolly World" ist komplett in

EXKLUSIV FÜR Wii U

Nintendo kooperiert mit Tecmo Koei und heraus kommt das bereits bekannte "Hyrule Warriors" (1), ein "Dynasty Warriors" mit Link, Zelda, Midna, Impa (und voraussichtlich anderen Big-N-Helden), das Ende September erscheint. "Splatoon" (2) ist ein Third-Person-Shooter, in dem Ihr Maps mit Farbkanonen koloriert – ein andersfarbiges Team arbeitet gegen Euch. Die Schnetzelei "Devil's Third" (3) ist nun Wii-U-exklusiv, Shigeru Miyamoto kümmert sich um GamePad-Innovationen (4 "Star Fox", 5 "Project Guard") und mit "Mario Maker" (6) erstellt Ihr eigene "Mario"-Levels.





amiibo – NINTENDO SETZT AUF SAMMELFIGUREN

Seit Jahren führt "Skylanders" eindrucksvoll vor, dass man mit Actionfiguren, die zu einem Videospiel gehören, dicken Profit machen kann. Seit 2012 kopiert Disney das Erfolgsprinzip mit "Infinity". Zum Jahresende steigt auch Nintendo in den Sammelfiguren-Wettstreit ein und nutzt endlich eine Fähigkeit der Wii-U-Hardware, die bislang weitgehend brach lag. Big Ns Plastikfiguren-Variante nennt sich "amiibo" und funktioniert dank integriertem Chip ähnlich wie "Skylanders". Allerdings macht der im GamePad eingebaute NFC-Sensor (kurz für "Near Field Communication") eine Sache überflüssig, mit der sich die Rivalen herumschlagen müssen: Es ist keine Zusatzhardware wie etwa ein anschließbares Portal notwendig, um die Daten einer Figur einlesen zu können. Es besteht also keine Einstiegshürde vor dem Kauf einer Figur, zumal Nintendo eine weitere Einschränkung umgeht: Die amiibo-Charaktere sind nicht nur an ein Spiel bzw. eine Serie gekoppelt, sondern können potenziell in allen Nintendo-Titeln zum Einsatz kommen. Den Anfang macht dieses Jahr "Super Smash Bros." für beide Nintendo-Geräte – auch der 3DS wird mit amiibo beglückt, allerdings erscheint der dafür benötigte Adapter erst 2015. Bereits angekündigt ist zudem ein Update, das "Mario Kart 8" für amiibo nutzbar macht, auch für "Mario Party 10", "Captain Toad" und "Yoshi's Woolly World" ist eine entsprechende Unterstützung bestätigt. Wie genau amiibo in den jeweiligen Spielen zum Einsatz kommt, bleibt spannend: In "Super Smash Bros." beispielsweise lassen sich die Werte eines aufgelevelten Charakters per NFC-Verbindung auf die Figuren übertragen und bei Freunden nutzen. Entsprechend wird der erste amiibo-Schwung aus "Super Smash Bros."-Stars von Mario über Samus bis Kirby und Link bestehen – doch kann man einige von ihnen auch in Spielen wie "Mario Kart 8" nutzen, in denen sie aktuell nicht vorkommen? Ach ja: Die Preise sollen "Skylanders"-Niveau (ca. 10 Euro) haben.



Auf Wii U dient der eingebaute NFC-Sensor zur unkomplizierten Datenübertragung, für 3DS benötigen "amiibo"-Fans einen Adapter, der 2015 auf den Markt kommt.



3DS – WAS GEHT (NOCH)?

Es erstaunt, wie wenig neue Spiele Nintendo noch für sein Handheld veröffentlicht. Diese lassen sich klar in zwei Kategorien unterteilen: Einerseits Massenerfolgs-Kandidaten wie die 3DS-Fassung von "Super Smash Bros." und die obligatorischen neuen "Pokémon"-Abenteuer (dieses Jahr "Omega Ruby" und "Alpha Sapphire"), andererseits Prestige-Projekte namhafter Entwickler, die nicht für jedermann gedacht sind. Dazu gehört neben "Code Name S.T.E.A.M." (siehe Seite 41) von den "Fire Emblem"-Schöpfern Intelligent Systems auch das knuffige Lebens-Rollenspiel "Fantasy Life" aus dem Hause Level-5. Eine Reihe zugkräftiger Third-Party-Marken wie "Monster Hunter 4 Ultimate", die "Lego"-Titel und "Skylanders" sowie diverse Download-Häppchen sorgen dafür, dass die sonstige Versorgung nicht ganz versiegt.



Garn- und Wolle-Optik (3) gehalten und sah ebenso zuckersüß wie toll aus. "Captain Toad: Treasure Tracker" spendiert den Geschicklichkeits-Einlagen aus "Super Mario 3D World" ein eigenes Spiel. Erste Bewegte-Bilder vom kommenden "The Legend of Zelda" versprochen eine offene Welt in fantastischer Grafik (4). Knuddel Kirby kehrt mit "Kirby and the Rainbow Curse" zurück, "Xenoblade Chronicles X" bringt Rollenspielern neues Konsolen-Futter. Euer eigenes Mario-Spiel gestaltet Ihr mithilfe des "Mario Maker", Fans von Mehrspieler-Shootern ballern in "Splatoon" mit Farbe herum. Noch in diesem Jahr erscheinen "Bayonetta 2" sowie "Hyrule Warriors", die ebenfalls gezeigt wurden.

Nach dem Ende des Digital Event trumpfte Nintendo erneut auf: Aus dem "Treehouse" (1) streamte man über die komplette E3 hinweg

jede Menge Spielszenen der kommenden Titel ins heimische Wohnzimmer, unterfüttert mit zahlreichen Zusatzinformationen. Dort zeigte auch Mastermind Shigeru Miyamoto, woran er gerade arbeitet: Bei "Project Giant Robot" wird ein riesiger Roboter mit Bewegungen des GamePad gesteuert, in "Project Guard" wehrt der Spieler mit Unterstützung mehrerer Kameras anrückende Feinde ab. Und ja, "Star Fox" für Wii U ist in Arbeit!

Nintendos alternatives Konzept ging auf, besonders die "Treehouse"-Idee bekam von vielen Seiten großes Lob. Dennoch täuscht die gelungene Vorstellung auf der E3 nicht darüber hinweg, dass im Prinzip nur noch Nintendo selbst seine Konsole mit Software füttert. Dazu erscheinen die meisten genannten Titel erst im nächsten Jahr. Schafft Wii U dann noch den Durchbruch? *sg/us/os*

DIGITALE SPIELWIESE

Nintendo haut in Sachen Indie-Games nicht so auf die Pauke wie die Konkurrenten und kann auf keine Hundertschaften kommender Spiele verweisen. Via eShop wird kleinen Firmen aber auch künftig eine Chance gegeben: Ganz prominente Entwickler-Köpfe kann man zwar nicht verbuchen, aber in der näheren Zukunft sind mit Spielen wie "Pier Solar" (Wii U) und dem nächsten "Shantae" (Wii U/3DS) durchaus bekanntere Namen am Start. Selbst ein paar Exklusiv-Überraschungen, die nicht im eigenen Haus entstanden sind, tummeln sich im Sortiment – dass etwa ein "Stealth Inc. 2" nur auf der Nintendo-Heimkonsole erscheinen wird, hätte vor Kurzem wohl niemand erwartet.

Nintendo eShop



Assassin's Creed: Unity

Revolution statt Evolution: ein spannendes Setting, eine neue Klettermechanik und Bombast-Optik.

PLATZ
1

Das neue "Assassin's Creed" hat uns auf der E3 beeindruckt – und zwar so richtig! Zum einen bläst uns Ubisoft eine bildschöne Next-Gen-Optik um die Ohren, die nun

wahrlich als Kaufgrund für eine der beiden Next-Gen-Konsolen gelten darf. Zum anderen traut man sich, Grundpfeiler des Welterfolgs "Assassin's Creed" zwar nicht einzureißen, aber immerhin neu auszurichten.

Doch zunächst ein paar Worte zum Setting: Der neue Held heißt Arno Dorian, geboren im Jahr 1768, er hat französisch-österreichische Wurzeln und tritt dem Assassinen-Bund 1789 bei. Schauplatz von Arnos Leben ist Paris – und nicht ganz zufällig spielt sich dort gerade eine uns nur zu bekannte Revolution ab...

Passenderweise hat sich Ubisoft mehrere kleine Revolutionen für das Spiel ausgedacht: Zum Beispiel wurde die bekannte, aber im Verlaufe der Reihe immer mehr vereinfachte Klettermechanik überarbeitet. Neuerdings haltet Ihr die rechte Schultertaste und einen

Knopf ("A" oder "X") gedrückt, um nach oben zu laufen oder zu klettern. Haltet Ihr zusätzlich zur Schultertaste jedoch "B" oder "Kreis" gedrückt, geht, hüpf, kraxelt oder schwingt Arno nach unten. In den Spielszenen sah das spektakulärer aus als bisher – bevor wir jedoch nicht selbst Hand an "AC: Unity" gelegt

haben, müssen wir ein Urteil über diese Änderung schuldig bleiben. Immerhin scheint das Team erkannt zu haben, dass das System eine Überarbeitung nötig hatte.

Nächste Baustelle: der Aufbau der Missionen. Creative Director Alex Amancio erläutert uns, was hier verändert wird: "Eigentlich waren die Missionsabläufe seit Teil 2 sehr ähnlich. Doch ab sofort haben wir zwei Typen von Missionen: Den ersten nennen wir intern AMM – adaptive Missions-Mechaniken. Zum Beispiel musst du herausfinden, wo eine Geheimbasis ist. Und du weißt, wer Infos darüber hat. Also verfolgst du ihn heimlich, doch



Lässige Pose, schöne Aussicht: Gleich wird Arno im Zusammenspiel mit seinen Koop-Kollegen den Palast im Hintergrund infiltrieren.



Die Ruhe vor dem Sturm: Ein kleiner Funke genügt, um die Wut der Menge zu entzünden.



Palast-Revolt: Mit ein wenig Schleichen und groben Stealth-Kills machen die Koop-Assassinen Jagd auf den Adel.



Bei so einer Grafik wird selbst eine simple Verfolgungsjagd zum Fuß zum Erlebnis.

»Seit Teil 2 war der Missionsaufbau ähnlich. Das ändern die Entwickler jetzt.«

er bemerkt dich. Bisher hieß das: Neustart. Aber damit ist Schluss: Wenn er dich bemerkt, wird daraus eine Hetzjagd. Und wenn du ihn verlierst, musst du ihn wieder finden. Sollte er bei der Flucht sterben, kannst du seine Leiche durchsuchen und findest einen Zettel mit der gesuchten Information. Also gehst du dorthin – aber weil sie ihn dort schon vermissen, haben sie die Zahl der Wachleute erhöht. Den zweiten Missionstyp nennen wir 'Blackbox' – dabei handelt es sich um ein bestimmtes Ziel in einem großen Gebiet. Du weißt, dass das Ziel dort ist, und drumherum sind zig Orte, Gebäude und so weiter. Jetzt musst du deine Fähigkeiten und Werkzeuge einsetzen, um das Ziel zu erledigen – ganz wie es dir gefällt. Übrigens sind alle Koop-Missionen von diesem Typ."

Vier Degen für ein Halleluja

Koop-Missionen? Richtig gehört. Wer Ubisofts E3-Auftritt nicht verfolgt hat, der weiß ja noch

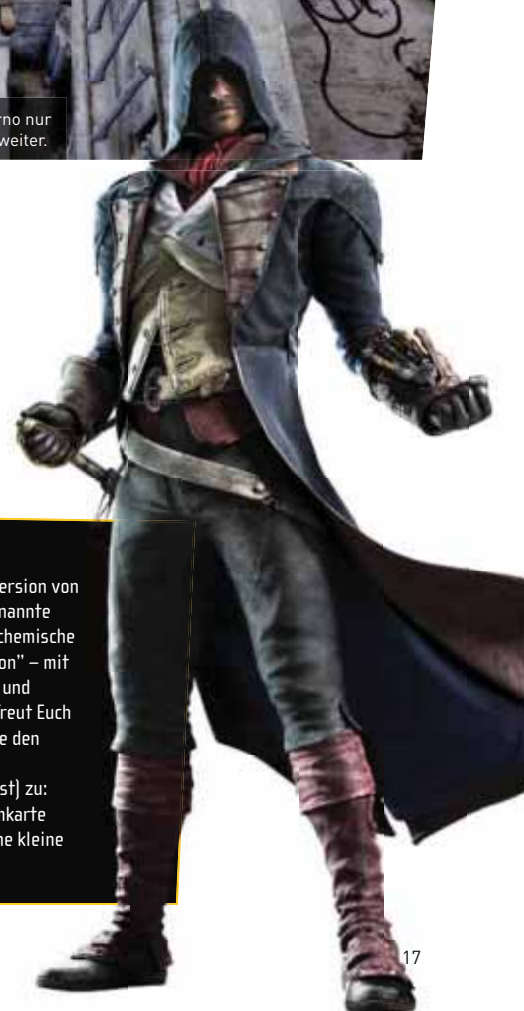


Mal wieder der olle Todessprung? Weit gefehlt: Hier hechtet Arno nur ein paar Meter tiefer zu einer Stange und schwingt sich sofort weiter.

nicht, dass der typische Mehrspieler-Modus der letzten Jahre in "Unity" nicht dabei ist. Stattdessen gibt es kooperative Attentate. Erklär-Bär Amancio verrät, wie das funktioniert: "Die 'Brotherhood'-Missionen sind für 1 bis 4 Spieler gedacht. Zum Beispiel zockst du gerade die Solo-Kampagne, läufst einfach herum. In einer Taverne sitzt mein Avatar, weil ich gerade eine Koop-Mission am Laufen habe. Und mit einem Knopdruck bist du ▶

SAMMLER-ALARM

Es überrascht nicht, dass Ubisoft auch in diesem Jahr mehr als eine Version von "Assassin's Creed: Unity" in die Läden stellt. Die "Special Edition" genannte Fassung ist eigentlich keine – hier gibt's nur die Zusatzmission "Die chemische Revolution". Etwas besser, aber noch nicht toll ist die "Bastille-Edition" – mit noch einer Zusatzmission mehr, zwei Lithographien, kleinem Artbook und Soundtrack auf CD. Spannend wird es ab der "Notre Dame Edition" – freut Euch auf eine 40 cm große Arno-Statue (auf einem Gargoyle stehend) sowie den Inhalt der "Bastille Edition". Richtig luxuriös geht es beim "Guillotine Collector's Case" (dessen Inhalt links teilweise zu sehen ist) zu: Hier gibt es zwei Lithographien, Artbook, CD-Soundtrack, eine Geheimkarte von Paris, ein Tarot-Kartenspiel, einen gerahmten Leinwanddruck, eine kleine Musikbox sowie eine Arno-Statue vor einer Guillotine stehend.





Im Ballsaal ist die Hölle los – und wir wissen bei der Flut an Zierrat gar nicht, wo wir zuerst hinschauen sollen.



Die neue Offenheit: Ein stattlicher Anteil der Gebäude ist auch innen modelliert und frei begehbar – hier springt Arno von einem Dach direkt in die Gemächer der Bewohner – und sticht mal eben schnell zwei Wachen nieder.

drin. Natürlich würde das auch über das Menü funktionieren, aber so ist es cooler.“

Die auf der Ubisoft-Konferenz gezeigte Koop-Mission wurde dem Erledige-dein-Ziel-wie-es-dir-gefällt-Ansatz noch nicht gerecht – allerdings brach man hier auch einen kompletten Infiltrationseinsatz auf wenige Minuten herunter. Die Folge waren Stealthkills im Sekundentakt und ein total unrealistisches Vorgehen der Spieler, die einen Schauplatz ja normalerweise erst auskundschaften müssen.

Arnos Solo-Einsatz machte da schon mehr Lust: Vom Fenstersims einer Kathedrale schwingt er sich in Sekundenschnelle auf den Boden, mischt sich unter beeindruckende Menschenmassen, verfolgt wenig später einen

Dieb. Als der entkommt, kloppt sich Arno mit ein paar Wachen und lokalisiert sein nächstes Ziel per Adlersicht im zweiten Stock eines Hauses. Also schleicht er hinein und umkurvt ein paar kurzsichtige Feinde. Nach einem kurven Verhör der Zielperson geht es wieder hinaus auf die Dächer – von hoch oben sehen wir eine Menschenmenge, die eine Hinrichtung verfolgt. Die Rettung der Verurteilten ist scheinbar nicht Arnos Ziel, stattdessen klettert er elegant von Dach zu Dach, springt auf die Guillotine und erledigt von dort aus den Hauptlotine, auf den er es abgesehen hat.

Natürlich hat "Unity" auch abseits solcher Einsätze eine Menge zu bieten: Arno sucht Schätze, löst sogenannte "Murder Mysteries"

und pimpt jedes Fitzelchen seiner Ausrüstung – vom auflevelbaren Degen über den Gürtel für mehr Gegenstände bis hin zur Kutte, welche die Tarnfähigkeit in Menschenmassen verbessert. Ein weiteres cooles Feature hat uns Monsieur Amancio noch verraten: das Café Theatre. Dies ist die Weiterführung von Ezios Villa oder Connors Herrenhaus. In Arnos Theater gibt es Räume für Waffen und Trophäen, aber auch eine Bühne. Je nachdem, in welchen Stadtteilen Ihr kleine Café Theatre befreit, verändert sich Euer Bühnenprogramm – so finden dort im Verlauf des Spiel z.B. politische Reden oder Liederabende statt, werden Gedichte zum Besten gegeben oder Theaterstücke aufgeführt. ms

FRAUEN SIND ZU TEUER

Der in Japan sogar "Lady Liberty" betitelte PS-Vita-Ableger bleibt die Ausnahme im "Assassin's Creed"-Kanon. Wer zur Abwechslung auf einen weiblichen Assassinen als Hauptfigur hoffte, wird enttäuscht. Überrascht hat uns das aber nicht. Als jedoch der Vierspieler-Koop-Modus enthüllt wird und nicht mal hier eine Frau am Start ist, sind wir verwundert. Und fragten deshalb bei Creative Director Alex Amancio nach: "Wir wollten schon, aber es scheiterte am Budget. Im Koop-Modus sieht sich jeder als die Hauptfigur Arno. Die anderen drei Assassinen haben für ihn dann andere Gesichter, aber die korrekte Kleidung und Ausrüstung des jeweiligen Arno. Hätten wir es ermöglicht, in diesem Modus einen weiblichen Assassinen zu wählen, hätte das die Arbeit für alle Animationen und alle Kleidungsstücke verdoppelt." An wirklich doppelt so viel Arbeit glauben wir zwar nicht, doch klingt die Begründung aus rein wirtschaftlicher Sicht nachvollziehbar – schade ist es trotzdem.

System PS4 / XOne
Entwickler Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller Ubisoft
Genre Action-Adventure
Termin 28. Oktober

DAS GEFÄLLT UNS:

- » offenere Missionsabläufe
- » das Klettern könnte wieder spaßiger werden
- » extrem lebendige Spielwelt
- » das Spiel sieht schlicht unfassbar gut aus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Bleibt die Grafik der E3-Demo PC-Spielern vorbehalten oder erhalten auch wir Konsoleros eine solche Optik?
- » das Laufen durch eine Menschenmenge ist teils hampelig

FAZIT » Viele Features machen noch kein großes Spiel – doch angesichts der Änderungen und der famosen Grafik sind wir guter Dinge, mit Arno viel Spaß zu haben.

The Witcher III: Wild Hunt

Top Grafik, riesige Welt, epische Geschichte – das dritte Hexer-Abenteuer hat das Zeug zum Spiel des Jahres.

PLATZ

2

Auf dem PC sorgten die beiden ersten "Witcher"-Episoden für Jubelstürme, Teil 2 beehrte auch die Xbox 360. "Wild Hunt" wird im Februar neben der Xbox One

auch auf PlayStation 4 Halt machen. Sollten die Entwickler die bisher gezeigte PC-Optik auf die Konsolen übertragen können, erwartet uns Grafik von höchster Qualität. Materialien, Lichtverhältnisse, Gesichtszüge und Detailgrad der Welt versetzen bei jeder "Witcher III"-Präsentation das Publikum in Verzücken. Dazu bekommen auch die Ohren einiges geboten, denn zumindest die englischen Sprecher überzeugen schon jetzt durch unterschiedliche Dialekte und zum jeweiligen Charakter passende Klangfarben.

Wir begleiteten Geralt auf der E3 für 45 Minuten durch eine große mittelalterliche Stadt und ein nebelverhangenes Sumpfgebiet bis zu den unterirdischen Wurzeln eines verfluchten Baums im Niemandland. Auf der Weltkarte sind die Orte nur einen Katzensprung voneinander entfernt, in Echtzeit würde der Ritt 20 Minuten dauern. Allein der Weg zu den Quests ist gespickt mit Mini-Aben-



PC Geralts Armbrust ladet Ihr mit mehreren Bolzenarten, die sich für verschiedene Monstertypen eignen.

teuern: Helft Ihr der Magd, die von Banditen bedroht wird, obwohl Ihr eigentlich einen Greif jagt? Vielleicht ergibt sich daraus eine kleine Questreihe, vielleicht verliert Ihr aber auch die Fährte des Ungeheuers. Die Qual der Wahl habt Ihr immer wieder: Als Geralt dem Tipp eines Dorfältesten folgend eine dunkle Höhle unter einem Baum betritt, an dem immer wieder Menschen zu Tode kommen, begegnet er einem gefangenen Dämon, der ihn beschwört, ihn freizulassen – nur er könne die Kinder des Dorfes vor nahendem Unheil bewahren. Bei

der Präsentation misstraut Geralt dem Geist, schließlich ist er für die Todesfälle im Dorf verantwortlich. Der Hexer streckt das Monster nieder und wird von den rundherum wohnenden Bauern belohnt. Allerdings erfährt er später auch, dass den Kindern aus der Umgebung Schreckliches widerfahren ist. Hätte sich Geralt also besser anders entschieden? Dann wäre ihm aber die wichtige Belohnung durch die Lappen gegangen. In solche Zwickmühlen steckt Euch das polnische Epos ständig – viel Wiederspielwert ist also garantiert. tk



PC In den Dialogen wählt Ihr zwischen diversen Optionen, welche die Geschichte beeinflussen.

System PS4 / XOne
Entwickler CD Projekt Red, Polen
Hersteller Bandai-Namco
Genre Action-Rollenspiel
Termin 24. Februar 2015

DAS GEFÄLLT UNS:

- » riesige, detaillierte Spielwelt, deren Bewohner einem eigenen Rhythmus folgen
- » audiovisuell fantastisch – Grafik und englische Sprecher auf höchstem Niveau
- » die Quests zwingen Euch häufig zu Entscheidungen, welche die Geschichte beeinflussen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Wie wird PlayStation-Spielern die Story erklärt?
- » Ist die Technik auf Konsolen umsetzbar?

FAZIT » 100 Stunden Spielzeit, eine um 20 Prozent größere Welt als "Skyrim", interessante Charaktere und blutige Kämpfe – freut Euch auf "Witcher III"!



The Legend of Zelda

PLATZ
3

Es wurde im Rahmen der E3 nur kurz gezeigt, aber die ganze Games-Welt spricht und philosophiert darüber. Warum das so ist? Wahrscheinlich, weil Nintendo auf

den ersten Blick wenig an der "heiligen Fan-Kuh" verändert und dennoch an einigen Stellen überrascht. Da wäre zum einen die Abkehr von dem erwachsen-naturalistischen Look, der noch auf der E3 2011 präsent war – jetzt wirkt es mehr wie eine Mischung aus "Zelda: Skyward Sword", "Shadow of the Colossus" und "The Elder Scrolls: Skyrim". Zum anderen enthüllte Serien-Mastermind Eiji Aonuma, dass der neue Teil eine offene Welt bietet und es nicht wie in bisherigen Episoden eine Quest nach der anderen zu absolvieren gilt. Der Spieler soll jederzeit die freie Entscheidung haben, wie das Abenteuer weitergeht.

Die Eröffnungsszene des E3-Trailers zeigt eine hügelige, üppig grüne Landschaft mit Bergen am Horizont – die kann man laut Aonuma durch Laufen erreichen, ohne dass etwa wie in "Ocarina of Time" ein Bruch erfolgt und ein neues Areal nachgeladen wird. Wir erspähen auch einen Vulkan und den Helden (wahrscheinlich Link), der auf seinem Pferd (vermutlich Epona) sitzt und die vor Details strotzende Szenerie beobachtet. Er sieht eine durch und durch lebendige Welt: Gras bewegt sich, über den Himmel rasende



Wii U Link reitet auf Epona durch Hyrule: Alle Bereiche, die hier zu sehen sind, lassen sich erforschen.

Wolken werfen fliegende Schatten auf den Boden, Bäume wiegen sich im Wind, an einigen Stellen steigt Dunst auf, Schmetterlinge und Insekten fliegen umher, Tiere weiden auf den Wiesen, Vögel ziehen ihre Kreise. Plötzlich taucht eine Art Felsenmonster mit mechanischen Dr.-Octopus-Beinen auf, das Laserstrahlen verschießt – Gras brennt, Staubwolken steigen auf. Link reißt die Zügel herum und flüchtet vor dem Feind, auf einer Holzbrücke kommt es zum Showdown. Der in ein blaues Wams gekleidete Held zückt seinen Bogen, feuert zwei Explosionspfeile, springt vom Rücken des Pferdes in die Luft, legt einen blau schimmernden Spezialpfeil an die Sehne und lässt ihn auf den Gegner fliegen. Die Action-Szene endet mit einem Datum: 2015.

Die ersten Spielimpressionen lassen bis auf den Look und die Open-World-Ausrichtung quasi alle Fragen offen, sie verströmen aber eine Magie, wie es zuletzt "Ocarina of Time" vermochte. Aonuma spricht noch vage über das Thema Puzzles: Sie werden sich der offenen Struktur der Welt anpassen – deutet das eine Item-kaufen/leihen-Spielmechanik wie in "A Link Between Worlds" an? os

System	Wii U
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Termin	2015

FAZIT » Wenig harte Fakten, aber (bewegte) Bilder, die keinen kaltlassen: Dieser "Zelda"-Teil könnte die großen Fußstapfen von "Ocarina of Time" endlich füllen.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

PLATZ
4

In "Ground Zeroes" vermissten "Metal Gear"-Anhänger einige liebgewonnene Werkzeuge aus vergangenen Teilen. Seid

unbesorgt, in "Metal Gear Solid V: The Phantom Pain" ist wieder das ganze Repertoire an Bord, wie wir bei einer Präsentation auf der E3 erfuhren. Um Feinde auf sich aufmerksam zu machen und in Fallen zu locken, rasselt Snake mit seiner Metallhand, der allseits beliebte Pappkarton kommt auch wieder zum Einsatz. Auf Knopfdruck springt Snake aus dem Deckel und überrascht Feinde. Der Supersoldat hat auch das Fulton Recovery System dabei: Damit lässt Ihr betäubte Soldaten, Fahrzeuge, Container, Geschütze und sogar Schafe mit einem Ballon in die Höhe steigen und zu Eurer Basis bringen. Diese ist vollständig begehbar! Zwischen den Einsätzen trefft Ihr hier auf andere Charaktere und



PS4 Verborgen im Pappkarton spioniert Snake feindliche Lager aus – markierte Gegner sind hinter Wänden sichtbar.

sieht Eure Beute. Da Mother Base jederzeit angegriffen werden kann, sind eine gute Verteidigung und ausreichend Besatzung Pflicht.

Die Welt von "The Phantom Pain" soll etwa 200-mal so groß sein, wie die "Ground Zeroes"-Demo. Da verlässt sich Snake natürlich nicht nur auf seine Füße: Neben Fahrzeugen greift Ihr auch auf Pferde zurück, die sogar ab und an dampfende Äpfel fallen lassen. Ob Gegner anhand dessen Eure Spur verfolgen können, wissen wir nicht, Kojima ist es aber durchaus zuzutrauen. Sind Feinde in der Nähe, ändert sich die Musik. Mit seinem Fernglas markiert Snake in "Crysis"-Manier

Feinde, die dann auch durch Wände hindurch sichtbar sind – eine notwendige Funktion, da ein Radar fehlt. Greift Ihr lieber zu einer anderen Tages- oder Nachtzeit an, stellt Ihr mittels Phantom Cigar (E-Zigarette mit Hologramm-Rauch) die Zeit vor. tk

System	PS3 / PS4 / 360 / XOne
Entwickler	Kojima Productions, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	2015

FAZIT » Viele wichtige "Metal Gear"-Features feiern in "Phantom Pain" ihr Comeback und machen das Spionage-Epos für jeden Spielertyp interessant.



PS4 Die Mother Base: Euer komplett begehbares Zuhause.

11% PROGRESS

TIME 00:28.228

CHECKPOINT 33/40

PREVIEW



Forza Horizon 2

Die große Freiheit lockt: In Teil 2 der Luxus-Raserei geht es nach Südeuropa und durch Regenschauer!

PLATZ

5

Bereits kurz vor der E3 enthüllte Microsoft, was Rennspieler ohnehin erwartet hatten: Dieses Jahr macht die nummerierte, simulationslastige "Forza"-Hauptserie ihre obligatorische Pause. Dafür darf der Open-World-Ableger "Horizon 2" erstmals auf der Xbox One ran – und kommt überraschend als wohl letztes namhaftes Microsoft-Spiel auch noch für die Xbox 360. Für eine qualitativ hochwertige Old-Gen-Fassung sollen die Rennsport-Könner von Sumo Digital (u.a. "OutRun 2") sorgen.

Als **Kernthema** haben die Macher von Playground Games "Schönheit" auserkoren, was sich bereits im Schauplatz spiegelt: Diesmal wird mit einem rund 200 Vehikel fassenden Fuhrpark quer durch das südliche Europa gerast. In der spürbar größeren Spielwelt erkennt man u.a. die Côte d'Azur, die Toskana und die Provence wieder – und das nicht nur im zu erwartenden strahlenden Sonnenschein, sondern auch bei strömendem Regen. Ein dynamisches Wettersystem, das jederzeit umschlagen kann, sorgt nun für wechselnde Bedingungen, die optisch klasse



XOne Variables Wetter bringt auch optische Glanzpunkte wie realistische Regentropfen auf der Motorhaube.

in Szene gesetzt wurden. Möglichst realistische Beleuchtung und Effekte sind oberstes Ziel von Playground, weshalb auch "Horizon 2" wieder "nur" mit 30 Bildern pro Sekunde läuft – angesichts der Grafikpracht lässt es sich damit aber leben. Wieder dient ein Musikfestival als Hintergrund für jede Menge Wettrennen, denen in der Regel keine allzu strikte Route mehr vorgegeben wird – Abkürzungen querfeldein sind ausdrücklich erlaubt. Dazu passt die stärkere Betonung einer stilvollen Fahrweise, die dezent an das Kudos-

System der "Project Gotham"-Reihe erinnert. Natürlich steht eine nahtlose Verbindung zwischen Solo-Karriere und Mehrspieler-Online-Modus ebenso auf dem Programm wie die Nutzung von Privatrennen – habt Ihr oder haben Eure Freunde bereits virtuelle Fahrprofile in "Forza Motorsport 5" erstellt, werden diese kurzerhand übernommen.

So macht "Forza Horizon 2" den Eindruck einer erstklassigen Fortsetzung, die sämtliche Stärken des Erstlings beibehält und reichlich feine Neuerungen draufsetzt – da schlägt das Raserherz schneller. **us**



XOne Auch nach Regenschauern ist die Gefahr nicht vorüber: Nasser Asphalt beeinflusst das Fahrverhalten.

System 360 / XOne
Entwickler Playground Games / Sumo Digital, England
Hersteller Microsoft
Genre Rennspiel
Termin 3. Oktober

DAS GEFÄLLT UNS:

- » sehenswerte neue Landschaften
- » Wettereffekte erstmals dabei und toll in Szene gesetzt
- » Privatrennen aus "Forza 5" werden übernommen
- » Bewertung stilvoller Fahrweise nach "Gotham"-Art
- » Musik- und Fahrzeugauswahl wird deutlich ausgeweitet
- » kommt auch noch für Xbox 360

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Passt die sehr freie Rennstruktur ins Konzept?

FAZIT » Schöner, größer, besser: Die Open-World-Raserei wird in allen Belangen getunt und könnte neue Rennspiel-Maßstäbe setzen.

Far Cry 4

Elefantenreiten! Ein chole-
rischer König! Basejumping
im Himalaya! Unsere ersten
Schritte in "Far Cry 4".

PLATZ

6

Als wir auf der E3 Dan Hay, seines Zeichens Executive Producer von "Far Cry 4", darauf ansprechen, dass Bösewicht Pagan Min mit seinem blond gefärbten Scheitel und seinem lilafarbenen Anzug reichlich lächerlich auf uns wirkt, kann der sich ein Grinsen nicht verkneifen: "Pagan Min ist der uneingeschränkte Herrscher über das Königreich Kyrat, er kann tun, lassen und anziehen, was er will, niemand wird ihm widersprechen. Der Anzug hat mit seiner Mutter zu tun. Und Min kann sehr ungemütlich werden, wenn man seine Mutter kritisiert." Mehr will uns der bärenhafte Mann mit der tiefen Stimme nicht über die Hintergrundgeschichte von "Far Cry 4" verraten: Der Spieler befindet sich zu Beginn des Spiels in genau der gleichen Lage wie sein ahnungsloses Alter Ego Ajay Ghale: Er reist mit einem Pass, etwas Geld und einer Waffe in den Himalaya, und dann geht alles schief. Bei einer Grenzkontrolle kommt es zu einer Schießerei, dann fliegt der oben



erwähnte Diktator Pagan Min ein. Als er Ajay erblickt, scheint er sich zu freuen. Er habe auf ihn gewartet, eine große Party sei vorbereitet. Min lässt damit sowohl Ajay als auch uns mit großen Fragezeichen über dem Kopf zurück. Und weil uns weder der Blondschof noch Dan Hay weitere Auskünfte geben, greifen wir selbst zum Pad und wagen erste Schritte in das Bergpanorama des Himalaya.

Nette Aussichten

Auf die Hauptstory lässt man uns nicht los, dafür dürfen wir uns eine der Festungen

FREUNDE IN DER NOT

In "Far Cry 3" wurde der Koop-Modus in eine separate Kampagne ausgelagert, nun ruft Ihr einfach jederzeit einen Freund herbei, der dann die Rolle von Hurk übernimmt. Auf PlayStation 3 und 4 muss er nicht einmal das Spiel besitzen, um an Eurer Sitzung teilzunehmen! Euer Storyfortschritt wird gespeichert und ausgeklammert, Ihr dürft Euch zu zweit austoben, Festungen überfallen und Chaos stiften.

vorknöpfen, die genau wie in "Far Cry 2 & 3" in der Wildnis zu finden sind und das Umland kontrollieren. Wir werfen einen ersten Blick auf die grafische Qualität von Kyrat. Wahnsinzig große Fortschritte zum letzten Serienteil sind nicht zu verzeichnen, allerdings läuft das Spiel schon jetzt flüssig und ohne großartige optische Macken – ein riesiger Pluspunkt im Vergleich zum ruckelnden Vaas-Drogentrip. Wir spielen allerdings auch auf PlayStation 4, über die Performance auf PS3 und Xbox 360 können wir keine Aussage treffen. Dafür überzeugt uns die Flora und Fauna auf Anhieb. Schroffe Felswände wechseln sich mit dicht bewachsenen Tälern ab, in denen es reichlich Tiere gibt. Leoparden, Nashörner, Adler und aggressive Honigdachse bevölkern die offene Spielwelt und an Wasserlöchern duschen sich Elefanten mit ihren Rüsseln ab. Nachdenklich



PS4 Wer ein Auto kauft, muss mit wütenden Besitzern rechnen. Ihr fahrt alles, was Räder hat und schießt gleichzeitig aus dem Fenster.



PS4 Mit einem Wingsuit stürzt Ihr Euch im freien Fall ins Tal.



PS4 Auf dem Rücken eines Elefanten werden Feinde zum Spielball für den Dickhäuter und Ihr zum Zuschauer.



PS4 Gegen die graue Power haben die Jeeps der Armee keine Chance.

»Wir klettern auf den Rücken eines Elefanten und lassen ihn auf das Tor zusprinten.«

lassen wir den Blick zwischen den Dickhäutern und dem gepanzerten Tor der Festung hin und her schweifen.

Töröööö!

Ja, es geht! Wir klettern auf den Rücken eines Elefanten und lassen den Vierbeiner auf das Tor zusprinten. Dem Dickschädel hat das Holz nichts entgegenzusetzen und so stehen wir auf einmal mitten zwischen verdutzten Wachen. Die feuern natürlich auf den Dickhäuter, doch mit Rüsselschlägen und Trampelattacken sind Fußsoldaten und Jeeps für den Koloss kein Problem, zumal wir selbst von seinem Rücken aus mit einem Maschinengewehr nachhelfen. Zurück auf unseren Füßen ballern wir den kümmerlichen Rest der



PS4 Wilde Tiere oder ein Koop-Partner lenken feindliche Soldaten ab, damit Ihr Euch in ihren Rücken pirschen könnt, um sie zu überraschen.

Besatzung zusammen. Die Gefechte steuern sich wieder sehr gut, das limitierte Waffenrad aus Teil 3 ist zurück und die Sounds überzeugen. Nachdem wir einen Unterstützungshelikopter mit einem Raketenwerfer aus dem Weg geräumt haben, ist die Festung in unserer

Hand, und wir haben ein fettes Grinsen auf dem Gesicht. Diktator Pagan Min hat vielleicht nicht die Klasse von Vaas, doch der Himalaya lockt uns mit verrückten Gefechten zu Fuß, in der Luft, im Tuk-Tuk oder vom Rücken eines Elefanten! Nicht zu vergessen: Kraxeltouren mit Kletterhaken und Basejumps mit dem Wingsuit! Diese Mischung sollte jedem Action-Liebhaber Spaß machen. *tk*



PS4 Mit dem Gyrokopter, einem ultraleichten Minihubschrauber, schwebt Ihr einfach über die dicken Mauern der Basis hinweg.

System PS3 / PS4 / 360 / XOne
Entwickler Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller Ubisoft
Genre Ego-Shooter
Termin 18. November

DAS GEFÄLLT UNS:

- » schicke und endlich sauber laufende Grafik
- » Zweispieler-Koop-Modus mit nur einer Disc
- » verrückte Gefährte: Gyrokopter, Elefanten, Tuk-Tuks
- » eine farbenfrohe Welt mit vielen Gipfeln, die zum Basejumping einladen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Wäre der optische Sprung nicht größer, wenn man auf PS3 und Xbox 360 verzichtet hätte?

FAZIT » "Far Cry 4" verspricht humorige und knackige Feuergefechte sowie Klettertouren in schwindelerregender Höhe in einem unverbrauchten Setting.



Super Smash Bros. for Wii U

Wenn sich die Nintendo-Stars im Ring treffen, dann fliegen die Fäuste – und bald vielleicht auch die kleinen Plastikfiguren!

PLATZ

7

Wie bei Sony und Microsoft war auch bei Nintendo das Erscheinungsdatum 2015 eher die Regel als die Ausnahme: Fast alle vielversprechenden

Wii-U-Projekte sind für das kommende Jahr terminiert – da wird es nicht einfach, das Momentum des aktuellen Erfolgs von "Mario Kart 8" voll auszureizen. Doch es gibt noch eine Geheimwaffe, die Nintendo zum Weihnachtsgeschäft in Stellung bringt: Die vierte und jüngste Heimkonsolen-Episode von "Super Smash Bros.". In Japan und den USA gehören die beiden Vorgänger "Melee" (GameCube) und "Brawl" (Wii) zu den erfolgreichsten Titeln für die jeweilige Hardware. In Europa hat es die wilde Prügelei dagegen traditionell nicht so einfach, haftet der Reihe doch in unseren Breitengraden der Ruf einer hektisch-chaotischen Backpfeifengorgie an. Verständlich ist das durchaus, auch beim Spielen der herrlich anzusehenden HD-Keilerei auf Wii U herrscht zuerst das pure Chaos: Wenn sich vier Spieler ohne erwäh-

nenswerte "Smash"-Erfahrung an Game-Pad und Pro-Controller wagen, ist auf dem Bildschirm die Hölle los, wirklich Durchblick hat aber keiner.

Das gerade noch bei Sora und mit tatkräftiger Unterstützung von Bandai-Namco entstehende "Super Smash Bros. for Wii U" ist eben ein sehr untypisches Nintendo-Spiel: Wo sich "Super Mario 3D World" oder aktuelle "The Legend of Zelda"-Episoden um maximale Barrierefreiheit und Zugänglichkeit bemühen, setzt "Super Smash Bros." eine Einspielperiode und gewissenhafte Beschäftigung mit Spielprinzip und Steuerung voraus, bis sich einem die wirkliche Natur von Spiel-system und Steuerung offenbart.

Auf dem Bildschirm mögen sich wie in einem Beat'em-Up diverse Figuren gegenseitig auf die Mütze geben, gegensätzlicher könnten die Ansätze der Nintendo-Reihe und der klassischen Kampfsport-Kloppereien Marke "Tekken" und "Street Fighter" aber kaum sein. Beide Ausprägungen des Genres bieten für Könnler enorme Tiefe und Kom-

plexität, gehen das Thema aber auf ganz verschiedene Weisen an. Stehen bei den "normalen" Prügelspielen Kenntnisse über Combos, Spezialattacken und deren richtige Ausführung im Mittelpunkt, gehen all die abgefahrenen Manöver auf Wii U lockerflockig mit einem schlichten Knopfdruck von der Hand. Hier kommt es weniger auf präzise Kontrolle über die komplexe Steuerung an; der sinnvolle Einsatz Eurer Manöver und die genaue Kenntnis über die Fähigkeiten Eurer Figur sind entscheidend. Den Überblick über Arena und Mitsstreiter solltet Ihr natürlich ebenso behalten. Das soll nicht heißen, dass Fingerfertigkeit außen vor bleibt – Nintendos Keilerei mag nicht mit Schlägen und Tritten in jeweils drei Härtegraden aufwarten, trotzdem verlangt jede Spielfigur eine ganz eigene Herangehensweise.

Neue Kämpfer braucht das Land

Das gilt vor allem für die neuen Figuren der ersten HD-Inkarnation der "Smash"-Reihe. Bereits seit Längerem bekannt sind die Frischlinge Mega Man, die beiden "Wii Fit"-Trainer, Rosalina aus "Super Mario Galaxy", "Punch-Out!!"-Held Little Mac, der Dorfbewohner aus "Animal Crossing" und



3DS Die Handheld-Fassung erscheint im Oktober und bietet viele Spielmodi und Optionen sowie Grafik im Cel-Shading-Stil – im Menü dürft Ihr die Stärke der schwarzen Linien einstellen. Trotz des kleinen Bildschirms kommt die Prügelei auf dem 3DS gut rüber.

Wii U Nicht so berühmt wie die anderen Teilnehmer, aber dafür besonders schlagkräftig: Auch Miis dürfen sich diesmal kloppen und haben die Wahl aus verschiedenen Kampfstilen.



Pünktlich zur Veröffentlichung der Wii-U-Fassung erscheint der Adapter für GameCube-Controller (ca. 20 Euro).



Wii U Göttin Palutena aus "Kid Icarus" tritt jetzt auch in den Ring. Sie kann die grüne Haarpracht tragen, aber ob Kirby die wallende Mähne steht?

»So umfangreich und hübsch war die Keilerei noch nie.«

das Pokémon Quajutsu. Neu hinzu stoßen nun Palutena, die grünhaarige Göttin aus "Kid Icarus" und der gelbe Pillenmampfer Pac-Man.

Wer hätte in den 1990ern gedacht, dass mit Pac-Man, Super Mario, Mega Man und Sonic vier Videospiel-Ikonen aus teils "verfeindeten" Lagern gemeinsam in einem Spiel auftreten? Aber damit nicht genug: Durch die ebenfalls neu angekündigte Einbindung von Miis ist das Kampferfeld nun quasi nach oben offen – Ihr könnt Freunde, Prominente, historische Persönlichkeiten oder andere Spiele-Promis basteln, mit einem von drei Kampfstilen und vielen individuellen Manövern versehen und in die Smash-Arenen schicken. Und es wartet noch mehr: Die frisch angekündigten amiibo-Figürchen (mehr zu ihnen erfahrt Ihr auf Seite



Wii U Treffen der Giganten: Hier kloppen sich Vertreter von Nintendo (Mario), Sega (Sonic), Capcom (Mega Man) und Bandai-Namco (Pac-Man).

15) kommen beim neuen "Super Smash Bros." erstmals im großen Stil zum Einsatz. Alle Verwendungsmöglichkeiten sind noch nicht geklärt. Ihr dürft die amiibos aber trainieren, Eurem Kampfstil anpassen, die Einstellungen sowie Erfahrungswerte speichern und sie auf anderen Wii-U-Konsolen (bzw. dem 3DS) einsetzen – über die NFC-Verbindung des GamePads holt Ihr sie ins Spiel.

Diese Feature-Ankündigung sagt auch viel über den ersten Schwung an amiibo-Figürchen aus: Sämtliche "Super Smash Bros."-Teilnehmer sollen demnach als hübsche Plastikfigürchen erscheinen. Ob die neuen Charaktere, die amiibo-Funktion, das komplexe Spielsystem und die schicke Grafik ausreichen, um endlich auch Europas Spieler zu "Super Smash Bros."-Fans zu machen, wird sich diesen Winter zeigen. Mies ist aber bereits jetzt sicher: So umfangreich, vollgepackt und hübsch war Nintendos kultige Keilerei noch nie. *tn*



Wii U Auch Nintendo-Marken ohne prügeltaugliche Stars bleiben nicht außen vor: Die "Pilotwings"-Flugzeuge werden kurzerhand zu Kampfstätten umfunktioniert.

System	Wii U
Entwickler	Sora Ltd. / Bandai-Namco, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Beat'em-Up
Termin	4. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS:

- » riesiges Kampferfeld
- » tolle HD-Grafik
- » amiibo wird unterstützt
- » Miis bringen viele neue Möglichkeiten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Fügen sich die Miis stilistisch gut ins Spiel ein?
- » Wird die Musik ähnlich gut wie beim Vorgänger?
- » Welche Vorteile bringen die amiibos?

FAZIT » Spielerisch bleibt die Prügelgaudi ihren Qualitäten treu, fährt den Zufallsfaktor des Vorgängers zurück und bietet viele interessante neue Funktionen.



No Man's Sky

PLATZ
8

Als Sean Murray, Geschäftsführer des englischen Indie-Studios Hello Games, Sonys E3-Pressekonferenzbühne betritt, wirkt er schüchtern und von Emotionen fast überwältigt. Die prozedural generierte Welt in "No Man's Sky" werde unendlich groß, jeder Spieler starte auf einem eigenen Planeten, um danach ein grenzenloses All zu erforschen – er freue sich schon auf die Entdeckungen der Next-Gen-Diginauten, denn selbst sie als Entwickler kennen nur einen Bruchteil des Universums, so Murray.

Sony räumt dem ambitionierten Sci-Fi-Abenteuer fast sechs Minuten "Sendezeit" in ihrer 106-Minuten-Show ein und betont, dass "No Man's Sky" zuerst auf PS4 abheben werde – der japanische Entertainment-Riese setzt große Hoffnungen in das Vier-Mann-Projekt. Murray gibt sich nach der Pressekonferenz im intimeren Rahmen zuversichtlich, die Erwartungen erfüllen zu können: Der gigantische Kosmos formt sich durch Regeln, die an unsere physikalischen Gesetze angelehnt sind und Planeten sowie Sternensysteme bestimmen. Die Regeln sind simpel und bauen aufeinander auf. Zwei Beispiele: Ist ein Planet zu nah an seiner Sonne, gibt es dort kein Wasser und entsprechend kein Leben; die Zusammensetzung einer Atmosphäre prägt das auftretende Leben und legt die Farbe des Planeten fest –



PS4 Beeindruckend: Einfache Regeln im Programmcode bestimmen das Aussehen von Planeten und Sternensystemen.

so könnt Ihr schon im Anflug grob erkennen, was Euch auf der Oberfläche erwarten wird. Leben in die Bude bringen feindlich gesinnte Kreaturen sowie feindliche und verbündete KI-Raumschiffe. Dabei schreibt Ihr Eure eigene Story: Ihr bestimmt, ob Ihr einen Frachter-Verband beschützt oder in Stücke schießt, ob Ihr Dinosaurier erlegt oder beobachtet. Obwohl sich alle "No Man's Sky"-Spieler im selben Universum aufhalten, sind Treffen unwahrscheinlich, wie Murray sagt: "Wir machen das Gegenteil eines MMOs. Stellt Euch erdengroße Himmelskörper vor: Selbst wenn Millionen Spieler darauf herumlaufen, sind Begegnungen nahezu ausgeschlossen – eben wie auf unserem Planeten. Und nun skaliert das Ganze auf ein Universum hoch. Die Inter-

aktion mit anderen Spielern läuft eher auf einer anderen Ebene ab: Ihr seht, ob und wer vor Euch schon einen Planeten betreten hat, auf Eurer Karte werden diese Informationen verzeichnet. Der erste 'No Man's Sky'-Spieler steht buchstäblich vor dem Nichts, er sieht die Sternenkarte und beim Hineinzoomen nur das Wort 'unbekannt'." Eine verdammt reizvolle Aussicht – wir können's kaum erwarten! os

System PS4 / XOne
Entwickler Hello Games, England
Hersteller Hello Games
Genre Action-Adventure
Termin 2015

FAZIT » Ehrgeizig, gigantisch, durchdacht: Das Weltenerforschen im ganz großen (Indie-)Stil könnte so manchem Big-Budget-Titel den Rang ablaufen.

Sunset Overdrive



XOne Rabatz ist angesagt: Auch einen Rummelplatz mischt Ihr im Kampf gegen die OD'd-Plage auf.

PLATZ
9

Auf Microsofts E3-Bühne von Ted Price höchstselbst präsentiert, machte Insomniacs knallbuntes "Awesomocalypse"-Spektakel einen ausgereifteren Eindruck als bei unserem Studiobesuch vor ein paar Wochen: Der Hauptcharakter wirkt nun cartooniger (was allerdings auch am äußerst gelungenen Trailer liegen könnte) und das wilde Spektakel aus Actiongeballer und Parkour-Fortbewegung profitiert sichtlich von abwechslungsreichen Umgebungen – bleibt zu hoffen, dass sich das durch das gesamte Spiel ziehen wird. Enthüllt wurde der Mehrspieler-Modus für Freunde der geselligen Anarchie: Als "Chaos Squad" ziehen bis zu acht Antihelden durch Sunset City und gehen Missionen an, über deren Parameter zuvor abgestimmt werden darf – je nach Risikobereitschaft winken besonders wertvolle Belohnungen, die Ihr dann auch in der Solo-Kampagne nutzen könnt. us

System XOne
Entwickler Insomniac Games, USA
Hersteller Microsoft
Genre Action
Termin 30. Oktober

FAZIT » Schräg, bunt und überdreht – stimmt der Humor auch im fertigen Action-Spektakel, wird's der erhoffte Krawallspaß.

Inside



XOne Im Gleichschritt: Was hat es mit der Kolonne aus schlurfenden Menschen nur auf sich?

PLATZ
10

"Limbo" dürfte vielen Xbox-360-Spielern noch ein Begriff sein: Duster und brutal war das Jump'n'Run der Playdead Studios und räumte dank seines erwachsenen Stils zahlreiche Preise ab. Nun kommt mit "Inside" ein ebenso beklemmend wirkendes Spiel aus gleichem Hause.

Erneut spielt ein kleiner Junge die Hauptrolle und wieder erwartet Euch ein 2D-Plattformer mit Geschicklichkeits-Elementen. Schwarz und Grau bestimmen zwar auch bei "Inside" das Bild, im Gegensatz zu "Limbo" fließen diesmal jedoch einige farbige Elemente ein. Der erste Trailer zum Spiel wirkt verstörend: Der Junge flüchtet unter anderem vor bissigen Hunden und weicht in einer Art Fabrik herabfallenden Körpern aus – mit seiner düsteren Ästhetik hebt sich der Titel, wie schon sein Vorgänger, vom Gros anderer Spiele ab. "Inside" erscheint Anfang 2015 zuerst auf der Xbox One, weitere Systeme wurden noch nicht genannt. sg

System XOne / andere
Entwickler Playdead, Dänemark
Hersteller Microsoft
Genre Jump'n'Run
Termin 2015

FAZIT » Der stilistische Nachfolger von "Limbo" verwirrt und interessiert zugleich mit seiner düsteren Thematik.

Yoshi's Woolly World

Mei, is des schee! Unser Fazit nach dem ausgiebigen Probe-spiel fällt überschwänglich aus!

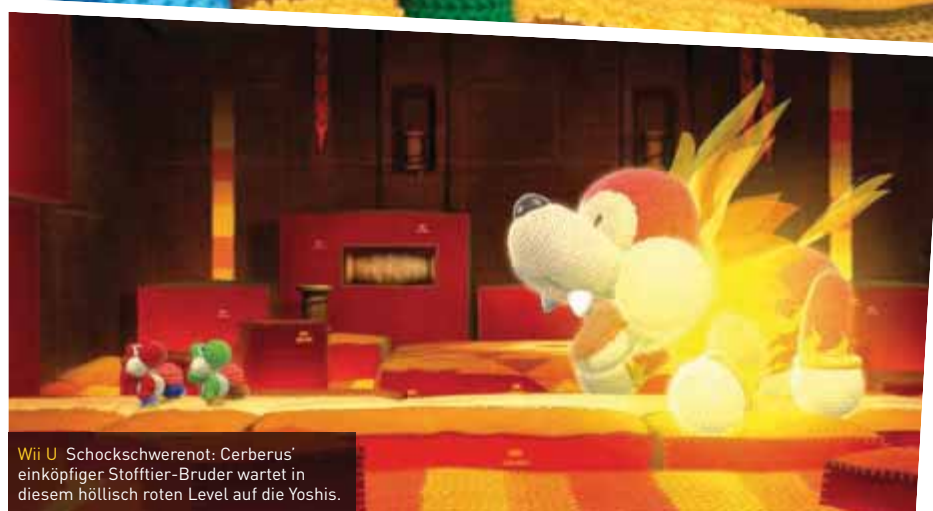
PLATZ

11

Doch das Hüpfspiel sieht nicht nur herausragend gut aus, es spielt sich auch so – doch dazu gleich mehr. Dass die "Kirby und das magische Garn"-Macher Good-Feel dem

Nintendo-Dino ein fadenscheiniges Plattform-Abenteuer auf den Leib schneiden, ist seit 2013 bekannt. Und dass es schmuck aussehen würde, war nach Kirbys schönstem Wii-Spiel ebenfalls zu erwarten. Doch "Yoshi's Woolly World" selbst in Aktion zu erleben, auf einem 47-Zoll-Full-HD-TV die feinen Stoff-Details zu entdecken, zu sehen, wie der Boden unter dem Dino-Gewicht nachgibt oder ein Shy-Guy in seine Einzelfäden zerfällt – das ist der Stoff, aus dem Jump'n'Run-Träume sind.

Mindestens genauso verückt hat uns der spielerische Gehalt der Hopserie: Da wäre zum Beispiel der Yoshi-typische Fokus auf Erkundung – an allen Ecken und Enden der gestrickten, gehäkelten und geklöppelten Wollwelt entdecken wir Geheimgänge und interaktive Elemente. Das Motto lautet wie im echten Leben: Wenn wo ein loser Faden baumelt, sollte man daran ziehen. Im Spiel werden so bildschöne Animationen ausgelöst und Geheimgänge enthüllt. Yoshis Eierwurf-Feature ist natürlich auch an Bord, nur mit Stoffknäueln statt Eiern. Wo Ihr in



Wii U Schockschwerenot: Cerberus' einköpfiger Stofftier-Bruder wartet in diesem höllisch roten Level auf die Yoshis.

einem "Super Mario"-Spiel Münzen aus Fragezeichenkisten boxt, lasst Ihr hier Wollknäuel aus Blöcken purzeln – diese heften sich wie eine Eierkette ans Dino-Hinterteil und dürfen verballert werden; praktischerweise könnt Ihr auf Wunsch die Schussrichtung fixieren oder ein Garn-Geschoss "canceln". Eure Feinde sind gewebte Koopas, Pflanzen und Shy-Guys – dickere Exemplare geben erst klein bei, wenn Ihr ihnen Euren Dinokumpel an die Rübe pfeffert. Genau: Im Zweispieler-Modus könnt Ihr den andersfarbigen Yoshi-Partner verschlingen und als Kugel durchs Level pfeffern. Bereits in den vier von uns gespielten Demo-Levels waren die Möglichkeiten der Kooperation entzückend.

Am drolligsten jedoch war ein anderer Typ der Dino-Geschosse: In einem Level hüpfen die Dinos durch Nester voller wolliger Vogelküken – auch die könnt Ihr mitschleifen und abfeuern. Dann hinterlassen sie eine watteweiche Brücke und Ihr hüpfst sicher zu unerreichbaren Plattformen. Sehr praktisch: Ihr könnt auch sehr steile Wattewege erklimmen und von unten durch diese Brücken hüpfen – in der Praxis retteten wir unserem Yoshi-Partner so mehrfach das Leben. Jetzt können wir nur hoffen, bald noch mehr von "Yoshi's Woolly World" zu Gesicht zu bekommen, denn bis 2015 ist es noch viiiieel zu lang hin... ms



Wii U Praktisch: Sammelt die grün-weißen Vogelküken und baut Euch mit ihrer Hilfe eigene Wege.

System Wii U
Entwickler Good-Feel, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Jump'n'Run
Termin 2. Quartal 2015

DAS GEFÄLLT UNS:

- » wahnsinnig süße Optik
- » starke Stoff-, Filz-, Woll- und Garntexturen
- » schon jetzt perfekt steuerbar
- » anspruchsvoller als Kirbys Garn-Spiel
- » baut mit Euren Schüssen wollig-weiche Wege
- » tolle Zusammenarbeit im Zweispieler-Modus möglich

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » manche Levels wirkten im Trailer etwas chaotisch

FAZIT » Das derzeit heißeste Eisen in Nintendos Hüpfspiel-Stall – Yoshis wollige Welt sieht genial aus und spielt sich auch genauso!

Bloodborne

Atmosphäre-Monster auf PS4: Die "Dark Souls"-Macher schicken Euch auf einen blutigen Gothic-Horror-Trip – mit Sense und Flinte.

PLATZ

12

Bereits die Information "das neue Spiel der 'Dark Souls'-Macher" ließ bei der Enthüllung von "Bloodborne" die Herzen der Spieler schnell schlagen. Der düstere

Rendertrailer auf Sonys E3-Presskonferenz verriet einiges über das Setting (finsterner Typ mit Sense schlitz sich des Nachts durch eine dämonenverseuchte Stadt) und heizte die Spannung an. Zum Glück bekamen wir in einem kleinen Raum in den Innereien des L.A. Convention Center das zu sehen, worauf die meisten Messebesucher vergeblich warteten – echte Spielszenen. 20 Minuten lang wurde uns die Schauerstadt Yharnam gezeigt, kämpfte der noch namenlose Hauptcharakter gegen finstere Gestalten.

Wir beginnen mit der Grafik, einem ja nicht unerheblichen Punkt bei der Vorstellung eines Spiels für eine noch junge Next-Gen-Konsole: "Bloodborne" sieht saustark aus! Zwar ruckelte die uns gezeigte frühe Fassung noch beträchtlich, dafür staunen wir nicht schlecht über die schwarzen brackigen Pfützen auf dem Kopfsteinpflaster von Yharnam, entde-

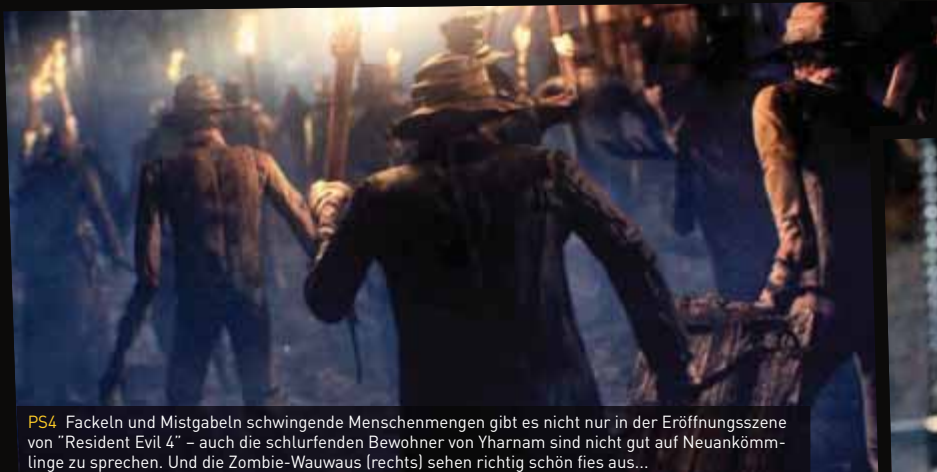
cken allorts verschwenderische Details an Metallzäunen, Statuen, herumliegenden Strohsäcken, Stühlen, Särgen oder Kutschen. Das finstere Setting erinnert gleichermaßen an Lovecraft'sche Horrorwelten wie an eine Mittelalter-Stadt mit ihren verdreckten Gassen und gotischen Zinnen – dazu eine Prise "Pakt der Wölfe", fertig ist die perfekte Gothic-Horror-Spielwelt. Unser groß gewachsener Held stapft schweren Schrittes durch die nächtlichen Straßen der Stadt. In der linken Hand trägt er eine rustikal anmutende Flinte, in der rechten eine schmutzige Sense, die sich wie ein Rasiermesser zusammenklappen lässt. Das wirkt sich direkt auf den Kampf aus: Mit ausgeklappter Schneide richtet die Sense mehr Schaden an und verfügt über eine größere Reichweite, dafür werden Eure Schläge und Bewegungen behäbiger.

Das wird relevant, wenn Euch die durchweg feindlich gesinnten Schmutzdebewohner der Stadt auf den Pelz rücken – knurrige Männer mit Hüten, die Fackeln recken, mit Mistgabeln attackieren oder rostige Sichel schwingen. Wie in der "Souls"-Serie sind gut getimte Attacken und Ausweichmanöver das

A und O der langsamen Kämpfe – außerdem solltet Ihr Eure Donnerbüchse nur im Notfall abfeuern, denn Munition ist in Yharnam ein rares Gut. Wer feindliche Angriffe im perfekten Moment kontert, freut sich über einen coolen Nahkampfmove samt Flinten-Finisher. Weniger begeistert sind wir aktuell von der Trefferrückmeldung: Die finsternen Gestalten wanken zwar zurück, außer ein paar Blutspritzern fehlt aber noch optisches Feedback auf Eure Attacken – angesichts der starken Umgebungsgrafik hätten wir Schadensmodelle und/oder abgetrennte Gliedmaßen erwartet.

Schauermärchen

Was "Bloodborne" aber bereits herausragend gelingt, ist der Aufbau einer morbiden, dreckigen, angsterfüllten Stimmung. Wir beobachten eine Gruppe Stadtbewohner, die mit Fackeln durch die Gassen zieht, schleichen hinterher und entdecken ein brennendes Holzkreuz, an das eine scheußliche, werwolfähnliche Fantasygestalt genagelt ist. Der Vorspieler verrät uns: In Yharnam geht die Angst um – nachts wenn die Glocke läutet, blasen die Bewohner zur Jagd auf die Monster. Zur allgemeinen Stimmung gesellen sich zig Schockmomente: Immer wieder fallen uns Dorfbewohner in den Rücken oder wanken



PS4 Fackeln und Mistgabeln schwingende Menschenmengen gibt es nicht nur in der Eröffnungsszene von "Resident Evil 4" – auch die schlurfenden Bewohner von Yharnam sind nicht gut auf Neuankömmlinge zu sprechen. Und die Zombie-Wauwau (rechts) sehen richtig schön fies aus...



PS4 So stark sieht "Bloodborne" tatsächlich aus – die "Dark Souls"-Entwickler machen grafisch einen deutlichen Schritt nach vorn.

»In der Stadt geht die Angst um. Wenn die Glocke läutet, beginnt die Jagd.«

unvermittelt aus Nischen und Torbögen auf uns zu. Besonders baff sind wir, als sich unsere Spielfigur einem alten Mann im Rollstuhl nähert – der dreht sich herum und feuert eine Salve aus seiner Büchse ab, dabei katapultiert ihn der Rückstoß einen Meter nach hinten. Die Bedrohung wird auf drastische Weise abgewehrt: Der fiese Alte im Rollstuhl wird per Fackel in Brand gesteckt!

Als deutlich zäher und gefährlicher erweist sich eine Art Riesen-Gollum, der uns mit einem Felsbrocken erschlagen will. Nachdem unser Vorspieler auch dieses Scheusal niedergerungen hat, geht es auf Schleichwegen durch die Stadt, er klettert Leitern hoch und läuft durch Hinterhöfe. Das hat zwei Gründe: Zum einen sollen wir sehen, dass es sich bei



PS4 Die Stadtbewohner haben ein Monster erlegt, ans Kreuz gebunden und verbrannt. Unser Held wartet unauffällig im Hintergrund, wer Aufmerksamkeit erregt, wird selbst zum Gejagten.

Yarnam um eine offene Spielwelt handelt, in der wir unseren Weg selbst wählen (im Übrigen werden auch Innenareale begehbar sein). Zum anderen soll die Demo mit einem Paukenschlag enden: Auf einer Brücke, die mit finsternen Statuen geschmückt ist, steht der "Bloodborne"-Held einem gewaltigen

Monster gegenüber, das ihn um das Fünffache überragt – ob es sich bei dem Biest um einen Riesenwerwolf oder doch ein Baummonster handelt, können wir angesichts der Scheußlichkeit der Kreatur gar nicht sagen. Als die Demo mit einem lauten Schrei endet, wissen wir eins aber sicher: Diesen PS4-Kracher dürfen sich weder "Dark Souls"-Spieler noch Horrorfans entgehen lassen. *ms*



PS4 Die Architektur der Gruselstadt Yarnam orientiert sich stark an der zum Himmel strebenden Bauweise der Gotik. Dazu passt natürlich ein Vollmond wie die Faust aufs Auge.

System PS4
Entwickler From Software, Japan
Hersteller From Software
Genre Action-Adventure
Termin 2015

DAS GEFÄLLT UNS:

- » grandioses Gotik-Ambiente
- » scheußliche Monster und hässliche Bewohner
- » taktische Kämpfe mit Sense und Schießgewehr
- » starke Bodentexturen, Spiegelungen und Beleuchtung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » natürlich wollen wir eine stabile Bildrate
- » Treffer-Rückmeldung noch nicht optimal
- » ein bisschen mehr Splatter würde gut passen

FAZIT » So müssen E3-Entrollungen aussehen: eine neue Spielemarke mit toller Grusel-Atmosphäre und starker Next-Gen-Grafik. Wollen wir spielen!

Dragon Age: Inquisition

Grafik? Viel besser! Spielwelt? Viel größer! Spielfigur? Frei wählbar! Dazu die gewohnten BioWare-Stärken. Kurz: wow!

PLATZ

13

Der Lichtblick im schwachen Line-up von Electronic Arts: Nachdem wir mehr als 30 Minuten Spielszenen analysieren konnten, sind wir guter Dinge, dass "Inquisition" der beste Teil der "Dragon Age"-Reihe wird. Das fängt schon bei der Grafik an: Die mag für storyverliebte RPG-Anhänger zweitrangig sein, um aber Spielermassen anzusprechen, darf ein Game ruhig hübscher aussehen als die Vorgänger. Und siehe da: Die Frostbite-3-Engine zaubert die bisher schönste BioWare-Welt auf den Schirm. Es geht vorbei an überwucherten Felshängen und bizarren Steininformationen, die an den nordirischen Giant's Causeway erinnern; wir treffen auf wuchtig in Szene gesetzte Tatzelwürmer, deren lodernder Feuerodem klasse aussieht.

Das gilt auch für die neue Taktikoption, über die wir bereits berichtet hatten: Auf Knopfdruck frieren wir das Kampfgeschehen jederzeit ein, springen von einer Figur zur nächsten, geben taktische Anweisungen und bewundern die Schuppen eines Drachen oder die Magiegeschosse unserer Zauberin aus allen Blickwinkeln und nächster Nähe.



Magierin Vivienne ist mit ihrem glänzenden Teint, den vollen Lippen und ausladenden Kostümen eine imposante Erscheinung.

In spielerischer Hinsicht erwarten uns eine Schnellreise-Option, Ausritte auf dem (mittelmäßig modellierten) Pferde Rücken, über 200 Talente und Zaubersprüche sowie eine Kriegskarte, auf der Ihr Agenten Eurer Inquisitionsbehörde ausschickt, um z.B. Ressourcen zu besorgen. Das klingt ein bisschen nach "Assassin's Creed: Brotherhood" oder "MGS: Peace Walker" und könnte eine spannende neue Spielkomponente darstellen – wenn es nicht zur stressigen Dauerbeschäftigung wird. Etwas skeptisch sind wir noch beim Dialograd, mit dessen Hilfe Ihr die vielen Gespräche austragt – in den letzten BioWare-RPGs wurde die Auswahl einer Antwort dadurch entkräftet, dass Euch deutlich

signalisiert wurde, ob Ihr Euch gut oder böse verhaltet. Ähnliche Kategorien (edel, direkt, klug) gibt es auch diesmal, zum Glück klingen sie aber etwas undurchsichtiger.

Bei der Eroberung eines Schlosses schließlich treffen unsere Helden auf dämonische Gestalten – und wir auf handfeste Indizien, wer "Dragon: Age Inquisition" entwickelt. Noch bevor wir sie aus ihrer Zelle retten können, befreit sich eine Gefangene selbst und faucht uns auf der Frage nach ihrem Befinden rüde an: "Du redest doch nur, um die Stille zu füllen!" BioWare braucht eben keine schwachen Frauen oder glattgebügelter Dialoge, um auf Gedeih und Verderb jedem Spieler zu gefallen... ms



Die elfische Bogenschützin Sera aus Teil 2 kehrt zurück. Außerdem wieder mit dabei: der gemeine Nug, eine Art Schweinehase (klein).

System P53 / P54 / 360 / XOne
Entwickler BioWare, Kanada
Hersteller Electronic Arts
Genre Rollenspiel
Termin 9. Oktober

DAS GEFÄLLT UNS:

- » größere Spielwelt und trotzdem viel bessere Optik
- » Zeitstopp-Funktion für taktische Anweisungen
- » viele interessante Charakterköpfe
- » Es kommt eine Anwendung, die erlaubt, die "Dragon Age"-Welt so zu verändern, wie Ihr sie in Teil 1 und 2 hinterlassen habt. Dies könnt Ihr in "Inquisition" importieren.

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » manchmal wirkt das Echtzeit-Gehacke etwas hamkelig
- » kleinere Ruckler und ein paar Flimmertexturen

FAZIT » BioWare ist auf Kurs: mit stark verbesserter Optik, mehr Auswahlmöglichkeiten, tollen Figuren und einer pulsierenden Spielwelt.

Xenoblade Chronicles X

Ein großes Rollenspiel im episch-japanischen Stil gefällig? Dann werdet Ihr bei Nintendo fündig!

PLATZ

14

Seit der Ankündigung Anfang 2013 war das neue Spiel von Tetsuya Takahashi und seinem Team lediglich unter dem Arbeitstitel "X" bekannt, nun herrscht endlich Klarheit: Das kommende HD-Rollenspiel-Monster für Wii U wird als "Xenoblade Chronicles X" in direkte Verbindung mit dem Wii-Epos "Xenoblade Chronicles" gesetzt. In spielerischer Hinsicht ist das mehr als legitim, inhaltlich wird sich das neue Abenteuer aber stark vom Vorgänger abgrenzen. Spielte der noch auf den versteinerten Körpern zweier Titanen, bewegt sich die "X"-Episode in vertrautem Science-Fiction-Fahrwasser: Eine kriegerische Auseinandersetzung hat die Erde verwüstet und die Menschheit von ihr vertrieben. Eine Gruppe Überlebender versucht ihr Glück in einer neuen Welt – doch dort sind sie nicht alleine, es wimmelt nur so vor gefährlichen Kreaturen in allen denkbaren Größen. Passend dazu werden die Kämpfe nicht mehr ausschließlich zu Fuß ausgefochten: Helden können nun nicht nur in beeindruckenden Mechs Platz nehmen – auch andere Fortbewegungsmittel sollen zur Verfügung stehen, die Gefechte in der Luft und



Wii U Das Kampfmenü orientiert sich eng am ersten "Xenoblade" – und schon da hat es blendend funktioniert.

womöglich auch im Weltraum ermöglichen. Setzte der Erstling auf einen fest definierten Helden, erstellt Ihr hier Euren Protagonisten in bester West-Rollenspielmanier eigenhändig. Ihr entscheidet über Geschlecht, Größe, Hautfarbe, Haare, Tätowierungen und Stimme – die große gestalterische Freiheit legt die Vermutung auf Online-Mehrspieler-Komponenten nahe.

Beim Kampfsystem scheint "Xenoblade Chronicles X" seinem Wii-Vorgänger nachzueifern: Ihr bewegt Euch frei durch die Landschaften, greift Gegner in Echtzeit an und nutzt neben normalen Angriffen vor allem

Spezialattacken mit einer Cooldown-Mechanik – "Xenoblade"-Kenner wissen bereits um diese Qualitäten. Grafisch gibt es bisher wenig zu kritisieren: Die Welt ist detailreich gestaltet und bezeugt eindrucksvoll, dass die Entwickler den Sinn für Größe und stimmungsvolle Inszenierung nicht verloren haben. Mechs und Monster können sich ebenfalls sehen lassen. Nur an den Gesichtern der Protagonisten scheiden sich die Geister, entsprechen die Modelle doch stark dem 1990er-Jahre-artigen Stil von Illustrator Kunihiko Tanaka: Der war nicht nur beim ersten "Xenoblade" für das Charakterdesign verantwortlich, sondern auch bei den spirituellen Vorläufern "Xenogears" und "Xenosaga" auf PSone und PS2. *tn*



Wii U Hintergründen, Monstern und Helden bekommt die HD-Grafik vorzüglich. Die Detailfülle kann sich sehen lassen.

System	Wii U
Entwickler	Monolith Software, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rollenspiel
Termin	2015

DAS GEFÄLLT UNS:

- » große, beeindruckende Welt
- » spannendes Sci-Fi-Szenario
- » vertrautes Kampfsystem
- » Mechs erweitern die Gefechte

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Wie charismatisch wird die Eigenbau-Hauptfigur?
- » Wird es einen Online-Modus geben?

FAZIT » Vielversprechende RPG-Fortsetzung, die die Stärken des Vorgängers beibehält und mit HD-Grafik und neuen Spielelementen würzt.

The Order: 1886

Das grafisch beste PS4-Spiel der E3: Wir haben es für Euch gespielt. Und nebenbei virtuelle Fliesen angebetet...

PLATZ

15

Über das stimmungsvolle Szenario und die nach Rittern der Tafelrunde benannten Charaktere von "The Order: 1886" haben wir bereits vor Monaten berichtet – auf der E3 gab es nun frische Spielszenen zur PS4-exklusiven Neuinterpretation der Artus-Sage in einem industrialisierten London.

Bei einem sogenannten Behind-Closed-Doors-Termin spielten uns die Ready-at-Dawn-Gründer Ru Weerasuriya und Andrea Pessino eine erweiterte Version der Szene von Sonys Pressekonferenz vor. Die Spielfigur Sir Galahad streift durch ein verlassenes Krankenhaus – wie in "The Last of Us" ist die Ausstaffierung der Räumlichkeiten und der dazugehörige Sound (Schrittgeräusche, zerbrechendes Glas) auf Referenzniveau. Dazu gesellt sich eine Optik, die alles, was wir bisher auf dieser Konsole gesehen haben, in den Schatten stellt: Die Ornamente auf den Uniformen der Charaktere sehen aus wie vorgerendert, auch die Waffen sind ähnlich detailliert. Dazu gesellen sich großartige, gedämpfte Lichteffekte und die schönsten Fliesen der Videospiegelgeschichte. Hört sich dämlich an, ist aber so – die gekachelten Wände der verlassenen psychiatrischen Anstalt sehen unfassbar gut aus. Garniert werden die Räume mit obligatorischem Horror-Kram: ein singender Patient, der in seiner Zelle vergessen wurde, ein verstaubter



PS4 Im Häuserkampf geht es heiß her – macht Euren Feinden mit glühend heißen Thermit-Geschossen Feuer unter dem Hintern.

Rollstuhl, ein gruseliger Operationssaal, in dem Ihr auf einem Grammophon die Audio-Aufnahme einer Autopsie anhören könnt.

Doch plötzlich ist es vorbei mit dem stimmungsvollen Erkunden: Galahad steht einem übermannsgroßen Lykaner gegenüber, einem von mehreren Monstern, den sogenannten Half-Breeds, auf die Ihr in "The Order: 1886" trefft. Hier verliert sich das Spiel in einigen unspektakulären Szenen, in denen Euch immer wieder die Kontrolle entzogen wird: Kurz vor dem Vieh flüchten, schnell drei Schüsse abfeuern, dann sowieso geschnappt werden. Immerhin zeigen uns Ru und Andrea, was passiert, wenn wir zu lange an einer Stelle verweilen – dann wird Galahad von dem Lykaner vernascht; bevor jedoch blutige Bröckchen auf den Boden purzeln, wird der Bildschirm schwarz. Nach dieser vorgespielten Demo greifen wir selbst zum Pad, zocken eine andere Szene: Galahad kämpft sich mit

seinen Teamkollegen durch die Stadt. Wir stellen fest: In solchen Szenen ist "The Order: 1886" spielerisch ein normaler Third-Person-Shooter, mit simplerer (und schwächerer) Deckungsmechanik als in der "Gears of War"-Serie. Für Zunder sorgt das Thermit-Gewehr: Damit verschießt Ihr eine Wolke aus Aluminium und Eisenoxid, die Ihr per alternativer Feuerfunktion entzündet – es entsteht ein kurzes, aber knackiges Flammeninferno, das Eure (diesmal menschlichen) Gegner ins Jenseits bugsiert. Erwarten uns mehr solcher Gimmicks, könnte der Titel auch spielerisch einschlagen – in puncto Spielwelt und Grafik ist "The Order: 1886" nämlich ein heißer Kandidat auf den Titel "Spiel des Jahres 2015".

Übrigens hat Sony auch eine Collector's Edition vorgestellt: In einer schicken schwarzen Box befinden sich Aufnäher, Postkarten und ein Flakon mit schwarzem Wasser, dem magischen Elixier aus dem Spiel. ms



PS4 In den Zimmern der verlassenen Anstalt stoßt Ihr auf gruseliges Mobiliar, das teils zerstörbar ist.

System PS4
Entwickler Ready at Dawn, USA
Hersteller Sony
Genre Action
Termin 2015

DAS GEFÄLLT UNS:

- » unheimlich stimmungsvolle Spielwelt
- » einfallsreiche und interessante Ballermänner
- » sagenhafte Texturen und toll modellierte Charaktere
- » Story mixt Ritter mit Industrialisierung und Mystik
- » sehr filmisch und modern inszeniert

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Deckungsmechanik wirkt altbacken
- » bisher recht doofe KI-Gegner
- » gezeigte Flucht-Sequenz vor Lykaner war unspannend

FAZIT » Wir sind heiß darauf, das virtuelle London zu erkunden und fette Next-Gen-Optik zu genießen. In spielerischer Hinsicht gibt es aber noch Fragezeichen.



LittleBigPlanet 3



PS4 Mit seinen drei neuen Kollegen Swoop, Oddsock und Toggle stellt sich Sackboy dem bösen Newton.

PLATZ 16

Überraschung geglückt! Behaupteten die Sackboy-Eltern Media Molecule vor der E3 noch steif und fest, nicht in Los Angeles vertreten zu sein, enthüllte Sony in der Pressekonferenz zum Erstaunen des Publikums "LittleBigPlanet 3", das erstmals auch die PlayStation 4 beehrt.

Gelogen haben Media Molecule jedoch nicht, denn entwickelt wird das Baukasten-Hüpfspiel von Sumo Digital, welche die Cross-Controller-Funktion von "LBP 2" programmierten. Sackboy bekommt von ihnen drei Kameraden an die Jute-Hand: Vogel Swoop kann fliegen und dabei Kameraden tragen, Socke Oddsock beherrscht Wandsprünge und ist der schnellste der Truppe, und der kräftige Sack Toggle drückt durch sein Gewicht Schalter oder verwandelt sich in eine Mini-Ausgabe seiner selbst, die durch winzige Gänge passt. Sackboy selbst räumt durch eine föhnartige Pistole mit Wind Hindernisse aus dem Weg. *tk*

System PS3 / PS4
Entwickler Sumo Digital, England
Hersteller Sony
Genre Jump'n'Run
Termin November

FAZIT » Sackboys Kameraden werden dem Jump'n'Run durch ihre Fähigkeiten guttun. Hoffentlich wurde die Steuerung verfeinert.

Kirby and the Rainbow Curse



Wii U Der pappige Knet-Look passt zu Kirby – hier gehen nur seine Feinde baden.

PLATZ 17

Kirby ist zurück – schon wieder! Mit neuem Grafikstil: einer Welt wie aus Knete. Das sieht plastisch, matschig, bunt aus – und hinreißend. In spielerischer Hinsicht wird das Konzept des ersten DS-"Kirby" aufgegriffen: Der Knetknuddel wird nicht per Steuerkreuz gelenkt, sondern haftet an einer bunten Linie, die Ihr via GamePad auf den Schirm zaubert – tippt Ihr Kirby an, wird er schneller. Neu ist die Option, dem Blob per langem Antippen einen Superroll-Schub zu verpassen, der Gegner umrempelt. Besonders gefallen hat uns die Panzerverwandlung in einem Demolevel: Per Touchscreen ballert Ihr millimetergenau auf Feinde. Weniger spaßig war der oft noch nötige Spagat zwischen Aufs-GamePad-Gucken (zum genauen Linienzeichnen) und Auf-den-TV-Glotzen (um die Knetgrafik zu genießen) – wir hoffen, dass sich der Behelfsblick auf den Pad-Bildschirm mit zunehmendem Spielerkönnen erübrigt. *ms*

System Wii U
Entwickler HAL Laboratory, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Jump'n'Run
Termin 2015

FAZIT » Spielt sich flott und sieht noch besser aus – zudem ist Kirbys Knetspiel anspruchsvoller als seine letzten Titel.

Tom Clancy's The Division



XOne Teamwork und kluges Ausnutzen der Deckung ist wichtig, um in New York zu bestehen.

PLATZ 18

Postapokalypse in den USA – durch "The Last of Us", "Crysis 3" und "Fallout 3" kennen wir dieses Szenario eigentlich schon zur Genüge. Doch Ubisofts Online-Action-Rollenspiel "The Division" ist trotzdem einen Blick wert. Das verwaiste New York, das durch ein Virus zur Todeszone wurde und in dem Ihr als US-Agent die zivile Ordnung wieder herstellen sollt, sieht dank Snowdrop-Engine sehr realistisch aus und bringt die von Verzweiflung geprägte Atmosphäre gut rüber. Dünne Nebelschwaden kriechen aus Gullideckeln, Reif lässt Straßen und Metallwände glitzern und Straßenlaternen tauchen enge Gassen in diffuses Licht. Durch diese

Umgebung bewegt Ihr Euch entweder alleine oder im Team, aber immer online. Um Quests zu lösen, greift Ihr nicht nur auf Waffengewalt, sondern auch auf Euer Echo-System zurück. Damit rekonstruiert Ihr an Tatorten mittels Hologrammen, was dort in der Vergangenheit geschah. Zu Euren Kernaufgaben gehört daneben, die Kontrolle über die einzelnen Stadtviertel zu erlangen. Jeder Bezirk verfügt über Sicherheits- und Verseuchungslevel und eigene Moralwerte. Schlagt Ihr die verschiedenen Diebesbanden in die Flucht, stellt Ihr den Strom wieder an und macht Ihr Versorgungslager für die übrig gebliebenen Zivilisten zugänglich, heben sich diese Werte und die Straßen werden wieder sicherer. Seid Ihr



XOne Massenweise Leichensäcke zeugen von den Opfern, die das Virus im Big Apple forderte.

nicht direkt an einer Konsole aktiv, wollt aber trotzdem bei der Befreiung New Yorks helfen, übernimmt Ihr mittels App die Kontrolle über eine Drohne. In Echtzeit begleitet Ihr dann Agententrupps, markiert KI-kontrollierte oder von anderen Spielern gesteuerte Feinde für sie und setzt spezielle Attacken ein, um etwa Gegner zu blenden. *tk*

System PS4 / XOne
Entwickler Massive Entertainment, Schweden
Hersteller Ubisoft
Genre Online-Action-Rollenspiel
Termin 2015

FAZIT » Das ambitionierte Online-Action-Rollenspiel verspricht dank fantastischer Grafik Next-Gen-Flair. Jetzt muss noch die Spielmechanik mithalten.



Rainbow Six: Siege

Spezialeinheiten
vs. Geiselnnehmer
– bleihaltige Duelle
auf engstem Raum. Wir
haben die Shooter-
Überraschung der
E3 gespielt!

PLATZ

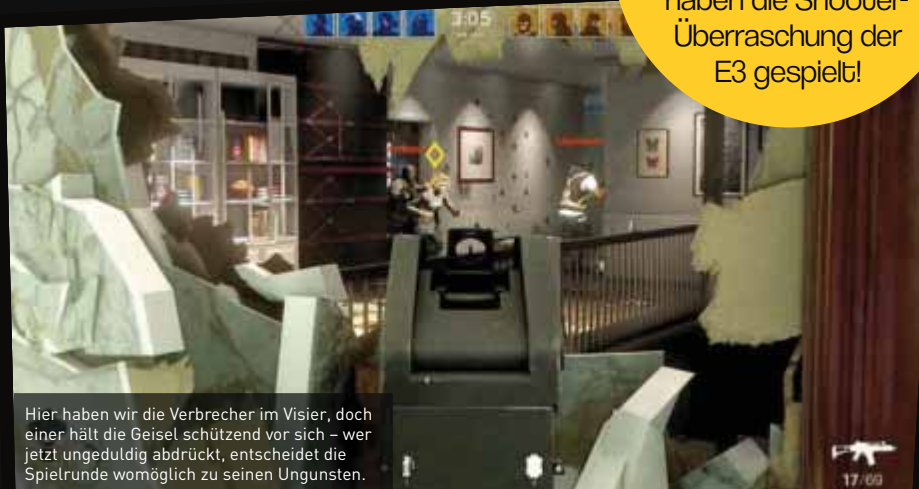
19

Vielleicht erinnert Ihr Euch noch an diesen spannenden, vorgerenderten Trailer zu "Rainbow Six: Patriots" – der mit einem Überfall auf ein Familienidyll begann und mit einer dramatischen Todeszene auf einer Brücke endete. Vergesst ihn! Denn "Patriots" ist Geschichte, das nächste Kapitel der Taktik-Shooter-Reihe heißt "Siege". Technical Artist Oliver Couture verrät der Webseite rockpapershotgun.com die Hintergründe: "Ich habe dreieinhalb Jahre an 'Patriots' gearbeitet – es war ein Spiel, das für die letzte Konsolengeneration konzipiert war. Gleichzeitig wollten wir aber irgendwie eine Next-Gen-Spielerfahrung liefern. Also haben wir mit dieser Zerstörungsthematik herumgespielt, doch das hat auf den alten Konsolen technisch nicht funktioniert. Demnach war es für uns die richtige Entscheidung, noch einmal von vorn anzufangen. Seit eineinhalb Jahren arbeiten wir jetzt hart an 'Siege'."

Räuber & Gendarm

Und dieses "Siege" wurde auf Ubisofts E3-Konferenz enthüllt – aber nicht wieder mit einem Rendertrailer, sondern mit einem Mehrspieler-Match. Denn bei "Siege" gilt: Multiplayer first. Natürlich weiß Ubisoft um die Bedeutung einer Solo-Kampagne, dennoch liegt aktuell alle Aufmerksamkeit auf dem 5-gegen-5-Mehrspieler-Part – und dass es der in sich hat, davon konnten wir uns bei drei Probematches selbst ein Bild machen.

Jede Runde der Spezialeinheiten-vs.-Geiselnnehmer-Duelle beginnt mit einer Planungs- und Erkundungsphase – "Rainbow Six" bleibt eben ein Taktik-Shooter. Je nachdem ob Ihr als Verbrecher ein Gebäude verteidigt oder als Einsatzkraft die Geisel befreien



Hier haben wir die Verbrecher im Visier, doch einer hält die Geisel schützend vor sich – wer jetzt ungeduldig abdrückt, entscheidet die Spielrunde womöglich zu seinen Ungunsten.

sollt, unterscheidet sich diese erste Phase: Als Geiselnnehmer müsst Ihr Euch für einen Raum entscheiden, wo Ihr das flehende Bündel Mensch versteckt. Danach habt Ihr noch kurz Zeit, den Angreifern den Weg zu Euch so schwer wie möglich zu machen – natürlich mit begrenzten Ressourcen. Ihr könnt Stacheldraht auslegen, Metallbarrieren aufbauen und einige Wände gegen feindliche Sprengladungen unempfindlich machen. Dann heißt es: ducken und warten.

Die Angreifer entscheiden sich während dieser Zeit für einen von drei Startpunkten: Bei der spielbaren Map (ein großes Einfamilienhaus) habt Ihr die Wahl, von der angrenzenden Straße aus zu starten, im Garten hinter dem Haus zu beginnen oder Euch per Helikopter auf dem Dach absetzen zu lassen.



Die erste Frage lautet: Wie kommt Ihr ins Haus? Zum Beispiel mit einer Sprengladung.

Bevor diese Entscheidung fällt, müsst Ihr herausfinden, wo die Geiselnnehmer ihr Opfer versteckt und wie sie sich gesichert haben – dazu hat jeder Angreifer einen Mini-Kameraroboter, mit dem das Haus erkundet wird. Aufmerksame Verbrecher können die kleinen Krabbler aber auch ausschalten.

Zu Beginn der Actionphase verschaffen wir uns als Angreifer Zugang zum Haus. Wichtig



Das fetzt: Mit Sprengstoff und schweren Waffen verwandelt Ihr die Wände in Schweizer Käse.



Habt Ihr die Geisel erst einmal befreit, müsst Ihr sie zum Extraktionspunkt bringen – währenddessen kann ein Spieler nur mit der Pistole feuern.

»Ihr entscheidet, wo Ihr die Geisel versteckt. Dann legt Ihr Stacheldraht aus.«

hier: Seil und Greifhaken. Einmal seilen wir uns vom Dach ab, ein anderes Mal hangeln wir uns zum Schlafzimmerfenster hoch. Wurde ein Fenster von den Verteidigern speziell gesichert, brauchen wir eine Sprengladung, um einzudringen. Ist das nicht der Fall, können wir durch klirrendes Glas springen. Dabei sollten wir immer mindestens in Zweiertteams vorgehen – eine Absprache über Teamspeak ist natürlich von großem Vorteil, denn die Verteidiger liegen sicher auf der Lauer und ahnen vielleicht schon, durch welches Fenster oder welche Tür wir eindringen wollen. Wir könnten sie aber überraschen und durch eine Sprengladung im ersten Stock des Hauses



Mit winzigen Kamerarobotern erkundet Ihr zu Rundenbeginn oder auch mitten in der Action verschlossene Räume – so findet Ihr heraus, wo die Geiselnehmer sind und wie sie sich abgesichert haben.

in die Etage darunter gelangen. Über kurz oder lang entstand in allen drei von uns gespielten Runden ein packendes Katz- und Mausspiel. Mal gehen wir hinter dem Schild eines Kollegen in Deckung, mal schießen wir mit dicken Schrotflinten Löcher in die Wände – kann sein, dass Ihr danach freies Schussfeld auf den Feind habt; kann sein, dass der schon mit dem Finger am Abzug wartet. Ebenfalls

eine schöne Option: Per MG schießen wir ein vernageltes Fenster auf, damit ein externer Scharfschütze freie Sicht auf einen der Verbrecher bekommt. Habt Ihr die Geisel erbeutet, müsst Ihr sie aus dem Haus schaffen – während dieser Phase darf der Geiselretter aber nur per Pistole feuern. Ist die Geisel draußen, haben die Angreifer gewonnen – gelingt das in den fünf Minuten Spielzeit pro Runde nicht, siegen die Verteidiger. Eine weitere Sieg-Option ist natürlich das komplette Eliminieren des feindlichen Teams, dann ist die Runde sofort beendet. ms

System PS4 / XOne
Entwickler Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller Ubisoft
Genre Ego-Shooter
Termin 2015

DAS GEFÄLLT UNS:

- » kurze, knackige 5-Minuten-Runden
- » eindrucksvolles Zerstörungs-Feature
- » packende, druckvolle Schießereien
- » wer zu Boden geht, kann kurz wiederbelebt werden, ansonsten ist die Runde für Euch aus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Wie setzt man dieses Konzept als Story um?
- » alles steht und fällt mit dem Aufbau der Maps

FAZIT » Einfaches Konzept, massig Spaß: "Siege" erfindet das Räuber-und-Gendarm-Prinzip neu – als spannenden Taktik-Shooter, bei dem jede Menge kaputtgeht.

Mortal Kombat X

Ed Boon lässt zum x-ten Mal Knochen knacken, Adern reißen und Blut spritzen. Das Publikum jubelt.

PLATZ

20

Eigentlich gibt es nur eine Frage, die sich bei jedem neuen "Mortal Kombat" für die breite Masse stellt: Wie brutal sind die Fatalities? Im Falle von "Mortal Kombat X"

(nicht römisch zehn, sondern gesprochen wie in "Ex-Freundin") können wir Euch beruhigen: Die Tötungsaktionen zum Ende der Matches sind wieder so brutal und explizit, dass einerseits die USK schon jetzt den Rotstift spitzt und man sich andererseits fragt, welch kranke Hirne eigentlich bei den Netherrealm Studios arbeiten. Da werden Klingen in Augen versenkt, Feinde zerrissen, Körper durchgeschossen, damit das Herz in der klaffenden Lücke sichtbar wird, und Gesichter abgeschnitten, aus denen das halbe Hirn und die zuckende Zunge quillt. Auch die X-Ray-Moves, bei denen man in einer Röntgensicht Schädel knacken und Hälse brechen sieht, sind wieder mit von der Partie. Spielerisch bleibt sich der 2D-Klopfer treu, gekämpft wird in der klassischen Seitenansicht. Wie bei "Injustice" leiht man sich Levelobjekte wie Äste zum Schwingen in einem Wald oder Wasserleichen, die in einer Hafen-Stage ab und an von den



XOne Typisch "Mortal Kombat": Die Fatalities sind ein grausiger Mix aus Blut und Gedärmen.

Wellen hochgeschleudert werden und auf den Feind geworfen werden können. Es ist aber nicht alles alt: Vier neue Charaktere enthüllte Warner neben Scorpion und Sub-Zero bisher: D'Vorah ist eine Mischung aus Frau und Insekt und hat eine Vorliebe für giftige Attacken und den Einsatz von Krabbeltviechern und ihren Spinnenbeinen; Ferra/Torr bezeichnet ein Gespann aus einem flinken fiesen Kind und seinem hörigen Hünen; Cassie Cage ist die Tochter von Johnny und Sonya Blade und kopiert die Move-Palette ihrer Eltern; und Kotal

Kahn scheint mit dem Bösewicht der Serie Shao Kahn verbunden zu sein.

Vor dem Kampf wählt Ihr jetzt pro Charakter aus drei verschiedenen Kampfstilen, die sich im Aussehen des Kämpfers und seinen Spezialangriffen spiegeln. Im Ninjutsu-Stil benutzt Fan-Favorit Scorpion etwa seine Schwerter für einige Manöver, in der Inferno-Variante greift er auf die Dienste eines Flammendämons zurück. Innerhalb der Matches seid Ihr dann aber auf den gewählten Kampfstil festgelegt. tk

VERSCHIEDENE KAMPFSTILE? GAB'S DOCH SCHON!

Stimmt, ganz neu ist die Idee mit den drei Martial-Arts-Varianten pro Charakter nicht in der Geschichte der blutigsten Beat'em-Up-Serie der Geschichte. Schon das auch in Deutschland regulär veröffentlichte "Mortal Kombat: Deadly Alliance" (Bild unten) für PS2, Xbox, GameCube und Game Boy Advance gab jedem Kämpfer im



Jahre 2002 drei Stile an die Hand, fast ausnahmslos jeweils zwei Kampfsportarten und eine Move-Palette mit Fokus auf der passenden Handwaffe. Im Unterschied zu "Mortal Kombat X" konnten Spieler während eines Matches zwischen den Angriffsvarianten wechseln und sie sogar mit ellenlangen Combos untereinander verketten.

Nach "Mortal Kombat: Deception" reduzierte "Mortal Kombat: Armageddon" 2006 auf PS2, Xbox und Wii die Zahl auf zwei Stile, einen mit Waffeneinsatz und einen ohne.

System PS3 / PS4 / 360 / XOne
Entwickler Netherrealm Studios, USA
Hersteller Warner
Genre Beat'em-Up
Termin 2015

DAS GEFÄLLT UNS:

- » interessante neue Charaktere
- » verschiedene Kampfstile sorgen für Abwechslung
- » Arenen mit interaktiven Elementen
- » neue Fatalities, deren Spanne von spaßig über unterhaltsam bis widerlich reicht

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » anders als der erste Trailer vermuten ließ, ist die Grafik nur gut, nicht großartig
- » Welche alten und neuen Kämpfer werden wir noch sehen?

FAZIT » Der X-te Teil von "Mortal Kombat" bringt spielerische Neuerungen, reißt grafisch aber nicht vom Hocker – außer bei den Fatalities.

Ori and the Blind Forest



XOne Virtuelles Waisenkind: Früh im Spiel muss Ori (rechts) Abschied von seiner Mutter (links) nehmen.

**PLATZ
21**

Viele Ohs und Ahs auf der Microsoft-Konferenz galten "Ori and the Blind Forest" – das Metroidvania-Hüpfspiel sieht zum Dahinschmelzen schön aus. Neben den sympathischen Figuren (von denen eine im Trailer verstirbt und damit gleich Emotionen auslöst) sind es die stimmungsvollen und gleichzeitig knackscharfen Hintergründe, die "Ori" zu einem der hübschesten E3-Spiele machen. Der Entwickler Moon Studios um den Österreicher Thomas Mahler verriet, dass aufgrund des Grafikstils fast jedes Hintergrundobjekt einzeln gezeichnet werden muss – eine Abänderung und Wiederverwendung an anderer Stelle ist quasi ausgeschlossen. Das Multikulti-Indieteam werkelt seit vier Jahren an "Ori" – und man sieht dem Spiel den Aufwand an. Trotzdem betont Thomas Mahler,



XOne Ori (hier planschend im Wasser) lernt im Verlauf des Spiels dazu – z.B. einen Wandsprung. Hüpf! Ihr in den virtuellen Tod, taucht Ori am letzten selbst gesetzten Checkpoint wieder auf.

dass die Optik zweitrangig ist: Man wolle keines dieser bewusst auf Kunst getrimmten Spiele entwickeln. Stattdessen soll "Ori" ein Plattformer mit einer pixelgenauen Steuerung werden, der im Stil von "Metroid" aufgebaut ist. Generell ist Samus' Super-Nintendo-Abenteuer das große Vorbild von Mahlers Team: Er klingt selbstbewusst, aber nicht vermessen, wenn er betont, dass sein Team endlich wieder das perfekte Spiel- und Level-design solcher 16-Bit-Klassiker erreichen möchte. Ob das gelingt, können wir an dieser Stelle nicht sagen: Noch wissen wir nicht, ob "Ori" so makellose Kontrollen wie "Super

Mario" oder "Metal Slug" haben wird oder der Levelaufbau und der gezielte Einsatz der erweiterbaren Fähigkeiten zum Weiterkommen Maßstäbe setzen können. Bildschön wird "Ori" aber in jedem Fall sein, wenn es diesen Herbst als Downloadspiel erscheint... *ms*

System 360 / XOne
Entwickler Moon Studios, weltweit
Hersteller Microsoft
Genre Action-Adventure
Termin 4. Quartal (XOne), nicht bekannt (360)

FAZIT » Eine vielversprechende Kombi: Hier treffen traumhafte Bilderbuch-Optik auf spielerisch ambitionierte Entwickler – ein Indie-Geheimtipp.

Bayonetta 2



Wii U Platinum entlockt der Konsole nicht nur furiose Effekte, sondern auch eine sehr flüssige Bildrate.

**PLATZ
22**

Im Oktober wird es endlich so weit sein, dann entert Platins Hexe die Wii U: Die Action ist furios, spektakulär und läuft in ebenso detailreicher wie flüssiger Grafik über den Bildschirm. Butterweiche 60 Bilder pro Sekunde sorgen für optimale Kontrolle, Bayonettas Manöver sind noch spektakulärer als im Erstling – und dieser wird Teil 2 in digitaler Download-Form beiliegen! Noch mehr Glück haben nur japanische Zocker, die erhalten Bayonettas Debüt auf einer zweiten

Disc. Die Umsetzung orientiert sich an der Xbox-360-Fassung, bietet blitzsaubere Technik und sogar noch ein paar Extras im Form von neuen Outfits im Nintendo-Stil. Wenn Ihr also schon immer mal sehen wolltet, wie Bayonetta das rosa Kleid von Prinzessin Peach oder Samus Arans Rüstung so steht – hier ist Eure Gelegenheit!

Beide Episoden sollen eine englische und japanische Tonspur bieten, außerdem wird es zwei verschiedene Steuerungsvarianten geben: Könnern schwören auf die klassische

Pad-Steuerung, Einsteiger und experimentierfreudige Naturen wagen sich an die Touch-Kontrolle über das GamePad der Wii U. Man darf gespannt sein, ob sich so ein paar mehr Leute an Bayonetta wagen oder ob das Hexenspektakel den hiesigen Spielern doch eine Spur zu abgedreht ist. Anhängern von furioser Action im Stil von "Devil May Cry" und Co. liefern Nintendo und Platinum Games damit zwei sehr gute Gründe, über den Kauf einer Wii U nachzudenken. *tn*

System Wii U
Entwickler Platinum Games, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Action
Termin Oktober

FAZIT » Die harte Hexen-Action scheint alle Erwartungen zu erfüllen und kommt auch noch im Doppelpack mit dem Erstling!



Captain Toad: Treasure Tracker



Wii U In der alten Ruine sind viele Geheimnisse versteckt. Mit guter Kameraarbeit holt Ihr sie ans Licht.

PLATZ 23

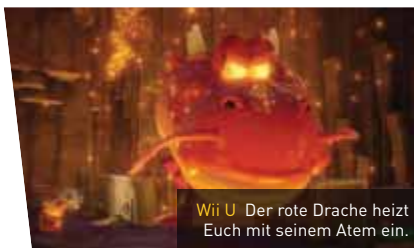
Neu ist die Idee hinter "Captain Toad" nicht, feierte der

furchtlose Abenteuerpilz doch seinen ersten Auftritt bereits in "Super Mario 3D World". Dort

kamen die knobellastigen Schatzsucher-Eskapaden bei den Spielern so gut an, dass Nintendo das Konzept nun großzügig zu einem eigenständigen Titel erweitert. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Mit dem linken Stick lenkt Ihr Toad durch meist isometrisch dargestellte Levels, auf Knopfdruck interagiert Ihr mit Gegenständen und legt einen Sprint hin, der rechte Stick (oder auf Wunsch der Bewegungssensor des GamePads) schwenkt die Kamera. Auf die Sprungfähigkeiten von Kollege Mario muss Toad dagegen verzichten. Ziel eines jeden Levels ist es, den goldenen Stern am Ende zu erreichen, noch dazu sind in jedem Szenario drei glitzernde Diamanten versteckt – auch die gilt es einzusacken.

Abwechslung wird großgeschrieben: In einem Geisterhaus löst Ihr komplexe Tür-Puzzles und verschiebt Blöcke. Dann wieder rollt Ihr auf Schienen durch die Umgebung und bewerft Gegner und Schätze mittels GamePad-Bildschirm in bester "Super Mario Bros. 2"-Manier mit rundlichen Rettichen. Oder Ihr flieht vor ansteigender Lava und weicht dem feurigen Atem eines roten Drachens aus.

Die Levels sind überschaubar, stets innerhalb weniger Minuten gelöst und laden immer wieder zu einem neuen Anlauf ein, um auch noch den letzten fehlenden Diamanten zu erhaschen. Grafisch verzichtet Nintendo auf wollene Experimente à la "Yoshi" und setzt auf den typischen HD-Look, der schon "Super Mario 3D World" gut zu Gesicht stand – kein Wunder, entsteht Toads Solo-Abenteuer doch auch bei Nintendos Tokyo Studio, das beim letzten Mario-Abenteuer überzeugende Arbeit abgeliefert hat. Kräftige Farben, plastische Texturen, eine flotte Bildrate und die ebenso saubere wie fehlerfreie Darstellung zeigen deutlich, wie wohl sich der Traditionshersteller mittlerweile im HD-Segment fühlt. *tn*



Wii U Der rote Drache heizt Euch mit seinem Atem ein.

System Wii U
Entwickler Nintendo, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Geschicklichkeit
Termin 4. Quartal

FAZIT » Die spaßigen Toad-Rätsel des letzten Mario-Abenteuers werden gekonnt zu einem eigenen Spiel gestrickt und noch dieses Jahr veröffentlicht – gut so!



Wii U Die Goombas sehen (noch) entspannt aus, Ihr weicht ihnen aber trotzdem besser aus.

Dead Island 2



Echte Spielszenen haben wir leider nicht für Euch, der Rendertrailer vermittelt die Stimmung aber gut.

PLATZ 24

Die hierzulande indizierte Zombie-

schlägerei bekommt mit "Dead Island 2" einen dritten Teil. Techland, die polnischen Erfinder

der Marke, sind scheinbar mit "Hellraid" und "Dying Light" ausgelastet. Deep Silver übertrug die Entwicklungsaufgabe an das deutsche Studio Yager, die zuletzt mit dem inhaltlich hochbrisanten, aber spielerisch konventionellen "Spec Ops: The Line" von sich reden machten. Der Öffentlichkeit zeigte man auf der Sony-Presskonferenz nur einen lustigen Rendertrailer rund um einen Jogger, der sich langsam in einen Untoten verwandelt. Hinter verschlossenen Türen bekamen wir zusätzlich etwa eine Viertelstunde Spielszenen zu sehen, die aber nur den Entwicklungsstand 2013 zeigten. Deshalb ersparen wir Euch Mäkeleien an der mangelnden grafischen Qualität und gehen direkt zum Wesentlichen über: "Dead Island 2" spielt im abgeschotteten Kalifornien, einige Monate nach dem Ausbruch des Virus auf der Urlaubsinsel Banoi. Mit vier neuen Helden der Charakterklassen Hunter, Berserker, Speeder und Bishop bereist Ihr unter anderem San Francisco sowie Los Angeles und legt Euch wieder mit jeder Menge Zombies und menschlichen Gegnern an. Als Waffen dienen meist zusammengeschusterte Alltagsgegenstände wie Rasentrimmer und Nagelpistolen, die Ihr diesmal auch im Akimbo-Stil in zweifacher Ausführung nutzt. Entweder stürzt Ihr Euch offline solo ins Gefecht oder Ihr seid online mit bis zu acht Leuten auf einer Karte unterwegs, gegen- oder miteinander. In der gezeigten Demo schlug sich einer der Helden mit Banditen und schlurfenden Hirnlosen herum, um zu einer Hochzeit zu gelangen. Logisch, dass diese mittlerweile von den Untoten überrannt worden war. Da die Zombies auf Geräusche reagieren, trieb der Vorspieler sie mittels Stereoanlage zusammen, um sie dann alle gemeinsam zu erledigen. Ein Fun Fact zum Schluss: "Dead Island 2" ist das erste Spiel, für das Motion-Capture-Aufnahmen von einer Katze gemacht wurden. *tk*



Was oben ein Zombie ist, war vorher ein munterer, gebissener Jogger.

System PS4 / XOne
Entwickler Yager, Deutschland
Hersteller Deep Silver
Genre Action-Rollenspiel
Termin 2015

FAZIT » Ob "Dead Island 2" den Sprung zu uns schafft, bezweifeln wir, der Gewaltgrad ist so hoch wie in den Vorgängern. Die coolen Schauplätze sorgen für Schauwert.



Die Heldentruppe schreckt nicht davor zurück, die Turnschuhe des Joggers neu zu verwerten.

Batman: Arkham Knight

Was haben Michael Knight und Batman gemeinsam? Beide fahren ein tolles Auto, das ihnen die Show stiehlt.

PLATZ

25

Lassen wir die schon jetzt großartige Grafik von Rocksteadys letztem "Batman"-Spiel, die sich durch menschlichere Körpermodelle, eine flüssige Bildrate und realistisch anmutende Materialien und Regeneffekte von ihren Vorgängern abhebt, mal beiseite. Konzentrieren wir uns auf den Star von "Arkham Knight": Nicht Batman, sondern sein Batmobil, das Ihr jederzeit rufen und selbst durch die breiten Straßen von Gotham manövrieren dürft. Der Wagen sieht nicht nur seinem Besitzer entsprechend cool aus, er verfügt auch über einen ganzen

Sack voll Funktionen, die beim TÜV wohl keine Chance hätten. Wir erleben sie, als Batman Zivilisten aus einer Chemiefabrik befreien soll, die der Arkham Knight und Scarecrow erobert haben, um dort das Nervengift des Vogelscheuchens-Mannes zu produzieren. Batman steigt in sein Gefährt und katapultiert sich dank Turbo Boost in den Innenhof der abgeschotteten Fabrik. Hier lauern sogleich Panzerfahrzeuge aus der Söldnerarmee des neuen Bösewichts, der Rachegelüste gegen den schwarzen Ritter hegt. Dank Maschinen-



PS4 Im Battle-Modus nimmt das Batmobil die unbemannten Panzer des Arkham Knight auseinander.

kanone, Minigun und Mehrfachraketenwerfer macht das Batmobil damit im Battle-Modus, in dem Ihr wie mit einem Gleiter nach links und rechts driftet und so feindlichen Geschossen ausweicht, kurzen Prozess. Auf unseren Einwand, Batman setze doch nur auf nicht-tödliche Waffen, heißt es, die Projektile seien für Menschen selbstverständlich ungefährlich, es handle sich um elektrische Impulse und Gummigeschosse. Unser Stirnrunzeln vertreiben die weiteren Funktionen des Wagens: Per Seilwinde zieht Ihr Objekte

wie Container und Tore an und verwandelt sie in Rampen. Außerdem lässt sich das Auto fernsteuern – praktisch, als Batman von einer Übermacht Bewaffneter eingekreist wird. Ein Schuss des Batmobils sorgt für Verwirrung, in der der Held in den Nahkampf sprintet. Hier macht Ihr in gewohnter Kontermanier, aber mit erweitertem Repertoire Kleinholz aus den bösen Buben. Sogar ein Takedown, bei dem Batman einen Feind per Uppercut in die Höhe schlägt und das Batmobil ihn dann mit einem Schuss erledigt, ist dabei! tk



PS4 Gotham City erstrahlt in neuem Glanz und mit extrahohen Gebäuden, von denen Ihr heruntergleitet.

System PS4 / XOne
Entwickler Rocksteady, England
Hersteller Warner
Genre Action-Adventure
Termin 2015

DAS GEFÄLLT UNS:

- » toll integriertes und komplett kontrollierbares Batmobil
- » Next-Gen-würdige Grafik
- » die Originalsprecher sind wieder an Bord
- » Scarecrow neben Arkham Knight Hauptschurke
- » neue Mehrfach-Takedowns und Gegnervarianten machen die Kämpfe abwechslungsreicher

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Batmobil-Waffen scheinen zu drastisch
- » der Arkham Knight wirkt bisher einfalllos

FAZIT » Zum Finale lassen es Rocksteady technisch und spielerisch krachen: Batman und sein Auto überzeugen durch vielfältige Aktionsmöglichkeiten.

Wenn du im Turm fertig bist, drücke und halte , um zum Orbit zu gelangen.

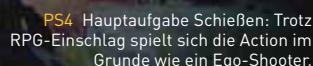
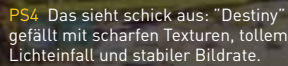
Die Galaxie wartet: Wir spielen die Alpha-Version und finden den Mix aus "Halo" und "Borderlands" klasse!

26

Unsere Mission verlangt die Untersuchung eines verlassenen Fabrikkomplexes. Dank holografischem GPS ist die Wegfindung kein Problem, doch bereits nach wenigen Metern treffen wir auf die erste Gruppe der "Gefallenen": Die Aliens greifen sofort an, wir feuern zurück, suchen Deckung und warten auf die Wiederaufladung unseres Schildes – klingt wie "Halo" und spielt sich genauso prima. Erfahrungspunkte und "Glimmer", die Währung von "Destiny", erhalten wir nach jedem erfolgreichen Kampf. Wir müssen aber nicht zu Fuß weiter, sondern können jederzeit

Die ziemlich dunklen Innenräume der Fabrik machen die folgenden Ballereien intensiver. Unter die Feinde mischt sich auch eine "Witch", die durch den Raum schwebt und uns ordentlich zusetzt. Wir entscheiden den Kampf und damit auch die Quest für uns, was neben mehr Erfahrung und Geld auch neue Ausrüstungsgegenstände einbringt. Im Menü verwalten wir diese ebenso bequem wie die Fähigkeiten unseres Jägers – das erinnert

an "Borderlands". Danach verlassen wir den Planeten und kehren auf unser Raumschiff zurück, das im Orbit schwebt. Über eine Karte reisen wir zum "Turm". Hier geben wir unseren "Glimmer" für neue Gegenstände aus, die jedoch an Werte wie Level und Charakterklasse gebunden sind. Unser nächster Auftrag sieht eine Koop-Mission vor: Mit zwei weiteren Spielern bilden wir einen Einsatztrupp. Im Kampf beleben uns die Kameraden wieder – gehen alle Squad-Mitglieder zu Boden, scheitert nämlich die Mission. *sg*



FAZIT » "Destiny" besticht mit feiner Optik, toller Spielbarkeit und vielen Aufgaben. Stimmt dabei die Abwechslung, erwartet uns ein galaktischer Spaß.

Mittelerde: Mordors Schatten



PS4 Im Kampf mit Ork-Offizieren macht Ihr Euch einen Namen und lehrt Saurons Armee das Fürchten.

PLATZ 27

Auf der E3 entführte uns Warner ins grüne Hinterland von Mordor, in dem menschliche Sklaven Vorräte für Saurons Truppen produzieren. Neben den brutalen Kampfmanövern unseres Helden, der von einem Rachegeist vor dem Tod bewahrt wurde und mit ihm verbunden ist, beeindruckte uns einmal mehr das Beziehungsgeflecht zwischen den Orks, das Ihr durchschauen und zu Eurem Vorteil nutzen müsst. Um an einen Ork-General heranzukommen, lohnt es sich etwa, seine Leibwächter ausfindig zu machen. Wichtige Informationen über ihre Stärken und Schwächen erhaltet Ihr von angehörigen Orks, die Ihr manipuliert oder verhört. Besiegt die Bodyguards, damit sie sich auf Euren Befehl gegen ihren Herrn wenden oder die Nachricht von ihrem Tod den General in Angst und Schrecken versetzt. Tötet Euch ein Ork, profitiert er davon und steigt im Rang auf, während Euch der Geist wiederbelebt. *tk*

System PS3 / PS4 / 360 / XOne
Entwickler Monolith, USA
Hersteller Warner
Genre Action-Adventure
Termin 30. September

FAZIT » Mehr als nur gesichtslose Feinde: "Mittelerde" baut Gegner in ein spannendes Beziehungsgeflecht ein.

Evolve



XOne Der Raketenwerfer des Support-Roboters hält das Tentakelmonster kurzzeitig zurück.

PLATZ 28

Als wir zur Probesession von "Evolve" antraten, lief uns ein Schauer über den Rücken. Nicht wegen der detaillierten (PC-)Grafik oder des furchteinflößenden neuen Tentakelmonsters, das wir jagen sollten. Sondern weil eines unser Teammitglieder mit den Worten "Ich habe noch nie ein Videospiel gespielt, wie läuft man nach vorn?" unsere Jagdaufgabe mit einem Schlag unmöglich zu machen schien. Nichtsdestotrotz bewegte sich der Tross aus vier neuen Jägern bald vorwärts, immer auf der Suche nach verräterischen Fährten des mittlerweile auf die Höchststufe mutierten Ungetüms. In Gestalt des Support-Roboters trafen wir schließlich auf das Biest und waren überrascht, wie gut die Charakterklassen miteinander harmonieren. Wir legten eifrig Geschützplattformen aus und zusammen mit Medic und Fallensteller gelang uns doch der Blattschuss. Auch ohne fähigen Schützen. *tk*

System PS4 / XOne
Entwickler Turtle Rock, USA
Hersteller Take 2
Genre Ego-Shooter
Termin 21. Oktober

FAZIT » Knackige Monsterjagd für geübte Shooter-Fans, die konsequent ihre Rolle auf dem Schlachtfeld spielen müssen.

Code Name: S.T.E.A.M.



3DS Die Schulterkamera erinnert an "Gears of War", im Kern ist "Codename: Steam" aber ein Rundenstrategie-Spiel.

PLATZ 29

Von Intelligent Systems ("Advance Wars") kommt 2015 Rundenstrategie mit Shooter-Elementen auf den 3DS. "Code Name: S.T.E.A.M." entführt Euch in ein viktorianisch angehauchtes und mit Steampunk-Elementen durchsetztes England, das von Aliens angegriffen wird. Der Grafikstil orientiert sich an alten amerikanischen Comics, die Spielmechanik greift Elemente aus dem Action-Segment auf. All Eure Aktionen kosten Dampfpunkte, jedoch bewegt Ihr Euch zunächst völlig frei über das Schlachtfeld. Geht Ihr mit einer Figur wieder zu ihrer Ausgangsposition zurück, bekommt Ihr die Bewegungspunkte wieder gutgeschrieben. So könnt Ihr das Schlachtfeld gefahrlos erkunden, eine Übersichtskarte fehlt. Maximal vier Helden nehmt Ihr mit in die Schlacht, Overwatch-Attacken im gegnerischen Zug verleihen dem Spiel taktische Tiefe. Wer Checkpoints in den Levels nutzt, hat später kein Geld für die besten Waffen. *tk*

System 3DS
Entwickler Intelligent Systems, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Strategie
Termin 2015

FAZIT » Taktikfans lecken sich die Finger nach neuem Intelligent-Systems-Stoff. Der Mix aus Action und Strategie ist mutig.

Guilty Gear Xrd -Sign-



PS4 Eine vierstufige Tension-Leiste (u.a. für Spezialattacken) ist ebenso an Bord wie fantastische Anime-Grafik.

PLATZ 30

Nach Jahren der Bildschirm-Abstinenz melden sich Sol Badguy, Ky Kiske, Faust & Co. zurück – und wie! Die hervorragend spielbare PlayStation-4-Version, die wir bei unserem E3-Termin mit Aksys, dem US-Publisher des Spiels, daddeln konnten, war ein Fest. Denn obwohl sich spielerisch natürlich alles in 2D abspielt, versprühen die Figuren einen Hauch 3D-Look – aber nicht wie in "Tekken" & Co., sondern wie in einem modernen Anime. Beim K.o.-Schlag zum Beispiel sorgen stylische Kamerafahrten für neuartige Einblicke. In spielerischer Hinsicht ist erwartungsgemäß Tiefgang angesagt: Obwohl die Mannen um Daisuke Ishiwatari (dessen Lieblingskämpfer Potemkin ist, wie er uns vor Ort verrät) um ein wenig mehr Zugänglichkeit bemüht sind, ist "Guilty Gear Xrd" ein Fest für fleißige Trainierer – schon in den ersten Runden empfanden wir die Unterschiede zwischen den Charakteren als frapierend. *ms*

System PS3 / PS4
Entwickler Arc System Works, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Beat'em-Up
Termin 4. Quartal

FAZIT » Spielerisch anspruchsvoll bis anstrengend, megamäßig animiert – an diesem Spiel kommt kein Beat'em-Up-Profi vorbei.



Rise of the Tomb Raider

PS4 / XONE • ACTION • ENDE 2015

Lara Crofts nächstes großes Abenteuer erwartet uns frühestens Ende 2015. Der auf der Microsoft-Pressekonferenz gezeigte Trailer verrät bis auf den Titel nur sehr wenig: Lara ist beim Psychiater und hat Flashbacks zu Kämpfen mit Bären, einem per Pfeil-Kopfschuss gekillten Feind und eine vereiste Höhle. Wenigstens die später nachgereichte Pressemitteilung hält ein paar zusätzliche Infohappen parat: Demnach bleibt uns der "kompromisslose Action-Survival-Stil" des Reboots ebenso erhalten wie auch die Story-Autorin Rhianna Pratchett, während die zu erkundenden Gebiete dreimal größer ausfallen und diesmal auch ausgewachsene Grabmale dabei sein werden.

Spiele in der Konzeptphase

(Zu) früh gefremt

Was tun, wenn man ein neues Spiel ankündigen will, nur der Name (falls überhaupt) feststeht und sonst nichts verfügbar ist, was das tatsächliche Geschehen auf dem Bildschirm repräsentiert? Auf dieser E3 entschieden sich viele Hersteller für Render-Trailer mit wenig Aussagekraft oder lediglich Prototypen-Schnipsel und Konzeptzeichnungen. Auf dieser Doppelseite findet Ihr einige dennoch erwähnenswerte Beispiele. *us*



Star Wars Battlefront

PS4 / XONE • ACTION • NICHT BEKANNT

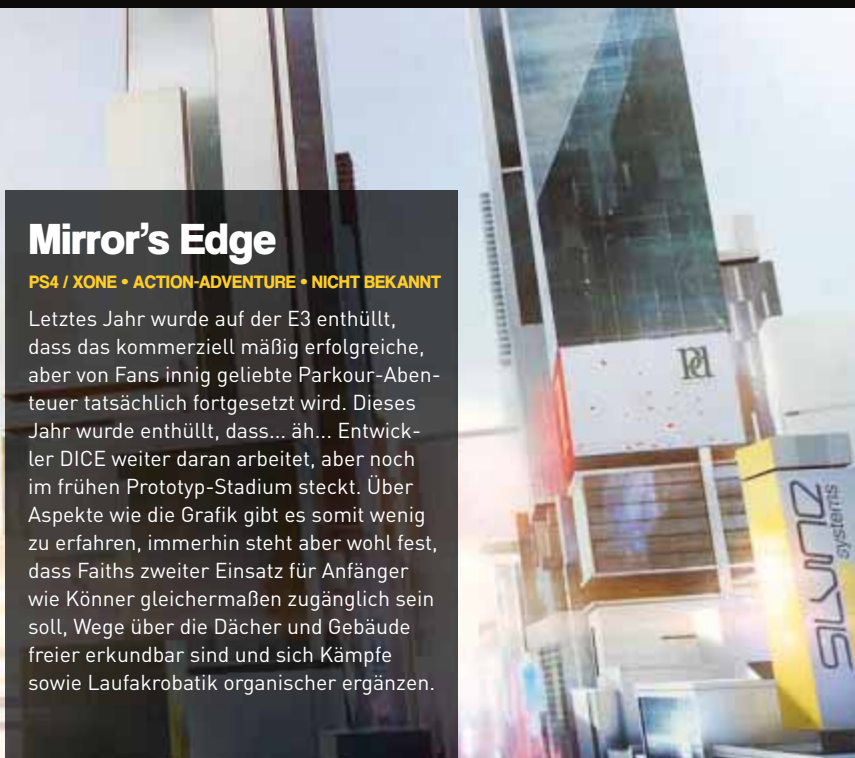
2005 erschien das bislang zweite und letzte "Battlefront" für PS2 und Xbox, auf die Reinkarnation gemacht von den Ballerprofis von DICE müssen wir weiterhin warten: Über spielrelevante Details oder gar einen Termin ließ man sich in einer dem Sternenkrieg-Universum huldigenden Video-Präsentation nicht aus – dafür wissen wir nun, dass im Bemühen um größtmögliche Authentizität Originalmodelle aus den Lucasfilm-Archiven gesammelt wurden und das Team die Drehorte der gewählten Schauplätze besuchte, um dort "die Emotionen" einzufangen. Weitere Infos sollen wir laut Texttafel nicht vor Frühjahr 2015 erwarten.



Mirror's Edge

PS4 / XONE • ACTION-ADVENTURE • NICHT BEKANNT

Letztes Jahr wurde auf der E3 enthüllt, dass das kommerziell mäßig erfolgreiche, aber von Fans innig geliebte Parkour-Abenteuer tatsächlich fortgesetzt wird. Dieses Jahr wurde enthüllt, dass... äh... Entwickler DICE weiter daran arbeitet, aber noch im frühen Prototyp-Stadium steckt. Über Aspekte wie die Grafik gibt es somit wenig zu erfahren, immerhin steht aber wohl fest, dass Faiths zweiter Einsatz für Anfänger wie Könnern gleichermaßen zugänglich sein soll, Wege über die Dächer und Gebäude freier erkundbar sind und sich Kämpfe sowie Laufakrobatik organischer ergänzen.





"Beyond Cars"

PS4 / XONE • SANDKASTEN • NICHT BEKANNT

Seit "Need for Speed: Most Wanted" blieb es still um Criterion, und für das nächste Projekt gibt es noch nicht mal einen offiziellen Arbeitstitel: Unsere Einschätzung oben basiert auf einem Twitter-Hashtag am Ende der E3-Video-Präsentation. Anhand von grobschlächtigen Prototyp-Momentaufnahmen und bunten Extremsport-Zeichnungen wurde dort vage das Konzept erklärt: In einer großen zusammenhängenden Welt können wir allerlei Vehikel vom Jetski über ATV bis hin zum Helikopter benutzen und verrückte Aktionen ausführen – durchgehend in Ego-Perspektive, die nie verlassen werden soll. Ob und wie sich daraus ein vollwertiges Spiel ergibt (ein modernes "Stuntman" mit mehr Freiheiten scheint naheliegend) und wann das wohl fertig wird, bleibt noch das Geheimnis von EA und Criterion.



Mass Effect

PS4 / XONE • ROLLENSPIEL • NICHT BEKANNT

Die Fortsetzung des Sci-Fi-Epos entsteht bei BioWare Montreal (in Edmonton wird an einer komplett neuen Marke gewerkelt) und nimmt sich laut Entwicklerkommentaren das Feedback der Fans zu Herzen. Demnach wünschen sich die vor allem neue Charaktere und neue Schauplätze – Shepard und seine Crew sehen wir also wie erwartet nicht mehr, was nach dem Finale von Teil 3 auch seltsam anmuten würde. Geabenteuert wird am anderen Ende der Galaxie, das ausgehend von den nichtssagenden Produktionsskizzen nicht wesentlich anders aussieht: Krogans tummeln sich dort ebenso wie per Vollkörper-N7-Rüstung anonymisierte Helden. Was sonst neu sein wird? Das erfahren wir offenbar nicht so bald.



Scalebound

XONE • ACTION • NICHT BEKANNT

Man nehme eine große Prise "Devil May Cry" (hypercooler Held mit hellem Haupthaar und dickem Schwert), eine Dschungellandschaft bevölkert von garstig-großen Drachen und Echten und einen Schuss "Panzer Dragon" (besagter Held kann sich auf ein Schuppentier schwingen und losfliegen) – heraus kommt die erste Trailer-Präsentation des nächsten Action-Krawalls aus dem Hause Platinum Games. Kreativer Kopf dahinter ist Hideki Kamiya (u.a. "Bayonetta" und – siehe da – "Devil May Cry"), der für seinen jüngsten Streich offensichtlich Microsoft als Finanzier gewinnen konnte. Inwiefern das Xbox-One-exklusive "Scalebound" tatsächlich eine "einzigartige Erfahrung" mit "Action in einer ganz neuen Dimension" sein wird, lässt sich anhand des nicht übermäßig einfallsreichen Trailers schwerlich einschätzen.



NACHRICHTEN

14. MAI – 16. JUNI 2014

18.05. Mega-Shopping

Laut dem Branchenblatt Variety plant YouTube einen dicken Deal: Der Videospiel-Streamingdienst twitch.tv soll für eine Milliarde US-Dollar gekauft werden – Variety zufolge ist der Kauf bereits eingetütet. Verhaltener äußert sich das Wall Street Journal: Laut dieser Quelle befindet sich das Übernahmegeschäft noch in einem sehr frühen Stadium. The Verge wiederum will erfahren haben, dass twitch aus mehreren Kaufinteressenten wählen konnte – darunter auch Microsoft.

21.05. Der andere Miyazaki

Nicht Anime-Legende Hayao, sondern "Demon's Souls"- und "Dark Souls"-Schöpfer Hidetaka Miyazaki ist neuer Chef von From Software; das Studio war kürzlich vom japanischen Verlagshaus Kadokawa gekauft worden, wohl auch deswegen gab es einige Wechselspielchen in der From-Software-Führungsetage.

24.05. Geld ohne Ende

Chris "Wing Commander" Roberts hat mit "Star Citizen" Crowdfunding-Geschichte geschrieben – die Kickstarter-Kampagne spülte Ende 2012 gut 2 Millionen US-Dollar in die Kassen der neu gegründeten Firma Cloud Imperium Games. Durch weitere Geldzuwendungen hat sich diese Summe mittlerweile vervielfacht: Ende Mai 2014 wurde die Grenze von 44 Millionen US-Dollar geknackt. Erscheinen soll die epische Weltraum-Sim übrigens 2015 oder sogar erst 2016 – bis dahin werden immer wieder kleinere Teile des Spiels zum Testen durch die Community freigegeben.

24.05. "Metal Gear"-Remake

Als "Outer Heaven Team" hat sich eine Gruppe Heimentwickler zusammengeslossen – ihr Ziel ist ein Remake des MSX-Klassikers "Metal Gear". Konami hat überraschenderweise das Okay gegeben, nun sucht die Truppe fähige Leveldesigner, Programmierer und Komponisten: moddb.com/mods/metal-gear-remake.

29.05. Studioschließung

PC-Spieler kennen die EA-Division Mythic Entertainment für "Dark Age of Camelot" oder "Warhammer Online"; kürzlich erteten die US-Entwickler viel Kritik für den iOS-Reboot von "Dungeon Keeper". Nun hat EA das Studio dichtgemacht, den Standort in Fairfax, Virginia, geschlossen. Ob der Kerkerwächter Schuld hat, wissen wir nicht – EA nannte eine Konzentration auf die Mobilspielentwicklung an anderen Standorten als Grund.

03.06. PSP ade

Die PSP hat sich ca. 80 Millionen Mal verkauft und liegt damit in den Top 10 der am besten verkauften Spielekonsolen – vor dem NES! Jetzt zieht Sony den Stecker – die PSP-Auslieferung in den USA und Japan wurde bereits gestoppt, auch in Europa wird der Nachschub bald versiegen. Wann steigt Ihr auf die PS Vita um?



Aufgeschraubt

TORONTO • Brandon Edgar Allen ist ein kanadischer Fotograf, der total in Videospielkonsolen verschossen ist. Sein Lieblingsmotiv: aufgeschraubte und in ihre Einzelteile zerlegte Controller. Die liebevoll arrangierten Hochglanz-Fotografien könnt Ihr auch kaufen – zum stolzen Preis von 50 US-Dollar pro Druck.



Trommeln mit Stil

MASSACHUSETTS • Die US-Firma SJC Custom Drums baut Schlagzeuge – und zwar genau so, wie ihre Kunden das wünschen. Das wird dann zwar teuer (für ein komplettes Kit werden mitunter 4.000 US-Dollar fällig), dafür könnt Ihr eure Wunschtrommeln so genial aussehen lassen wie dieses "Super Mario"-Schlagzeug.



Katzenklamotten & Co.

KALIFORNIEN • Eighty Sixed Clothing stockt sein größtenteils aus "Skullgirls"-Klamotten bestehendes Sortiment auf – mit noch einem Klopfer. Ab sofort könnt Ihr auf eightysixedclothing.com sexy "BlazBlue"-Shirts bestellen.



Wintertarnung

USA • Bühne frei für den "Xbox 360 Special Edition Arctic Camouflage Wireless Controller". Laut Xbox-Sprachrohr Major Nelson soll der noch diesen Juni erscheinen, also quasi jetzt schon erhältlich sein. Bislang jedoch nur in Nordamerika, zum Preis von 54 US-Dollar (ca. 40 Euro).



Softer Namco-Kult

NEW YORK • Es gibt viele unlogische Online-Shops – für Brillen zum Beispiel, oder für Parfüms. Warum sollte es also nicht auch einen WWW-Shop für Kissen geben. Und natürlich gibt es den: squishable.com. Und dort könnt Ihr lizenzierte Namco-Kissen von "Katamari" oder "Galaga" kaufen. Die messen 45 x 45 Zentimeter und kosten 40 US-Dollar. Den Kuscheltest konnten wir noch nicht machen, stark aussehen tun sie aber.

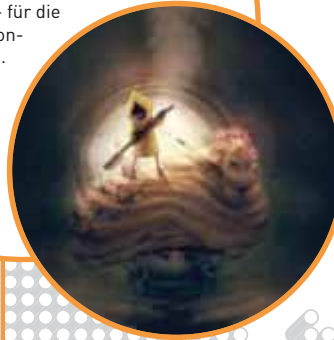


Retro-Gaming

KOPENHAGEN • Die coole Retro-Spielhalle "Chassis Arcade" in der dänischen Hauptstadt gibt es zwar schon seit 2011, aber weil dort immer wieder lustige Turniere (z.B. zu "Punch-Out!!" oder "Tetris") stattfinden, wollten wir Euch doch mal darauf hingewiesen haben. Ist hiermit erledigt.

Verträumtes aus Schweden

MALMÖ • Ihr mögt stilvolle Indie-Abenteuer? Dann merkt Euch "Hunger" vor. Das Schweden-Studio Tarsier, verantwortlich für das gute PS-Vita-"LittleBigPlanet", griff bei der Nordic Game Conference einen Batzen Geld ab – für die Entwicklung des Action-Adventures "Hunger". Darin lenkt Ihr die kleine Six durch eine surreale Unterwasserwelt voller Geheimnisse.



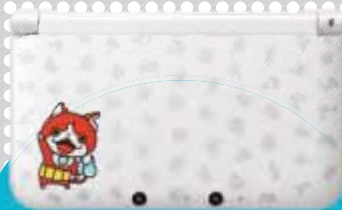
Strom-Klotz

BERLIN • "onkto katuh macht aus alten Dingen neue, aus todgeweihten unsterbliche, und aus schönen noch schönere". So lautet das Motto des Berliner Designers onkto katuh. Schön sind z.B. die Steckerleisten im "Tetris"-Design. Die Betonklötze sind z.B. auf selekt.com/brands/onkto erhältlich, allerdings zum Premium-Preis von 280 Euro.



Estus Energy

JAPAN • Der frischgebackene From-Software-Präsident Hidetaka Miyazaki hat unter #relightyourbonfire ein Foto von obigem Energy Drink veröffentlicht. Wir zweifeln daran, dass es die Brause tatsächlich gibt, cool wäre ein "Dark Souls"-Drink schon.



Sammel-Konsole

JAPAN • Für weniger als 150 Euro können Japans Taschenspieler ab dem 10. Juni zu einer weiteren Limited Edition von Nintendos 3DS XL greifen. Die schlichte Sammleredition ist hinten und vorn mit einem Motiv von Level-5s "Youkai Watch" verziert – das Rollenspiel müsst Ihr Euch jedoch extra besorgen; der Handheld-Konsole liegt lediglich eine limitierte Goldkarte bei.



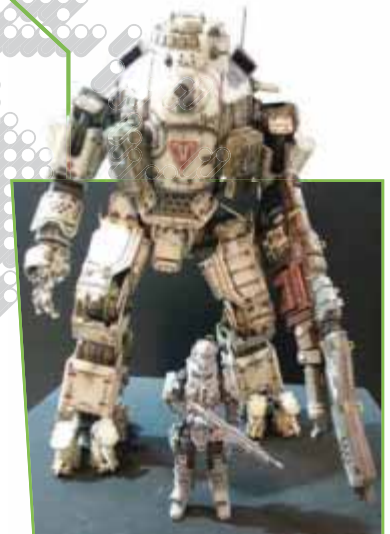
Egg-Man

ENGLAND • Ganz banal bei amazon.co.uk könnt Ihr diese drolligen Eierbecher ordern. Die sind laut Kundenbewertungen zwar nicht sonderlich wertig und auch tendenziell zu klein für stolze britische Eier, dafür sehen sie aber superdrollig aus. Sind Euch die glubschäugigen Geisterbecher knapp 10 Euro wert?



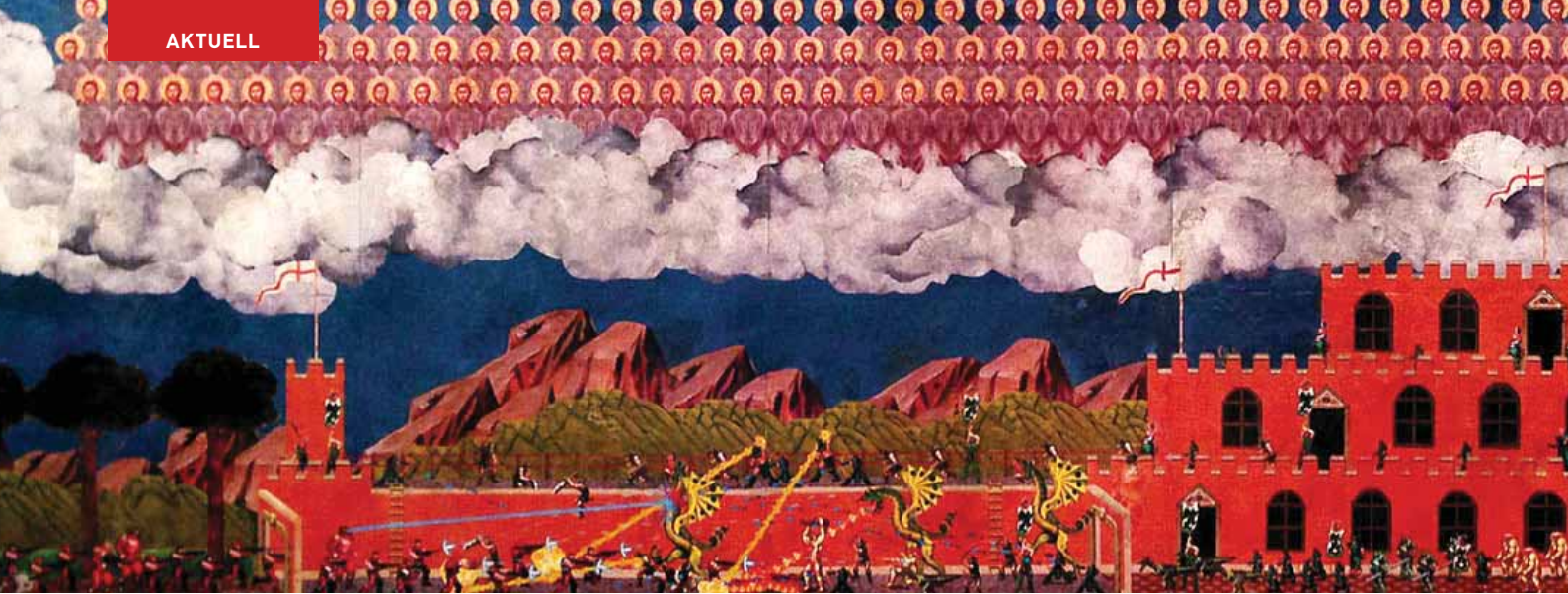
Merchandise für Füchse

BRÜSSEL • Konami-Merchandise zur "Metal Gear"-Serie gibt es ab sofort auch beim belgischen Online-Händler levelupwear.com. Zum Beispiel ziemlich coole Shirts mit Motiven von Artwork-Guru Shinkawa oder auch FOX-Tanktops für die schleichende Damenwelt. Die "Metal Gear"-Shirts kosten ca. 20 Euro, für die Fuchstasse werden 12 Euro fällig.



Plastik-Titan

HONG KONG • Auch keine Collector's Edition von "Titanfall" bekommen? Macht nichts! Noch in diesem Jahr wird der Fernost-Figurenbauer threezero dieses genial detaillierte "Titanfall"-Figurenduo zum Verkauf anbieten – der Atlas-Mech misst 50 cm, der Pilot immerhin noch 15 cm.



Im Check: Arcade Fightstick T.E.2

DEUTSCHLAND • Mad Catz bringt mit dem T.E.2 (kurz für Tournament Edition) den ersten Arcadestick für die Xbox One. Leider bleibt das Spielhallengefühl ausschließlich der neuen Microsoft-Konsole vorbehalten, denn das Teil verweigert den Betrieb an PS3, PS4 und Xbox 360. Der rund 3,5 Kilogramm schwere Stick besitzt ein 3 Meter langes Kabel, welches mit dem Gehäuse verschraubt wird. Das Besondere am Fightstick stellt seine Modding-Freundlichkeit dar: Das Gehäuse kann aufgeklappt werden und gewährt so leichten Zugriff auf die einzelnen Bedienelemente. Die Knöpfe sind gesteckt und lassen sich herauschieben, lediglich der Stick wurde verschraubt. Ein Anschlussdiagramm nebst farbigen Kabeln macht eine Neuverdrahtung simpel. Ein Schraubenzieher ist im Lieferumfang enthalten und findet im Inneren des Gehäuses ebenso Platz wie das Anschlusskabel und zwei Ersatz-Buttons. Das Layout ist im klassischen Arcade-Stil gehalten, Stick und Buttons stammen von Sanwa und sorgen bei "Killer Instinct" für präzise Spielbarkeit. Die Funktionen von Guide-, Start- und Menü-Taste können gesperrt werden, ein weiterer Knopf steuert die separat erhältliche Button-Beleuchtung. Gefällt Euch die Folie mit T.E.2-Schrift nicht, könnt Ihr diese ebenfalls austauschen. *sg*



Wertung

PREIS/LEISTUNG: **SEHR GUT**

FAZIT: Robuste Verarbeitung trotz Klapp-Mechanismus, feine Kontrollen und außerdem leicht zu modden: Beat'em-Up- und Shoot'em-Up-Enthusiasten sollten sich den Stick vormerken – noch fehlt es allerdings an Spielen dafür.



COSPLAY DES MONATS LARA CROFT

SPANIEN • Valeria nennt sich Val Raiseth in der Cosplay-Gemeinde, sie stammt aus Córdoba und ist Studentin. Ihre Freizeit verbringt die 21-Jährige mit Spaziergängen, Fotografie, Zeichnen, Filme gucken und natürlich Videospielen. Neben "WoW" und "Metal Gear Solid" haben es ihr die "Final Fantasy"- und "Tomb Raider"-Serien angetan. Deshalb musste nach diversen RPG-Kostümierungen (Lulu & Tifa) ein Lara-Croft-Cosplay her. Ihre Kostüme bastelt die Spanierin selbst – ihr Motto lautet: "Man muss es einfach versuchen, keiner kann von Geburt an alles." Wer weitere Bilder der adretten Dame sehen möchte, der surft auf val-raiseth.deviantart.com. *ms*



Yusuf Mehdi
(Chief Marketing
& Strategy
Officer Xbox)
auf die Frage,
warum die
Xbox One der
PS4 bei den
Verkäufen
hinterherhinkt

ZITAT DES MONATS

»DIE LEUTE WAREN MIT IHRER XBOX 360 EINFACH ZUFRIEDENER ALS MIT IHRER PS3. DAHER HABEN SIE – AUCH WEGEN DER REGELMÄSSIGEN XBOX-360-UPDATES – KURZFRISTIG EIN GERINGERES BEDÜRFNIS NACH VERBESSERUNG.«



Kunst trifft Retro

NEW YORK • Im April war in der Kim Foster Gallery der US-Metropole eine sehenswerte Ausstellung zu Gast: die Werkschau "Genesis 2014" des Amerikaners Dan Hernandez. Der vermischt in seinen Arbeiten biblische Motive mit pixeligen Elementen aus 8- und 16-Bit-Spielen – seine Werke erinnern in puncto Bildkomposition, Farbgebung und Oberflächenstruktur an mittelalterliche Kirchenfresken von Giotto di Bondone oder die Holztafel-Triptychen von Hieronymus Bosch. Da rangeln Menschen mit Dämonen, da tummeln sich Heerscharen von Engeln. Das Gemälde "Treasures of Castle Atega" (links) zum Beispiel erinnert an die Levelkarte einer "Super Mario Bros."-Stage – garniert mit Bohnenranke, mehreren "Street Fighter"-Blankas (am unteren Bildrand) und Laserstrahlen. Mehr von Hernandez' Bildern findet Ihr auf kimfostergallery.com/dan-hernandez. *ms*



Toyota-Flitzer mit "GT"-Anbindung

JAPAN • Käufer des Sportcoupés "86" von Toyota können ab sofort das knapp 1.000 Euro teure Zusatzmodul "Sports Drive Logger" hinzubuchen. Damit ist Folgendes möglich: Wenn der Fahrer auf einer von drei aktuell unterstützten Rennstrecken (Tsukuba, Fuji Speedway, Suzuka) unterwegs ist, kann er seine echten Fahrdaten speichern – GPS-Signale und auch Fahrzeugdaten wie Lenkeinschlag, Pedal-Druck & Co. Diese Infos können dann via USB-Stick auf die PS3 gebracht werden – und "Gran Turismo Sport" wiederum kann sie verarbeiten. Dank des GPS-Visualizers wird ein Spiel-Replay auf Basis der echten Fahrdaten erstellt; alternativ dürft Ihr Euch auch mit den Bestzeiten der Online-Kumpels messen. *ms*



Haustier-Konsole

SAN DIEGO • Kickstarter sei Dank ist "CleverPet" – laut ihren Erfindern eine Spielekonsole für den Hund – auf dem Weg in die US-Haushalte. Mehr als 1.000 Unterstützer machten insgesamt über 160.000 US-Dollar locker – damit dem besten Freund des Menschen in dessen Abwesenheit nicht langweilig wird. Gesteuert wird die "Konsole" über drei beleuchtete Touchpads, die der Vierbeiner via Pfote oder Schnauze aktivieren kann: Drückt Bello korrekt, wenn die Hardware leuchtet, wird er mit einem Leckerli belohnt. Natürlich sind verschiedene Schwierigkeitsstufen ebenso an Bord wie eine App, um Bellos Leistungen zu tracken. *ms*

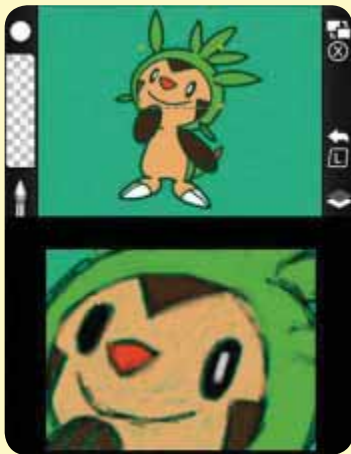


Filmkritik: Street Fighter – Assassin's Fist

WWW • Eine neue Umsetzung des Capcom-Klassikers "Street Fighter" zeigt, wie bei Videospielverfilmungen der Fluch und Druck von Kinobudgets umgangen werden kann. "Street Fight: Assassin's Fist" präsentiert sich seit Ende Mai als ein Dutzend Webserienfolgen auf dem Machinima-Kanal und erzählt die Vorgeschichte von Figuren wie Ryu und Ken. Die je 3 bis 15 Minuten langen Episoden, bei denen das Erlernen der Kampftechnik Ansatsuken (Assassin's Fist) im Vordergrund steht, sind ab dem 13. August auch als kompletter Spielfilm auf Blu-ray und DVD erhältlich. Den Regisseuren Anshah und Howard darf man zugute halten, dass sie die Ästhetik der virtuellen Figuren treffend mit Schauspielern inszeniert haben, Humor und Action kommen nicht zu kurz. Schon mit dem Kurzfilm "StreetFighter: Legacy" hatten sie 2010 gezeigt, in welche stilistische Richtung eine Umsetzung gehen könnte. Was damals noch ohne direkte Mitwirkung von Capcom entstand, wurde nun nach einer Kickstarter-Kampagne und in enger Kooperation verwirklicht. Sogar Yoshinori Ono, Produzent von "Super Street Fighter IV" ist mit einem Cameo-Auftritt vertreten. Wer trotzdem lieber den Controller in die Hand nimmt, blättert rasch auf Seite 61. *gw*

Pikachu per Pinsel

DEUTSCHLAND • Was mögen viele Kinder? Pokémon und Malen! Für Fans von beidem gibt es ab dem 4. Juli die "Pokémon Art Academy" (3DS, 30 Euro). Das Monster-Malprogramm orientiert sich stark am DS-Kassenschlager "Art Academy". Bei unterschiedlich anspruchsvollen Übungen müsst Ihr Pokémon malen: Dazu stehen viele bunte Farben und Werkzeuge zur Verfügung, mit der Vielfalt des Original-"Art Academy" kann es jedoch nicht mithalten. Die Stylus-Handhabe funktioniert gut, auch der Zoommodus für detailgenauerer Malen überzeugt, er kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Touchscreen des normalen 3DS zu klein ist für größere Kunstwerke. Bevor Ihr loskritzelt,



erfahrt Ihr noch Wissenswertes über das zu porträtierende Pokémon. Leider beschränkt sich die beim Nachzeichnen eines Bildes ohnehin geringe kreative Herausforderung oft nur auf das Ausmalen, denn vielfach werden die Konturen der Figuren vorgegeben. Neben den Lektionen gibt es die Modi "Freies Zeichnen" und "Schnelle Skizze": Bei ersterer Variante geht Ihr ohne Vorschriften ans Werk, bei Letzterer handelt es sich um abgespeckte Aufgaben. *km*



C64-Veteran mit Friedenspreis

FRANKFURT • "Keine Ahnung, was Jaron Lanier vorher machte – aber er ist nicht nur Spieldesigner, sondern auch ein begabter Computerkünstler", lobt das US-Magazin "Compute!" vor 30 Jahren und tippt richtig: Der junge C64-User mausert sich über die 1980er und 1990er zum Vorkämpfer der Internet-Revolution und steht als Musiker mit Avantgardisten wie Ornette Coleman auf der Bühne. In diesem Jahr erhält der Rasta-bezopfte Web-Visionär und Schriftsteller ("Wem gehört die Zukunft?") den Friedenspreis des Deutschen Buchhandels. Die FAZ wertet es als "Sensation", dass "zum ersten Mal ein Repräsentant des digitalen Zeitalters" geehrt wird. M! findet brisanter, was das Feuilleton unterschlägt: Lanier ist der erste Preisträger mit Videospiel-Background! 1960 geboren, arbeitet er mit IT-Größen wie Alan Kay, Scott Fisher und dem späteren LucasArts-Director Steve Arnold im legendären Atari Research Center, bevor er zur Vermarktung seines Datenhandschuhs Mitte der 1980er die Silicon-Valley-Firma VPL gründet – 1989 entsteht auf seinem Patent der "Power Glove" fürs NES. Das Debüt-Programm, auf das sich "Compute!"



Bild: Wikipedia

bezieht, ist eine Hommage an den russischen Pianisten und Synästheten Alexander Scriabin und bleibt Laniers einziges Computerspiel: „Moondust“ für den C64. *wi*

Free to Play 2014

BELGIEN • Es ist ein Beweis für die steigende Bedeutung von Independent-Games, wenn in einem Land, das nicht gerade für eine blühende Spiele-Kultur bekannt ist, eine erfolgreiche Kunstausstellung zum Thema ausgerichtet werden kann. Die unglücklich betitelte "Free to Play"-Expo fand vom 17. Mai bis 15. Juni in Antwerpen statt und wartete zur Eröffnung mit einer eindrucksvollen Gästeliste auf: Leigh Alexander (Autorin u.a. für EDGE und Gamasutra) sprach über das Aufwachsen als Frau in einer männerorientierten Industrie. Auriea Harvey, eine Hälfte des Spielekunst-Duos Tale of Tales, berichtete über Akzeptanz und Schönheit. Eindruck hinterließ der Vortrag von Rami Ismail von Vlambeer (u.a. "Luftrausers"): Er versuchte, dem Publikum Arabisch beizubringen, um so die Probleme zu verdeutlichen, vor die Menschen in nicht-englischsprachigen Ländern bei der Entwicklung von Videospielen gestellt werden. Der Eintritt zur Ausstellung war frei (daher auch der Veranstaltungsname), als Hauptthema standen "Spielewelten" im Mittelpunkt. Neben Videospiel-Artworks gab es handgefertigte Spielautomaten aus dem Hause Winnitron.be zu sehen, auf Hardware von Ouya und PC bis hin zu Konsolen und Handhelds konnten jede Menge Indie-Titel ausprobiert werden. Besonders erwähnenswert waren eine große hölzerne "Pixelwand", an der Besucher eigene kleine Retromotive entwerfen konnten, sowie die Weltpremiere der Spielplatzinstallation von Keita "Katamari" Takahashi. Während der vierwöchigen Öffnungszeit sorgten zudem Veranstaltungen wie die Vorführung von Indiespiel-Dokumentationen und die öffentliche Einführung in die Entwicklung von Spielen für Abwechslung. Zum Abschluss fand eine große Chiptune-Party von Bitgrid mit Live-DJs statt. *ali*



"Cello Fortress" ist eine kuriose Mischung aus Musikaufführung und Videospiel.

Einfach und effektiv: die Spielplatz-Installation von "Katamari"-Schöpfer Keita Takahashi.



Kalypso DevDays 2014

FRANKFURT • Als die deutsche Entwicklermesse Quo Vadis vor Jahren ihren Anfang nahm, war sie ein kleines, wenig formelles Treffen von Gleichgesinnten – heute ist sie eine durchorganisierte Veranstaltung, bei der Fachbesucher Eintrittspreise im mittleren dreistelligen Bereich zahlen. Das gefällt nicht jedem, also rief Publisher Kalypso ("Tropico") die Kalypso DevDays ins Leben – und das mit großem Erfolg. Die kostenlose Veranstaltung in den Räumen der Games Academy Rhein-Main und der Halle des Motion-Capture-Studios Metric Minds in Frankfurt lockte mehr als 400 Besucher aus der Branche, die fleißig Networking betrieben, sich mit dem gerade erschienenen "Mario Kart 8" vergnügten und zahlreichen Vorträgen lauschten. Redner wie Dr. Linda Breitlauch (FH Trier), Andreas Garbe (ZDF) und Heiko Klinge (Making Games) sprachen über die Position der Spiele in der heutigen Zeit und die Situation der Fachmagazine, Ralph Stock (Sixteen Tons Entertainment) hielt

ein bestes besuchtes Post Mortem zu seinem Simulationsklassiker "Mad TV". Auf der großen Bühne fanden Podiumsdiskussionen zum Thema Indie-Entwickler und Publisher statt. Trotz gelegentlicher Enge und dicker Luft in den gut besuchten Vortragsräumen ging die Veranstaltung für einen Erstling erfreulich sauber über die Bühne und bewies, dass ein gelungenes Branchentreffen nicht von teurem Fingerfood, einem großen VIP-Bereich und exklusiven Locations lebt. Eine Nachfolge-Veranstaltung für das nächste Jahr ist fest geplant. *tn*



Ralph Stock erzählt von der Entstehungsgeschichte seines Klassikers "Mad TV".



Im gut besuchten Audimax finden die Podiumsdiskussionen statt.

Jaah, hol' die PS Vita – brav!



DEUTSCHLAND • "Nintendogs"-Nachahmer gab es auf PSP und vor allem DS zuhauf, heute sind die "Hüte & pflege ein süßes Haustier"-Sims seltener geworden. Mit "PlayStation Vita Pets" ist endlich mal wieder ein anständiges Gassi-Spiel erschienen – wir haben ausgiebig Probe gestreichelt! Am Anfang steht die Adoption eines niedlichen Hundewelpen

– wir entscheiden uns für einen Husky, der ist süßer als die anderen drei Rassen. In unserem – in ansehnlicher 3D-Optik modellierten Haus – erfolgt das Kennenlernen: Futter besorgen, Ball werfen, kralen, Hundekleidung kaufen, Tricks einstudieren – nach einer Weile haben wir auch verkräftet, dass der Welpe mit uns in Menschensprache kommuniziert. Die Bedienung ist etwas träge, aber simpel und läuft fast ausschließlich per Touchscreen ab. Die Hündchen sind ansprechend gestaltet und animiert, der Spielablauf generell ist gemächlich. Überrascht hat uns der Abenteuer-Part abseits der Haustier-Sim: Mit Eurem Vierbeiner im Schlepptau erkundet Ihr Wald, Schloss, Friedhof & Co. und erlebt eine kindgerechte Märchengeschichte. *ms*



DER MONAT IN ZAHLEN

Viele zahlende PS-Plus-Abonnenten, Journalisten-Kündigungen, Igel, Mario Karts und Geld. Es geht rund in der Welt der Zahlen – die stammen diesmal vor allem aus Großbritannien.

170
710.000
50%

Segas "Sonic: Lost World", das für Wii U und 3DS erschien, hat sich bislang 710.000 Mal verkauft – ein ordentliches, aber nicht überragendes Ergebnis. Interessanterweise kam die PC-Fassung des "Football Manager 2014" (ebenfalls von Sega) auf mehr verkaufte Einheiten als das Igelspiel: 790.000 Stück.

170 Mitarbeiter des britischen (Spielemagazin-)Verlags Future müssen sich wohl eine neue Arbeit suchen – denn die Firma hat in der ersten Hälfte des laufenden Geschäftsjahres 37 Millionen Euro Verlust eingefahren. Als Konsequenz sollen u.a. die Webseiten CVG und Edge Online eingestellt werden.

666

Die Veröffentlichung von "Mario Kart 8" sorgte im Vereinigten Königreich für einen Wii-U-Hardwareabsatz-Anstieg von 666%. Auch weltweit war der Launch des Spaßrasers ein Hit: Über 1,2 Millionen Wii-U-Besitzer griffen am ersten Wochenende nach Veröffentlichung zu.

Laut der Sunday Times gehören die Rockstar-Bosse Dan und Sam Houser seit Neuestem zu den 1.000 reichsten Briten – mit einem Gesamtvermögen von gut 110 Millionen Euro rangieren sie auf Platz 947.

Ziemlich genau die Hälfte der PlayStation-4-Käufer hat sich bislang bereits den Premium-Onlineservice PS Plus gegönnt – bei rund 7 Millionen PS4-Besitzern ergeben sich dann ungefähr 3.500.000 PS-Plus-Abonnenten allein auf PS4. Ein nettes Zubrot für Sony...

947

AKTE BPJM /// 50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Rapper 50 Cent brachte es in zwei Konsolenspielen zur Hauptfigur – und beide landeten auf dem Index. Wir holen uns "Blood on the Sand" aus der Mottenkiste und erzählen Euch (in Prosa, nicht in Reimform), warum der durchschnittliche Third-Person-Shooter indiziert wurde.



Ein Punktesystem belohnt Euch für besonders gut gezielte Treffer wie Kopfschüsse.

Ballern pur: Alternative Lösungswege gibt es nicht, die durchweg menschlichen Gegner müssen sterben.

50 CENT: BLOOD ON...

ENTWICKLER: SWORDFISH STUDIOS, ENG
HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PS3 / 360
VERÖFFENTLICHUNG: 20. FEBRUAR 2009
INDIZIERUNGSTERMIN: 13. MAI 2009
INDIZIERTE VERSIONEN: PS3 / 360
INDEX-LISTE: A

Legt Euch nicht mit der G-Unit an! Im Third-Person-Shooter "50 Cent: Blood on the Sand" geht Ihr mit Curtis '50 Cent' Jackson und seinen Homies Lloyd Banks, DJ Whoo Kid und Tony Yayo auf die Jagd nach einem wertvollen Schädel, der dem Rapper als Ersatzbezahlung für ein Konzert angeboten und anschließend gestohlen wird. Allein oder kooperativ zu zweit ballert Ihr Gangster und Helikopter ab, versucht Euch an Nahkampfkills und schraubt Euren Punktestand in die Höhe. Kopfschüsse und die als "Gegenmaßnahmen" bezeichneten Nahkampfattacken haben einen höheren Wert als normale Treffer. Grafik und Spielmechanik dümpeln schon damals im Mittelmaß, die Story ist auch heute Käse.

DIE ANKLAGE

»Deutlich vorherrschender Spielinhalt sei das Eliminieren aller angreifenden Opponenten, die im Fernkampf oder mit brutalen Nahkampfangriffen getötet werden könnten. Es gebe keine zur Gewaltanwendung alternativen Lösungsmöglichkeiten. Sämtliche Darstellungen seien auf hohem grafischen Niveau visualisiert.«

AUSZÜGE AUS DER INDIZIERUNGSENTSCHEIDUNG NR. 8672 (V) VOM 13.05.2009

"Das vorliegende Spiel ist nach Auffassung des Dreiergremiums als jugendgefährdend einzustufen. Das Eliminieren von Opponenten stellt sich als spielbeherrschend dar und die damit verbundenen Gewalt- und Tötungshandlungen prägen das gesamte mediale Geschehen. Die Opfer der Gewaltanwendungen stellen sich fast ausnahmslos als Menschen dar.

[...]

Gewalt wird detailliert und omnipräsent dargestellt. Angriffe resultieren neben Blutspritzern und Blutlachen in Blutflecken auf der Linse der virtuellen Kamera. Besonders gewaltlastig verlaufen die in Zeitlupe dargestellten und jeweils nur zu Beginn eines solchen Angriffs interaktiven Gegenmaßnahmen. Da der Spieler die einmal erfolgreich initiierten Angriffe nicht aktiv zu Ende bringen muss, kann er sich ganz auf die drastische Darstellung konzentrieren, etwa wenn ein Mann von Jackson mit einem Messer erstochen wird.

[...]

Auch in den Zwischensequenzen finden sich zahlreiche Gewaltdarstellungen. So wird zum Beispiel der Charakter Carter von 50 Cent per Kopfschuss hingerichtet.

[...]

Zudem finden sich bei getöteten Gegnern oftmals Geld sowie Waffen samt Munition, sodass schon aus logistischen Gründen die Eliminierung aller Angreifer naheliegt.

[...]

Das Gremium würdigte die vor allem durch Videosequenzen dargestellte Rahmenhandlung, stufte diese allerdings als eher rudimentär ein.

[...]

Als jugendgefährdend bewertete das Gremium zudem die zynischen Kommentare, die Tötungs- und Verletzungshandlungen begleiten. So kommentiert der Begleiter von Jackson einen Gegner, der durch eine Explosion durch die Luft geschleudert wird, mit 'Siehst Du die Körperteile fliegen, Fifty?' ('See them body parts fly, Fifty?')."

M! KOMMENTIERT

2009 hat sich der Umgang mit gewalthaltigen Videospielen im Vergleich mit unseren vorherigen Akte-BPJM-Beispielen merklich verändert. Das Feuern auf Menschen bedeutet nicht mehr automatisch das Aus für den deutschen Markt, wie zum Beispiel die "Call of Duty"-Serie zeigt. Kommen aber zynische Kommentare, vom Spieler aktivierte, anschließend selbstablaufende Tötungssequenzen und eine generelle inhaltliche Beschränkung aufs Töten hinzu, horchen die Prüfer auf. Dass an "50 Cent: Blood on the Sand" ein Exempel statuiert wurde, ist dennoch diskussionswürdig: Abfällige Aussagen von Spielfiguren zum Ableben von KI-Kontrahenten gibt es schon zwei Jahre zuvor in der "Tod von oben"-Mission von "CoD: Modern Warfare", blutige Hinrichtungen in der "God of War"-Serie. Vielleicht ist es gerade die Kombination dieser Elemente, die "Blood on the Sand" ähnlich der Bro-Fist-Kollegen von "Army of Two" unter den Ladentisch verbannt. Denn in der angesprochenen "Modern Warfare"-Mission geschieht das Töten aus großer Distanz – bei den normalen Feuergefechten werden zwar ganze Hundertschaften von Menschen umgelegt, dies jedoch nicht positiv kommentiert oder als besonders "cool" dargestellt. Und Kratos reißt seine Feinde zwar mit unglaublicher Brutalität auseinander, jedoch handelt es sich um Monster und mythologische Wesen, die nur entfernt an Menschen erinnern, und außerdem ist seine Grausamkeit durch sein Schicksal und seine Persönlichkeit legitimiert.

SURFEN MIT TIEFGANG



COMING

Spieletermine

3. Quartal

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
NEU	FIFA 15	Electronic Arts	Sport	PS3 P54 360 XOne	25.9.
S. 21	Forza Horizon 2	Microsoft	Rennspiel	360 XOne	30.9.
S. 40	Destiny	Activision	Ego-Shooter	PS3 P54 360 XOne	9.9.
	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Activision	Action-Rollenspiel	PS3 P54 360 XOne	19.8.
	Madden NFL 15	Electronic Arts	Sport	PS3 P54 360 XOne	28.8.
	Metro Redux	Deep Silver	Ego-Shooter	P54 XOne	29.8.
	Minecraft	Mojang	Baukasten	P54 XOne	August
	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution	Bandai-Namco	Action	PS3 360	September
NEU	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Electronic Arts	Action	PS3 P54	22.8.
	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	Action-Rollenspiel	PS3 360	15.8.
S. 52	Sacred 3	Deep Silver	Action	PS3 360	22.8.
	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Koch Media	Adventure	PS3 P54 360 XOne	September
	Tales of Xillia 2	Bandai-Namco	Rollenspiel	PS3	22.8.
UPDATE	The Last of Us: Remastered	Sony	Action-Adventure	P54	30.7.
UPDATE	Tropico 5	Kalypso	Strategie	360	29.8.
S. 61	Ultra Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	8.8.

Kujawa kommentiert



Servus, Kinect!

Als Microsoft 2013 die Xbox One ankündigte, stand fest: Der Kinect-Sensor ist fester Bestandteil des Systems, wird zusammen mit der Konsole ausgeliefert und soll die zentrale Steuereinheit für die Wohnzimmerunterhaltung sein. Ein Jahr später gibt es ein offizielles Konsolenpaket ohne Kinect. Die Hardcore-Fans hatten das Gerät nicht angenommen, Spionage-Gerüchte dem Markenimage geschadet und der höhere Verkaufspreis dem Konkurrenten Sony in die Hände gespielt. Mit der Degradierung zum optionalen Zubehör begräbt Microsoft jetzt alle Hoffnungen auf eine sinnvolle und einen Mehrwert bietende Einbindung des Sensors. Denn die Entwickler werden kaum Zeit und Geld in Konzepte und Programmierarbeit für ein Feature stecken, bei dem sie nicht mehr davon ausgehen können, dass es jeder Xbox-One-Besitzer nutzen kann. Eine verpasste Gelegenheit oder der richtige Schritt? Ich glaube, Letzteres: Das erste Kinect kam im November 2010 auf den Markt und trotz Millionen verkaufter Geräte gab es keinen Must-Have-Titel, der auf der Technologie aufbaute. Das wird sich nun auch nicht mehr ändern.



Tokyo Game Show

18. BIS 21. SEPTEMBER • JAPAN

Vor Kurzem wurde das neue Artwork zur nächsten Tokyo Game Show vorgestellt. Große Überraschung: Es handelt sich mal wieder um eine abgedrehte Techno-Bräut.



gamescom

13. BIS 17. AUGUST • KÖLN

Da kommt selbst Batman ins Schwitzen: Im Hochsommer habt Ihr Gelegenheit, viele der Spiele anzutesten, die wir auf der E3 in die Hände bekamen.

Sacred 3

22. AUGUST • PS3 / 360 • ACTION

Fünf Jahre liegt der letzte Konsolen-Ausflug in die Welt von Ancaria zurück, nun durften wir eine Vorab-Fassung von Teil 3 spielen. Das "Diablo"-Prinzip bleibt dabei unangetastet: Ihr wählt aus vier Klassen einen Kämpfer und schlachtet aus isometrischer Sicht Scharen von Monstern mit normalen und magischen Angriffen. Kleinere Feinde könnt Ihr werfen, bei größeren Brocken muss erst der Block durchbrochen werden, bevor sie Schaden nehmen. Besiegte Gegner und Quests versorgen Eure Krieger mit Erfahrungspunkten, doch in neue Fähigkeiten dürft Ihr erst nach dem Ende eines Spielabschnitts investieren. Auf den ersten Blick gefiel "Sacred 3" mit hübschen, abwechslungsreichen Welten und guter Spielbarkeit – die Bildrate brach nur selten ein. sg



Retro-Börse

19. JULI • ROSENHEIM

Im KuKo in der Kufsteiner Straße 4 findet die fünfte Retrobörse am Ort statt. Wer sich nach einem Tag voller Einkäufe und Fachgespräche entspannen will, lauscht "File not Found".



Spieletermine

2014

SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
Alien: Isolation	Sega	Action	PS3 PS4 360 XOne	7.10.
S. 16 Assassin's Creed: Unity	Ubisoft	Action-Adventure	PS4 XOne	28.10.
NEU Battlefield: Hardline	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 PS4 360 XOne	23.10.
S. 37 Bayonetta 2	Nintendo	Action	Wii U	4. Quartal
Blue Estate	Focus Home	Action	PS4 XOne	
UPDATE Borderlands: The Pre-Sequel	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	17.10.
Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	Ego-Shooter	PS3 PS4 360 XOne	4.11.
D4	Microsoft	Adventure	XOne	
Deep Down	Capcom	Action-Rollenspiel	PS4	
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes	Disney Interactive	Action-Adventure	PS3 PS4 360 XOne Wii U	4. Quartal
S. 30 Dragon Age: Inquisition	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 PS4 360 XOne	9.10.
DriveClub	Sony	Rennspiel	PS4	8.10.
S. 41 Evolve	Take 2	Ego-Shooter	PS4 XOne	21.10.
Fable Legends	Microsoft	Action-Adventure	XOne	
NEU Falling Skies	Bandai-Namco	Taktik-Rollenspiel	PS3 360 Wii U	
Fairy Fencer F	NIS America	Rollenspiel	PS3	
Fantasia: Music Evolved	Disney	Geschicklichkeit	360 XOne	4. Quartal
S. 22 Far Cry 4	Ubisoft	Ego-Shooter	PS3 PS4 360 XOne	20.11.
NEU Grand Theft Auto V	Rockstar	Action-Adventure	PS4 XOne	
NEU Halo: The Master Chief Collection	Microsoft	Ego-Shooter	XOne	11.11.
Hyrule Warriors [Arbeitstitel]	Nintendo	Action	Wii U	
S. 53 Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX	Square Enix	Rollenspiel	PS3	5.12.
Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS4	
S. 55 Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Warner	Action-Adventure	PS3 PS4 360 XOne Wii U	4. Quartal
Lords of the Fallen	City Interactive	Action-Rollenspiel	PS4 XOne	4. Quartal
S. 41 Mittel Erde: Mordors Schatten	Warner	Action-Adventure	PS3 PS4 360 XOne	30.9.
Natural Doctrine	NIS America	Strategie-Rollenspiel	PS3 PS4	4. Quartal
NBA 2K15	Take 2	Sport	PS3 PS4 360 XOne	
UPDATE NBA Live 15	Electronic Arts	Sport	PS4 XOne	7.10.
UPDATE NHL 15	Electronic Arts	Sport	PS3 PS4 360 XOne	11.9.
Project CARS	Slightly Mad Studios	Rennspiel	PS4 XOne Wii U	November
Projekt Spark	Microsoft	Geschicklichkeit	360 XOne	
Raven's Cry	Topware	Action-Adventure	PS3 360	14.10.
S. 53 Samurai Warriors 4	Tecmo-Koei	Action	PS3 PS4	24.10.
Skylanders Trap Team	Activision	Action-Adventure	PS3 PS4 360 XOne Wii U	10.10.
Sonic Boom	Nintendo	Jump'n'Run	Wii U	
S. 26 Sunset Overdrive	Microsoft	Action	XOne	31.10.
S. 24 Super Smash Bros.	Nintendo	Beat'em-Up	Wii U	4. Quartal
Tales of Zestiria	Bandai-Namco	Rollenspiel	PS3	
UPDATE The Crew	Ubisoft	Rennspiel	PS4 XOne	11.11.
The Elder Scrolls Online	Bethesda	Online-Rollenspiel	PS4 XOne	4. Quartal
UPDATE The Evil Within	Bethesda	Action-Adventure	PS3 PS4 360 XOne	24.10.
NEU Tour de France 2014	Focus Home	Sport	PS3 PS4 360 XOne	
Tropico 5	Kalypso	Strategie	PS4	
Until Dawn	Sony	Action	PS3	
NEU Warriors Orochi 3 Ultimate	Tecmo-Koei	Action	PS4 XOne	4. Quartal
Watch_Dogs	Ubisoft	Action-Adventure	Wii U	



Jubilare 2014

15 Shenmue • Unreal Tournament **20** The Need for Speed • Tekken **25** SimCity **30** Elite **35** Adventure • Asteroids



Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX

5. DEZEMBER • PS3 • ROLLENSPIEL

Auch in der zweiten HD-Neuaufgabe bleibt "Kingdom Hearts" nicht nur der typischen Willkür bei den Klein- und Großbuchstaben treu, auch der Aufbau entspricht der letzten Sammlung. Die Hauptattraktionen sind Neuauflagen von "Kingdom Hearts 2: Final Mix" (PS2) und "Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix" (PSP). Der DS-Ableger "Kingdom Hearts Re:Code" ist in Form einer nicht-interaktiven Nacherzählung vorhanden, wurde mit neuen Story-Sequenzen erweitert und soll eine engere Verbindung zur 3DS-Episode "Dream Drop Distance" bieten. *tn*

Video Games Live

15. NOVEMBER • STUTTGART

Zwischen 44 und 80 Euro kosten die Tickets für das Live-Konzert, bei dem ein Orchester Klänge von "Space Invaders" bis "Final Fantasy" zum Besten gibt.



Samurai Warriors 4

24. OKTOBER • PS3 / PS4 • ACTION

Die "Samurai Warriors 4"-Versionen für Vita und PS3 sind in Japan schon erschienen, zu uns kommen sie im Oktober gemeinsam mit der Umsetzung für PS4 – mal sehen, ob Letztere technisch mehr bietet als das aktuelle "Dynasty Warriors". Mit Goemon Ishikawa, Kojiro Sasaki und Musashi Miyamoto kehren drei (für Kenner der japanischen Historie) prominente Gestalten von der Ersatzbank zurück, neu dabei sind Munenori Yagyu, Naotora Ii, und Takatora Tōdō. Wenn Euch diese Namen in helle Aufregung versetzen, dann setzt Ihr "Samurai Warriors 4" direkt auf die Einkaufsliste, ansonsten holt Ihr Euch erst einmal die Romane von Eiji Yoshikawa, um Euch ein wenig mit Japans Geschichte vertraut zu machen. *tn*



Spieletermine

2015

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
S. 39	Batman: Arkham Knight	Warner	Action-Adventure	P54 XOne	2015
S. 28	Bloodborne	Sony	Action	P54	
S. 54	Bombshell	3D Realms	Action-Rollenspiel	P54	
S. 38	Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	Geschicklichkeit	Wii U	
	Crackdown	Microsoft	Action-Adventure	XOne	
S. 38	Dead Island 2	Deep Silver	Action	P54 XOne	
UPDATE	Devil's Third	Tecmo Koei	Action	Wii U	
	Doom 4	Bethesda	Ego-Shooter	P54	
	Dying Light	Warner	Action-Adventure	P53 360 XOne	Februar
	Final Fantasy XV	Square Enix	Rollenspiel	P54 XOne	
	Get Even	k.A.	Ego-Shooter	P54 XOne	
	Halo 5: Guardians	Microsoft	Ego-Shooter	XOne	4. Quartal
	Hellraid	Techland	Action	P54 XOne	
NEU	Homefront: The Revolution	Deep Silver	Ego-Shooter	P54 XOne	
	Kingdom Come: Deliverance	k.A.	Action-Adventure	P54 XOne	
	Kingdom Hearts III	Square Enix	Rollenspiel	P54 XOne	
S. 33	Kirby and the Rainbow Curse	Nintendo	Jump'n'Run	Wii U	
NEU	Let It Die	Sony	Action	P54	
S. 33	LittleBigPlanet 3	Sony	Jump'n'Run	P54	
NEU	Mario Maker	Nintendo	Jump'n'Run	Wii U	
NEU	Mario vs. Donkey Kong	Nintendo	Geschicklichkeit	Wii U	
NEU	Mario Party 10	Nintendo	Geschicklichkeit	Wii U	
NEU	Mass Effect 4	Electronic Arts	Action-Adventure	P54 XOne	
	Mad Max	Warner	Action	P53 P54 360 XOne	
S. 20	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	Action-Adventure	P53 P54 360 XOne	
	Mirror's Edge 2	Electronic Arts	Jump'n'Run	P54 XOne	
S. 36	Mortal Kombat X	Warner	Beat'em-Up	P53 P54 360 XOne	
NEU	Phantom Dust	Microsoft	Action	XOne	
	Prey 2	Bethesda	Ego-Shooter	P53 360	
UPDATE	Quantum Break	Microsoft	Action-Adventure	XOne	2015
NEU	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	P54 XOne	
NEU	Scalebound	Microsoft	Action	XOne	
S. 54	Space Hulk Deathwing	Koch Media	Ego-Shooter	k.A.	
NEU	Splatoon	Nintendo	Action	Wii U	
	Star Wars Battlefront	Electronic Arts	Ego-Shooter	P54 XOne	
	Tekken X Street Fighter	Bandai-Namco	Beat'em-Up	P53 360	
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	P53	
S. 32	The Order: 1886	Sony	Action	P54	1. Quartal
S. 20	The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	Wii U	
S. 19	The Witcher III: Wild Hunt	Bandai-Namco	Rollenspiel	P54 XOne	24. Februar
S. 34	Tom Clancy's Rainbow 6 Siege	Ubisoft	Ego-Shooter	P54 XOne	
S. 33	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	Online-Rollenspiel	P54 XOne	
UPDATE	Uncharted 4: A Thief's End	Sony	Action-Adventure	P54	
	Warhammer: Eternal Crusade	Games Workshop	Online-Rollenspiel	P54 XOne	
UPDATE	Xenoblade Chronicles X	Nintendo	Rollenspiel	Wii U	
S. 27	Yoshi's Woolly World	Nintendo	Jump'n'Run	Wii U	



Bombshell

2015 • PS4 • ACTION-ROLLENSPIEL

„Duke Nukem: Mass Destruction“ heißt jetzt „Bombshell“ und muss ohne den muskelbepackten Blondschof auskommen. Eigentlich hätte das Action-RPG mit isometrischer Kameraperspektive bereits im Februar 2014 erscheinen sollen. Zumindest war das der Plan von 3D-Realms. Die haben jedoch vor vier Jahren die „Duke“-Markenrechte an Gearbox abgetreten – welche 3D-Realms nun wegen Vertragsbruchs verklagt haben. Der Duke bleibt also zu Hause bei Gearbox, während an seiner Stelle die vollbusige Shelly „Bombshell“ Harrison in den Kampf zieht. In ihre leicht bekleidete Haut geschlüpft, ballert Ihr Euch auf vier Planeten durch Alien-Horden, sammelt Erfahrungspunkte und Upgrades, erfüllt Nebenaufgaben und streift durch nicht-lineare Levels. Interessantes Detail: Protagonistin Shelly trägt einen Roboter-Arm – der erinnert nicht nur stark an den Terminator, sondern wird auch von den Worten „No Fate“ geziert, welche von den Schwarzenegger-Filmen geprägt wurden. Na hoffentlich endet das nicht wieder in einer Klage. *dk*



Jubilare 2015

15 Deus Ex • Hitman **20** Rayman • Soul Blade • WipEout
25 F-Zero • Turricon • Wing Commander **30** Super Mario Bros.
35 Pac-Man

Space Hulk: Deathwing

2015 • K.A. • EGO-SHOOTER

Im Jahre 1989 erblickte das Brettspiel „Space Hulk“ das Licht der Welt, ein Sci-Fi-Dungeon-Abenteuer, angesiedelt im „Warhammer 40.000“-Universum. 1993 setzte EA den Kampf von ein paar Space Marines in schwerer Terminator-Rüstung gegen eine Übermacht alienartiger Genestealers für PC und Amiga um, die PSone-Version folgte 1995. Nun nehmen sich die Entwickler von Streum

On Studio des Stoffes an und basteln an einem düsteren Ego-Shooter auf Basis der Unreal Engine 4. Hier schlüpft Ihr in die gepanzerte Haut der Elite des „Dark Angels“-Space-Marine-Ordens, des Deathwing, und ballert wieder in dunklen Gängen auf Monster. *tk*



Spieletermine

Handheld

	SPIEL	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	TERMIN
UPDATE	Danganronpa 2: Goodbye Despair	NIS America	Adventure	PSV	5.9.2014
UPDATE	Disgaea IV: A Promise Revisited	NIS America	Rollenspiel	PSV	29.8.2014
	Dragon Quest VII	Square-Enix	Rollenspiel	3DS	2014
	Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	Denken	3DS	2014
NEU	Fantasy Life	Nintendo	Rollenspiel	3DS	k. A.
NEU	Fossil Fighters Frontier	Nintendo	Action	3DS	
	Freedom Wars	Sony	Action-Rollenspiel	PSV	2014
S. 55	Invizimals: Der Widerstand	Sony	Action	PSV	2014
S. 55	Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Warner	Action-Adventure	PSV 3DS	4. Q. 2014
	Lego Ninjago: Nindroids	Warner	Action	PSV 3DS	24.7.2014
	Minecraft	Mojang	Baukasten	PSV	August 2014
	Monster Hunter 4 Ultimate	Capcom	Action-Rollenspiel	3DS	2015
	Natural Doctrine	NIS America	Strategie-Rollenspiel	PSV	4. Q. 2014
	Oreshika: Tainted Bloodlines	Sony	Rollenspiel	PSV	2014
	Pokémon Art Academy	Nintendo	Geschicklichkeit	3DS	4.7.2014
	Pokémon Omega Rubin Alpha Saphir	Nintendo	Rollenspiel	3DS	November 2014
S. 55	Ratchet & Clank Trilogy	Sony	Action	PSV	2.7.2014
	Shin Megami Tensei IV	Atlus	Rollenspiel	3DS	2014
	Skylanders Trap Team	Activision	Action-Adventure	3DS	10.10.2014
	Sonic Boom	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2014
S. 24	Super Smash Bros.	Nintendo	Beat'em-Up	3DS	3. Q. 2014
	Tales of Hearts R	Bandai-Namco	Rollenspiel	PSV	4. Q. 2014
	Tenkaï Knights: Brave Battle	Bandai-Namco	Beat'em-Up	3DS	4. Q. 2014
S. 55	Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call	Square Enix	Musik	3DS	19.9.2014



Ratchet & Clank Trilogy

2. JULI • PSV • ACTION

Die Quelle für große, eigens für unterwegs konzipierte Vita-Spiele ist auf absehbare Zeit versiegt, doch neben Indie-Titeln und einigem Japan-Futter kommen nun wenigstens die ersten drei "Ratchet & Clank"-Abenteuer im HD-Kleid von der seligen PlayStation 2 auf Sonys Handheld.

Die Sammlung erschien 2012 bereits für PlayStation 3 und ergatterte in M! 07/12 glatte 84 Spielspaßpunkte. Tester Ulrich Steppberger attestierte der Trilogie zwar etwas weit auseinander liegende Checkpoints und vor allem im Vergleich mit den später erschienenen PS3-Teilen altbackene Steuerung, Spaß machen die Abenteuer der beiden Chaoten aber dennoch, zumal die Texturen sichtbar aufgefrischt wurden. Und mal ehrlich: Sonderlich wählerisch dürfen Vita-Zocker momentan nicht sein. tk



Invizimals: Der Widerstand

2014 • PSV • ACTION

Nach "Invizimals: Das Bündnis" kommt mit "Der Widerstand" schon bald der nächste Teil rund um die sammelbaren Augmented-Reality-Monster auf die Vita. Im Gegensatz zum ersten PSV-Teil funktioniert das Spiel nun ohne die lästigen AR-Karten, obwohl die Kreaturen weiterhin durch die Außenkamera der Vita in Eurer Umwelt erscheinen. Interaktive Arenen und neue Überlebens-Modi peppen die Duelle zwischen den 150 verschiedenen Invizimals auf. tk

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call

Sammler Tipp!



Exklusiv im Square-Enix-Online-Shop bekommt Ihr für 55 Euro die Collector's Edition von "Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call". Diese beinhaltet neben dem Spiel eine 3DS-Tasche, zwei Soundtrack-CDs mit

Remix-Versionen der Songs (insgesamt 25 Lieder) sowie fünf limitierte Sammelkarten, basierend auf den In-Game CollectaCards, die Ihr auch im Spiel per Code freischaltet.

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham

10. NOVEMBER • PS3 / PS4 / 360 / XONE / WII U / PSV / 3DS • ACTION

Während "Batman: Arkham Knight" noch bis 2015 auf sich warten lässt und den Schauplatz auf Gotham City beschränkt, startet die Plastikvariante des dunklen Ritters noch dieses Jahr ins nächste Abenteuer – und zwar im ALL. Zusammen mit Wonder Woman, Superman & Co. macht Ihr Euch auf, dem Schurken Brainiac das Handwerk zu legen. Dieser plant, sich der Macht der Wächter des Universums zu bemächtigen und die Welt zu erobern. Neben den typischen Rätsel- und Hüpfenlagen meistert Ihr in "Lego Batman 3" sowohl Weltraumrennen als auch entsprechende Gefechte und verbessert Eure Charaktere. dk



Wer hat's erfunden?

LEBENSIMULATION

Das ganze Leben ist ein Spiel. Und es hat jede Menge Inhalt: Arbeiten gehen, Freunde treffen, Fernsehen oder Urlaub machen sind nur einige Disziplinen unseres Alltags. Lästige Pflichten wie morgens aufstehen und den Müll rausbringen gehören natürlich auch dazu – kein Spiel ist perfekt. Wer nicht genug von diesen Alltäglichkeiten bekommen kann, spielt statt Weltenretter lieber Angestellter und verliebt sich nicht in eine Prinzessin, sondern die nette Nachbarin. In Lebensimulationen gehen wir ganz gewöhnlichen Dingen nach, die wesentlich mehr Bezug zu unserer Realität haben als der Kampf gegen Alien-Invasoren. Organisation und Regelmäßigkeit stellen im virtuellen Haushalt ebenso wichtige Eckpfeiler dar wie in der "richtigen" Wohnung – sonst droht zwar nicht der Bildschirmtod, aber zumindest eine verschmutzte Küche. Neben den häuslichen Pflichten sollten wir aber nicht das Arbeiten vergessen, denn ohne Job könnte der nächste Einkauf etwas knapp ausfallen. Dabei muss unser virtuelles Dasein nicht einmal die Konventionen des Stadtlebens erfüllen. Auch auf dem Land oder in einer bunten Comic-Umgebung warten mehr als genug Aufgaben, die einen virtuellen Tag ziemlich schnell verstreichen lassen können.

FRISCHE LANDLUFT

Ein Leben ganz im Nintendo-Stil offeriert aktuell "Tomodachi Life" (2014, 3DS). Hier wuseln selbst erstellte Avatare herum, interagieren miteinander und verlieben sich sogar. Der Spieler beobachtet das Treiben und greift unterstützend ein. Etwas ruhiger geht es in Sonys virtuellem "PlayStation Home" (2008, PS3) zu: Ihr richtet Eure Wohnung auf Wunsch auch gegen reale Währung ein, um dort mit den Avataren Eurer Freunde zu relaxen. Nicht entspannt, sondern gebüffelt wird in "Canis Canem Edit" (2006, PS2). In einem Internat muss Problemschüler Jimmy nicht nur pünktlich den Unterricht besuchen, sondern auch Prügeleien auf dem Pausenhof überstehen sowie Zeit mit der ersten Freundin verbringen. Der bis heute beliebteste Vertreter des Genres debütierte 2000 auf dem PC, drei Jahre später schafft "Die Sims" (2003, PS2/Xbox/GameCube) auch den Sprung auf die Heimkonsole. Hier spielt Ihr in überzeichneter Form ein ganzes Leben nach – inklusive Heirat, Kindern und dem finalen Besuch des Sennenmannes. Soziale Kompetenzen stehen auch bei "Animal Crossing" (2001, N64) im Mittelpunkt. Als neuer Einwohner in einem von Tieren bevölkerten Dorf nehmt Ihr am öffentlichen Leben teil und schließt Freundschaften. Einige Jahre zuvor fröhen geneigte Bauern dem Landleben, doch ohne harte Arbeit bleiben bei "Harvest Moon" (1997, SNES) die Felder ertraglos.

Zum ersten Mal bildet jedoch "Little Computer People" (1985, u.a. C64) das Leben in digitalisierter Form nach. Ein kleiner Pixel-Mann zieht in ein mehrstöckiges Haus ein, wo der Spieler fortan dessen Klavierspiel lauscht oder ihm beim Essen zusieht. Ohne Interaktion wäre es allerdings langweilig, weshalb Ihr mit dem Bewohner z.B. eine Runde Poker spielt. *sg*



Tomodachi Life » Putzige Mii-Figuren gehen in einer Hausgemeinschaft nicht nur harmonisch miteinander um, sondern zanken sich auch mal.



Die Sims » In unzähligen Fortsetzungen und Erweiterungen will das alltägliche Leben der Sims organisiert werden – da brennt schon mal was an.



Harvest Moon » Das Leben auf einem Bauernhof ist mit körperlicher Arbeit verbunden, denn ohne Mühe gedeiht auf dem Lande nichts.



Little Computer People » Der Querschnitt des Hauses offenbart dem Spieler einen Einblick in das pixelige Leben des Bewohners.

FORDERT UNS HERAUS!

Greifhaken, Sprachausgabe oder Doppelsprung –
woher stammen die Innovationen?

Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort
"Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

EIN LEBEN FÜR DIE ARBEIT

Genießt man in "Die Sims" oder "Harvest Moon" immerhin noch ein gewisses Maß an Freizeit, so machen einige Spiele spezielle Berufe oder Berufungen zum zentralen Inhalt. "Paperboy" (1984, Arcade) erscheint wie ein Vollzeit-Job, denn der radelnde Zeitungsjunge begegnet beim Austragen Gefahren wie bissigen Hunden oder spielenden Kindern. Bei "Tapper" (1985, Spectrum) schenkt man in hohem Tempo Bier aus, um die durstige Kneipen-Kundschaft zu versorgen. Unter großem Zeitdruck steht die Kellnerin bei "Diner Dash" (2007, DS), schließlich möchten die Gäste in einem Schnellrestaurant nicht nur zügig versorgt werden, sondern auch an sauberen Tischen sitzen. Die Zubereitung von Speisen aller Art steht bei "Cooking Mama" (2006, DS) im Mittelpunkt – vom Schnitt des Gemüses bis hin zum finalen Würzen verantwortet der Spieler alles selbst.



Paperboy (1984, Arcade): Die Zeitungen sollten im Briefkasten landen, damit es mehr Punkte gibt.



Cooking Mama (2006, DS): Mit dem Stylus wird das Gemüse fachmännisch verarbeitet.

SPIELE-TESTS

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer ●●●●●●●●
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

99

Unterstützt bis 50.000 Leser (offline)
Sprache deutsch
Text deutsch

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» monatliche Erscheinungsweise
» exklusives Cover für Abonnenten

FAZIT » M! – das älteste Multi-Format-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

Fakten-Check

Plus-/Minuspunkte, Spielinhalte, Schnitte, Systemunterschiede uvm. grafisch hübsch aufbereitet.

Was geht ab?

30% ACTION
15% ADVENTURE
25% RÄTSEL
15% STRATEGIE
15% ADVENTURE



Gefällt

» M! Games auch digital im App Store erhältlich, maniac.de ergänzt das Heft

» M! Games erscheint nur einmal im Monat und hat keine 1.000 Seiten

Missfällt

Der Testkasten

Liegen uns Versionen für diverse Konsolen vor und unterscheiden sich diese in einer oder mehreren Testkategorien, führen wir das gesondert auf. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, gibt es eine Wertung für alle – Detail-Unterschiede erwähnen wir im Testtext.

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

So testet die M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Terminkalender zusammen (siehe COMING-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten**.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.



Die maximale Spiele-Analyse mit innovativen Zusatzelementen: M! testet ausgewählte Spitzenspiele auf mindestens sechs Seiten.

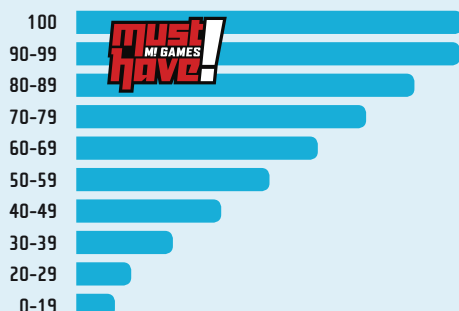
3D-Faktor



Unterstützen Spiele stereoskopisches 3D, beurteilt M! die Qualität des räumlichen Erlebnisses in drei Stufen – zu erkennen an der Farbe der Brillengläser: rot (lahm), gelb (okay), grün (super). Wir testen mit einem Sony 3D-TV, dem **KDL 40 HX 800**.

So wertet die M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat?



Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Das M!-Prädikat **Must Have!** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele ab 85 Punkte.

Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele

Die M!-Spiele-Profis...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.

SUPER



Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Raiden IV: Overkill (PS3), Gran Turismo 6 (PS3)
Hört zurzeit: Lynch Mob – Wicked Sensation

SUPER



Matthias Schmid

Experte für: Action, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: mit dem Gedanken, während der Fußball-WM nicht zu spielen
Sieht zurzeit: Fußball-WM
Hört zurzeit: Flaw – Endangered Species

GUT



Ulrich Steppberger

Experte für: Rennspiele, Denken, Geschicklichkeit, Jump'n'Runs
Spielt zurzeit: Tomodachi Life (3DS), Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging (Wii U)
Hört zurzeit: Digitally Imported Space Dreams

GEHT SO



Tobias Kujawa

Experte für: Action, Ego-Shooter, Rollenspiele, Sportspiele
Spielt zurzeit: Destiny (Alpha), Watch_Dogs (PS4), Entwined (PS4)
Liest zurzeit: D. Glukhovsky – Future

LAHM



Sascha Göddenhoff

Experte für: Action, Action-Adventure, Sportspiele, Downloads, Beat'em-Up
Spielt zurzeit: Wolfenstein: TNO (PS4), FIFA 14 (XOne), Titanfall (360)
Sieht zurzeit: jedes Spiel der Fußball-WM

MÜLL



Thomas Nickel

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele, Downloads
Spielt zurzeit: Final Fantasy Type-0 (PSP), Tomodachi Life (3DS)
Sieht zurzeit: Blake J. Harris – Console Wars

MÜLL



Freie(r) Autor(in)

Experte für: alle möglichen Genres
Spielt zurzeit: PlayStation Vita Pets (PSV), Pokémon Art Academy (3DS)
Hört zurzeit: Joe Lamont – Secrets You Keep

Watch_Dogs



SYSTEM PS3 / PS4 / 360 / XOne / Wii U GENRE Action-Adventure USK 18 ENTWICKLER Ubisoft Montreal, Kanada HERSTELLER Ubisoft TERMIN erhältlich PREIS 60 Euro



PS4 Hackerspielplatz Chicago: Die verschiedenen Symbole zeigen an, worauf Aiden mit seinem Smartphone Zugriff hat. Per Knopfdruck hackt Ihr dann unter anderem Kameras, Ampeln und andere Mobiltelefone. Einige Manipulationen zehren jedoch am Akku des Handys (links unten), der sich nach einer Weile von allein wieder auflädt.

Ein kurzer Rückblick: Auf der E3 2012 verzückte die Ankündigung von "Watch_Dogs" die Spielewelt. Ein Trailer mit fantastischer Optik versprach vor allem ein ganz neues Spielgefühl: Mittels Smartphone sollte Hacker Aiden Pearce die Technik der Stadt Chicago zu seinem Vorteil manipulieren können. Doch nach der Verschiebung der Veröffentlichung von November 2013 auf Mai 2014 erhielt die Euphorie einen

Dämpfer, dazu zeigten Spielvideos eine sichtlich abgespeckte Grafik. Wie beeindruckend ist nun das fertige Spiel?

Einmal Hack, bitte!

Aiden Pearce will Rache. Die Familie des Hackers wurde Opfer eines Attentats, bei dem seine Nichte ums Leben kam. Nun sucht Aiden die Schuldigen und nutzt dabei die Möglichkeiten, die ihm das moderne Chicago bietet. Denn die Metropole beherbergt

das fortschrittlichste Überwachungssystem Amerikas: "ctOS" vernetzt alles, von Kameras über Wasserleitungen bis hin zu Ampeln. Mit seinem Smartphone verschafft sich Aiden Zugriff auf dieses System und macht Chicago fortan zu seinem Spielplatz.

Da auch Aidens Mitmenschen nicht mehr ohne mobiles Telefon auskommen, hackt Ihr Euch auf Tastendruck in ihre Geräte. Neben privaten Infos wie Krankenakte oder Jobsituation knackt Ihr

im Vorbeigehen Bankkonten, um Euch am nächsten Automaten das Geld abzuholen. Des Weiteren belauscht Aiden Telefongespräche und liest Chats mit. Auf diese Weise macht Ihr potenzielle Nebenmissionen ausfindig: Beschützt Personen vor Überfällen, plündert Gangverstecke oder liefert unter Zeitdruck Autos aus. Geht Ihr bei all dem rücksichtsvoll vor und schlägt Gegner auf Knopfdruck nieder statt sie zu töten, achtet Euch die Bevölkerung und meldet Eure Aktivitäten nicht gleich der Polizei. Sucht Ihr Ablenkung vom Hacker-Alltag, bietet Chicago unzählige Beschäftigungen vom Glücksspiel über Rennen bis hin zu surrealen Audio-Trips. Weitere Aufträge findet Ihr bei sogenannten Fixern überall in der Stadt.

Flexibler Rächer

Die unzähligen Kameras an und in den Gebäuden Chicagos kann Aiden anzapfen. Hackt Euch von Kamera zu Kamera und gelangt so an Infos, ohne das Gelände überhaupt zu betreten. An wichtige Daten kommt Ihr aber erst, nachdem im Rahmen eines Minispiels der Datenfluss wiederhergestellt wurde. Während Eurer Spionage entdeckt Ihr immer wieder skurrile Aufnahmen aus Privathaushalten – beobachtet etwa



XOne Fahrerflucht: Seid Ihr beim "Einparken" unvorsichtig, wird schnell mal eine Passantin verletzt. Die Bewohner der Stadt reagieren auf solche Vorfälle häufig mit Schrecken und einem Anruf bei der Polizei. Haut schnell ab, sonst habt Ihr die Cops am Hals!

SUPER

Sascha Göddenhoff



Meine Erwartungen an "Watch_Dogs" waren vergleichsweise gering: Ich hoffte auf eine gute Einbindung der Hack-Optionen,

großen Umfang und eine hübsche Optik. Und diese Hoffnungen wurden mehr als erfüllt! Aidens Smartphone ist ein mächtiges Werkzeug, dessen Möglichkeiten prima mit Deckungsschießereien und Schleicheinlagen verbunden wurden. Die Grafik auf PS4 und Xbox One stellt zwar keinen Kaufgrund für eine neue Konsole dar, trotzdem geriet Chicago lebendig und ansehnlich. Erzählerisch verschenkt Aidens Rachefeldzug leider reichlich Spionage-Potenzial und bietet kaum inszenatorische Höhepunkte. Das Gesamtpaket überzeugt mich jedoch – im vernetzten Chicago kann sogar ich endlich mal richtig hacken!



PS4 Feuer frei: Bei Schießereien wechselt Ihr rasch zwischen klein- und großkalibrigen Waffen. Da Ihr es immer mit mehreren Feinden zu tun habt, ist eine stabile Deckung entscheidend – im Kugelhagel hält Aiden nicht lange durch.



360 Fieser Typ: Aiden provoziert via Ampel-Hack eine Kollision und räumt einem arglosen Bürger danach das Konto leer.



XOne Rasant: Ihr düst mit geklauten oder gelieferten Autos durch die Straßen der Stadt – auch in der Cockpit-Perspektive.

einen Kerl dabei, wie er verschiedene Penis-pumpen ausprobiert.

Entscheidet Ihr Euch für ein aggressiveres Vorgehen, greift Ihr über eine Schnellauswahl auf verschiedene Waffen wie Pistolen, Maschinengewehre, Schrotflinten und Sprengstoffe zurück. Allerdings verträgt Aiden nur wenige Treffer, weshalb Ihr hinter allerlei Wänden und Mauern in Deckung geht, zwischen Positionen wechselt und bei Bedarf in eine Zeitlupe schaltet. Noch effektiver ist es, die Umgebung als Waffe einzusetzen: Lockt beispielsweise Feinde mit Tönen aus geschalteten Lautsprechern an und schaltet sie durch die Explosion einer nahen Gasleitung aus. Egal ob Hacken oder Schießen: Alles klappt dank

hervorragender Steuerung prima. Das Fahrverhalten der zahlreichen Autos und Motorräder fällt ebenfalls überzeugend aus.

Die Grafik erschafft mit vielen Details eine lebendige Stadt, die gerade in der Nacht toll beleuchtet wird. Dem gegenüber stehen auf allen Konsolen Pop-ups, geringe Sichtweite und einige karge Texturen – eine grafische Offenbarung ist "Watch_Dogs" nicht.

Eine Stadt als Waffe

Auf der Flucht vor der Polizei oder Gangstern kann Aiden im Vorbeifahren Ampeln umschalten und die Verfolger im anschließenden Verkehrschaos abschütteln. Zudem lasst Ihr Betonpfeiler aus dem Boden fahren oder öffnet

Brücken. Weitere Hacks sowie andere Fähigkeiten schaltet Ihr mit Erfahrungspunkten frei, die Aiden für erledigte Aufgaben bekommt. Zapft Ihr unterwegs die richtigen Leute an, winken neue Lizenz-Songs, Autos und Elektroteile. Aus Letzteren baut Aiden besonders mächtige Werkzeuge wie die Möglichkeit eines "Blackout" – damit dreht Ihr auf einen Schlag einem Häuserblock den Strom ab. Alternativ kauft Ihr die benötigten Teile ebenso wie zusätzliche Waffen und neue Kleidung in Geschäften.

Hacker-Treff in Chicago

Einzel- und Mehrspieler-Modus gehen bei "Watch_Dogs" ineinander über. Andere Spieler dringen in Eure Stadt ein und versuchen, Euch Daten zu klauen – findet und eliminiert sie! Im Menü wählt Ihr außerdem Online-Rennen, kämpft mit anderen Teams um Datenpakete oder versucht Euch an Hack-Herausforderungen. Die verschiedenen Modi sind allesamt kurzweilig, jedoch sucht Ihr oft minutenlang nach Mitspielern. Wollt Ihr lieber ungestört zocken, stellt Ihr Euch im Menü offline. Mit der kostenlosen App für Android und iOS kontrolliert Ihr Polizei und Infrastruktur und versucht, einen anderen Spieler aufzuhalten. *sg*



PS3 Viel unterwegs: Fliehenden Verbrechern jagt Ihr oft zu Fuß hinterher. Ignoriert Ihr Überfälle häufig, sinkt Aidens Ansehen und er erregt schneller Aufmerksamkeit.

Fakten-Check

Worum geht es im Spiel?

SCHLEICHEN

REDEN

HACKEN

FAHREN

SCHIESSEN

Spielzeit **25 h**
(Story)

PS3 vs. PS4 vs. 360 vs. XOne



Eine stabile Bildrate mit Pop-ups gibt es auf PS4 wie XOne, letztere Version hat aber mehr Kantenflimmern und eine niedrigere Auflösung. PS3 und 360 mit Tearing, Ruckeln und weniger Details; auf der PS3 ist die Optik verwackelter.

Dem Snowden gefällt das



Unfassbar, was in "Watch_Dogs" alles möglich ist! Verglichen mit Aiden Pearce wirkt die NSA wie eine Gurkentruppe.

SPIELSPASS

Singleplayer: ●●●●●●●●
Multiplayer: ●●●●●●●●
Grafik: ●●●●●●●●
Sound: ●●●●●●●●

88

Unterstützt bis 8 Spieler (online)

Sprache: einstellbar
Text: deutsch

» hackt per Smartphone die Infrastruktur von Chicago

» Schießereien mit Deckungssystem

» Installation: 22 GB (PS4), 21 GB (Xbox One), 7 GB (PS3/360)

FAZIT » "Watch_Dogs" vereint bekannte Spielmechaniken und frisches Hack-System zu einem sehr guten, aber nicht großartigen Gesamterlebnis.

Murdered: Soul Suspect

SYSTEM PS3 / PS4 / XOne / 360 GENRE Action-Adventure USK 16 ENTWICKLER Airtight Games, USA HERSTELLER Square Enix TERMIN im Handel PREIS 40/60 Euro



PS4 Um Eure lebende Helferin Joy unbemerkt durch Räumlichkeiten zu schleusen, müsst Ihr andere Menschen ablenken: Am besten geht das, indem Ihr Geräte mit orange leuchtenden Markierungen per "Poltergeist"-Aktion in Betrieb versetzt.

Nur weil man stirbt, ist noch lange nicht alles vorbei: Das stellt der verblichene Cop Ronan O'Connor fest, denn er muss die Identität seines Killers klären, um das Städtchen Salem hinter sich lassen zu können und mit seiner Liebsten vereint zu werden. Dabei greift Ihr ihm unter die Arme, denn alleine kommt er nicht voran: Interaktion mit der echten Welt ist ohne physische Präsenz eben schwierig.

Anfangs dürft Ihr nur Indizien in der Umgebung betrachten und versuchen, indirekt Einfluss zu nehmen: Nehmt die Körper von Lebenden in Besitz und lauscht ihren Gedanken. Manchmal könnt Ihr auch durch ihre Augen blicken oder sie mittels der richtigen Erinnerung veranlassen, zu Euren Gunsten aktiv zu werden. Bald



PS4 Action gibt es nur, wenn Dämonen den Weg versperren. Die üblen Gesellen solltet Ihr von hinten überraschen, um sie dann per QTE-Kommando zu entsorgen.

trefft Ihr zum Glück das junge Medium Joy, das Euch wahrnehmen kann: Mit ihr zusammen lässt es sich besser ermitteln, allerdings liegt es an nun Euch, sie unbemerkt zu den Schauplätzen zu schleusen, indem Ihr mit Euren Geisterkräften andere Menschen ablenkt.

"Murdered" erinnert vor allem an den Ermittler-Aspekt von "L.A. Noire" und nimmt Euch gerne an die Hand: Das Abenteuer

läuft weitgehend linear ab, nur manchmal bleibt Ihr kurzzeitig hängen, weil das entscheidende Indiz übersehen wurde. Hin und wieder sollen Beweise kombiniert werden, doch da bei Fehlern keine Konsequenzen drohen, tut es zur Not auch simples Durchprobieren. Ein Hauch von Action kommt lediglich bei den aufgesetzt wirkenden, schnell monoton werdenden Schleich-Einlagen ins Spiel, wenn feindselige Dämonen



PS4 Mieze, mieze, mieze: Um Hindernisse zu überwinden, übernimmt Ronan hin und wieder Lebewesen – wie praktisch, dass es in Salem viele schwarze Katzen gibt.

Fakten-Check

Was geht ab?

70% HINWEISE
SUCHEN
15% HINWEISE
KOMBINIEREN
15% STEALTH



Spielzeit  8-10 h
(Story)

PS3 vs. PS4 vs. XOne



Paradox: Die PS4-Fassung hat grafisch am meisten zu bieten, was aber zu ihrem Nachteil ausfällt. Die anvisierten 60 Bilder pro Sekunde werden regelmäßig unterschritten, weshalb Ruckler und vor allem Tearing stetige Wegbegleiter sind. Auf Xbox One sind es "nur" 30 Bilder pro Sekunde, dafür aber stabil – das macht einen saubereren Eindruck. PS3-Defektive müssen wenig überraschend mit grobschlächtigerer Optik vorliebnehmen.

durch die Gegend patrouillieren. Da Ihr keine Waffen habt, müssen sie durch unbemerkte Annäherung bezwungen werden, sonst haucht Ihr Euer "Leben" aus.

Geistreich?

Spielerisch scheut "Murdered" frische Ideen fast wie der Teufel das Weihwasser, grafisch wird bedingt durch die nüchtern inszenierten Schauplätze lediglich solide, wenig abwechslungsreiche Hausmannskost geboten. Deshalb müssen Story und Charaktere für Motivation sorgen: Das gelingt weitgehend, denn die Partnerschaft von Ronan und Joy ist gelungen in Szene gesetzt. Die Handlung wartet mit genügend Schockmomenten und nicht offensichtlichen Überraschungen auf, um über die (nicht allzu lange) Spielzeit keine Durchhänger zu produzieren – viel mehr schafft sie aber auch nicht. *us*

GEHT SO

Ulrich Steppberger
Ärgern musste ich mich über "Murdered" nicht, doch ein Gedanke kam mir immer wieder: In der Figur Ronan O'Connor steckt



ebenso Potenzial wie in der unterm Strich gelungenen Story – wieso wird das alles dermaßen unambitioniert abgefrüstückt? Dass die Technik gerade auf Next-Gen-Hardware bieder ausfällt, ist schade, aber verkraftbar. Schwerer wiegt der Verzicht auf jeglichen Einfallsreichtum im Spieldesign. Das Abklappen der verschiedenen Lokalitäten folgt stets der gleichen simplen Masche: Alles anschauen, Hinweise sammeln, simple Schlussfolgerungen ziehen und wieder von vorn – wenig aufregend, außer wenn die pingelige Steuerung nervt. Auf die Stealth-Abschnitte könnte ich zudem gut verzichten, echten Mehrwert bringen sie dem Detektiv-Abenteuer jedenfalls nicht.

SPIELSPASS

Singleplayer: ●●●●●○○○
Multiplayer: –
Grafik: ●●●●●○○○
Sound: ●●●●●○○○

67

Unterstützt 1 Spieler
Sprache einstellbar
Text einstellbar

» Schwerpunkt auf Abklappen der Tatorte nach Hinweisen
» Stealth-Einlagen etwas hakelig
» jede Menge Hintergrundinfos als Sammelmateriale versteckt

FAZIT » Atmosphärisches Mystery-Abenteuer, dessen Story gut genug ist, dass man die simpel gestrickte Indiziensammelerei hinnehmen kann.

Borderlands 2

SYSTEM PS3 / PS3 / 360 GENRE Ego-Shooter USK 18 ENTWICKLER Gearbox, USA HERSTELLER Take 2 TERMIN im Handel PREIS 30 Euro



PSV Der Comic-Grafikstil von "Borderlands 2" macht auch auf dem OLED eine gute Figur. Leider vergiften Ruckler und eine niedrige Bildrate den Augenschmaus.

Schießen, Beute sammeln und dabei noch kooperativ spielen – "Borderlands 2" machte 2012 alles richtig und sicherte sich einen Platz in den Herzen von Millionen Ballerfans. Schöne Grafik, eine große Packung Humor und die Suche nach der perfekten Waffe – das würde eigentlich auch der Vita gut stehen. Vor allem, weil Ihr Euren PS3-Charakter einfach auf das Handheld laden und dort unterwegs weiter aufleveln dürft. Doch leider vermiesen körbewise Mängel den Spaß.

Ein Shooter lebt von flüssiger Bildrate, direkter Steuerung und gut erkennbaren Feinden. In der PSV-Version von "Borderlands 2" müsst Ihr mit regelmäßigen Rucklern, teils schwammigen Texturen und generell mäßiger Bildrate leben. Hinzu gesellen sich Steuerungsprobleme: Die Knopfbelegung lässt sich zwar frei verändern, bindet aber neben dem Touchscreen zwingend das rückseitige Touchpad mit ein, welches nur unzuverlässig seinen Dienst verrichtet. Kämpfe auf Entfernung gestalten sich schwie-

Fakten-Check

PS3 vs. 360 vs. PSV



Zwischen PS3 und PSV tauscht Ihr dank Cross-Save Charaktere und Spielstände. Kooperativ spielt Ihr auf Vita nur zu zweit statt zu viert. Die Schrift ist winzig, Ruckler und eine niedrige Bildrate sind an der Tagesordnung und die Touchfunktionen funktionieren nicht zuverlässig.

riger als auf dem Fernseher, weil Gegner im Hintergrund durch den kleinen Screen kaum zu erkennen sind. Wer sich dennoch in die Schlacht stürzt, bemerkt, dass jeder Feind beim Ableben in einer Blutwolke explodiert, Leichen bleiben nie liegen! Zusammen mit den langen Ladezeiten, gelegentlichen Abstürzen und dem fehleranfälligen Koop-Modus, bei dem Ihr online zu zweit statt zu viert gegen Pandoras Fauna antretet, ergibt sich eine mäßige Portierung eines fantastischen Spiels, die einzig durch ihre Portabilität hervorsticht. Wer unterwegs ohne "Borderlands 2" leben kann, spielt lieber "Killzone Mercenary". tk

GEHT SO

Tobias Kujawa



"Borderlands 2" zeigt, dass man ein PS3-Spiel nicht einfach so auf den Vita-Screen übertragen kann. Die Schriften sind winzig, die Steuerung

ist schlecht und die Grafik nur ein Schatten ihrer selbst. Wirklich schade, denn der Inhalt begeistert auch nach zwei Jahren noch, zumal mit den sechs DLCs ordentlich Zusatzinhalt geboten wird und es eigentlich toll ist, seinen Charakter unterwegs weiter hochzuleveln. Die gravierenden technischen Mängel vermiesen mir aber den Spaß.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer ●●●●●○○○
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

60

Unterstützt bis 2 Spieler (online)
Sprache einstellbar
Text einstellbar

» enthält Code für 6 DLC-Pakete, unter anderem Mechromancer und Psycho
» Online-Koop für 2 Spieler
» Cross-Save mit PS3-Fassung
» technisch schwach

FAZIT » Das inhaltlich grandiose "Borderlands 2" stolpert auf Vita über etliche Schwächen in puncto Steuerung und Optik.

Ultra Street Fighter IV

SYSTEM PS3 / 360 GENRE Beat'em-Up USK 12 ENTWICKLER Capcom, Japan HERSTELLER Capcom TERMIN erhältlich (DLC) / 8. August (Disc) PREIS 15 / 30 Euro



PS3 Damenwahl: Decapre mischt "Final Fight"-Veteran Rolento auf. Ihr Auftreten weckt Erinnerungen an Cammy, dennoch kämpft die maskierte Frau ihren eigenen Stil.

Komplizierte Sachlage: Besitzt Ihr "Super Street Fighter IV" oder "Super Street Fighter IV – Arcade Edition", könnt Ihr "Ultra Street Fighter IV" bereits jetzt als Add-on für diese herunterladen – die eigenständige Disc-Version erscheint jedoch erst am 8. August für 30 Euro.

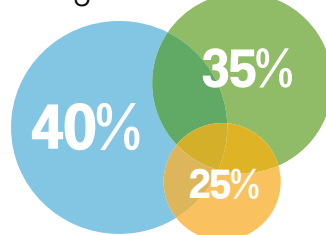
Insgesamt fünf neue Kämpfer ergänzen im mittlerweile dritten großen Update die Riege: Rolento, Hugo, Poison, Elena und Decapre – letztgenannte Dame erinnert optisch an die Serienveteranin Cammy. Damit steigt die Auswahl

auf insgesamt 44 Fighter an. Ihr dürft nun auch die verschiedenen Versionen der Kämpfer gegeneinander antreten lassen, z.B. Ken aus "Street Fighter IV" und sein Alter Ego aus der aktuellen "Ultra"-Variante. Darüber hinaus addieren sich sechs neue Stages zu den bekannten Schauplätzen.

Die Veränderungen in der Spielbalance bemerken hingegen nur "Street Fighter IV"-Profis: Hitboxen wurden verändert, die Schadenswerte einiger Moves angepasst sowie die Frames von Bewegungen und Moves anders

Fakten-Check

Was geht ab?



40% PRÜGELN
35% BLOCKEN
25% COMBOS

definiert. Für alle Spieler relevant ist die YouTube-Funktion, welche Euch Videos von Kämpfen aus dem Spiel heraus hochladen lässt. Ebenfalls frisch hinzu gekommen sind 3-gegen-3-Teamkämpfe, die Ihr online austragt. Apropos Online: Das Training dürft Ihr nun ebenfalls ins Netz verlagern.

Ein großes Argument spricht für die Disc-Vollversion des Spiels, denn nur diese beinhaltet sämtliche Inhalte und Zusatzkostüme, die bisher für die drei "Street Fighter IV"-Versionen erschienen sind. sg

SUPER

Sascha Göddenhoff



Meine Güte, das muss jetzt aber wirklich die ultimative Version von "Street Fighter IV" sein! Für Normalo-Prügler sind vor allem die neuen

Fighter interessant, die noch etwas mehr Abwechslung in die Auswahl bringen. Profis hingegen wissen erst nach einiger Zeit, ob die vielen kleinen Veränderungen bei Kämpfen und Spielablauf für Lust oder Frust in den Wettkämpfen sorgen. Habt Ihr "Street Fighter IV" noch nicht im Regal, solltet Ihr im August zugreifen und so alle Zusatzinhalte mitnehmen.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer ●●●●●○○○
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

92

Unterstützt bis 2 Spieler (online)
Sprache englisch/japanisch
Text einstellbar

» 5 neue Kämpfer: Decapre, Hugo, Poison, Elena, Rolento
» veränderte Spielbalance und Movesets
» ladet Kämpfe auf YouTube hoch
» treten online in Teamkämpfen an

FAZIT » Die Veränderungen im Detail betreffen nur Profis, alle anderen freuen sich über die neuen Kämpfer und Stages des immer noch tollen Beat'em-Ups.

Enemy Front

SYSTEM PS3 / 360 GENRE Ego-Shooter USK 18 ENTWICKLER CI Games, Polen HERSTELLER CI Games TERMIN erhältlich PREIS 40 Euro



360 Nazi-Killer: Reporter Robert Hawkins weiß ziemlich gut mit Gewehr und Pistole umzugehen: Hier nimmt er es mit einem deutschen Außenposten auf. Der rote Halbkreis bedeutet, dass wir entdeckt wurden – nun müssen die Waffen sprechen.

Das Leben als Kriegsberichterstatte zur Zeit des Zweiten Weltkriegs scheint ein ziemlich heftiger Job gewesen zu sein. Diesen Eindruck vermittelt zumindest Robert Hawkins, seines Zeichens amerikanischer Presseemann in Europa. Nachdem er in Frankreich Zeuge einer Entführung durch die Nazis wird, schlägt sich Hawkins auf die Seite des Widerstandes – und Ihr sollt ihm dabei helfen.

"Enemy Front" verzichtet auf Klischees und versetzt Euch an verschiedene, in Videospielen bisher wenig beachtete Schauplätze: Ihr helft den Partisanen in den Straßen Warschaws, sabotiert eine deutsche Waffenfabrik oder infiltriert eine U-Boot-Werft in Norwegen. Das alles geht natürlich nicht ohne Waffengewalt vonstatten. Euch stehen zeitgenössische Todbringer wie Karabiner oder Luger zur Verfügung, mit denen Ihr in klassischer Ego-Manier viele Gegner ausradiert. Größere Kaliber wie Scharfschützengewehr und Raketenwerfer sammelt Ihr ebenso wie die anderen Schießprügel in

den offenen Levels ein. Reporter Hawkins ist zwar ein harter Hund, aber nicht unsterblich: Nutzt die zahlreichen Deckungsmöglichkeiten und nehmt von dort die Feinde aufs Korn. Weniger schießfreudige Naturen schleichen geduckt ins feindliche Gebiet und achten auf die Entdeckungsanzeige – füllt sich dabei ein Halbkreis komplett, werdet Ihr gesehen und die Deutschen schlagen Alarm. Ihr dürft aber noch subtiler vorgehen: So kann Hawkins Soldaten als Geiseln nehmen und Leichen zur Seite schaffen. Seid Ihr in den Levels aufmerksam, entdeckt Ihr außerdem allerlei Möglichkeiten zur Sabotage – ein rollender Lkw etwa überrascht Feinde und räumt direkt mehrere von ihnen aus dem Weg.

Während der eigentlichen Missionen stößt Euer schießender Berichterstatte auf einige optionale Nebenaufgaben, in denen Ihr beispielsweise gefangene Widerstandskämpfer vor der Ermordung rettet oder wichtige Dokumente sammelt. Auswirkungen auf den Spielverlauf hat das keine, auch Erfahrungspunkte oder

Waffen-Upgrades sucht Ihr bei "Enemy Front" vergebens. Das einzige Zugeständnis an moderne Ego-Shooter ist die Selbstaufladung Eurer Lebensenergie.

Kein Fronteinsatz

Spieleerische Möglichkeiten gibt es also einige bei "Enemy Front", gut eingebunden werden sie aber nicht. Schleichereien gestalten sich generell schwierig, da die Gegner sehr schnell auf Euch aufmerksam werden, Ihr aber trotz Anzeige ihrer Positionen auf der Karte selten wisst, wer Euch entdeckt hat. Einer der Hauptgründe für dieses Problem ist die wackelige Technik: Weil Texturen erst spät ins Spiel geladen werden, verschmelzen die Nazis häufig mit der Umgebung – erst wenn Ihr näher kommt, sind deren Uniformen klar erkennbar. Die schwammige Steuerung stört aufgrund der tumben KI wenig, häufig knallt Ihr einfach nur der Reihe nach anrückende "Krauts" weg. Gewehrfeuer und Explosionen klingen ordentlich, die Orchester-Themen gut. Dafür tönen die deutschen Sprecher weitgehend unmotiviert.

LAHM



Sascha Göddenhoff

"Enemy Front" könnte ein ganzes Stück besser sein, stünde es sich nicht selbst immer wieder im Weg. Ein permanentes Ärgernis sind die

nachladenden Texturen, die Gegner erst vernünftig sichtbar machen, wenn ich schon fast vor ihnen stehe – das macht Schleicheinlagen häufig zur Glückssache. Die leicht schwammige Steuerung kriege ich in den Griff, doch auch hier fehlt der Feinschliff. Der Ansatz, Kriegsschauplätze abseits von Normandie und Co. zu zeigen, ist eine im Grundsatz gute Entscheidung. Am Ende bleibt "Enemy Front" trotzdem ein ebenso einfallig- wie emotionsloser Shooter im Szenario des Zweiten Weltkriegs, weil der Handlung große Momente fehlen und Feuergefechte langweilig ablaufen. Am Ende bleibt mir von "Enemy Front" nichts im Gedächtnis, für das sich das Spielen gelohnt hätte.

Der Mehrspieler-Modus setzt auf Genre-Standards wie Team-Deathmatch auf vier verschiedenen Karten. Die fallen weder hübsch noch abwechslungsreich aus, außerdem bekommt Ihr in den Kämpfen keine Trefferrückmeldung. **sg**

Fakten-Check

Spielzeit  **6-7 h**
(Kampagne)

 **Schnitt-Bericht**
Verfassungswidrige Symbole findet Ihr natürlich nicht, die Deutschen werden im Spiel immerhin als "Nazis" bezeichnet. Körperteile bleiben dran, bei Treffern spritzt Blut.

PS3 vs. 360

Es ruckelt auf PS3 wie Xbox 360 nur selten, dafür stören ständige Pop-ups und nachladende Texturen den Spielablauf. Auf der PS3 installiert das Spiel 2,9 GB, an der verwaschenen Optik ändert das aber nichts.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer ●●●●●●●●
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

55

Unterstützt bis 8 Spieler (online)

Sprache deutsch
Text deutsch

- » Ego-Ballern aus der Deckung
- » bereist u.a. Polen, Frankreich und Deutschland
- » Wahl zwischen Schleichen und Schießen
- » unsaubere Technik

FAZIT » Technische Patzer und verschenktes spielerisches Potenzial machen "Enemy Front" zu Weltkriegs-Shooter-Stangenware.



PS3 Straßenkämpfe gegen anstürmende Nazis stellen kein Problem dar, denn clever agieren die Kerle bei der Attacke nicht.



360 Während wir eine Geisel mit dem Messer in Schach halten, ertöden wir den Wachmann lautlos mit der Pistole.

EA Sports UFC

SYSTEM PS4 / XOne GENRE Sport USK 18 ENTWICKLER EA Sports, Kanada HERSTELLER Electronic Arts TERMIN erhältlich PREIS 70 Euro



XOne Spektakuläres Spezialmanöver: Der Kniestoß von Georges St-Pierre erwischt Rory MacDonald voll am Kinn. Der rot markierte Kopfbereich rechts oben zeigt, dass der Mann einen weiteren Treffer vermeiden sollte, sonst geht er bereits in Runde 1 K.o.

Nach dem Ende von THQ übernahm Electronic Arts die Rechte an "Ultimate Fighting Championship", der weltgrößten Liga für Mixed-Martial-Arts. Die Kampfsport-Spektakel vereinen Verfechter der unterschiedlichsten Stilrichtungen, was die Kämpfe hart und mitunter sehr blutig macht – in Deutschland laufen die Veranstaltungen nicht im freien Fernsehen.

"EA Sports UFC" schickt insgesamt 100 Kämpferinnen und Kämpfer, die in verschiedenen Gewichtsklassen antreten, in das umzäunte Octagon. Zu Beginn des Spiels führt Euch ein Tutorial in die Steuerung ein: Grundsätzlich kämpft Ihr mit Schlägen und Tritten, bearbeitet Eure Gegner im Clinch mit Faust sowie Knie oder werft Euer Gegenüber mit einem "Takedown" zu Boden, um dort nachzusetzen. Blocks und Ausweichbewegungen sind essenziell, um Schaden am Körper zu vermeiden: Kassiert Ihr etwa zu viele Treffer gegen das linke Bein, könnt Ihr damit nicht mehr treten. Außerdem solltet Ihr Eure Ausdauer im Blick haben, die

sich nach Aktionen nur langsam wieder füllt. Zahlreiche Übungen führen jedoch Stück für Stück an die komplexe Mechanik heran: Bearbeitet den Sandsack oder arbeitet im Sparring an Euren Ringer-Techniken. Gerade Letztere solltet Ihr beherrschen, um sowohl gegnerische Submissions abwehren als auch eigene Griffe anbringen zu können. Gerät Euer Kämpfer in ein solches Manöver, müsst Ihr den rechten Stick in eine von vier Richtungen gedrückt halten und damit versuchen, das Farbfeld Eures Fighters zu füllen. Setzt der Gegner zum nächsten Griff an, kontert Ihr das mit dem linken Stick.

Aus dem Bild getreten

Habt Ihr die wichtigsten Dinge verinnerlicht, wählt Ihr im Modus "Schnelles Spiel" Euren Favoriten und lasst auf Wunsch auch Mittelgewicht gegen Schwergewicht antreten. Innerhalb des Octagon stellt Ringsprecher Bruce Buffer die Kontrahenten sowie den Ringrichter vor. Ertönt der Gong, geht es zur Sache: Ähnlich wie beim Boxen erzielt Ihr mit Treffern

Punkte, alternativ gewinnt Ihr die Schlacht durch Knock-out oder zwingt den Gegner zur Aufgabe. Egal, welchen Stil Ihr bevorzugt: "EA Sports UFC" sieht fantastisch aus! Haut und Muskeln bewegen sich bei Angriffen realistisch, schwere Treffer verformen das Gesicht. Die Kämpfer schwitzen sichtbar und das Blut aus Platzwunden tropft auf Körper sowie Ringboden. Allerdings geriet das generelle Bewegungstempo ein wenig hoch, gerade bei Haltegriffen am Boden wechseln die UFCler etwas zackig die Stellung. Dazu fallen Ring und Zuschauer im Vergleich zu den Recken grafisch etwas ab, Schlaggeräusche und Lizenz-Musik wiederum sind top.

In der Karriere erstellt Ihr selbst einen Charakter und führt ihn über Vorausscheidungen in die UFC. Zwischen den Kämpfen feilt Ihr im Gym an Euren Fähigkeiten oder verändert das Erscheinungsbild des Kämpfers – gute Leistungen locken Sponsoren wie etwa Nike an. Die gewonnene Erfahrung investiert Ihr ebenfalls in neue Moves, mit denen Ihr Euren



XOne Die Frauen treten nur in der Bantam-Gewichtsklasse an, ihre Kämpfe sind jedoch nicht weniger heftig.



PS4 Drücken wir jetzt den linken Stick nach oben, unterbrechen wir damit die Submission des unter uns liegenden Gegners.

Fakten-Check

Was geht ab?

25% FAUST
25% FUSS
25% GRIFF
25% BLOCK



PS4 vs. XOne

Einen grafischen Unterschied zwischen den beiden Versionen bemerkt Ihr nicht. Auf der Festplatte der PS4 landen 18 GB, auf der Xbox One sind es rund 17 GB an Daten.

SUPER

Sascha Göddenhoff



Mal eben jemand umhauen? Bisschen Tastendrücken und spektakulär Leute wegtreten?

Nix da! Wer hier wild draufklopft, übersteht nicht mal die erste Runde – und das gilt schon für die leichte Schwierigkeitsstufe. In der virtuellen UFC steht wie im echten Geschehen Training, Training und noch mal Training auf dem Plan. Nahezu jede Aktion hat ihre Berechtigung und muss von mir überlegt eingesetzt werden – Tutorial und Challenges sind dabei eine prima Hilfe. Etwas schwer tue ich mich mit Positionswechseln am Boden: Hier hätte ich mir eine andere Lösung als das etwas undurchsichtige Viertelkreisdrehen mit dem rechten Stick gewünscht. Die Duelle an sich überzeugen aber mit toller Kämpfer-Optik und der richtigen Wucht, auch wenn der Spielablauf weniger Dynamik als ein echter Fight hat.

Stil individualisiert. Reale UFC-Athleten sprechen Euch in Videos Lob zu oder bauen Euch nach Niederlagen wieder auf.

Online tretet Ihr in Meisterschaften und Turnieren an. Gewinnt Kämpfe in diversen Gewichtsklassen, um in die nächste "Division" aufzusteigen. Daneben haut Ihr Euch im "Schnellen Spiel" oder gegen Freunde, im Shop kauft Ihr neue Kämpfer. sg

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer ●●●●●●●●
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

86

Unterstützt bis 2 Spieler (online)

Sprache einstellbar
Text einstellbar

» 100 Kämpfer, darunter 7 Frauen
» Taktik statt Kloppen
» Karriere mit Video-Einspielen realer UFC-Kämpfer
» spielt Bruce Lee frei oder kauft ihn

FAZIT » Kein derbes Geprügel, sondern eine gelungene Simulation des harten UFC-Sports mit nur wenigen blauen Flecken im Detail.

NASCAR '14

SYSTEM PS3 GENRE Rennspiel USK 0 ENTWICKLER ETX Racing, England HERSTELLER Deep Silver TERMIN im Handel PREIS 45 Euro



PS3 Dieses Jahr neu: In der alternativen zweiten Cockpitsicht sitzt Ihr näher an der Frontscheibe und seht damit etwas mehr von der Strecke.

Neuer Hersteller (Deep Silver statt Activision), neuer Name des Entwicklers (Eutechnyx wurde in ETX Racing umgetauft), neue Jahreszahl im Titel – aber auch ein neues Spiel? Das darf man sich als Liebhaber der uramerikanischen Ovalrennen durchaus fragen, denn obwohl seit dem Vorgänger "Inside the Line" (der es im Gegensatz zum Neuling nur digital nach Europa schaffte) zwei Jahre vergangen sind, gleicht "NASCAR '14" diesem beinahe wie ein Ei dem anderen.

Inhaltlich ist das zum Teil nachvollziehbar, sind doch sämtliche Strecken und auch die meisten Fahrer und Teams gleich geblieben. Doch auch optisch und spielerisch tat sich wenig bis gar nichts: Der 43 Teilnehmer umfassende Fahrzeugpulk bewegt sich flüssig über den Asphalt, trotz knallbunter Sponsor-Lackierungen wirkt das Geschehen dennoch stets etwas nüchtern.

Dank zahlloser Lenkhilfen tun sich auch Frischlinge nicht ganz so schwer, dafür agieren die KI-Rivalen eine Spur aggressiver und



PS3 Wie gehabt: Rechtskurven gibt es nur auf den zwei normalen Rennkursen.

Fakten-Check

Wo entlang geht es im Spiel?

LINKS HERUM
RECHTS HERUM

bei nunmehr 16 Online-Fahrern geht es auch gerne ungehobelter zu.

Wie gehabt, könnt Ihr einzelne Rennen und Seasons fahren oder eine Karriere starten, zur besseren Individualisierung Eures Boliden wurde der Lack-Editor mit mehr Bedienfeinheiten ausgestattet. Davon abgesehen, ist eine zweite Cockpitsicht die auffälligste Neuerung, was zeigt: Getan hat sich kaum etwas – selbst die Ladebildschirme sehen noch genauso aus wie anno 2012. us

GEHT SO

Ulrich Steppberger



Ovalrennen sind immer gleich? Mitnichten, doch "NASCAR '14" schafft es, das Klischee zu bestätigen: Relevante Neuerungen muss

man im diesjährigen Teil mit der Lupe suchen, während etwa die Anordnung der Bildschirmanzeigen innerhalb der Rennen im Gegenzug eher verschlechtert wurde. Fahrphysik und Steuerung passen aber weiterhin, deshalb können Fans, die unbedingt die aktuellen Fahrer- und Teamdaten brauchen, schon zugreifen – der Rest holt sich besser den halb so teuren Download-Vorgänger.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer ●●●●●○○○
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

70

Unterstützt bis 16 Spieler (online)

Sprache englisch

Text englisch

» alle Teams, Fahrer und Kurse der aktuellen Saison am Start
» aufgemotzte Design-Optionen
» wenig zugänglich für Novizen

FAZIT » Fordernde Simulation der US-amerikanischen Oval-Rennserie, die gegenüber dem Vorjahr nur minimale Änderungen bietet.

Inazuma Eleven GO: Licht / Schatten

SYSTEM 3DS GENRE Rollenspiel USK 0 ENTWICKLER Level-5, Japan HERSTELLER Nintendo TERMIN im Handel PREIS 40 Euro



3DS Dramatische Spielzüge werden in schicken Nahaufnahmen in Szene gesetzt und bestechen mit feiner Darstellung und Inszenierung.

Zehn Jahre sind seit den dramatischen Ereignissen des dritten Teils von "Inazuma Eleven" vergangen, eine neue Generation erliegt dem Reiz des runden Leders. Doch eine sinistre Organisation hat den beliebten Sport übernommen – Zeit, diesen untragbaren Zustand zu ändern! Die beiden Varianten von "Inazuma Eleven GO" sind die ersten Episoden der Reihe, die speziell für den 3DS entwickelt wurden; Teil 3 kam zwar für das aktuelle Handheld, war aber eine technisch nur minimal aufge-

motzte Umsetzung des in Japan noch für DS erschienenen Originals. In erster Linie profitiert die Technik von der stärkeren Hardware: Die 3D-Modelle sind sehr sauber gestaltet, die Darstellung ist flüssig und die Musik besticht mit weitaus besserem Klang.

Die Zufallsbegegnungen der Vorgänger wurden stark zurechtgestutzt: Auf der einen Seite habt Ihr so weniger Unterbrechungen beim Durchqueren der eher überschaubaren Areale, andererseits wirkt das Spiel aber auch ein wenig kahler und lebloser. Über-

Fakten-Check

Was geht ab?

50% TAKTIK-
FUSSBALL
30% SPIELER
REKRUTIEREN
20% HANDLUNG



haupt wurde die Komplexität im Vergleich zum direkten Vorgänger ein Stück zurückgeschraubt – teilweise ist das durchaus willkommen, aber "Inazuma"-Kenner fühlen sich gelegentlich unterfordert.

Zum Glück reißen es die großen Fußball-Matches wieder raus: Wenn sich Eure Elf in den gescripteten Spielen mit scheinbar übermächtigen Gegnern misst und am Ende triumphiert, dürft Ihr Euch auf die Schulter klopfen. An Drama wird hier ohnehin nicht gespart: Da entscheidet sich ein wichtiges Match prompt erst im Elfmeterschießen...

Auch die Internet-Fähigkeiten des 3DS werden genutzt: Per SpotPass bekommt Ihr neue Figuren oder nützliche Gegenstände. tn

GUT

Thomas Nickel



Wer die früheren "Inazuma"-Episoden mag, wird mit dem ersten "GO"-Ableger jede Menge Spaß haben, dank Zeitsprung und

der neuen Figuren eignet es sich zudem prima für Neueinsteiger. Die frischen Spielelemente fügen sich gut in das "Inazuma"-Konzept ein, überraschenderweise vermisse ich die Zufallsbegegnungen aber doch ein wenig! Rundum willkommen ist natürlich die aufgemotzte Technik – der Sprung von DS auf 3DS ist grafisch schon beträchtlich, nie zuvor sahen die wilden Matches der "Inazuma"-Serie so hübsch aus wie hier!

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer ●●●●●○○○
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

78

Unterstützt bis 4 Spieler

Sprache einstellbar

Text einstellbar

» spielt 10 Jahre nach Teil 3
» komplett neue Figuren
» mehr als 1.000 Spieler enthalten
» clevere Sport-Rollenspiel-Mischung

FAZIT » Rundum verbesserte Technik, neue Figuren und willkommene Detail-Optimierungen zeichnen das erste "richtige" 3DS-Fußball-RPG aus.

Mugen Souls Z

SYSTEM PS3 GENRE Rollenspiel USK 12 ENTWICKLER Compile Heart, Japan HERSTELLER NIS America TERMIN im Handel PREIS 50 Euro



PS3 In den Kampfarenen verteilte Kristalle können Euch helfen oder behindern – geht taktisch vor. Technisch hätte auch eine PS2 wenig Probleme mit dem bunten Geschehen.

Zwar hat Heldin Chou-Chou im ersten "Mugen Souls" schon einen ordentlichen Teil der Welt erobert, genug ist das aber noch lange nicht. Stockend sind durch einen Storykniff nicht nur ihre Expansionspläne, auch der Anfang könnte dynamischer sein: Gute zwei Stunden werden mit Story-Szenen, Tutorials und einer musikalischen Einlage gefüllt, bis Ihr wirklich aktiv werdet. Bis dahin lernt Ihr jede Menge Figuren kennen und werdet ausführlich in die hohe Kunst des virtuellen

Unterwäschewechsels eingeführt. Das ist zu einem guten Teil ironisch gemeint – weniger anstrengend wird es dadurch aber nicht. Am stärksten ist "Mugen Souls Z", wenn Ihr es mit einem knackigen Bossgegner zu tun bekommt und die Feinheiten des Kampfsystems ausreizt. Bei normalen Monsterbegegnungen, denen Ihr auf Wunsch auch ausweichen könnt, ist das selten nötig. Spaß machen die Gefechte aber dank der taktischen Positionierungsmechanik und der freien Bewegungsmöglichkeit allemal.



PS3 Fans der typischen Moe-Mischung aus niedlich und sexy werden hier bestens bedient.

Fakten-Check

Spielzeit  30-40 h

Während das Kampfsystem gut funktioniert, ist es der Fanservice, der auch wieder "Mugen Souls Z" ausmacht. Beispiel gefällig? Eure Heldin ändert immer wieder das Kostüm bzw. den Fetisch, um Monster zu Freunden zu machen und die Kampffähigkeiten ihres Mechs zu steigern. So wechselt sie die Rolle zwischen aufgedreht, still, devot, dominant und lasziv. Und doch bekommt "Mugen Souls Z" den Spagat zwischen witzig und peinlich-pubertär ein Stück besser hin als das ähnlich gelagerte "Conception II". *tn*

GEHT SO

Thomas Nickel



Kurz und knackig gesagt: Fans vom Erstling oder "Hyperdimension Neptunia" setzen "Mugen Souls Z" auf ihre Einkaufsliste.

Von der bunt-niedlichen Grafik über die typische Mischung aus Alberheiten und Fanservice bis hin zum komplex verschachtelten Kampfsystem wird geboten, was Anhänger dieser Spiele schätzen. Wer nicht dazu gehört, muss hier auch nicht zugreifen. Kenntnisse des Erstlings werden vorausgesetzt und erneut ist das Kampfsystem zwar gelungen, wirklich ausnutzen müsst (oder könnt) Ihr es aber nur in den seltensten Fällen.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer -
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

65

Unterstützt 1 Spieler
Sprache englisch
Text englisch

» baut direkt auf dem Vorgänger auf
» komplexes Kampfsystem
» für jeden Otaku-Fetisch ist etwas dabei
» technisch ziemlich mäßig

FAZIT » Wer den Vorgänger mochte, der wird auch mit dem zweiten anzüglichen Rollenspiel glücklich – für alle anderen wird wenig Anreiz geboten.

Atelier Rorona Plus: The Alchemist of Arland

SYSTEM PS3 / PSV GENRE Rollenspiel USK 6 ENTWICKLER Gust, Japan HERSTELLER Tecmo-Koei TERMIN im Handel PREIS 50 Euro



PS3 Viele Infos, die es zu beachten gilt: Das Alchemie-System ist zugänglich gestaltet, erfreut aber mit vielen Optionen und hoher Komplexität.

Die erste HD-Episode der "Atelier"-Serie erschien im Westen im Oktober 2010 – knapp vier Jahre und vier Fortsetzungen später kehrt sie in einer überarbeiteten Version zurück.

Die Grundlage blieb gleich: In der lauschigen Stadt Arland lebt die faule Alchemistin Astrid mit ihrer unerfahrenen, aber motivierten Azubine Rorona. Da Astrids Faulheit langsam nicht mehr tragbar ist, stellt das Königshaus ein Ultimatum: Wenn das Duo nicht in den nächsten drei Jahren zwölf

Aufträge erledigt, wird das Atelier geschlossen. Astrid reagiert auf ihre Art – sie befördert Rorona zur Ober-Alchemistin und legt sich wieder schlafen. Jetzt liegt es also an Euch, das Atelier zu retten.

Offensichtlichste Neuerung der "Plus"-Variante ist die überarbeitete Grafik: Die großköpfigen, eher grob gestalteten Figuren des Originals wurden komplett neu modelliert und weisen jetzt nicht nur realistischere Proportionen, sondern auch dramatisch mehr Details auf. Auch inhaltlich wird mehr geboten: Neue Kapi-

Fakten-Check

Was geht ab?

35% ALCHEMIE-KÖCHELEI
40% KLASSISCHES JAPAN-RPG
25% NIEDLICHKEIT



tel mit Roronas Nachfolgerinnen Totori und Meruru sind ebenso mit von der Partie wie neue Orte und Bosse. Das Alchemiesystem wurde überarbeitet und benutzerfreundlicher gestaltet, das Kampfsystem bietet erweiterte Möglichkeiten und macht mehr Spaß. Grob gesagt: Das etwas in die Jahre gekommene "Atelier Rorona" wurde damit auf das Niveau der aktuellen Episode "Atelier Escha & Logy" gehoben. Während "Atelier Rorona Plus" für PS3 regulär auf Disc erscheint, bringt Tecmo-Koei die Vita-Variante ausschließlich als digitalen Download, die Spielstände beider Versionen sind kompatibel. Und wer noch Saves der anderen "Atelier"-Spiele auf seiner Festplatte hat, freut sich über Bonuskostüme. *tn*

GUT

Thomas Nickel



Früher hatten Publisher den Anstand, für Remakes auf die nächste Hardware-Generation zu warten: Hier mag die verbesserte Grafik

zwar ein Argument für die Anschaffung sein, doch unter der hübscheren Hülle samt inhaltlicher Detailverbesserungen verbirgt sich weitgehend das gleiche Spiel wie 2010. Das punktet zwar immer noch mit komplexem Alchemiesystem und sympathischen Figuren – aber dafür erneut Vollpreis zu verlangen? Das ist dreist. "Atelier"-Neulingen rate ich nicht nur deshalb zur aktuellen "Dusk"-Reihe.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer -
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

77

Unterstützt 1 Spieler
Sprache englisch
Text englisch

» grafisch überarbeitete Neuauflage
» neu modellierte Figuren
» frische Aufgaben und Inhalte
» überarbeitete Kämpfe
» zugänglicheres Alchemiesystem

FAZIT » Mit hübscheren Figuren und viel zusätzlichem Spielkomfort ist die Plus-Variante des RPGs gelungen, aber nur ganz harte Fans greifen erneut zu.

GRID Autosport

SYSTEM PS3 / 360 GENRE Rennspiel USK 0 ENTWICKLER Codemasters, England HERSTELLER Codemasters TERMIN im Handel PREIS 60 Euro



360 Am meisten Action und Schauwert liefern die Stadtkurse – im Bild der Rückkehrer San Francisco. Gerade wenn Ihr mit PS-Geschossen wie dem Pagani Huayra unterwegs seid, werden Eure Reflexe auf eine harte Probe gestellt.

Manchmal geht es schneller als gedacht: Codemasters' Rennspiel-Rückwärtsrolle schafft es im Rekordtempo von weniger als drei Monaten nach der ersten Ankündigung zur Veröffentlichung.

"Rückwärtsrolle" sagen wir deshalb, da "GRID Autosport" einen Großteil der Neuerungen des letzten Jahr erschienenen zweiten Serienteils kurzerhand wieder entsorgt. Denn die Änderungen stießen bei vielen Fans auf

Unverständnis, daher orientiert sich die Raserei nun wieder stärker an der ursprünglichen Ausrichtung des 2008 erschienenen ersten "GRID".

Zurück auf Start

So verabschiedet sich "Autosport" etwa von der umstrittenen "Eine für alle"-Fahrphysik: Zwar wird erneut ein Kompromiss zwischen Arcade und Simulation angestrebt, der das Fahrverhalten der Boliden gelungen irgendwo zwi-

schen "Ridge Racer" und "Forza" ansiedelt. Diesmal lassen sich aber allerlei Fahrhilfen von ABS bis Ideallinie ein- und ausschalten, wodurch die Steuerung in Maßen dem eigenen Geschmack angepasst werden kann. Auch die schmerzlich vermisste Cockpit-Perspektive feiert in gleich zwei Varianten ein Comeback, lässt aber erkennen, dass Codemasters nicht allzu viel Engagement dafür aufbringen wollte: Dynamisch und mitreißend sind die Rennen beim

Blick durch die Fahreraugen zweifelsohne, was klar als Zugewinn verbucht werden kann. Doch das lieblos gestaltete Armaturenbrett mit bewusst verschwommen angelegten Texturen wirkt billiger als etwa das Einheits-Cockpit eines "Gran Turismo 5". Zudem sind Außen- und Rückspiegel lediglich nicht funktionierende Staffage – enttäuschend, das konnte selbst der inzwischen



360 Unscharf ist Trumpf? Das "Mittendrinn"-Fahrgefühl bei den Cockpit-Perspektiven ist einwandfrei, aber gewollt unscharfe Armaturen-Texturen und nicht-funktionierende Rückspiegel sind anno 2014 nicht wirklich überzeugend.

GUT

Ulrich Steppberger



Mir fällt es schwer, exakt zu sagen, wieso mich "Autosport" nicht komplett mitreißt. An der engen Orientierung am Erstling liegt es

nicht – die ist sogar loblich, da Teil 2 teils zu sehr in Richtung Arcade steuerte. Die umfangreiche Kursauswahl, eine sehr ansehnliche Grafik (trotz Tearing auf PS3) und das dynamische Fahrverhalten gefallen erneut, zumal Letzteres nun wieder dem eigenen Geschmack angepasst werden kann. Und auch die Cockpit-Perspektive ist ein Plus, egal wie lieblos die Armaturen wirken. Irgendwie fehlt mir der rote Faden und die Liebe zum Detail beim Drumherum, sei es der zur Staffage verkommene Teamkollege oder das nüchterne Abarbeiten von Rennen um Rennen zum Sammeln von Erfahrungspunkten. Aber bitte nicht falsch verstehen: Auf dem virtuellen Asphalt entpuppt sich "Autosport" als die erhofft tolle Raserei – und darauf kommt es letztlich ja am meisten an.



360 Zu den anspruchsvollsten Wettbewerben gehören die Ausdauerrennen, bei denen Ihr innerhalb eines Zeitlimits die größte Distanz zurücklegen sollt: Sie finden nachts statt, was die Kulissen schöner, aber das Erkennen der Ideallinie anstrengender macht.



360 Drängeln ist normal: Die meisten Autos wie hier die Tourenwagen stecken Karambolagen gut weg.



360 Driftwettbewerbe sind unvermeidlich, wenn Ihr die Karriere absolvieren wollt, gehen aber recht leicht von der Hand.

sechs Jahre alte erste Teil besser. Von diesem übernommen wurde außerdem das Konzept eines in den Rennen mitfahrenden Teamkollegen, den Ihr aber praktisch ignorieren könnt: Zwar lassen sich via Boxenfunk Anweisungen erteilen, dass er aggressiver oder vorsichtiger ans Werk gehen soll, die Auswirkungen davon spürt Ihr aber meist erst in der Punkteabrechnung nach der Zielflagge – gerade in den schwächeren Rennställen bummelt der Mitstreiter so oder so am Ende des Pulks herum.

Ohnehin entpuppt sich die Karriere als nüchtern inszenierte Nummernrevue, die kaum mehr als ein Mittel zum Zweck ist: Sammelt in allen Rennklassen bei vorgegebenen Meisterschaften ausreichend Erfahrung, um

mehrere Allround-Serien freizuschalten – bestenfalls steht dort zur Wahl, welchen Rennstall (der entsprechend auch das Fahrzeug festlegt) Ihr vertretet. Alles andere, wie etwa Sponsorenziele, sind weitgehend irrelevanter Schmuck am Rennanzug.

Auf dem Asphalt zählt's

Dickstes Plus neben der Rückbesinnung auf die Serienwurzeln sind die fünf Motorsport-Gattungen unter dem "Autosport"-Banner: Mit Tourenwagen, Langstrecken-Boliden, Open-Wheel-Flitzern, getunten Driftmonstern und schicken Straßenkarossen tretet Ihr zu Wettkämpfen an. Die unterscheiden sich nicht nur durch das Fahrverhalten der je-

weiligen Vehikel, auch das Regelwerk spielt eine Rolle: Bei Open-Wheel-Meisterschaften etwa ist die Qualifikation vor den Rennen relevanter, da im Gegensatz zu den Tourenwagen zum zweiten Lauf nicht die Reihenfolge umgedreht wird. Ein Lob gibt es zudem für das zugängliche Driftmodell bei den Tuning-Autos, das trotz Verzicht auf ein Tutorial Neulinge nicht in den Wahnsinn treibt.

Die umfang- und variantenreiche Kursauswahl (siehe Kasten) sorgt für Abwechslung, zumal sie geschickt auf die Wettbewerbe verteilt werden: So wirkt selbst eine im Tageslicht langweilige Piste wie Yas Marina ansehnlich, wenn Ihr sie in den stets nachts stattfindenden Ausdauerrennen



360 Im ersten "GRID" war noch Le Mans das Kronjuwel der Rennstrecken, diesmal bekommen wir "nur" Spa-Francorchamps – kein schlechter Ersatz!

DIE RENNORTE

Rennstrecken: Autódromo do Algarve, Autosport Speedway, Brands Hatch, Circuit Mont Tremblant, Circuit of the Americas, Circuito Del Jarama, Hockenheimring, Indianapolis, Intercity Istanbul Park, Mount Panorama, Okutama, Red Bull Ring, Spa-Francorchamps, Yas Marina Circuit
Städte: Barcelona, Chicago, Detroit, Dubai, Paris, San Francisco, Washington

Fakten-Check

Gefällt

- » sehenswerte Kursauswahl und -vielfalt
- » Fahrverhalten fühlt sich prima an und kann diesmal etwas getunt werden
- » Cockpit-Perspektive ist wieder dabei...

- » ...Armaturen aber sehr lieblos gemacht
- » keine Nachtfahrten in Städten mehr
- » Teamkollege irrelevant
- » Story-Drumherum banal

Missfällt

PS3 vs. 360

Genau wie beim Vorgänger zeigt sich hier ein klares Bild. Auf der PS3 ist "Autosport" anfälliger für Tearing und gelegentliche Bildruckler, während die Xbox-360-Fassung nur bei besonders viel Verkehrsaufkommen (selten) stockt. Außerdem müssen Sony-Raser 2 GB Daten auf ihrer Festplatte installieren

befahrt. Optisches Highlight sind die Stadtkurse, in denen es u.a. ein Wiedersehen mit San Francisco und Washington aus Teil 1 gibt – schade aber, dass hier die Nachtkulissen und Live-Routen der "GRID 2"-Pisten wegfielen.

Gleich nach dem Rennstart geht es gerne etwas rabiater zur Sache: Die KI-Fahrer geben sich nicht zimperlich und drängeln im Kurveneingang auch mal heftig, was sich angesichts der limitiert vorhandenen Rückspulmöglichkeit aber verschmerzen lässt. Ein Schadensmodell hat Codemasters ebenso implementiert, das macht sich aber nur selten nachdrücklich bemerkbar – die "Autosport"-Boliden entpuppen sich als ziemlich robust.

Noch nicht richtig ausprobieren konnten wir den Online-Modus, der das "RaceNet"-Konzept des Vorgängers mit der Gründung von Rennställen und wöchentlichen Herausforderungen aufmotzt und auch den – für Solo-Raser unscheinbar in einem Neben-Menü versteckten – Party-Modi (z.B. einem Demolition Derby) mehr Würze verleihen dürfte. us

SPIELSPASS

Singleplayer: ●●●●●●○○
Multiplayer* –
Grafik: ●●●●●●○○
Sound: ●●●●●●○○

83

Unterstützt bis 12 Spieler (online)

Sprache einstellbar
Text einstellbar

- » 5 verschiedene Rennsport-Disziplinen
- » 22 Orte mit rund 100 Kursvarianten
- » Fahrzeug-Tuning, Teamkollege und Cockpit-Perspektive wieder mit dabei
- » nüchtern inszenierte Karriere

FAZIT » Die dynamische Raserei kehrt zu den Rennsport-Tugenden des Erstlings zurück, lässt aber den ganz großen Kick vermissen.

*bis Redaktionsschluss nicht ausreichend spielbar, Nachtes folgt online

Tomodachi Life



SYSTEM 3DS GENRE Simulation USK 0 ENTWICKLER Nintendo, Japan HERSTELLER Nintendo TERMIN im Handel PREIS 40 Euro



3DS Auf der Insel passieren allerlei wunderliche Dinge. Der hiesige Nachrichtensender hält Euch zweimal täglich über die bizarrsten Vorkommnisse auf dem Laufenden.



3DS Wenn sich die Damen der Insel zur Diskussionsrunde im Café treffen, stehen schon mal eigenwillige Themen auf der Tagesordnung.

Gemischte Stimmung auf der idyllischen Tapir-Insel: Mein Kumpel Gator will mit seiner Nachbarin (residiert einen Stock über seiner Wohnung, die gerade im Stil einer Autowerkstatt gehalten ist) anbandeln, wird aber schnöde zurückgewiesen und ist jetzt traurig – nicht einmal seine geliebte Zuckerwatte reißt ihn aus seiner Trübsal. Ob ein paar Runden auf der Schaukel sein Gemüt aufhel-

len? Shigeru Miyamoto fordert mich derweil zu einem kleinen Kartenspiel heraus. Ich gewinne und bekomme als Belohnung ein Matroschka-Set. Im Café sitzen unterdessen Helge Schneider, Bud Spencer und mein eigener Mii und reden über Gott und die Welt. Und auf einmal ruft mich Helges Ehefrau an und fragt, ob ich nicht mal auf Tochter Iris aufpassen kann. Klar, warum nicht! Aber ich sollte auch nicht vergessen, noch einmal auf dem Abendmarkt vorbeizuschauen – vielleicht ist in der 50 Euro teuren Wundertüte dieses Mal ja etwas ganz besonders Tol-



3DS Seltsame Träume: Hier hat wohl jemand ein besonderes Faible für Burger.



3DS Das wohl simpelste Minispiel: Zieht eine Karte und hofft auf ein Paar.



3DS Wenn Besuch anklopft, machen sie große Augen: Verheiratete Mii ziehen in ein eigenes Häuschen, behalten aber auch ihre alte Wohnung.



3DS Epic Rap Battles of History #523: Bud Spencer und Helge Schneider wortschmieden um die Wette. Wer hat die besseren Reime?



3DS Benny Hill hat Bauchschmerzen – gut, dass wir die passende Medizin im Inventar haben (links). Grace Jones dagegen braucht Nieshilfe mittels Federkittel (rechts).



les drin. Und dann ist da ja noch die ansässige Mii-Grillgroup, die nach einer kurzen 3DS-Verleih-Aktion plötzlich einen nicht druckreifen Namen hat und deren Texte einem nun die Schamesröte ins Gesicht treiben...

Kleines Mii-Paradies

Eine veritable Idylle hat Nintendo da mit den Inseln von "Tomodachi Life" geschaffen: Dominiert wird sie zwar von einem großen Wohnkomplex, aber auch ein Campingplatz für Mii-Besucher, ein kleines Viertel, in dem sich verheiratete Paare ansiedeln, viele Geschäfte, ein Vergnügungspark, ein Aussichtsturm und viele andere Orte finden sich auf den Landmassen. An Euch liegt es nun, diese Insel mit Leben zu füllen – je mehr Mii dort wohnen, desto mehr

Attraktionen stehen zur Verfügung. Euer eigener Mii ist der erste Bewohner, weitere sollten alsbald folgen. Egal, ob Ihr die Insel mit Freunden und Feinden, historischen Persönlichkeiten, Prominenten, Serienfiguren oder auch der M!-Redaktion (siehe Kasten) füllt – schon bald entwickelt sich ein wuseliges Eigenleben.

Ihr gestaltet nicht nur die Mii, Ihr legt auch ihren Charakter fest, gebt ihnen eine Stimme und kümmert Euch um sie: Gebt ihnen Essen, wenn sie hungrig sind, erteilt Ratschläge im Liebesleben, spielt

SUPER

Ulrich Steppberger

Lebenssimulationen reizten mich schon immer, hatten aber oft ein Problem: Vorgezogene Titel wie "Die Sims" verlangen viel Einsatz,

damit sich wirklich etwas entwickelt. "Tomodachi Life" geht einen anderen Weg und erlaubt es, auch als weitgehend passiver oder nur mit einfachen Tätigkeiten eingreifender Zuschauer jede Menge Spaß zu haben – das erinnert mich an das geniale "Little Computer People" aus der C64-Ära. Zwar fehlt es einigen Aspekten an Balance, so wiederholen sich diverse Ereignisse bald häufig und bei Einkäufen dauert es Ewigkeiten, alle Güter überhaupt einmal im Angebot zu sehen. Aber angesichts der zahllosen humorvoll-sympathischen Details und Erlebnisse, die mich auch nach knapp einem Monat noch überraschen, nehme ich das gerne in Kauf: "Tomodachi Life" ist mein neuer 3DS-Liebling.



3DS Gegen Abend dürft Ihr im Freizeitpark ein kleines RPG-Abenteuer im Retro-Pixel-Look wagen.



3DS Ein Streit unter Miis ist keine schöne Sache – helft Euren Schützlingen, sich zu beruhigen und wieder zu vertragen.

eine Runde mit ihnen oder hilft bei der Suche nach verlorenen Gegenständen. Euer Einfluss ist dabei eingeschränkt: Zwar könnt Ihr einen unsympathischen Bewohner wiederholt mit dem Essen füttern, das er so gar nicht mag oder Skepsis beim Kinderwunsch eines Mii-Paares äußern – aber meistens tun und lassen die Gesellen doch das, was sie wollen.

Mii-Aquarium

Auf den ersten Blick schlägt "Tomodachi Life" in die Kerbe von Lebenssimulationen wie "Animal Crossing" oder "The Sims". Der große Unterschied zu den vermeintlichen Genre-Kollegen ist allerdings das Ausmaß und die Komplexität der Interaktion. So



3DS Bei einer Hochzeit werfen sich die Miis in Schale und beklatschen das glückliche Paar, bevor es zur Reise aufbricht.



3DS Beim täglichen Morgenmarkt werden ganz besondere Leckereien verkauft – aber ob diese Speise wirklich so bekömmlich ist?

gibt es mit Memory, einem kleinen RPG und diversen Geschicklichkeitstests allerlei Minispiele und der "Wie könnte ich meinen Mii denn heute kleiden?"-Faktor ist enorm. Aber bereits bei den Wohnungen merkt man, dass Nintendo das Spiel einfach hält: Es gibt zwar jede Menge Einrichtungen, die jedoch fest vorgegeben sind und nicht variiert werden dürfen. Die im Spiel gegen Shigeru Miyamoto gewonnenen Matrjoschkas befinden sich danach im eigenen Inventar, können aber nicht in der Wohnung einer

Freundin aus Moskau platziert werden. Ihr seid in "Tomodachi Life" eher ein Betrachter, der gelegentlich mal ins Geschehen eingreift und sonst staunt, über was seine Miis so plaudern und was sie so treiben. Für stundenlange Beschäftigung am Stück ist das nicht gedacht, dafür schaut Ihr immer wieder mal für ein paar Minuten auf die kleine Insel. Löst ein paar Mii-Probleme und durchstöbert das täglich wechselnde Inventar der verschiedenen Läden. Und genauso freut Ihr Euch, wenn wieder zwei Inselbewohner

Fakten-Check

Was geht ab?

20% MANAGEMENT
15% MINISPIELE
45% ZUSCHAUEN
20% SCHRÄGER HUMOR



Spielzeit **15 min**
(beste Spiel-Dosis)

3D-Faktor

Wie so oft hat der Tiefeneffekt keinerlei spielerische Relevanz, kommt bei manchen Tätigkeiten der Miis aber immerhin als nette und unaufdringliche Beigabe zur Geltung.

SUPER

Thomas Nickel

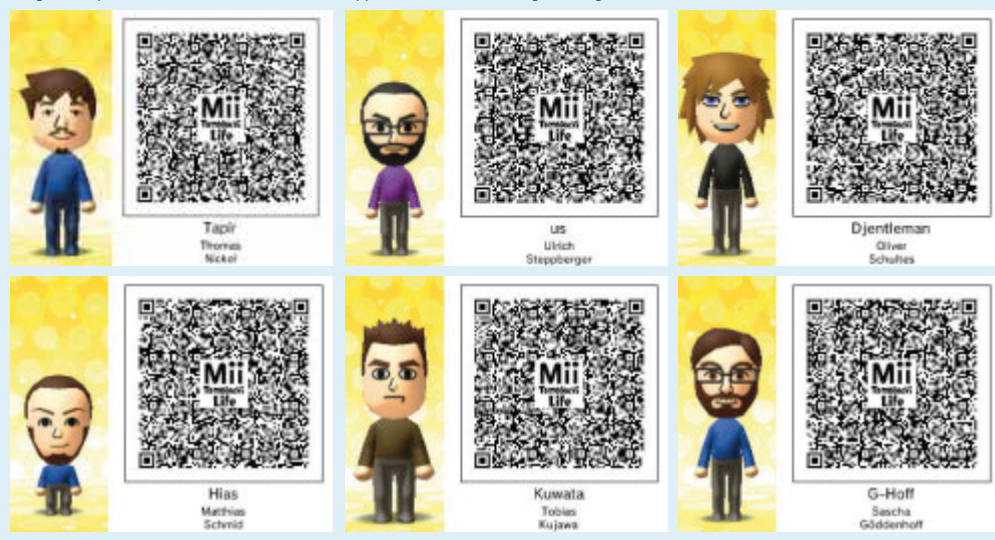


Bereits seit 2006 begleiten uns die Miis durch die Nintendo-Welt; da ist es doch toll, dass sie endlich auch ihr eigenes Leben führen dürfen – und das hat es in sich! Klar, Euer Einfluss auf die Insel-Geschehnisse ist bei genauerem Hinschauen begrenzt. Aber der schiere Einfallsreichtum, der bei den schrägen Träumen, seltsamen Begegnungen, improvisierten Dialogen und manchem Minispiel sichtbar wird, sorgt dafür, dass Ihr die Insel auch nach Wochen noch besucht. Gerade am Humor erkennt man deutlich die Handschrift des "Wario Ware"-Teams. Wer den Witz von Warios Mikrospielen mag und Interesse an sozialen Mii-Experimenten hat, kommt um dieses clevere, ungewöhnliche und schlicht herrlich andere Mii-Vergnügen nicht herum.

zueinander gefunden haben, oder Ihr wundert Euch über den ein oder anderen seltsamen Traum. Ein anderes Mal findet Ihr heraus, wie die Miis von Bud Spencer und Terence Hill miteinander auskommen und habt einen Kloß im Hals, wenn der Sprössling zweier Miis erwachsen wird und eine knuffige Bildergalerie noch einmal seine Kindheit aufleben lässt. Ist Euch das zu viel Gefühlsduselei, dann wendet Ihr Euch Eurer Inselband zu und schreibt ihnen einen neuen, dieses Mal noch zotigeren Song auf den Leib. *tn*

DAS IST EURE CHANCE: SCHICKT DIE MI!-REDAKTION AUF DIE INSEL!

Damit "Tomodachi Life" richtig Spaß macht, braucht es vor allem jede Menge Einwohner, mit denen Euch am besten etwas verbindet: So eignen sich neben Freunden und Familie natürlich Promis – oder die Redakteure Eures Lieblingsmagazins! Deshalb bastelten alle fünf Stammkräfte sowie unser Japan-Experte Thomas ihre persönlichen Miis inklusive Charaktereigenschaften – per QR-Code stehen sie Euch hier zur Verfügung. Mit diesem halben Dutzend kann's prima losgehen, am besten modelliert Ihr den Jungs noch potenzielle Freundinnen, dann klappt's auch mit Familiengründung und Nachwuchs...



SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer –
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

86

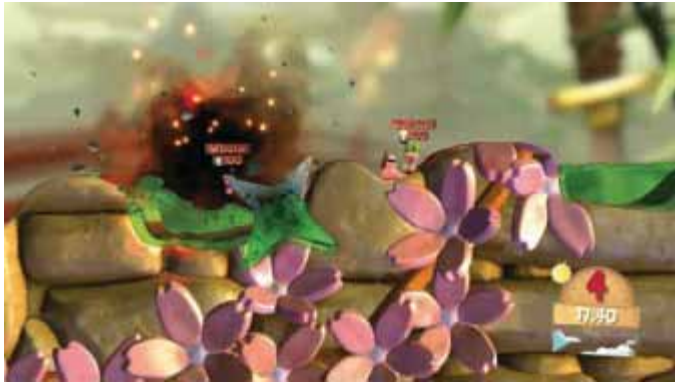
Unterstützt 1 Spieler
Sprache einstellbar
Text einstellbar

» siedelt Miis auf Eurer Insel an
» kleidet Miis ein und ernährt sie
» verkuppelt Miis
» leidet und freut Euch mit den Miis

FAZIT » Die kleine Mii-Inselwelt mag nur eingeschränkt interaktiv sein, lockt aber mit immer neuen Überraschungen auch nach Wochen noch regelmäßig.

Worms Battlegrounds

SYSTEM **XOne** / PS4 GENRE **Strategie** USK **6** ENTWICKLER **Team17, England** HERSTELLER **Team17** TERMIN **im Handel** PREIS **40 Euro**



XOne Next-Gen-Power? Wassermassen werden nun realistischer simuliert, doch Clipping-Fehler gibt es weiterhin: Hier blieb unser Wurm im Shuriken stecken.

Klein, rosa und ganz schön kriegerisch: Das sind die "Worms" von Team17. Die Kriechtiere beharken sich seit 1995 mit allen möglichen Waffen und rüsten sich nun auch auf der Xbox One (und PS4) zum Einsatz, womit sie bereits Hardware Nr. 26 und 27 als Schlachtfeld erobern. Für "Battlegrounds" bleiben die britischen Wurmzüchter beim ebenso klassischen wie beliebten Basis-Ansatz, also reinen 2D-Gezeiten. In denen wuseln mehrere Vierterteams jeweils abwechselnd über fünf frische Landschaften

und geben ihr Bestes, dem Feind innerhalb eines kurzen Runden-Zeitlimits mit allerlei teils kuriosen Waffen und Hilfsmitteln den Garaus zu machen. Also alles wie gehabt, wobei die verschiedenen Charakterklassen Eurer Kriecher relativ neu sind und diesmal auffälliger Spezialisierungen spendiert bekamen. Ebenfalls dezent aufgemotzt wurden die nun hübscheren Umgebungen, in denen überdies einige Apparaturen (u.a. Aufzüge) und "physische Fallen" auftauchen können. Auch ein paar neue Waffen hat sich Team17 aus-



XOne Killen mit Stil: Im Editor stehen allerlei schräge Outfit-Optionen parat.

Fakten-Check

Was geht ab?

40% KRIECHEN
40% KILLEN
20% KICHERN



gedacht, die sich nahtlos in das klassische Arsenal einfügen. Solisten freuen sich über eine Kampagne (25 Missionen), die stärker auf Geschick und Knobelei setzt als früher, und "Wurm-Ops"-Spezialherausforderungen. Herzstück von "Worms" sind aber wieder die Mehrspieler-Duelle, die so gut funktionieren wie eh und je und für Fans einiges bieten: So könnt Ihr nun eigene Clans samt Slogans und Logo gründen sowie in Ligen antreten. us

GUT

Ulrich Steppberger



Team17s kriegerische Würmer wären bei Miss Sophie und Butler James prima aufgehoben, denn auch für "Battlegrounds" gilt: der gleiche Ablauf wie in jedem Jahr (bzw. Spiel). Was heißen soll: Die "Worms"-Duelle machen immer noch jede Menge Spaß, gerade weil auf 3D-Experimente verzichtet wird – nur tun sie das eben schon immer, es braucht eigentlich keinen neuen Teil. Habt Ihr aber tatsächlich keinen Vorgänger, dann lohnt sich das Spiel zweifelsohne.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer ●●●●●○○○
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

76

Unterstützt bis 4 Spieler (online)
Sprache englisch
Text einstellbar

» Duelle im klassischen 2D-Stil
» Solo-Kampagne mit mehr Abwechslung
» neue Waffen, Outfits, Umgebungen...
» als Download-Version für 24,99 Euro deutlich günstiger

FAZIT » Bewährte Kriegskosten mit den Kriechtieren, das seine unverwundlichen Qualitäten wahr, aber zugleich keinerlei signifikante Neuerung mitbringt.

Hyperdimension Neptunia: Producing Perfection

SYSTEM **PSV** GENRE **Simulation** USK **12** ENTWICKLER **Compile Heart / Tamsoft, Japan** HERSTELLER **NIS America** TERMIN **im Handel** PREIS **40 Euro**



PSV Haltet die Vita hochkant, zieht eine CPU ganz nach Euren Wünschen an und berührt sie per Touchscreen.

Nach mehreren "Hyperdimension Neptunia"-Rollenspielen bekommen es die CPUs von Gamindustri mit einer neuen Gefahr zu tun: Ihre wertvollen Shares werden von der Pop-Idol-Gruppe MOB48 (sowohl eine Anspielung auf den in Japan wachsenden Mobile-Markt als



PSV Bei den Konzerten steuert Ihr die Kamera und setzt Effekte ein.

auch eine enorm populäre Mega-Pop-Gruppe) abgegriffen. Schnell ist ein Plan gefunden: Neptune, Vert, Noire und Blanc werden selbst zu Popsternen und bekämpfen so Feuer mit Feuer. Allerdings haben sie keine Ahnung, wie das funktioniert, also soll aus der realen Welt ein talentierter Produzent organisiert werden. Für den reicht es jedoch nicht, und so erwischt es schließlich Euch. Auch wenn Ihr ebenso wenig vom Popgeschäft wisst, Ihr macht das allemal mit Enthusiasmus wett.

So nehmt Ihr eine der vier CPUs unter Eure Fittiche und plant deren Training: Soll eher an den Sangeskünsten oder der Choreografie gearbeitet werden? Sollte man die Zeit für eine

Fakten-Check

Spielzeit 6 h
(pro Durchgang)

wirkungsvolle PR-Maßnahme nutzen? Oder wieder einmal ein Konzert ansetzen? Natürlich dürft Ihr Euren Schützling nicht überfordern, auch eine Pause muss gelegentlich sein. Während Ihr die meiste Zeit des Spiels Dialogen lauscht oder per Menü die Werte Eurer CPU steigert, habt Ihr bei Konzerten etwas mehr zu tun. Aber auch hier übernehmt Ihr Euch nicht: Euch erwartet kein Musikspiel im Stile von "Hatsune Miku", Ihr seid lediglich dafür verantwortlich, Euren Schützling mit guten Kamerawinkeln in Szene zu setzen und gelegentlich einen Effekt zu zünden. Neben dem Producer-Modus könnt Ihr freie Konzerte geben oder Eure Idols auf der dann hochkant gehaltenen Vita betrachten und sie per Touchscreen von vorne und hinten befummeln – ohne Fanservice kommt auch diese "Neptunia"-Episode nicht aus. tn

GEHT SO

Thomas Nickel



Im Prinzip ist es schön, dass ein exotisches Spiel im "Idolmaster"-Stil endlich mal in den Westen kommt – doch leider fehlt es an

Tiefgang. Beim Trainingsplan könnt Ihr kaum etwas verkehrt machen, bei den Konzerten bringen gezielte Aktionen eher weniger als wilde Kameraschwenks und dauerhafte Effektberieselung. Auch die Auswahl an Musikstücken ist begrenzt. So bleiben unterhaltsam geschriebene und vertonte Texte, nett dargestellte Figuren und der obligatorische "Neptunia"-Fanservice.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

61

Unterstützt 1 Spieler
Sprache englisch
Text einstellbar

» Ableger der Rollenspielreihe
» viele schräge Anspielungen auf Japans Konsolenmarkt
» führt ein CPU-Idol zum Erfolg
» begrabscht Figuren per Touchscreen

FAZIT » Spielerisch ziemlich simpler Popstar-Manager mit vertrauten "Neptunia"-Figuren und der serientypischen Schlüpfrigkeit.

KINO ZU HAUSE



audiovision gibt es
auch als App für iOS

Gleich online bestellen unter audiovision.de/hefte

www.audiovision.de



JETZT im Handel und als App

Call of Duty: Ghosts – Invasion

SYSTEM 360 / XOne / PS3 / PS4
ENTWICKLER Infinity Ward, USA
HERSTELLER Activision
GENRE Ego-Shooter
PREIS 14,49 Euro
USK 18
HAUPTSPIEL 86% (Test in M! 12/13)

Das mittlerweile dritte Add-on tauscht Halloween und Predator gegen einen tödlichen Mexikaner.

Erst im April erschien mit "Devastation" das zweite Add-on für "Call of Duty: Ghosts", da kommt Anfang Juni bereits der dritte Nachschub auf Xbox 360 und Xbox One. PlayStation-Spieler müssen einmal mehr noch ein wenig auf das Add-on warten – ein genauer Termin stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest.

Am Aufbau ändert sich nichts: Erneut bekommt Ihr vier Mehrspieler-Karten plus die dritte Episode des "Extinction"-Modus – diesmal verteidigt Ihr den Bohrer in der Alien-Unterwelt gegen die anrückenden Viecher.

Sehen wir uns die Multiplayer-Maps an. Zuerst geht es zu einer



XOne Spiel mir das Lied vom Tod: Als El Mariachi verwandelt Ihr auf "Departed" erledigte Feinde in knochige Revolverhelden, die fortan auf Eurer Seite kämpfen.

Ausgrabung nach Ägypten. Zwischen antiken Tempelruinen duellieren wir uns auf "Pharaoh" mit anderen "Ghosts". Dabei geht es auch in den Grabkammern der einstigen Könige zur Sache. Eine andere Geschichtsstunde erwartet uns im Piratendorf "Mutiny": Schmale Gänge führen durch Kaschemmen und sogar an Deck eines Schiffs, das im Hafen ankert.

Ganz anders "Departed": Hier feiern wir in einer mexikanischen Kleinstadt den Tag der Toten in "Call of Duty"-Manier. Und wer ist in Mexiko daheim? Richtig, El

Mariachi. Erfüllt Ihr in den engen Gassen und kleinen Häusern einen Abschussbefehl, steckt in der Kiste vielleicht der sogenannte "Todes-Mariachi". Dieser gibt Euch statt einer Gitarre zwei durchschlagskräftige Revolver in die Hände. Erledigt Ihr fortan einen Gegner, verwandelt dieser sich ebenfalls in einen maskierten Mariachi und kämpft für Euer Team.

"Favela" dagegen ist nicht neu, sondern eine überarbeitete Version der gleichnamigen Karte aus "CoD: Modern Warfare 2". sg



360 "Pharaoh" schickt Euch in die Wüste (oben), "Mutiny" dagegen zu den Piraten.

GUT



Sascha Göddenhoff

Ich mag die Add-ons von "Ghosts" vor allem für ihren Fokus auf kleine, mitunter fast enge Karten mit wenig Spielraum für Sniper.

Das ist bei "Invasion" nicht anders, einzig "Favela" hat ein paar gute Plätze für Scharfschützen parat. In Mexiko, Ägypten und auf der Pirateninsel geht es direkt zur Sache, zudem machen hier zahlreiche Verstecke, Winkel und Durchgänge die Kämpfe spannend. Die Figur des Todes-Mariachi finde ich nicht ganz so gewitzigt wie die Auftritte der Film-Monster zuvor, dafür gefällt mir die Alien-Welt im dritten Teil von "Extinction" bisher am besten.

Titanfall – Expedition

SYSTEM XOne / 360
ENTWICKLER Respawn, USA
HERSTELLER Electronic Arts
GENRE Ego-Shooter
PREIS 10 Euro
USK 18
HAUPTSPIEL 87% (Test in M! 04/14)

Bereit für noch mehr "Titanfall"? Wir nehmen die drei neuen Karten des DLC unter die Lupe.

Spielerisches Neuland betreten die drei Maps von "Expedition" nicht, vielmehr untermauert ihr Aufbau gelungen die bekannte Mischung aus schnellen Soldaten-Kämpfen und wuchtigen Titan-Schlachten.

Wir starten auf der Karte "Sumpfland", die ihrem Namen alle Ehre macht. Denn hier landet Euer Titan zwischen Bäumen im Morast, während Ihr auf dem Weg zum Cockpit durch antike Ruinen wetzt. Geschickte Piloten nehmen dagegen eine Abkürzung über die Baumwipfel.

Deutlich bessere Sicht genießt Ihr auf dem Fabrikgelände von "Abfluss". Für die Titanen bieten die verschiedenen Ebenen einer



XOne Im Zentrum von "Sumpfland" entdecken wir eine Art Raffinerie. Da taucht plötzlich ein feindlicher Titan auf und verwickelt uns in eine wilde Schlacht.

Wasseraufbereitungsanlage gerade genug Platz zum Manövrieren. Piloten nutzen die vielen Gebäude als Deckung oder Möglichkeiten zum Wandlauf.

Am optisch interessantesten fällt "Kriegsspiele" aus: Zu Beginn der Schlacht steigt Ihr nämlich in den Simulator aus dem Tutorial des Hauptspiels, um anschließend in einer virtuellen Realität zu landen. Abgeschossene Feinde sterben hier nicht, sondern lösen sich in ihre Bits und Bytes auf. Die Mischung aus engen Korridoren und offenen Arealen bietet auch

für Scharfschützen einige interessante Plätze.

Die beiden Modi "Expedition Materialschlacht" sowie "Expedition Multipack" lassen Euch nur die neuen Maps spielen, in die Kampagne werden sie nicht eingebunden. Schick sehen alle Karten aus, besonders "Sumpfland" sticht durch schöne Vegetation hervor. Mit Ruckeln und Tearing müsst Ihr aber ebenso wie im Hauptspiel leben. Schlechte Nachricht zum Schluss: Xbox-360-Spieler dürfen frühestens Ende Juni durchstarten. sg



XOne Ein Abschuss auf "Abfluss" (oben), ein Abflug auf "Kriegsspiele".

GUT



Sascha Göddenhoff

Neues Kartenfutter für "Titanfall"? Her damit, dachte ich nur. Und ich wurde nicht enttäuscht. Gerade die schummrigen Ecken

von "Sumpfland" machen die Action spannend und bieten im Vergleich zu den Standardmaps eine hübsche optische Abwechslung. Allen Karten gemein ist die erneut hervorragende Abstimmung sowohl auf das Spiel als Soldat als auch den Kampf im Titan. Jedoch vermisse ich Dreingaben wie eine neue Waffe, einen frischen Spielmodus oder gar eine andere Titan-Klasse. So etwas kommt hoffentlich mit dem nächsten Download-Inhalt...

Kostbare *World 12* Kollektionen

Diesmal erwartet Euch eine XS-Ausgabe mit nur zwei Sondereditionen – statt auf weitere Titel zu warten, haben wir uns für die Kurz & Knackig-Variante entschieden. Beide Spiele sind überragend, aber nur eine Sammlerausgabe wurde mit Lust & Liebe zusammengestellt.

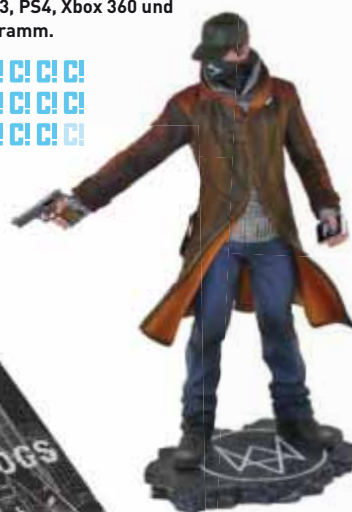


Watch_Dogs

Ubisoft weiß, wie man eine Sammlerausgabe konzipiert: Von der ersten Sekunde vermittelt die Dedsec Edition von "Watch_Dogs" ein wohliges Qualitätsempfinden. Die hochwertige Box lässt sich beidseitig aufklappen und gibt den Blick auf ein vielfältiges, fein sortiertes Innenleben frei. Zunächst freuen wir uns über den Soundtrack auf CD (13 Tracks, gut 45 Minuten lang) und eine (leider zigfach gefaltete) Karte von Chicago (48 x 68 cm). Nebenbei heften wir uns drei Buttons mit spielbezogenen Motiven ans Revers. Das Spiel liegt in Standardverpackung bei, dazu gibt es ein schönes Steelbook als alternative Aufbewahrungsbox. Etwas enttäuschend ist das quadratische Hardcover-Artbook (24 cm Kantenlänge), das auf 80 Seiten überwiegend großformatige Bilder ohne Text bietet. Zum Abschluss würdigen wir die knapp 400 g schwere Aiden-Pearce-Statue, die rund 24 cm in der Höhe misst und einen haptisch wie optisch guten Eindruck hinterlässt. Fast vergessen: Vier Augmented-Reality-Karten und ein bisschen Exklusiv-DLC (Breakthrough-, Signature-Shot- und Palace-Pack) runden das XXL-Gesamtpaket ab. Unterm Strich eine liebevolle Collector's Edition, die von der Verpackung bis zum kleinsten Gegenstand ausgesprochen wertig wirkt.

UVP ca. 120 Euro, für PS3, PS4, Xbox 360 und Xbox One. Wiegt 2.300 Gramm.

Spielspaß: C! C! C! C! C!
Ausstattung: C! C! C! C! C!
Preis/Leistung: C! C! C! C! C!



Mario Kart 8

Ähnlich wie die "Wind Waker"-Sonderausgabe ist die Limited Edition von "Mario Kart 8" ziemlich... ähem... reduziert, um es freundlich zu formulieren. Neben dem versiegelten Spiel in Standardverpackung erhält der Sammler lediglich eine kleine "Spiny Shell"-Figur. Diese wiegt inklusive Ständer gerade mal 140 g und besteht aus Hartplastik. Ganz niedlich, könnte aber fast als Happy-Meal-Beigabe beim Burger-Bräter durchgehen. Wenigstens ein Steelbook, das es exklusiv bei Amazon gibt, hätte Nintendo zusätzlich beipacken können. Einziges Trostpflaster: der geringe Aufpreis von 10 Euro.

UVP ca. 70 Euro, für Wii U. Wiegt 550 Gramm.

Spielspaß: C! C! C! C! C!
Ausstattung: C! C! C! C! C!
Preis/Leistung: C! C! C! C! C!



NEWTICKER

Zombies vs. Silberkugeln

Überraschende Kooperation im Flipper-Lager: Zen Studios bringt Ende des Jahres gemeinsam mit Telltale Games "The Walking Dead Pinball" an den Start. Der Tisch wird wie üblich für "Zen Pinball 2" bzw. "Pinball FX 2" auf PlayStation- und Xbox-Systemen erhältlich sein, basiert auf der ersten Adventure-Season und verspricht "von Entscheidungen beeinflusstes Spieldesign" – klingt spannend und kurios zugleich.

Häppchen-Golf

Das ursprünglich nur als Gesamtwerk erhältliche "Powerstar Golf" wurde umgebaut und ist nun in kleineren Portionen erhältlich: Statt 20 Euro für alles werden pro Kurs jeweils 5 Euro fällig, wer alle vier Bezahlpakete erwirbt, erhält einen fünften Kurs gratis. Letzteren bekommen auch Käufer des Gesamtwerks.

Project Spark: Xbox-Spiele selber basteln

SPIELE • Praktische Tools zum Verwirklichen eigener Spielideen sind wieder hoch im Kurs: Sony "LittleBigPlanet 3" und Nintendos "Mario Maker" debütierten auf der E3, Konkurrent Microsoft ist ihnen mit "Project Spark" aber ein Stück voraus. Das durchläuft gerade eine offene Beta-Phase auf Xbox One (und bald Xbox 360) und beweist, dass es

auch per Controller noch ordentlich zu bedienen ist und jede Menge Tiefe und

Möglichkeiten bietet, die weiter ausgebaut werden. Auf der Messe enthüllt wurden u.a. Unterstützung für Mehrspieler- und Koop-Modi, mit den Galaxy-Erweiterungen sind auch Science-Fiction-Szenarien möglich und sogar Kult-Eichhorn Conker feiert im Rahmen von "Project Spark" ein Comeback als verwendbarer Charakter. Klingt alles verlockend, in der Praxis fallen die bisher von der Community gebastelten Projekte aber – wenig überraschend – lange nicht so gut aus wie die Werbebeispiele. Das ändert aber nichts am großen Potenzial von "Project Spark". *tn*



Alles neu für Xbox One

HARDWARE • Mit dem Anfang Juni erschienenen Firmware-Update hat Microsoft viele Funktionen der Xbox One überarbeitet und Problemfelder beackert. Kinect-Verweigerer freuen sich über die Option, ein Benutzer-Konto für das automatische Anmelden zu bestimmen – bislang musste man sich dafür von der Kamera erkennen lassen, die nun endgültig abgestöpselt werden kann. Zudem dürfen für die Freundesliste auf Wunsch Realnamen verwendet werden, das Sortieren von gepinnten

Apps und Spielen ist komfortabler möglich (sofern Ihr SmartGlass auf einem Mobilgerät zur Hand habt) und die OneGuide-TV-Funktionen wurden u.a. für Deutschland aufbereitet. Für Vielzocker am relevantesten ist zweifelsohne die Möglichkeit, externe Datenspeicher zu nutzen: Bis zu zwei Festplatten mit USB-3.0-Anschluss und mindestens 256 GB Kapazität können angeschlossen

werden – Platzprobleme bei der Spiele-Installation gehören damit der Vergangenheit an.

Diverse Online-Änderungen gelten ebenfalls seit Anfang Juni: So können auf Xbox 360 und Xbox One sämtliche Entertainment Apps nun auch ohne Besitz eines Gold-Abos genutzt werden. Xbox-One-Besitzer werden darüber hinaus ab sofort ebenfalls mit der "Games With Gold"-Initiative versorgt, die monatlich zwei Gratisspiele garantiert. Den Anfang machen derzeit "Halo: Spartan Assault" und "Max: The Curse of Brotherhood". Einzige Einschränkung: Ähnlich wie beim PlayStation-Plus-Programm und anders als auf Xbox 360 sind diese Spiele nur nutzbar, solange Euer Benutzerkonto einen aktiven Gold-Status hat. *us*



Ace Combat Infinity

SYSTEM PS3 GENRE Action USK 12

ENTWICKLER Bandai-Namco, Japan HERSTELLER Bandai-Namco PREIS 0 Euro



PS3 Serienfans freut's: In den kostenlosen Einsätzen jagt ein Luftkampf den nächsten. Doch leider seid Ihr dank Premium-Treibstoff immer wieder zur Warterei verdammt.

Noch eine Traditionsmarke, die den Weg ins Free-to-Play-Genre wagt, denn "Ace Combat Infinity" erhält Ihr kostenlos im PSN. Doch alles hat seinen Preis: Jeder Einsatz kostet Treibstoff. Nach drei Flügen ist der Vorrat verbraucht und regeneriert sich erst nach Stunden. Es sei denn, Ihr bezahlt – mit Echtgeld. Schade, denn die kurzen Missionen lassen serientypische Action aufkommen. Mit arcade- oder simulationslastiger Steuerung bekämpft Ihr Feindflieger oder Bodenziele mit Lenkraketen und MG. Luftkämpfe sorgen für Span-

nung, triste Landschaftskulissen und grobe Grafikkanten enttäuschen dagegen. Die sechsteilige Solo-Kampagne öffnet sich durch erspieltes Geld, alternativ startet Ihr zu Koop-Missionen mit bis zu acht Online-Spielern – leider mit zähem Matchmaking. Als Belohnung schaltet Ihr stückchenweise neue Jets über einen Technikbaum frei. *ts*

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer ●●●●●●●●
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

1-10

WERTUNG

In der Online-Rubrik bewerten wir mit einer Skala von 1-10. Ab 9 Punkten vergeben wir unser Prädikat **Must Have!**

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer ●●●●●●●●
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

6

Drakengard 3

SYSTEM PS3 GENRE Action-Rollenspiel USK 16 ENTWICKLER Access Games, USA HERSTELLER Square Enix PREIS 49,99 Euro



PS3 Zwischen den Hauptmissionen dürft Ihr auch einige Subquests erledigen – für die bekommt Ihr Erfahrungspunkte und mitunter nützliche Gegenstände.



PS3 Nach ein paar Missionen wartet ein Boss im Luftkampf – er und die Steuerung stellen für Einsteiger eine ziemliche Hürde dar.



PS3 Die Figurenmodelle sind recht gut gelungen und überzeugen mit ausdrucksstarker Mimik.

Wirklich heldenhaft ist Zero nicht – in einen Hauch von weißem Nichts gehüllt, metzelt sie sich durch Horden oft verängstigter Soldaten, um ihre fünf Schwestern zu massakrieren und deren

Macht in sich aufzunehmen. Ihrem Drachen Mikhail, der anfangs mit dem unbedarften Gemüt eines Kleinkinds daherkommt, geht es nur unwesentlich besser, ist er doch regelmäßig Opfer von Zeros Launen und ihrer spitzen Zunge. Gerade das macht die Figuren von "Drakengard 3" so interessant – hier metzelt Ihr Euch nicht mit einer dünnen moralischen Rechtfertigung für all die brutale Gewalt durch Gegnermassen: Zero tut es einfach, weil sie es so will. Erfrischend!

Den durch die gelungene Erzählung, die fragwürdige Moral

und den noch fragwürdigeren Humor erworbenen Sympathiebonus hat "Drakengard 3" auch bitter nötig. Was spielerisch teilweise geboten wird, verschlägt auch manch abgebrühtem Zocker den Atem. Lässt sich Zero zu Fuß trotz der oft bockigen Kamera noch recht elegant steuern, fällt das Konstrukt gnadenlos in sich zusammen, wenn sie auf Mikhails schuppigem Rücken Platz nimmt. Die Steuerung des Drachen ist anfangs eine Zumutung und erst nach viel Gewöhnung gerade noch akzeptabel. Und kaum ist ein wenig mehr auf dem Bildschirm



PS3 Die Drachenflug-Sequenzen gehören zu den schwächeren Parts des Spiels. Eine gewöhnungsbedürftige Steuerung und eine schwache Bildrate drücken den Spaß.

Fakten-Check

Spielzeit 40-50 h

GUT



Thomas Nickel

Spielerisch gefällt mir "Drakengard 3", die technischen Mängel könnte man fast für bewusst eingesetzte Ironie halten. Auch wenn sich das Spiel gern über Genre-Konventionen lustig macht, schreckt es doch nicht davor zurück, sie trotzdem einzusetzen. Letztlich lächelt hier noch das "Gut"-Gesicht, denn ähnlich wie "Nier" oder das technisch ebenfalls unterirdische "Deadly Premonition" ist auch "Drakengard 3" zumindest für einige Daddler mehr als die Summe seiner Teile – und wie die genannten Spiele wird "Drakengard 3" viele Zocker irritieren und frustrieren. Aber für manche hat es eben auch das Zeug zum Kultspiel, das in ein paar Jahren noch mit Zähnen und Klauen verteidigt wird.

los, fällt die Bildrate ordentlich in den Keller. Es ist nichts Neues, dass japanische Entwickler mit der Unreal Engine ihre Probleme haben, aber was hier in technischer Hinsicht aufgetischt wird, schlägt dem Fass teilweise den Boden aus.

Stil hui, Technik pfui

So sind es ähnlich wie beim technisch gleichfalls flauen "Nier", das auch unter der Ägide von Director Yoko Taro entstand, schließlich die inneren Werte und die Spieldesign-Anarchie, die "Drakengard 3" zusammenhalten. Zwar dreht das Gemetzel spielerisch nie so ab wie "Nier", das furchtlos Text-Adventure und Bullet-Hell-Shooter in den Action-RPG-Alltag mischte. Aber auch hier wird der Spieler mit wilden Story-Wendungen, derben Sprüchen und Figuren überrascht, die nur auf den ersten Blick wie eindimensionale Karikaturen wirken. Spätestens wenn Ihr das Spiel zum ersten Mal durch habt und erkennt, dass sich die Handlung bei weiteren Anläufen radikal vom bisher Erlebten unterscheidet, merkt Ihr, dass doch einiges mehr drin steckt, als man auf den ersten Blick vermutet. *tn*

SAMMLER-SACHE

Für 2.000 besonders eingefleischte Fans hat Square Enix eine etwa 70 Euro teure Special Edition gebastelt: Die ist exklusiv im Online-Store erhältlich und enthält ein Doppel-Poster, ein Buch, Download-Codes für Extras und japanische Sprachausgabe – aber kein Spiel auf Disc! Europäische Spieler müssen im Gegensatz zu ihren US-Kollegen mit einem Download-Code vorliebnehmen – ein herber Schlag für Verfechter des klassischen Datenträgers. Auch die Festplatte eurer PS3 hat hier zu schlucken: Das Spiel belegt stolze 15 GB, für den japanischen O-Ton werden weitere 10 GB fällig. In Anbetracht dessen wäre eine Veröffentlichung auf Disc wünschenswert gewesen.



SPIELSPASS
Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●○○○○○
Sound ●●●●●○○○

6

Super Time Force

SYSTEM **XOne** / 360 GENRE **Action** USK **12** ENTWICKLER **Capybara Games, Kanada** HERSTELLER **Microsoft** PREIS **14,99 Euro**



XOne Bunte Verwirrung: Wir spielen den kleinen Schildträger links im Bild, während um uns herum die Pixel-Hölle losbricht – hier den Überblick zu behalten, ist schwer.

Die Welt steht am Abgrund. Aber eigentlich auch nicht, denn die "Super Time Force" reist in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, um die Misere abzuwenden. In der Truppe hat jeder Soldat spezielle Fähigkeiten: Jean Rambois feuert einen Streusschuss, Amy McKillin kann durch Wände schießen und Shiedy Blockerson wehrt Projektile mit einem Schild ab. Weitere Kollegen schaltet Ihr im Verlauf der insgesamt sieben Levels frei, die von der Uhrzeit über die 1990er bis ins Jahr 3000 reichen.

Da Ihr für jede Stage nur 60 Sekunden Zeit habt, ist das "Time Out" entscheidend: Erwischt es Eure Spielfigur oder droht schlicht die Uhr abzulaufen, stoppt Ihr pro Level 30 Mal die Zeit. Dann spult Ihr das Geschehen vor und zurück, um an geeigneter Stelle einen neuen Charakter einzusetzen – dann geht es normal weiter. Fortan ballert Euer aktueller Soldat gemeinsam mit seinen bereits verstorbenen Alter Egos, die Ihr sogar vor ihrem "zukünftigen" Tod retten könnt. Auf diese Weise vereint Ihr die Kräfte mehrerer



XOne Time Out: Wir spulen in der Zeit vor und zurück und wechseln die Figur.

Figuren, was besonders in den knackigen Bosskämpfen enorm wichtig ist.

"Super Time Force" nötigt Euch eine hohe Frustrationstoleranz ab, denn erst nach vielen Bildschirmtoden und Zeitstopps erschließt Ihr Euch den richtigen Ablauf für das jeweilige Level. Das Tempo ist hoch, es hagelt feindliche Projektile, dazu müsst Ihr auf Eure "Geister" achten und natürlich die verbleibenden Sekunden im Auge behalten – sehr anstrengend! In jedem Abschnitt findet Ihr Zeitboni, außerdem könnt Ihr das Geschehen an gewissen Stellen mit einem Item für einige Momente verlangsamen. Grafik und Sound bilden eine tolle Hommage an die Pixel-Ära, ebenfalls gelungen sind die vielen witzigen Anspielungen auf die Popkultur. *sg*

GEHT SO



Sascha Göddenhoff

Das Konzept der Zeitmanipulation, die vielen Anspielungen auf die Popkultur, die Retro-Liebe in Bild und Ton – das alles

mag ich an "Super Time Force". Doch die ständigen Zeitstopps zerstückeln den Spielablauf massiv, noch dazu sind meine Time Outs begrenzt. An einigen Stellen zündet das Konzept des Spiels richtig, in anderen Bereichen hingegen beiße ich fast ins Pad: Der ständige Wechsel aus Ableben und Neustart hat teilweise enorm genervt! Mit etwas ruhigerem Ablauf wäre aus "Super Time Force" mehr Spaß und weniger Arbeit geworden.

Fakten-Check

Worum geht es im Spiel?

SCHIESSEREIEN
ZEITSPRÜNGE
FIGURENWECHSEL



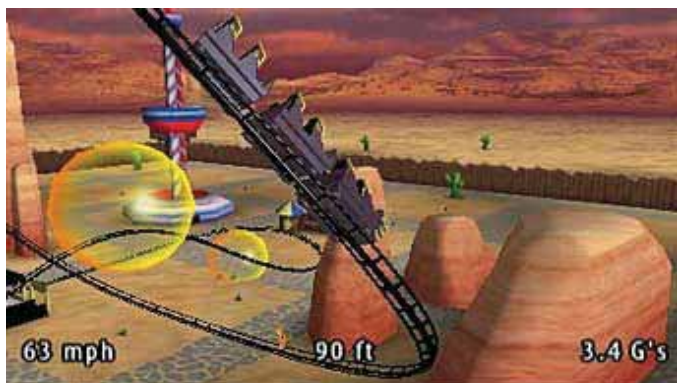
SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer –
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

6

Coaster Creator 3D

SYSTEM **3DS** GENRE **Denken** USK **0**
ENTWICKLER **Big John Games, USA** HERSTELLER **Big John Games** PREIS **7,25 Euro**



3DS Auf dem oberen 3DS-Screen begutachtet Ihr, wie sich Eure Konstruktionen in Aktion machen – bei wilder Fahrt wird's empfindsamen Spielern schon mal schwummrig.

Hier ist der Name Programm, denn es steht nur eine Tätigkeit auf dem Plan: Baut Achterbahnen auf oder um. In der Karriere erfüllt Ihr 20 Aufgaben durch das Beeinflussen der Kursführung von vorgegebenen Konstruktionen, was zugleich als Einführung in die verschiedenen Editor-Funktionen dient. Euren Einfällen freien Lauf lassen könnt Ihr im Sandkasten mit im Prinzip schnell zusammengestellten eigenen Kreationen – allerdings benötigt der Editor or-

dentlich Gewöhnungszeit, da die Ansichten in der Blaupause unten und dem Echtzeit-Screen oben nicht automatisch gekoppelt sind. Habt Ihr Euch damit abgefunden, wartet launige Bastelunterhaltung, die mit zwar schlichter, aber dafür dynamischer "Fahrtoptik" genossen werden kann. *us*

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer –
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

7

Soul Sacrifice Delta

SYSTEM **PSV** GENRE **Action-Adventure** USK **16**
ENTWICKLER **Comcept, Japan** HERSTELLER **Sony** PREIS **29,99 Euro**



PSV Grafisch wurde am "Delta"-Update ein wenig gefeilt: Die Aufhübschungen sind dezent, aber sehr willkommen.

Ein "echter" Nachfolger zum vor gut einem Jahr erschienenen "Soul Sacrifice" ist "Delta" nicht, eher ein großzügig erweitertes Update der grausamen Monsterjagd. Veteranen behalten erspielte Zauber, Lebens- und Magiebalken werden dagegen zurückgestuft, aber durch dicke Erfahrungsboni ist das schnell aufgeholt. Dank stark erweiterter Monster-Menagerie warten bei Arenakämpfen weniger Wiederholungen. Einsteiger stehen weiterhin etwas im

Regen, hält sich "Delta" doch mit Erklärungen vornehm zurück. Für frische Würze sorgen eine neue neutrale Fraktion sowie weitere Quests und ein hinzugekommener Endlos-Modus, in dem Ihr ausgedehnte Labyrinth auf der Suche nach wertvollen Gegenständen durchkämmt. *tn*

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer ●●●●●●●●
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

8

Raiden IV: Overkill

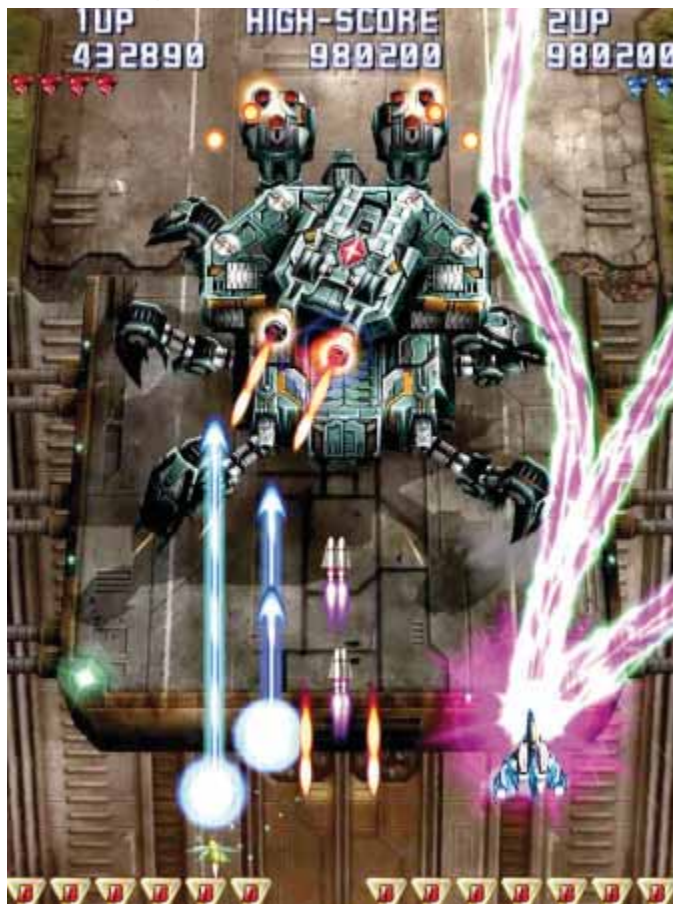
SYSTEM PS3 GENRE Shoot'em-Up USK 12 ENTWICKLER MOSS, Japan HERSTELLER UFO Interactive PREIS 19,99 Euro



PS3 Gleicher Waffentyp, unterschiedlicher Schuss: Die Fee (links) spuckt Blasen, der Flieger feuert Plasmastrahlen.

In der Videospiel-Frühzeit waren Shoot'em-Ups das, was Ego-Shooter heute sind: bei sehr vielen Gamern hoch im Kurs und für Entwickler willkommene Bühne, um mit technischen Kabinettstückchen (Parallax-Scrolling, Sprite-Kolonnen etc.) zu beeindrucken. Seit Jahren vegetiert dieses Genre aber in einer Nische, in die sich vorwiegend Die-Hard-Fans mit Import-Kenntnissen und -Konsolen verirren. Das Erstarken des digitalen – theoretisch weltweit unproblematischen – Spielvertriebs via PSN und Xbox Live hat daran wenig geändert. Gefühlt kommen global auf ein Shoot'em-Up fünf Ego-Shooter, hierzulande fällt das Verhältnis noch weitaus krasser aus.

Ein bisschen Ausgleich schafft diesen Monat das vertikal scrollende "Raiden IV: Overkill", welches auf dem sieben Jahre alten Arcade-Automaten "Raiden IV" und der Xbox-360-Umsetzung von 2008 basiert. Den Zusatz "Overkill" verdient sich die PS3-Fassung durch den gleichnamigen neuen Spielmodus, in dem das Score-System anders aufgebaut



PS3 Dem Zweispieler-Modus mangelt es an Übersicht, denn nur selten sind so wenige Projektile unterwegs wie hier. Gag am Rande: Profis steuern beide Schiffe mit einem Pad!

ist: Hier zählen nicht mehr alleine schnelle Abschüsse, sondern taktisches Vorgehen bei größeren Feinden. Denn nach ihrem Ableben verweilen ihre Metallhüllen noch einige Zeit auf dem Schirm, weiterer Beschuss führt schließlich zum Ausspucken von (fünfstufigen) Belohnungen. Anfänger stellt dieses Mehr an Objekten (Wracks + Bonusplaketten) vor zusätzliche Probleme, "Raiden IV"-Kenner freuen sich jedoch über eine zusätzliche taktische Komponente auf der Jagd nach dem High Score. Davon abgesehen, erwartet Euch das komplette Xbox-360-Paket: Arcade-Modus, Additional-Variante (Arcade + zwei neue Levels + neue Gegner), Boss Rush, Score Attack, Online-Ranglisten, Zweispieler-Option, acht Schwierigkeitsgrade, das Speichern und Teilen von Replays sowie eine Galerie.

Old School? Bullet Hell?

Zurück zum Thema Spielmechanik: Ihr wählt aus drei "Spielfiguren" (zwei Flieger, eine Fee), die sich in Sachen Schusstypen und Geschwindigkeit unterscheiden. Zerstörte Gegner hinterlassen bisweilen Upgrade-Kapseln,

welche je nach Farbe (ändert sich alle paar Sekunden) Eure Hauptwaffe stufenweise aufrüsten und in Streuschuss (rot), Laser (blau) oder optional zielsuchenden Plasmastrahl (violett) verwandeln – zusätzlich verstärken und verändern Buchstabencontainer Eure Raketenphalanx, die mit jedem normalen Schuss ebenfalls abgefeuert wird. Eine Smartbomb (Anzahl manuell bis auf sieben erhöhbar) komplettiert Euer Angriffsrepertoire. Klingt komplex, unterm Strich bedeutet das aber nur Lenken und zwei Schusstasten bedienen: Mit diesen simplen Kontrollen manövriert Ihr durch sieben Hauptlevels, die sich nach dem "Endboss" noch einmal in schwieriger Variante vor Euch ausrollen, bis die wirklich finale Konfrontation ansteht.

"Raiden IV: Overkill" ist weder Old School noch Bullet Hell – eher ein bisschen von beidem. Das überrascht und stresst schon mal, wenn sich neben normalen Schüssen plötzlich ein Projektilteppich ausbreitet. Ohne Auswendiglernen der Angriffs-/Bullet-Muster seht Ihr ab Stufe "Normal" kein Land, erst recht, wenn Ihr hektisch am Steuerknüppel (ein

Fakten-Check

Worum geht es im Spiel?

DAUERFEUER & AUSWEICHEN

LUST & FRUST

UPGRADES

GUT

Oliver Schultes



Old School oder Bullet Hell? "Raiden IV: Overkill" vermeidet eine klare Kante und versucht sich am Mix beider Welten, was

unterm Strich ordentlich funktioniert. Feindformationen und Schussmuster fordern von Beginn an, das Waffensystem bietet genügend Optionen für taktische Schachzüge à la "Im ersten Leveldrittel brauche ich den Streuschuss, für den Rest den Laser inklusive zielsuchender Raketen". Dass im "Overkill"-Modus ein völlig anderes Score-System Einzug hält, steigert die Langzeitmotivation deutlich – ebenso wie die Online-Ranglisten, die meist sogar Replays der Bestleistungen offerieren. Grafisch, präsentationstechnisch und in Sachen Level(aus)gestaltung wird nur Mittelmaß serviert, zudem patzten die Entwickler bei der farblichen Gestaltung von Projektilen und Hintergrund – manchmal verschwimmt alles zu einem kontrastarmen, tödlichen Brei. Höchste Zeit für ein Next-Gen-"Raiden"!

Arcade-Stick ist empfehlenswert!) rudert, statt kleine, kontrollierte Bewegungen auszuführen. Immerhin gibt es drei Anfängerschwierigkeitsgrade (u.a. mit nicht schießenden Gegnern bzw. großteils abschießbarem Feindfeuer), die den Einstieg erleichtern – Trophäen ergattert Ihr allerdings erst ab "Normal" aufwärts.

Der Grafik sieht man ihr hohes Alter und das wohl knappe Budget an: Weder Hintergründe noch Explosionen oder Feinde lassen einem vor Detailliertheit den Atem stocken oder dank wunderhübschem Pixel-Look das Retro-Herz aufgehen. Zweckmäßig mit flüssigem Scrolling trifft es am besten. Fragwürdig ist an vielen Stellen die Koloration: Eigene und gegnerische Projektile sowie Boni gehen mitunter eine fatale Farbenhochzeit ein, die kontrolliertes Spielen erschwert. Soundtechnisch erfreuen rockige 1990er-Melodien mit Sega-Anklängen sowie satte Treffergeräusche. os

MEHR "RAIDEN"!

Die "Hauptserie" von "Raiden" brachte es bislang auf fünf Episoden, bis auf "DX" schafften es alle sogar für diverse Konsolen nach Europa: "Raiden Project" enthielt die ersten beiden Folgen und gehörte 1995 zum PSone-Startsortiment, Teil 3 für die PS2 wurde 2006 weitgehend unbemerkt als Teil der damaligen Budget-Reihe von 505 Games veröffentlicht. Die drei "Fighters"-Ableger hatten viel Pech, die angedachte PAL-Fassung der Xbox-360-Sammlung kam wegen der Pleite von gleich zwei Publishern nie auf den Markt – dafür sind sie inzwischen als "Raiden Legacy" immerhin für iOS-Geräte erhältlich.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer ●●●●●○○○
Grafik ●●●●○○○○○
Sound ●●●●●○○○

7

Mind Zero

SYSTEM PSV GENRE Rollenspiel USK – ENTWICKLER Zerodiv, Japan HERSTELLER Aksys Games PREIS 29,99 Euro



PSV Im Kampf seht Ihr nicht nur die Monster: Die Aktionen Eurer Helden werden kraftvoll dargestellt, auch wenn die Charaktermodelle eher auf PSP-Niveau sind.

Noch ein Dungeon-Crawler, diesmal aber ohne Orks und Elfen, sondern mit japanischen Teenagern, Paralleldimensionen und viel Mystery: Geheimnisvolle Dinge gehen in Tokio vor sich, eine Parallelwelt nimmt Einfluss auf die Menschen – die jungen Helden fallen dieser fast zum Opfer. Durch einen Deal mit einer aparten "Undertaker"-Dame kommen sie aber mit dem Leben davon und erhalten zudem mächtige Waffen, die nur sie sehen können, sowie noch mächtigere Geistwesen, die

sie im Kampf unterstützen – das klingt nicht nur nach "Persona", es fühlt sich auch oft so an. Allerdings ist "Mind Zero" weit weniger komplex als die Atlus-Kultserie: Hier gibt es weder Fusionen noch Social Links, die Dungeons erkundet Ihr schrittweise aus der Ego-Perspektive. Monster begegnen Euch nach dem Zufallsprinzip und werden rundenbasiert bekämpft. Interessant dabei: Ruft Ihr Eure spirituellen Begleiter in den Kampf, zehren gegnerische Attacken an den Magie- und nicht den Lebenspunkten. Das gibt ge-



PSV Die Dungeons sind nicht schön, aber dank der Karte links übersichtlich.

Fakten-Check

Was geht ab?

30% VISUAL NOVEL
40% DUNGEONS
30% RUNDENKÄMPFE



rade den Bosskämpfen die nötige Taktik-Würze. Außerhalb der Dungeons bewegt Ihr Euch als Cursor über eine stilvoll dargestellte Karte, hier wirkt das Spiel mit seinen langen Dialogen oft wie eine Visual Novel. Neben den üblichen Reise- und Einkaufsoptionen nehmt Ihr auch optionale Aufgaben an und interagiert mit Euren Freunden, um sie besser kennenzulernen und den Geheimnissen der Handlung auf die Spur zu kommen. Die Texte sind

GUT



Thomas Nickel

Ein weiteres "Etrian Odyssey", "Demon Gaze" und noch dies: Momentan haben Ego-Dungeons auf Handhelds Hochsaison. Während

"Mind Zero" mit dem Mystery-Setting überzeugt, kann es spielerisch nicht ganz mit den beiden Konkurrenten mithalten. Die Gründe dafür sind die simplere Charakterentwicklung und der nicht allzu spannende Aufbau der Dungeons, da bieten die Genrekollegen mehr. Auch mit der Dynamik hapert es zuweilen: Ihr wartet nicht nur beim Betreten eines Dungeons eine Weile, auch die Menü-Navigation wirkt schwerfällig. Da würde ich gerne die stilvolle Präsentation gegen flottere Bedienbarkeit tauschen. Dafür gefällt die Geschichte, die Visual-Novel-Elemente ergänzen die Dungeontrips gekonnt.

komplett in Englisch und werden auf Wunsch von englischen oder japanischen Sprechern vertont. Löblich: Sogar in den Dungeons dürft Ihr jederzeit speichern. *tn*

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

7

Conception II: Children of the Seven Stars

SYSTEM PSV / 3DS GENRE Rollenspiel USK 12 ENTWICKLER Spike Chunsoft, Japan HERSTELLER Atlus PREIS 39,99 Euro



PSV Lasst Euch von den vielen Anzeigen in den Kämpfen nicht verwirren – eigentlich sind die Gefechte recht eingängig.

W eil überall in der Welt Aterra Monster ihr Unwesen treiben, wurde eine Akademie gegründet, die spirituell besonders gesegnete Jugendliche aufnimmt und sie zum Kampf gegen das dämonische Gezucht ausbildet. Der Clou: Besonders "potente" Schüler können miteinander Sternenkinder zeugen – mächtige Wesen, die im Kampf gegen den Feind außerordentliche Dienste leisten. Dieser Akt ist mit verzückten Seufzern und posierenden Silhouetten so eindeutig zweideutig

inszeniert, dass Missinterpretationen gar nicht aufkommen können. Passenderweise entpuppt sich der Held als ein solcher Potenzprotz, der sofort mit allen Mädels möglichst enge Bande knüpfen und viele knuffige Sternenkinder zeugen soll, um dann gemeinsam mit seiner knapp bekleideten Partnerin die Monster aufzumischen. Da werden feuchte Otaku-Träume wahr...

Abgesehen von der schlüpfrigen Grundlage ist "Conception II", dessen Vorgänger 2012 ausschließlich in Japan für die PSP



3DS Anime-Klischee #37: Auf einmal liegt der Held auf einer errötenden Dame.

Fakten-Check

Was geht ab?

25% DUNGEONS
35% MONSTER
20% SOZIALES
20% SCHLÜPFRIGES



erschien, ein ziemlich gewöhnliches Dungeon-RPG mit moderatem Visual-Novel-Einschlag. Die Figuren decken die gängigen Klischees ab, das Kampfsystem funktioniert, verlangt aber nur selten von Euch, die gebotenen Feinheiten zu nutzen. Zudem fallen die Dungeons, in denen Ihr mit Euren Sternenkinder auf Monsterjagd geht, vergleichsweise dröge aus.

Inhaltlich sind die Versionen für 3DS und Vita identisch, tech-

GEHT SO



Thomas Nickel

Ja, die Prämisse ist schlüpfrig: Das Spiel lässt keine Gelegenheit aus, die Rundungen der sieben Damen in Szene zu setzen, auch

an zweideutigen Sprüchen wird nicht gespart. Wer dagegen allergisch ist, sollte gleich einen Sicherheitsabstand waren. Die sozialen Elemente sind ansonsten ordentlich integriert, das spielerische Kernstück leidet aber unter Mängeln: Während das Kampfsystem durchaus komplex ist, sorgen immer gleiche Monsterbegegnungen in öde aufgebauten Dungeons für Ermüdungserscheinungen.

nisch hat die Sony-Fassung aber die Nase vorn. Videos und die Artworks in den zahlreichen Dialogen wirken auf dem Vita-Screen ein ganzes Stück hübscher, als Ausgleich wird der zweite Bildschirm des 3DS für zusätzliche Informationen genutzt. *tn*

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

6

Transistor

SYSTEM PS4 GENRE Action-Rollenspiel USK 12 ENTWICKLER Supergiant Games, USA HERSTELLER Supergiant Games PREIS 18,99 Euro



PS4 Wenn Geschütztürme das Feuer eröffnen, geht Red besser in Deckung – nur so übersteht Ihr den Dauerbeschuss.

Manche Spiele übertreiben es einfach mit Erklärungen und Tutorials. Man denke da als Paradebeispiel nur an das jüngste RPG-Abenteuer von "Mario & Luigi" für den 3DS, bei dem jede Mechanik und jedes noch so kleine Rätsel so ausführlich erläutert wird, dass man meinen könnte, das Spiel sei für Marsianer gemacht.

Weiter könnte "Transistor", das neue Spiel von "Bastion"-Entwickler Supergiant Games, davon kaum entfernt sein: Das wirft Euch und Eure Heldin Red in bester Indie-Manier mitten in die Geschichte, gibt Euch zu Beginn des Spiels so gut wie keinen Kontext und überlässt es Euch dann, die passenden Schlüsse zu Welt, Geschichte und Spielsystem zu

SUPER

Thomas Nickel



Über das Storytelling von "Transistor" mag man streiten, spielerische Qualitäten hat das Zweitwerk von Supergiant Games aber zweifelsohne in Hülle und Fülle. Die Steuerung ist griffig, die zahlreichen Fähigkeiten von Heldin Red laden zum Experimentieren ein. Bei der intelligenten Mischung aus Actionkämpfen und taktischer Planung fragt man sich, warum vorher noch niemand darauf gekommen ist – wer sich Actionspiele mit einer besonderen strategischen Note wünscht, wird von "Transistor" so schnell nicht mehr loskommen. Schade nur, dass die Technik auf der PS4 nicht so ganz rundläuft: Wenn viel auf dem Bildschirm los ist, geht die Bildrate gerne mal in die Knie – ein Beinbruch ist das nicht, aber von der edlen neuen Sony-Hardware erwartet man doch etwas mehr.



PS4 Hier ist es sinnvoll, das Spiel zu pausieren und Reds Taktik genau zu planen. Bewegt Red aus dem Feuerbereich des Gegners und greift ihn von hinten an.

ziehen. In die Kämpfe, das zentrale Element von "Transistor", kommt man zum Glück noch ganz gut rein, unterscheidet sich das PS4-Abenteuer trotz Cyberpunk-Setting doch auf den ersten Blick nicht allzu sehr vom quasi-Vorgänger "Bastion" (siehe Kasten).

Mit einem dicken Schwert – dem namensgebenden "Transistor" – bewaffnet, läuft Red durch die düstere, in Neonlicht getauchte, isometrisch dargestellte Stadt Cloudbank und vermöbelt feindliches Roboter-

gezucht. Dabei lernt sie neue Taktiken, die direkt auf die vier Knöpfe des PS4-Controllers gelegt und kreativ kombiniert werden. Jede Aktion hat ihre Vor- und Nachteile und so manche anfänglich eher unpraktisch wirkende Begabung erweist sich im Verbund mit anderen Aktionen als ebenso praktisch wie durchschlagend. Das Kampfsystem ermutigt zum ausgiebigen Experimentieren, wird doch nicht nur in typischer Action-Manier draufgeklappt. Mittels Schultertaste haltet Ihr das Geschehen an



PS4 Die Zwischensequenzen sind stilvoll inszeniert. Die Mischung aus Cyberpunk- und Art-déco-Ästhetik ist hervorragend gelungen und zeichnet "Transistor" aus.

Fakten-Check

Spielzeit  **8-10 h**

DER VORLÄUFER

Mit "Bastion", einem isometrischen Actionspiel mit RPG-Einschlag, machte sich das in San José, Kalifornien, beheimatete Studio Supergiant Games 2011 erstmals einen Namen. Spielerisch ist das für Xbox 360 und PC erschienene "Bastion" zwar eher im guten Mittelfeld angesiedelt, aber der großartige Effekt beim Aufbau der Szenarien, die stimmungsvolle Musik und vor allem ein charismatischer Erzähler, der alle Aktionen des Spielers kommentiert, werteten das Gesamtpaket "Bastion" kolossal auf. Ein kluger Kniff, dieses eigentlich nur von Sportspielen bekannte Element in ein Action-Abenteuer zu verpflanzen. Wer "Bastion" noch nicht kennt, dem sei es wärmstens ans Herz gelegt – mit etwa 15 Euro seid Ihr dabei.



und plant wie in einem RPG Eure Aktionen voraus: Visiert in aller Ruhe die Schwachpunkte Eurer Gegner an, tänzelt um sie herum und fällt ihnen in den Rücken. Das Gefühl, wenn eine solche wohl geplante Aktion funktioniert, könnte befriedigender kaum sein.

Multifunktionsklinge

Nachdem der begleitende Erzähler schon bei "Bastion" so gut funktionierte, setzt "Transistor" ebenfalls auf dieses Stilmittel, allerdings mit Veränderungen: Dieses Mal spricht kein alter Mann zum Spieler, stattdessen redet das ausgesprochen charismatisch vertonte Schwert mit der stummen Red und sorgt nicht nur für Abwechslung beim Gegner-Hacken, sondern liefert auch die nötige Exposition. Ordentliche Englischkenntnisse sind trotz vorhandener deutscher Untertitel empfehlenswert; Letztere lenken bei den Kämpfen doch etwas ab. *tn*

SPIELSPASS

Singleplayer 
Multiplayer 
Grafik 
Sound 

8

Scram Kitty and his Buddy...

SYSTEM **Wii U** GENRE **Geschicklichkeit** USK **12**
ENTWICKLER **Dakko Dakko, Wales** HERSTELLER **Dakko Dakko** PREIS **9,99 Euro**



Wii U Auf dem Bildschirm ist ordentlich was los, wenn "Scram Kitty" loslegt – verliert hier nicht die Nerven und den Überblick!

Superschlau. Laborratten halten Katzen in einer Raumstation gefangen – um die flauschigen Vierbeiner zu retten, hüpfst Ihr in einen schwer bewaffneten Gleiter und erklärt dem Nagerpack den Krieg. Dabei fliegt Ihr nicht wie in einem Shoot'em-Up frei umher, sondern bewegt Euch ausschließlich an

den Wänden der Levels entlang. Auf Knopfdruck schießt Ihr, wechselt die Waffe oder springt, ein zweiter Druck führt zum besonders hohen Hopser: Das findet Ihr aber nur selbst raus, mit Tutorials hält sich "Scram Kitty" vornehm zurück.

Experimentieren ist bei der Suche nach den kleinen Kätzchen gefragt: Nur die faulen Exemplare schweben am Levelende herum, andere müsst Ihr erst anlocken, indem Ihr etwa besonders starke Gegner erlegt oder alle Münzen sammelt. Und nur mit genug geretteten Katzen bekommt Ihr auch Zugriff auf die späteren Levels – haltet Euch also ran. *tn*

SUPER

Thomas Nickel



"Scram Kitty" ist schnell, schwer und herrlich arcadig. Zum Einstieg wären mehr Erläuterungen nett gewesen, aber habt Ihr die Mechaniken und die Verhaltensweisen der flauschigen Vierbeiner verinnerlicht, entwickelt sich ein wunderbar kniffliger Geschicklichkeitstest, der auch erfahrene Spieler fordert. Dazu läuft die gelungene Grafik butterweich, nur der Einsatz beider Bildschirme wirkt nicht so ganz durchdacht, das ändert aber nichts am rundum gelungenen Gesamtbild.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

8

Squids Odyssey

SYSTEM **Wii U** GENRE **Geschicklichkeit** USK **0**
ENTWICKLER **The Game Bakers, Frankreich** HERSTELLER **The Game Bakers** PREIS **12,99 Euro**



Wii U Nur nicht zimperlich sein: Mit ordentlich Wucht fegt Ihr in die gegnerische Garnele und macht ihr so den Garaus.

Ein Trupp Tintenfische will eine alte Ruine plündern und entdeckt dabei eine große Gefahr für den Ozean – die gilt es nun zu bekämpfen. In rundenbasierten Gefechten legt Ihr Euch mit Feinden an und nutzt die Elastizität Eurer Weichtiere: Zieht an ihren Tentakeln und schnalzt sie gezielt auf die Geg-

ner. Tintenfischklassen haben verschiedene Spezialfähigkeiten, mit Helmen könnt Ihr Eure Truppe ebenfalls aufrüsten. Mal müsst Ihr ein Schlachtfeld nur durchqueren, mal alle Gegner besiegen, mal lange genug durchhalten. Trefft Ihr mit einem Angriff gleich mehrere Gegner, winken Belohnungen. Im Kampf achtet Ihr nicht nur auf Lebensenergie, sondern auch auf die Umgebung: Vermeidet es, Eure Helden in Abgründe zu bugsieren. Ursprünglich erschien das musikalisch und grafisch sympathische "Squids Odyssey" auf iOS und Konsorten, für die Wii U wurden alle Episoden gebündelt. *tn*

GUT

Thomas Nickel



Der Einstieg ist schnell geschafft: Mit bunter Grafik, karibischen Klängen und eingängiger Steuerung ist die Weichtier-Schnalzerei spontan sympathisch. Doch nach ein paar Missionen stellt sich Frust ein: Leicht passiert es, dass ein Helden-Tintenfisch im Abgrund landet – zum Glück nimmt das Problem mit zunehmender Spielerfahrung ab. Doch so gut die Steuerung mit Stylus oder Analogstick im Kampf funktioniert, die ursprünglich auf Mobile ausgelegten Menüs fühlen sich arg fummelig an.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●○○○
Multiplayer –
Grafik ●●●●●○○○
Sound ●●●●●○○○

7

NEUE DOWNLOAD-SPIELE – KONSOLEN

12. Mai bis 8. Juni

SPIEL	HERSTELLER	SYSTEM	BESCHREIBUNG	PREIS (€)	WERTUNG
Ace Combat Infinity	Bandai-Namco	Wii U	Flugzeug-Action mit mäßiger Optik und Free-to-Play-Macken [Test auf S. 74].	0	6
Cel Damage HD	Finish Line G.	PS3 PS4	Portierung der chaotischen Cel-Shading-Autoballerei – nur mit Freunden zu genießen.	8,99	4
Color Zen	Cypronia	Wii U	Entspannte Knobel-Farbenspielerlei mit simplem, aber reizvollem Konzept.	2,99	7
Drakengard 3	Square Enix	PS3	Spielerisch spannendes, aber technisch schwaches Action-Rollenspiel [Test auf S. 75].	49,99	6
How to Survive	505 Games	PS3 360 Wii U	Launige Zombie-Schnetzelei, die wenig aus ihren Möglichkeiten macht [Test in M! 12/13].	13,99	7
Magus	Aksys Games	PS3	Technisch und spielerisch reichlich verunglücktes Action-Rollenspiel.	14,49	3
Max: The Curse of Brotherhood	Microsoft	360 XOne	Schicker Knobel-Hüpfer mit dezent zickiger Malstift-Steuerung [Test in M! 02/14].	14,99	7
MLB 14: The Show	Sony	PS3	Prima Sportspiel für Anhänger der uramerikanischen Freizeitbeschäftigung.	44,99	8
PixelJunk Shooter Ultimate	Sony	PS4	Höhenfliegerei mit Schwerpunkt auf Rätsel mit flüssigen Elementen [Test auf S. 81].	11,99	8
Puddle	Neko Ent.	PS3 PS4 360 Wii U	Geschicklichkeitsknobler mit verschiedenen Flüssigkeiten [Test in M! 03/12].	6,99	7
R-Type Dimensions	Tozai Inc.	PS3 360	Shoot'em-Up-Klassiker im Doppelpack mit Grafik-Gimmicks [Test in M! 04/09].	9,99	7
Raiden IV: Overkill	UFO Interact.	PS3	Vertikal scrollendes Profi-Shoot'em-Up mit cleverem Score-System [Test auf S. 77].	19,99	7
Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	PS3 360	Rätsellastiges Old-School-Resi mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung [Test auf S. 81].	19,99	7
Scram Kitty and his Buddy on Rails	Dakko Dakko	Wii U	Kniffliger wie flotter Geschicklichkeitstest für Könner [Test auf S. 80].	9,99	8
Serious Sam 3: BFE	Devolver Dig.	PS3 360	Anspruchsloser Ego-Shooter mit schwacher Technik [Test in M! 12/12].	19,99	4
Sparkle 2	10Tons	PS4	Dreister, aber gelungener Klon der bekannten "Puzzloop"-/"Zuma"-Knobler.	6,99	7
Squids Odyssey	Game Bakers	Wii U	Rundenbasierte, strategisch angehauchte Tintenfisch-Schnipperei [Test auf S. 80].	12,99	7
Super Time Force	Microsoft	360 XOne	Anstrengender Shooter mit clever-chaotischem Zeitreise-Kniff [Test auf S. 76].	14,99	6
Swords & Soldiers	Two Tribes	Wii U	Witzig inszenierte und einsteigerfreundliche 2D-Echzeitstrategie [Test in M! 07/09].	2,99	8
The Cube	Funbox Media	PS3	Überflüssige, mäßig geglückte Versoffung der gleichnamigen TV-Game show.	9,99	4
Transistor	Supergiant G.	PS4	Stark inszeniertes Action-Abenteuer mit viel Taktik-Anspruch [Test auf S. 79].	18,99	8

PixelJunk Shooter Ultimate

SYSTEM PS4 / PSV GENRE Action USK -
ENTWICKLER Q-Games, Japan HERSTELLER Sony PREIS 11,99 Euro



PS4 Heiß und kalt vertragen sich nicht so gut: Wie sich verschieden temperierte Flüssigkeiten gegenseitig beeinflussen, ist oft das Kernstück der Knobel-Elemente.

Es wächst zusammen, was zusammengehört: Auf PS4 und Vita wurden die zu PS3-Zeiten noch separat erhältlichen "Shooter" vereint, am ebenso gelungenen wie gewitzten Basiskonzept und Leveldesign änderte sich dagegen nichts. Erneut schwebt Ihr mit einem Gleiter durch Höhlengebilde verschiedenen Ursprungs, sammelt vermisste Arbeiter und nutzt Eure Bordwaffen für das Abballern von Feindgetier, überwiegend aber, um Barrieren zu zerstören. Eine wichtige Rolle spielen nicht feststoffliche Umgebungselemente – von Wasser und Lava bis hin zu diversen Gasen –, deren physikalische Eigenschaften ansprechend simuliert werden und die

miteinander reagieren können, was in allerlei Situationen geschickt zur Problemlösung eingesetzt werden muss. Ansonsten bekam die "Ultimate"-Fassung überwiegend Detailkosmetik verpasst, neben zusätzlichen Waffen für die (überflüssigen) Online-Duelle wurde die Grafik auf der PS4 mit subtilen Lichteffekten aufgehübscht, farblich aber nüchterner gestaltet. Ein Neukauf lohnt sich für PS3-Besitzer nicht, Novizen erhalten dagegen ein feines Gesamtpaket. us

SPIELSPASS

Singleplayer: ●●●●●●○○
Multiplayer: ●●●●●●○○
Grafik: ●●●●●●○○○
Sound: ●●●●●●○○○

8

Resident Evil Code: Veronica X

SYSTEM PS3 / 360 GENRE Action-Adventure USK 16
ENTWICKLER Capcom, Japan HERSTELLER Capcom PREIS 19,99 Euro



PS3 Licht und Schatten: Dank verbesserter Echtzeit-Beleuchtung steigt die Atmosphäre – welche durch die vielfach hässlichen Texturen wieder einen Dämpfer erhält.

Geht doch: Nach den Episoden 2 und 3 ist nun auch "Resident Evil Code: Veronica X" runter vom Index – und als "HD"-Version für PS3 und Xbox 360 im Download-only-Format erhältlich. HD steht in Gänsefüßchen, weil zwar die Grafik etwas poliert wurde (u.a. mit schickerem Beleuchtungssystem), dies aber nicht so aufwendig wie bei "Resident Evil 4" geschah. Das Ergebnis schwankt zwischen "Herrje ist diese Textur hässlich" und "Ja, sieht okay aus".

Die Spielmechanik änderte sich nicht und wird ab Teil 4 hinzugekommene "Resident Evil"-Fans mehr schocken als das ein oder andere plötzlich auftauchende Monster: träge ("Panzer-)Steu-

erung", [Tür-]Ladeanimationen bei Ortswechseln, winziges Inventar, knackige Rätsel, viel Menügeklicke und feste Kameraperspektiven – dieses Spiel muss man sich erarbeiten. Wer sich damit arrangiert, erlebt ca. zehn Stunden Old-School-Horror mit wechselnden Protagonisten, stimmungsvolle Schauplätze und Musik sowie die übliche, leicht trashige, aber liebenswerte Umbrella-Viren-Verschworungsstory. Der Zahn der Zeit nagte hier aber schon deutlich. os

SPIELSPASS

Singleplayer: ●●●●●●○○
Multiplayer: –
Grafik: ●●●●●●○○○
Sound: ●●●●●●○○○

7

NEUE DOWNLOAD-SPIELE – HANDHELDS

12. Mai bis 8. Juni

SPIEL	HERSTELLER	SYSTEM	BESCHREIBUNG	PREIS (€)	WERTUNG
Castle Clout 3D	Selectsoft	3DS	Etwas gemächlichere Alternative zu "Angry Birds" mit netter Schloss-und-Ritter-Optik.	4	6
Cel Damage HD	Finish Line G.	PSV	Lieblose Portierung der chaotischen Cel-Shading-Autoballerei – nur mit Freunden zu vertragen.	8,99	4
Coaster Creator 3D	Big John Games	3DS	Achterbahn-Baukasten mit Charme, aber etwas sperriger Bedienung (Test auf S. 76).	7,25	7
Color Zen	Cypronia	3DS	Entspannte Knobel-Farbenspielerlei mit simplem, aber reizvollem Konzept.	2,99	7
Conception II: Children of the Seven Stars	Atlus	PSV	Solides Action-Rollenspiel, das vor allem durch die schlüpfrige Prämisse auffällt (Test auf S. 78).	39,99	6
Lemmings Touch	Sony	PSV	Sympathische Neuauflage der Nagetier-Knobelei, die unter ihrer Touchscreen-Bedienung leidet.	9,99	6
Mind Zero	Aksys Games	PSV	Guter Dungeon-Crawler mit Ego-Perspektive und Visual-Novel-Elementen (Test auf S. 78).	29,99	7
Picross E4	Jupiter Corp.	3DS	Wie immer sehr gelungene und umfangreiche Zahlenrätsel ohne Überraschungen.	5	8
PixelJunk Shooter Ultimate	Sony	PSV	Höhlenfliegerei mit Schwerpunkt auf Rätsel mit flüssigen Elementen (Test auf S. 81).	11,99	8
Soul Sacrifice Delta	Sony	PSV	Mit sinnvollen Verbesserungen ausgestatteter Quasi-Nachfolger der Monsterjagd (Test auf S. 76).	29,99	8
Sparkle 2	10Tons	PSV	Dreister, aber gelungener Klon der bekannten "Puzzloop"/"Zuma"-Knobler.	6,99	7
Touch Battle Tank 3D 2	Agetec	3DS	Langweilige Panzerballerei mit doofen Feinden und mieser Steuerung, fast identisch zum Erstling.	4,99	3
Treasures of Montezuma: Arena	Alawar Ent.	PSV	Guter Match-3-Knobler mit neuem Story-Modus, allerdings auch Free-to-Play-Wartezwang.	0	7
Turtle Tale	Saturnine G.	3DS	Grafisch schlichtes und teilweise unfair gestaltetes 2D-Jump'n'Shoot.	2,99	5

NEUE DOWNLOAD-SPIELE – RETRO

12. Mai bis 8. Juni

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	SYSTEM	BESCHREIBUNG	PREIS (€)	WERTUNG
Double Dragon II: The Revenge	Arc System W.	NES	3DS	Launige Straßenschlägerei, der es an Abwechslung mangelt.	4,99	5
Klonoa: Empire of Dreams	Bandai-Namco	GBA	Wii U	Charmanter Hüpfen ohne den 2,5D-Look des Originals, aber mit klugen Rätseln.	6,99	8
Mario Golf	Nintendo	GB Color	3DS	Gut spielbares Golf mit motivierendem Rollenspiel-Einschlag.	4,99	7
Mr. Driller 2	Bandai-Namco	GBA	Wii U	Einfacher Tiefbohr-Tempoknobler mit magerer Modizahl und sparsamer Grafik.	6,99	6
Super Dodge Ball	Aksys Games	NES	3DS	Schlichtes Völkerball, das eher mit Humor als spielerischem Gehalt punktet.	3,99	5
The Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo	GBA	Wii U	Links Abenteuer gefällt bei Grafik und Rätseln, nur der Umfang ist etwas knapp.	6,99	9
The Mysterious Murasame Castle	Nintendo	NES	3DS	Erstmals im Westen: 8-Bit-Abenteuer, das wirkt wie ein "Zelda" mit mehr Action.	4,99	7
Wario Land 4	Nintendo	GBA	Wii U	Eines der kreativsten Jump'n'Runs, das je bei Nintendo vom Fließband gelaufen ist.	6,99	9

IMPORT ONLY

NEWTICKER

Ein Happy End naht

Das kuriose Hin und Her um das europäische Schicksal des 3DS-Rollenspiels "Shin Megami Tensei IV" nähert sich einem glücklichen Ende. Nachdem der Titel in einer Nintendo-Internet-Präsentation letztes Jahr für unseren Kontinent angekündigt wurde, blieben weitere Lebenszeichen aus – bis Anfang Juni. Hersteller Atlus übernimmt nun selbst die Veröffentlichung für Europa: Anvisiert ist das 3. Quartal, allerdings "nur" als eShop-Download und (wenig überraschend) in ausschließlich englischer Sprachfassung.

Aller guten Dinge sind drei

Nach zwei Visual-Novel-Abenteuern für die Vita wagt sich die "Danganronpa"-Serie auf ungewohntes Terrain: "Another Episode" spielt zwischen beiden Folgen und wird ein kurioser Third-Person-Shooter, in dem sich die Schwester des Helden aus dem Erstling durch Horden von sadistischen Monokuma-Bärenklonen ballert.

Scheinende neue Welt

SPIELE • Mit ihren taktischen Wurzeln haben die modernen "Shining"-Spiele seit PS2-Tagen nicht mehr viel zu tun, auch "Shining Resonance" für die PS3 wird daran nichts ändern. Mit einer vierköpfigen Party zieht Ihr durch die Lande und legt Euch mit einem grimmigen Imperium an. Einen Übergang zwischen Reise- und Kampfansicht soll es nicht geben, alles wird aus einem Guss sein. Auch interessant: Euer Protagonist ist kein Mensch, sondern ein mächtiger Drache. Für das Charakterdesign ist wie schon beim PS2-Ableger "Shining Tears" der Japaner Tony Taka zuständig, auf den bisher gezeigten Bildern macht "Shining Resonance" grafisch einen ansehnlichen Eindruck. Neben der regulären Ausgabe erscheint in Japan eine Special Edition – die beinhaltet eine Figur von Heldin Kilika und einen Code, welcher der blonden Dame einen Bikini verpasst. *tn*



Der (Poké-)Ball ist rund und...

SPIELE • ...von jedem der Handheld-RPGs erscheinen zwei Farbvarianten. Von Fußballtrainern kennen wir zig schlaue Sprüche – virtuelle "Pokémon"-Trainer haben solche schlaun Bemerkungen also sicher auch drauf. Den original roten "Pokémon"-Trainer gibt es im Spätsommer als Nendoroid-Figur inklusive drei Gesichtern, zwei Pokébällen, Rucksack, Pokédex sowie den drei Kultmonstern Glumanda, Shiggy und Bisasam. *ms*



Strompistole

SPIELE • Die "Mega Man"-Fangemeinde wartet sehnlich auf den Kickstarter-Erfolg "Mighty No. 9", schon dieses Jahr steht uns ein anderes Actionspiel in der Tradition der Kultserie ins Haus. "Azure Striker Gunvolt" entsteht unter der Leitung von Keiji Inafune beim erfahrenen 2D-Studio Inti Creates und erscheint im 3DS-eShop – auch ein West-Release ist fix. Die Fähigkeiten des blonden Helden basieren auf Elektrizität, spielerisch orientiert man sich an den früheren Inti-Creates-Werken "Mega Man Zero" und "Mega Man ZX". *tn*



Wieder Moss, wieder PS3



SPIELE • Im Download-Testbereich nehmen wir das Shoot'em-Up "Raiden IV: Overkill" (Seite 77) unter die Lupe, bald kommt der nächste Titel aus derselben Entwicklerschmiede auf die PS3. "Caladrius" wurde ebenfalls von MOSS entwickelt und erschien 2013 in der Spielhalle und für Xbox 360. Im August erscheint das Update "Caladrius Blaze" für die PS3, natürlich wieder nur in Japan. Mit an Bord sind zusätzliche Charaktere und der neue "Evolution"-Modus. *ms*

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen präsentiert von:

PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Akiba's Trip: Undead & Undr...	Xseed Games	PS3/PSV	40 €	USA	8. August
Akiba's Trip 2	Acquire	PS4	45 €	Japan	3. Juli
Atelier Shallie: Alchemists...	Gust	PS3	50 €	Japan	17. Juli
Black Code	QuinRose	PSP	45 €	Japan	26. Juni
Disgaea 4: A Promise Revisited	NIS America	PSV	40 €	USA	12. August
Freedom Wars	Sony	PSV	45 €	Japan	26. Juni
Girls & Panzer: Senshadow...	Bandai-Namco	PSV	45 €	Japan	26. Juni
Lost Dimension	FuRyu	PS3	55 €	Japan	7. August
Taiko no Tatsujin: Don to...	Bandai-Namco	3DS	35 €	Japan	26. Juni
Youkai Watch 2	Level-5	3DS	35 €	Japan	10. Juli

Gardening Mama 2: Forest Friends

SYSTEM 3DS GENRE Geschicklichkeit ENTWICKLER Office Create, Japan HERSTELLER Majesco D-TERMIN nicht bekannt PREIS 30 US-Dollar



3DS Das Gießen Eurer angebauten Pflanzen wird bald zur Hauptbeschäftigung.



3DS Die 50 Minispiele sind gewohnt simpel, aber teils gar nicht so einfach.

Erstaunlich lange war es ruhig um die resolute "Cooking Mama": Obwohl sich die charmanten Minispielsammlungen zeitweise sensationell verkauften, liegt ihr letzter Auftritt über zwei Jahre zurück – und für das jetzige Comeback hat sich bislang kein europäischer Vertrieb gefunden. In "Gardening Mama 2: Forest Friends" lässt die patente Hausfrau mal wieder ihre Küche hinter sich und kümmert sich um das Geschehen auf einem Bauernhof. Wie immer erwarten Euch dabei zahlreiche Minispiele,

bei denen Ihr per Styluseinsatz tatkräftig Samen einbuddelt, Pflanzen gießt, Schubkarren balanciert, Weintrauben stampft und, und, und... Die Aufgaben sind abwechslungsreich und teils sogar anspruchsvoll, haben jedoch einen Haken: Eigentlich spielt Ihr sie in der Haupthandlung nur einmal.

Als Belohnung für erfolgreiches Absolvieren gibt es nämlich neue Saat, die Ihr dann im großen Garten pflanzt, gießt und erntet, was wiederum kaum Geschick erfordert. Nur so bekommt Ihr näm-

Fakten-Check

Was geht ab?

15% SÄEN
45% GIESSEN
15% ERNTEN
25% MINISPIELE



lich Ware für Bestellungen, die Euch die "Forest Friends" geben, um ihre Läden zu bestücken. Am Ende jeden Spieltags erhaltet Ihr dann Gutscheine, mit denen sich Verzierungen für Euer Grundstück erwerben lassen.

Grundsätzlich ist diese dezent an "Harvest Moon" angelehnte Neuausrichtung eine interessante Idee, sie funktioniert aber nur begrenzt: Ohne richtige Handlung fehlt der dauerhafte Anreiz, zumal die Reduktion der witzigeren Minispiele zugunsten der monotonen Gieß- und Erntearbeit das Verhältnis zwischen Aufwand und Unterhaltung ins Wanken bringt. Schade auch, dass sämtliche Mehrspieler-Optionen gekippt wurden, die hätten hier prima reingepasst. us

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

GEHT SO Ulrich Steppberger



Für den Versuch, die eingefahrene "Mama"-Formel zu verändern, gibt es ein Lob – richtig gut geklappt hat es jedoch nicht: Bei den altbekannten Minispielen finden sich zwar einige nette neue Einfälle, aber sie dienen weitgehend nur noch als Mittel zum Zweck. Die meiste Zeit verbringt Ihr mit dem Anbauen und vor allem Gießen Eurer Aufzucht, was schnell zur wenig spannenden Routinearbeit verkommt – darüber trösten auch die sympathischen "Forest Friends" nicht hinweg.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer –
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

62

Unterstützt 1 Spieler
Sprache englisch
Text englisch

- » 50 "klassische" Minispiel-Aufgaben
- » Schwerpunkt aber auf Anbau und Ernte von Blumen, Obst und Gemüse
- » erfüllen von einfachen Lieferaufträgen
- » Garten kann verziert werden

FAZIT » Der zweite Ausflug in den Garten setzt mehr auf Pflanzenzucht denn Minispiele und büßt damit an Charme und Spielwitz ein.

Disney Magical World

SYSTEM 3DS GENRE Simulation ENTWICKLER Bandai-Namco, Japan HERSTELLER Nintendo D-TERMIN nicht geplant PREIS 30 US-Dollar



3DS In den Themenwelten warten Action-Einsätze: Egal ob Cinderella oder Aladdin – Ihr zieht dabei durch kleine Labyrinth und vermöbelt freundlich dreinblickende Geister.

Ein kindertaugliches Spielkonzept, bei dem unverkennbar "Animal Crossing" Pate stand; eine prominente Lizenz; in den USA hat Nintendo höchstselbst den Vertrieb übernommen: drei Fakten, die es umso rätselhafter machen, dass "Disney Magical World" für Europa bislang nicht einmal geplant ist. Allerdings lässt sich eins feststellen: Übermäßig viel entgeht Euch damit nicht. Zwar macht die Mischung aus einfacher Stadtsimulation und diversen Minispielen nicht wirklich etwas

falsch, aber bis auf die sympathische Inszenierung finden 3DS-Besitzer wenig, das z.B. besagtes "Animal Crossing" nicht bereits besser konnte.

Auf eine mysteriöse Einladung hin landet Ihr in der Basiswelt Castleton und werdet von Micky Maus zu einer langen Einführung begrüßt, bei der Ihr fast alle Tätigkeiten abklappert: Plaudert mit Einwohnern und erfüllt ihre Wünsche, sammelt Rohstoffe auf Feldern oder baut sie Euch in Shops zusammen und rüstet Euer Café aus, das Ihr bald eröffnet.



3DS Euer Café kann bis zum Prunkpalast aufgerüstet werden.

Fakten-Check

Was geht ab?

25% RÜMLAUFEN
30% DUNGEONS
ABARBEITEN
35% ZEUG SAMMELN
10% TANZEN



So sammelt Ihr Sticker, die nach und nach vier Themenwelten wie "Aladdin" und "Winnie Puuh" öffnen, dort warten dann auch mal kurze Dungeon-Crawler-Einsätze und sogar ein simples Tanzspiel. Das ist alles nett, aber ziemlich gemächlich und von viel Herumgerenne geprägt, das auf Dauer ermüdet. Schade auch, dass die nette Optik permanent von einer mäßigen Bildrate gepiesackt wird. us

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

GEHT SO Ulrich Steppberger



Es steckt zweifelsohne viel Potenzial in der "Magical World", doch magisch kam mir bei der Erkundung wenig vor: Dass man mehr bei

der Hand genommen wird als in "Animal Crossing", ist schon okay. Aber auch bei einem Spiel für jüngere Zielgruppen wünsche ich mir mehr Dynamik und dafür weniger langatmige Ressourcen-Sammelerei, bei der zudem der Zufall eine Rolle spielen kann. Die kurzen Dungeon-Erkundungen sind solide, jedoch nicht allzu abwechslungsreich. Schwach ist ohne Frage die Technik, denn wirklich flüssig wird das Geschehen nie dargestellt.

SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer –
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

64

Unterstützt 1 Spieler
Sprache englisch
Text englisch

- » spaziert durch 5 Disneywelten und plaudert mit bekannten Stars
- » baut ein Café auf, erntet Gemüse, sammelt Waren, schneidert Kleider...

FAZIT » Sympathischer "Animal Crossing"-Verschnitt mit zielgerichteteren Aufgaben – technisch bieder und teils langatmig inszeniert.

INTERAKTIV

**BITTE
SCHREIBT AN:**
leserpost@maniac.de

ODER:
Cybermedia Verlag GmbH
MAILIAC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Zu viel Händchen halten

Wir erleben aktuell eine spannende Zeit mit unserem Hobby, da sich die Next-Gen-Konsolen gerade beweisen müssen und wir uns wieder auf interessante E3-News freuen.

Was mich jedoch zurzeit sehr ärgert, ist die Art, wie Spiele mich viel zu sehr an die Hand nehmen. In fast jedem Shooter lerne ich das Gehen, das Schießen, das Schießen mit Zielvorrichtung, das Ducken und das Granatenwerfen... Ich denke, wer einmal einen Shooter gespielt hat, weiß, wie das läuft. Diese Passagen sind sehr nervig – aber immer drin.

Genauso geht es mir mit den tollen Komfortfunktionen beispielsweise bei "Assassin's Creed IV: Black Flag", wo wirklich jeder Schatz, jede Herausforderung etc. angezeigt wird. Der Spieler entdeckt nicht mehr, sondern "farmt" brav die ganzen tollen "Geheimnisse" ab und kommt sich danach so richtig toll vor, obwohl ihm eigentlich alles vom Spiel vorgekauft wurde.

Es gibt auch gute Beispiele wie "Dark Souls", wo es am Anfang ein kurzes Tutorial gibt, aber dann muss der Spieler alleine weiter und seine Erfahrungen sammeln. Er wird nicht an die Hand genommen, keine ach so unscheinbare Linie markiert den Weg und der Spieler lernt nach etlichen erfolglosen Versuchen, wie es geht.

Entwickler sollten dem Gamer mehr Spielraum geben, denn aktuell fühle ich mich eher wie ein bevormundeter Jugendlicher als wie ein Zocker, der die Spielwelt entdecken und erforschen will, anstatt vorgekauften Ablauf zu bekommen.

Simon Lorenz

Eine Lösung wäre eine Art intelligentes "Logbuch" in der Konsole, das permanent die Spielgewohnheiten (Genreerfahrung, Steuerungspräferenzen etc.) scannt, analysiert und schließlich kluge Fragen à la "Möchten Sie

ERRATA

●●● Übertragungsfehler im "20 Jahre PlayStation"-Artikel: Im PS4-Datenkasten auf Seite 35 haben sich in den Spalten "Nordamerika" und "Europa" die PS3-Angaben eingeschlichen. Korrekt ist:
Nordamerika – VÖ: 15.11.2013, 399 US-Dollar
Europa – VÖ: 29.11.2013, 399 Euro

bei Ego-Shootern künftig immer mit invertierter Y-Achse spielen?" stellt. Neu eingelegte Spiele stellen dann zu Beginn die Option "Möchten Sie die Logbuch-Daten anwenden?" zur Wahl und vereinfachen so den Einstieg. Das Überspringen von Tutorial-Sequenzen könnte ebenfalls Teil dieses Logbuchs sein. Die Xbox 360 bietet in den Systemeinstellungen ein solches System in manueller, sehr rudimentärer Form – allerdings funktioniert dieses unserer Erfahrung nach nicht bei jedem Spiel. Was meinen andere Leser zu diesem Thema?

PS4 – wo bleibt 3D?

Ich habe zwar noch keine PlayStation 4, werde mir aber mit Sicherheit eine zulegen. Doch noch sehe ich bei meiner alten PS3 mehr Praxisnutzen – zumindest bei Blu-ray und DVD. Alles eine Frage der Zeit? Liebe Leute von Sony, wie lange wollt ihr uns noch hinhalten mit dem fehlenden 3D-Support – wann kommt endlich das Firmware-Update, auf das wir PlayStation-Fans sehnsüchtig schon Monate warten? Ich will nicht unverschämte klingen, aber Ihr (die Sony-Ingenieure) seid uns das schuldig! Für 399 Euro kann man das schließlich erwarten, nahezu jeder popelige Blu-ray-Player unterstützt heute 3D. Also geht endlich Gas und verschont uns mit unwichtigem Firmware-Schnickschnack, den keiner haben will und fast keiner nutzt. Wir wollen endlich 3D! Und falls das Update eines Tages doch noch kommen sollte, dann wird es auch Zeit für eine Original-Fernbedienung. Vielen Dank im Voraus.

Thomas Zannas

Vielleicht fällt 3D nach Ansicht von Sony ja in die Kategorie "will keiner, nutzt keiner"? Einen anderen Grund können wir uns jedenfalls nicht zusammenreimen, an der PS4-Technik liegt es jedenfalls nicht.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Tobias Kujawa (tk), Sascha Göddenhoff (sg)
Freie Mitarbeiter: Thomas Nickel (tn), Thomas Stuchlik (ts), Denis Kuckmann (dk), Winnie Forster (wi), Kerstin Mayer (km), Gregor Wildermann (gw), Hasan Ali Almaci (ali)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Deep Silver (Kiosk), From Software (Abo)
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2014
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:
Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.Ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:
Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2014 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß dem geltenden Jugendschutzgesetz abgeben.

ABOSERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de/abo
NACHBESTELLUNG
nur auf www.maniac.de

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

Die Frage zur E3 2014: Wer liegt nun in Eurer Gunst vorne?



DENK MIT



Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Wir präsentieren Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!

"SHMUP"-SCHMANKERL

Shoot'em-Ups sind neben Prügelspielen die Speerspitze der japanischen Spielhallen-Unterhaltung. Könnt Ihr den PS2-Umsetzungen die richtigen Namen zuordnen?

1



2



3



A Mushihimesama

D Shikigami no Shiro II

B DoDonPachi Dai-Ou-Jou

F Triggerheart Exelica Enhanced

G Radirgy Precious

4



5



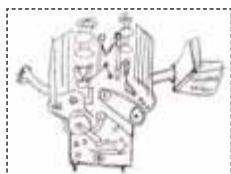
1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

LÖSUNG

Juni 2014

Dem Schmid sein Rätsel

Schau genau!



MotorStorm



Helden-Drive:

1E
2B
3D
4A
5C



Dem Schmid sein Rätsel



WELCHES SPIEL IST GESUCHT?

Jeden Monat gibt Euch Kreativkopf und Zeichenkünstler Matthias ein Bilderrätsel auf: Diesmal sind wir – wieder ganz banal – auf der Suche nach dem Namen eines Videospiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game die obige Zeichnung beschreibt, dann sendet bitte bis zum 22. Juli einen elektronischen Brief mit Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem mit an.

Okami • PlayStation 2 • 2006



SCHAU GENAU!

Findet die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!





Schreibt Eure drei
Preiswünsche auf eine Postkarte
(bei Preisen ab 18 Jahren Scan oder
Kopie Eures Personalausweises beilegen)
und schickt diese an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: 250. Ausgabe
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 30. Juli 2014.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mehrfacheinsendungen werden
nicht berücksichtigt.

Das XXL-Jubiläums-Gewinnspiel

Kaum zu glauben, aber wahr: Mit dieser Ausgabe haltet Ihr unser insgesamt 250. Heft in den Händen. Seit Ende 1993 erschien jeden Monat eine Ausgabe der MAN!AC bzw. M! Games – das muss gefeiert werden! Wir setzen unseren Partyhut auf und präsentieren Euch eine breite Palette schicker Preise. Auf die nächsten 250 Hefte!



505 Games

5x T-Shirt "How to Survive" (Gr. M)



Teufel

1x Klangpaket, bestehend
aus:
Concept E 450 Digital,
Kopfhörer Aureol Real



Bandai-Namco

- 1x "Dark Souls II" Collector's Edition (PS3)
- 1x "Dark Souls II" Collector's Edition (360)
- 2x "Street Fighter X Tekken" Arcade-Stick (PS3)
- 1x "Tales of Symphonia Chronicles" Collector's Edition (PS3)
- 1x "Dragon Ball Z – Battle of Z" Collector's Edition (PS3)





Microsoft

- 1x "Halo"-Paket, bestehend aus:
 "Halo 3" Limited Edition (360),
 Pullover "Halo 4" (Gr. L), T-Shirt (Gr. L),
 Schlüsselbund, Comic "Halo: Der Aufstand",
 Roman "Halo: Evolutionen", Artbook
 Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.
- 1x Microsoft-Spiele-Set, bestehend aus:
 "Forza Motorsport 4" Limited Edition (360),
 "Perfect Dark Zero" Limited Edition (360),
 "Dead or Alive Xtreme 2" (360)
 Bitte Altersnachweis beilegen, da ein Spiel ab 18 ist.
- 1x Merchandise-Set, bestehend aus:
 Baseball-Cap "Forza IV", T-Shirt "Forza IV"
 (Gr. L), Pullover "Halo 4" (Gr. M),
 T-Shirt "Halo" (Gr. L)



Warner

- 2x Batman-Paket, bestehend aus:
 "Batman: Arkham Origins" (360, Promo-Vollversion),
 Steelbook "Batman: Arkham Origins",
 Figur Batman aus "Arkham City",
 Wackelkopf-Figur Joker
- 1x "Batman: Arkham Origins" im
 Steelbook (PS3, Promo-Vollversion),
 Wackelkopf-Figur Joker
- 1x "Injustice"-Paket, bestehend aus:
 "Injustice: Gods Among Us" (360,
 Promo-Vollversion), Wackelkopf-Figur
 Wonder Woman, 4x T-Shirt "Injustice:
 Gods Among Us" (zwei verschiedene
 Motive, 2x Gr. M, 2x Gr. L)



Musterbrand

- 1x "Watch_Dogs" Mantel (jede Größe
 verfügbar, Gewinner erhält Code für die
 Bestellung unter www.musterbrand.com)

Electronic Arts

- 1x "Titanfall" Collector's Edition (XOne)
 Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.
- 2x Figur "Plants vs. Zombies: Garden Warfare"
- 1x "Mass Effect"-Megapaket, bestehend aus:
 "Mass Effect Trilogy" (360),
 "Mass Effect: Paragon Lost" (DVD),
 Postkarten, Sticker, Artbook, 3 Comics, Aufnäher, T-Shirt
- 3x "Medal of Honor: Warfighter" Maglite (Taschenlampe)
- 2x "Battlefield 4"-Fanpaket, bestehend aus:
 "Battlefield 4" Deluxe Edition (1x PS3, 1x 360),
 Roman "Battlefield 4 – Countdown", iPhone-Hülle
 Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.
- 1x "Battlefield 4"-Paket, bestehend aus:
 Roman "Battlefield 4 – Countdown", iPhone-Hülle
- 1x "Dragon Age: Origins"-Paket, bestehend aus:
 "Dragon Age: Origins" Banner (ca. 2 m lang),
 Artbook "Dragon Age: The World of Thedas Vol. 1"

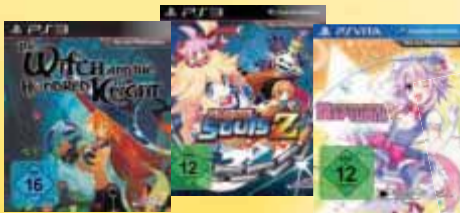




Sony

- 1x PlayStation 4 Press Kit "This is for the Players" mit Vollversionen von:
 "Assassin's Creed IV: Black Flag", "Knack", "Lego Marvel Super Heroes", "Killzone: Shadow Fall", "Call of Duty: Ghosts"
 Bitte Altersnachweis beilegen, da einige Spiele ab 18 sind.
- 1x PS4-Spielepaket, bestehend aus:
 "Infamous: Second Son" (PS4, Promo-Vollversion),
 "Knack" (PS4, Promo-Vollversion)
- 1x "Infamous: Second Son" (PS4, Promo-Vollversion)

- 1x PS3-Spielepaket, bestehend aus:
 Press Kit "Gran Turismo 6" inkl. Spiel (PS3),
 Press Kit "Beyond: Two Souls" inkl. Spiel (PS3),
 "LittleBigPlanet 2" (PS3, Promo-Vollversion)
- 2x "LittleBigPlanet 2" (PS3, Promo-Vollversion)
- 1x T-Shirt-Megapaket, bestehend aus:
 "Buzz! Jungle Party" (Gr. M), "Invizimals" (1x Gr. M/ 1x Gr. L),
 "Killzone" (Gr. L), "Knack" (Gr. M), "LittleBigPlanet"
 (Gr. M), "The Last of Us" (Gr. XL), "PlayStation Vita" (Gr. L)



NIS America

- 2x "The Witch and the Hundred Knight" (PS3)
 2x "Mugen Souls Z" (PS3)
 2x "Hyperdimension Neptunia Producing Perfection" (PS Vita)

Capcom

- 1x "Street Fighter"-Jubiläums-Paket, bestehend aus:
 "Street Fighter 25th Anniversary Edition" (Xbox 360, NTSC-Version),
 Poster "Street Fighter X Tekken" handsigniert von Yoshinori Ono,
 4x T-Shirt (Gr. S-XL)



Take 2

- 1x "BioShock Infinite"-PS3-Paket, bestehend aus:
 "BioShock Infinite" Ultimate Songbird Edition (PS3),
 Figur "Elizabeth", T-Shirt (Gr. L)
 Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.
- 1x "BioShock Infinite"-360-Paket, bestehend aus:
 "BioShock Infinite" Ultimate Songbird Edition (360),
 Figur "Boys of Silence", T-Shirt (Gr. L)
 Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.



Activision

- 1x "Skylanders"-Figurenpaket, bestehend aus:
 Figuren "SWAP Force": Fryno, Fire Bone Hot Dog, Spy Rise, Stink Bomb, Rubble Rouser
 Figur "Giants": Fireslinger
 "Sidekicks": Eye Small, Thumpling, Barkley, Mini Jini



Ubisoft

- 1x "Watch_Dogs"-Paket, bestehend aus:
"Watch_Dogs" (PS4),
Figur Aiden Pearce aus "Watch_Dogs"
Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.
- 1x "Assassin's Creed IV: Black Flag"-Paket für PS4, bestehend aus:
Assassin's Creed IV: Black Flag" Skull Edition (PS4),
Figur Edward Kenway
- 1x "Assassin's Creed IV: Black Flag"-Paket für Xbox One, bestehend aus:
Assassin's Creed IV: Black Flag" Jackdaw Edition (Xbox One),
Figur Blackbeard
- 1x "Trials"-Paket, bestehend aus:
"Trials Fusion" (Xbox One),
T-Shirt "Trials", Pullover "Trials"
- 1x "South Park: Der Stab der Wahrheit" (PS3)
- 1x "Just Dance 2014" (Wii U)
- 1x "Rocksmith 2014" (360)
- 1x 3DS-Paket, bestehend aus:
"Rabbids Rumble", "Driver Renegade",
"Rayman Origins", "Mind Quiz" (alle 3DS)
- 1x PSP-Retropaket, bestehend aus:
"Assassin's Creed Bloodlines", "Die Legende
von Beowulf", "Ghost Recon Advanced
Warfighter 2" (alle PSP)
- 1x Merchandise-Paket, bestehend aus:
Figur Kozak aus "Ghost Recon: Future Soldier",
T-Shirt "Trials", Pullover "Trials", Figur "Rabbids"
(Do-It-Yourself)



Nintendo

- 1x "The Legend of Zelda: The Wind Waker
HD" Special Edition (Wii U)
- 1x "Wii Party U" (Wii U)
- 1x "Pokémon X" (3DS)
- 1x "Pokémon Y" (3DS)



Bethesda

- 1x "Wolfenstein: The New Order"-Megapaket,
bestehend aus:
"Wolfenstein: The New Order" Panzerhund
Edition (PS4, ohne Spiel), Tasche, 2x T-Shirt,
Schlüsselbund, Artbook, Poster, Postkarten

Konami

- 1x "Metal Gear Solid"-Paket, bestehend aus:
"Metal Gear Solid V: Ground Zeroes" (XOne,
Promo-Vollversion),
Artbook "The Art of Metal Gear Solid"
Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.
- 1x "Metal Gear Solid V: Ground Zeroes" (PS4,
Promo-Vollversion)
Bitte Altersnachweis beilegen, da das Spiel ab 18 ist.
- 1x "Castlevania: Lords of Shadow 2" (PS3,
Promo-Vollversion)
- 1x "Damage Inc." inkl. Flightstick (360)



250 Ausgaben verpasst?

Jetzt Abo

Die Special Edition
von M! GAMES mit
Sammelcover bekommst
Du nur im Abo. Sie ist
limitiert und nicht am
Kiosk erhältlich!



**Früher als am Kiosk
Lieferung frei Haus**

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag.

Aboservice M! GAMES
Postfach 1363
82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! GAMES für 3 Ausgaben zum Preis von 10 Euro. Wenn mich M! GAMES überzeugt, brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich 12 Ausgaben pro Jahr portofrei zum Vorzugspreis von 48 Euro und spare 10% gegenüber dem Einzelheftkauf. Im Ausland kostet das Abo 56 Euro. Andernfalls sende ich spätestens nach 14 Tagen eine formlose Nachricht an abo@maniac.de oder per Post an Aboservice M! GAMES, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen. Mein Jahresabo kann ich jederzeit kündigen und erhalte zu viel bezahltes Geld zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Abozahlung gegen Rechnung.

Wenn gewünscht buchen wir
den Abopreis von Deinem Konto ab.

IBAN

BIC

**BITTE AUSFÜLLEN, WENN WIR DEN ABOPREIS BEQUEM
VON DEINEM KONTO ABBUCHEN SOLLEN. (NUR INLAND)**

probieren!

maniac.de/testabo



3 Ausgaben
für nur 10 Euro

Jederzeit kündbar mit Geld-Zurück-Garantie*

*das Testabo läuft 3 Ausgaben lang und verlängert sich danach automatisch um 12 Ausgaben (Sonderpreis 48 Euro), ist aber dann jederzeit kündbar. Wenn Du keine Verlängerung wünschst oder das Jahresabo wieder kündigen willst, dann erhältst Du zu viel gezahltes Geld von uns zurück!

Abo-Hotline: 089/85853845 oder im Internet auf www.maniac.de/testabo

Lokalisation

Marke Eigenbau

Wenn westliche Publisher nicht in die Gänge kommen, nehmen findige Fans die Sache selbst in die Hand – und lokalisieren die Spiele, die Sega, Konami, Square und Co. uns nicht zutrauen.



Für den Großteil der Spieler ist die japanische Sprache ein unüberwindbares Hindernis: Während sich die meisten Konsolen- und Handheld-Abenteuer auf Englisch mit halbwegs verinnerlichten Schulkenntnissen meistern lassen, sind fernöstliche Hiragana-, Katakana- und Kanji-Zeichen für fast alle Import-Interessierten Grund genug, die Flinte ins Korn zu werfen. Wer in den 1990ern verständ-

liche Spiele-Kost aus Japan wollte, musste auf risikofreudige Publisher hoffen und lange Wartezeiten in Kauf nehmen. Die Liste der 8- und 16-Bit-Abenteuer ohne westliche Lokalisierung ist ebenso lang wie tragisch. Noch tragischer ist nur die Tatsache, dass wir nach zwei ziemlich ergiebigen Konsolengenerationen gegenwärtig wieder zunehmend um jeden West-Release bangen müssen. Doch eine Sache hat sich geändert: Heute sind die

Spieler nicht mehr alleine auf die Publisher angewiesen: Wenn Sega, Square Enix und Co. den westlichen Fans ihre ungewöhnlichen Spiele nicht zutrauen, nehmen diese die Sache mittlerweile selbst in die Hand und sorgen für verständliche Texte und Menüs.

Anfänge auf MSX

Ihren Anfang nehmen die Fan-Übersetzungen im April 1993: Die beiden Holländer Dennis



"SD Snatcher" auf MSX, eine "großkopferne" Rollenspiel-Variante von Hideo Kojimas Cyberpunk-Adventure-Klassiker "Snatcher", ist die erste prominente Fan-Übersetzung. Sie unterscheidet sich grafisch und spielerisch stark vom offiziell für Mega CD lokalisierten Original, die Veröffentlichung auf Diskette machte die Bearbeitung verhältnismäßig einfach.

Lardenoye und Ron Bouwland lokalisieren Hideo Kojimas MSX-Rollenspiel "SD Snatcher". Möglich wird das durch das Speichermedium: Die Daten auf MSX-Disketten können einfacher als Konsolen-Module ausgelesen und bearbeitet werden – bei NES, SNES und Co. ist das zu diesem Zeitpunkt ohne teures und seltenes Equipment noch kaum möglich. Mit dem Aufkommen von Konsolen-Emulatoren für den PC geraten ein paar Jahre später weitere Spiele ins Visier motivierter Fans: Vor allem diverse, nicht lokalisierte Episoden von "Final Fantasy" wecken Begehrlichkeiten, erste Anläufe werden aber stets auf halber Strecke aufgegeben – so eine Lokalisation ist eben doch aufwendiger, als manch ein enthusiastischer Fan glaubt. 1997 ist es dann schließlich so weit: Etwa fünf Jahre nach dem japanischen Erscheinungstermin stellt die Gruppe RPGe die englische Übersetzung von "Final Fantasy V" fertig und veröffentlicht den Patch online. Viele weitere Rollenspiele folgen: Die NES-Abenteuer "Final Fantasy II" und "Final Fantasy III" sind dank überschaubarer Textmengen schnell übersetzt, auch die 16-Bit-Episoden von "Dragon Quest" und viele andere, mal mehr und mal weniger prominente Rollenspiele werden von ihren Sprachbarrieren befreit. Oft sind Fan-Übersetzungen zu diesen Zeiten ein Wettlauf, bei dem verschiedene Gruppen gegeneinander arbeiten. Unter dieser Konkurrenz leidet zwar einerseits die Effizienz, andererseits steigt das Niveau auch stetig: Viele der 16-Bit-Lokalisierungen sind handwerklich kaum mehr von den offiziellen Übersetzungen der Publisher zu unterscheiden. Tatsächlich kommen auch bald erste Neu-Übersetzungen bereits lokalisierter Titel auf: "Final Fantasy IV" erschien offiziell nur mit stark beschnittener Komplexität und mehr als fragwürdigen

Texten als "Final Fantasy II" in den USA. Ehrensache für die Fans, diese Missstände in Eigenregie zu beheben und eine ordentliche Übersetzung in das ungekürzte Japan-Original zu implementieren – und einen schöneren Schriftsatz gab es gleich noch dazu.

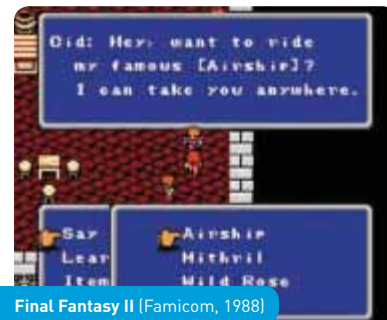
Fans vs. Publisher?

Es ist fast unnötig zu erwähnen, dass die Frage nach der Legalität von zentraler Bedeutung ist. Die Übersetzer selbst haben für sich eine recht einfache Lösung gefunden: Sie bieten auf ihren Seiten und bei www.romhacking.net, der großen Online-Zentrale für Fan-Übersetzungen, lediglich die Dateien an, mit denen die ausgelesenen ROMs gepatcht werden – wie der Spieler dann an diese kommt, ist ganz alleine sein Problem. Rechtlich bindende Entscheidungen zu dieser Praxis gab es bisher nicht, da kaum ein Entwickler oder Publisher bisher aktiv dagegen vorging. Fast alle tolerieren die Aktivitäten der Fans, da in den meisten Fällen Spiele übersetzt werden, die bereits mehrere Jahre auf dem Buckel haben oder tatsächlich nicht für eine Lokalisation vorgesehen sind.

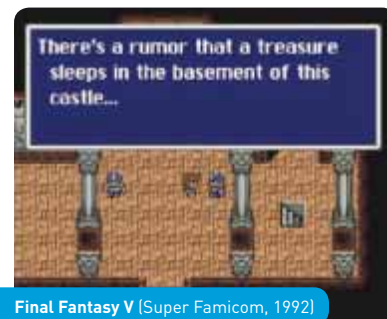
In ganz seltenen Fällen schließt sich sogar der Kreis und ein findiger Anbieter reicht den Enthusiasten die Hand – so geschehen im Falle des Action-Rollenspiels "Ys: The Oath in Felghana" auf der PSP. Der Anbieter Xseed Games bezahlte die Fan-Übersetzer und lizenzierte deren Lokalisation als Basis für die reguläre Veröffentlichung des Spiels – ohne deren Arbeit wäre das Remake von Adol Christins drittem Abenteuer wohl nicht offiziell in den Westen gekommen. Auch manch japanischer Entwickler ist von den Mühen der Fans mehr als angetan: Koichiro Sakamoto, Produzent des SNES-Strategiespiels "Front Mission", erklärte in einem Interview mit

Square-Klassiker

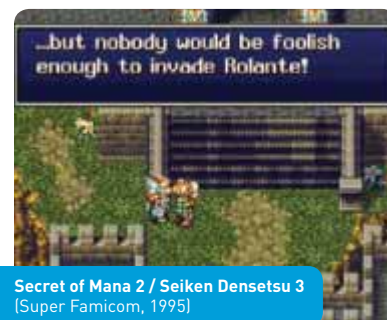
Seit PCs in der Lage sind, Konsolenspiele per Emulator abzuspielen, haben sich Fans nach und nach die nötige Expertise angeeignet, nicht lokalisierte Titel zu übersetzen und diese Texte in die ROMs zu patchen. Grund dafür war vor allem Squares fragwürdige Lokalisationspolitik zu 8- und 16-Bit-Zeiten – wer verzichtet schon gerne auf großartige Abenteuer wie die Fortsetzung zum Kultspiel "Secret of Mana"?



Final Fantasy II (Famicom, 1988)



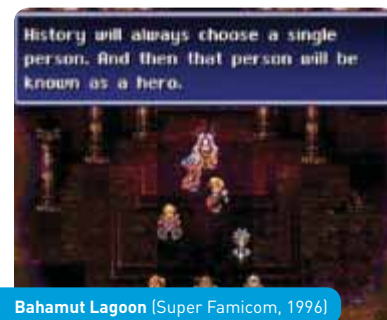
Final Fantasy V (Super Famicom, 1992)



Secret of Mana 2 / Seiken Densetsu 3 (Super Famicom, 1995)



Front Mission (Super Famicom, 1995)



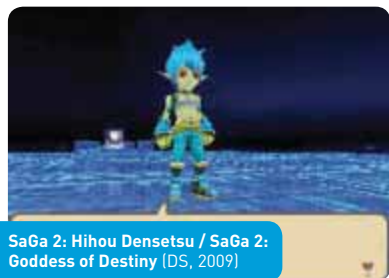
Bahamut Lagoon (Super Famicom, 1996)

Aktuelle Projekte

Nicht nur Klassiker werden von Fans liebevoll aufbereitet, auch vergleichsweise neue Spiele ohne Aussicht auf einen West-Release können dank findiger Übersetzer doch noch von Spielern ohne Japanisch-Kenntnisse genossen werden. Interessant: Die Vorgänger all dieser Spiele wurden noch offiziell lokalisiert!



Zero: Tsukihami no Kamen / Fatal Frame 4 (Wii, 2008)



SaGa 2: Hihou Densetsu / SaGa 2: Goddess of Destiny (DS, 2009)



Retro Game Challenge 2 (DS, 2009)



Fire Emblem: Shin Monshou no Naze - Hikari to Kage no Eiyuu / Fire Emblem: Heroes of Light & Shadow (DS, 2010)



Senjou no Valkyrie 3 / Valkyria Chronicles 3 (PSP, 2011)

der amerikanischen Webseite RPGamer.net, dass die Fan-Übersetzung des ersten "Front Mission" für ihn etwas sehr Ermutigendes sei. Denn diese Arbeit sei eigentlich Aufgabe der Entwickler, aber da diese es nicht taten, machten es eben Fans – als Zeichen seiner Anerkennung sprach er den Beteiligten an der Fan-Übersetzung seinen persönlichen Dank aus. Kniffliger wird es, wenn sich ein



Die Übersetzung von "Mother 3" (oben), dem GBA-Nachfolger des farnosen SNES-Rollenspiels "Earthbound", gehört zu den aufwendigsten und populärsten Fan-Übersetzungen überhaupt. Qualitativ muss sich dieses Projekt nicht vor einer offiziellen Übersetzung verstecken.

Zu viel Information? In einer Fan-Übersetzung von "Tales of Phantasia" auf SNES werden die Beischlaf-Qualitäten der weiblichen Partymitglieder thematisiert – unnötig zu erwähnen, dass solche schriftstellerischen Freiheiten nicht bei allen Spielern wirklich gut ankommen.

Anbieter ein paar Jahre später doch zu einer Lokalisation entschließt: So brachte Square Enix das fünfte "Final Fantasy" 1999 noch im Rahmen der "Final Fantasy Anthology" auf PSone in den Westen – allerdings mit einer so schwachen Übersetzung, dass viele Spieler lieber bei der gepatchten SNES-Fassung blieben. Noch länger brauchte Sega: "Monster World 4" erschien 1994 auf Mega Drive, wurde 2001 von DeJap Translations und Demiforce übersetzt und schließlich erst 2012 als offizieller Download für Wii, PS3 und Xbox 360 lokalisiert.

Qualität und Erwartungen

Über die Qualität solcher Lokalisierungen lässt sich herrlich streiten: Die einen ziehen Übersetzungen vor, die sich möglichst eng an den japanischen Originaltext halten. Andere legen mehr Wert auf einen guten Lesefluss und wieder andere kalauern sich einfach so durch ihre Spiele – berühmt-berüchtigt dafür ist beispielsweise DeJaps zotige Übersetzung von Namcos "Tales of Phantasia". Während es Fan-Übersetzer auf der einen Seite einfacher als ihre professionellen Kollegen haben – sie müssen ihre Wortwahl beispielsweise nicht mit PEGI oder ESRB abstimmen und können so auch mal deftigere Sprache verwenden –, ist es technisch für sie schwerer.

Heute haben professionelle Übersetzer oft ausgesprochen handliche Tools zur Verfügung und können zur Not auch mal eine Textbox größer machen oder ergänzen. Fan-Übersetzer sind auf das angewiesen, was die japanische Version zur Verfügung stellt. Der erste

Schritt ist meist, die japanischen Schriftzeichen im Code des Spiels mit lateinischen Buchstaben zu ersetzen. Heraus kommt so ein zunächst unverständliches Kauderwelsch, das in der Szene mittlerweile als "Cavespeak" bekannt ist.

Oft offenbaren sich erst mit der Zeit unerwartete Tücken: Bei Konamis "Snatcher" etwa sind viele Charakternamen bei den Dialogkästen nicht als Schrift, sondern als Grafik gespeichert – somit reicht es nicht, nur die Texte zu ersetzen, dann müssen auch Grafiken ausgetauscht werden. Selbst für einen erfahrenen Programmierer ist es nicht einfach, sich tief in den Code eines anderen einzuarbeiten – meist ist dann tatsächlich der Programmierer bei einer solchen Übersetzung das Bindeglied, an dem alles hängt. Mittlerweile tummelt sich auch so mancher Branchen-Profi in dieser Szene, meist aber anonym – ein nennenswertes Gegenbeispiel dazu ist Clyde Mandelin. Der hat bereits mehrere Dutzend professionelle Anime-Übersetzungen und einige Videospiel-Projekte auf dem Konto und ist unter dem Pseudonym Tomato allgemein als Übersetzer von Nintendos GBA-Geheimtipp "Mother 3" bekannt und geschätzt. Sogar Mitarbeiter von Nintendo of America und Square Enix beglückwünschten Mandelin zu seiner exzellenten Arbeit am Epos.

Wie kann man's spielen?

In den 1990ern ist es nicht einfach, die gepatchten Versionen tatsächlich auch ordentlich zu spielen: Das NES lässt sich auf PC schnell überzeugend emulieren; das SNES

Localize it!

Viele tolle Spiele wurden bereits von Fans übersetzt – aber nach wie vor warten weitere Titel auf eine Lokalisation. Fünf davon haben wir hier herausgepickt.



Slime MoriMori Dragon Quest 3

Der DS-Vorgänger erschien als "Rocket Slime" in den USA, die 3DS-Episode mit dem sympathischen Piratensetting können wir dagegen wohl abschreiben. Schade, besticht dieser Ableger von "Dragon Quest" doch mit viel Humor, frischen Ideen und exzellenter Spielbarkeit.



Gyakuten Kenji 2 / Ace Attorney Investigations 2

Das zweite Spiel um Staatsanwalt Miles Edgeworth ist ein tragischer Fall, sind doch alle anderen Episoden der "Ace Attorney"-Reihe hierzulande erschienen. Immerhin ist eine Übersetzung in Arbeit, die ersten Fälle können schon auf Englisch gespielt werden.



Goemon

Einige Episoden sind zu uns gekommen, die besten blieben aber in Japan. Weder die späteren SNES-Teile, noch der DS-Ableger waren Konami eine Lokalisation wert. Die Übersetzungs-Experten bei Working Designs bissen sich an Goemons PS2-Abenteuer die Zähne aus – trotz Ankündigung erschien nie eine westliche Version.



Tengai Makyō

"Tengai Makyō"-Episoden sind auf PC-Engine, SNES, Saturn, GBA, PS2 und sogar auf Xbox 360 erschienen. Aber der einzige Ableger der Serie im Westen ist das Kampfspiel "Kabuki Klash" auf dem Neo-Geo. Damit ist Tengai Makyō wohl so ziemlich die einzige größere RPG-Serie, die niemals lokalisiert wurde.



Suikoden

Noch einmal Konami – die exzellente Rollenspiel-Serie ist wohl tot und begraben, neue Teile sind mehr als unwahrscheinlich. Gerade da wäre es nett gewesen, die letzte PSP-Episode noch im Westen zu haben. Oder wenigstens die PSP-Umsetzung der ersten beiden PSone-Teile.

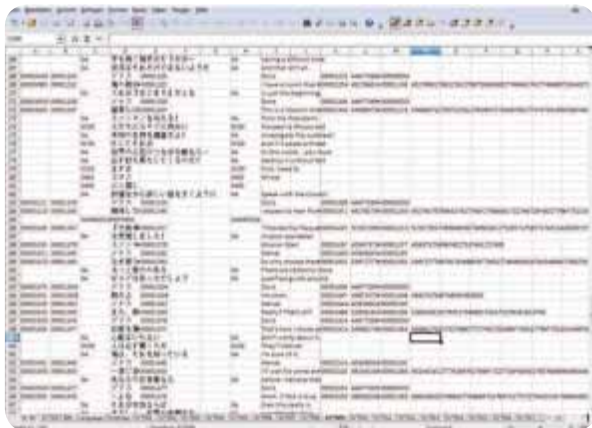
bereitet mit seiner ungleich komplexeren Architektur aber bereits mehr Probleme – bei "Final Fantasy V" müssen teilweise Grafikebenen von Hand entfernt werden, um den Weg durch effektgespickte Dungeons zu finden. Auch andere Spiele, die auf technische Trickserien setzen, machen Zicken.

Heute hat man es gerade mit 8- und 16-Bit-Games weitaus einfacher: Auf PC-Emulatoren laufen die Klassiker wie geschmiert, Android-Konsolen wie die Ouya spielen 16-Bit-Spiele problemlos ab, mit Spezialmodulen wie dem SD-Karten-kompatiblen "Everdrive" können die Fan-Übersetzungen auf Originalhardware gespielt werden. Puristen mit dickerem Portemonnaie lassen sich von gewieften Könnern sogar richtige Module mit den gepatchten Daten anfertigen – auf Wunsch mit eigens designten Hüllen und Aufklebern. Einfacher ist es bei den Disc-basierten Konsolen der folgenden Generationen: Zwar benötigen selbst gebrannte CDs und DVDs mit gepatchten Spielen auf PSone und PS2 Mod-Chips, um zu funktionieren, aber die hat der Import-Interessierte von Welt ja ohnehin in



Der erste Mega-Drive-Teil der "Langrisser"-Strategie-Reihe wurde unter dem Titel "Warsong" in den USA veröffentlicht, die anderen Episoden blieben in Japan. Fan-Übersetzungen existieren aber für die Fortsetzungen auf Mega Drive und SNES, auch der vierte Teil für PSone wurde übersetzt.





So sieht ein Übersetzungs-Textfile (am Beispiel von "7th Dragon") aus – japanische Texte und englische Übersetzungen werden in Tabellen bearbeitet.



Spiele mit überschaubaren Textmengen wie das PS2-Remake des ersten "Phantasy Star" kommen Fan-Übersetzern sehr entgegen – ein solches Projekt lässt sich schneller und leichter stemmen.



Fans übersetzten das PSP-Original von "Final Fantasy Type-0", da niemand mehr damit rechnete, dass – wie jetzt überraschend doch angekündigt – Square Enix das Epos noch in den Westen bringen würde.



Auch die Übersetzung der PSone-Visual-Novel "Suikogaiden" geht auf das Konto von Geoff Embree. Wir sind gespannt, was als Nächstes kommt.

seiner Konsole, auch CD- und DVD-Brenner sind keine Seltenheit mehr. Selbst moderne Handhelds wie PSP oder DS stellen heute kein Problem mehr dar: Sogar blutige Laien können ihre alte PSP innerhalb kürzester Zeit mit Custom-Firmware versehen, um Spiele

direkt vom Memory Stick zu laden. Über die umstrittenen Flash-Module für den DS laufen auch übersetzte DS-Abenteuer ruck, zuck auf handelsüblicher Hardware.

Der Knackpunkt bleibt jedoch: Legal sind diese Praktiken allesamt nicht – wer we-

nigstens sein Gewissen beruhigen möchte, der sollte zumindest das japanische Originalspiel im Schrank haben oder sich als Ausgleich ein aktuelleres Produkt des jeweiligen Anbieters zulegen – sofern der heute noch existiert. *tn*

»Was ich gemacht habe, benötigt viel Zeit«

Der US-Amerikaner Geoff Embree (31) hat innerhalb von sechs Monaten Segas DS-Rollenspiel "7th Dragon" übersetzt – Grund genug, den Enthusiasten zu kontaktieren und ihn mit Fragen zu löchern.

M! Games: Was hat Dich dazu bewogen, "7th Dragon" zu übersetzen?

Geoff Embree: Als das Spiel in Japan erschien, bekam ich das gar nicht mit. Erst später habe ich gelesen, dass viele Spieler gerne eine Übersetzung hätten. Tatsächlich erwies sich "7th Dragon" als guter Kandidat: Es wurde von niemandem sonst übersetzt und ist nicht allzu komplex geschrieben – ein ideales Projekt für mich alleine. Da ist jede Menge Spiel hinter einer überschaubaren Menge an Text verborgen. Ich wollte die Gamer einfach mit einer unerwarteten Übersetzung eines guten Spiels überraschen.

Wie bist Du bei der Übersetzung vorgegangen?

Der wichtigste Teil war, dem Spiel sein Skript zu entreißen – das war auf eine seltsame Art in den Code integriert. Von Datei zu Datei ändern sich die Zuordnungen von Code zu Schriftzeichen. Das ist so, als würden sich die Buchstaben eines Wortes von Satz zu Satz ändern. Sobald das Skript funktioniert, wird ein erster Entwurf der Übersetzung angefertigt und vorsichtig so ins Spiel implementiert, dass dieses lateinische Buchstaben anzeigt. Japanische

Schriftzeichen haben im Vergleich zu unserem Alphabet alle die gleiche Länge, daher müssen einige Routinen in der Schriftdarstellung verändert werden. Spezielle Bildschirme wie die Namens-eingabe benötigen stets etwas Extra-Arbeit. Danach ist viel Playtesting angesagt. Bugs werden identifiziert und die Übersetzung angepasst, wo es nötig ist, um den Kontext des Spiels zu treffen. Das klingt einfach, benötigte aber gute zwei Drittel der Arbeitszeit. Spieltexte können nicht treffend übersetzt werden, wenn man die Zusammenhänge nicht kennt. Japanischer Text ist noch schlimmer, da die Sprache sehr kontextabhängig ist. Praktisch jede Zeile der ersten Übersetzung musste überarbeitet werden. Dann wurden Zeilenumbrüche von Hand eingefügt. Ich würde gerne noch mal über den Text gehen, aber in Anbetracht der verfügbaren Zeit bin ich mit dem Ergebnis zufrieden.

Hat Sega Dich eigentlich kontaktiert?

Bisher habe ich nichts von ihnen gehört. Wie die meisten Fan-Übersetzer habe ich nicht die Absicht, mit kommerziellen Lokalisationen zu konkurrieren. Ich will nur Spiele bearbeiten, die sonst nicht

übersetzt werden würden, da ist die Auswahl ja gewaltig. Ich habe meinen Patch unter der Creative Commons CC0 Public Domain Dedication veröffentlicht. So kann ich keinerlei Ansprüche an Sega stellen – Sega hätte sogar das ausgewiesene Recht, die Übersetzung selbst zu nutzen, ohne mich dafür zu entlohnen. Ich wollte absolut klarstellen, dass diese Übersetzung für Sega kein Risiko darstellt und ich keinerlei Rechte an "7th Dragon" habe.

Warum bringen die Publisher Spiele wie "7th Dragon", "Suikogaiden" oder "Segagaga" nicht selbst in den Westen?

Ich denke, es ist in etwa so: Konsolen-Lokalisationen kosten eine Menge Geld. Was ich gemacht habe – ein Spiel zu übersetzen und den Programmcode zu überarbeiten – ist teuer und benötigt viel Zeit. Aber das ist noch der einfache Teil. Ein professionelles Vorgehen wäre viel schwieriger und für Europa würde sich die Arbeit noch einmal vervielfachen. Copyright- und Lizenzverhandlungen mit japanischen Firmen sind ein Albtraum. Die QA-Tests der Konsolenanbieter sind ein weiterer großer Kostenfaktor – wenn ein Projekt die strengen und oft

7th Dragon

SYSTEM DS GENRE Rollenspiel ENTWICKLER Imageepoch, Japan HERSTELLER Sega D-TERMIN -



Wenn das mal kein All-Star-Team ist: "7th Dragon" wurde von Rieko Kodama, der Frau hinter "Phantasy Star" und "Skies of Arcadia" produziert, das Spiel-design stammt von "Etrian

Odyssey"-Schöpfer Kazuya Niinou und für den guten Ton sorgt Chiptune-Legende Yuzo Koshiro. Anders als der Titel vermuten lässt, gibt es hier aber keine 7 Drachen, sondern satte 666 mal mehr und mal weniger schuppige Unge-

SUPER

Thomas Nickel



Die Mischung passt: "7th Dragon" verbindet Elemente aus klassischen "Dragon Quests" mit der Komplexität und den Herausforderungen von "Etrian Odyssey" – so schwer und ausgefeilt wie beide ist es aber nicht. Die Synergien zwischen den Helden sind noch nicht so ausgearbeitet wie in späteren "Etrian"-Episoden, das Quest-System wirkt umständlich. Dafür freuen sich Rollenspieler der alten Schule über die knackige Herausforderung und den Fokus auf Ressourcen-Verwaltung: Wer unvorbereitet in den Dungeons stolpert, den schneiden die Drachen in feine Streifen. Geduld solltet Ihr aber mitbringen, trotz flotter Kämpfe ist das Spieltempo gemächlich. Ein Extra-Lob gibt es für die großartige Musik.

tüme. Die haben die Welt schon nach kurzer Spielzeit fest in ihren Klauen und überziehen das Land mit hübschen, aber auch gefährlichen Blüten. Eure Vierer-Party Marke Eigenbau hat den Auftrag, der schuppigen Brut den Garaus zu machen.

Aus der Vogelperspektive steuert Ihr Eure Truppe durch Städte und Dungeons. Lauft Ihr auf der weitläufigen Weltkarte über eine Blüte, kostet Euch das zwar ein

wenig Lebensenergie, aber dann verschwindet das Gewächs auch permanent. Die Kämpfe finden rundenbasiert statt, nur die starken Drachen laufen direkt umher. Beim Levelaufstieg entscheidet Ihr, welche Talente Eure Figuren steigern. Gespeichert wird an Teleportern und in Gasthäusern. Die rechtlichen Aspekte von Fan-Übersetzungen beleuchten wir im Artikel und im Interview. *tn*



DS Niedliche Grafik, ein schnell erlerntes, aber hochgradig taktisches Kampfsystem und ein ebenso knackiger wie fairer Schwierigkeitsgrad – "7th Dragon" hält klassische Rollenspiel-Werte hoch.



SPIELSPASS

Singleplayer ●●●●●●●●
Multiplayer –
Grafik ●●●●●●●●
Sound ●●●●●●●●

82

Unterstützt 1 Spieler

Sprache –

Text englisch

» Chiptune-Soundtrack freispielbar

» 7 verschiedene Klassen

» 666 Drachen wollen erlegt werden

FAZIT » Sympathisch präsentiertes Old-School-Rollenspiel, das mit toller Charakterentwicklung und einem durchdachten Kampfsystem punktet.

undurchsichtigen Anforderungen nicht im ersten Anlauf meistert, kostet das noch mehr Geld und Zeit. Und dazu kommt da noch die Sprachausgabe mit ihren eigenen Lizenz-Beschränkungen – selbst, wenn man nur den japanischen Originalton unterteilt. Spieler jammern gerne und rufen stets nach Lokalisation – und dann kaufen sie die Spiele nicht, weil sie vielleicht nur als Downloads angeboten werden oder die Wertungen nicht so hoch ausgefallen sind. Zudem wollen die japanischen Lizenzhalter feste Gewinnzusagen – diesen oft unrealistischen Erwartungen zu entkommen, ist eine Heidenarbeit. Und dann geht immer noch ein guter Teil des Gewinns an die Konsolenhersteller und den Handel, wenn es sich um eine physikalische Veröffentlichung handelt.

Natürlich gibt es Fälle, in denen die Publisher schlicht versagen, aber man muss die harte Arbeit der Lokalisationsstudios würdigen und anerkennen, dass es trotz all dieser Probleme immer noch viele Spiele in den Westen schaffen. Es wird interessant sein zu sehen, ob Steam und diverse Download- und Mobile-Plattformen an der aktuellen Lokalisationspraxis etwas ändern. Ich liebe die klassische Konsolen-Erfahrung, aber niedrigere Kosten sind für Lokalisationen hilfreicher als beliebig viele Petitionen. Der Fall "7th Dragon" ist übrigens gut dokumentiert: Das Spiel wurde nicht übersetzt, weil die Anbieter dachten, es wäre zu schwer für nicht-japanische Spieler und würde sich

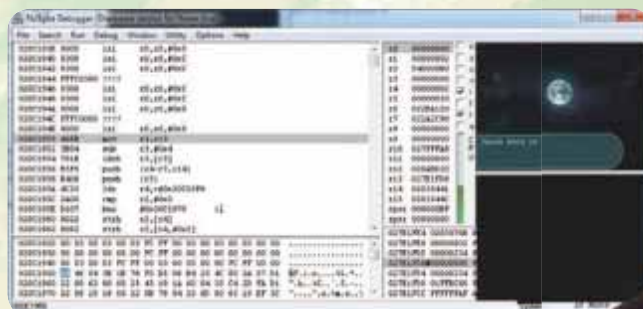
daher nicht verkaufen, obwohl "Etrian Odyssey" ja gut gelaufen zu sein scheint. Was soll man dazu noch sagen...?

Gibt es nicht übersetzte Spiele, die Dich momentan besonders reizen?

Ich bin kein großer Fan von Retro-Spielen und ziehe aktuellere Titel vor. Momentan hätte ich große Lust auf das aktuelle "Rocket Slime" und das Remake von "Dragon Quest VII" auf dem 3DS. Die schließe ich aber aus zwei Gründen aus: Es gibt momentan keinen gut funktionierenden 3DS-Emulator und ganz sicher keinen mit Debugger – und das brauche ich, um die Übersetzung anzufertigen. Zudem ist eine Lokalisation dieser Spiele inzwischen zwar unwahrscheinlich, aber die Hoffnung noch nicht

gestorben. Um Square Enix jede Möglichkeit und Ermutigung zu geben, diese Spiele doch noch zu uns zu bringen, werde ich warten, bis keine Spiele für den 3DS mehr lokalisiert werden.

Eines Tages werden die nicht übersetzten Spiele von heute die verlorenen Klassiker von morgen sein. Ich habe Interesse, Übersetzungen von "Suikoden Tsumugareshi", "7th Dragon 2020" und "7th Dragon 2020-II" für die PSP anzufertigen, aber da PSP-Spiele noch (in sehr seltenen Fällen) lokalisiert werden und die Spiele recht neu sind, warte ich wohl ein Weilchen, bevor ich mich ihnen widme. Es herrscht immerhin kein Mangel an Spielen, die eine englische Übersetzung verdienen.



Emulatoren mit Debugging-Option sind die wichtigsten Hilfsmittel für Geoff – seine Webseite findet Ihr hier: cavespeak.org

VORSCHAU

Die nächste MI! Games-Ausgabe **August 2014** erscheint am Freitag, den **25. Juli**



- **PS4-Test: The Last of Us**
- **Battlefield: Hardline**
- **Hyrule Warriors & Splatoon**
- **The Witcher 3: Wild Hunt**
- **Special: Action-RPGs**

- » **Liebeserklärung an Wonder Boy**
- » **Special: große Indiesgames-Vorschau**
- » **Interview mit Takashi "Mr. Mario" Tezuka**



MANISCHER MONAT

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

SCHWEDEN INVADERS

Slätthult – so heißen die Wand-Tattoos des schwedischen Möbelriesen Ikea. Die gibt es zum Beispiel mit dem Motto "Vogelschar", "Bäume" oder "Farbtupfer". Besonders gelungen finden wir die Variante "Computerspiel": Diese Motive stammen zwar von keinem bestimmten Retrogame, erinnern in puncto Look und Proportionen aber an "Space Invaders", "Berzerk" & Co. Matthias hat mit seinem 8 Euro günstigen Slätthult-Set seinen Schlafzimmerschrank verschönert. Praktischerweise lassen sich alle Figuren und Schüsse einzeln positionieren – so erzeugt Ihr Eure individuelle Weltall-Schlacht.



DANK' DIR, DOOM

Forums-Dauergast und Stammler Dominik, auf MANIAC.de besser bekannt als D00M82, schickte Tobias und Sascha einen ganzen Haufen Fußballbilder aus Hanuta, Duplo und Co., nachdem sich die beiden im Wochenrückblick zu ihrer Sammel-sucht bekannt hatten. Wir sagen artig Danke und kleben beim WM-Gucken fleißig ein.



LEONARDO, DONATELLO, RAPHAEL, MICHELANGELO – UND SASCHA

Teenage Mutant Hero Sascha bekam beim letzten Bayern-Besuch seines besten Freundes endlich den bis dato fehlenden Panzer geschenkt. Der kann auch als Rucksack genutzt werden, doch statt Pizza packt unser Redaktions-Ninja aber lieber Energy Drinks ein. Mitgeliefert wurden die charakteristischen Augenbinden der vier kämpfenden Schildkröten, von denen Sascha die Farbe Orange am besten gefiel. Nach Feierabend wollte er sich dann mit dem Meringer Foot-Clan anlegen – vorher konnten wir noch schnell ein Foto machen. Übrigens trägt Sascha den Rucksack... ähm... Panzer nun jeden Tag rund um die Uhr. Damit sitzt er zwar etwas unbequem auf seinem Bürostuhl, aber einem richtigen MANIAC-Turtle macht das nichts aus!



AUF DEN MI-HUND GEKOMMEN

Wenn Matthias die Haustier-Sim "PlayStation Vita Pets" testet (siehe Seite 49), dann ist auch die Redaktion nicht vor seinem kleinen Huskywelpen sicher. Für das Augmented-Reality-Feature von "Petz" wird die Rückseiten-Kamera der Vita genutzt: Dann ist auf dem Bildschirm das echte Kamerabild zu sehen – "angereichert" mit Eurem virtuellen Schoßhund. Bei ausreichender Beleuchtung und einer ebenen Fläche wagt sich der kleine Rüde in die echte Welt – das sieht richtig putzig aus. Natürlich hat das auch unseren Redaktions-Wauwau Sascha gefreut...



LUSTIGES AUS LOS ANGELES

Wer unsere E3-Berichterstattung auf MANIAC.de verfolgt hat, weiß, dass Matthias und Tobias in den Tagen vor der Messe die Stadt der Engel unsicher gemacht haben – auf der Suche nach Videogame-Merchandise, Burgern, Energy Drinks und Klamotten. Und wie es der Zufall so wollte, stolperten wir in der direkt am Walk of Fame gelegenen Shoppingmall "Hollywood & Highland Center" in Björn. Auf dem Foto ist das übrigens dieser we-



sentlich besser als wir aussehende Herr in der Bildmitte. Er erkannte uns korrekterweise als Schreiberlinge von seinem Lieblingsmagazin und posierte prompt für diesen besonderen Urlaubsschnappschuss.

Videospiel-Wissen, das niemand braucht

Wem sagt der Name Kimiko Date etwas? Genau: Die Tennissdame bekam 1994 ihr eigenes Super-Famicom-Spiel. Der Hintergrund: Anfang der 1990er ging ihr Stern am japanischen Tennis-Himmel auf – Date gewann die Japan Open dreimal in Folge und errang auch außerhalb Japans Siege gegen Novotná, Sabatini oder Sánchez Vicario, 1995 kletterte sie auf Platz 4 der Weltrangliste; doch schon 1996 zog sie sich vom Profi-Tennis zurück. Doch während ihr SNES-Sportspiel längst in die Kategorie "Retro" wanderte, raffte sich Date noch mal auf: Im Jahr 2008 feierte sie ihr Comeback – auch heute noch, im Alter von 43 Jahren, rangiert sie unter den Top-100 der WTA-Weltrangliste.



JETZT IM HANDEL!

“GEGEN BLAZKOWICZ’
FEUERKRAFT IST KEIN
KRAUT GEWACHSEN!”

- M! Games

wolfenstein®

THE NEW ORDER



WOLFENSTEIN-SPIEL.DE



©
2014



© 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames. MachineGames, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Wolfenstein, the W (stylised) and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



Wolfenstein®: The New Order ist eine fiktionale Geschichte, die in einer fiktiven Welt in den 1960er Jahren spielt. Namen, Figuren, Organisationen, Orte und Ereignisse sind entweder frei erfunden oder in fiktionalisierter Weise dargestellt. Die Geschichte und der Inhalt dieses Spiels beabsichtigen weder die Billigung, Verherrlichung oder Gutheißung von Denkmustern, Ideologien, Handlungen und Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes noch die Verharmlosung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Verbrechen und sollten auch keinesfalls so ausgelegt werden.

MITTELERDE MORDORS SCHATTEN



**GROSSE EREIGNISSE
WERFEN IHRE SCHATTEN VORAUSS
GRATULATION ZUR 250. AUSGABE**

AB 7. OKTOBER IM HANDEL



MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2014 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR, THE HOBBIT, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved. "X", "PlayStation", "PS3", "PS4" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P.S.4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s14)

