

Mit Doppel-DVD · PlayStation · Xbox · Nintendo

GAMEPRO

GAMEPRO

Teufel
Theater 200 (5.1-Set)
Surround-Set im Wert von
900 Euro zu gewinnen

Der große Test

HALO 4

» Master Chief is back – und wie!
Kampagne knackig, aber zu kurz
Genialer Multiplayer!

Mega-Test mit Video

HITMAN ABSOLUTION

» Der beste Hitman aller Zeiten!
Schleichen, schlitzen, Schurken killen

+TEST-VIDEOS

FORZA HORIZON VS. NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Das Rennen des Jahres!
Welcher Racer hat
im Test den
Kühler vorn?

TV-KAUF- BERATUNG

3 Preisklassen: Die
besten TVs für Spieler



ASSASSIN'S CREED 3

6 Seiten Test! Toller
Charakter, spannende See-
schlachten – aber zu leicht.



DMC – DEVIL MAY CRY

So bunt kann die
Hölle sein: Irres Design,
abgefahrene Handlung.



DVD

Multiplayer-Video FIFA 13



Die neue Fußball-Referenz in
Aktion: GamePro vs. Blumentopf!

Far Cry 3



So funktioniert's: Entscheidungs-
freiheit, offene Welt, Story-Missionen

WWE '13



TEST Das coolste Wrestling-Game!
Aber: Technik von vorgestern

DT-Control
geprüft –
nicht jugendbe-
einträchtigend



12/12 € 5,50

33 Spiele, 120 Minuten Video!

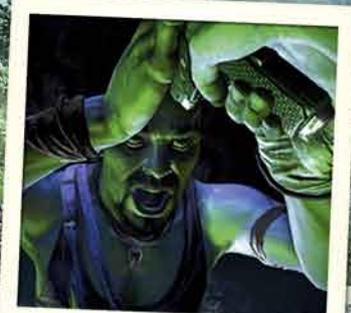
Doppel-DVD: Vorderseite Spielszenen,
Rückseite HD-Videos für PS3, 360 & PC

Schweiz SFR 8,60 · Österreich, Benelux € 6,35
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 7,45

FARCRY 3



WAHNSINNIGE WELT
Entfliehe der Insel



WAHNSINNIGE BEWOHNER
Triff verrückte Warlords



WAHNSINNIGE ACTION
Bekämpfe den Irrsinn



STELL DICH DEINEM WAHNSINN!

AB 29. NOVEMBER 2012

Exklusiv bei
amazon.de

(auch für XBOX360 und PS3)



Editorial

November 2012



GamePro auf Facebook
Viele Tausend Menschen versorgen sich bereits auf unserem Facebook-Channel mit täglichen News, witzigen Schnipseln aus dem Redaktionsalltag und coolen Web-Fundstücken. Schaut vorbei und lernt uns und unsere Arbeit kennen: www.facebook.com/GamePro.de

Testlawine & Verstärkung

Dieser Testmonat hat es wahrlich in sich! Nach Hunderten von Vorschauseiten kommt jetzt das, was jeden brennend interessiert, die Essenz der Berichterstattung: der Test. In diesem Heft schlägt die Stunde der Wahrheit unter anderem für **Halo 4**. Vor der Review mussten wir allerdings das klassische Testmysterium über uns ergehen lassen: Kommt es oder kommt es nicht? Ein Tag nach dem anderen vergeht nach demselben Muster. Morgens, Microsoft: »Heute bestimmt!« Tobi: »Yeeehaaa!« Bis zum Abend: nichts. Tobi: »D'Oh!« Und so weiter. Als Tobi schließlich schon komplett am Tillen ist, trudelt das Päckchen ein. Drei Tage bis Redaktionsschluss, der Beginn der **Halo 4**-Nachtssessions. Das Ergebnis aus Dauerzocken, Bildermachen und Tastaturhämmern haltet ihr in Händen (ab S. 34).

Assassin's Creed 3 dagegen war eine vergleichsweise entspannte Angelegenheit. Zumindest was das Rezensionsvorspiel und das Timing angeht. Als die Version dann kam, ging allerdings die Expresspost ab. Noch kein **Assassin's Creed** hat uns dermaßen hypnotisch durch die Story getrieben und uns mit dermaßen großer spielerischer Abwechslung beglückt – ein Videospieldiamant. Dass dann auch noch **Dishonored**, **WWE '13**, **Need for Speed: Most Wanted**, **Forza Horizon**, **Medal of Honor: Warfighter**, **XCOM**, **Fable: The Journey** und noch mehr Titel gleichzeitig zum Review-Tanz bitten, ist schon mehr als außergewöhnlich, diese GamePro entpuppt sich als das Testheft des Jahres.

Abgerundet wird dieses Paket durch den ersten 360-Test von **Hitman: Absolution**. Unsere großartige Titelstory durfte übrigens direkt mal der Neue verfassen: Voller Freude begrüßen wir Jochen Gebauer im GamePro-Team. Jochen ist seit 12 Jahren Spieleredakteur, kennt alle Plattformen wie seine Westentasche und schreibt, wie alle Redakteure, auch für unser PC-Schwestermagazin GameStar. Und wenn man GameStar sagt, dann muss man auch Michael Graf sagen. Als Mitglied der Chefredaktion von GamePro und GameStar wird sich Michael in Zukunft auch verstärkt um die GamePro kümmern. Denn wir haben viel vor, wollen uns in vielen Bereichen nochmal verbessern – und das geht nur mit den besten Leuten.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Michael und die GamePros!



GamePro für Tablets steht in den Startlöchern! In unserer digitalen Ausgabe gibt es alle Heftartikel, optimal für iPad und Android-Tablets aufbereitet. Neben interaktiven Screenshot-Galerien und Extras wie Timelines findet ihr auch alle Videos der Heft-DVD in der Tablet-GamePro. Mehr Infos gibt's unter: www.gamepro.de/gpapps



Hochkarätige Verstärkung im GamePro-Team: **Jochen Gebauer** (links) und **Michael Graf** (der mit der Brille).

Inhalt

NEWS

8 Aktuelle News

TITELSTORY

14 **Hitman: Absolution**
16 **Der Aufträge-Modus**
17 **Chaos in vier Schritten**

VORSCHAU

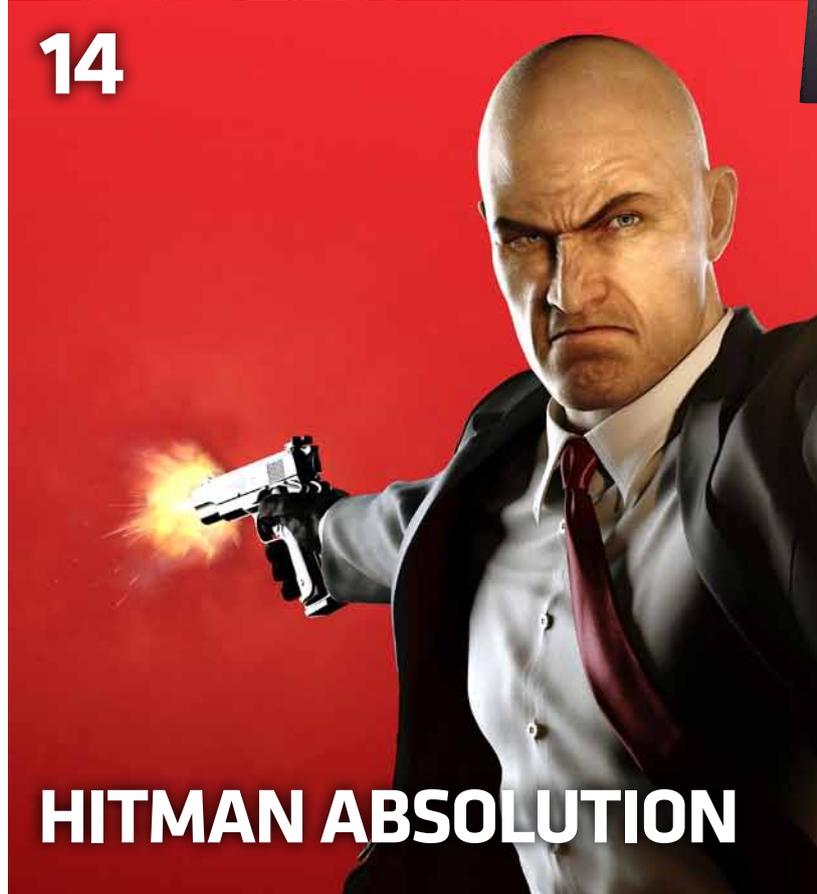
20 **Metro: Last Light**
24 **DmC: Devil May Cry**

TEST

30 **Need for Speed: Most Wanted**
34 **Halo 4**
42 **Forza Horizon**
46 **Medal of Honor: Warfighter**
50 **Doom 3: BFG Edition**
52 **Wii U**
53 **Nintendo Land**
54 **New Super Mario Bros. U**
56 **Assassin's Creed 3**
62 **WWE '13**
66 **Dishonored**
70 **The Unfinished Swan**
72 **Fable: The Journey**
74 **NBA 2K 13**
76 **XCOM**
78 **Skylanders Giants**



56 *Assassin's Creed 3*



14

HITMAN ABSOLUTION



34 *Halo 4*



78 *Skylanders Giants*



GAMECHECK:

Alle News, Vorschauen und Tests dieser Ausgabe nach System sortiert:

PlayStation 3

Assassin's Creed 3	56
Dishonored	66
DmC: Devil May Cry	24
Doom 3: BFG Edition	50
Hitman: Absolution	14
Medal of Honor: Warfighter	46
Metro: Last Light	20
NBA 2K 13	74
Need for Speed: Most Wanted	30
Skylanders Giants	78
The Unfinished Swan	70
WWE '13	62
XCOM	76

Xbox 360

Assassin's Creed 3	56
Dishonored	66
DmC - Devil May Cry	24
Doom 3: BFG Edition	50
Fable: The Journey	72
Forza Horizon	42
Halo 4	34
Hitman Absolution	14
Medal of Honor: Warfighter	46
Metro: Last Light	20
NBA 2K 13	74
Need for Speed: Most Wanted	30
Skylanders Giants	78
WWE '13	62
XCOM	76

Wii/Wii U

New Super Mario Bros. U	54
Nintendo Land	53
WWE '13	62

MAGAZIN

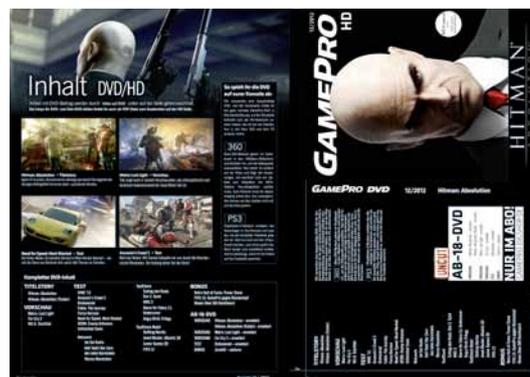
- 80 Phänomen Skylanders
- 84 Leserbrief
- 86 Retro Hall of Fame: Power Stone

SERVICE

- 3 Editorial
- 6 DVD-Inhalt
- 7 DVD-Inlay
- 26 Pflichtspiele
- 26 Leser-Charts
- 27 Most Wanted
- 98 Ausblick
- 98 Impressum

TECHNIK & ZUBEHÖR

- 90 Der perfekte Fernseher
- 96 Xtatic Pro 5.1



Kompletter DVD-Inhalt
und fertiges DVD-Inlay umseitig >>

Inhalt DVD/HD

Artikel mit DVD-Beitrag werden durch **Video auf DVD** unten auf der Seite gekennzeichnet. Die Inlays für DVD- und Slim-DVD-Hüllen findet ihr auch als PDF-Datei zum Ausdrucken auf der **HD-Seite**.

So spielt ihr die DVD auf eurer Konsole ab:

Wir verwenden eine doppelseitige DVD. Auf der Vorderseite findet ihr die ganz normale GamePro-DVD in Standardauflösung; auf der Rückseite befinden sich die HD-Versionen unserer Videos, die ihr auf der PlayStation 3, der Xbox 360 und dem PC ansehen könnt.

360

Xbox-360-Besitzer gehen im Dashboard in den »Medien«-Bildschirm und drücken »X«, um die Videoquelle auszuwählen. Nun klickt ihr einfach auf ein Video und folgt den Anweisungen, wie eventuell noch ein Update zum Abspielen von MP4-Dateien heruntergeladen werden muss. Eure Konsole muss für diesen Vorgang online sein. Aus Lizenzgründen können wir das Update nicht mit auf die Disk packen.

PS3

PlayStation-3-Besitzer schieben den Datenträger in ihre Konsole und warten, bis die komplette Videoliste geladen ist. Jetzt nur noch auf den »Play«-Knopf drücken, und schon geht's los. Noch besser und ruckelfreier funktioniert es allerdings, wenn ihr die Videos auf der Festplatte speichert.



Hitman: Absolution • Titelstory

Agent 47 ist zurück, diesmal wird es allerdings persönlich! Kai begleitet den einstigen Auftragskiller bei einem seiner spannenden Einsätze.



Metro: Last Light • Vorschau

Tobi zeigt euch in seinem Vorschauvideo, wie atmosphärisch und technisch beeindruckend der neue Metro-Teil ist.



Need for Speed: Most Wanted • Test

Der Online-Modus ist zentrales Element im Most-Wanted-Neustart – wie sich der Raser von Electronic Arts spielt, klärt Thomas im Testvideo.



Assassin's Creed 3 • Test

Mal was Neues: Mit Connor kämpfen wir uns durch die Amerikanische Revolution. Der bislang beste Teil der Serie!

Kompletter DVD-Inhalt

TITELSTORY

Hitman: Absolution
Hitman: Absolution (Trailer)

VORSCHAU

Metro: Last Light
Far Cry 3
Wii U: Starttitel

TEST

WWE '13
Assassin's Creed 3
Dishonored
Fable: The Journey
Forza Horizon
Need for Speed: Most Wanted
XCOM: Enemy Unknown
Unfinished Swan

Netzwerk

Jet Set Radio
Hell Yeah! Der Zorn des toten Karnickels
Worms Revolution

TestCheck

Schlag den Raab:
Das 3. Spiel
WRC 3
Alarm für Cobra 11:
Undercover
Angry Birds Trilogy

TestCheck Mobil

Shifting Worlds
Jewel Master: Atlantis 3D
Junior Games 3D
FIFA 13

BONUS

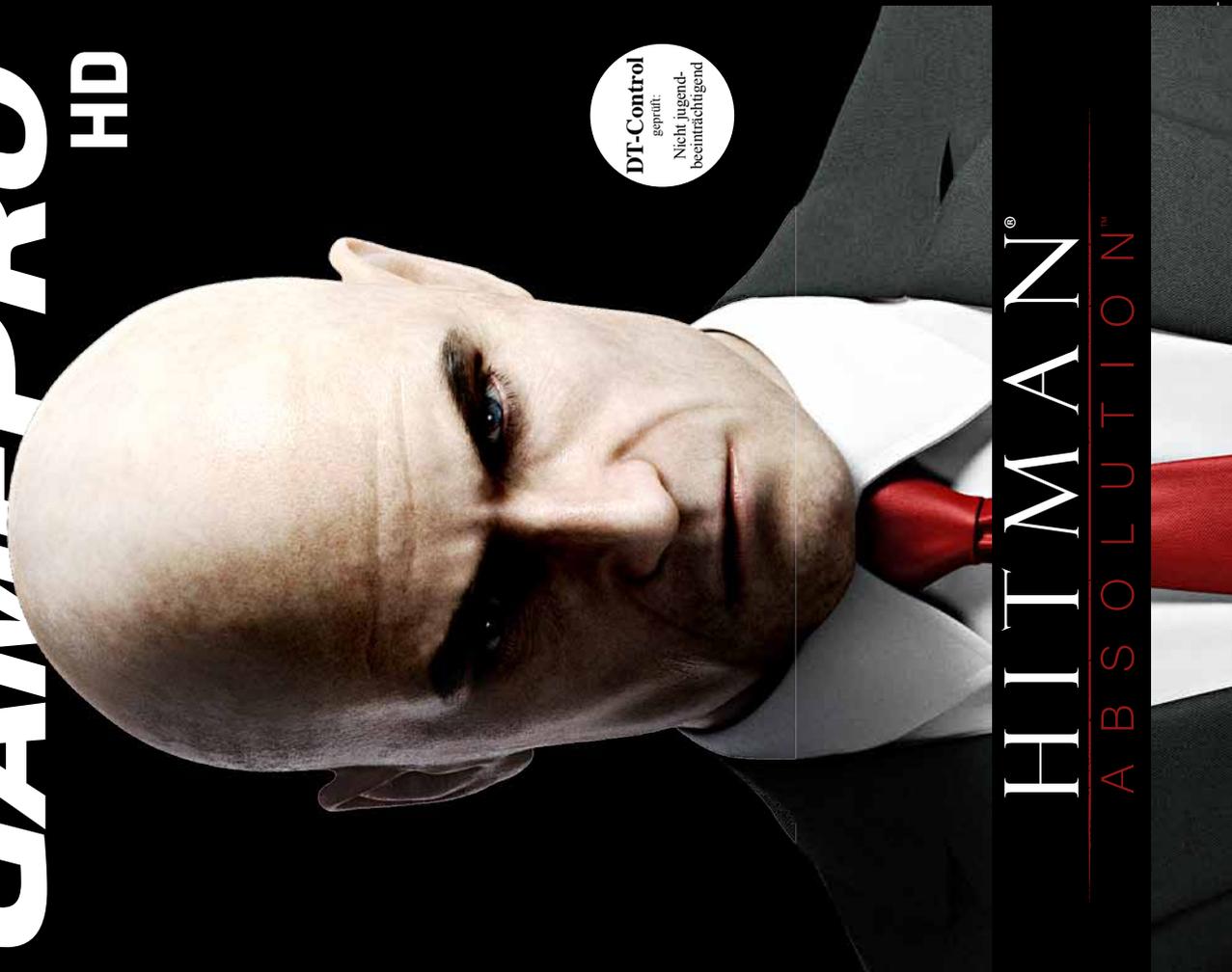
Retro Hall of Fame: Power Stone
FIFA 13: GamePro gegen Blumentopff
Neues Xbox 360 Dashboard

AB-18-DVD

VORSCHAU Hitman: Absolution – erweitert
Hitman: Absolution (Trailer) – erweitert
VORSCHAU Metro: Last Light – erweitert
VORSCHAU Far Cry 3 – erweitert
TEST Dishonored – erweitert
BONUS ZombiU – exklusiv



12/2012 GAMEPRO HD



DT-Control
spricht:
Nicht jugend-
beurteilend

HITMAN[®]

ABSOLUTION[™]

GAMEPRO DVD

12/2012

Hitman: Absolution

Wir verwenden eine doppelseitige DVD. Auf der Vorderseite findet ihr die ganz normale GamePro-DVD in Standardauflösung, auf der Rückseite befinden sich die HD-Versionen unserer Videos, die ihr auf der PlayStation 3, der Xbox 360 und dem PC ansehen könnt.

360 Xbox-360-Besitzer gehen im Dashboard in den »Medien«-Bildschirm und drücken »X«, um die Videoquelle auszuwählen. Nun klickt ihr einfach auf ein Video und folgt den Anweisungen, weil eventuell noch ein Update zum Abspielen von MP4-Dateien heruntergeladen werden muss. Eure Konsole muss für diesen Vorgang online sein. Aus Lizenzgründen können wir das Update nicht mit auf die Disk packen.

PS3 PlayStation-3-Besitzer schieben den Datenträger in ihre Konsole und warten, bis die komplette Videoliste geladen ist. Jetzt nur noch auf den »Play«-Knopf drücken, und schon geht's los. Noch besser funktioniert es, wenn ihr die Videos auf der Festplatte speichert.

TITELSTORY

Hitman: Absolution
Hitman: Absolution (Trailer)

VORSCHAU

Metro: Last Light
Far Cry 3
Wii U: Starttitel

TEST

WWE '13
Assassin's Creed 3
Dishonored
Fable: The Journey
Forza Horizon
Need for Speed: Most Wanted
XCOM: Enemy Unknown
Unfinished Swan

Netzwerk

Jet Set Radio
Hell Yeah! Der Zorn
des toten Karnickels
Worms Revolution

TestCheck

Schlag den Raab: Das 3. Spiel
WRC 3
Alarm für Cobra 11: Undercover
Angry Birds Trilogy
TestCheck Mobil
Shifting Worlds
Jewel Master: Atlantis 3D
Junior Games 3D
FIFA 13

BONUS

Retro Hall of Fame: Power Stone
FIFA 13: GamePro gegen Blumentopf
Neues Xbox 360 Dashboard

UNCUT

AB-18-DVD

VORSCHAU	Hitman: Absolution – erweitert Hitman: Absolution (Trailer) – erweitert
VORSCHAU	Metro: Last Light – erweitert
VORSCHAU	Far Cry 3 – erweitert
TEST	Dishonored – erweitert
BONUS	Zombi U – exklusiv

NUR IM ABO!
GAMEPRO.IDGSHOP.DE

Diese DVD ist eine Beilage des Magazins GamePro. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt.

Kein Weiterverkauf!



ANGESPIELT

Metal Gear Rising: Revengeance

ACTION **PS3 • 360**

Hersteller: Kojima Productions • Entwickler: Platinum Games • Termin: 21.02.2013

Auf Käufer der am 16. November 2012 erscheinenden **Zone of the Enders HD Collection** wartet ein besonderes Schmankerl. Die Spielesammlung enthält nämlich eine spielbare Demo zum neuen **Metal Gear Rising: Revengeance**. Darin steuert ihr den aus **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** bekannten Raiden vier Jahre nach den Ereignissen von **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**. Er befindet sich auf der Suche nach dem geheimnisvollen Schwertkämpfer Sam, der ihm im Kampf das linke Auge verletzt hat. Was wir bisher von Raidens cyberrobotischem Rachefeldzug gesehen haben, gefiel uns sehr gut. Die Kämpfe spielen sich äußerst flott, Raiden huscht wie ein Wiesel durch die Gegnerreihen, und sein Samuraischwert ist wohl das schärfste Schnitzelwerkzeug der Videospiegelgeschichte. Ihr könnt damit einfach alles filetieren – von der Steinsäule bis hin zu den gegenrischen Cyborg-Soldaten. Sehr cool! Dazu wechselt ihr einfach mit der Schultertaste in den entsprechenden Modus und schon könnt ihr millimetergenau planen, wie das potenzielle Opfer vom Schwert durchtrennt wird. Auch die für **Metal Gear** typischen Roboter, das Funkgerät und natürlich die ausufernden

Filmsequenzen werdet ihr im Spiel finden. Unserer Meinung nach könnte der Titel eine gelungene Mischung aus dem Platinum-Games-Hit **Vanquish** und **Metal Gear Solid 4** werden. PlayStation-3- und Xbox-360-Besitzer können sich so schon mal einen ersten Eindruck vom Spiel machen, das am 21. Februar 2013 erscheinen soll.



In **MGR: Revengeance** von Platinum Games könnt ihr mit dem Schwert fast alles filetieren.

NEWS

10 Jahre GamePro Cover-Kreativ-Wettbewerb

Zum 10. Jubiläum der GamePro hatten wir euch dazu aufgefordert, uns eure Entwürfe für Cover der GamePro zu schicken, wie sie in 10 Jahren aussehen könnten. Wir waren uns alle einig (nicht nur die Redaktions-Trekker), dass die Holodeck-Story von Leser Thorsten Jung der legitime Gewinner eines **Wacom Bamboo Fun Pen & Touch Medium** und **Wacom Bamboo Wireless Kit** ist. An dieser Stelle noch einmal: Herzlichen Glückwunsch, Thorsten!



»Dein Spiel, dein Leben«

Wir alle kennen die gängigen Gamer-Klischees: Wir sind Stubenhocker, haben keine Freunde und schon gar keine Freundin, verfügen über eine ausbaufähige Körperpflege und sind total verblödet vom vielen Daddeln. Dass das totaler Unfug ist, dürfte klar sein. Videospiele haben im Alltag junger Menschen genauso ihren Platz wie Beruf, Schule, Sport oder Studium. Um die unsäglichen Vorurteile endlich loszuwerden, hat das Bundesfamilienministerium eine Initiative unter dem Motto »Dein Spiel, dein Leben« gestartet. Es geht im Kern darum, anderen Spielern in Form von Videos, Comics oder Drehbüchern seine persönlichen Erfahrungen und das eigene Verhältnis »Spiel vs. Echtes Leben« zu zeigen. Wir finden die Kampagne so cool, das wird Ex-Chefredakteur Markus Schwerdtel in das Komitee entsandt haben, um die Gamer zu vertreten.





Das ist erst der Anfang. In den kommenden Wochen erwarten wir endlich mehr Infos zu **GTA V**.

Erstes Artwork zu GTA V veröffentlicht

ACTION **PS3 • 360**

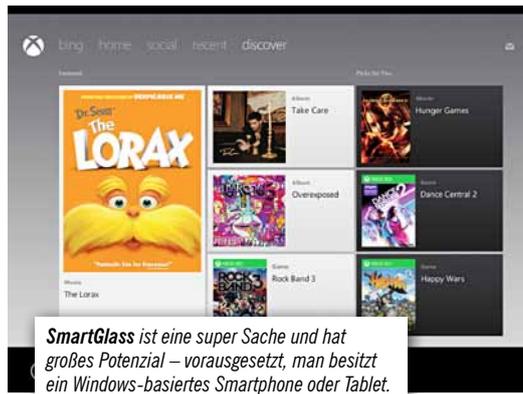
Hersteller: Rockstar Games • Entwickler: Rockstar North • Termin: 2013

Langsam, aber sicher wird es heiß rund um **GTA V**, denn Rockstar Games hat angekündigt, in Kürze neue Infos zum kommenden Gangster-Kracher zu veröffentlichen. Als kleinen Vorgeschmack auf die Rückkehr nach Los Santos gibt es hier schon mal ein schickes Artwork zum Spiel. Auf dem Bild mit dem Titel »Pest Control« (dt. Schädlingsbekämpfung) wird eine Szene gezeigt, die bereits im ersten Trailer zu **GTA V** zu sehen war: Zwei unbekannte Typen springen mit für Kammerjäger eher unüblichen Werkzeugen wie Gasmasken und Sturmgewehr aus einem Van heraus. Passend dazu sind im Netz bereits Werbeplakate aufgetaucht, die einen Release im Frühjahr 2013 nahelegen.

SmartGlass vorerst nur für Windows und Android

Mit SmartGlass hatte Microsoft eines der heißesten Eisen der diesjährigen E3 im Köcher. Mit dem eigenen Tablet oder Smartphone sollen Besitzer einer Xbox 360 und eines Tablets die Konsole bequem vom Sofa aus fernsteuern, ohne lästiges Gamepad-Gefummel per Internet Explorer surfen oder massig zusätzliche Infos zu Inhalten aus den kürzlich gestarteten Diensten Xbox Music oder Xbox Video bekommen.

Auch einige Spiele sollten SmartGlass-Support erhalten und von der neuen Verbindung zwischen Konsole und Tablet profitieren. In Playgrounds fantastischem Rennspiel **Forza Horizon** beispielsweise nutzen wir das Tablet als interaktive Karte mit Navi für unsere ausgedehnten Spritztouren. Das ist SmartGlass. Leider aber nicht für alle, denn Microsofts Großangriff aufs multimediale Wohnzimmer hat zum Start einen Schönheitsfehler: Zwar brachte Microsoft wie ange-



kündigt die SmartGlass-App parallel zum Launch seines neuen Desktopbetriebssystems Windows 8 heraus, jedoch nur für seine hauseigenen Systeme Windows 8, Windows RT (für ARM-basierte Tablets) und Windows Phone 8. Die Android-App war kurz nach den Windows-Versionen ebenfalls im Google Play Store verfügbar. Viele User berichten aber von Problemen bei der Installation der App auf diversen Android-Tablets wie dem Google Nexus 7; auf Handys wie dem Samsung Galaxy S III läuft die App dagegen tadellos. Die entsprechende App für iOS soll später er-

scheinen – das bestätigte Microsoft auf Nachfrage. Wann genau dieses »später« sein wird, ist aber im Moment unklar. Wir finden es schade, dass Microsoft nicht alle User gleich zum Start von SmartGlass voll einbindet. Denn das Potenzial, der Xbox 360 ein cooles Exklusiv-Feature zu verpassen, wäre allein angesichts der über 80 Millionen verkauften iPads enorm.

Nachträgliche Änderungen

Die Publisher Namco Bandai und Activision haben aus ihren Spielen **Tekken Tag Tournament 2** und **Call of Duty: Modern Warfare 2** nachträglich Elemente entfernt, die die religiösen Gefühle zockender Muslime verletzen könnten. Im Fall von **Tekken** betrifft es die Stage »Saudi-Arabia«, die erst kürzlich per Patch nachgereicht wurde. Hier befanden sich auf dem Fußboden Mosaiksteine, auf denen der Name Gottes zu lesen ist. Ein Twitter-User hatte über den Kurznachrichtendienst Twitter Producer Katsuhiro Harada auf den Umstand hingewiesen, worauf die Stage abgeändert wurde. Auch Activision stand wegen der Map »Favela« in der Kritik. Hier hatte sich ein Bilderrahmen mit Koranversen in ein Badezimmer auf der Karte verirrt, was als Beleidigung des Propheten Mohammed aufgefasst werden kann. Auch Activision nahm die Karte vom Netz und entfernte besagtes Bild.

Was meint ihr? Sollte man generell auf religiöse Elemente in Videospielen verzichten? Diskutiert mit uns per Mail oder Leserbrief.





Der Stil macht auf jeden Fall Laune. Ob es aber zu mehr als ein paar kurzweiligen Rennen reicht, erfahren wir erst im nächsten Monat.

Angespielt: F1 Race Stars

ACTION-ROLLENSPIEL **PS3 • 360**

Hersteller: Codemasters • Entwickler: Codemasters • Termin: 16.11.2012

Und noch ein **Mario Kart**-Klon: Codemasters schickt mit seinem Arcade-Racer **F1 Race Stars** einen weiteren Fun-Racer an den Start. Wir konnten mit einer sehr frühen Version ein paar Runden drehen und waren vom Stil ganz angetan. Mit übertriebenen und klischeebehafteten Comic-Versionen der echten F1-Fahrer geht es auf total abgedrehten und mit landestypischen Besonderheiten gespickten Stre-

cken ins Rennen. In Mini-Formel-Autos wird auf der deutschen Strecke durch Dörfer im Fachwerk-Stil oder über Autobahnen geheizt, in den USA dagegen durch Canyons. Mit Extras wie Luftblasen, die die Konkurrenten verlangsamen, oder mit Konfetti, das die Sicht versperrt, ist auf den Strecken einiges los. Sogar ein Schadensmodell und Boxengassen haben die Entwickler gedacht. Insgesamt machen Comic-Vettel und Co aber schon einen ganz passablen, wenn auch nicht wirklich innovativen Eindruck. Im nächsten Heft sind wir dann mit einem Test für euch am Start.

Nischenmarkt Konsole?

Derzeit scheint es in Mode zu sein, das Ende der Konsolen vorauszusagen. DirectX-Erfinder Alex St. John prophezeit es, und auch Phil Eisler sagt, dass die kommende Konsolengeneration die letzte sein wird. Dem Trend schließt sich nun EA-Gründer Trip Hawkins an. Gut, er spricht zwar nicht vom Ende der Konsolen, sagt ihnen aber gegenüber dem Spielnetzwerk IGN.com ein Nischendasein voraus: »Den Konsolenmarkt wird es immer geben, weil es immer ein Hardcore-Segment geben wird; ein Segment, das Innovationen liebt. Doch dieser Markt wird schrumpfen, und er wird zu einer Art Hobbymarkt werden.« Stattdessen sieht Hawkins Social- und Handyspiele im Aufwind – der Erfinder der »erfolgreichen« 3DO-Konsole muss es ja schließlich wissen! Oder doch nicht? Wir sind anderer Meinung und können Hawkins' Trip nicht ganz folgen: Spiele werden in der Produktion teurer und aufwändiger, spülen aber auch entsprechend viel Kohle zurück in die Kassen der Publisher. Nicht umsonst brechen Titel wie **Modern Warfare 3** Umsatzrekorde im Entertainment-Bereich, sind also sogar erfolgreicher als Kinoblockbuster oder Buch-Bestseller. Und

zum Thema Social-Gaming: Das Statistik-Unternehmen Playnomics beobachtete in der Studie »Playnomics Quarterly US Player Engagement«, dass gut 85 Prozent der Spieler schon nach einem Tag kein Interesse mehr an neu begonnenen Social-Spielen hatten. Zum Ende des beobachteten dritten Quartals 2012 waren es gar 95 Prozent. Ein Markt mit Zukunft sieht anders aus.

Bild: © Digital Chocolate



Meint, dass Konsolen in Zukunft ein Nischendasein fristen: EA-Gründer Trip Hawkins.

ACTION-ROLLENSPIEL **PS3 • 360 • Wii U**

Hersteller: Electronic Arts • Entwickler: Bioware • Termin: 27.11.2012

Neuer Story-DLC für Mass Effect 3

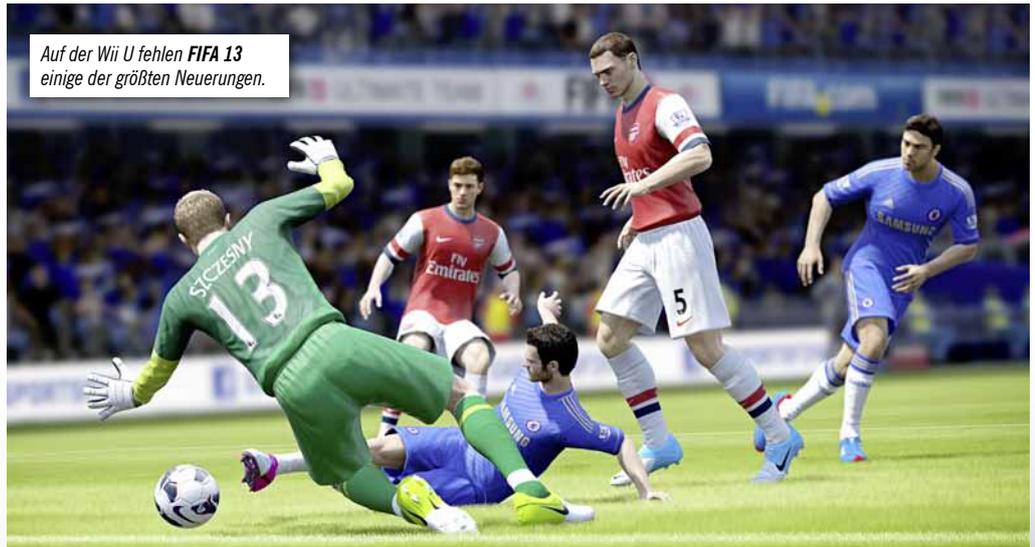
Bis **Mass Effect 4** erscheint, wird noch etwas Zeit vergehen. Fans der Reihe werden aber in der Zwischenzeit mit neuem Futter für **Mass Effect 3** versorgt. Bereits Ende November erscheint das Zusatzkapitel »Omega«, in dem Commander Shepard und seine Crew auf die Citadel zurückkehren. Auch Gangster-Königin Aria T'Loak wird mit von der Partie sein. Nachdem Asari die Kontrolle über Omega verloren hat, versucht Aria jetzt, Cerberus von der Raumstation zu vertreiben. Der DLC soll doppelt so groß wie die bisherigen **Mass Effect 3**-Zusatzinhalte werden und etwa 1.200 MS Points (knapp 15 Euro) kosten.



Aria wird in Mass Effect 3: Omega wieder mit von der Partie sein.

Wii U: FIFA 13 nicht auf der Höhe

Wer noch mit dem Gedanken spielt, sich **FIFA 13** anzuschaffen, sollte nach Möglichkeit um die Wii-U-Version einen Bogen machen. In dieser werden im Vergleich zur Xbox-360- und PlayStation-3-Fassung nämlich einige Funktionen und sogar Gameplay-Elemente fehlen. So streicht Electronic Arts etwa den Ultimate-Team-Modus. Der Grund dafür ist nachvollziehbar: Der Online-Dienst von Nintendo ist dem Vergleich zu Xbox Live und PSN noch nicht gewachsen – In-Game-Käufe beispielsweise wären auf der Wii U nur schwer umzusetzen. Unbegreiflich ist uns hingegen, dass Electronic Arts das Dribbling, die taktische Verteidigung und die Player Impact Engine (realistische Zusammenstöße der Spieler) nicht auf den neuesten Stand gebracht hat. Die größte Neuerung von **FIFA 13** auf Xbox 360 und PS3, die überarbeitete Ballannahme, fehlt sogar komplett. Angeblich sei man aus Zeitmangel nicht mehr dazu gekommen, die Features einzubauen, so begründet zumindest Matt Prior das Fehlen in einem Interview. Da hilft es auch nicht, dass **FIFA 13** auf der Wii U einen Tick besser aussieht.



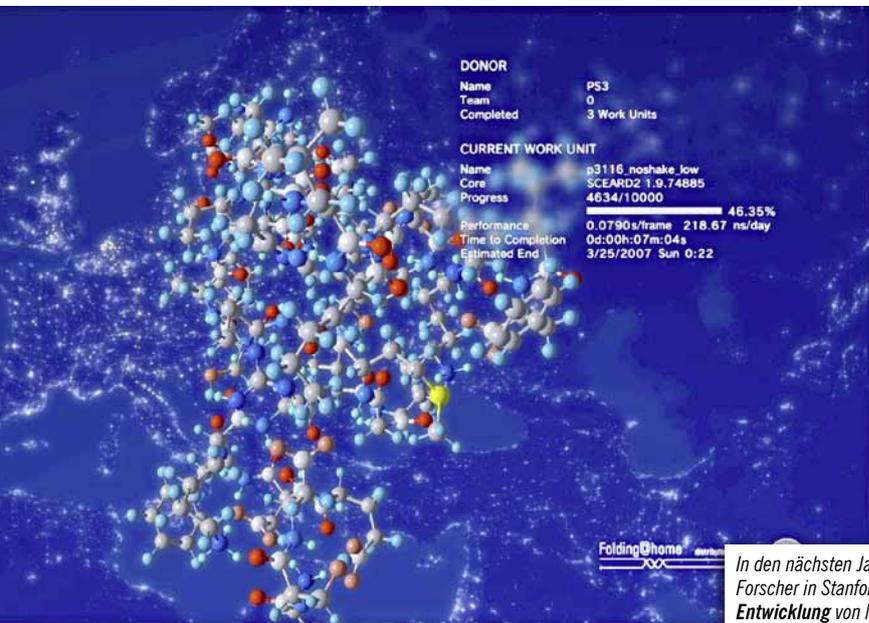
Cliff Bleszinski verlässt Epic Games

Cliff Bleszinski, einer der kreativen Köpfe hinter solchen erfolgreichen Spielen wie **Gears of War** und **Unreal**, verlässt nach 20 Jahren den Spieleentwickler Epic Games. Als Grund gab er an, dass er seit seiner Zeit als Teenager ununterbrochen an Spielen gearbeitet hat und jetzt schlichtweg eine Pause bräuchte. Der Design Director bedankte sich auch bei seinen ehemaligen Kollegen und bekundete, dass er sich geehrt fühle, ein Teil von Epic gewesen zu sein, weil das Studio seiner Meinung nach nur die Besten der Besten einstelle.



-Anzeige-

NEWS



PS3: Folding@Home erfolgreich

Im Jahre 2000 startete die Stanford University das Projekt »Folding@Home«, mit dem man die Rechenleistung seines PC oder Mac den Wissenschaftlern der Uni zur Erforschung von Krebs, Alzheimer, Grippe oder Diabetes zur Verfügung stellen konnte. 2007 ging der Dienst auch auf der PlayStation 3 im Rahmen von »Life with PlayStation« online und fand nun nach mehr als fünf Jahren ein Ende. Wie Sony im offiziellen Blog berichtet, haben seitdem über 15 Millionen Spieler ihre Konsolen für über 100 Millionen Berechnungsstunden zur Verfügung gestellt – ein großer Erfolg für die Forscher. Da soll noch mal jemand behaupten, dass Gaming dumm macht!

In den nächsten Jahren wollen die Forscher in Stanford die Ergebnisse zur Entwicklung von Medikamenten nutzen.

Ubisoft produziert Film zu Assassin's Creed 3



Ubisoft Motion Pictures arbeitet zusammen mit der Produktionsfirma New Regency an einem Film zur **Assassin's Creed**-Reihe. Die Hauptrolle wird von Hollywoodstar Michael Fassbender (u.a. »Inglourious Basterds«, »300«, »Prometheus«) übernommen. Finanzielle Einzelheiten zu der Vereinbarung sind noch nicht bekannt. Das Drehbuch soll demnächst geschrieben werden. Man kann also gespannt sein, ob das Projekt am Ende erfolgreich sein wird oder – wie ähnliche Versuche, Videospiele zu verfilmen (z.B. **Gears of War**) – im Sand verläuft. Da Ubisoft aber unbedingt ein Standbein im Kinogeschäft haben will, kann man davon ausgehen, dass der Film kommen wird.

In Prometheus hat Michael Fassbender noch einen Androiden gespielt, wird er jetzt vielleicht zu Connor?

Neue Geschäftszahlen von Nintendo

Wie aus dem Geschäftsbericht von Nintendo für das erste Halbjahr 2012 (01.04.12 bis 30.09.12) hervorgeht, muss der japanische Konzern einen Verlust von 271,2 Mio. Euro verkraften. Im Vorjahr lag der Verlust sogar bei 680,7 Mio. Euro. Bis Ende 2013 rechnet Nintendo allerdings mit einem kleinen Plus von 58,1 Mio. Euro. Erschwerend kommt hinzu, dass die Wii U in den ersten Monaten unter den Herstellungskosten des Systems verkauft wird, wie Senior Managing Director Yoshihiro Mori auf einer Pressekonferenz in Osaka verkündete. Von der Wii U, die am 30. November 2012 in Europa in den Handel kommt, will Nintendo bis zum 31. März 2013 5,5 Mio. Einheiten verkaufen. Nachdem die Konsole nahezu überall schon vor Release ausverkauft ist, kann Nintendo wohl mit einem guten Verkaufsstart rechnen.



Nintendo macht gerade finanziell schwere Zeiten durch, sieht sich aber trotzdem bald wieder in der Gewinnzone.

PSN-Hack: US-Gericht weist Klage zurück

Es war der bislang größte Datenklau der Geschichte, der Angriff auf Sonys PlayStation Network und den Musikdienst Qriocity im vergangenen Jahr. PS3-Besitzer auf der ganzen Welt waren von dem Angriff direkt oder indirekt betroffen. Vor allem die dürrtliche Informationspolitik des japanischen Konzerns sorgte für Kritik. Jetzt hat ein kalifornisches Gericht eine Sammelklage von Betroffenen zurückgewiesen, die auf die Verletzung des Verbraucherschutzes durch Sonys Umgang mit der Sicherheit der Kundendaten abzielte und hohe Schadenersatzforderungen begründen sollte. Das überraschende Urteil: Weil die betroffenen Dienste kostenlos gewesen seien, würden die Regeln des US-Verbraucherschutzes in diesem Fall nicht greifen. Ebenfalls vom Tisch ist der Anklagepunkt der Fahrlässigkeit: Sony habe nie einen 100-prozentig sicheren Dienst versprochen. Für uns bleibt ein fader Beigeschmack – nur weil ein Dienst gebührenfrei ist, sollen andere Regeln gelten? Was meint ihr dazu? Schickt uns eure Meinung an post@gamepro.de.



Im letzten Jahr waren über 70 Millionen User des PSN vom Einbruch in Sonys Datenbanken betroffen.

**PLAYSTATION®
Network**

Verlosung

Namco Bandai

In Zusammenarbeit mit Namco Bandai verlosen wir ein paar richtig coole Preise: Fans von Tekken und One Piece dürften Freudentränen in die Augen treten.

- 1x Kotobukiya Fine Arts Statue: Yoshimitsu aus Tekken Tag Tournament 2
- 2x Tekken Tag Tournament 2 (PlayStation 3)
- 2x Tekken Tag Tournament 2 (Xbox 360)
- 1x One Piece Pirate Warriors Collector's Edition (PlayStation 3, inklusive Miniaturmodell der »Thousand Sunny«)
- 2x One Piece Pirate Warriors (PlayStation 3)



Um einen dieser duften Gewinne abzustauben, müsst ihr lediglich ein paar Mausklicks machen oder euer Smartphone benutzen: Surft einfach auf www.gamepro.de/gewinnspiel/namcobandai oder scannt den **QR-Code** mit eurem Smartphone.

Achtung: Teilnahmeschluss ist der **4.12.2012**, die Gewinner werden benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des IDG-Verlags und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

NEWS

Verlosung

FIFA 13

FIFA 13 hält sich wacker in den Verkaufscharts und dürfte bei dem ein oder anderen auch auf dem Wunschzettel stehen. Für alle Fans der Fußballsimulation verlosen wir gemeinsam mit Electronic Arts Trikots, T-Shirts und schicke Eiswürfelformen.

- 3x Trikots »Join the Clu3«
- 2x T-Shirts »Join the Clu3«
- 2x EA SPORTS Ice Cube Maker



Um am Gewinnspiel teilzunehmen, surft einfach auf www.gamepro.de/gewinnspiel/fifa13 oder scannt den **QR-Code** mit eurem Smartphone. Teilnahmeschluss ist der **4.12.2012**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des IDG-Verlags und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Name: Agent 47
Beruf: Auftragskiller
Alter: unbekannt
Bevorzugte Waffen: Klaviersaite, Silverballer
Körperliche Merkmale: Glatze, Barcode im Nacken
Soziale Netzwerke: keine
Letzter bekannter Handler: Diana Burnwood
Letzter bekannter Aufenthaltsort: unbekannt

WARNUNG: bewaffnet und gefährlich!

HITMAN

ABSOLUTION

Fakten

- 20 Kapitel
- 54 Abschnitte
- 54 Verkleidungen
- über 250 Herausforderungen
- 19 einzigartige Waffen
- 80 improvisierte Waffen
- Spieldauer je nach Spielweise zwischen 10 und 25 Stunden



Auch wenn diese **Gegner** fleißig in den Tisch ballern: Ein echter Hitman lässt es gar nicht so weit kommen. [360]

Von spektakulären Unfällen und dem coolsten Killer der Welt: Wir haben das neue Hitman auf der Xbox 360 durchgespielt.

von Jochen Gebauer

Am Arbeitsplatz kann man gar nicht vorsichtig genug sein, finden wir. Was da nicht alles passieren kann! Dem Dom, zum Beispiel. Eben noch erfolgreicher Stripclub-Besitzer, jetzt ein Kandidat für die Darwin-Awards. Was ihm passiert ist? Ach, das war so: Er stand genau in dem Moment unter seiner eigenen Discokugel, als das schlecht gewartete Ding von der Decke plumpste. Und weil die Discokugel das folgende Duell mit Doms Schädel für sich entschied, hat es sich jetzt ausgedomt. Sachen gibt's ...

Na schön, vielleicht haben wir zufällig an der Kugelhalterung herumgespielt, als Dom gerade darunter stand. Und ja, besagte Halterung befand sich möglicherweise an einem Ort, an dem wir streng genommen überhaupt nichts verloren hatten. Und wenn wir so drüber nachdenken, dann konnten wir diesen Ort mutmaßlich nur deshalb betreten, weil das Security-Personal gerade an einem akuten Anfall von Ohnmacht laborierte – im, äh, Wandschrank. Eine gewisse Mit-

schuld am letzten Tango von Stripclub-Dom können wir also nicht leugnen, auch wenn ... ach, wem machen wir hier eigentlich was vor? Wir sprechen schließlich von **Hitman: Absolution** – und von Agent 47, der auch im fünften Teil der Profikiller-Reihe so originell profikillt, dass wir ihm gewisse Story-Schwächen und vergleichsweise kleine Levels schon deshalb verzeihen, weil niemand so spektakuläre »Unfälle« inszeniert wie der Mann mit dem Barcode im Nacken. Wobei er an seinem Arbeitsplatz natürlich gar nicht vorsichtig genug sein kann.

Vom Klon-Killer zum netten Onkel

Die Story-Schwächen gehen so: Zu Beginn des Spiels erhält 47 den Auftrag, seine ehemalige Killeragentur-Kontaktdame Diana zu ermorden. Keine große Sache eigentlich, schließlich ist der werthe Herr ein professioneller Auftragsmörder und hält sich mit Kleinigkeiten wie einem Gewissen gar nicht lange auf. Kaum allerdings ist aus der Kontaktdame eine Exkontaktdame geworden, tut sich ein »Twist« auf: Victoria. Dieses Mädchen nämlich soll 47 plötzlich beschützen, weil ... ja, warum eigentlich? »Weil eben«, rufen die Autoren von **Hitman: Absolution** an dieser Stelle und schreiben 47 kurzerhand vom eiskalten Klon-Killer zum väterlichen Beschützer um, sodass die Glaubwürdigkeit zunächst auf der Strecke bleibt. »Moment mal«, wenden nun all jene ein, die mit der bisherigen Handlung nicht vertraut sind: »Was denn für eine Kontaktdame und was denn für ein Klon-Killer?« Das sind berechtigte Fragen – aber **Hitman: Absolution** gibt sich wenig Mühe, Serienneulinge mitzunehmen und elementare Zusammenhänge zu erläutern. Wer die Vorgänger nicht kennt, den lassen die Entwickler trotz kurzer Intro-Erklärung im sprichwörtlichen Regen stehen. Wer sie hingegen sehr gut kennt, der fragt sich immer wieder: Warum zum Kuckuck hat 47 an diesem Mädchen eigentlich einen Narren gefressen?

Im weiteren Verlauf allerdings lenkt **Hitman: Absolution** geschickt von den grundlegenden Plot-Problemen ab. Zum einen, indem es uns mit wunderbar widerwärtigen Bösewichten wie Waffenhändler Dexter konfrontiert, bei denen wir es gar nicht erwarten können, ihnen endlich den unsympathischen Hals umzudrehen. Zum anderen mit so großartig inszenierten Zwi-



Routinearbeit für einen Profikiller: Die **Leiche** muss entsorgt werden. Zum Beispiel in dieser Kiste. [360]

Der Aufträge-Modus

Eine ausgesprochen originelle Idee von Hitman: Absolution ist der sogenannte Aufträge-Modus. Hier beginnen wir einen Level mit individuell festgelegten Anfangsbedingungen (Welches Outfit tragen wir, welche Waffen haben wir dabei?) und bringen bis zu drei beliebige Ziele um. Wie? Genau darin liegt der Clou: Mit unserem persönlichen Vorgehen bestimmen wir, welche Parameter dieser Auftrag später für andere Hitmen hat – wir dürfen ihn nämlich online teilen. Haben wir alle Leichen versteckt? Uns nie erwischen lassen? Besonders ausgefallene Mordwerkzeuge benutzt? Grundsätzlich sind der teuflischen Fantasie (fast) keine Grenzen gesetzt. Wir finden: Eine tolle Idee – aber es bleibt abzuwarten, wie die Community dieses Feature letztlich annimmt.



Klassisch: Wir schleichen uns von hinten an und schalten den Störenfried unbemerkt aus. [360]

szenen, dass wir uns unwillkürlich fragen, warum andere Spiele (ja, wir denken an dich, **Dishonored**) immer noch mit hölzernen Schweigeheld-Dialogen arbeiten. Da trifft es sich prima, dass die deutschen Sprecher exzellent sind – und überhaupt nicht prima, dass die deutsche Übersetzung teilweise miserabel geriet. Wenn 47 seinen minderjährigen Schützling beispielsweise in einem Waisenhaus versteckt, dann verabschiedet er sich im englischen Original mit einem passenden, weil beruhigenden: »I'll be watching!«. Im Deutschen wiederum wird daraus ein nicht ganz so passendes, weil beunruhigend-stalkerhaftes »Ich beobachte: dich!«. Einen anderen Dialog beendet 47 mit den Worten: »We need to get going,« (»Wir müssen los.«) – woraus die Übersetzer unerklärlicherweise ein: »Das finde ich schon noch raus.« machen.

Wie konnte das bloß passieren?

So ärgerlich solche Übersetzungsfehler auch sind – atmosphärisch bleibt **Hitman: Absolution** ein kleines Meisterwerk. IO Interactive bewahrt nämlich die ganze große Stärke der Vorgänger: Wir spielen

nicht nur eine Rolle; wir gehen in dieser buchstäblich auf. Klar, theoretisch könnten wir uns einfach eine Schrotflinte schnappen und uns wie in einem Third-Person-Shooter durch die 20 Missionen ballern – bloß hätte das mit **Hitman** in etwa so viel am Hut wie ein Iltis mit Quantenphysik. Nein, um **Absolution** wirklich zu genießen, müssen (und wollen!) wir es als lautloser Killer spielen, als unsichtbarer Ra- cheengel, der ebenso unbemerkt verschwindet, wie er gekommen ist – und der neben einer toten Zielperson lediglich die ratlose Frage zurücklässt, wie zum Teufel das bloß passieren konnte. Also schleichen wir uns durch Lüftungsschächte und vorbei an schwer bewaffneten Bodyguards, erleichtern einen Cop um seine Uniform und verstecken den halb nackten Körper im Wandschrank, klettern durch Fenster, knacken Schlösser, studieren die Gewohnheiten des Ziels und warten auf den perfekten Augenblick, fühlen uns wie der sprichwörtliche Fuchs im Hühnerstall und freuen uns diebisch, wenn wir einen der vielen gemeinen Wege gefunden haben, das unvermeidliche Resultat dieser Mühen wie einen tragischen Unfall aussehen zu lassen.

In diesen Momenten, wenn wir in letzter Sekunde aus dem Sichtfeld einer Wache entwischt sind, wenn wir den eben ausgeknockten Cop gerade noch verschwinden lassen, bevor seine Kollegen um die Ecke kommen, wenn die Zielperson ein Stück der von uns sorgfältig vergifteten Pizza verputzt, in diesen Momenten ist **Hitman: Absolution** nicht nur groß-, sondern in seiner Form auch einzigartig. Nirgendwo sonst fühlen wir uns so unmittelbar für das Gelingen eines Plans



Im Instinkt-Modus werden Zielpersonen rot markiert. Gelbe Umrisse weisen auf potenzielle Feinde hin. [360]



Ruhigstellung oder Genickbruch? Das erste dauert recht lange, das zweite ist gemein. [360]

verantwortlich – und nirgendwo sonst gehen wir so hart mit uns selbst ins Gericht, wenn uns der ganze schöne Plan spektakulär um die Ohren fliegt. Das nämlich tun unsere Pläne bei **Absolution** gern mal, weil IO Interactive den Schwierigkeitsgrad der Vorgänger beibehält. Auf »Normal« ist **Absolution** knifflig, auf den drei höheren Stufen bewegt es sich irgendwo zwischen »Knüppelhart« und »Ach, du liebe Güte«. So kann es durchaus vorkommen, dass wir an einem Kontrollpunkt zwölfmal neu starten, weil uns eine Wache entdeckt, wir die verräterische Leiche einen Moment zu spät aus dem Fenster werfen oder versehentlich in einen abgesperrten Bereich trampeln und damit die örtliche Polizei zappelig machen. Bei einem schlechteren Spiel würde dieses ständige Neustarten zu Frustrationen und ausgewachsenen Tobsuchtsanfällen führen, zumal die Fehler-Toleranz extrem niedrig angesetzt ist, aber **Absolution** gelingt das Kunststück, jederzeit transparent zu bleiben. Wenn unsere Tarnung auffliegt, dann wissen wir also immer, was wir gerade falsch gemacht haben – und hadern nicht mit dem Spiel, sondern mit uns selbst. Genau so muss das sein.

Kleider machen Leute

Apropos Tarnung: Natürlich dürfen wir auch in **Absolution** unsere Kleidmotten wechseln. Zum Beispiel, um im Mechaniker-Outfit eine Werkstatt zu betreten, in der wir eigentlich nicht das Geringste zu suchen haben. Die Sache hat inzwischen bloß einen Haken: Andere Mechaniker nämlich kriegen ziemlich schnell spitz, dass sie uns noch nie gesehen haben – und werden misstrauisch. Wir müssen nun also sehr genau überlegen, was wir anziehen, und wo wir damit überhaupt hinwollen. Ein Beispiel: Im Gerichtsgebäude der Kleinstadt Hope sollen wir uns Zugang zu den Arrestzellen verschaffen. Kinder spiel, denken wir, schleichen ins Männerklo, braten dem dort pinkelpausenden Polizisten eins über, klauen seine Uniform ... und merken beim Betreten der Arrestzellen, dass unsere Idee eine doofe war. Die dort stationierten Kollegen des Pinkelpolizisten wundern sich nämlich schnell, wer zum Henker wir eigentlich sind. Neuer Versuch: Wir klauen dem bedauernswerten Cop zwar wieder die Uniform, machen um die Arrestzellen aber einen großen Bogen und sabotieren stattdessen die parallel stattfindende Gerichtsverhandlung



Das nennt man dann wohl schlechten **Support**: Diese arme Fabrikwache ... [360]

Chaos in vier Schritten



In einer Hillbilly-Kneipe wollen uns die Türsteher einfach nicht ins Hinterzimmer lassen.



Da trifft es sich blendend, dass wir auf dem Klo einen Stromkasten für die Jukebox finden.



Das löst auch bei den Hillbillies einen Kurzschluss aus, die sich furchtbar in die Haare kriegen.



In der anschließenden Massenschlägerei boxen wir uns nun munter in Richtung Hinterzimmer.



... wird ihr **Telefonat** nämlich nie beenden. Bleibt der PC halt kaputt. [360]



MAISFELD
-135

6

Punktetechnisch sind wir doch glatt ins Minus gerutscht, als wir den Gegner ausgeknockt haben. Macht aber nix: Ist er erst mal versteckt, sind wir wieder bei null.

2

Diese mörderische Nonne schaut zwar nicht direkt in unsere Richtung, nimmt uns aus den Augenwinkeln aber trotzdem wahr, wie wir an der gelben Anzeige sehen.



Louisa Candy Ca1n

3

In der oberen rechten Ecke werden uns die aktuellen Zielpersonen angezeigt. In dieser Mission haben wir es mit Killer-Nonnen zu tun: den sogenannten Saints.

Das Radar am unteren linken Bildrand zeigt nicht nur Zielpersonen (anhand, na klar, einer Zielscheibe), sondern auch die Blickrichtung von Wachen und anderen Störenfriedern.

Wir haben gerade einen Gegner ausgeknockt und schleppen seinen Körper nun in Richtung Schuppen, wo wir ihn verstecken wollen.

1

Der gelbe Balken gibt Aufschluss über den verfügbaren Instinkt. Daneben wird die aktuell ausgerüstete Waffe angezeigt – in diesem Beispiel unsere Silverballer.

5



B Fallen lassen

4

A Verkleiden

mit einer kleinen technischen Panne. Die folgende Unterbrechung nutzt der Angeklagte, um ebenfalls mal pinkeln zu gehen, wir braten ihm eine über, stecken ihn zum Polizisten in den Putzschrank und kehren in den Klamotten des Angeklagten in den Gerichtssaal zurück – wo wir prompt verurteilt und in die Arrestzellen abgeführt werden. Das ist mal ein Service!

So schlüssig dieses Prinzip wirkt und so toll es in vielen Missionen in das Leveldesign integriert ist, so befremdlich wirkt es an manchen Eckpunkten der Handlung. Wenn uns die Polizei von Chicago zur Großfahndung ausschreibt, dann fragen wir uns schon, ob es zur Einstellungsvoraussetzung des Police Department gehört, jeden der über 12.000 Kollegen an der Nasenspitze identifizieren zu können. Schließlich macht uns in dieser mehrteiligen Mission ausnahmslos jeder Cop auf 20 Meter Entfernung in fünf Sekunden als Fremdkörper aus, wenn wir uns in eine Uniform werfen. Aber wir haben ja den Instinkt-Modus.

Zeitlupen-Tanz mit Störenfriedern

»Instinkt-was?«, murmelt nun vielleicht ein Serienveteran, denn dieser Modus ist neu. Per Tastendruck werden dabei Zielpersonen (rot) und störende Nichtziele (gelb) angezeigt – auch durch Wände hin-

durch, sodass wir einen Raum nicht betreten müssen, um herauszufinden, ob potenzielle Gegner darin lümmeln. Zudem werden die Patrouillenrouten von Wachen sowie relevante Gegenstände und Orte (wie beispielsweise Versteckmöglichkeiten) optisch hervorgehoben. Was das jetzt mit Verkleidungen zu tun hat? Folgendes: Wollen wir als Klempner verkleidet unbedingt an einem anderen Klempner vorbei

oder ist weit und breit mal keine bessere Tarnung auffindbar, dann dürfen wir unseren Instinkt einsetzen, um für kurze Zeit zu verhindern, dass der andere Klempner misstrauisch wird – auch wenn wir ihm verflüxt dicht auf die Pelle rücken. Während die optischen Hilfen auf niedrigen Schwierigkeitsgraden immer verfügbar sind, müssen wir für die hohe Kunst der Irreführung zunächst Instinkt sammeln; das wiederum tun wir durch das Erfüllen von

Missionszielen oder das Ausschalten von Gegnern – vorzugsweise auf eine nicht ganz so finale Weise. Wer mit dem Instinkt-Feature gar nicht warm wird (oder findet, dass es in einem Hitman-Spiel nix verlor hat), der darf es im Puristen-Modus auch komplett ausschalten.

Wer es hingegen benutzt, der darf den angehäuften Instinkt auch dafür einsetzen, viele Störenfriede auf einmal ruhigzustellen; und zwar auf sehr finale Weise. Mit einer speziellen Zielfunktion wechseln

Wo ist das Test-Video?

Für unseren Test von Hitman durften wir zwar eigene Bilder anfertigen, aber noch kein Testvideo aufzeichnen. Das vollständige Testvideo findet ihr ab dem 18. November auf www.gamepro.de.



Die kleine Victoria spielt eine tragende Rolle. Welche genau, verraten wir nicht. [360]



Die gute alte Klaviersaiten gibt ihr Comeback – und ist immer noch verflüxt effektiv. [360]



Verkleidung hin oder her: Ohne **Instinkt-Modus** würden uns diese Cops sofort auffliegen lassen. [360]

wir nämlich in die Zeitlupe und können in einem knapp bemessenen Zeitfenster (je mehr Instinkt wir haben, desto länger fällt es aus) so viele Feinde wie möglich umpusten – ohne dass die großartig etwas dagegen tun könnten. Dieses »Bullet Time«-Feature ist uns allerdings einen Tick zu mächtig, und macht für einen echten **Hitman** ohnehin viel zu viel Unordnung. Zumal uns das Spiel gnadenlos abstruft, wenn wir mordend durch die Levels ziehen: Bringen wir eine Nichtzielperson um oder werden entdeckt (was sich beim Zeitlupen-Kugeltanz mit sieben Gegnern nicht unbedingt vermeiden lässt), dann kassieren wir teils massive Abzüge in der Einsatzbewertung – und das ist doof, weil wir bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl mehr oder minder hilfreiche Boni freischalten. Wir sagen »mehr oder minder«, denn IO Interactive schafft es nach wie vor nicht so recht, uns wirklich sinnvoll zu belohnen. Gehen wir heimlich, still und lautlos vor, dann klingeln zwar die Punkte und wir schalten in Windeseile neue Boni frei – bloß können wir mit vielen davon herzlich wenig anfangen. Schneller nachladen? Wir schießen ja (fast) nie. Mehr Schaden aushalten? Wir kriegen ja (fast) keinen, denn wir schießen ja (fast) nie.

Stripclubs und Hillbilly-Kneipen

Aber auch wenn die Boni paradox wirken, weil sie das Spielprinzip zumindest im Ansatz konterkarieren, macht **Hitman: Absolution** verdammt viel Spaß – und zwar mit zunehmender Spieldauer mehr. Sind die Levels im ersten Drittel noch vergleichsweise überschaubar und, ja, auch einen Tick zu linear, so werden die Missionen im weiteren Verlauf komplexer, die alternativen Routen zahlreicher, die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten origineller. Zudem sehen die Schauplätze einfach unverschämte gut aus: ob wir nun im Regen von Chicago oder unter der Sonne von South Dakota unterwegs sind, im Stripclub oder einer Hillbilly-Kneipe, das Level Design blutet Atmosphäre und schwitzt Detailverliebtheit. Gelegentlich laufen uns zwar ein paar Klon-Gegner über den Weg, aber Schwamm drüber, denn die Charaktermodelle sind erstklassig und die Beleuchtung ein kleiner Traum.

Ein Wermutstropfen für Serienfans bleibt allerdings: Das Sandkasten-Feeling der Vorgänger erreicht der neue **Hitman** nicht ganz, weil IO Interactive selbst große Abschnitte in kleine Häppchen zerlegt. Müssen wir in Chicago ein Hotel infiltrieren, dann bilden Keller sowie der erste

Stock einen solchen Happen – und die beiden oberen Stockwerke einen zweiten. Diese Änderung muss man nicht mögen, zu kurz oder zu niveaulos wird **Absolution** aber nicht. Bei unserem ersten Durchgang haben wir rund 20 Stunden benötigt – und dabei nicht alle Herausforderungen erledigt und auch nicht jede Mission als lautloser Killer beendet. Wer ausgiebig ballert und die lautlose Sache nicht ernst genug nimmt, um einen Abschnitt auch zehnmals neu anzugehen, der dürfte etwa halb so lange beschäftigt sein. Wer die Heimlichkeit hingegen sehr genau nimmt und auf einem der hohen Schwierigkeitsgrade einsteigt, darf ruhig noch ein paar Stunden draufrechnen. Sehr vergnügliche Stunden, um genau zu sein. ♦



An manchen Orten haben die Entwickler auch abgedrehte **Verkleidungen** versteckt. [360]

Stock einen solchen Happen – und die beiden oberen Stockwerke einen zweiten. Diese Änderung muss man nicht mögen, zu kurz oder zu niveaulos wird **Absolution** aber nicht. Bei unserem ersten Durchgang haben wir rund 20 Stunden benötigt – und dabei nicht alle Herausforderungen erledigt und auch nicht jede Mission als lautloser Killer beendet. Wer ausgiebig ballert und die lautlose Sache nicht ernst genug nimmt, um einen Abschnitt auch zehnmals neu anzugehen, der dürfte etwa halb so lange beschäftigt sein. Wer die Heimlichkeit hingegen sehr genau nimmt und auf einem der hohen Schwierigkeitsgrade einsteigt, darf ruhig noch ein paar Stunden draufrechnen. Sehr vergnügliche Stunden, um genau zu sein. ♦

Hitman: Absolution

Spieldauer: ca. 20 Std. Schwierigkeit: schwer		360	PS3
Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: ab 18 Jahren			
Für Fans von: Assassin's Creed, Kane & Lynch, Schleichspielen			
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ viele Details ⊕ tolle Zwischensequenzen ⊕ klasse Beleuchtung ⊖ einige Klon-Gegner 	10	–
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ stimmungsvoller Soundtrack ⊕ satte Waffengeräusche ⊕ sehr gute deutsche Sprecher ⊖ nicht lippensynchron 	9	–
PRO & CONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ dichte Atmosphäre ⊕ gemeine »Unfälle« ⊕ unterschiedliche Lösungswege ⊕ angenehm fordernd ⊕ origineller Aufträge-Modus ⊕ tolles Level Design ... ⊖ ... aber kleine Levels 		
FAZIT	Comeback gelungen: Der neue Hitman überzeugt mit toller Grafik, großer spielerischer Freiheit und blutet Atmosphäre.		
SPIELSPASS in %		88	–



Kommentar
Kai Schmidt,
Redakteur

Fördert die Kreativität

Ist es unmoralisch, einen Auftragskiller zu spielen? Mir egal. Ich mag Spiele, die mich in eine Welt versetzen, die im Grunde nur ein großer Spielplatz ist, auf dem ich mich nach Herzenslust austoben kann. Genau so ein Spiel ist **Hitman: Absolution**. Als Agent 47 habe ich zwar vorgegebene Ziele, doch wie ich dort hingelange, bleibt ganz mir überlassen. Das führt dann dazu, dass ich mich immer wieder an einem Abschnitt versuche, um den optimalen Weg oder einfach eine kreativere Art zu finden, den Level zu beenden. Genau das Richtige für lange Winterabende.



Kommentar
Jochen Gebauer,
Redakteur

Großartig!

In gewisser Weise habe ich **Hitman** immer als Rollenspiel begriffen. Ja, es gibt keine Charakterwerte, aber für 20 Stunden – 20 wunderbare Stunden – schlüpfte ich tatsächlich in eine andere Rolle. Ich spiele den **Hitman** nicht, ich bin der **Hitman**. Und genau diese Tradition, diese Seele, fängt **Absolution** perfekt ein. Wären mir größere Levels lieber gewesen? Schon. Hätte die Story ein bisschen mehr Tiefe vertragen können? Klar. Ändert das, wenn ich ehrlich sein soll, irgendetwas an dem Umstand, dass ich unglaublich viel Spaß hatte? Nein, überhaupt nicht.

METRO

Last Light

Postapokalyptisches Moskau, die Zweite: Kann Last Light das atmosphärische Metro 2033 würdig beerben? Wir waren bei den Entwicklern.

von Tobias Veltin

Filme, Spiele, Bücher oder ein spontaner Geistesblitz: Die Inspiration für ein Videospiel kann aus so mancher Quelle stammen. Nun beruhen **Metro: Last Light** und dessen Vorgänger zwar nachweislich auf Dmitri Gluchowskis Endzeit-Roman »Metro 2033«. Böse Zungen könnten aber behaupten, dass sich der Entwickler 4A Games die Inspiration für seine **Metro**-Spiele direkt vor der eigenen Tür holt: In einem heruntergekommenen Viertel der ukrainischen Metropole Kiew haust das Team in einer alten Lagerhalle, Putz bröckelt von der Fassade, abgemagerte Katzen streunen durch Flaschenberge. Und ganz in der Nähe: die U-Bahn. Genau mit der sind wir auch stilecht zum Termin angereist, um einen ausführlichen Blick auf **Metro: Last**

Light zu werfen – den Nachfolger des Überraschungshits **Metro 2033** aus dem Jahr 2010 (GamePro-Wertung 86%).

Metro-Rückblick

So unscheinbar und ungemütlich das Quartier von 4A von draußen auch ist, drinnen herrschen heimelige Atmosphäre und reger Betrieb. Knapp 80 Leute werkeln hier an **Last Light**, von dem es auf den letzten beiden E3-Messen beeindruckende Szenen zu sehen gab, um das es zuletzt aber ruhig geworden ist. Der Creative Strategist Huw Beynon und sein Team empfangen uns grinsend im kleinen Konferenzraum des Studios, und Beynon kommt gleich zur Sache: »Ihr werdet jetzt eine Menge neues Spielmaterial zu Gesicht bekommen.« Hervorragend! Doch vor dem Neuen zunächst ein Rückblick auf das Alte. Wir erinnern uns: In **Metro 2033** schlichen wir und gruselten uns mit dem jungen Artjom durch die Schächte der Moskauer U-Bahn. Die Welt liegt nach einem nuklearen Krieg in Trümmern, in den dunklen Tunneln ist es aber nur vermeintlich sicher, denn hier lauern Mutanten, Banditen und allerlei andere Gesellen, deren Seelen so finster sind wie die U-Bahn selbst.

Unter der Erde brodelt es

Der Schauplatz ist in **Last Light** derselbe geblieben, als Aufhänger dienen jetzt Konflikte der zahlreichen Parteien und Gruppierungen, die sich unter der Erde zusammengerottet haben. Überzeugte Kommunisten und radikale Neofaschisten kämpfen um jeden Knotenpunkt der Metro, unter der Erde brodelt es, Moskaus Untergrund steht kurz vor der Explosion. Dabei basiert die Story von **Last Light** nicht auf Dmitri Gluchowskis zweitem Buch »Metro 2034«, ganz unbeteiligt ist der Autor bei der Entwicklung aber nicht. »Wir haben uns mit Dmitri zusammengesetzt und eine eigene Storyline



Die vorsichtige Variante: Oft empfiehlt es sich, Gegnerbewegungen genau zu beobachten und an den Feinden vorbeizuschleichen.

entwickelt, weil wir die Geschichte von Artjom weiter erzählen wollten«, berichtet uns der Creative Director (bei 4A ist offenbar jeder irgendwie »Creative«) Andrew Prokhorov und ergänzt direkt, dass der Held eine Entwicklung durchgemacht hat. »War Artjom im ersten Spiel noch naiv und unerfahren, ist er an den Erfahrungen aus **Metro 2033** gewachsen und gereift.« Auch **Last Light** legt also den Fokus auf die Geschichte.

Schleichgang

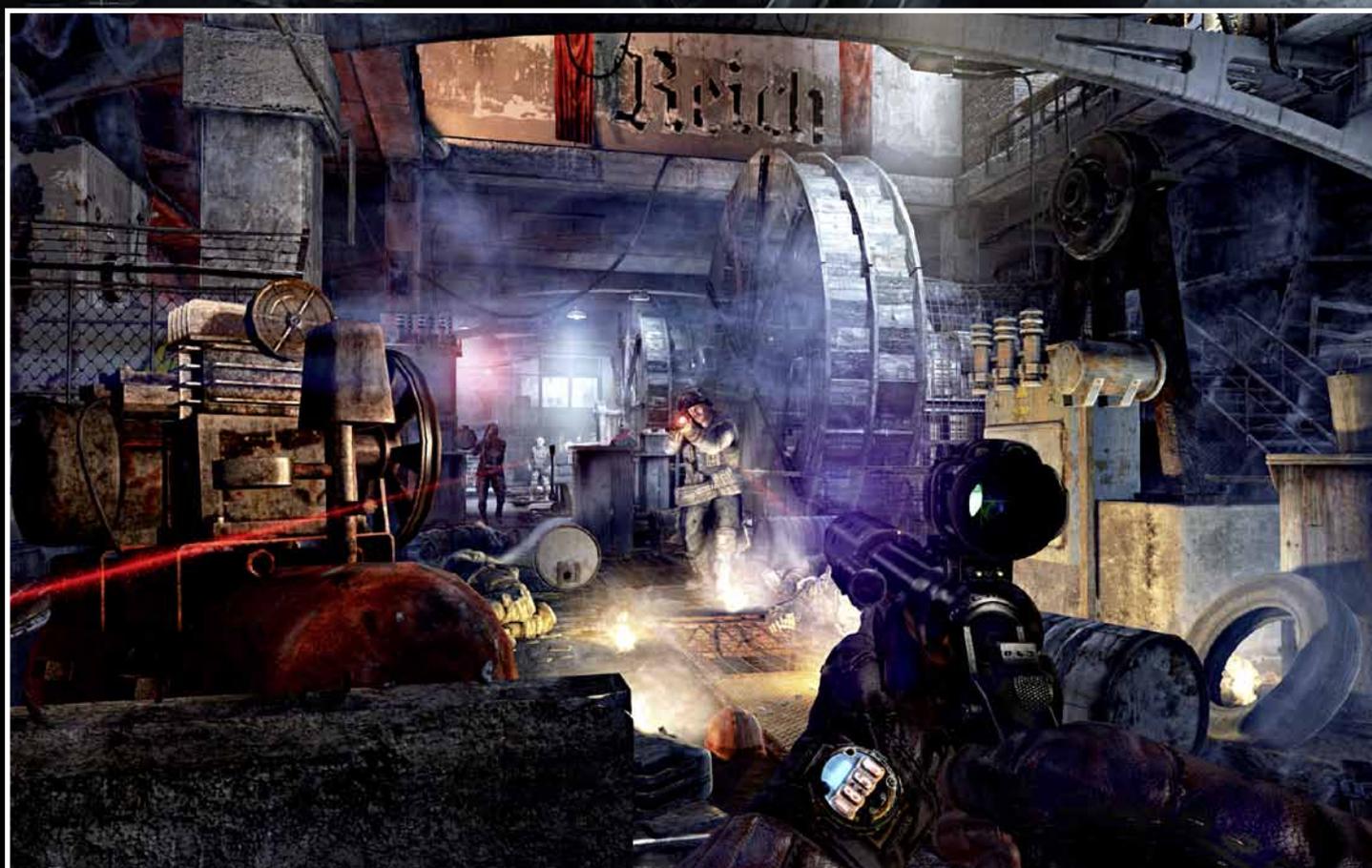
Nun aber los! Im ersten Spielabschnitt muss Artjom durch ein schwer bewachtes Lager unter der Erde schleichen. Wir starten in einem engen Felsengang, wie im Vorgänger beobachten wir das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Wasser tröpfelt effektiv von der Decke, das leise Plätschern wird schon bald von markerschütternden Schreien übertönt. Vorsichtig späht der Held um eine Ecke und sieht einen Verbündeten, der hinter einer Glasscheibe von zwei Soldaten getreten und geschlagen wird. Helfen? Zu riskant, die Folterknechte sind schwer bewaffnet und rufen wohlhmöglich Verstärkung. Also weiter, eine rostige Treppe hinauf und abwarten, bis sich die Patrouille auf dem Obergang von uns abwendet und Artjom heimlich und unbemerkt hinter ihr vorbeischieben kann.

Mehr Möglichkeiten

Last Light soll nicht mehr so linear ablaufen wie sein Vorgänger und dem Spieler häufiger Entscheidungsmöglichkeiten geben. Die brennendste Frage dabei: schleichen oder ballern? Oft lohnt es sich, leise vorzugehen und ungesehen zu bleiben. Und da Dunkelheit der beste Freund des Leisetreters ist, empfiehlt es sich, Lichter auszupusten oder auszuschießen. So zerdeppert Artjom im nächsten

Überlebenswichtig: Ohne die Atemmaske sollte Artjom keine Ausflüge an die verseuchte Oberfläche wagen!

Raum die von der Decke baumelnde Glühbirne mit einem gezielten und schallgedämpften Schuss. Die Wache auf der Toilette links von ihm bekommt ein Messer in den Rücken, danach schraubt Artjom flink die Birne aus der Fassung. Dunkelheit. Wenn man sich in schützender Finsternis aufhält, signalisiert die Uhr an Artjoms Handgelenk das mit einem blauen Licht – praktisch. So pirscht Artjom durch ein unterirdisches Mühlensystem, ein riesiges Rad schaufelt Wasser, um einen Generator anzutreiben. Dabei muss der Schleicher erneut auf die Laufwege von Wachen achten, verräterische Schatten tanzen oft an der Wand und kündigen so deren Ankunft an. Am Ende des Levels meint Huw Beynon: »Wir hätten jetzt nicht am Mühlrad vorbeilaufen müssen, sondern hätten zum Beispiel auch in der oberen Etage oder den Abwasserkanal entlanggehen können. Es gibt



Die **Feuergefechte** spielen sich auch dieses Mal ziemlich intensiv. Aus der Hütte trifft man allerdings nicht so gut, über Kimme und Korn funktioniert das deutlich besser.

meistens mehrere Wege und Möglichkeiten«.

Mit dem Kopf durch die Wand

Und der zweite Durchlauf durchs Camp und das Mühlensystem wird genau das: eine zweite Möglichkeit. Um genauer zu sein: eine rabiate zweite Möglichkeit. Gleich zu Anfang schnappt sich Artjom eine an der Wand aufgehängte großkalibrige Schrotflinte, der die Folterknechte vom Beginn zum Opfer fallen. Körper fliegen durch die Luft, Glas zerbricht und Betonbröckchen spritzen durch die Gegend, als Artjom im ersten Bereich aufräumt. Flugs sammelt er die Knarre eines erledigten Feindes auf, eine bunte Anzeige auf der Waffe erregt unsere Aufmerksamkeit. »Das ist eine Luftdruckanzeige«, erklärt Andrew Prokhorov. »Die Waffe verschießt Nägel und muss

nach einiger Zeit wieder »aufgepumpt« werden«. Viele Waffen in **Metro: Last Light** werden diesen »Eigenbau-Charme« versprühen, denn Not in einer nuklear zerstörten Welt macht eben erfinderisch. Ballernd bahnt sich Artjom seinen Weg durch das Camp, rettet sich immer wieder hinter Säulen und Vorsprünge (ein spezifisches Deckungssystem gibt es aber nicht) und knipst so nach und nach die anrückenden Feinde mit Granaten und Schießprügeln aus. Am Ende des Abschnitts denken wir: »Das sah jetzt aber einfach aus, was sollte den Spieler bewegen, vorsichtig vorzugehen?« Achievements? »Mal sehen«, grinst Beynon verräterisch, und sein Kollege Prokhorov ergänzt: »Für vorsichtige Spieler gibt es Belohnungen wie besondere Gegenstände oder Zusatzinfos, die einen tiefer ins Spiel eintauchen lassen«. Schleichen soll sich also auszahlen.

Optik: Wow!

Was uns hingegen direkt auffällt: Mein lieber Herr Gesangsverein, sieht das GUT aus! Die in Eigenproduktion entstandene und seit dem ersten Teil deutlich weiterentwickelte 4A Engine leistet ganze



Im Sumpf muss Artjom eine Benzinpumpe flott machen. Dabei machen ihm aber ein paar Mutanten das Leben schwer, die sogar ihre Klauenarme (Lupe) zum Schutz einsetzen.

Arbeit und beeindruckt vor allem mit fantastischen Lichteffekten und abwechslungsreichen Texturen. Rostige Rohre, halb zerstörte Räume, überwucherte Tunnel: All das sieht so aus, wie man sich eine U-Bahn unter einer zerstörten Metropole eben vorstellt. Lichtquellen werfen realistische Schatten und alle Animationen wirken geschmeidig und realistisch – kein Wunder, denn bei den 4A Games gibt es sogar ein eigenes Motion-Capture-Studio. Besonders stolz ist man auf die Detailfülle und die vielen Lichtquellen, sagt der Chief Technical Officer Oles Shishkovkov. Das alles erzeugt eine tolle, weil sehr bedrückende Atmosphäre, die uns sofort an den hervorragenden Vorgänger erinnert – die dunkle Endzeitstimmung war damals schließlich das größte Plus des Titels. Hier scheint **Last Light** nahtlos anzuknüpfen. Um den Effekt des »Hineingezogen-Werdens« zusätzlich zu unterstützen, wird das fertige Spiel auch einen 3D-Modus bieten.

Sichere Stationen

Im 3D-Modus darf man auch die Bahnhöfe erkunden, in die sich die Überlebenden zurückgezogen haben. Es herrscht aufgeregtes Treiben, die Stationen sind die Lebensoasen im toten Untergrund. Leute quatschen angeregt durcheinander, Händler bieten ihre Ware feil, Betrunkene torkeln umher, Wäsche baumelt zum Trocknen an Leinen und in manchen Ecken werden sogar Hausschweine gehalten. Die Tore der Zufluchtsorte sind gepanzert und schwer bewacht, um Mutanten abzuhalten – ein Funke Sicherheit in der Hölle. Artjom spaziert mit einem Verbündeten durchs Lager und belauscht dabei Gespräche. Dabei fallen uns die Gesichter der NPCs auf, die zwar hübsch modelliert, aber noch etwas leblos wirken. In den Stationen spricht der Held mit Personen, um die Story voranzutreiben, oder rustet sich beim Waffenhändler aus. In **Last Light** kann Artjom



Es wird. Ein Blick an die Oberfläche Moskaus. Der Schnee ist im Vergleich zum Vorgänger gewichen, dafür gibt's jetzt sogar vereinzelte grüne Fleckchen zu sehen.

Kein Multiplayer

Zwar war zu Beginn der Produktion ein Mehrspieler-Modus für Metro: Last Light angekündigt worden, die Arbeiten daran liegen aber mittlerweile auf Eis. »Wir haben uns dazu entschlossen, uns voll und ganz auf das Einzelspieler-Erlebnis zu konzentrieren«, sagt Huw Beynon, Grund dafür seien auch die knappen Ressourcen. Schade, aber auch irgendwie verständlich, denn bei vielen Shootern wirken Mehrspielermodi oft wie lieblos hingeschluderte Dreingaben. Wir hatten uns trotzdem auf Duelle mit den Waffen Marke Eigenbau gefreut. Während eines Feuergefechts Luft nachpumpen? Das hätte was gehabt!

sollte. In der Station bewundern wir erneut viele Details, wie zum Beispiel die tanzenden Funkenmariechen in einer Theatervorführung (Prokhorov: »Die hatten vorhin aber noch keine Oberteile an!«). Die vielen Gesprächsfetzen, die liebevolle Aufmachung der Wohnunterkünfte, die heimelige Atmosphäre: Mit den Stationen schaffen die Entwickler einen harten aber sehr schönen Kontrast zu den spannenden Schleich- und Action-Passagen.

Nicht ohne meine Maske

Immer wieder geht es auch raus aus den dunklen Metro-Tunneln an die zerstörte und verseuchte Oberfläche. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich die Szenerie etwas verändert. Zwar ist Moskau immer noch ein Ruinenklumpen unter grauen Himmel, doch anders als in Metro 2033 fordert die Natur langsam aber sicher ihr Territorium zurück. Vom nuklearen Schnee ist nicht mehr viel zu sehen, vielmehr beherrschen grünliche Schlingpflanzen und vereinzelte Ranken die Szenerie. Allerdings heißt es an der Oberfläche ohne Sauerstoffmaske schnell »Do swidanja«. Die Anzeige auf der Uhr am Handgelenk zählt langsam herunter, dann muss Artjom den Filter fix wechseln, um nicht zu ersticken. Wir begleiten den Helden bei einem Einsatz in ein sumpfähnliches Gebiet. Dichter Nebel wabert über dem Boden, grünlicher Schlamm blubbert überall vor sich hin, Wagemutige haben den Weg durch den Sumpf mit weißen Flaggen abgesteckt – wer hier vom richtigen Pfad abkommt, stirbt. Artjom muss

drei Waffen gleichzeitig tragen (in Metro 2033 waren es lediglich zwei), außerdem stattet man jetzt anders als im Vorgänger seine Waffen beliebig mit diversen Extras wie Schalldämpfern, größeren Magazinen oder Zielfernrohren aus – das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Als Währung fungiert wieder Munition, ein wertvolles Gut in der Metro, weswegen man auch die Umgebung stets danach absuchen

eine Benzinpumpe wieder in Gang setzen, um mit einem Floß auf die andere Seite zu kommen. Vorsichtig tasten wir uns durch die Nebelschwaden, als wir plötzlich vom Weg abkommen und ins Wasser treten. Sofort ertönt ein lautes Brüllen, wir wirbeln herum, sehen aber nichts. Gänsehaut!

Tag und Nacht

Als wir in einem Holzschuppen ein paar leere Benzinkanister checken, bricht auf einmal ein spinnenähnlicher Mutant herein. Sofort zücken wir die Waffe und drücken den Abzug. Doch das Vieh schützt seinen Kopf und den Körper mit seinen Klauen, bildet eine Art Schild. »Die Biester sind clever«, lacht Beynon, »an der KI haben wir auch sehr stark gearbeitet.« Das bringt dem Mutanten aber nichts, Artjom sprengt das Biest mit einer Granate. Grünes Blut spritzt auf die Maske, Artjom wischt sie mit dem Handrücken sauber. Wieder so ein cooles Detail! Doch keine Zeit für Bewunderung, wir müssen uns beeilen. »Wir haben einen Tag-Nachtwechsel eingebaut, wenn es dunkel wird, sollte man besser nicht draußen sein«, erzählt Prokhorov. Und tatsächlich: Am Horizont dämmt es, ganz leicht lugt die Sonne durch die atomar-grauen Wolken und sofort krabbeln aus allen Ecken eklige Viecher hervor, die sich sofort auf Artjom stürzen. Nur gut, dass der Held rechtzeitig die Pumpe findet und mit dem Floß abhauen kann.

Finale

Damit endet die Präsentation und es scheint, dass 4A Games genau da anknüpfen können, wo sie mit Metro 2033 aufgehört haben. Die packende Atmosphäre, die tolle Technik und die storygetriebene Inszenierung machen einen hervorragenden Eindruck und lösen nur noch ein heftigeres »Wir wollen mehr sehen«-Gefühl aus. Doch nun müssen wir das Studio wieder verlassen. Diesmal mit dem Taxi, die U-Bahn erscheint uns nicht mehr sicher. ◀

Metro: Last Light

PS3 2013

Weitere Systeme

360 2013

Wii U, PC

Wii nicht geplant

Gefällt uns ...

- ⊕ sehr dichte Atmosphäre
- ⊕ nicht mehr so linear ⊕ sehr gute Optik
- ⊕ Waffeneffekte

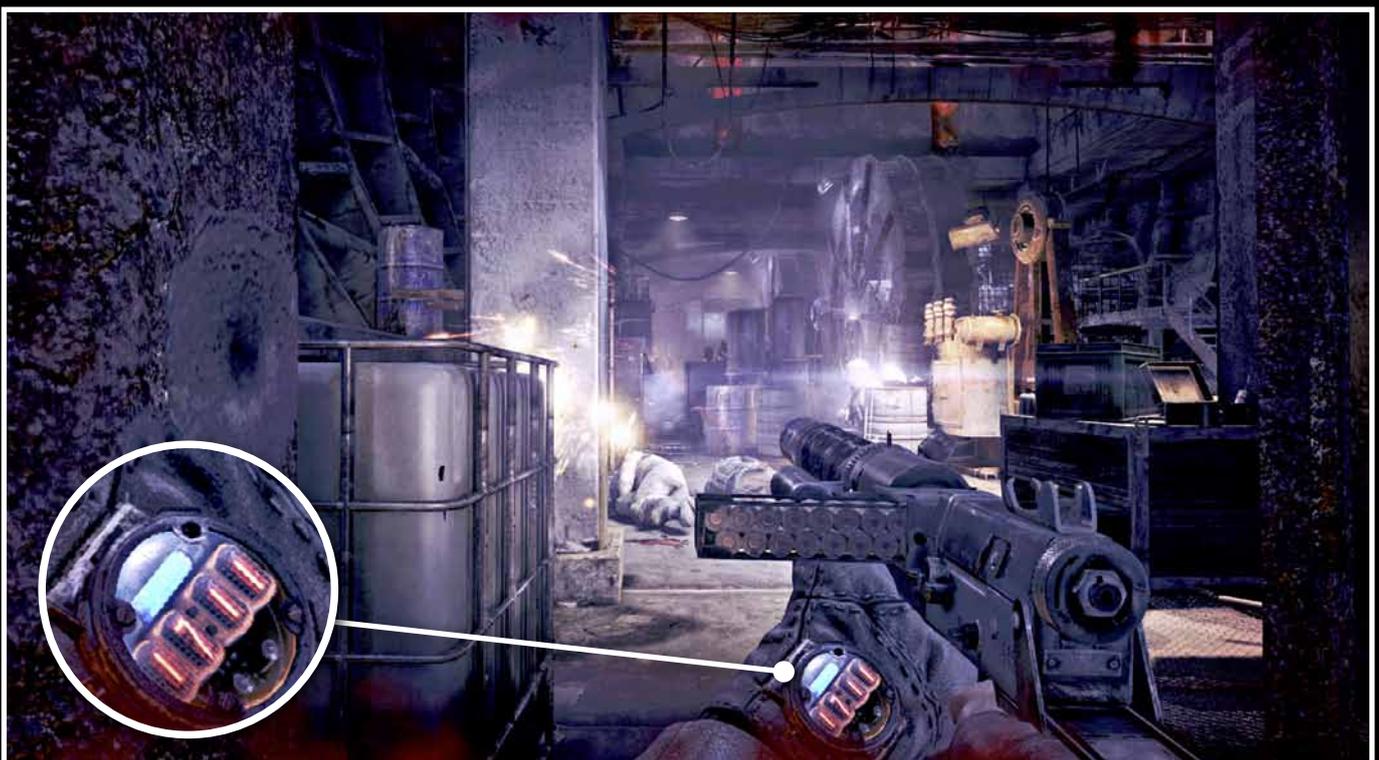
Muss noch besser werden ...

- ⊖ Gesichter wirken leblos

Sehr gut Mit der düsteren Atmosphäre und mehr spielerischer Freiheit scheint Last Light genau der Nachfolger zu werden, den sich alle Fans des Erstlings gewünscht haben.



Tobias Veltin, Redakteur



Das blaue Licht an der Uhr an Artjoms Arm zeigt an, dass er sich im Schatten befindet, die Digitalanzeige dagegen, wie lange der Sauerstoff in seiner Atemmaske noch reicht.



Diese schwachen Stygier sind **Standardgegner**, den Gesellen rechts oben ziehen wir mit dem Enterhaken in Reichweite oder schicken ihm seine Granaten postwendend zurück.

ACTION-ADVENTURE PS3 • 360

Hersteller: Capcom • Entwickler: Ninja Theory • Termin: 15.01.2013

VORSCHAU

DmC Devil May Cry

So bunt kann die Hölle sein: Heavenly-Sword-Entwickler Ninja Theory versucht sich an der Devil-May-Cry-Serie und punktet mit genialem Design und flotten Fights. von Patrick Mittler

»Stellt euch Dante in einem Hollywoodfilm vor«, sagt Chefdesigner Taameem Antoniades. »Auweia«, denken wir. Geht das wirklich in die richtige Richtung? Zuerst der komplette Facelift für den **Devil May Cry**-Helden Dante und nun noch Hollywoodkino als Stilvorlage? Im Hauptquartier von Ninja Theory in Cambridge haben wir das neue **Devil May Cry** so ausführlich wie noch nie gezoomt. Mit einer skeptisch nach oben gezogenen Augenbraue sind wir reingegangen, rausgekommen aber mit einem verzückten Lächeln im Gesicht und gleich fünf guten Gründen, warum **DmC** bei Ninja Theory in guten Händen ist.

Die Hölle im Heute

Erstens: die Story. Natürlich geht es auch im Reboot um einen ewigen Krieg zwischen Engeln und Dämonen. Der wird aber äußerst cool und mit einem fiesem Augenzwinkern in die moderne westliche Welt verfrachtet. Die Höllenbrut steckt nun im Anzug, führt die bitterböse Investmentbank »Silver Sax« (ein Schelm, wer an die Finanzkrise denkt), schwingt über einen religiösen Fernsehsender Hasstiraden der untersten Schublade und verkauft die Bevölkerung mit einem Gehirnwäsche-Energydrink wortwörtlich für blöde. Auf der himmlischen Seite stehen Rebellen, stilecht mit Masken, die an die Anonymous-Bewegung erinnern. Dante selbst ist für diese Rebellen enorm wichtig. In seinen Adern fließt nämlich Dämonenblut, weshalb der junge Hitzkopf in den Limbo wechseln kann. In dieser Dämonendimension kann Dante die Biester dann quasi vor deren Haustür weicklopfen. Anfangs interessiert er sich aber sonderlich

wenig für die Belange von Gut und Böse, sondern führt sich auf wie ein Teenager im besten Pubertätsalter. Erst als die junge Punkhexe Kat an seine Tür klopft, ein dicker Jägerdämon seinen Wohnwagen in Stücke haut und plötzlich sein vergessener Bruder Vergil auftaucht, akzeptiert Großmaul Dante seine Rolle als Weltenretter in spe.

Darf's ein bisschen surreal sein?

Zweitens: Grafik und Stil. Während die »normale« Welt von **Devil May Cry** in bedrückendem Grau erscheint, geht im Limbo optisch gesehen die Post ab. Im ersten Level, dem Pier, auf dem Dantes Trailer steht, kippt das Szenario etwa in eine kunterbunte Hölle: Der Himmel ist blutrot, ein hell erleuchteter Vergnügungspark erschlägt uns mit Effekten, Wege und Häuser krümmen sich zu irrwitzigen Gebilden – die Designer haben sich so richtig ausgetobt und merklich von surrealer Kunst inspirieren lassen. Zusätzlich sind die vielen kleinen Details einen genaueren Blick wert: Schatten entwickeln ein Eigenleben und wuchern den Boden entlang, dicke Neon-Schrift ploppt ins Bild und gibt dämonische Anweisungen (»Tötet Dante«) und gespenstische Silhouetten deuten Personen in der realen Dimension an. Wenn Dante schließlich auf Feinde trifft, kommt noch der akustische Holzhammer hinzu: Aus den Boxen bollert deftiger Metalsound, und auch wenn der Autor dieser Zeilen privat lieber was anderes hört als E-Gitarren-Geschrammel, passen die Songs der Band Combichrist wie Dantes Faust aufs Dämonenauge.

Stilvoll aufs Maul

Drittens: das Kampfsystem. Dante schwingt im neuen **DmC** nicht nur seine Markenzeichen (das Schwert Rebellion und die Pistolen Ebony & Ivory), sondern auch jeweils einen himmlischen und dämonischen Alternativ-Prügel. Früh im Spiel schickt uns Bruderherz Vergil in unser mittlerweile verfallenes, altes Zuhause. Dort finden wir die En-



Luftkampf und das **Jonglieren** von Gegnern ist auch im runderneuterten Devil May Cry eine unverzichtbare Strategie zur Kontrolle von Gegnergruppen.

gellensense Osiris sowie die Höllenaxt Arbiters. Durch Druck auf die Trigger des Controllers wechseln wir flott hin und her, um so dicke Komboketten aneinanderzureihen. Anfangs ist das etwas ungewohnt, bald flutscht die Dämonenschnetzelei aber äußerst intuitiv. Mit einem Aufwärtshaken schleudern wir einen Dämonenknecht in die Luft, hacken ihn im Flug mit der Axt entzwei, landen mit Karacho wieder inmitten seiner Kollegen und sicheln die Brut mit der Engelswaffe in Stücke. Je variantenreicher unsere Kombos, desto mehr Stilpunkte sacken wir ein, und desto schneller schalten wir neue Attacken frei oder geben bestehenden Aktionen mehr Schmackes. Das Salz in der Kampfsuppe ist aber Dantes Enterhaken. Mit dem turnt er nicht nur agil durch die ausufernden Levels, das nützliche Werkzeug gibt euch auch zahlreiche Möglichkeiten zur stylischen Dämonenentsorgung. Dicke Brocken reißt ihr damit von den Füßen, Dämonenrittern stibitzt ihr die schützenden Schilde und kleinere Monster zieht ihr in Reichweite eures Schwerts. In unserer Session hat uns ein fliegender Bombenleger aus der Ferne genervt, bis wir ihn per Enterhaken in den eigenen Sprengsatz gezogen haben. Variantenreich, blitzschnell, intuitiv und dank toller Waffensounds schön krachig – **DmC**-Fans dürfen aufatmen: Ninja Theory hat das altbewährte Spielprinzip nicht zur Hölle gejagt oder neu erfunden, sondern – im Gegenteil – nur etwas verfeinert und gestrafft.

Vorfreude mit jedem Schritt

Viertens: die Abwechslung. Mitten in der Anspielsession steht eine Führung durchs Studio an, doch wir ertappen uns dabei, viel lieber



Liebe zum Detail: Das hier ist eigentlich nur ein **Tutorial-Level** für neue Waffen, aber trotzdem haben die Entwickler es traumhaft schön in Szene gesetzt.

weiter spielen zu wollen. Wir fragen uns, was für abgedrehte Dinge sich die Entwickler wohl noch haben einfallen lassen. Da wird die interessante Tour durchs Studio erst einmal nebensächlich. Ninja Theory schafft es, stets einen neuen, interessanten Aspekt aus dem Hut zu zaubern. Sei es ein neuer Abschnitt mit einer völlig eigenen Stimmung – wie etwa die Getränkefabrik, die besagtes Verblödungsge-söff braut, mit gigantischen Lagerhallen und ungesunden Schleimadern an den Wänden –, ein neues Spielzeug oder nur ein kleiner Gag am Rande: Alles hält uns bestens bei Laune. Als ein grauer Wischmob auf Dantes Kopf landet und der taffe Dämonenjäger so kurz seine alte Frisur zurückbekommt, wird auch der härteste Kritiker der **DmC**-Neuausrichtung lachen müssen.

Und schließlich fünftens: das frische Lüftchen. Ninja Theory erfindet das Action-Adventure-Rad nicht neu, schafft es aber mit einigen cleveren Designkniffen, dass sich Dantes aktuelles Abenteuer doch irgendwie frisch und unverbraucht anfühlt. Nur zwei Beispiele: Sprungpassagen machen durch das irre Leveldesign und den launigen Enterhaken mehr Spaß, als sie eigentlich sollten, und in Bosskämpfen kaschiert das Ding geschickt die obligatorischen Quicktime-Events. Was wir bisher von **DmC** gesehen haben, verspricht einen frühen Höhepunkt im kommenden Spielejahr. Und dabei haben wir nur die ersten fünf Levels angespielt. In Cambridge lief eine sehr fortgeschrittene Version, mit der wir uns fast durchs halbe Spiel geschnetzelt haben. Allerdings fragen wir uns ein wenig, warum Capcom zu dieser Anspielsession lud, denn wir dürfen euch noch nichts von den aberwitzigen Bossfights verraten, oder von den episch-abgedrehten Levels, oder von den immer cooleren Waffen, die Dante später im Spielverlauf findet – dazu gibt's erst im Test mehr Details. <>



Nur zum Aufwärmen: Der erste **Bosskampf** gegen den Jägerdämon ist zwar flott und endet damit, dass ein kompletter Vergnügungspark in Schutt und Asche gelegt wird, doch spätere Endgegner-Fights toppen das Spektakel locker noch einmal.

DmC: Devil May Cry

PS3	15.01.2013	Weitere Systeme
360	15.01.2013	PC
Wii	nicht geplant	

Gefällt uns ...

- großartiger, abwechslungsreicher Stil
- coole Waffen und flotte, taktische Kämpfe
- neue Twists bringen frischen Schwung

Muss noch besser werden ...

- ⊖ Gibt es durchgängig neue Ideen?
- ⊖ Wird DmC für Profis knackig genug?

Sehr gut Scharfe Ideen, die Ninja Theory für den altherwürdigen Schnetzer hat. Wer sich auf den neuen Stil (und den neuen Dante) einlässt, wird angenehm überrascht werden.



Patrick Mittler, freier Redakteur

Was ihr braucht ...

Pflichtspiele – Titel, die ihr gespielt haben müsst

PlayStation 3

God of War 3 (Action)

Schnetzelt euch mit Kratos durch das grandiose Finale der Trilogie. Gehört in jede Sammlung.

Killzone 3 (Ego-Shooter) €

Die Shooter-Referenz auf der PlayStation 3. Optisch und spielerisch herausragend.



Gran Turismo 5 (Rennspiel) €

Die realistische Fahrphysik zeichnet die Serie schon seit jeher aus. Das ist auch in GT 5 nicht anders.

Metal Gear Solid 4 (Action-Adventure) €

Knallharte Action, spannende Missionen und eine Inszenierung, die ihresgleichen sucht.

Uncharted 3 (Action-Adventure) €

Übertrifft den grandiosen Vorgänger dank kniffliger Rätsel und noch cineastischerer Inszenierung.

Xbox 360

Alan Wake (Action-Adventure) €

Episodischer Actionthriller mit dichter Atmosphäre und toller Inszenierung.

Fable 3 (Rollenspiel) €

Märchenhaftes Rollenspiel, in dem man zum Herrscher über ein ganzes Fantasyreich wird.

Forza Motorsport 4 (Rennspiel) €

Extrem umfangreiches Rennspiel mit riesigem Fuhrpark. Wer auf Autos steht, braucht Forza 4.

Gears of War 3 (Action) €

Actionkracher mit bombastischer Grafik, der noch einmal alles aus der betagten Xbox 360 rausholt.

Halo 4 (Ego-Shooter)

Der Master Chief ist zurück! Nervenaufreibender SciFi-Shooter mit riesigem Multiplayer-Part.



Wii

Dead Space: Extraction (Action) €

Trotz vorgegebener Bewegungsabläufe ein unglaublich intensiver Shooter mit toller Technik.

Little King's Story (Action-Adventure) €

Zuckersüßes Märchenabenteuer, das auch erwachsene Spieler vor den Fernseher fesselt.

Mario Kart Wii (Rennspiel)

Im Mehrspieler-Modus eine Wucht. Wii-Besitzer dürfen sich diese tolle Raserei nicht entgehen lassen.

Metroid Prime Trilogy (Action-Adventure)

Enthält drei der besten Nintendo-Spiele der letzten Jahre. Viele Stunden Spielspaß garantiert.

New Super Mario Bros. Wii (Jump & Run)

Mario in Perfektion. Genau wie dieses Meisterwerk muss ein 2D-Hüpfer aussehen.



Super Mario Galaxy 2 (Jump & Run)

Mario ist wieder in Topform! Dieses quietschbunte Jump & Run solltet ihr euch unbedingt zulegen!

Super Smash Bros. Brawl (Beat 'em Up)

Abwechslungsreiche Spaß-Prügelei. Besonders im Multiplayer-Modus eine Offenbarung.

Conduit 2 (Ego-Shooter) €

Der Shooter übertrifft den guten Vorgänger und treibt die Wii technisch ans Limit.

Zelda: Skyward Sword (Action-Adventure)

Gewohnt geniales Action-Adventure. Dank Wii Motion-Plus schwingt ihr das Schwert extrem realistisch.

Wii Sports Resort (Sport) €

Viele Disziplinen bieten einen enormen Wiederspielwert. Vor allem mit Freunden ein großer Spaß.

Multiplattform-Must-haves (PlayStation 3 & Xbox 360)

Assassin's Creed 3 (Action-Adventure)

Connor schlägt sich im bislang besten Assassin's Creed durch die Amerikanische Revolution.

Batman: Arkham City (Action-Adventure) €

Schlüpft in das Cape des Dunklen Ritters und sorgt in einer offenen Stadt für Recht und Ordnung!

Call of Duty: Modern Warfare 3 (Ego-Shooter)

Der Dritte Weltkrieg kommt mit bombastischer Inszenierung und grandiosem Multiplayer.

Dead Space 2 (Action-Adventure) €

Mit Isaac Clarke geht es in eine grandiose zweite Runde der Necromorph-Verstümmelung.

Darksiders 2 (Action-Adventure)

Tod schlägt seinen Bruder Krieg in allen Disziplinen und liefert euch ein episches Fantasy-Abenteuer.

FIFA 13 / PES 2013 (Sport)

Die Königsklasse der Fußballspiele gehört eindeutig FIFA und PES, egal was einem nun mehr zusagt.

Final Fantasy XIII-2 (Rollenspiel) €

Zweite direkte Fortsetzung eines Final-Fantasy-Titels mit wenig Neuerungen und Zeitreise-Thematik.

Mass Effect 3 (Rollenspiel)

Das furiose Finale der Trilogie beeindruckt mit packender Inszenierung und glaubhafter Spielwelt.

Red Dead Redemption (Action) €

Geniales Westernabenteuer mit fantastischer Atmosphäre, mehr als nur ein »GTA mit Cowboys«.

The Elder Scrolls V: Skyrim (Rollenspiel)

Stürzt euch in die gigantische Rollenspielwelt und stellt euch riesigen Drachen und anderen Monstern.

€ = unter 30 Euro erhältlich

Leser-Charts

1.
(1.)



Battlefield 3 (PS3, 360)

Electronic Arts

Der DLC »Armored Kill« für Battlefield 3 zeigt Wirkung: Nach dem neu eroberten ersten Rang im vergangenen Monat kann EA diesen nun sogar verteidigen.

2.
NEU



FIFA 13 (PS3, 360, Wii)

Electronic Arts

Da haben Scharen Fußballfans sehnsüchtig drauf gewartet. Jetzt ist FIFA 13 da und steigt prompt auf dem zweiten Rang ein. Nicht schlecht!

3.
NEU



Borderlands 2 (PS3, 360)

2K

Wer in Borderlands 2 unbedingt alle versteckten Gegenstände finden will, bekommt nun Hilfe in Form einer Karten-App für iOS. Allerdings kostet das Programm 2,69 Euro.

4.

NEU

Dishonored: Die Maske des Zorns (PS3, 360)

Bethesda

5.

NEU

Resident Evil 6 (PS3, 360)

Capcom

6.

(2.)

The Elder Scrolls V: Skyrim (PS3, 360)

Bethesda

7.

(4.)

CoD: Modern Warfare 3 (PS3, 360, Wii)

Activision

8.

(3.)

Darksiders 2 (PS3, 360)

THQ

9.

NEU

XCOM: Enemy Unknown (PS3, 360)

2K

10.

NEU

Dead or Alive 5 (PS3, 360)

Koch Media

* Die in Klammern gesetzten Zahlen kennzeichnen die Vormonatsplatzierung.

Leser-Most-Wanted

1. (1.)

Grand Theft Auto V (PS3, 360)
Rockstar Games
2013

Langsam, aber sicher setzt sich GTA V oben fest. Wann gibt's endlich Neuigkeiten? Wir sind ganz eng an GTA V dran und berichten sobald wie möglich.



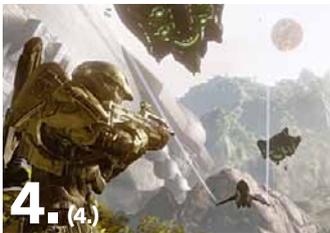
Assassin's Creed 3
(PS3, 360)
Ubisoft
im Handel

Dass die Erwartungen riesig sind, beweist der zweite Rang des Spiels in den Most-Wanted-Charts. Den Test zum Spiel gibt's in diesem Heft.



The Last of Us
(PS3)
Sony
2013

Bis zum Release ist es noch einige Zeit hin. Derweil erscheint im Frühjahr eine Graphic Novel, die die Vorgeschichte von Ellie erzählen wird.



Halo 4
(360)
Microsoft
06.11.2012

Der Master Chief ist zurück und mit ihm startet eine neue Trilogie. Was wir vom SciFi-Shooter halten, lest ihr im Test in dieser Ausgabe.



Call of Duty: Black Ops 2
(PS3, 360)
Ubisoft
29.11.2012

Action am Fließband und herausragende Multiplayer-Modi – dafür steht Call of Duty. Ob das auch für Black Ops 2 gilt? Unsere Leser glauben: ja!

SERVICE

Wie wir testen

Einzelwertungen

Für Grafik und Sound vergeben wir jeweils eine Wertung zwischen 1 und 10 und erklären, wie sie zustande kommt. Ruckelt das Spiel? Gibt es störende Zeilenverschiebungen? Und wie sind die deutschen Sprecher?

Pro & Contra

An dieser Stelle fassen wir die wichtigsten Punkte zusammen: Was ist gut, was nervt? Hier geht es meist um Fragen des Gamedesigns, etwa die Spielbalance oder die Abwechslung. Aber auch wenn ein Titel eine besonders coole (oder miese) Story hat, gibt es diese Information hier. Außerdem liefern wir unter dem Punkt »Systemvergleich« Entscheidungshilfen für Multi-Konsoleros. Obendrein zeigen wir die wichtigsten Multiplayer-Aspekte.

Fazit

Was taugt das Spiel, wo liegen Stärken und Schwächen? Selbst wer nur das Fazit liest, hat den Überblick.

Assassin's Creed 3

Spieldauer: ca. 50 Std. **Schwierigkeit:** mittel

Speichersystem: automatisch **USK-Freigabe:** ab 16 Jahren

Für Fans von: Red Dead Redemption, Uncharted und coolen Assassinen

	PS3	360
GRAFIK	8	8
SOUND	9	9

PRO & CONTRA
<ul style="list-style-type: none"> + unverbrauchtes Szenario + interessanter Held + riesige Spielwelt + spannende Geschichte + abwechslungsreiche Quests - Kämpfe etwas zu simpel - teils lange Laufwege

SYSTEM-VERGLEICH
<ul style="list-style-type: none"> - Xbox-360-Version lädt etwas langsamer - PlayStation-3-Version ruckelt leicht

FAZIT Setzt Assassin's Creed nicht nur würdig fort, sondern hebt die Action-Adventure-Reihe auch auf einen neuen Level.

SPIELSPASS in %

PLATIN AWARD
GAMEPRO
SPIELSPASS
92
PS3 • 360

Fakten

Für wie viele Stunden wird euch das Spiel beschäftigen? Gibt es mehrere Schwierigkeitsgrade? Und welches Rating hat die USK vergeben? All diese Fragen klären wir hier.

Spielspaß-Gesamtwertung:

Hier seht ihr auf einer Skala von 1 bis 100, wie viel Spaß ein Spiel insgesamt bringt. Diese Zahl dient vor allem der Vergleichbarkeit mit anderen Spielen. Faustregel: Bei Wertungen ab 70% habt ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80% sind sie richtig gut. Den Gold-Award gibt's ab 85%. Nur echte Hits knacken jedoch die 90er-Marke und bekommen von uns den Platin-Award.

GOLD AWARD
GAMEPRO
SPIELSPASS
85
PS3 • 360 • Wii

PLATIN AWARD
GAMEPRO
SPIELSPASS
90
PS3 • 360 • Wii

92 92

GamePro Team

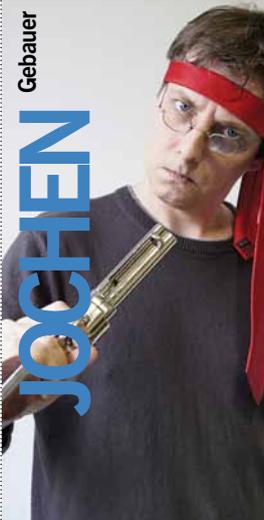


Chefredakteur **Rollenspiele, Strategie**

- SIEHT:** True Blood – 5. Staffel (Blu-ray), Skyfall (Kino)
- HÖRT:** Can-, GangStarr-, Suicide-, Nick Cave-, D.A.F.-Mix (puh)
- LIEST:** Jonathan Franzen: Freiheit
- SPIELT:** Dishonored, Hitman: Absolution, Assassin's Creed 3
- WENN DER WINTER KOMMT ...** schiebe ich den Grill und ein paar Bier in den Schnee, ab geht's!

Redakteur **Action, Action-Adventures**

- SIEHT:** den Miami Dolphins beim Footballspielen zu
- HÖRT:** The Horrible Crowes
- LIEST:** John Connolly, Großartiger Hardboiled
- SPIELT:** Hitman: Absolution
- WENN DER WINTER KOMMT ...** beginnen in der NFL die Play-offs. Hoffentlich auch in Miami.



Redakteur **Shooter, Rennspiele**



Redakteur **Shooter, Rennspiele**

- SIEHT:** The Walking Dead (Blu-ray), Skyfall (Kino)
- HÖRT:** den grandiosen Halo 4-OST rauf und runter
- LIEST:** Champions-League-Spielberichte
- SPIELT:** Halo 4. Sonst nichts.
- WENN DER WINTER KOMMT ...** will ich am liebsten wieder Sommer.

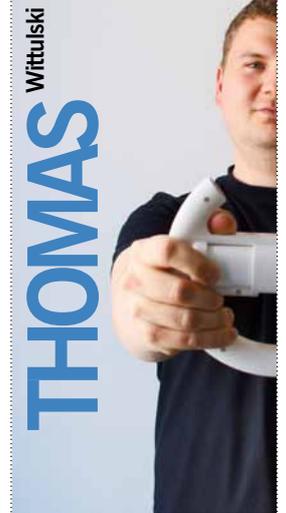
Redakteur **Action, Action-Adventures**

- SIEHT:** Dredd 3D (Kino)
- HÖRT:** Manowar, Volbeat, Iron Maiden querebet
- LIEST:** Arnold Schwarzenegger: Total Recall (auf der Buchmesse von Arnie himself signiert)
- SPIELT:** Hitman: Absolution
- WENN DER WINTER KOMMT ...** freue ich mich schon auf das allmorgendliche Eiskratzen an der Autoscheibe. Nicht!



Layout & Design **Adventures, Knobelspiele**

- SIEHT:** True Blood – 5. Staffel (Blu-ray)
- HÖRT:** Air: Cherry Blossom Girl
- LIEST:** Jack Kerouac: On the Road
- SPIELT:** Skylander Giants
- WENN DER WINTER KOMMT ...** kaufe ich haufenweise Weihnachts-Schnickschnack – dieses Jahr wird die Dekohauptfarbe Pink/Orange und irgendwas mit viel Glitzer.



Redakteur **Action, Sportspiele**

- SIEHT:** Person of Interest – 1. Staffel, The Walking Dead – 3. Staffel
- HÖRT:** mal wieder den Super Mario Soundtrack in der Orchester-version
- LIEST:** bald auf seinem Kindle Paperwhite
- SPIELT:** Halo 4, Dishonored, Assassin's Creed 3, Sonic Jump (iOS)
- WENN DER WINTER KOMMT ...** gibt's hoffentlich viel Schnee.



Redakteurin **Action, Rollenspiele**

- SIEHT:** Downton Abbey und 96 Hours – Taken 2
- HÖRT:** Die Antwoord
- LIEST:** Christie Golden: Jaina Prachtmeier – Gezeiten des Krieges
- SPIELT:** Medal of Honor: Warfighter
- WENN DER WINTER KOMMT ...** Weniger Sonne bedeutet bessere Sicht auf meinem Monitor. Yay, Winter!

Redakteur **Japan-RPGs, Anime, Manga**

- SIEHT:** Paranormal Activity 4 (Kino), Die Frau in Schwarz (Blu-ray)
- HÖRT:** Tenacious D & S. Tankian LIVE
- LIEST:** nicht dieses Pornobuch
- SPIELT:** Dishonored, Borderlands 2, New Super Mario Bros. 2
- WENN DER WINTER KOMMT ...** Das einzig Positive, das ich mit dem Wintereinbruch assoziiere, ist der Satz »Winter is coming« aus Game of Thrones!



Redakteur **Indie-Spiele, Action**



Redakteurin **Indie-Spiele, Action**

- SIEHT:** Dexter – 7. Staffel
- HÖRT:** Everything Everything: Cough Cough – Toller Ohrwurm!
- LIEST:** Alissa Nutting: Unclean Jobs for Women and Girls
- SPIELT:** DLCs zu Borderlands 2 und Saints Row 3, Assassin's Creed 3, Professor Layton
- WENN DER WINTER KOMMT ...** freue ich mich auf selbst gebackene Plätzchen, heißen Tee und Spiele, Spiele, Spiele.

GASTSTARS



Benjamin Blum **Patrick Mittler**

Benny kramte wie jeden Monat ein altes Spiel raus und löste damit unwissentlich ein Dreamcastfieber in der Redaktion aus. Unser österreichischer Lieblings-Expraktikant Patrick Mittler jettete hingegen nach England, um sich dort bei Entwickler Ninja Theory das neue Devil May Cry anzusehen.



Daniel Matschewski **Jörg Modenhauer**

GameStar-Kollege Daniel Matschewski zog diesen Monat gleich zweimal in den Krieg – modern in MoH: Warfighter und klassisch in Assassin's Creed 3. Jörg Modenhauer hingegen vergnügte sich schon lange vor offiziellem Release mit der Wii U und New Super Mario Bros.

**MICHAEL
TRIER**

**KAI
SCHMIDT**

**TOBIAS
VELTIN**

**THOMAS
WITTULSKI**

**JOCHEN
GEBAUER**



HALO 4 Xbox 360 • Test Seite 34 • Wertung 93%

So muss ein Science-Fiction-Shooter aussehen! Sowohl Kampagne als auch Multiplayer sind hervorragend. Der Solo-Teil ist zu kurz.



Ich finde zwar, dass der Master Chief die uncharismatischste Spielfigur ever ist, aber der Shooter macht Spaß. Wenn auch nur recht kurz.



Formidable Rückkehr des Master Chief und mein Shooter des Jahres! In der Kampagne stark, im Mehrspieler-Modus überlegend. Kaufempfehlung!



Die verdammte unterhaltsame Singleplayer-Kampagne habe ich in einem Rutsch durchgespielt. Jetzt kommt der Multiplayer-Modus ...



Tolle Inszenierung, tolle Grafik, tolle Action, aber mir als Fan von umfangreichen Solo-Kampagnen einfach einen Tick zu kurz.



DISHONORED PS3 / 360 • Test Seite 66 • Wertung 84%

Viele Vorschusslorbeeren und auch viel dahinter. Ich zumindest hatte und habe mit dem Schleich-Abenteurer jede Menge Spaß.



Die Idee an sich finde ich klasse, aber mit dem Setting kann ich nichts anfangen. Lieber schleiche ich mit anderen Killern durch die Nacht.



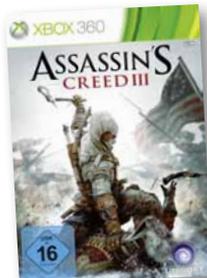
Viele gute Ansätze, doch das Spiel ist mir insgesamt viel zu leicht. Trotzdem habe ich immer das Gefühl, so vorzugehen, wie ich es will – klasse!



Ziemlich cool, wie man die Fähigkeiten kombinieren und damit Aufgaben angehen kann!



Verschenkt leider viel Potenzial durch eine flache Story und eine Spielwelt, die mich seltsam kalt lässt. Trotzdem absolut spielenswert.



ASSASSIN'S CREED 3 PS3 / 360 • Test Seite 56 • Wertung 92%

Nach den ersten Abnutzungserscheinungen im letzten Jahr ist AC 3 ein echter Hammer! Ich werde jetzt auch direkt wieder mit Connor losziehen.



Endlich kommt mal frischer Wind in die doch recht ausgelaugte Reihe. Ezio und dessen Welt konnte ich nicht leiden, Teil 3 ist eher mein Ding.



Connors Abenteuer hat mich mit der tollen Story und der riesigen Spielwelt sofort gepackt. Ein Action-Adventure auf allerhöchstem Niveau!



Hätte ich nicht gedacht, dass mich Assassin's Creed noch mal so packt. Ein sehr intensives Action-Adventure!



Ein Assassin's Creed im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg? Das will ich nicht nur spielen, das muss ich spielen. Und es ist großartig.



NEW SUPER MARIO BROS. U Wii U • Test Seite 54 • Wertung 85%

Tja, was soll man sagen: Ein typisches Mario-Spiel halt. Trotz der präzisen Steuerung und dem tollen Mehrspieler-Modus nicht ganz so mein Fall.



Die Strategie, immer wieder das gleiche Spiel mit minimal veränderten Grafiksets und Features zu bringen, funktioniert für mich nicht.



Ein klassisches Mario – nicht mehr und nicht weniger. Macht aber gerade im Mehrspieler-Modus einen Riesenspaß und die HD-Optik ist spitze!



Es ist Mario. Und es ist HD. Was muss man noch sagen?



Ganz ehrlich? Ich habe mich an Mario inzwischen einfach sattgespielt.



HITMAN: ABSOLUTION PS3 / 360 • Test Seite 14 • Wertung 88%

Die Mörder-Glatze ist zurück und hat mich gerade mit den vielfältigen Lösungsmöglichkeiten überzeugt.



Ein Spiel genau nach meinem Geschmack: Ich könnte stundenlang durch die Levels schleichen, um den besten Weg zu finden.



Auch die Rückkehr von 47 ist geglückt. Spannende Missionen und der Herausforderungs-Modus machen Absolution zum besten Serienteil.



Auch hier: Dass 47 so stark zurückkehrt, hätte ich nicht gedacht! Wow!



Brillantes Comeback von 47, auch wenn mir die Levels ein bisschen zu klein geraten sind. Aber da pfeife ich drauf – endlich wieder Hitman!



**DOWNLOAD
DES MONATS**



Unfinished Swan
(PSN)

Wohl einer der stillichsten und schönsten Download-Titel des Jahres. Mehr davon!

He-Man: The most powerful Game in the Univ. (iOS)

Cooler und mit Easter Eggs gespicktes Gekloppe – da kann ich als Fan und Sammler der Plastikfiguren einfach nicht widerstehen.

HELL YEAH! Der Zorn d. toten Karnickels (XBLA)

Schon der Name ist spitze, und das Spiel kann mit solider 2D-Mechanik und schicker Optik ebenfalls was.

Sonic Adventure 2 (360)

Bei dem Dreamcast-Jump&Run schweige ich immer noch in Erinnerungen.

Unfinished Swan
(PSN)

Wenn wieder mal jemand sagt, Spiele seien keine Kunst, dann bewere ich ihn mit diesem wunderschönen Schwan.



Die **Beleuchtung** von Most Wanted ist großartig. Das blendende Licht beim Verlassen eines Tunnels ist realistisch und sieht auch noch gut aus. [360]



Einmal kurz durch die **Tanke** gerast, und unser Wagen ist wieder auf Vordermann gebracht. Er erstrahlt sogar in einer neuen Farbe. [360]

RENNSPIEL PS3 • 360

Hersteller: Electronic Arts • Entwickler: Criterion • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 12 • Sprache: deutsch • Preis: ca. 65 Euro

Need for Speed Most Wanted

Burnout trifft Need for Speed: Die Rennspielexperten von Criterion verhelfen Most Wanted zu einer Neuauflage. Warum das Straßen-Battlefield vor allem Online-Spielern taugt. von Thomas Wittulski

Wer mit 250 Sachen durch die Münchner City brettet, der ist nicht nur seinen Lappen, sondern gleich auch noch seine Freiheit los. Zu Recht, wie wir an dieser Stelle betonen möchten! In Fairhaven hingegen hockt man schon kurze Zeit nach seiner Festnahme wegen Rasens wieder im Supersportwagen – und auch das zu Recht. Immerhin handelt es sich bei der (fiktiven) Stadt um die frei befahrbare Welt aus **Need for Speed: Most Wanted**. Und da muss Rasen ja erlaubt sein. Wie schon **Hot Pursuit** entstand auch die Neuauflage des Rennspiels von 2005 beim **Burnout**-Macher Criterion. Und der will es mit **Most Wanted** sowohl den Fans des Originals als auch Freunden der Open-World-Raserei **Burnout Paradise** recht machen. Ein Spagat, den die Entwickler (vor allem online) ziemlich gut hinbekommen.

Rennspiel ohne Grenzen

Grenzen in Form lästiger Fußgänger und Radler, die einem mutwillig vor der Motorhaube herumtanzen, gibt es in Fairhaven ebenso wenig wie verbindliche Verkehrsregeln – ein Traum für Raser. Die Stadt bietet aber noch mehr: Neben amerikanisch angehauchten Wohnhäusern und Wolkenkratzern heizen wir auf einer Probefahrt an einem Strand vorbei, fahren in idyllischer Bergkulisse über Landstraßen und rasen über Highways, Brücken oder durch Grünanlagen. Auch ein Abstecher in Sperrzonen wie etwa ein Baustellengebiet birgt eine Menge Spaß. Hier fahren wir beispielweise ins oberste Stockwerk eines Gebäudes, um dann mit Vollgas aufs nächste Haus zu springen. Hat da jemand **The Fast and the Furious** gesagt?



Das HUD

Hier befinden wir uns in einer Verfolgungsjagd mit der Polizei. Dass es gerade knapp ist und wir so schnell wie möglich wieder verduften sollten, zeigt uns die »Gestellt«-Anzeige **1**. Diese füllt sich langsam, aber sicher auf. Das Rennen ist vorbei, wenn uns die Flucht aus der unmittelbaren Nähe der Cops nicht gelingt, bis die Leiste voll ist. Der rote Kreis **2** auf der Minimap **3** zeigt den Suchradius an. Schaffen wir es da raus, befinden wir uns in der Fluchtphase. Während dieser sinkt der Fahndungswert **4**. Ist der bei null, stellen die Bullen die Suche ein. Für erfolgreich beendete Events gibt's Speedpoints **5**, die uns dann aufs Gesamtguthaben **6** addiert werden. Unten rechts befindet sich neben dem Tachometer die Nitroleiste **7**, die sich beispielsweise im Windschatten oder beim Fahren auf der Gegenspur auflädt. Gut zu sehen ist auf diesem Bild auch das Nummernschild unseres Wagens **8**, das sich personalisieren lässt.



Schöne Spiegelungen auf dem Asphalt: Nass ist der Untergrund in Most Wanted besonders hübsch. Ob es deshalb so häufig in Fairhaven regnet? [360]



Die Gummiband-KI bedrängt uns hartnäckig, was den Rennen viel Dramatik verleiht. Späte Takedowns können uns so schon mal einige Plätze kosten - unfair wird es aber nie. [360]

Most Wanted ist aber auch noch in anderer Hinsicht grenzenlos: Abgesehen von der von Beginn an komplett befahrbaren Welt fällt vor allem die Verbannung jeglicher Menüs auf. Zwischen dem Einwerfen der Disk und dem eigentlichen Spiel liegt lediglich ein kurzer Ladeschirm. Zu Renn-Events, neuen Karren und freigespielten Upgrades geht's sogar sofort. Möglich wird das durch das »Easy-Drive« getaufte Drop-down-Menü, das sich auf Wunsch am Bildschirmrand aufklappt und komplett per Steuerkreuz bedienen lässt. Komfortabel, zumindest solange man sich nicht im Rennen befindet. Das Umgreifen bei gleichzeitiger Steuerung mit dem Ministick ist nämlich arg fummelig.

Most Wanted

Als Raser-Greenhorn in Fairhaven ist es unsere Pflicht, uns den Respekt der Mitstreiter zu verschaffen. Das machen wir, indem wir Rennen bestreiten, sie gewinnen und in der Blacklist der meistgesuchten Raser langsam, aber sicher nach oben rücken. Zehn Fahrer gilt es im Verlauf der Singleplayer-Kampagne zu besiegen, dann steht unser Name ganz oben auf der Liste eines jeden Polizisten in Fairhaven. Die Most-Wanted-Fahrer und uns trennen allerdings die Speedpoints, quasi die Währung in Fairhaven. Erst wenn wir eine bestimmte Punktzahl gehortet haben, dürfen wir gegen den nächsten Gesuchten antreten. Die Punkte kommen uns für alle möglichen Aktionen zugeflogen, etwa wenn wir über eine der zahlreichen Rampen brettern und dabei Reklametafeln durchspringen. Oder wir rammen Cops und durchbrechen Absperrzäune. Die große Masse an Punkten gibt's jedoch nur über gute Platzierungen in Straßenrennen. Und davon finden in Fairhaven an jeder Ecke eines. Mit jedem der mehr als 30 lizenzierten Fahrzeuge können wir eine Handvoll Rennen unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen bestreiten, die uns die wichtigen Speedpoints, aber auch Verbesserungen für die jeweiligen Fahrzeuge beschern. Mit Nachbrenner, Rennreifen oder einer leichteren Bauweise werden die ohnehin schnellen Vehikel zu unbezwingbaren PS-Monstern. Schade ist in diesem Zusammenhang, dass uns eine Innenansicht mit den edlen Armaturen verwehrt bleibt. Das mag Standard bei Arcade-Rennspielen sein, dem ein oder anderen Fan würde ein Cockpit dennoch ein dickes Grinsen ins Gesicht zaubern.

Um PS-starken Nachschub brauchen wir uns in **Most Wanted** indes keine Gedanken zu machen. Die allermeisten der lizenzierten Superwagen, darunter etwa der Bugatti Veyron Super Sport, der Lamborghini Gallardo Spyder Performante, der Mercedes-Benz SL 65 AMG Black Series oder Porsches 911 Carrera S ste-



Kommentar

Thomas Wittulski,
Redakteur

Online überragend

Need for Speed: Most Wanted ist für mich ein erstklassiges Online-Rennspiel. Der Offline-Modus wirkt im Vergleich wie ein erweitertes Tutorial. Warum sind da die allermeisten Autos von Beginn an verfügbar? Warum gibt es nur vier Rennmodi? Keine Frage: Spaß machen die Rennen auch offline, aber da wäre deutlich mehr drin gewesen. Online geht dafür die Luze ab. Spaßige Mehrspieler-Rennen, Schadenfreude, Gelächter. Süchtig machende Modi und herausfordernde Autolog-Empfehlungen halten mich stundenlang vorm Bildschirm.

hen hier nämlich einfach so in der Gegend herum – wir müssen sie nur finden, dann eine Taste drücken und – schwupps! – befinden wir uns im neuen Wagen. Lediglich die zehn Most-Wanted-Flitzer müssen wir uns erst durch einen Sieg verdienen.

Bis die Funken sprühen'

Neben normalen Straßenrennen über mehrere Runden und über eine bestimmte Distanz gibt's im Singleplayer-Modus auch noch den »Speed Run«, in dem wir eine vorgegebene Durchschnittsgeschwindigkeit erreichen sollen, und den Modus »Ambush«, in dem es gilt, den Cops zu entkommen. Letzteres funktioniert ähnlich wie schon in **Hot Pursuit** oder auch in Spielen wie **GTA**: Entkommen wir den Bullen, müssen wir aus dem auf der Karte eingezeichneten Suchkreis verschwinden und dann unentdeckt bleiben, bis die Fahndungsstufe auf null gesetzt wird. In vielen Fällen ist das gar nicht so einfach, weil die Cops uns überall hin folgen, sobald sie uns wittern – auch abseits der Strecke. Außerdem sind sie, wie auch die Computergegner, mit einer Gummiband-KI ausgestattet. Für die computergesteuerte Konkurrenz bedeutet das: Gegner kleben uns ziemlich hartnäckig am Heck, fahren aber auch nicht direkt über alle Berge davon, wenn wir während eines Rennens mal abgedrängt werden. Die Einzelspieler-Rennen bleiben dadurch meist fair und trotzdem herausfordernd. Lediglich ein paar wenige, arg gewöhnungsbedürftige Streckenführungen trieben uns beim Test zur Weißglut. Für Zickzack-Kurse brauchten wir meist mehrere Anläufe, bis wir die Strecke verinnerlicht hatten. Ebenfalls schade: Die Modi-Vielfalt lässt trotz ausreichend vieler Renn-Events zu wünschen übrig. Gerade mal vier unterschiedliche Varianten sind uns auf Dauer einfach zu wenig Abwechslung.

Anders als es teilweise in **Burnout** der Fall war, verliert man in den Rennen in **Most Wanted** nicht die Übersicht: Zwar kann man theoretisch andere Routen nehmen und Abkürzungen nutzen (solange man die Checkpoints durchfährt), die Hauptroute wird einem aber



Bei vielen Rennen mischt sich die Polizei ein: Wir müssen also während der Rennevents nicht nur auf den Gegenverkehr achten, sondern auch darauf, dass uns die Cops nicht von der StaBe rammen. Nach den Rennen müssen wir meist den Cops entkommen. [360]

auf der Minimap angezeigt. Blöd ist allerdings, dass man während der Rennen häufig auf die Minimap gucken muss, um keine Abzweigung zu verpassen und nicht den Anschluss zu verlieren.

Vernetzt

Ohne Internetanschluss ist man schnell durch mit **Most Wanted**. Rennen fahren, Gesuchte besiegen, wieder ein paar Rennen und so weiter. Mit einem Online-Anschluss hingegen eröffnet sich uns erst das komplette Potenzial des Spiels. Mit Autolog (so nennt Electronic Arts die Facebook-ähnliche Online-Anbindung in **Need for Speed**) wird beinahe alles in Fairhaven zu einer Herausforderung. Die zahlreichen Blitzer in der Stadt? Mit einer Speedwall verbunden. Wir vergleichen unsere Höchstgeschwindigkeit an den Radarfallen mit der

unserer Freunde. Offline-Rennen? Auch hier zeigt uns das Autolog, wenn Freunde unsere Zeit geschlagen haben und animiert uns dazu, das Ganze auszubügeln und erneut Bestzeiten zu fahren.

Chaotisch cool!

Im Online-Multiplayer wird **Most Wanted** dann vom halbwegs ernsthaften Arcade-Rennspiel zum Fun-Racer. So müssen wir in 90 Sekunden zum Beispiel mit Höchstgeschwindigkeit am Blitzer vorbeidonnern. Das Lustige daran: Weitere sieben Teilnehmer versuchen dasselbe und kommen sich und uns dabei laufend in die Quere – ein Mordsspaß! Zusätzliche Motivation: In jeder Runde fliegt der jeweils Schwächste, wodurch der Wettbewerb stets in einem packenden Finale mündet. Allerdings haben ausgeschiedene Teilnehmer weiterhin ein Mitbestimmungsrecht, sie können die aktiven Fahrer per Takedown von der Strecke pusten. Überhaupt haben Takedowns und das Gedränge auf den Straßen online noch mehr Wert als in der Solo-Kampagne. Markieren wir etwa vor Straßenrennen einen Gegner und schießen den dann während des Events per Takedown ab, bekommen wir einen saftigen Extraschub Speedpoints.

Autos im Mehrspieler-Modus werden – ganz anders als offline – erst mit dem Spielfortschritt bzw. mit Speedpoints freigeschaltet, auf diese Weise verdienen wir uns auch Upgrades. Das hätte unserer Meinung nach auch dem Singleplayer-Modus nicht geschadet, der im Vergleich wie eine Art aktivierter Cheat wirkt.

Zur Technik: **Need for Speed: Most Wanted** sieht fantastisch aus. Sowohl die Umgebungsgrafik als auch die originalgetreuen Automodelle sind auf dem hohen Niveau von **Hot Pursuit**. Und in Verbindung mit den aufwändigen Lichteffekten entsteht eine Hochglanz-Optik, wie wir sie aus Filmen kennen. Da sieht man gern gnädig über vereinzelt schwammige Texturen auf Verkehrsschildern oder Gebäuden hinweg. Auch die Akustik lässt keine Wünsche offen: Mit den knackigen Motorengeräuschen fahren sich die Wagen gleich doppelt so gut – in Tunnel bekommen Autofans bei voller Fahrt garantiert eine Gänsehaut, so gut klingen die röhrenden Maschinen. Auch die breite Song-Auswahl des Soundtracks trägt zum sehr guten Gesamteindruck bei.

Offline ein guter Raser, online überragend. Warum die Macher nicht auch ein paar Fun-Modi aus dem Mehrspieler-Modus in die Solo-Kampagne übernommen haben, ist uns ein Rätsel. Wer seine Konsole ans Internet angeschlossen hat und etwas mit Online-Spielen anfangen kann, der wird mit **Most Wanted** ähnlich viel und vor allem lang Spaß haben wie Fußballfans mit **FIFA 13** oder Shooter-Freunde mit **Battlefield 3**. Wer hingegen ausschließlich offline spielt, der sollte wegen der kleinen Modi-Auswahl und der bereits freigespielten Karren über die Anschaffung noch mal nachdenken. <>

Top 3 Multiplayer

Wir haben die drei spaßigsten Mehrspieler-Modi für euch gekürt.

1: **Block Jumper**: Wer die meisten Meter springt, gewinnt. Die Absprungstelle (in diesem Fall ein etwa dreistöckiges Parkhaus) ist dabei vorgegeben. Nach jedem Sprung rasen wir wieder zurück zum Parkhaus und rammen dabei einige Gegner vom Feld, um ihnen den Sprung zu vermasseln. Dummerweise haben die Widersacher genau dasselbe mit uns vor.

2: **Team-Rennen**: Klingt langweilig, ist es aber nicht! Der Spaß beginnt schon vor dem Rennen, wenn alle Teilnehmer kreuz und quer zum Treffpunkt fahren – der erste bekommt immerhin einige Speedpoints. Der Start erfolgt unangekündigt, es wird lediglich die Strecke eingeleitet, und schon geht es los. Der perfekte Start ist hier allerdings Glückssache.

3: **Construction Takedown**: Wir treffen uns auf einer Baustelle und versuchen, so viele Takedowns wie möglich zu erzielen – gar nicht so einfach, wenn alle Widersacher in Bewegung sind und das Ganze auch noch offroad auf einer Art Acker stattfindet! Nach einer vorgegebenen Takedown-Anzahl wird abgerechnet.



Need for Speed: Most Wanted

Spieldauer: ca. 20 Std. **Schwierigkeit:** mittel bis schwer
Speichersystem: automatisch **USK-Freigabe:** ab 12 Jahren

Für Fans von: Burnout Paradise

	PS3	360
GRAFIK	9	9
SOUND	9	9
MULTI-PLAYER	10	10
PRO & CONTRA		
SYSTEM-VERGLEICH		
FAZIT		
SPIELSPASS in %	85	85



1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

19,99

ab

€/Monat*

Sparpreis für volle 24 Monate,
danach 24,99 €/Monat.

**6.000 – 50.000 kBit/s
zum Sparpreis!***

Inklusive 1&1 HomeServer: WLAN-
Modem und Telefonanlage in einem.



1&1



www.1und1.de
0 26 02 / 96 90

*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Inclusive Internet-Flat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz, Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. 1&1 HomeServer für 0,- € (Hardware-Versand 9,60 €). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

SHOOTER **360**

Hersteller: Microsoft • Entwickler: 343 Industries • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 16 • Sprache: deutsch • Preis: 60 Euro

Halo 4

TEST

Hurra, hurra, der Master Chief ist wieder da! Und spricht dieses Mal sogar mehr als drei Sätze! Warum nicht nur das ein Grund zum Jubilieren ist, verraten wir in unserem Test.

von Tobias Veltin

»Aufwachen, Chief!« Für Halo-Fans ist das sicherlich der mit Abstand schönste Satz im Jahr. Denn in **Halo 4**, das exklusiv für die Xbox 360 erscheint, geht es endlich wieder um den Liebling der Fangemeinde, den Supersoldaten Master Chief. Während der ehemalige Entwickler Bungie mit den letzten beiden Teilen (**Halo 3: ODST** und **Halo: Reach**) auf der Suche nach einer neuen Identität mit frischen Helden und ohne den Master Chief herumirrllichtete (nicht wenig erfolgreich, GamePro-Wertungen 86% und 93%), bekommen Fans der Serie nun endlich die Fortsetzung mit dem grünen Krieger. Der neue Entwickler 343 Industries startet mit dem Chief in die Reclaimer-Trilogie und will der Reihe neue Impulse geben. Wir haben den wohl meisterwarteten Shooter des Jahres auf Herz und Nieren getestet und verraten, ob **Halo 4** die Serie würdig fortsetzen und vielleicht sogar veredeln kann.

Wake up, John

»Aufwachen, Chief!« Das haben viele **Halo**-Jünger schon vor fünf Jahren am Ende von **Halo 3** geschrien, als sich der Protagonist auf dem Raumschiff Forward Unto Dawn in den Cryoschlaf verabschiedete. Zu diesem Zeitpunkt hatte er nicht nur die gesamte Menschheit gerettet, sondern auch die Alienrasse der Allianz

befriedet. Die Geschichte von **Halo 4** setzt knapp 4 Jahre nach den Geschehnissen von Teil 3 an. Das halb zerstörte Raumschiff gleitet durchs All, als plötzlich Cortana – die KI-Begleiterin des Master Chief – etwas Böses ahnt. Rote Strahlen wandern durch das Schiff, Cortana entschließt sich, den Supersoldaten aus dem Cryoschlaf zu wecken: »Aufwachen, Chief!« Denn die Lage ist ernst, bitterernst. Wir schnappen uns sofort das Sturmgewehr und bahnen uns den Weg zur Kommandobrücke der Forward Unto Dawn. Unsere Umwelt erleben wir in der Ego-Perspektive, das Genre hat 343 glücklicherweise nicht gewechselt. Was uns sofort auffällt: Alle Anzeigen sind an ihrem typischen Platz, Fans müssen sich also nicht umgewöhnen. Eine blockierte Tür stemmen wir mit einem Druck auf die X-Taste auf, im Verlauf des Spiels gibt es immer wieder diese kleinen Quicktime-Einlagen. Hinter der Tür ist kein Aufzug, nur ein schwarzer



Die **Crawler** greifen hauptsächlich in Gruppen an und sollten schnell erledigt werden. [360]



Auf der Forward Unto Dawn muss sich der Master Chief direkt mit Allianzern herumschlagen – sogar auf der Außenhülle des Schiffs. [360]



Die Beziehung zwischen dem Master Chief (links) und der KI Cortana (rechts) ist eines der zentralen Themen der Geschichte von Halo 4. [360]

Schlund gähnt uns entgegen. Also gut, Fahrstuhlschacktkraxeln ist angesagt. Und das alles nach vier Jahren Matratzenhorchdienst, uff. Und zu allem Überfluss erwartet uns am Ende der Klettertour auch noch eine böse Überraschung ...

Im Sog des Planeten

Ein Elitekrieger der Allianz stürmt zähnefletschend und mit gezücktem Energieschwert auf uns zu. Wir können das Biest schnell überwältigen, aber sofort stellen wir uns die Frage: Hatte sich die Allianz in **Halo 3** nicht mit der Menschheit versöhnt? Noch verwirrender wird es, als wir auf der Brücke von weiteren Gegnern angegriffen werden und im Hintergrund ein gewaltiger Planet auftaucht und das Schiff mit einem Fangstrahl unaufhaltsam ins Innere zieht. Die kleinen hundeähnlichen Grunts stürmen kreischend auf uns zu, nur um schon in der nächsten Sekunde von den Salven unseres Sturmgewehrs niedergemäht zu werden – Schnauze! Die größeren Eliten räumen wir mit gezielten Kopfschüssen aus dem Weg. Dazu bedarf es bei all dem **Halo 4**-Adrenalin in unserer Blutbahn zwar einer gewissen Ruhe, aber die butterweiche Steuerung gibt uns jederzeit das Gefühl, Herr der Lage zu sein. Doch so schön die Monsterschädel auch zerplatzen, alles in allem nützt uns das im Moment nicht viel, denn immerhin stürzen wir gerade im freien Fall auf den Planeten zu, der gewaltige Sog verschlingt uns einfach.

Gefangen auf Requiem

Als der Chief auf der Planetenoberfläche wieder zu sich kommt, steht er inmitten einer Landschaft aus Wrackteilen, Feuer und schwarzem Qualm. Schnell findet er heraus, dass er auf einer Schildwelt namens Requiem gelandet ist. Eine uralte Rasse ist hier ansässig – die Blutsväter, die schon in den bisherigen **Halo**-Spielen Erwähnung fanden, aber bisher keine große Rolle spielten. Und während der Chief noch auf Requiem herumirrt, droht schon wieder neue Gefahr. Per Funkspruch setzt die UNSC Infinity einen Notruf ab: Das größte Raumschiff der menschlichen Streitkräfte kämpft ebenfalls mit dem gigan-

tischen Sog des Planeten, es droht eine Katastrophe! Und der Chief muss mal wieder die Kohlen aus dem Feuer holen. Denn auf Requiem lauert etwas Uraltes, Böses: der sogenannte Didaktiker, der nur darauf wartet, die Menschheit auszulöschen – was sonst. Dieser neue, superfieste Antagonist fügt sich hervorragend in die Riege der bösen Buben ein. Zu viel zur Geschichte wollen wir an dieser Stelle aber nicht verraten, denn die Storyentwicklung spielt in **Halo 4** eine wichtige Rolle. Eher untypisch für ein **Halo**-Spiel ist dabei die wirklich exzellente Inszenierung. Die Zwischensequenzen sehen im Vergleich zu den vorherigen Teilen absolut klasse aus; Entwickler 343 hat dafür aufwändige Face-Scanning- und Motion-Capturing-Aufnahmen gemacht, was man dem Titel deutlich anmerkt. Auch bei der beeindruckenden Szene, in der die UNSC Infinity letztlich den verzweiferten Kampf gegen den Planetenkoloss Requiem verliert und abstürzt – einem ungewissen Schicksal entgegen.

Schöne neue Spielwelt

Requiem empfängt uns mit kalter, klirrender und irgendwie erhabener Blutsväter-Architektur, die schon zu Beginn des Spiels für den ein oder anderen Wow-Moment sorgt. Riesige schwebende Säulen, überirdisch glänzende Böden und gigantische Tempelanlagen, gebaut wie für außerirdische Götter, sorgen für weit geöffnete Münder. 343 hat es geschafft, eine gleichermaßen schroffe, abweisende wie faszinierende Spielwelt zu kreieren, die sich auch stilistisch von den bisherigen Teilen abhebt. Abwechslungsreichtum gibt es dabei genug, denn von Innenarealen über einen Dschungellevel bis zum Einsatz in einem felsigen Gebiet wird alles geboten – nur keine Langeweile. Das Spiel führt uns bei der Suche nach den Infinity-Überlebenden und dem Blutsväter-Bösewicht dabei relativ linear durch die einzelnen Levels, an vielen Stellen öffnen sich die Gebiete und wir müssen dort dann bestimmte Ziele erledigen. Die sind allerdings Shooter-typisch unspektakulär ausgefallen; hier hat 343 unserer Meinung nach eine Chance verpasst, denn meistens beschränken sich die Aufgaben darauf, Generatoren zu zerstören, Landungszo-

Limited Edition

Neben der normalen Verkaufsversion (Hülle+Spiel) bieten 343 und Microsoft auch eine Limited Edition von Halo 4 an. Die etwa 80 Euro teure Premiumversion kommt in schicker schwarzer Verpackung mitsamt Steelbook und enthält einige Goodies, darunter zum Beispiel die komplette Miniserie »Forward Unto Dawn« und ein Spartan-Willkommenspaket. Für Mehrspieler-Fans ist besonders der Season-Pass interessant. Der berechtigt zum kostenfreien Download der drei kommenden Map-Packs. Außerdem bekommen LE-Käufer früherer Zugang zu Spezialisierungen im Multiplayer-Modus und diversen speziellen Rüstungsteilen, mit denen man seinen Spartan individuell anpassen kann. Gerade Mehrspieler-Fans sollten direkt zur Limited Edition greifen.

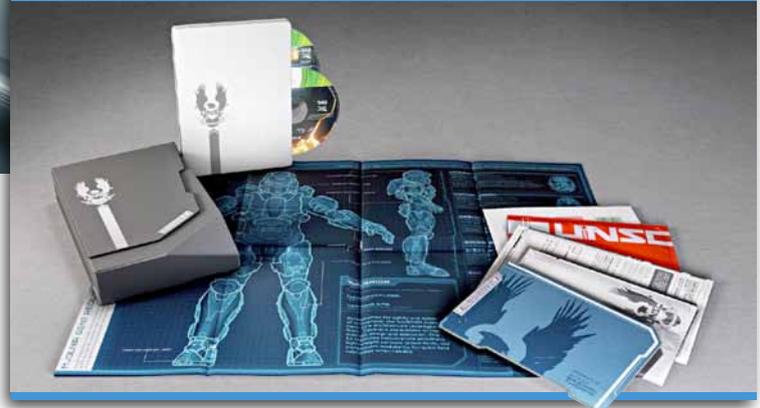


Neu im Sortiment: Der **Mantis-Mech** ist stark bewaffnet und zudem ziemlich flink auf den Beinen. Hier erledigen wir gerade ein prometheanisches Geschütz. [360]

nen zu sichern oder einen Knopf zu drücken. Revolutionen haben wir da zwar nicht erwartet, trotzdem ist es ziemlich ernüchternd, immer dieselben Simpelziele abzarbeiten.

Gestatten, die Prometheaner

Dass **Halo 4** in der Kampagne aber trotzdem ein großartiges Spielerlebnis bietet, liegt vor allem am Spielgefühl und den neuen Gegnern. Ganz neu in der **Halo**-Welt sind nämlich die Prometheaner. Diese Mischung aus Insekten und Robotern gibt es in verschiedenen Varianten und sorgt dafür, dass ordentlich Feuer und Abwechslung ins Spiel kommt. Die kleinen Crawler zum Beispiel tauchen hauptsächlich in Rudeln auf und setzen voll auf den Nahkampf. Wer da nicht öfter mal in Deckung geht, segnet auch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad schnell das Zeitliche. Richtig gefährlich sind aber die Knights (in der deutschen Version Springer genannt). Diese cleveren Biester umgeben sich meistens mit einem Wächter, der sie mit einem Schild schützt oder Granaten abfängt. Außerdem können sich die neuen Gegner auf dem Schlachtfeld an eine andere Position beamen. Die Kämpfe gegen die Springer sind dementsprechend sehr anspruchsvoll; auch langjährige **Halo**-Spieler müssen sich erst einmal an die neue Taktik gewöhnen, mit der man die Prometheaner besiegt. Das geschieht aber ziemlich schnell, die Lernkurve funktioniert nämlich ausgezeichnet. Schon nach kurzer Zeit merkt man, wie man Schlachtfelder vor einem Gefecht scannt, um sich eine Vorgehensweise zurechtzulegen. Insgesamt hat der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zu **Halo: Reach** noch einmal drastisch angezogen; auf dem höchsten, »Legendär«, dürfte sich auch so mancher erfahrene Shooter-Fan ganz schön die Zähne ausbeißen.

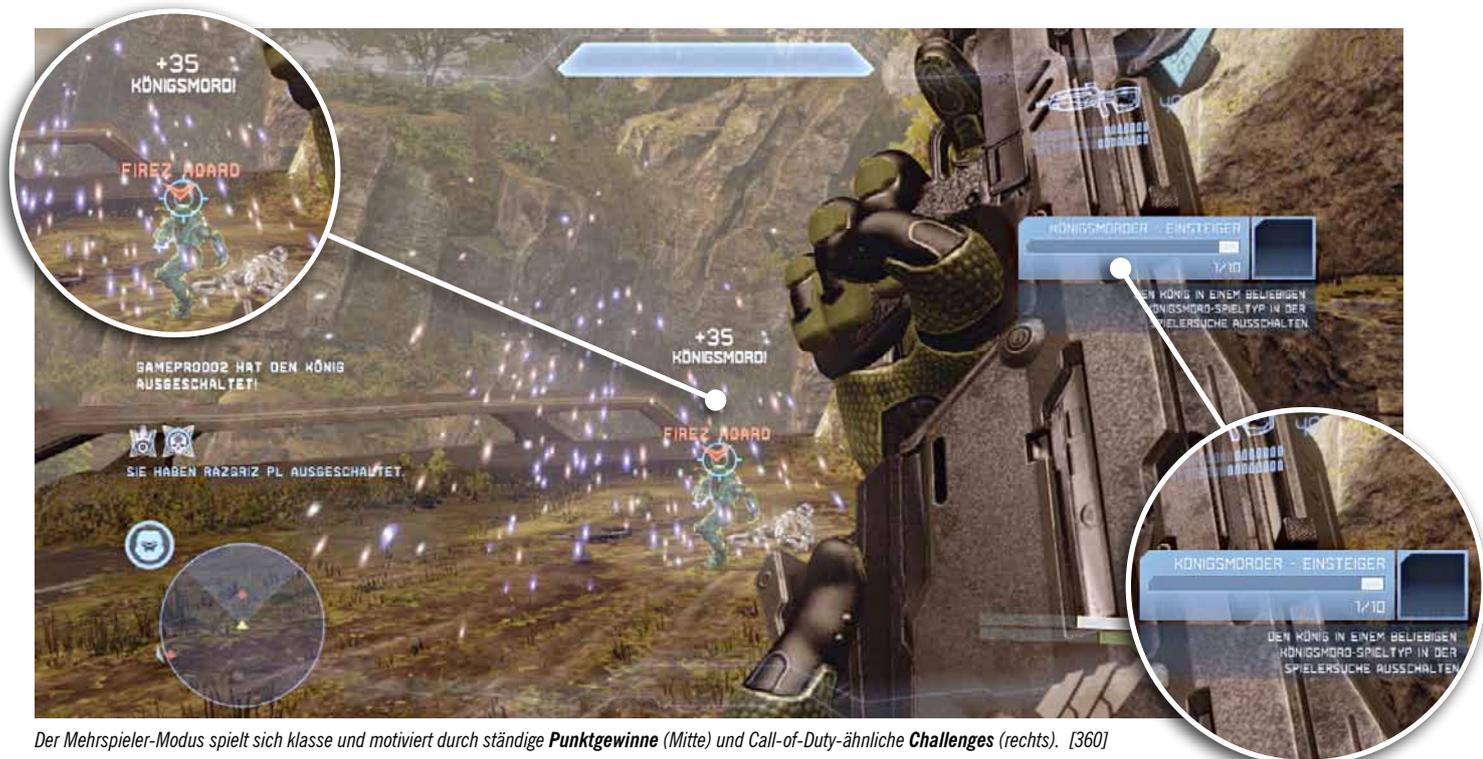


SciFi-Waffenexzess

Neben den neuen Gegnern gibt es auch neue Waffen in **Halo 4**. Und verdammt noch mal, die sind echt cool! Die Prometheaner setzen gebündeltes Licht als Waffe ein; Lichtgewehr, Strahlenkanone und Co fügen sich wunderbar in den ohnehin schon umfangreichen **Halo**-Waffenschrank ein. Und im Vergleich zu manch anderem Shooter sind die Waffen von **Halo 4** wirklich ein absolutes Highlight. Jede Wumme hat einen charakteristischen Sound und fühlt sich anders an. Es ist einfach ein befriedigendes Gefühl, die neue, mächtige Railgun der Menschen abzufeuern, oder zu beobachten, wie sich die Prometheaner-Waffen nach dem Aufsammeln im Transformer-Stil zusammensetzen. Zudem herrscht oft Munitionsmangel, sodass wir gezwungen sind, neue Waffen aufzuklauben und die auch einzusetzen. So verpasst garantiert niemand die neuen Argumentationsverstärker. Außerdem gibt's im Verlauf der Kampagne neue Rüstungsfähigkeiten (siehe Kasten), die wir selbstständig wechseln können und die extrem hilfreich gegen die Prometheaner und Allianz-Krieger sind.

Jetzt auch mit Mech

Wie es sich für die **Halo**-Serie gehört, gibt es zwischen den Shooter-Abschnitten immer wieder Fahrzeugsequenzen, in denen der Chief



Der Mehrspieler-Modus spielt sich klasse und motiviert durch ständige **Punktgewinne** (Mitte) und Call-of-Duty-ähnliche **Challenges** (rechts). [360]

KONAMI



VIVA PES



PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER



KONAMI-PES2013.COM

© KONAMI PES 2013



Besuchen Sie uns auf der offiziellen Facebook Seite: [facebook.com/PES](https://www.facebook.com/PES)
[youtube.com/officialpes](https://www.youtube.com/officialpes)

konami-pesleague.de

LFP Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE PS2 PSP PS3 PlayStation 2 PlayStation Portable PlayStation 3 Wii NINTENDO 3DS

addis, the 3-Stripes logo and the 3-Stripes trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. ©2012 Real Madrid. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™ Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™ All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. ©2012 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "P", "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.



Mit dem flinken **Ghost-Gleiter** dezimiert der Master Chief Bodentruppen im Nu. Wie alle Fahrzeuge wurde auch der Ghost optisch enorm überarbeitet. [360]

der Gegnerschar in den unterschiedlichsten Vehikeln zu Leibe rückt. In der **Halo-Garage** finden wir dieses Mal unter anderem den altbekannten Warthog-Jeep und den Ghost-Gleiter, aber auch der Scorpion-Panzer oder das Mongoose-Quad wartet auf seinen Einsatz. Kleiner Hinweis für die Fans: Gegen Ende des Spiels steuert man sogar ein Vehikel, von dem man immer gehofft hat, es einmal zu steuern. Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Völlig neu im Portfolio ist der Mantis-Mech. Mit dem stapft man unter anderem durch die riesigen Frachträume der Infinity und ballert dabei zig Allianzler und Prometheaner mit Raketen und Maschinengewehr über den Haufen – ein wahrhaft »mechtiges« Gefühl. Das macht einen Heidenspaß und erinnert ein wenig an die alten **Mech Assault**-Spiele für die erste Xbox.

Mehr als nur drei Sätze

Mit diesem Mix aus spannenden Shooter-Sequenzen und spaßigen Fahrzeugabschnitten arbeitet man sich nach und nach durch die Kampagne und erlebt dabei eine durchaus packende Geschichte, die etwa nach einem Drittel richtig in Fahrt kommt. Für Nicht-**Halo**-Kenner kann der Plot aber gerade im Mittelteil etwas verwirrend sein. Der bisher eher mundaufle Master Chief ist zwar immer noch keine Quasselstrippe, hat nun aber deutlich mehr Sprachanteile. Auch die ganz spezielle Beziehung zur KI Cortana wird ausführlicher behandelt, was die Geschichte besonders für Fans enorm aufwertet. 343 haben sich offensichtlich ausführlich Gedanken gemacht, in welche Richtung sie die Serie entwickeln wollen. Die Story hat mehr Substanz: Wo andere Shooter lediglich eine fadenscheinige Oberfläche spinnen, um notdürftig das Grundgerüst der Spielmechanik zu verhüllen, nimmt **Halo 4** den Spieler mit und schafft so mehr Identifikation mit dem Helden. Insgesamt ist der Ton düsterer und eindringlicher. Der Kapitän der Infinity hält den Master Chief zum Beispiel für einen Kandidaten fürs Spartan-Altersheim, der Befehle verweigert und sich in wichtigen Situationen aus dem Staub macht.

Wie es uns gefällt

Im Mehrspieler-Modus gibt es mehr Individualisierungsoptionen denn je. Den eigenen Soldaten statten wir nun mit noch mehr unterschiedlichen Rüstungsteilen aus (oben) oder bauen uns sogar eigene Klassen samt individueller Bewaffnung und Fähigkeiten (unten).



Der strahlende Held bekommt hier unfreiwillig leichte Kratzer. Echte, tiefgreifende Charakterzeichnungen oder gar -entwicklungen sollte man aber nicht erwarten, einige interessante Einblicke ins Seelenleben des Master Chief und Cortana gibt es trotzdem.

Viel zu kurz

Das große Problem der Kampagne: Das Finale (das durchaus Fragen offenlässt, aber keinen fiesigen Cliffhanger wie z.B. Teil 2 hat) ist viel zu schnell erreicht – nach gut fünf Stunden sind wir durch. Bis dahin gibt es allerdings keine Längen, wir wurden durchgehend sehr gut unterhalten. Das **Halo**-Prinzip wird konsequent fortgeführt; wer bisherige Teile gespielt hat, findet sich sofort zurecht. **Halo 4** hat aber mit den neuen Gegnern und der neuen Welt trotzdem genug eigene Ideen, um als eigenständiger Teil würdig hervorstechen. Lediglich spielerische Revolutionen sollte man nicht erwarten, vielmehr bietet **Halo 4** im Einzelspieler-Modus genau das, was die Serie groß und bekannt gemacht hat. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Spartan-Ops-Modus

Doch die Kampagne (die man auch mit bis zu drei Kumpels spielen kann) ist natürlich nicht alles. Wer die Master-Chief-Geschichte abgeschlossen hat, schreibt seinen persönlichen Spartan-Kämpfer auf der UNSC Infinity ein und zieht dort entweder in Spartan Ops oder dem »normalen« Multiplayer-Modus (heißt in **Halo 4** Kriegsspiele) in die Schlacht. Spartan Ops ist dabei eine Art zweite Kampagne, die wir sowohl allein als auch mit bis zu vier Leuten spielen können und sich in episodische Inhalte aufteilt. Jede Woche gibt es fünf kleinere Missionen (darunter zum Beispiel ein Gebiet von Allianzlern säubern oder ein Artefakt bergen), die zusammenhängen und eine separate Geschichte erzählen. Der Clou: Spartan Ops hat eigene Zwischensequenzen und ist auf mehrere Wochen pro Staffel ausgelegt. Die erste Staffel soll über zehn Wochen laufen und komplett kostenlos sein. Da man die einzelnen Episoden auch allein spielen kann, erhöht sich die Spielzeit für Solo-Spieler auf etwa elf bis zwölf Stunden. Wir hatten bei den ersten fünf Episoden mit unseren Online-Mitstreitern einen Riesenspaß und gieren schon nach dem



Die Prometheaner sind echte Taktikfische. Der fliegende **Wächter** schützt den Springer mit einem Lichtschild und schleudert sogar Granaten zurück. [360]

MOBILE FREIHEIT

- ✓ KEINE VERTRAGSLAUFZEIT
- ✓ KEIN BEREITSTELLUNGSPREIS
- ✓ VOLLE KOSTENKONTROLLE

1&1 NOTEBOOK-FLAT

D-NETZ

9,99 €/Monat*

Und alle, die sich für einen Laufzeitvertrag entscheiden, erhalten ein Startguthaben von bis zu 150,- €!*



www.1und1.de
0 26 02 / 96 96

* 1&1 Notebook-Flat für 9,99 €/Monat. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite mit max. 64 kBit/s zur Verfügung. Bereitstellungspreis von sonst 29,90 € entfällt. Keine Mindestvertragslaufzeit. Alternativ: Zusätzliches Startguthaben von 50,- € bei einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten. Startguthaben zur Verrechnung mit den monatlichen Grundgebühren ab dem 4. Monat.



Da fliegen die Grunts. Mit **Granaten** erledigen wir auch größere Gegnergruppen schnell und effektiv, im Hintergrund lauert aber schon die nächste Gefahr. [360]

nächsten Spartan-Ops-Paket. Der beliebte Firefight-Modus der beiden letzten **Halos** fehlt dagegen – schade!

Mehr Spieler, mehr Spaß!

Noch wesentlich umfangreicher als Spartan Ops ist der Gegeneinander-Mehrspieler-Modus. Hier hat 343 einige Neuerungen eingebaut, ohne aber das ohnehin schon sehr gute Multiplayer-Spielgefühl der Vorgänger anzutasten. Unter anderem gibt es jetzt ein Klassensystem (ähnlich wie bei **Call of Duty**), mit dem wir die eigenen Spartan-Soldaten mit Primär- und Sekundärwaffen sowie diversen Rüstungsfähigkeiten und Spezialpaketen ausstatten. Darunter befindet sich zum Beispiel ein nützlicher Schild oder die Fähigkeit, mit dem Booster-Pack schnell einer brenzligen Situation zu entkommen. Am Anfang stehen lediglich ein paar Perks zur Verfügung, durch das Spielen von Online-Matches sammeln wir Erfahrungspunkte, die uns nach und nach neue Ränge und dementsprechend neue Ausrüstungen, Rüstungsteile und Waffen beschern. Das ist unheimlich motivierend, zumal das Spiel nun besondere Aktionen (wie zum Beispiel Feuerunterstützung bei Kills) noch stärker belohnt. Das Klassensystem sorgt zudem dafür, dass sich der Mehrspieler-Modus noch variantenreicher und vor allem auch abwechslungsreicher spielt. Besonders mächtige Waffen liegen zwar immer noch auf den Karten herum, können aber ab einer bestimmten Punktzahl auch direkt aufs Schlachtfeld beordert werden. So gibt es auch in scheinbar aussichtslosen Partien immer die Möglichkeit, das Blatt zu wenden – toll!

Multiplayer-Umfangsmo-ster

Auch im Mehrspieler-Modus greifen sämtliche Stärken des **Halo**-Gameplays. Die Matches spielen sich dynamisch und flüssig wie eh und je – genau so, wie Fans es von ihrer Lieblingsserie erwarten. Das Waffenbalancing stimmt, die Spawnpunkte sind gut gesetzt und es stellt sich schnell das typische »Ein Match mach ich noch«-Gefühl

ein. Insgesamt spielt sich der Multiplayer dank des standardmäßigen Sprintknopfes etwas flotter und unserer Meinung nach auch besser, die neuen Klassen tragen zudem zum taktischen Tiefgang bei. Die Verbindungsqualität war bei unserem Test übrigens hervorragend, mit einer normalen Internetleitung gab es keine Lags oder Verzögerungen. Die Kartenauswahl ist mit 13 gut designten Exemplaren ziemlich umfangreich, wir vermissen allerdings mehr kleinere bis mittelgroße. Die gibt es zwar auch in **Halo 4**, den Hauptteil machen aber große Karten mit Fahrzeugunterstützung aus. Die eignen sich besonders für den neuen Dominion-Modus, der an **Battlefields** Conquest erinnert, weil wir hier bestimmte Punkte erobern und halten müssen. Ohne taktische Absprachen stehen wir schnell auf verlo-



Kommentar

Tobias Veltin,
Redakteur

343 kann's!

Die beste Nachricht vorweg: Halo 4 ist ein waschechtes Halo! Wer keine Revolution erwartet, bekommt eine tolle Einzelspieler-Kampagne mit erstklassiger Action, die allerdings viel zu kurz ist. Ich bin überrascht, was 343 aus der mittlerweile sieben Jahre alten Konsole herauskitzelt. Die minimalen Schwächen der Kampagne macht der Mehrspieler-Modus mehr als wett. Spartan-Ops, das neue Klassensystem, der Umfang und die vielen cleveren Tweaks krönen den Multiplayer-Modus von Halo 4 zum Genrekönig.

Rüstungsfähigkeiten

Im Verlauf der Kampagne werden dem Master Chief allerlei nützliche Fähigkeiten an die Hand gegeben, wovon er allerdings immer nur eine einsetzen kann. Diese Perks gibt es auch im Mehrspieler-Modus. Hier haben wir vier davon aufgelistet:

PROMETHEAN VISION



Diese Wärmesicht erinnert an Predator und macht Gegner auch durch Objekte und Nebel hindurch sichtbar.

HARTLICHT-SCHILD



Der Schild ist ein prima Schutz gegen Feindfeuer oder Nahkampfangriffe. Achtung: Er muss sich nach einiger Zeit wieder aufladen.

UNSIHTBARKEIT



Nützliches Hilfsmittel, um unbemerkt durch ein Areal mit vielen Gegnern zu gelangen. Wird in der Kampagne nur selten eingesetzt.

AUTOMATISCHES GESCHÜTZ



Eine kleine Drohne begleitet den Spieler und feuert automatisch auf Feinde. Hält nicht viele Schüsse aus.

renem Posten. Sehr viel Spaß macht außerdem die neue Flood-Variante, wo zu Beginn zwei Spieler infiziert sind und den Rest durch Berührung »anstecken« müssen.

Wem die vorgefertigten Modi und Karten nicht reichen, erstellt mit zahlreichen Parametern einfach eigene Spielvarianten oder baut sich im Schmiede-Modus komplett neue Maps. Und einen Theater-Modus, um aufgezeichnete Multiplayer-Matches anzuschauen, gibt es auch noch. Kurz gesagt: Der Mehrspieler-Modus ist ein absolutes Umfangsmo-ster, das für Monate, wenn nicht sogar Jahre unterhält. Jedem Spieler raten wir dringend, mal im Infinity-Modus vorbeizuschauen, denn wer nur die Kampagne spielt, verpasst das Beste an **Halo 4**.

Technischer Leckerbissen

Technisch gibt sich **Halo 4** nahezu keine Blöße und markiert den bisherigen Höhepunkt der Reihe. Dabei hat 343 den Code der alten **Ha-**



Langsam, aber mit viel Feuerkraft ausgestattet: Neben dem neuen Mantis-Mech ist der **Scorpion-Panzer** das mächtigste Fahrzeug im umfangreichen Halo-Fuhrpark. [360]



So nah sollte man die prometheanischen Springer nicht herankommen lassen. Der glühende **Schädel** ist der Schwachpunkt der neuen Gegner. [360]



Die **Umgebungen** in der Kampagne sehen spitze aus und sind dank vieler Details und der tollen Lichtstimmung sehr atmosphärisch. [360]

lo-Spiele adaptiert und in nahezu jedem Punkt verfeinert. Requiem hat viele sehr schicke Areale zu bieten, die sich zudem alle voneinander unterscheiden und mit eigenen optischen Highlights aufwarten. Im Dschungellevel rauscht zum Beispiel ein majestätischer Wasserfall in einen schier bodenlosen Abgrund; die Felsen im Wüstenabschnitt sehen so plastisch aus, als könnte man sie greifen. Kräftige Farben wie Lila oder Orange sind weitere Markenzeichen des neuen, sehr sicheren Stils, der deutlich »scifi-iger« wirkt als die bisherigen Teile. Die tollen Effekte und die Lichtstimmungen in den einzelnen Bereichen tun ihr Übriges, um aus **Halo 4** einen Augenschmaus zu machen. Wenn der Master Chief aus einer dunklen Höhle ans grelle Tageslicht kommt, kneifen wir instinktiv die Augen zusammen. Dazu gesellen sich tolle Animationen (bis auf ein paar Ausrutscher bei KI-Verbündeten) und sehr solide Texturen. Die bereits erwähnten Zwischensequenzen überraschen mit fein gezeichneten Gesichtern und erkennbaren Emotionen und sorgen dafür, dass **Halo 4** deutlich cineastischer und besser inszeniert wirkt als die bisherigen Teile. Im Mehrspieler-Modus sieht das Geschehen übrigens ebenso gut aus, ein Grafik-Downscaling zugunsten besserer Performance gibt es nicht. Auf der Tonspur rundet **Halo 4** den tollen technischen Eindruck ab. Der Soundtrack von Neil Davidge (arbeitete unter anderem mit Massive Attack zusammen) ist schlichtweg grandios! Klassische Stücke (u.a. mit Chorgesang) treffen auf Elektrosounds – eine akustische Hochzeit, die das Spiel punktuell einsetzt, um ruhige Abschnitte zu untermalen und die Musik in den Kämpfen stakkatoartig anzuziehen. Der Soundtrack passt wunderbar zum technischeren Gesamtbild der Blutsväter-Architektur und greift sie sogar akustisch in manchen Situationen auf – besser geht es nicht! Dazu kommen gut abgemischte, räumliche Effekte, darunter die druckvollen und charakteristischen Waffensounds. Sogar die deutsche Sprachausgabe – eigentlich seit jeher ein Makel der **Halo**-Serie – ist dieses Mal außer-

ordentlich gut gelungen. Alle Sprecher (darunter auch eine neue und besser passende Stimme für den Master Chief) wurden vorzüglich besetzt, Betonung und Emotionalität kommen glaubwürdig rüber und wirken nicht gekünstelt oder gar aufgesetzt. Die englische Sprachausgabe fehlt serientypisch auf der Disk. Sogar der Multiplayer-Sprecher posaut seine Ansagen auch nach Umstellen der Konsolen-Sprache nur auf Deutsch heraus, schade. <>



Kommentar

Thomas Wittulski,
Redakteur

SciFi-Granate!

Um ehrlich zu sein, war ich etwas enttäuscht darüber, dass schon nach gut fünf Stunden der Abspann über den Bildschirm lief. Für mich, der sich Spiele in erster Linie wegen der Singleplayer-Kampagnen holt, einfach zu wenig Spielzeit. Trotzdem habe ich jede Sekunde davon genossen. Die Zwischensequenzen sind super inszeniert, das Gameplay flutscht die Grafik verlangt der Xbox 360 alles ab. Auch akustisch ist Halo 4 eine Wucht: Der Shooter klingt dank direktonalem Sound unglaublich gut. Ein Pflichttitel für Action- und vor allem Halo-Fans!

Halo 4

Spieldauer: 50+ Std. **Schwierigkeit:** einfach bis sehr schwer

Speichersystem: automatisch **USK-Freigabe:** ab 16 Jahren

Für Fans von: Halo, Multiplayer-Shootern, Koop-Kampagnen

		360
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + schicke Levels + plastische Objekte + tolle Lichtstimmung + Zwischensequenzen - einige Animationen von KI-Mitstreitern 	9
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + fantastischer Soundtrack + charakteristische Waffensounds + räumliche Soundkulisse + tolle deutsche Sprachausgabe 	10
MULTI-PLAYER	<ul style="list-style-type: none"> + spannende Matches + hervorragendes Balancing + Spartan-Ops-Modus + motivierendes Klassen- und Levelsystem 	10
PRO & CONTRA	<ul style="list-style-type: none"> + tolles Spielgefühl + knackige Steuerung + spannende Geschichte + neue Prometheaner-Gegner + viele Waffen und Fahrzeuge - langweilige Missionsziele - Kampagne viel zu kurz 	
FAZIT	Trotz kleinerer Schwächen bei der Kampagne: herausragender Science-Fiction-Shooter mit fantastischem Mehrspieler-Modus.	



SPIELSPASS in %

93



RENNSPIEL 360

Hersteller: Microsoft Game Studios • Entwickler: Playground Games / Turn10 • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 8 • Sprache: deutsch • Preis: ca. 60 Euro

Forza Horizon

Ein Open-World-Forza mit reduziertem Realismus und zugänglicher Rennaction: Kann das funktionieren? Die Antwort: Es kann, und wie! Lest im Test, wie sich Forza Horizon bei unseren Testfahrten geschlagen hat. von Florian Kurzmaier

Es ist ein lauer Nachmittag im Spätsommer, die letzten Sonnenstrahlen spiegeln sich in ruhig plätschernden Gebirgsbächen. Über den malerischen US-Bundesstaat Colorado, den wir im Test von **Forza Horizon** bereisen, legen sich langsam, aber sicher herbstliche Gelb- und Rottöne. Aus der Entfernung hören wir ein Dröhnen, das allmählich näher kommt. Wenige Sekunden später ist die Idylle dahin, denn wir finden uns mitten in einem Straßenrennen wieder. Aus dem Radio erfahren wir, dass noch ein paar letzte Startplätze für die Rennwettbewerbe des Horizon Festivals zu vergeben sind – wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Also drücken wir das Gaspedal unserer rostigen Karre bis aufs Bodenblech durch und rasen los. Wenig später haben wir eines der begehrten Festival-Armbänder ergattert, die uns die Teilnahme an den Rennwettbewerben sichern. Nach nur wenigen Minuten hat uns **Forza Horizon** schon voll in seinen Bann gezogen – und uns auch so schnell nicht mehr losgelassen.

Rock im Valley

Großen Anteil an der sehr stimmigen Atmosphäre von **Forza Horizon** hat das namensgebende Horizon Festival, denn mit seinen vielen Bühnen und fetter Mucke kommt das bunte Treiben ziemlich authentisch rüber. An nahezu jeder Ecke gibt es irgendetwas zu bestaunen, von Konzerten über Lightshows bis zu Fahrgeschäften. Man merkt von der ersten Sekunde an, dass es dem neuen **Forza**-Ableger nur um eines geht: größtmöglichen Spaß an der riesigen Party. Das Festivalgelände, das Teil der offenen Welt von **Forza Horizon** ist, bietet alle wichtigen Anlaufstellen für angehende Rennstars: Wir brauchen nur vor dem entsprechenden Zelt halten, schon können wir in aufgeräumten Menüs Einstellungen auswählen. Bei der Rennzentrale holen wir uns beispielsweise neue Armbänder als Be-

lohnung für gewonnene Rennen ab. Die schalten wiederum neue Events frei, in denen wir uns mit der Konkurrenz messen dürfen. So gelangen wir nach und nach an immer schwierigere Aufgaben; die Motivationskurve stimmt. Damit uns die anderen Fahrer nicht abhängen können, lassen wir in der Werkstatt unsere fahrbaren Untersätze aufmotzen oder holen uns im Autosalon gleich schicke Neuwagen. Wie in **Forza** üblich, darf man auch in **Horizon** seinen Autos neue Lackierungen oder mehrere Schichten von Aufklebern verpassen und via Xbox Live mit den anderen Spielern teilen. Das Festivalgelände ist der Nabelpunkt der frei befahrbaren Welt von **Forza Horizon**, die verschiedenen Rennevents beginnen wir aber von Startpunkten, die auf der ganzen Map verteilt sind. Der Entwickler Playground hat sich den US-Bundesstaat Colorado als Vorlage für die Spielwelt von Horizon genommen, da es dort viele unterschiedliche Landschaftsformen gibt: So haben es neben atemberaubenden Canyons und den schneebedeckten Gipfeln der Rocky Mountains auch malerische Wald- und Flussabschnitte auf die frei befahrbare Karte geschafft. Kleinere Städte, Industrieanlagen, Parks, Seen oder ein riesiger Staudamm runden die stimmige und lebendige Atmosphäre ab.



In diesem Rennen verliert der Verfolger seinen Heckspoiler. Macht aber nix, das Schadensmodell von Forza Horizon ist rein kosmetisch. Für uns geht es trotzdem weiter. [360]



Bei der **Rennteilnahme** holen wir uns die Starterlaubnis für die Rennen des Festivals ab. [360]



In spektakulären Sponsorevents wie diesem treten wir gegen einen **Kunstflieger** an. [360]

Du bist das Event

Ein Open-World-Racer lebt natürlich nicht nur von einer lebendigen offenen Welt, sondern auch von seinen Rennevents. Und da hat Playground **Forza**-Spin-off einiges zu bieten. In klassischen Rundstrecken-Rennen rangeln wir mit sieben Konkurrenten auf abgesteckten Kursen um die Spitzenpositionen sowie die damit verbundenen Credits und Fahrerpunkte. Damit es nicht langweilig wird, haben die Entwickler auch an Etappenrennen gedacht. Hier geht es ebenfalls um Geld und Ruhm, jedoch mit einem Unterschied: Statt stupide im Kreis wird in dieser Rennart auf offener Strecke dem Ziel entgegengehezt. Ebenfalls cool: Anders als bisher in der **Forza Motorsport**-Serie sind wir in **Forza Horizon** nicht mehr nur auf Asphalt unterwegs, sondern auch abseits befestigter Straßen in Staub und Dreck. Extra dafür hat Playground die Fahrphysik von **Forza Motorsport 4** um Offroad-Elemente erweitert. Dadurch bewegen sich die Boliden fast wie in einem echten Rallye-Spiel. Damit es nicht nur bei den klassischen Rennmodi bleibt, hat sich Playground noch ein paar Besonderheiten ausgedacht. So schaltet man durch riskante Fahrmanöver wie Beinahe-Unfälle Talentpunkte frei, die uns im Fahrerlevel aufsteigen lassen. Wenn wir bestimmte Stufen erreicht haben, erhalten wir Einladungen zu speziellen Sponsoren-Events. Diese Herausforderungen sind besonders cool inszeniert und machen richtig Laune. Im Event »Mustang vs. Mustang« etwa sollen wir im Muscle Car gegen ein Sportflugzeug antreten. Auf gerader Strecke hätten wir natürlich nicht den Hauch einer Chance, denn der Flieger ist viel schneller als unser Bodenbrummer. Zum Glück findet das Rennen



Kommentar

Thomas Wittulski,
Redakteur

La Forza delle Emozioni

Dass Forza Horizon nicht mehr viel mit Simulation zu tun hat, stört mich nicht. Die Events wirken nicht aufgesetzt und das Fahrverhalten der Boliden ist immer noch einigermaßen realistisch. Und auch technisch machen die Entwickler einen sehr guten Job: Playground Games kitzelt sogar noch etwas mehr aus der Hardware heraus als Forza Motorsport 4.

aber in einem gewundenen Canyon statt, sodass wir durch geschickte Kurvenmanöver den Geschwindigkeitsnachteil ausgleichen können. In einem nervenaufreibenden Rennen, an dessen Checkpoints immer wieder der Flieger knapp über uns hinwegfährt, schaffen wir es mit einer Stoßstange Vorsprung ins Ziel – der Hammer! Im weiteren Spielverlauf erwarten uns noch einige andere Challenges, die mal mehr, mal weniger aufgedreht daherkommen. Das war aber noch nicht alles, denn Playground hat im virtuellen Colorado Außenposten verteilt, die uns auch weit weg vom Festivalgelände Zugriff auf Werkstatt, Autosalon und Lackiererei gewähren. Einmal entdeckt, darf man gegen Gebühr eine Schnellreisefunktion nutzen, um im Button-Umdrehen dorthin zu springen. Wer dagegen keine Lust hat, seine sauer verdienten Credits für eine kleine Zeitersparnis auszugeben, darf pro Außenposten drei sogenannte PR-Stunts absolvieren, um sich einen Rabatt auf die Gebühr zu verdienen. Auf jeder Stufe, spricht mit jedem neuen Armбändchen, treten wir gegen einen neuen Rivalen mit besonderen Fähigkeiten an. Als Siegesprämie gibt es dann nicht nur Credits, sondern auch die Autos der Konkurrenten. Wenn euch übrigens in den Weiten Colorados ein **Horizon**-Teilnehmer begegnet, könnt ihr auch den sofort zu einem Rennen fordern. An bestimmten Punkten findet man Treffpunkte für illegale Straßenrennen. Hier gibt es zwar keine Punkte fürs Festival-Ranking, aber eine Menge Asche fürs Festgeldkonto. Folglich ist also nicht nur das Drumherum gelungen und abwechslungsreich inszeniert, sondern auch in Sachen Modi eine Menge Spaß geboten!

Im Vergleich zu **Burnout Paradise**, wo der Mehrspieler-Part direkt mit dem Solospiel verbunden war, sind beide Modi in **Forza Horizon** voneinander getrennt. Neben den bereits angesprochenen klassischen Rennarten wie Rundstrecken- oder Straßenrennen bietet **Horizon** aufgepeppt Online-Varianten der **Forza**-Klassiker: In »Infiiziert« muss ein Spieler die anderen »anstecken«, in »Katz & Maus« tragen wir eine Art Crash-Challenge aus, und in »König« ist jener Spieler der King, der am längsten fährt, ohne gerammt zu werden. Das Highlight ist aber der Modus »Freie Fahrt«, denn hier können sich die Spieler in ganz Colorado wie auf einem riesigen Abenteuerspielplatz austoben – **Test Drive Unlimited** lässt grüßen.

Bis zum Horizont

Im Vergleich zu **Burnout Paradise**, wo der Mehrspieler-Part direkt mit dem Solospiel verbunden war, sind beide Modi in **Forza Horizon** voneinander getrennt. Neben den bereits angesprochenen klassischen Rennarten wie Rundstrecken- oder Straßenrennen bietet **Horizon** aufgepeppt Online-Varianten der **Forza**-Klassiker: In »Infiiziert« muss ein Spieler die anderen »anstecken«, in »Katz & Maus« tragen wir eine Art Crash-Challenge aus, und in »König« ist jener Spieler der King, der am längsten fährt, ohne gerammt zu werden. Das Highlight ist aber der Modus »Freie Fahrt«, denn hier können sich die Spieler in ganz Colorado wie auf einem riesigen Abenteuerspielplatz austoben – **Test Drive Unlimited** lässt grüßen.



Die atemberaubenden Landschaften und vor allem die vielen kleinen Details – hier **aufwirbelndes Herbstlaub** – machen Forza Horizon zu einem der schönsten Rennspiele dieser Konsolengeneration. [360]

(Fast) Unendliche Weiten: So riesig ist die Spielwelt von Forza Horizon



Die Weitsicht über diese Wüstenlandschaft ist atemberaubend.



In den Rocky Mountains gibt es viele Pfade und tolle Panoramen.



Die Canyons im Südwesten der Map haben das Potenzial für einen Tourismus-Flyer.



Im Zentrum der Karte befindet sich das Festivalgelände mit seinen Bühnen und Attraktionen.

Garniert werden die Mehrspieler-Modi mit einigen Sozial-Gimmicks wie den Car Club (eine Art Clan für Autonarren), zudem lassen sich Autos sowie Designs tauschen und Rennen gegen die Geister von Freunden austragen. Hinzu kommen Blitzer-Challenges: Wenn ein Freund einen Geschwindigkeitsrekord an einem der in Colorado verteilten Blitzer aufstellt, werden wir darüber informiert und können mit einem eigenen Geschwindigkeitsrekord konkurrenzen.

Unter dem Strich ist der Online-Modus spaßig, nutzt aber das Potenzial, das die offene Spielwelt und der Singleplayer-Teil bieten, nicht konsequent genug aus. Wie wär's beispielsweise mit einer vollständigen Integration des Mehrspieler-Teils in den Solo-part gewesen? Oder mit einem lokalen Mehrspieler-Modus? Schade, denn hier verschenkt **Forza Horizon** unnötig Potenzial.

Traumhaft schön

Playground hat es geschafft, aus einem Rennspiel mit Simulationsanspruch eine glaubwürdige und stimmige Open-World-Erfahrung zu machen. Die Grafik sieht fantastisch aus und strotzt nur so vor liebevollen Details: Fahren wir zum Beispiel durch

ein herbstliches Waldgebiet, wirbelt neben dem Staub vom Boden auch noch das Laub realistisch auf. Neben den abgesteckten Rennstrecken warten polygonmodellerte Zuschauer mit ihren Digicams und knipsen Fotos von den ständigen Rangeleien um die beste Spur. Und: Die Lichteffekte sind großartig. Wenn die letzten Sonnenstrahlen des Tages durch die Wolkendecke schimmern, wird es fast schon romantisch. Schließlich hat Playground seinem **Forza**-Spinoff noch einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel verpasst, der dem Spiel noch mal einen ganz anderen Anstrich gibt: Während in der nächtlichen Pampa das Geschehen neben der Strecke nur spärlich vom Scheinwerferlicht erhellt wird, steigt um das Festivalgelände ein audiovisuelles Feuerwerk. Was **Forza Horizon** aber vermissen lässt, ist ein dynamisches Wettersystem, das der Sahne-Optik noch die Kirsche aufgesetzt hätte. Die Fahrzeugmodelle können sich dagegen wieder sehen lassen, denn hier orientiert sich Playground an den Modellen von **Forza Motorsport 4**: Das heißt, dass vom Innenleben bis zu den Scheinwerfern jedes kleine Detail den Weg ans virtuelle Gefährt gefunden hat. Ein physikalisches Schadensmodell, mit dem wir die Karren total schrotten können, existiert jedoch nicht –

die Schäden an den Fahrzeugen bleiben rein kosmetisch. Für die Steuerung unserer Flitzer hat sich Playground bei der Fahrzeugphysik von **Forza 4** bedient und sie für die Bedürfnisse eines Open-World-Racers vereinfacht – Offroad-Elemente inklusive. Durch abschaltbare Fahrhilfen kann aber auch aus **Horizon** ein forderndes Rennspiel werden. Den Anspruch der Steuerung von **Forza 4** erreicht es jedoch nicht. Weil ein Autofestival ohne die entsprechende musikalische Begleitung reichlich öde wäre, haben die Entwickler **Forza Horizon** einen umfangreichen Soundtrack spendiert. Verteilt auf die drei Radio-stationen »Horizon Bass Arena« (Elektro), »Horizon Pulse« (House, Dance) und »Horizon Rocks« dürfte für jeden Musikgeschmack etwas dabei sein. Die Geräuschkulisse ist ebenfalls gelungen: Jubelnde Menschenmassen, quietschende Reifen und satte Motorengeräusche runden das akustische Gesamtpaket angenehm ab. Am Ende ist **Forza Horizon** ein klasse Rennspiel geworden, dessen Stärken in der Präsentation und der Atmosphäre liegen. Schwächen hat das Spiel dagegen bei der Mehrspieler-Integration. Auch das DLC-Modell von **Forza Horizon** verdient Kritik. Neben den obligatorischen Car-Packs bietet Microsoft nämlich einen mit 4.000 MS Points (ca. 50 Euro) fast schon unverschämte teuren Season-Pass an, der dann alle bisher angekündigten DLCs enthält. Abgesehen davon macht **Forza Horizon** Fans von zugänglichen und auf unkomplizierten Spielspaß ausgelegten Rennspielen viel Freude. Wer lieber eine Simulation spielen möchte, greift einfach zum famosen **Forza Motorsport 4**. <>

TEST



Kommentar

Florian Kurzmaier, Redaktion GamePro

Das bessere Forza?

Ich muss gestehen, dass ich mich bereits beim ersten Anspielen von **Forza Horizon** in dieses Spiel verliebt habe. Es sieht toll aus, spielt sich einfach, unkompliziert und macht dabei tierisch Spaß. Da kann ich über den reduzierten Realismusgrad hinwegsehen. Wer sich daran stört, sollte bedenken, dass **Forza Horizon** in allererster Linie Spaß machen will – mit seiner stimmigen Festivalatmosphäre, der Musik und den abwechslungsreichen Rennevents. Und das kann es so gut wie lange kein Rennspiel mehr.

Forza Horizon

Spieldauer: 20+ Std. **Schwierigkeit:** einfach bis schwer

Speichersystem: automatisch **USK-Freigabe:** ab 6 Jahren

Für Fans von: Burnout, Need for Speed

		360
GRAFIK	+ fantastische Optik + sehr detailreiche Fahrzeuge + tolle Lichteffekte	10
SOUND	+ satte Motoren Sounds + vielseitiger Soundtrack - gelegentlich schlecht übersetzte Dialoge	9
MULTI-PLAYER	+ viele Modi ... - ... die besser in den Solomodus integriert werden könnten - keine lokalen Modi	7
PRO & CONTRA	+ glaubwürdige Festival-Atmosphäre + abwechslungsreiches virtuelles Colorado + tolle Spezialevents + sehr motivierend - manchmal zu lange Fahrwege - unverschämte DLC-Politik	
FAZIT	Hervorragend spielbar, abwechslungsreich und wunderschön: Forza Horizon ist der Rennspiel-Hit des Jahres.	
SPIELSPASS in %		91



Doppelpack!



Holen Sie sich die nächsten beiden Ausgaben der **GAMEPRO** für nur 7,50 Euro.
Sie sparen über 30% und wir übernehmen die **Versandkosten**.

Jetzt
bestellen!

www.gamepro.de/doppelpack

Telefonische Bestellung: 0180/5 72 72 52-247 *

Mo-Fr 8 - 20 Uhr (* aus dem dt. Festnetz nur 0,14 € pro Minute)

SHOOTER PS3 • 360

Hersteller: Electronic Arts • Entwickler: Danger Close • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 20 • Sprache: deutsch • Preis: 60 Euro

Medal of Honor WARFIGHTER

Neuer Versuch: Mit Medal of Honor: Warfighter will der Entwickler Danger Close den mauen Vorgänger vergessen machen. Mit mehr Abwechslung – und mehr Handlung. von Daniel Matschijewsky

Eine gehörige Portion Skepsis ist es, die uns begleitet, als wir **Medal of Honor: Warfighter** in die Konsole legen. Kein Wunder, schließlich erinnern wir uns nur zu gut an den Vorgänger von 2010, der vom Publisher Electronic Arts zum rundum aufgefrischten Serien-Neustart hochgepuscht wurde, letztlich aber enttäuschte. Nun gelobt der Entwickler Danger Close Besserung: **Warfighter** soll mehr Abwechslung bieten, uns in noch spektakulärere Anti-Terror-Einsätze schicken und dabei obendrein eine emotional packende Geschichte erzählen. Das macht **Warfighter** tatsächlich zu einem ansatzweise besseren Spiel. Aber noch längst nicht zu einem wirklich großartigen.

Explosiver Auftakt

Der Auftakt der Story-Kampagne schickt uns an den Hafen der pakistanischen Küstenstadt Karatschi. Hier sollen wir als Elitesoldat »Preacher« gemeinsam mit unserem KI-gesteuerten Kollegen »Moth« die illegale Waffenlieferung einer im Nahen Osten operie-

renden Terrorzelle sabotieren. Doch der Einsatz geht gründlich schief. Denn als wir den Lieferwagen in die Luft jagen, explodiert das daneben geparkte Containerschiff gleich mit. Prompt entwickelt sich das Tutorial zum Inferno allerersten Roland-Emmerich-Güte. Der Pier bebt, überall kracht und knallt es, und tonnenschwere Container werden von den Detonationen meterweit durch die Luft geschleudert. Bevor wir realisieren können, was da eben passiert ist, hetzen wir im Eiltempo durch die Katastrophe, ballern auf verwirrte Gegner, holen sogar den obligatorischen Helikopter vom Himmel und können schließlich mit einem Schlauchboot fliehen – so spektakulär darf ein Ego-Shooter gern anfangen.

Alter Anti-Terror-Hut

Im Verlauf der rund sechs Spielstunden umfassenden Kampagne finden wir heraus, was bei dem Karatschi-Einsatz schiefgelaufen ist, spüren die Hintermänner des Terrornetzwerks auf und jagen sie quer über den Globus, von Pakistan über die Philippinen, den Jemen und Sarajevo bis nach Dubai. **Medal of Honor: Warfighter** gibt sich dabei allerdings kaum Mühe, dem ausgelutschten Anti-Terror-Szenario frisches Leben einzuhauchen. Böse Araber, noch bössere Serben, geklauter Supersprengstoff – kennen wir alles schon. Was ideenarm klingt, ist es auch, zumal uns das Spiel nicht mal einen greifbaren Oberschurken vorsetzt, den wir über alles hassen dürfen. Dem Bösen von **Warfighter** fehlt das Gesicht, **Modern Warfare 3** löst das mit seinem Erzmistkerl Makarov deutlich besser.

Das einzige Herausstellungsmerkmal der **Warfighter**-Story ist Preachers persönliche Geschichte, die vor jedem Einsatz in aufwändig animierten Rendersequenzen erzählt wird. Darin versucht der zwischen Ehrgefühl und Pflichtbewusstsein gegenüber seiner Familie hin- und hergerissene Soldat, seine auf der Kippe stehende Ehe zu retten. Diese Sequenzen gehören zu den emotionalen Höhepunkten des Spiels und heben sich angenehm vom Hurra-Patriotismus eines **Call of Duty** ab. Allerdings reizen die Autoren das Potenzial nicht aus. Denn in den Einsätzen selbst gibt Preacher kaum ein Wort von sich, seine Gedanken bleiben uns verschlossen, was ihn zur stupiden Ballermaschine macht und die eigentlich gelungenen Filmclips mit der Familie aufgesetzt wirken lässt.



Die Kameraden sehen zwar ziemlich cool und gefährlich aus, stellen sich aber mitunter reichlich dämlich an. [PS3]



Im Verlauf von Medal of Honor: Warfighter **kracht es** immer wieder ordentlich – genau, wie wir es bei Shootern mögen. [PC]

Zusammenhangloses Stückwerk

Hier vergibt Danger Close eine große Chance, der Handlung mehr Tiefe und einen glaubhaften Rahmen zu verleihen. Denn ein klarer roter Faden fehlt; zwischen Preachers Einsätzen gibt es Zeitsprünge, die nicht mal ansatzweise erklärt werden. So müssen wir immer wieder rätseln, warum genau uns **Warfighter** nun schon wieder woanders hinschickt – und was wir dort sollen. Unterm Strich wirken die Missionen wie (für sich gesehen durchaus unterhaltsame) Einzellevels, die lieblos zusammengestöpselt wurden. Da spannt selbst der Russen-Terroristen-Weltkrieg von **Modern Warfare 3** einen deutlich verständlicheren Handlungsschirm über die Schießereien.

Ebenfalls ärgerlich: Obwohl uns die **Warfighter**-Handlung im Test zumindest ein, zwei Mal durch unerwartete Szenen überraschte, enttäuscht auch das Finale. Zum einen kommt es ohne bemerkenswerte Höhepunkte daher, zum anderen lässt es uns auch mit vielen Fragen zurück. Haben wir den Kampf überhaupt gewonnen? Was passiert mit den involvierten Parteien? Und wie geht es mit Preacher und seiner Familie weiter? All das beantwortet **Warfighter** kaum – wir sehen uns dann in **Warfighter 2**.

Call/Medal of Duty/Honor

Spielerisch könnte das neue **Medal of Honor** genretypischer nicht sein. In atemberaubendem Tempo hetzt uns das Programm durch Schlauchlevels und vor die Gewehrläufe unzähliger KI-Gegner, die wir in unkomplizierten Schießereien aufs Korn nehmen. Dabei bemüht sich Danger Close allerdings, Abwechslung ins Kriegsgeschehen zu bringen. Da schleichen wir bei Nacht durch ein verregnetes Terrorcamp, geben patrouillierenden KI-Kameraden mit einem Präzisionsgewehr Deckung oder brettern mit bewaffneten Schlauchbooten durch die von einem

Hurrikan zerstörte philippinische Hauptstadt Isabela.

Aber wir erleben dabei nichts, was wir nicht schon in zig anderen Militär-Shootern genauso, so ähnlich oder mitunter auch besser erlebt hätten. An einem stationären Geschütz stehen und auf anstürmende Feinde ballern? Check! Bestimmte Gebäude für einen Luftschlag markieren? Check! Mit Restlichtverstärkern durch stockfinstere Höhlen huschen? Check!

Immerhin gibt's in Karatschi und Dubai für das Genre eher ungewöhnliche Sequenzen. In beiden Städten lenken wir ein Auto in der Cockpit-Perspektive durch den Stadtverkehr. Natürlich nicht in ge-

Testvideo und Multiplayer

Das Testmuster kam leider zu spät für ein Testvideo auf DVD, sodass wir es online sowie in der nächsten Ausgabe nachreichen. Unsere Wertung bezieht sich auf die Einzelspieler-Kampagne. Da zum Testzeitpunkt noch keine Server verfügbar waren, reichen wir auch den Test des Mehrspieler-Teils nach.

TEST



Auch hartnäckig verteidigte Gebäude stellen für den Warfighter kein Hindernis dar: Per **Laserstrahl** markieren wir ein Ziel und lassen es Sekunden später per **Luftschlag** dem Erdboden gleichmachen. Das funktioniert allerdings nur an bestimmten Stellen des Spiels. Irgendwie schade, denn ein wenig sinnlose Zerstörung ist immer gut! [360]



Nach dem **Blendgranateneinsatz** sind die Gegner ein leichtes Ziel, da sie sich für Sekunden nur noch in Zeitlupe bewegen können. [360]

mütlichem Sightseeing-Tempo, sondern rasend schnell. Bei den mit treibender Musik unterlegten Verfolgungsjagden, in denen unter anderem ein Obstmarkt und ein mehrstöckiges Parkhaus in Mitleidenschaft gezogen werden, kommt fast schon **Need for Speed**-Feeling auf. Allerdings überspannen die Designer den Bogen. Denn die Raser-Einlagen mögen für zwei, drei Minuten viel (Schaden-)Freude machen. Wenn wir aber jeweils eine geschlagene Viertelstunde damit zubringen, dem (natürlich vorgegebenen) Straßenverlauf zu folgen, wäre das selbst für ein Rennspiel zu viel des Guten.

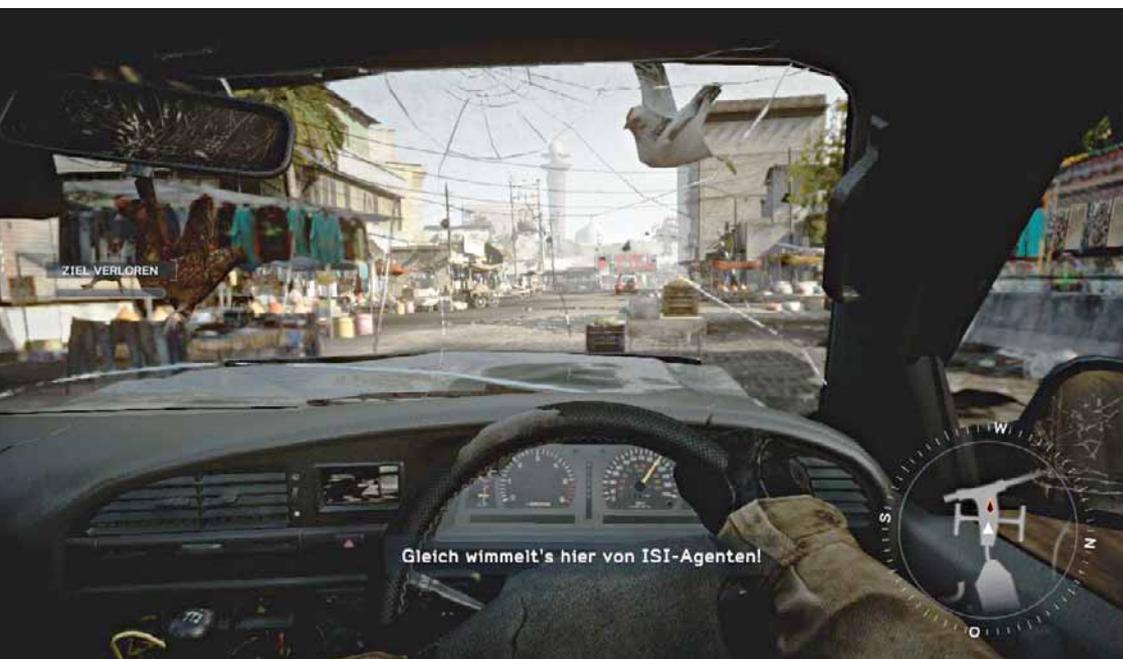
Die Kunst des (logischen) Krieges

Über nicht ganz zu Ende gedachtes Spieldesign sind wir auch an diversen anderen Stellen gestolpert. Beim Thema »Türe aufbrechen und Raum stürmen« etwa. Das kennen wir zwar bereits aus **Call of Duty & Co**, die Eintreteri wurde in **Warfighter** aber um eine theoretisch interessante Komponente erweitert. So schalten wir durch erfolgreiche Abschüsse bei einem Zugriff nach und nach weitere Möglichkeiten frei, künftige Türen aufzubrechen, vom Tomahawk, mit

dem wir den Knauf zertrümmern, bis zur Mini-Sprengladung, die gleich die komplette Tür aus den Angeln hebt. Allerdings macht es schlicht keinen Unterschied, welche Variante wir wählen und ob wir nun laut oder leise »eintreten«. Schade, denn das kostet den Shooter nicht nur Anspruch, sondern vor allem Authentizität.

Über die sieht Danger Close ohnehin gern öfters hinweg. In der Mission »Hatrick« etwa wird Preacher auf einem Schiff gefangen gehalten, kann aber fliehen und soll sich nun eine Waffe besorgen. Gesagt, getan: Wir schleichen uns an den ersten Wachposten heran, jedoch zu forsch, werden bemerkt und kurzerhand erschossen. Zweiter Versuch. Wir pirschen uns erneut an, vorsichtiger diesmal, und knipsen den Schergen aus. Doch sein Gewehr dürfen wir nicht mitnehmen. Auch beim zweiten und dritten bewaffneten Gegner gehen wir leer aus. Erst bei der vierten Wache, dann nämlich, wenn es das Programm in einer geskripteten Sequenz vorsieht, erhalten wir die rettende Pistole – kompletter Quatsch!

Ebenfalls dämlich: Unsere Pistole hat unendlich viel Munition. Und wenn uns die Kugeln für unsere Hauptwaffe ausgehen, dürfen wir jederzeit (!) und beliebig oft (!!) bei unseren Kameraden neue abholen. Soll das etwa die viel gerühmte Authentizität sein, für



Nanu, sind wir hier bei Medal of Speed? Im Story-Verlauf setzen wir uns zweimal ans Steuer eines **Fahrzeugs**. [360]



Kommentar
Daniel Matschijewsky,
Redakteur

Vom Fließband

Warfighter ist handwerklich solide gemacht, aufwändig in Szene gesetzt und sieht stellenweise zum Anbeißen gut aus. Allerdings habe ich das Gefühl, dieses Spektakel schon in drei Dutzend anderen Shootern erlebt zu haben. Noch dazu sollte sich Danger Close endlich um Alleinstellungsmerkmale abseits der Realismusversprechen bemühen, über die ich angesichts der unendlichen Munitionsvorräte nur müde grinsen kann. So ist Warfighter nur ein unterhaltender Militär-Shooter unter vielen.



Darf in keinem Militär-Shooter fehlen: das **Nachtsicht-Gerät**. Dank der praktischen Sehhilfe sind wir gegenüber den Terroristen klar im Vorteil. [PC]



Cool: Als mobiler **Robotkundschafter** dringen wir in Feindgebiet vor und räumen für unseren Trupp den mit Gegnern gespickten Weg frei. [PS3]

die sich Danger Close extra ehemalige Soldaten als Berater geholt hat? Dass die GIs im echten Leben mit lastwagengroßen Munitionsrucksäcken in den Krieg ziehen, ist uns jedenfalls nicht bekannt. Glücklicherweise halten sich derartige Logikpatzer in Grenzen, dennoch sollte man in **Medal of Honor: Warfighter** nicht zu sehr über Sinn und Unsinn nachdenken und sich stattdessen auf das Herzstück des Spiels konzentrieren: die Schießereien.

Nicht auf den Kopf gefallen

Die machen nämlich tatsächlich viel Spaß – selbst auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade müssen wir stets darauf achten, nicht allzu ambitioniert vorzupreschen. Denn: Anders als in **Call of Duty** verkommen die Gegner nicht zum simplen Kanonenfutter. Gut, durch ihre schiere Masse bekommen wir zwar doch immer mal wieder das Gefühl, es mit einer virtuellen Schießbude zu tun zu haben. Die Burschen suchen aber aktiv Deckung und warten dann oft taktisch kluge Momente ab, etwa wenn wir das Magazin wechseln müssen und deswegen kurzzeitig wehrlos dastehen. Intelligenzbestien sind die Terroristen trotzdem keine. Zum einen arbeiten sie nicht im Team, zum anderen stürmen sie immer wieder sinnlos in unser Sperrfeuer. So wird das nichts mit dem Dschihad!

Ein wenig mehr Grips hätten wir auch unseren KI-Kameraden gewünscht. Die schoben uns im Test nämlich häufig aus der Deckung, nur um selbst an der geschützten Stelle Platz zu nehmen. Davon abgesehen sind uns allerdings keinerlei Macken aufgefallen. Die Kollegen verteilen sich sinnvoll im Raum, schießen treffsicher und finden eigenständig ihren Weg zum nächsten Einsatzziel – angesichts der teils derben Wegfindungsmacken aus dem Vorgänger keine Selbstverständlichkeit.



Schade: Welche der freischaltbaren **Tür-aufbrech-Varianten** wir wählen, macht keinen Unterschied. [360]

störbare Terrain, für das die Engine so berühmt ist, äußert sich höchstens mal in bröckelndem Putz; Gebäude bleiben in **Warfighter** selbst bei heftigstem Granatenbeschuss unbeeindruckt stehen.

Beim Sound gibt es hingegen – wenig überraschend bei der Frostbite-Technologie – keinen Anlass zur Kritik. Vor allem die herausragende Surround-Abmischung katapultiert uns förmlich in die knallig-brachialen Actionsszenen, und auch die deutsche Sprachausgabe ist dank prominenter Synchronstimmen wie denen von Samuel L. Jackson und Wesley Snipes auf sehr hohem Niveau. Allerdings bringen die Sprecher die momentane Gefühlslage ihrer Figuren nicht immer überzeugend rüber. <>



Kommentar
Kai Schmidt,
Redakteur

Belanglos

Das neue Medal of Honor ist kein schlechter Shooter, aber auch kein herausragender. Kurz: Das Geballer macht so mittel viel Spaß. Was mich allerdings ärgert, ist die KI: Meine Mitstreiter rennen oft stur an Gegnern vorbei (gern auch – Clipping sei Dank – durch sie hindurch) und lassen mir die Drecksarbeit. Außerdem komme ich mir veralbert vor, wenn mein Mitscharfschütze immer wieder einen Schuss mit »Volltreffer!« oder »Der ist tot!« kommentiert, der Gegner aber noch putzmunter ist.

Was fürs Auge (und Ohr)

In **Medal of Honor: Warfighter** arbeitet die Frostbite Engine 2, die bereits in **Battlefield 3** für große Augen sorgte. Und auch hier lässt das mächtige Technikgerüst seine Muskeln spielen. Angesichts der aufwändigen Beleuchtung, detaillierten Figuren, flüssigen Animationen und der tollen Partikeleffekte wollten wir beim Test immer wieder zum Telefonhörer greifen, Activision anrufen und vorschlagen, dass künftige **Call of Dutys** doch bitte so auszusehen haben. Allerdings trüben immer wieder Tearing und Bildrateneinbrüche den guten Eindruck. Auch das zer-

Medal of Honor: Warfighter

Spieldauer: ca. 6 Std. Schwierigkeit: mittel		PS3	360
Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: keine Jugendfreigabe			
Für Fans von: Call of Duty: Modern Warfare, Medal of Honor			
GRAFIK	+ gute Animationen + hübsche Lichteffekte + großteils gelungene Texturen - Clipping-Fehler	8	8
SOUND	+ krachige Surroundeffekte + guter Soundtrack - deutsche Sprecher liegen tonal immer wieder mal daneben	9	9
PRO & CONTRA	+ gelungene Steuerung + abwechslungsreiche Schauplätze + Auto-, Boot- und Helikoptersequenzen - belanglose Story - KI-Aussetzer bei Freund und Feind - nutzlose Skills beim Türeinaufbrechen		
SYSTEM-VERGLEICH	- Tearing (360) - starke Bildrateneinbrüche (PS3)		
FAZIT	Statt des erhofften CoD-Killers liefert Electronic Arts einen zwar hübschen, aber ideenlosen Shooter mit ordentlich Krawall ab.		
SPIELSPASS in %		76	76





Das ist **Dr. Btruger**. Der Schurke von *Doom 3* hat nicht nur den lustigsten Namen des Spiels, sondern zeigt auch die kantigen und detailarmen Charaktermodelle. [PS3]



Neben Zombies und Imps gibt es in der *Doom 3 BFG Edition* auch größere Brocken wie diesen **Demon**, der gern auch liebevoll als **Pinkie** bezeichnet wird. [360]

EGO-SHOOTER PS3 • 360

Hersteller: Bethesda • Entwickler: id Software • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 4 • Sprache: deutsch • Preis: 50 Euro

Doom 3 BFG EDITION

Wenn man seinen achten Geburtstag feiert, erwartet man eigentlich eine coole Geburtstagsparty mit Freunden. Dumm nur, wenn sich stattdessen der Schlund der Hölle auftut. Wir haben uns die *Doom 3 BFG Edition* vorgenommen und vor allem eines erlebt: das kalte Grausen!

von Maurice Weber und Florian Kurzmaier

Doom hat seinerzeit dem Shooter-Genre zum Durchbruch verholfen und damit Spielegeschichte geschrieben, *Doom 3* konnte immerhin mit seiner Grafikpracht überzeugen. Die *Doom 3 BFG Edition* vereint nun alle Spiele der Serie und verspricht obendrein eine Reihe optischer und inhaltlicher Neuerungen. Grund genug, uns im Test erneut auf den verfluchten Mars und seine Monde zu wagen, durch düstere Korridore zu stapfen und jede Menge garstige Höllenmonster zu ihrem finsternen Meister zurückzuschicken. So spaßig wie das Original ist die Neuaufgabe aber längst nicht mehr. Denn obwohl die *Doom 3 BFG Edition* neben *Doom* und *Doom 2* auch das Addon **Auferstehung des Bösen** sowie das Zusatzkapitel »Lost Mission« enthält, sieht ein gutes HD-Remake anders aus.



Neben *Doom 3* sind auch *Doom* und *Doom 2* auf der Disk. Auf der Xbox 360 gibt es einen fiesen Speicher-Bug, durch den sich die Klassiker nicht von der Disk starten lassen. [360]



Kommentar

Florian Kurzmaier,
Redaktion GamePro

Was erlauben Bethesda?

Ok. *Doom 3* ist eine Shooter-Legende. Sich aber nur auf dem großen Namen auszuruhen, geht aus meiner Sicht heutzutage nicht mehr. Kaum verbesserte Technik, altbackenes Gameplay, ja sogar Verschlimmbesserungen beim dynamischen Schatten der Taschenlampe und obendrein der Installations-Bug der 360-Version sorgen für einen ziemlich faden Beigeschmack. Erst recht ärgerlich ist es, dass das *Doom*-Komplettpaket eigentlich das Potenzial hätte, jedem nostalgischen Shooter-Fan das Herz aufgehen zu lassen.

Oldie but Goldie?

Deckungssystem? Regenerierende Lebensenergie? Pah! Den diabolischen Kreaturen von *Doom 3* treten wir wie damals nur mit unserem gut trainierten Abzugsfinger entgegen. Das ist nur fair, denn die Bestien verzichten ihrerseits auf eine ausgefeilte KI. Aber wo sich die Feuergefechte zunächst noch angenehm klassisch anfühlen, kommt das Level Design der *Doom 3 BFG Edition* einfach nur veraltet rüber: Stunde um Stunde streifen wir durch immer gleiche monotone und finstere Korridore. Da verschaffen auch die Horror-Einlagen keine Abhilfe: Wenn wir in

einen unsichtbaren Auslöser tappen, springen uns aus dem Nichts die Schergen der Unterwelt ins Gesicht. Weil das Spiel nie von diesem Schema abweicht, lernen wir die Angriffe schnell vorherzusehen: »Da, hinter dieser Tür, da lauert doch bestimmt noch einer ...« Und? Klar doch: Brav wartet Herr Imp auf seine Begegnung mit unserer Bleispritze. Die *BFG Edition* lässt solche grundlegenden Probleme ungelöst und bleibt ihren Wurzeln treu. Dafür macht sie angenehmen Space Marines das Leben leichter: Vorbei die Tage, als wir die Taschenlampe nur verwenden konnten, wenn wir unsere Knarre wegstecken – jetzt ist die Funzel in unsere Rüstung integriert und lässt sich jederzeit zuschalten, dafür muss sich regelmäßig die Batterie aufladen. Außerdem schrumpfen viele ehemals frustige Stellen dank zusätzlicher Munitionspakete und Medipacks zu Wohlfühl-Passagen. Mit Licht und vollem Magazin können wir den Schrecken der Hölle gleich viel entspannter entgegenblicken.

Mehr Fleisch auf den Rippen

Die Erweiterung »Auferstehung des Bösen« feiert in der *BFG Edition* ihre Deutschlandpremiere, die Originalfassung landete anno 2005



Kommentar

Maurice Weber,
Redaktion GamePro

Alt ist nicht immer besser

Für gute Neuauflagen bin ich immer zu haben, aber id hätte sich schon et- was mehr ins Zeug legen können. So- wohl die »Lost Mission« als auch das Addon fallen zwar unterhaltsam, aber doch recht kurz aus. Viele der ange- kündigten Neuerungen sind eher ein Schuss in den Ofen; von den langen Ladezeiten und dem Bug der 360-Ver- sion gar nicht zu reden. Das haben ICO oder Kratos mit ihren HD Collec- tions deutlich besser hinbekommen! Denn irgendwann ist der Klassiker- Bonus dann auch mal aufgebraucht.



Doom 3 ist die Hölle und zwar nicht nur sprichwörtlich. Denn das Böse, das über die Menschen herfällt, kommt aus der Unterwelt. [PS3]

auf dem Index. An Spielprinzip und Story ändert sich nichts, beides wird genauso seicht fortgeführt wie im Hauptspiel. Dafür warten neue Monster darauf, Bekanntschaft mit unserer Flinte zu machen. Das ist zwar alles nicht wirklich neu, aber deswegen nicht minder spaßig. Eigens für die **BFG Edition** gibt es dazu noch die »Lost Mission«: Darin spielen wir einen Marine des im Hauptspiel verschollenen Bravo-Teams und müssen einen Teleporter in der Hölle lahmlegen. Auch hier gibt's nichts wirklich Neues, zumal einige der Levels recycelt wurden. Mehr als eine nette und kurzweilige Dreingabe sind die zusätzlichen Missionen aber nicht. Ähnlich sieht es dann auch mit dem Mehrspieler-Modus aus. Sowohl die beiden Klassiker als auch **Doom 3** verfügen über Mehrspieler-Optionen für bis zu acht Spieler. Aber die uninspirierten Deathmatches und die geringe Kartenauswahl sorgten schon 2004 nicht für große Jubelstürme und schaffen das auch heute nicht. Dafür haben die Entwickler der **BFG Edition** gleich noch die beiden Vorgänger **Doom** und **Doom 2** als Zugabe spendiert. Im Gegensatz zum dritten Serienteil wird hier auf Horror gepfiffen. An der Tagesordnung stehen dafür rasante Ballereien, vulgärer Humor und abgefahrene Kreaturen. Und Zensur: **Doom 2** enthielt nämlich ursprünglich eine Reihe von geheimen Levels mit Nazi-Feinden und den dazugehörigen verfassungsfeindlichen Symbolen. Diese wurden in der **BFG Edition** weltweit durch politisch weniger problematische Zombiesoldaten ersetzt, was aber dem Charme der Klassiker nicht im Geringsten schadet. Verbesserungen haben die alten Spiele dafür nur wenige erfahren. Im Gegenteil: Auf der Xbox 360 hat sich ein massiver Bug eingeschlichen. Wenn wir die **Doom 3 BFG Edition** der Festplatte installieren, können wir aus dem laufenden Spiel heraus die beiden Klassiker nicht mehr starten, sondern müssen den Umweg über das Dashboard nehmen – ärgerlich. Auf der PS3 hingegen laufen **Doom** und **Doom 2** ohne Installations-Bug und fast wie damals.



Auch in der BFG Edition geht es nach wie vor **hart zur Sache**. Die deutsche Verkaufsversion ist mit den internationalen Versionen inhaltsgleich. [360]

Alter vor Schönheit

Spielegerisch war **Doom 3** schon bei seinem ersten Auftritt im Jahre 2004 nicht mehr ganz taurisch, das sei dem Altherren-Shooter aber verziehen. Was dagegen 2012 gar nicht mehr geht, sind schlampige HD-Portierungen. Auch das »neue« **Doom 3** kann sich zwar in Sachen Lichteffekte sehen lassen. Aber: Warum zur Hölle hat man die dynamischen Schatten des Originals rausgeschmissen? Bethesda spricht von Performancegründen, was aber angesichts der Leistung von PS3 & Co kaum sein kann. Vielleicht liegt's doch eher an der schlampigen Programmierung? Auf akustischer Seite kann die **BFG Edition** jedoch wieder punkten: Den stimmigen Sound des Originals haben die Entwickler gut eingefangen, die Grunzlaute der Feinde stimmen ebenfalls. Bei der Synchronisation schießen id und Bethesda wiederum den Imp ab: Statt mehrere Tonspuren anzubieten, beinhaltet die deutsche Version lediglich die neue, dafür aber phasenweise unterirdische deutsche Vertou- nung – selten haben wir so unmotivierte Sprecher gehört. Die **BFG Edition** von **Doom 3** ist das Paradebeispiel dafür, wie eine HD-Portierung nicht aussehen sollte. Denn abgesehen von den Design- schwächen des Originals kann kaum eine der Neuerungen wirklich überzeugen. Wer **Doom 3** damals verpasst hat, darf natürlich Probe spielen und dieses Stück Spielegeschichte nachholen. Man sollte aber keinesfalls einen Ego-Shooter moderner Machart erwarten. <>

Doom 3 BFG Edition

Spieldauer: ca. 20 Std. **Schwierigkeit:** einfach bis schwer
Speichersystem: automatisch **USK-Freigabe:** keine Jugendfreigabe

Für Fans von: Doom, SciFi-Shootern

	PS3	360
GRAFIK	6	6
SOUND	7	7
MULTI-PLAYER	6	6
PRO & CONTRA		
SYSTEM-VERGLEICH		
FAZIT		
SPIELSPASS in %	72	72





Wii U



Wii-U-Versionen

Zum Start am 30.11.2012 veröffentlicht Nintendo die Wii U in zwei Versionen. Hier listen wir euch auf, was drin ist.



Wii U Basic Pack
299 Euro

- Wii-U-Konsole (weiß)
- interner Flashspeicher: 8 GB
- GamePad (Bildschirm-Controller)
- Touchpen
- Netzteile für Konsole und Controller
- HDMI-Kabel



Wii U Premium Pack*
349 Euro

- Wii-U-Konsole (schwarz)
- interner Flashspeicher: 32 GB
- GamePad (Bildschirm-Controller)
- Touchpen
- Ständer für Konsole
- Ständer und Ladestation für Controller
- Netzteile für Konsole und Controller
- HDMI-Kabel
- Nintendo Land

*Das Premium Pack erscheint alternativ auch mit dem Spiel *ZombiU*, ein Preis hierzu wurde allerdings noch nicht bekannt gegeben.

Zwei Spiele im Test und alle Infos zum Start – wir haben die Wii U bereits in der Redaktion.

von Thomas Wittulski

Endlich wieder eine neue Konsole! Noch bevor Microsoft und Sony ihre Next-Gen-Geräte überhaupt ankündigen, veröffentlicht Nintendo die Wii U. Am 30. November bringt der Hersteller seine neue stationäre Konsole in Europa auf den Markt. Nintendo-Titel (endlich!) in HD und der Bildschirm-Controller, nur zwei Argumente der Fans für den Wii-Nachfolger. Wir haben die Wii U bereits mitsamt zwei Starttiteln in der Redaktion getestet. An dieser Stelle verraten wir euch alles Wissenswerte zum Launch; was **New Super Mario Bros. U** und **Nintendo Land** taugen, lest ihr dann auf den folgenden Seiten.

Premium oder was?

Die Wii U erscheint zum Start in zwei Ausführungen: eine in Weiß mit 8 Gigabyte internem Speicher und eine in Schwarz – die hat gleich 32 GB an Bord. Der interne Speicher lässt sich auch mit externen Geräten (wie USB-Sticks oder -Festplatten) erweitern.

Beide Versionen enthalten neben der Konsole ein Gamepad (mit integriertem Bildschirm), Netzteile für Konsole und Controller sowie ein HDMI-Kabel zum Anschluss an den Fernseher. Im Karton des Premium Packs findet ihr außerdem eine Ladestation für den Controller, einen separaten Ständer für Konsole und Pad sowie eine Sensorbar. Nett, aber bis auf die Sensorbar ist nichts davon zum Spielen notwendig, ein zweiter Controller wäre deutlich sinnvoller gewesen. Und da die Wii U komplett abwärtskompatibel ist, tut's auch die Sensorbar der alten Wii. Einen echten Mehrwert, der den Aufpreis von 50 Euro für das Premium Pack rechtfertigt, bietet eigentlich nur **Nintendo Land**. Wer die Minispielsammlung allerdings

nicht braucht, für den ist das kleinere Basic Pack für ungefähr 300 Euro die bessere Wahl.

Ausverkauft

Berichten zufolge will Nintendo um die 3 Millionen Konsolen zum Start ausliefern – und zwar weltweit. In Deutschland sollen etwa 50.000 Geräte verfügbar sein. Zahlen, die uns Nintendo auf Anfrage nicht bestätigen wollte. Betriebsgeheimnis. Da die Konsole allerdings vielerorts bereits mehrere Wochen vor Launch ausverkauft ist, tippen wir mal, dass die Erstauslieferungsmenge in Deutschland nicht allzu hoch ist. Wer sich derzeit eine Wii U vorbeistellen will, wird meist wieder heimgeschickt. Auch beim Onlinehändler Amazon.de könnt ihr euch derzeit lediglich per Mail darüber informieren lassen, wenn wieder frische Geräte im Lager eintreffen.

Wer also direkt zum Start eine Konsole haben möchte, dem bleibt wohl oder übel nichts anderes übrig, als zum Launch die Elektronikfachmärkte und Spielereien abzutelefonieren. Ein Import (beispielsweise aus England) ist weniger zu empfehlen, weil ihr hier umgerechnet mehr Geld für die Konsole ausgeben und außerdem im Garantiefall Probleme bekommen könntet. Überdies sind die versprochenen Startmengen auch im Ausland vielerorts bereits vergriffen.

Die Lage dürfte sich allerdings kurz nach Weihnachten entspannen, denn Nintendo will bis Ende des ersten Quartals (also bis Ende März 2013) 5,5 Millionen Konsolen absetzen; so steht es im Geschäftsbericht. Und um diese Zahl zu erreichen, muss es in den Wochen nach dem Launch ordentlich Nachschub geben. ◀



Die Wii U in der Redaktion: Thomas spielt *Nintendo Land* auf dem GamePad.



Hersteller: Nintendo • Entwickler: Nintendo • Termin: 30.11.2012 • Spieler: 1 bis 5 • Sprache: deutsch • Preis: 60 Euro

Nintendo Land

Warum der Wii-U-Controller die Spielsammlung zum Mehrspieler-Knaller macht. von Thomas Wittulski

Kommentar
Thomas Wittulski,
Redakteur

Mit Freunden

Eine Partie Nintendo Land fühlt sich an wie eine Reise in die gute alte Zeit, als Nintendo in erster Linie noch Core-Spiele veröffentlichte. Mario, Luigi, Donkey Kong – alle sind dabei. Sogar das alte Game&Watch-Spiel Octopus feiert einen Auftritt. In vielen der Minispiele steckt Liebe zum Detail, Nintendo-Fans schwelgen in wohligen Erinnerungen. Spaß machen die Spielchen alle, die Mehrspieler-Varianten allerdings mehr als die für Solisten.

Minispielsammlungen für Nintendo-Konsolen sind spätestens seit dem Verkaufsschlager **Wii Sports** nichts Ungewöhnliches mehr. Für **Nintendo Land** haben die Macher einen kleinen Vergnügungspark über den Wolken gebaut. Darin tummeln sich zahlreiche computergenerierte Miis, später sollen hier auch die Avatare von Freunden durch die Gegend laufen. Über Portale springen die Figürchen in insgesamt 12 Minispiele, die so klangvolle Namen tragen wie Mario Chase, Zelda Battlequest oder Pikmin Adventure. Jedem Spielchen stellt Nintendo einen bekannten Helden als Pate zur

Seite, darunter auch Charaktere, die vor allem älteren Nintendo-Fans ein Begriff sein dürften. So ahnen wir etwa in bester Senso-Manier mit **Octopus** aus dem gleichnamigen Game&Watch-Klassiker Tanz-Moves nach oder rasen mit Captain Falcon aus **F-Zero** über die futuristische Renntrasse. Das ist super, um in Erinnerungen zu schwelgen, so richtig viel Laune machen die beiden auf Singleplayer ausgelegten Minispiele allerdings nicht. Ganz im Gegensatz zu den zahlreichen Mehrspieler-Versus-Events, die vor allem von den Vorteilen des neuen Bildschirm-Controllers profitieren.

Zwei Sichtweisen

Beispiel Mario Chase: Ein Spieler lenkt auf dem Bildschirm des Wii-U-Controllers den Klempner und flieht in einem Labyrinth vor Pilzköpfen. Die wiederum werden von bis zu vier Freunden mit Wii Remotes gesteuert, laufen nach zehn Sekunden los und verfolgen Mario. Mit einem gut getimten Sprung auf den Klempner wäre die Verfolgungsjagd vorbei. So einfach ist das aber nicht: Auf dem Screen des Wii-U-Controllers sehen wir das komplette Labyrinth von oben, während die Toad-Spieler ihre Charaktere nur aus der Verfolgerperspektive lenken und dementsprechend weniger Übersicht haben. Ein großer Spaß, sowohl für Mario, wenn er den Kontrahenten immer wieder entwischt, als auch für Verfolger, wenn man sich mit den Mitstreitern abspricht und die beste Strategie erarbeitet.

Auf ein ähnliches Prinzip setzen Luigis Mansion (der Spieler am Bildschirm-Controller steuert einen für die Kontrahenten unsichtbaren Geist, den die restlichen Spieler mit der Taschenlampe sichtbar machen müssen) und Animal Crossing Sweet Day (die Remote-Spieler sammeln Süßigkeiten und müssen diese in Schalen werfen, ohne vom Bildschirm-Verfolger erwischt zu werden).

Beinahe genauso unterhaltsam sind die Teamspiele, beispielsweise begleiten wir Link und Kumpanen mit Schwertern sowie Pfeil und Bogen auf Monsterjagd. Oder wir bekämpfen als Pikmin fiese Käfer und in Metroid Blast mindestens ebenso fiese Aliens. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei zunächst nicht sonderlich hoch, zieht mit dem Fortschritt jedoch ordentlich an, sodass Absprachen untereinander von Vorteil sind. Mit Takamaru's Ninja Castle, Donkey Kong's Crash Course und Balloon Trip Breeze sind dann auch noch drei unterhaltsame Singleplayer-Herausforderungen mit an Bord. Unterm Strich ist **Nintendo Land** eine Minispielsammlung, die eigentlich jeder Nintendo-Fan mit Wii U besitzen sollte. Wenn mal Freunde vorbeikommen, ist Spielspaß garantiert, und auch allein kann's spaßig sein, wenn auch nicht sonderlich lange. <>



Luigi auf Geisterjagd: Der Geist ist für die Luigis auf dem Fernseher unsichtbar und kann nur mit der Taschenlampe sichtbar gemacht werden. [Wii U]

Nintendo Land		Wii U
Spieldauer: ca. 20 Std. Schwierigkeit: einfach Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: keine Altersbeschränkung Für Fans von: Wii Party, Wii Sports		
GRAFIK	+ schicke HD-Optik + scharfe Texturen - minimalistische Animationen	7
SOUND	+ bekannte Nintendo-Tracks ... + ... und -Sounds	8
MULTI-PLAYER	+ alle Mehrspieler-Modi sehr unterhaltsam + unterschiedliche Rollen der Spieler an Remote- und Wii-U-Controller	9
PRO & CONTRA	+ 12 Minispiele + alle Spiele haben mehrere Levels oder Karten + einige sehr spaßige Versus- und Koop-Events - teils blasse Singleplayer-Spiele	
FAZIT	Minispielsammlung mit bekannten Nintendo-Charakteren. Mit Freunden sehr spaßig, allein nur Mittelmaß.	
SPIELSPASS in %		80



TEST



JUMP & RUN **Wii U**

Hersteller: Nintendo • Entwickler: Nintendo • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 5 • Sprache: deutsch • Preis: 60 Euro



New Super Mario Bros. U

Vor mehr als einem Vierteljahrhundert verhalf das allererste Super Mario Bros. dem NES zum großen Durchbruch. Aber ist, was damals außergewöhnlich und beeindruckend war, in überarbeiteter Form auch heute noch interessant genug, um die Spieler an eine neue Konsole zu locken? von Jörg Moldenhauer

Die »Handlung« von **New Super Mario Bros. U** wartet mit einer kleinen Variation der seit Hüpfspiel-Urlzeiten immer gleichen Story auf. Diesmal entführt Bowser Prinzessin Peach nicht, sondern schleudert Mario und seine Freunde in hohem Bogen aus dem Schloss, während die holde Maid in dem belagerten Gemäuer zurückbleibt. Was nichts daran ändert, dass Mario und Konsorten nun in guter alter 2D-Jump&Run-Tradition durchs ganze Land rennen und hüpfen müssen, um Peach zu retten. Im Grunde ist also alles beim Alten. Und mal ehrlich: Eigentlich wollen wir es gar nicht anders haben. Allerdings fragen wir uns aber allmählich, wie sich der gute Klempner dabei selbst fühlt. Mit seinem ständigen Prinzessinnen-Retten macht er schließlich fast dem armen Sisyphus Konkurrenz, der immer und immer wieder aufs Neue einen Felsbrocken den Berg hochrollen muss.

Agil wie eh und je

Die Weltkarte, auf der wir die einzelnen Levels anwählen, erinnert ein wenig an den SNES-Klassiker **Super Mario World**. Wir bereisen wieder ein großes zusammenhängendes Gebiet, das in thematisch unterschiedliche Bereiche aufgeteilt ist. Dabei müssen wir nicht alle



Am **Ballonbauch-Yoshi** dürfen sich auch zwei Spieler gleichzeitig festhalten. Hoffentlich platzt der fette Dino nicht! [Wii U]

Levels absolvieren. Nach der Sandkuchenwüste dürfen wir entscheiden, ob wir über die Eiwürfelfälle oder das Minzmeer zum Limonadenschungel gelangen – wer denkt sich eigentlich diese Namen aus? Unser Retroherz schlägt abermals höher, als wir die Gegend mit den überdimensionalen Gumbas, Schildkröten und Blöcken entdecken. So sah es im Land der Riesen von **Super Mario Bros. 3** auf dem NES aus. Die einzelnen Levels sind nun auch innerhalb der Welten abwechslungsreicher. Im ersten Gebiet, dem Eichenhain, geht es zum Beispiel zunächst in einen lauschigen Wald, dann durch ein finsternes Bergwerk und später in einen Turm voller riesiger Zahnräder. Gut, dass Mr. Schnauzbart seine akrobatischen Fähigkeiten wie den Wandsprung, die Stampfattacke und den Dreifachsalto nicht verlernt hat. Alle Bewegungen gehen, wie von Mario-Titeln gewohnt, auch mit dem gigantischen Wii U Controller gut und flüssig von der Hand. Der Schwierigkeitsgrad ist im Vergleich zum extrem einfachen 3DS-Ableger fordernder, erreicht jedoch nicht das hohe Niveau älterer Teile. Wer partout nicht weiterkommt, darf nach einigen Bildschirmtoden einen Assistenten einschalten, der einfach mal den ganzen Level automatisch durchspielt.

Nachwuchs bei Familie Yoshi

Neben seinen turnerischen Höchstleistungen helfen dem berühmtesten Installateur der Welt wieder einige Gadgets bei seiner Rettungsmission: Pilz, Stern, Eis- und Feuerblume sowie Schrumpfpilz sind bereits aus den Vorgängern bekannt. Mit der neuen Eichel wird Mario dagegen zum Flughörnchen. Er gleitet damit wie ein Segelflieger pfeilschnell durch die Lüfte und krallt sich an Ecken fest – das Ganze hat beinahe etwas von Batman. Der grüne Schmusedino Yoshi dient wie üblich als Reittier. Allerdings hat er noch drei verschiedenfarbige Babys mitgebracht, die Mario fürsorglich auf den Arm nimmt. Von dort aus verschlingen die gefräßigen Biester nahe Gegner mit einem Haps und haben jeweils noch eine praktische Spezialfähigkeit: Den pinken Dino blasen wir wie einen Ballon auf und fliegen so kurze Strecken, der gelbe Mini-Yoshi bringt als Glühbirne Licht in dunkle Areale, und der blaue Geselle spuckt Seifenblasen,



Über den Touchscreen des neuen Controllers setzen wir **Plattformen**, die entweder unseren Mitspielern helfen oder aber Gegner behindern. [Wii U]

TEST



Die **Hörnchen-Verwandlung** erinnert ein wenig an das gute alte Waschbärkostüm. Mit den Flughäuten gleitet Mario aber flink wie nie zuvor über den Bildschirm. [Wii U]

mit denen sich Feinde einfangen lassen. Auch bei Bowers Schergen gibt es Neuzugänge. Neben dicken Flughörnchen und possierlichen Nuss-Gumbas wäre da zum Beispiel der lila Hase Mopsie. Diesen kleptomanischen Mümmelmann verfolgen wir durch bereits besuchte Levels, um ihm einen Sack voll gestohlener Extras abzugangen.

Ein echter Plattformer

Wenn ein Spiel für die Wii U erscheint, muss auch der neue Controller mit dem schicken Display genutzt werden. Auf dem angenehmen hellen Schirm ist stets das ganze Spiel zu sehen. Wer will, schaltet den Fernseher aus oder auf Big Bang Theory um und zockt nebenbei auf dem Wii U Pad wie auf einem Handheld weiter.

Im Mehrspielerpart lassen sich per Fingerdruck auf den Touchscreen bis zu vier langsam verschwindende Plattformen im Level platzieren, die den Mitspielern helfen. Boost-Modus nennt sich das. So können insgesamt fünf Spieler gleichzeitig mitmischen. Vier nehmen die alten Wii Remotes zur Hand, die mit der neuen Konsole kompatibel sind, und springen durch die Landschaft, der fünfte unterstützt sie nach Kräften. Chaos ist da vorprogrammiert und sorgt für zusätzlichen Spaß. Zum Glück geht die Kamera bei Bedarf schön weit zurück, sodass alle auf dem Bildschirm Platz finden. Wenn man sich nicht gerade gegenseitig im Weg steht oder nur mit einer Spielfigur unterwegs ist, werden die Levels des normalen Abenteuer-Modus durch die Extra-

Ebenen spürbar leichter. Zumal wir für unsere Hilfestellung immer wieder mit einem Powerstern auf dem Touchscreen belohnt werden. Dann erledigen wir Gegner kurzzeitig durch bloßes Fingertippen und räumen Mario den Weg frei. Neben dem Hauptspiel gibt es noch drei weitere Modi. Bei der Münzjagd sammeln wir um die Wette Goldstücke, während wir im sogenannten Schnellspiel durch automatisch scrollende Levels hetzen. Der Herausforderungs-Modus bietet ver-

schiedene, teils knifflige Aufgaben. Zum Beispiel als Hörnchen-Klempner ohne Bodenkontakt zum Ziel zu fliegen. Besonders spannend sind die Boost-Herausforderungen. Hier wagen wir uns zu zweit an kurze Abschnitte, die auf den Einsatz der zusätzlichen Plattformen ausgelegt sind. Ohne gutes Teamwork geht da gar nichts.

Grafik aus dem Bilderbuch

Nintendo ist mit der Wii U endlich im HD-Zeitalter angekommen. Ein 2D-Jump&Run ist vielleicht nicht so ganz das richtige Genre, um die Grafik-Muskeln einer neuen Konsole spielen zu lassen, dennoch hat man sich bei Marios neuestem Abenteuer auch in visueller Hinsicht ordentlich Mühe gegeben. Die Figuren im stimmigen Comicstil und vor allem die bunten Hintergründe, die aussehen, als wären sie mit dem Farbkasten gemalt, erinnern sogar ein wenig an die berühmte Bilderbuch-Optik von **Yoshi's Island**. Wirklich vom Hocker haut die Grafik aber niemanden, zumal das Spiel nur in nativem 720p läuft. Etwas schade finden wir auch, dass die Features des Wii U Pads wenig genutzt werden. Im demnächst erscheinenden **Rayman Legends** könnte in dieser Hinsicht Interessanteres auf uns zukommen. <>



Kommentar
Jörg Moldenhauer,
Freier Redakteur

Kann man, muss man aber nicht

New Super Mario Bros. U ist ein ganzes Stück besser als der im Sommer erschienene 3DS-Ableger. Als alter Hase kommt man zwar ziemlich schnell durch die Levels, dafür locken aber interessante Zusatzmodi und nicht zuletzt der Mehrspielerpart erneut an den Controller. Marios Flughörnchen-Form und die knuffigen Baby Yoshis machen ebenfalls richtig Laune. Ob man für das alles wirklich eine neue Konsole anschaffen muss, wage ich allerdings zu bezweifeln. Wer sich die Wii U aber zum Start holen will, sollte unbedingt auch New Super Mario Bros. U in den Einkaufswagen legen.

New Super Mario Bros. U		Wii U
Spieldauer: ca. 8 Std. Schwierigkeit: einfach Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung Für Fans von: Mario, 2D-Jump&Runs		
GRAFIK	+ schöner Comicstil + liebevolle Hintergründe + lustige Inszenierung - könnte detailreicher sein - technisch wenig beeindruckend	7
SOUND	+ typische Nintendo-Melodien und -Effekte - unspektakulär	7
MULTI-PLAYER	+ fünf Spieler gleichzeitig + lustiges Chaos + Plattformensetzen erfordert Teamwork	8
PRO & CONTRA	+ abwechslungsreiche Levels + gewohnt perfekte Steuerung + Flughörnchen-Verwandlung + knuffige Baby-Yoshis + zusätzliche Modi - Abenteuer-Modus schnell durchgespielt - Wii-U-Game Pad wenig ausgenutzt	
FAZIT	Kein echter System-Seller, aber ein sehr gutes, traditionelles 2D-Jump&Run, das vor allem auf Mehrspielerspaß ausgelegt ist.	
SPIELSPASS in %		85



Assassin's Creed 3

Neuer Held, neues Szenario, und doch ein echtes Assassin's Creed. Mehr noch: Assassin's Creed 3 avanciert durch viele frische Ideen und eine spannend erzählte Geschichte zum bislang besten Teil von Ubisofts Action-Adventure-Reihe. von Daniel Matschijewsky

Jeder, der sich mit Geschichte auskennt, muss nun tapfer sein. Denn **Assassin's Creed 3** schickt uns zwar ins noch junge Amerika zur Zeit des Unabhängigkeitskrieges, und wir tangieren auch so manch berühmtes Ereignis, mit den historischen Fakten nimmt es Ubisoft allerdings nicht allzu genau. Das wollen die Entwickler aber auch gar nicht. Stattdessen soll der (nach der sogenannten Ezio-Trilogie) mittlerweile fünfte Teil der Action-Adventure-Reihe vor allem eines: unterhalten. Und das macht **Assassin's Creed 3** sogar noch besser als seine bereits großartigen Vorgänger.

Wann kommt Connor?

Ungewöhnlich: Zu Beginn des Spiels schlüpfen wir erst mal nicht in die Haut des neuen Helden Connor, sondern in die seines Vaters Haytham Kenway. Der Engländer gelangt durch zweifelhafte Umstände in den Besitz eines Amuletts, das irgendwie mit den Templern und Assassinen zu tun hat, und reist anno 1754 nach Amerika, um dessen Rätsel zu lösen. In der Neuen Welt angekommen, lernt er die Indianer-Squaw Kaniehtí:io (Gesundheit!) kennen und zeugt mit ihr einen Sohn: Connor. Doch bis es so weit ist, verbringen wir je nach Spielweise zwischen fünf und acht Stunden damit, uns in der Rolle von Haytham mit den Mechaniken vertraut zu machen, Teile der Spielwelt zu erkunden und erste Schleich- und Attentatsmissionen zu absolvieren. Verschwendet Ubisoft dadurch nicht zu viel Zeit? Schließlich führt ein Theaterstück seine Hauptfigur auch nicht erst im zweiten Akt ein. Doch die außergewöhnlich langsame Erzählweise tut dem Spiel gut. Denn so können wir die Figuren kennenlernen und ihre unterschiedlichen Beweggründe besser verstehen. Das Resultat: Noch nie fühlten wir uns in einem **Assassin's Creed** derart stark mit den

Connor avanciert zur greifbarsten Figur der Serie. Er schlägt sogar seinen charismatischen Vorgänger Ezio Auditore.

Seiner indianischen Herkunft entsprechend setzt Connor auf Pfeil und Bogen sowie seinen Tomahawk.

Die Neuerungen

- neuer Held Connor
- Unabhängigkeitskrieg als Szenario
- Gefechte auf hoher See
- Massenschlachten
- Musketen und Kanonen
- Klettern auf und zwischen Bäumen
- Jagd auf Wildtiere
- Quicktime-Events bei Angriffen von Tieren
- Schlösser knacken



Bei einer Schlacht halten wir mit einer stationären **Kanone** voll auf die Rotröcke in der Ferne. Das Zielen und Treffen erfordert dabei etwas Übung, macht aber großen Spaß. [360]



Kommentar

Tobias Veltin,
Redakteur

Frischzellenkur!

Assassin's Creed 3 hat mich vom ersten Moment an überzeugt. Nicht nur der charakterstarke Held Connor, auch die riesige Spielwelt, die abwechslungsreichen Missionen und die nach wie vor hervorragende Spielbarkeit haben mich sofort ins Geschehen gezogen. Die vielen neuen Ideen sorgen dafür, dass sich die Serie endlich wieder frisch und nicht mehr so verbraucht anfühlt. Und bis man alles im Spiel gesehen hat, wird einige Zeit vergehen. Mir gefällt AC 3 sogar noch besser als der grandiose zweite Teil. Klare Kaufempfehlung!

Charakteren verbunden. Und noch nie haben wir den Oberschurken so sehr gehasst wie hier. Zumal **Assassin's Creed 3** später so manch überraschende Wendung parat hält und vor allem im letzten Story-Drittel einige spannende Situationen bietet. Aber: Ubisoft schafft es auch diesmal nicht, die Geschichte rund um Desmond Miles, den Nachfahren von Altaïr, Ezio und Connor, vernünftig weiterzuerzählen. Zwar taucht der einstige Barkeeper in **Assassin's Creed 3** häufiger auf als in den Vorgängern (wir klettern und kämpfen uns mit ihm sogar durch drei separate Abschnitte), wie die Autoren seinen im ersten **Assassin's Creed** (2008) angelaufenen Handlungsstrang

dass dessen englisch-indianische Herkunft reichlich Zündstoff für heikle Situationen bietet, auch seine persönliche Motivation, die wir an dieser Stelle natürlich nicht verraten, hält uns durchweg bei der Stange. Zumal Ubisoft seinen Helden famos in das neue Szenario rund um den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg integriert und uns dadurch jede Menge Aha-Momente beschert. So tragen wir unter anderem dazu bei, gemeinsam mit dem historischen US-Helden Paul Revere die belagerten Siedlungen Lexington und Concord vor dem Angriff der Rotröcke zu warnen. Außerdem werfen wir bei der berühmten Boston Tea Party eigenhändig Kisten der East India Trading Company ins Hafenbecken und wohnen sogar der Unterzeichnung der Unabhängigkeitserklärung bei. Auch sonst inszeniert Ubisoft **Assassin's Creed 3** intensiver als seine Vorgänger. Wie wir hoch zu Ross verbündeten Musketenschützen den Feuerbefehl geben, um Concord zu verteidigen, zwischen einschlagenden Kanonenkugeln über das Schlachtfeld von Bunker Hill hetzen oder durch den belagerten Bostoner Stadtteil Charlestown fliehen, lässt uns den geschichtsträchtigen Krieg zwischen den Engländern und den amerikanischen Patrioten regelrecht spüren – auch wenn wir selten direkt an den Schlachten teilnehmen, sondern sie lediglich tangieren und sich die Liniengefechte zwischen Hundertschaften von Soldaten tendenziell eher im Hintergrund abspielen.

aber zu Ende bringen, dürfte so manchen Fan enttäuschen – zumal sie sogar ein klitzekleines Hintertürchen für eine weitere Fortsetzung offen lassen. Ein Schelm, wer da bereits an **Assassin's Creed 4** denkt.

Geschichte mal anders

Wo **Assassin's Creed 3** bei den Desmond-Szenen schwächelt, fährt es bei Connor die ganz großen Story-Geschütze auf. Nicht nur,

Altes Spiel, neue Ideen

Spielerisch hat sich auf den ersten Blick indes nicht viel getan. Auch mit Connor klettern wir behände über Hausdächer, belauschen Spione, ziehen unvorsichtige Wachen in Heuwagen und

»Join or Die«-Edition

Neben der normalen Verkaufsfassung stellt Ubisoft auch eine etwas umfangreicher ausgestattete Special-Edition in die Händlerregale. Die sogenannte »Join Or Die«-Edition enthält eine Assassinen-Medaille (Durchmesser: 8 cm), George Washingtons 60-seitiges Notizbuch, den rund einstündigen Story-DLC »Der Hauch des Krieges« sowie ein auf Scharfschützen ausgelegtes Mehrspieler-Paket. Der Preis: rund 70 Euro.





Die **Kämpfe** spielen sich enorm dynamisch, fallen serientypisch aber nicht allzu anspruchsvoll aus, weil Gegner stets nacheinander und nicht gleichzeitig angreifen. [360]

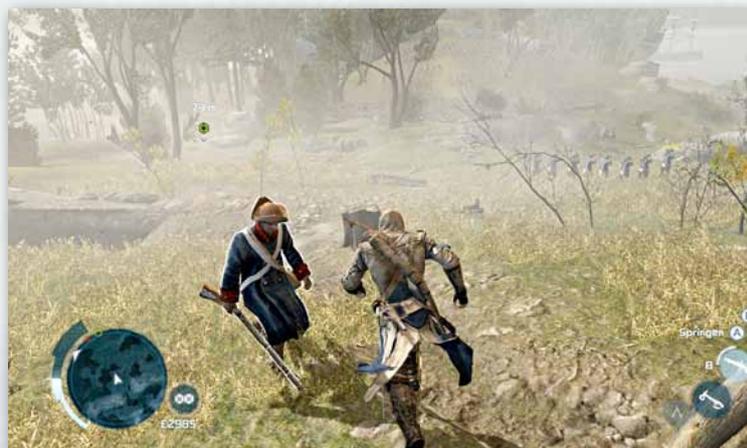
führen gezielte Attentate aus. Doch Ubisoft hat das bewährte wie abermals sehr motivierende Spielprinzip mit vielen frischen Ideen gewürzt. Bei der Rückeroberung feindlicher Forts etwa müssen wir nicht wie bisher nur den Kommandeur zur Strecke bringen, sondern auch das Munitionslager sprengen und die Fahne einholen. Gelingt uns das, nimmt die Anzahl feindlicher Truppen im jeweiligen Stadtviertel dauerhaft ab. Zudem gilt es, die überall in der Spielwelt verteilten Schatzkisten erst mal durch ein simples Minispiel zu knacken, natürlich ohne dabei entdeckt zu werden. Und wenn wir eine für Sammelquests relevante Almanach-Seite aus der Feder Benjamin Franklins aufgespürt haben, flattert diese kurzerhand davon, was jedes Mal in einer kniffligen Verfolgungsjagd über die Dächer mündet. Noch mehr Beispiele? Zu den aus **Assassin's Creed: Revelations** bekannten Eskort- und Befreiungsaufträgen gesellen sich zahlreiche Nebenmissionen, in denen wir in der Wildnis versteckte Lager ausfindig machen, bestimmte Personen verprügeln oder uns an launigen Brettspielen versuchen. Und Heuhaufen, in denen sich Connor verstecken kann, gibt's nun auch mobil in Form von Kutschen. Allerdings kommt es vor, dass patrouillierende Rotröcke die Ladung prophylaktisch untersuchen und uns so aufstöbern. Das mögen Kleinigkeiten sein, doch sie machen die ohnehin bereits enorm stimmige Welt von **Assassin's Creed 3** noch ein gutes Stück runder.

Im Umland umherziehen

Die beiden akkurat nachgebauten Städte Boston und New York (letztere dürfen wir erst nach rund 20 Spielstunden erkunden) werden durch das sogenannte Umland miteinander verbunden – ein riesiges, größtenteils bewaldetes Areal, in dem circa ein Drittel aller Haupt- und Nebenaufgaben stattfinden. Um schnell von A nach B zu gelangen, kann Connor wie Tarzan in seinen besten Jahren auf Bäume klettern und in einem Affenzahn von Ast zu Ast hüpfen. Das funktioniert zwar nicht überall, doch wenn man erst mal eine Stelle gefunden hat, wo es hoch in die Baumwipfel geht, will man so schnell nicht wieder zurück auf den Boden. Letzteres wird vor allem im Winter ohnehin zur Qual, da tiefer Schnee uns am zügigen Vorankommen hindert. Ein guter Zeitpunkt, die teils langen Laufwege anzusprechen. Oft schickt uns das Spiel von einem entfernten Punkt zum nächsten, nur um ein kurzes Gespräch zu führen. Zwar gibt es eine Schnellreisefunktion, doch die funktioniert – anders als etwa in **Skyrim** – lediglich bei einem Bruchteil der entdeckten Lokalitäten. Vielleicht mag es ja auch im Sinne Ubisofts gewesen sein, dass wir so viel (Lauf-)Zeit im Umland verbringen, denn hier gibt es allerhand zu tun. So dürfen wir unter anderem auf die Jagd nach Rehen, Wölfen und anderem Wildgetier gehen, entweder mit Pfeil und Bogen oder indem wir Köder verteilen und uns im Dickicht auf die Lauer legen. Durch unseren Adlersinn ent-



Ein Schuss, ein Toter. Doch das Nachladen der **Muskete** dauert gefühlte Ewigkeiten. [360]



In einer Story-Mission nimmt Connor an der berühmten Schlacht um **Bunker Hill** teil. [360]

Die coolsten Nebenbeschäftigungen



Im Umland können wir **Jagd** auf Wildtiere machen. Je nachdem, wie effektiv wir dabei zu Werke gehen, erhalten wir für Felle und Fleisch mehr Geld.



Die optionalen Missionen auf **hoher See** gehören zu den Höhepunkten des Spiels. Hier gilt es nicht nur, Schiffe zu versenken, sondern auch das Ruder zu beherrschen.

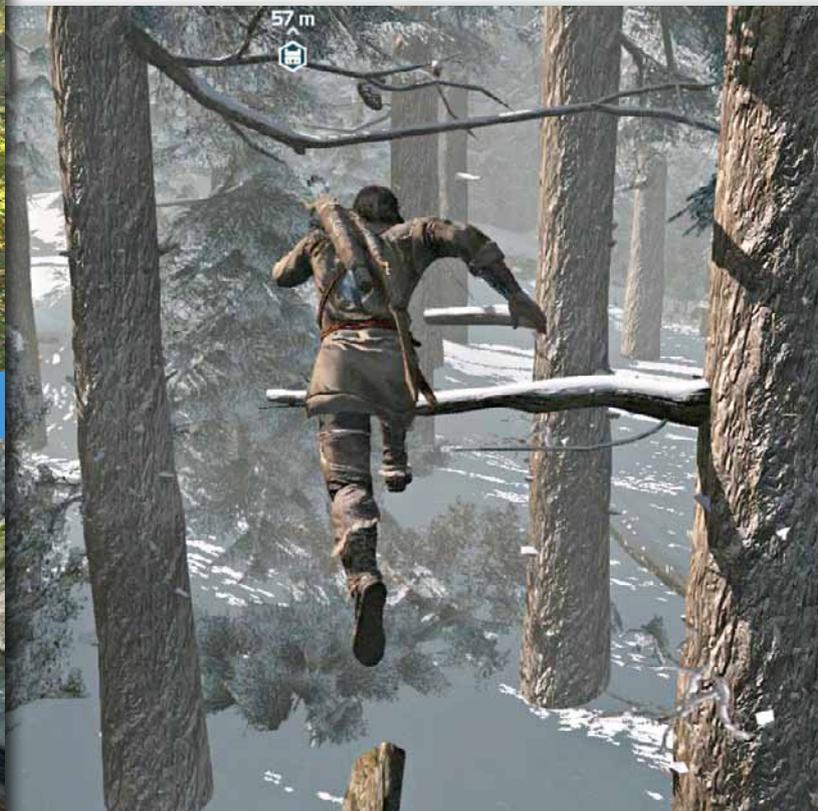


Wie im Vorgänger können wir vom Feind besetzte **Fort**s zurückerobern. Hierfür müssen wir den Kommandeur ausschalten, das Munitionslager zerstören und die Fahne einholen.

deckte Hinweise erleichtern dabei das Aufspüren der potenziellen Beute. Unsere Fänge sind zwar nicht von allzu großer spielerischer Relevanz, aber sie bringen uns bare Münze ein, die wir bei fahrenden Händlern in Munition und Ausrüstung stecken. Außerdem macht die Jagd Spaß und trägt zur tollen Open-World-Stimmung bei. Natürlich dürfen auch die aus den Vorgängern bekannten Adlerfedern nicht fehlen, die überall im Umland versteckt sind. Und wer will, kann Gespräche führen, Schatztruhen aufstöbern oder Pakete an bestimmte Personen ausliefern, was zwar ebenfalls keine nennenswerten Vorteile bringt, Spielern aber eine helle Freude machen dürfte, die eintauchen und wirklich alles in einem Spiel erleben wollen. Schade finden wir allerdings, dass Ubisoft die aus **Brotherhood** und **Revelations** bekannten Assassinen-Gräber gestrichen hat. Wir hätten uns ganz gern wieder an den anspruchsvollen, aus **Prince of Persia** entlehnten Klettereinlagen versucht. Andererseits: Wer sollte schon groß in der neuen Welt begraben liegen, die wird ja gerade erst besiedelt.

Das muss das Boot abkönnen!

Doch Connor ist nicht nur auf festem Boden unterwegs, sondern wagt sich erstmals in der **Assassin's Creed**-Reihe auch an Bord riesiger Segelschiffe. Die dürfen wir sogar selbst durch dafür speziell instanziierte Gewässer lenken (frei von Boston nach New York schipern ist nicht möglich). Zwar wirkt sich der Wind und das gesetzte



Von **Ast zu Ast**. Schneller kommt man im verschneiten Umland nicht vorwärts. [360]

Halb- oder Vollsegel stark auf die Manövrierfähigkeit unseres Kahns aus, eine Simulation ist **Assassin's Creed 3** aber nicht. Macht nichts, denn das Spiel vermittelt trotzdem sehr gut und vor allem auf unterhaltsame Weise, wie anspruchsvoll es ist, einen derart großen Pott durch Untiefen zu steuern. Ein Höhepunkt sind dabei die Seeschlachten, die Ubisoft spektakulär in Szene setzt und die viel Fingerspitzengefühl erfordern. So müssen wir nicht nur darauf achten, im richtigen Winkel zum feindlichen Schiff zu segeln, sondern sollten beim Feuerbefehl auch die Flugzeit unserer Kanonenkugeln miteinberechnen. Nah genug an einem Kahn können wir diesen durch einen gezielten Schuss ins Munitionslager sogar in die Luft jagen – cool! In gleich zwei Story-Missionen ertern wir zudem die gegenrischen Schiffe und liefern uns an Deck knackige Fechtduelle, wie wir sie aus Piratenfilmen der Marke »Fluch der Karibik« kennen. Selbst die marinen Nebenmissionen hat Ubisoft mit abwechslungsreichen Aufgaben gewürzt. So eskortieren wir in einer Quest erst eine Handelsfregatte, manövrieren anschließend durch eine minenverseuchte Bucht und ballern zu guter Letzt ein englisches Fort in Grund und Boden.

Macken im Detail

Überhaupt weiß Ubisoft seinen in den Vorgängern etablierten und nun dezent ausgebauten Mix aus Parkours-Kletterei, Schleichen und Kämpfen abermals hervorragend in spannende Missionen zu verpacken. Mit diversen Abers. Beispielsweise wechselt das Programm oft zu hektisch zwischen Filmsequenz und eigentlichem Spielgeschehen hin und her, stets unterbrochen durch kurze Ladepausen, die uns regelmäßig aus dem Geschehen reißen. Dialogszene, fünf Meter latschen, Dialogszene – das war in den Vorgängern zwar auch schon so, hätte man mittlerweile aber



Kommentar

Daniel Matschijewsky,
Redakteur

Connor, mein Held!

Meine Skepsis ist verfliegen. Skepsis darüber, ob Connor das Charisma von Ezio zu toppen vermag. Ob der Unabhängigkeitskrieg als Szenario funktioniert. Und ob sich Assassin's Creed abermals auf der Stelle dreht, wie das noch bei Brotherhood und Revelations der Fall war. Doch Ubisoft hat mich in allen Belangen eines Besessenen belehrt. Nicht nur dass Connor zur greifbarsten Figur der Serie avanciert, die Entwickler haben ihm auch einen Spielplatz zur Verfügung gestellt, gegen den Rom, Istanbul & Co sprichwörtlich alt aussehen.



Feind an der Backbord-Seite! Die spektakulär inszenierten **Seeschlachten** gehören zu den absoluten Höhepunkten des Spiels. [360]

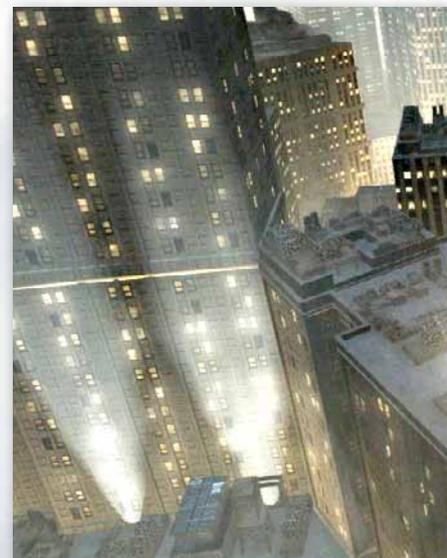
besser lösen können. Zumal immer wieder derbe Anschlussfehler nerven. Da reiten wir bei Tag zum Questgeber, nur um nach einem unsanften Schnitt Connor dabei zu beobachten, wie er sein Ziel nachts und ohne Pferd erreicht. Zudem ist den Entwicklern so mancher Logikpatzer passiert. So sollen wir im Gefängnis von New York mit einem Häftling eine Partie Mühle spielen, während der uns seinen Ausbruchsplan schildert, können den alles entscheidenden Stein aber erst setzen, sobald unser Gegenüber alles gesagt hat. Damit nicht genug, wird Connor kurz darauf ins Loch geworfen, weil er dort – so behauptete es unser Mühle-Gegner – die beste Chance hat, auf den Gefängnisleiter zu treffen. Dass der den rettenden Zellenschlüssel bei sich trägt, mag zwar noch logisch sein, nicht aber, dass der Mann minutenlang mit dem Rücken zu Connors Gittertür steht und sich deshalb problemlos beklaumen lässt. Stehlen müssen wir im Story-Verlauf übrigens häufiger, und jedes Mal stellt es überhaupt kein Problem dar, selbst wenn wir uns dem Opfer frontal nähern – das raubt dem Spiel nicht nur Atmosphäre, sondern auch Anspruch.

Einer gegen alle

Wo wir gerade beim Schwierigkeitsgrad sind: Die Kämpfe, schon immer ein zwar erstklassig inszeniertes und animiertes, aber meist anspruchsloses Sorgenkind der Serie, fallen auch diesmal nicht sonderlich fordernd aus. Zwar hat Ubisoft das Zeitfenster für einen Konter merklich verkleinert, es ist aber nach wie vor ein Leichtes, selbst zwei Dutzend Gegner – einen nach dem anderen – mit nur einem Streich niederzustrecken, auch weil die Burschen wieder brav mit ihrem Angriff warten, bis sie an der Reihe sind. Immerhin müssen wir nun mehr noch als in den Vorgängern darauf achten, mit wem wir es zu tun bekommen. Offiziere beispielsweise blocken Konter gern mal ab oder stoßen uns mit einer schmerzhaften Kopfnuss zurück, und wenn die bulligen Schotten ihre Breitaxt schwingen, ist man besser woanders. Gut auch: Die (neuerdings nicht mehr trainierbaren) Assassinen-Kollegen, die wir zu Hilfe rufen können, sind nicht mehr so übermächtig wie in den Vorgängern. Abgesehen von den Kämpfen fordert **Assassin's Creed 3** aber selbst



Am **Lagerfeuer** hört sich Connor Geschichten von NPCs an oder holt sich neue Aufträge ab. [360]





Spannend: **Connor** (rechts), halb Engländer, halb Indianer, steht zwischen den Fronten. [360]

Serienkennern einiges ab. Vor allem die optionalen Missionsziele, durch die wir die sogenannte volle Synchronität mit dem Animus erreichen, haben es gewaltig in sich. Die extrakniffligen Siegbedingungen reichen von Zeitlimits über die Vorgabe, nicht entdeckt (!) zu werden, bis hin zu Bossgegnern, die auf bestimmte Art ausgeschaltet werden sollen.

Hört, hört!

Zur Technik: Wenig überraschend verwendet Ubisoft die bereits in den Vorgängern eingesetzte Anvil-Engine in einer dezent überarbeiteten Version. Das hauseigene Grafikgerüst hat zwar bereits einige Jahre auf dem Buckel, setzt **Assassin's Creed 3** aber dennoch höchst stimmungsvoll in Szene. Vegetationsdichte, Detailgrad und Beleuchtung machen optisch viel her, und die butterweichen Charakteranimationen sind gewohnt erstklassig, ob nun in den Zwischensequenzen oder den rasanten Kämpfen. Wie Connor durch seine Gegner wirbelt, kann sich sogar mit dem Dunklen Ritter aus **Batman: Arkham City** messen. Flirrende Schatten auf Gesichtern sowie manch verwaschene Textur trüben den insgesamt sehr guten Eindruck allerdings etwas. Effekte, Geräuschkulisse und die teils orchestrale Musik untermalen das Geschehen jederzeit passend. Ein besonderer Hinhörer ist die – Überraschung! – deutsche Sprachausgabe. Ubisoft konnte unter anderem die Synchronstimmen von Daniel Craig, Morgan Freeman, Kevin Spacey, Ben Stiller und Catherine Zeta-Jones gewinnen, die ihre Aufgabe hervorragend meistern. Selbst Emotionen wie Trauer oder Wut, oft ein Stolperstein in deutschen Vertonungen, kommen zu jeder Zeit gut rüber. Schade allerdings, dass es mit der Lippensynchronität nicht so gut bestellt ist;



Immer mal wieder turnen wir mit **Desmond Miles** durch die Neuzeit. [360]

Der Multiplayer-Teil

Wie von der Serie mittlerweile gewohnt, bietet auch **Assassin's Creed 3** einen Mehrspieler-Teil, den wir aber noch nicht testen konnten. Neben den aus **Assassin's Creed: Revelations** bekannten Modi wie dem klassischen Deathmatch liefert der dritte Teil nun auch zwei kooperative Alternativen. Während wir in »Wolfsrudel« gemeinsam mit Freunden innerhalb eines knappen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl KI-Gegner erledigen sollen, gilt es in »Dominanz«, im Team Punkte zu erobern und zu halten – **Battlefield 3** lässt grüßen. 16 Charaktere stehen zur Auswahl, jeder mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen. Der bullige Tischler etwa schlägt zwar mit einem riesigen Hammer um sich, ist aber nicht gerade der Wendigste. Zu Beginn jeder Runde können wir aus 14 Fertigkeiten wählen und uns so beispielsweise für kurze Zeit unsichtbar machen. Noch cooler: **Assassin's Creed 3** bietet 10 sogenannte Perks, also Spezialtalente, die das komplette Gefecht über wirken, von denen wir aber immer nur eines einsetzen dürfen. Zum Beispiel können wir einen NPC-Doppelgänger erschaffen und so etwaige Angreifer verwirren.



häufig liegen Bild und Ton weit auseinander. Etwas mehr Feinschliff hätten wir uns auch bei einem unliebsamen Thema gewünscht: **Assassin's Creed 3** plagen seltene, dafür auffallende Bugs. Beispielsweise hängen Wildtiere gern mal in Bäumen fest, und Wachen drehen sich wegen defekter Wegfindungsroutinen gelegentlich im Kreis. Das sind aber lediglich Kleinigkeiten, die dem ansonsten grandiosen Spiel nicht spürbar schaden. <>

Assassin's Creed 3

Spieldauer: ca. 50 Std. Schwierigkeit: mittel		PS3	360
Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: ab 16 Jahren			
Für Fans von: Red Dead Redemption, Uncharted und coolen Assasinen			
GRAFIK	+ dichte Vegetation + detaillierte Charaktere + klasse Animationen - unruhige Schatten	8	8
SOUND	+ gelungene Kampfgeräusche + passende Musik + sehr gute deutsche Sprecher - oft nicht lippensynchron	9	9
PRO & CONTRA	+ unverbrauchtes Szenario + interessanter Held + riesige Spielwelt + spannende Geschichte + abwechslungsreiche Quests - Kämpfe etwas zu simpel - teils lange Laufwege		
SYSTEM-VERGLEICH	- Xbox-360-Version lädt etwas langsamer - PlayStation-3-Version ruckelt leicht		
FAZIT	Setzt Assassin's Creed nicht nur würdig fort, sondern hebt die Action-Adventure-Reihe auch auf einen neuen Level.		
SPIELSPASS in %		92	92





SPORT PS3 • 360 • Wii

Hersteller: THQ • Entwickler: Yuke's • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 12 • Sprache: englisch, deutsche Texte • Preis: 60 Euro

TEST

WWE '13

Mit einer Rückbesinnung auf die glorreiche »Attitude-Ära« der 90er-Jahre und Stars wie Stone Cold Steve Austin soll die WWE-Spielereihe neues Feuer bekommen. Reicht's für ein vollmundiges »Hell yeah!«, oder gehören die klassischen Attitude-Helden mittlerweile ins Wrestling-Altersheim? von Kai Schmidt

Fragt man langjährige WWE-Fans nach ihrer liebsten Ära seit Bestehen der Wrestlingliga, wird man wohl vor allem zwei Zeitabschnitte genannt bekommen: Entweder die klassische Ära mit Hulk Hogan und Co oder die sogenannte Attitude-Ära, in der alles ein wenig härter und schmutziger zugeht als zu Zeiten des goldgelockten Strahlmanns mit dem Walrossbart. Letzteren Zeitabschnitt hat THQ nun nicht nur prominent als Story-Modus im neuesten Ableger der **WWE**-Reihe untergebracht, sondern auch im aktuellen Geschehen der offiziell als »Action Soap Opera« bezeichneten Show-Keilereien spielt die Zeit der Respektlosigkeiten und Mittelfinger zeigenden Rebellen wieder eine Rolle. Der amtierende Champion CM Punk schickt sich an, in Steve Austins Fußstapfen zu treten und den aktuell sehr familienfreundlich geratenen Wrestlingzirkus wieder in eine andere, schmutzigere Richtung zu lenken. Stellt sich also die Frage: Schafft es THQ, der inzwischen vor allem technisch in die Jahre gekommenen Reihe mit **WWE '13** ebenfalls neuen Schwung zu verleihen? Wir nehmen die Herausforderung an und steigen in den Ring!

Weg mit den Neuen, her mit den Alten!

Etwas überraschend ist auf den ersten Blick, dass die aktuellen Stars und Geschehnisse von WWE stark in den Hintergrund rücken. So ist zwar CM Punk prominent auf dem Cover und im Titelbildschirm zu sehen, doch der Story-Modus dreht sich einzig und allein um die Attitude-Ära. Klar kann man mit den modernen Stars Einzelmatches bestreiten oder ihre Geschicke im Universe-Modus lenken, doch das Herzstück des Spiels ist die klassische Zeitspanne Mitte der 90er-Jahre, in der sich WWE und WCW sich erbitterte Gefechte um Zuschauerquoten lieferten. Als Spieler erlebt man



Holt ihr beim »I quit«-Match den Ringrichter hinzu, muss der Gegner per Minispiel verhindern, dass seine Spielfigur »Ich gebe auf« ins Mikro jammert. [PS3]



Das Ziel des **Royal Rumble** ist es, alle Gegner über die Seile aus dem Ring zu werfen. Setzt ihr zum Rausschmeißer an, startet ein simples Minispiel. [360]

diese legendären Jahre chronologisch der Reihe nach – statt aus mehreren Wrestlerkarrieren auswählen zu können oder gar mit einem selbst erstellten Muskelberg in den Kampf zu ziehen wie bisher, wechseln die Figuren innerhalb der Attitude-Matches munter durch. Ein roter Faden ist dennoch zu erkennen: So beginnt der Story-Modus mit dem Aufstieg der Degeneration-X, jener Gruppierung, die sich um Hunter Hearst Helmsley und Shawn Michaels formierte, folgt dann dem Werdegang der »Texas Rattlesnake« Stone Cold Steve Austin, des Tag Teams »Brothers of Destruction«, bestehend aus Undertaker und Kane, oder einer Storyline um »Mankind« Mick Foley, dem Mann mit den drei Persönlichkeiten.

Controller-Wrestling

Das Kampfsystem ist wie in den bisherigen Spielen eine Mischung aus Schlägen, Haltegriffen und Kontern. Wie beim echten Wrestling eben, aber natürlich mit dem Unterschied, dass die Kämpfe nicht vorher durchgeplant werden. Die Matches laufen schön dynamisch ab, was auch daran liegt, dass man an bestimmten Stellen wie dem Kommentatorenpult oder in den Ringecken kontextbezogene Aktionen durchführen kann, um den Gegner etwa durch den Tisch zu slammen oder Gesicht voran mit dem Ringpfosten bekannt zu machen. Im Prinzip also genau wie in den Vorgängern. Jeder Wrestler hat außerdem bestimmte Fähigkeiten. So kann etwa Shawn Michaels die Ringseile als Katapult für einen Sprungangriff verwenden, während ein Schwergewicht wie der Undertaker diesen Trick zwar nicht beherrscht, dafür aber über die Seile auf einen Gegner außerhalb des Rings springen kann. So unterscheiden sich die Figuren auch abgesehen von Größe und Schnelligkeit spürbar voneinander, um jeweils ein ganz eigenes Spielgefühl aufkommen zu lassen.

Den Gegner mit den eigenen Waffen schlagen

Eine Wissenschaft für sich sind die Konter. Das Kontersystem der WWE-Reihe hat sich über die Jahre immer wieder verändert – mal zum Guten, mal zum Schlechten. In **WWE '13** gibt es wie im direkten Vorgänger nur eine Taste für Reversals, während man in einigen Spielen der Reihe auf separate Konter für Schläge und Griffe setzt. Das aktuell genutzte System ist deutlich intuitiver,



Im WWE-Ring geht es heiß her – und das nicht nur im übertragenen Sinn: Beim **Inferno-Match** müsst ihr euren Gegner mit den Flammen am Ringrand in Brand stecken. [360]

braucht allerdings sehr viel Einarbeitung, weil man nur Sekundenbruchteile hat, um eine Aktion an der richtigen Stelle umzudrehen und den Gegner in den Schwitzkasten zu nehmen. Zwar gibt es hilfreich gemeinte Einblendungen während des Kampfes, die auf eine solche Kontermöglichkeit hinweisen, doch ist es da meist schon zu spät. Nach kurzer Spielzeit haben wir aber ganz gut raus, wann der richtige Zeitpunkt gekommen ist, um den Gegner mit den eigenen Waffen zu schlagen und ihn so gegebenenfalls für den Pin auf die Matte zu werfen. Ist es so weit und ihr presst die Schultern des Widersachers auf den Ringboden, muss er innerhalb von drei Sekunden einen Balken durch Drücken der Aktionstaste bis zu einer Markierung auffüllen – je nach Gesundheitszustand der Spielfigur fällt diese Markierung breiter oder schmaler aus. Eine durchaus clevere Umsetzung, die den tatsächlichen Erschöpfungszustand des Wrestlers für den Spieler recht gut simuliert.

TEST

Die Editionen

Der gesamten Erstauflage von **WWE '13**, der sogenannten First Edition, liegen Download-Codes für Mike Tyson, Stone Colds alternative Einzugssequenz mit ATV sowie CM Punks »Ice Cream«-Shirt bei.

Außerdem ist eine limitierte Sammleredition erhältlich, der neben den Inhalten der First Edition eine signierte Fotokarte von Steve Austin sowie eine Bonus-DVD beiliegen.





Ganz einfach. Vin-man!
Ich muss gar nicht aus der
Hell in a Cell entkommen.

Den teilweise an schlecht geformte Actionfiguren erinnernden **Gesichtern** der Wrestler merkt man das Alter der überholungsbedürftigen Technik an. [PS3]

Eine glorreiche Ära

Der Attitude-Modus besteht aus insgesamt 65 Matches – einige davon Bonuskämpfe, die ihr genau wie zusätzliche Kostüme, Arenen, Championgürtel oder Wrestler freischaltet, indem ihr während der nachgestellten klassischen Matches optionale Bonusziele erfüllt. Die beziehen sich immer auf klassische Ereignisse aus den Kämpfen, die ihr gerade nachspielt. So könnt ihr beispielsweise als Hunter Hearst Helmsley euer Match gegen den Undertaker einfach gewinnen, ohne bestimmte Aufgaben zu erfüllen; ihr könnt ihn aber auch stark schwächen, euch einen Stuhl schnappen und ihm das Ding vor den Augen des Ringrichters überziehen. Genau wie damals im Vorfeld des Kampfs Undertaker gegen Shawn Michaels, als Helmsley gar nicht gewinnen wollte, sondern seinem Gegner einfach nur zusetzte, damit Shawn beim Aufeinandertreffen bessere Karten hatte.

Einige Male werdet ihr innerhalb der Storyline allerdings gezwungen, ein Match auf bestimmte Weise zu beenden. So etwa beim legendären »Montreal Screwjob«: Hier müsst ihr Bret Hart in den Sharpshooter nehmen, sodass Vince McMahon, der Chef von WWE, dem Ringrichter das kontroverse Zeichen zum Beenden des Kampfes geben kann. Im genannten Beispiel folgt eine Ingame-Zwischensequenz, die den berühmten Spuckangriff auf Mr. McMahon seitens Bret Hart nachstellt. Es gibt aber auch immer wieder gut geschnittene Videoeinspieler mit Originalmaterial aus den



CHECKLIST AUSBLENDEN
MATCHZIELE
1. Gewinne das Match
HISTORISCHE BONUSZIELE
1. Führe einen Stunner an Billy Gunn aus
2. Gewinne in 2 Minuten

Im **Attitude-Modus** gilt es während der Matches, Bonusziele zu erfüllen, um neue Spielfiguren, Arenen oder Kostüme freizuschalten. [360]

WWE-Archiven, welche die »Handlung« erklären. Wer schon mal eine Großveranstaltung der WWE gesehen hat, weiß, was für beeindruckende Videos man hier erwarten kann.

Denkwürdige Augenblicke neu erleben

Zusätzlich zu den Bonuszielen sollen die sogenannten Attitude-Momente dafür sorgen, dass die nachgestellten Matches ihren Vorbildern möglichst nahe kommen. Dabei handelt es sich um Ereignisse, die zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt im Match stattfinden sollen. Zum Beispiel wird der Ringrichter durch einen »versehentlich« platzierten Schlag ausgeschaltet, um illegale Aktionen zu ermöglichen. So etwas geschah zu Attitude-Zeiten nicht gerade selten. Wenn ein Attitude-Moment stattfindet, müsst ihr schnell die eingeblendete Taste drücken. Schafft ihr es nicht rechtzeitig, geht das Match dennoch ganz normal weiter.

Ebenfalls neu sind die »Wow-Momente«: Das sind besonders coole Aktionen, die seinerzeit für offene Münder bei den Wrestlingfans sorgten. So wird zum Beispiel während des Kampfes die Absperrung zum Zuschauerraum durchbrochen, wenn ihr genügend Momentum-Energie gesammelt habt, um einen Finisher auszuführen, und den Gegner an der Absperrung zu fassen bekommt. Momentum-Energie sammelt ihr wie in den Vorgängern durch gelungene Aktionen. Habt ihr genug davon angehäuft, wird unter eurer Spielfigur ein »S« für Signature Move oder später ein »F« für Finisher angezeigt. Das bedeutet, dass ihr den ganz besonderen Special Move eurer Spielfigur (wie etwa den Ropewalk des Undertaker) oder einen besonders starken Finishing Move (wie beispielsweise Shawn Michaels' »Sweet Chin Music«) anbringen könnt.

Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt

Neben der Klassiker-Story gibt es zwar keine weiteren Spielmodi mit einer zusammenhängenden Geschichte, was für Fans der aktuellen Shows eine kleine Enttäuschung sein dürfte – aber dafür kehrt der Universe-Modus zurück. Der macht euch zum Gott der WWE-Welt: Ihr dürft auf einem Kalender virtuelle TV-Shows bearbeiten, Matchpaarungen festlegen, ja sogar selbst Großereignisse planen. Der Clou: Alle Matches, die ihr im Exhibition-Modus (Einzelmatches) oder einer dieser virtuellen Shows spielt, haben Auswirkungen. Sprich: Innerhalb der »Welt« von **WWE '13** erschafft ihr Alli-



Klassiker gegen Moderne – wer hat mehr drauf? Beim Match Langhaar-Undertaker gegen Irokesen-Undertaker gibt Brüderchen Kane im gleichnamigen Spielmodus den **Special Referee**. [360]



Auch hinter den Kulissen darf wieder fröhlich gebawlt werden: Im **Backstage Brawl** setzt ihr alle möglichen Objekte zu eurem Vorteil ein. [PS3]

anzen und Feindschaften, lasst Titel die Besitzer wechseln und dürft sogar Wrestler in andere Lager verschieben, wie es auch beim alljährlichen Draft der WWE geschieht.

Das wäre alles bloß halb so Spaßig, wenn ihr den selbst erstellten Shows nicht auch euren persönlichen Stempel aufdrücken könntet. Deshalb dürft ihr im Editor nicht nur eigene Wrestler, Moves oder Einzugsvideos erstellen, sondern könnt nun auch komplette Arenen an eure Bedürfnisse anpassen. Damit meinen wir übrigens nicht nur den Ring, wie es im Vorgänger der Fall war, sondern eben das gesamte Stadion – inklusive Titantron-Einzugsbereich, Hallendach und sogar der Zuschauerränge.

Zeit für die Rente?

WWE '13 ist mit all seinen Editierfunktionen und dem riesigen Roster mit alten und neuen Superstars sowie Managern sicher das

komplexeste **WWE**-Spiel, das THQ und Yuke's jemals veröffentlicht haben. Auch die Steuerung ist besser denn je. Aber wie jedes Jahr gibt es einen nicht ganz unwichtigen Kritikpunkt: die Technik. Das Grundgerüst der **WWE**-Reihe wurde in den letzten Jahren ohne signifikante Änderungen immer wieder verwendet, und obwohl die Entwickler ständig an Details wie den Animationen sowie der Physikengine feilten, merken wir dem Spiel sein eigentliches Alter deutlich an. Vor allem die Wrestlermodelle sind absolut nicht mehr zeitgemäß und sehen teilweise wie schlecht modellierte Actionfiguren aus, die sich etwas hüftsteif durch

die Matches bewegen. Dass man zum Beispiel für die Attitude- und die moderne Version von Triple H das gleiche Modell benutzt und lediglich die Haare anpasst, ist schlicht ein Unding.

Einen Pluspunkt gibt's allerdings für die wunderbare Stadionatmosphäre: Statt Jubel- und Buhrufe der Zuschauer für das Spiel aufzuzeichnen, greift THQ auf Originalmaterial der WWE zurück. Das wirkt viel dynamischer als die ziemlich verhaltenen »Crowds« der Vorgänger. Auch beim Kommentar hören wir im Attitude-Modus teils Originalaufnahmen, die sich bei besonderen Ereignissen mit den neu eingesprochenen Sätzen abwechseln. Hier ist zwar ein Qualitätsunterschied erkennbar, doch der Atmosphäre tut das keinen Abbruch. Vor allem, wenn man die entsprechenden Matches bereits im Original gesehen habt und die Sprüche wiedererkennt. ◀

Der Editor

In **WWE '13** können wir beinahe alles editieren und an unseren persönlichen Geschmack anpassen. Das reicht vom umfangreichen Charakter-Editor mit unzähligen Einstellmöglichkeiten über den Arena-Editor, in dem wir Ringzumbereich, Ring, Zuschauermenge und vieles mehr verändern dürfen, bis hin zum **WWE-Universe-Modus**. Hier verändern wir Statuswerte der Wrestler, schmieden Allianzen, formen Tag-Teams, legen Feindschaften fest oder werfen auf dem Kalender sogar neue, wöchentliche TV-Shows.



Kommentar

Kai Schmidt,
Redakteur

Hell yeah!

Ich weiß, dass ich mich jedes Jahr wiederhole, aber auch mit dem aktuellen Update habe ich trotz veralteter Technik viel Spaß. Vor allem der Attitude-Modus hat es mir angetan: Es ist unglaublich, mit wie viel Liebe zum Detail THQ die Klassikermatches nachgestellt hat. Da wird das Drumherum mit Universe-Modus und Editor beinahe zum Nebenschauplatz. Trotzdem gibt's gegenüber dem Vorgänger einen deutlichen Wertungsrüffel: Technisch muss sich endlich was tun!

WWE '13

		PS3	360	Wii
Spieldauer: offen Schwierigkeit: mittel				
Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: ab 16 Jahren				
Für Fans von: WWE '12, UFC Undisputed 3				
GRAFIK	+ authentische Ringumgebung - Plastikgesichter - einige steife Animationen - Clipping-Fehler	6	6	-
SOUND	+ Originalkommentar und -zuschauerjubil - Kommentator wiederholt sich - Qualitätsunterschiede im Ton	7	7	-
MULTI-PLAYER	+ Online-Modus für bis zu 12 Spieler	9	9	
PRO & CONTRA	+ umfangreicher Story-Modus + gigantisches Roster + eingängige Steuerung + viele freischaltbare Goodies + Universe-Modus - pfeift technisch aus dem letzten Loch - keine aktuelle Storyline - verspätete Konteranzeige			
SYSTEM-VERGLEICH	keine systemspezifischen Unterschiede Es lagen nur PS3- und Xbox-360-Versionen vor.			
FAZIT	Trotz deutlicher Abnutzungserscheinungen: eine gelungene Zeitreise in die wohl beste Ära des Showsports.			
SPIELSPASS in %		86	86	-



DISHONORED

Die Maske des Zorns

Kleine Ernüchterung auf hohem Niveau: Dishonored entpuppt sich zwar als gelungenes Schleich-Abenteuer, überrascht aber auch mit Story-Schwächen und KI-Aussetzern. von Jochen Gebauer



Im Nahkampf erweist sich die Pistole als effektive, aber ziemlich laute Option. [360]

»Das wird so was von ein Fest«, denken wir, als wir aus dem Kerker ausbrechen und uns einer Gruppe von Loyalisten anschließen.

»Das muss einfach ein Fest werden«, denken wir, als wir uns auf den Weg machen, um dem ersten Verschwörer mal zu zeigen, wie man so ein Profi-Attentat richtig in die Wege leitet.

Ein ebenso unverbrauchtes wie originelles Szenario, völlige spielerische Freiheit, unterschiedliche Lösungswege und unheimlich coole Spezialfähigkeiten, die zum Experimentieren förmlich einladen – was soll bei **Dishonored** eigentlich schiefgehen? Die Antwort: nicht viel ... aber ein bisschen was schon. So großartig sich das neue Spiel der Arkane Studios (**Dark Messiah of Might & Magic**) auch spielt, so spürbar stolpert es über seine unausgereifte KI und seinen viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad. Und ja, auch über seine einfallslose Story und sein enttäuschendes Finale. Dabei fängt alles so vielversprechend an: Kaum sind wir als Corvo Attano ins industriell-steampunkige Dunwall zurückgekehrt, wird die Kaiserin ermordet und ihre kleine Tochter Emily entführt – für uns aus zweierlei Gründen eine ausgewachsene Katastrophe. Erstens wäre es nämlich unser Job gewesen, dieses Attentat zu verhindern; wir sind (beziehungsweise waren) schließlich der Bodyguard der soeben verblichenen Monarchin. Zweitens geben wir einen tollen Sündenbock für den Mord ab und kriegen ihn auch prompt in die Schuhe geschoben. »Das wird ein Fest«, denken wir, als uns Meisterspion Hiram Burrows verhaften und in den imperialen Kerker werfen lässt.

Und wo ist jetzt das Fest?

Rund zwei Stunden später fragen wir uns zum ersten Mal: »Und wo ist jetzt das Fest?« Bis auf einen einzigen Twist nämlich (der noch dazu komplett vorhersehbar ist) gibt sich **Dishonored** wenig Mühe, dem neun Missionen und rund zwölf bis 15 Stunden langen Rache-Plot erzählerische Tiefe zu verleihen – insbesondere anfangs. »Geh hin und töte den da«, sagt uns das Spiel, und wir gehen hin und töten den da. Warum? Weil er böse ist. Warum er böse ist? Weil halt! Haben wir den da schließlich umgebracht und sind in die Loyalisten-Basis zurückgekehrt, dann freut sich das Spiel in etwa so: »Super, dass du den da getötet hast, das kannst nur du, Corvo, jetzt geh hin und töte die da.« Klar, **Call of Duty & Co.**, erzählen auch nicht besser, teils sogar wesentlich schlechter. Man muss **Dishonored** schon alleine dankbar dafür sein, dass es Corvos Rachefeldzug in eine glaubhafte Kulisse einbettet: die Suche nach der entführten Emily. Tatsächlich überraschende Wendungen, intelligente Dialoge



Mit dem richtigen Werkzeug programmieren wir **Blitztürme** so um, dass sie Wachen zerbröseln – und nicht uns. [360]

und Figuren mit einer gewissen Komplexität und Tiefe – das wiederum fehlt **Dishonored**. Eine für die Geschichte und Corvos Beweggründe nicht ganz unwichtige Info beispielsweise versteckt sich schnöderweise auf einem herumliegenden Zettel. Was genau wir meinen, können wir aus Spoilergefahr leider nicht verraten, die Entwickler allerdings hätten solche Handlungsstränge wesentlich besser erzählen können, ach, erzählen müssen!

Schleich-Corvo oder Metzel-Corvo?

Was **Dishonored** dafür nicht fehlt, sind Entscheidungen. Nämlich jene, ob wir unsere Opfer tatsächlich meucheln oder anderweitig ausschalten. Wie genau Letzteres geht, müssen wir erst in simplen Nebenquests (hier ein Gespräch, da ein Diebstahl) herausfinden: Einem Ordenshüter lässt sich ein Ketzermal ins Antlitz brennen, einen unkooperativen Forscher können wir mit Alkohol bestechen, statt ihn der Rattenfolter auszusetzen. Ob wir nun als braver Schleich-Corvo oder latent psychotischer Metzel-Corvo unterwegs sind, macht dabei tatsächlich einen Unterschied, weil sich **Dishonored** bestimmte Taten merkt und uns immer dann mit liebevollen (und mitunter auch berührenden) Details, Dialogen und Story-Neben-zweigen überrascht, wenn wir gerade gar nicht mehr damit rechnen.

Umso bedauerlicher ist es, dass das Finale nicht mit einem Knall endet – sondern wie die übrige Story eher müde dahinplätschert und uns nach einem unspektakulären »Bosskampf« mit ein paar öden Standbildchen und ein bisschen Blabla abspeist. Zwar gibt es je nach Spielweise unterschiedliche Endsequenzen; bloß sind die nach zwei Minuten vorbei und lassen uns mit dem dumpfen Gefühl zurück, dass hier wesentlich mehr drin gewesen wäre.

Tolle Welt? Jein!

Aber die Welt! Die ist doch bestimmt toll? Ja! Und nein. Zwar ist das Art-Design von Viktor Antonov (**Half Life 2**) ebenso über jeden Zweifel erhaben wie die teils großartige Lichtstimmung, und das »Industrielle Revolution trifft Steampunk«-Setting strotzt vor originellen Einfällen – bloß setzen die Entwickler nicht alle davon konsequent um. Ein Beispiel: Relativ früh im Spiel unterweist uns der mysteriöse »Outsider« in der Kunst der Magie und gibt uns ein ebenso mysteriöses Herz, das uns auf Tastendruck Geheimnisse über die Welt und ihre Bewohner verrät. Wie spannend, denken wir in der Erwartung, dass Herz und Outsider bestimmt noch eine tragende Rolle spielen, dass wir mehr über sie erfahren, zwei Geheimnisse, die bloß darauf warten, gelüftet zu werden. Indes: Es gibt nichts zu lüften. Outsider und Herz bleiben reine Gimmicks, tolle Einfälle, die nie zu Ende gedacht werden, zwei verpasste Chancen. Im Vergleich zu **Bioshock** etwa, wo Rapture aus jedem zerstörten Winkel und jeder überfluteten Kammer Atmosphäre blutet, bleibt Dunwall seltsam unausgeschöpft. Ein Unterbau aus kleinen und großen Geheimnissen, persönlichen Geschichten und Schicksalen hätte dem Universum die Tiefe gegeben, die es verdient. So durchstreifen wir lediglich stimmungsvolle Kulissen, hinter die zu blicken sich selten lohnt.

Fegefeuer der Möglichkeiten

Das klingt nach einem Verriss – ist es aber nicht, weil **Dishonored** bei allen erzählerischen Schwächen und verschenkten Chancen trotzdem Spaß macht; und meist sogar verdammt viel davon. Es lässt uns nämlich völlig freie Hand bei der Wahl der Meuchel-Methoden – und bei der Frage, ob wir überhaupt meucheln wollen. Theoretisch jeden-



Gelegentlich treffen wir feindliche **Attentäter** – zum Beispiel in die Brust. [360]

Die coolsten Fähigkeiten



Dank **Nachtsicht** können wir Feinde nicht nur durch Wände hindurch beobachten, sondern wissen auch, in welche Richtung sie schauen. Ideal für Leisetreter.



Das **Teleportieren** entwickelt sich schnell zur übermächtigen Allzweckwaffe. Wachen lassen sich damit sehr einfach ausschalten, indem wir uns einfach hinter sie teleportieren.



So eine **Gemeinheit**: Haben wir dem armen Kerl doch glatt einen **Rattenschwarm** auf den Hals gehetzt. Okay, sonderlich effektiv ist das nicht – aber Spaß machen tut's.



Weg ist er. Mit dem **Schattenangriff** lösen sich getötete Gegner umgehend in Asche auf, und wir müssen ihre Leichen nicht mehr verstecken. Ebenfalls eine latent übermächtige Fähigkeit.



Diese Wache erleidet gerade einen akuten Anfall von **Windstoß**. Auch das ist spielerisch nicht immer effektiv, weil mit hohen **Manakosten** verbunden, aber verflix, es macht auch Laune!

falls können wir das Spiel problemlos beenden, ohne einen einzigen Gegner zu eliminieren; praktisch hingegen macht gerade das kreative Eliminieren jede Menge Laune und lädt förmlich zum Experimentieren ein. Die Wache da vorne steht uns im Weg? Okay, jetzt könnten wir sie aus dem Hinterhalt niederstechen oder per Schwitzkasten-Attacke schlafen legen – das wären die simpelsten Varianten. Wir könnten aber auch in den Körper einer Ratte schlüpfen und über ein nahegelegenes Abwasserrohr einfach an der Wache vorbeikriechen. Oder wir schlüpfen gleich in den Körper der Wache, manövrieren sie in eine dunkle Ecke und schlüpfen – schwupps! – wieder hinaus, um dem bemitleidenswerten Tölpel eine überzubraten, bevor er überhaupt kapiert, was da gerade eigentlich passiert ist. Oder wir feuern ihn mit einem Windstoß übers nächstbeste Treppengeländer. Oder jagen ihm einen ganzen Rattenschwarm auf den Hals. Oder legen ihn mit einem gezielten Armbrustschuss schlafen. Oder, oder, oder. Gut, natürlich könnten wir uns auch mit dem Schwert in der linken und der Pistole oder der Mini-Armbrust in der rechten Hand durch die Levels schnetzeln. Das macht zwar durchaus Spaß, wird dem Spiel aber nicht gerecht, weil Munition knapp und **Dishonored** nun mal auf Heimlichkeit und Experimentieren ausgelegt ist.

Magie braucht Runen

Herzstück dabei ist das ebenso intuitiv-unkomplizierte wie motivierende Magiesystem. Insgesamt stehen uns sechs aktive Fähigkeiten in je zwei Ausbaustufen zur Verfügung – außerdem gibt's noch vier passive Fähigkeiten, die in ebenfalls zwei Ausbaustufen unsere Ge-

sundheit erhöhen, die Geschwindigkeit steigern oder – ganz fies – getötete Gegner umgehend zu Asche verwandeln, damit wir die störenden Leichen nicht mehr umständlich aus dem Weg schaffen müssen. Um eine Fähigkeit zu erlernen (oder sie auszubauen), benötigen wir Runen; davon gibt's in jedem Level eine festgelegte Anzahl, die wir mit dem bereits erwähnten Herz aufspüren. Rüstern wir das nämlich aus, zeigt es uns automatisch an, wo genau die nächste Rune oder das nächste Knochenartefakt versteckt ist. Was für ein Knochenartefakt? Gut, dass Sie fragen: Diese kleinen Dinger sind nützlich, weil sie uns passive Boni spendieren, also beispielsweise unsere maximale Gesundheit erhöhen oder den Fallschaden reduzieren. Die Suche nach den Anhängseln und Runen entpuppt sich als durchaus motivierend – leidet aber ein bisschen darunter, dass uns das Herz quasi die Arbeit abnimmt, wir also nicht das befriedigende Gefühl genießen, diese wichtigen Gegenstände tatsächlich selbst entdeckt zu haben. Wer möchte, kann diese optischen Hinweise in den Optionen aber auch kurzerhand ausschalten.

Die Heimlich-Methode

Zum Drang, die Schauplätze trotzdem komplett zu erkunden, gesellt sich derjenige, das auch komplett heimlich zu machen. Wer gerne schleicht, sieht sich rasch versucht, den Level als »Geist« zu absolvieren, also ohne jemals entdeckt zu werden. Dann läuft **Dishonored** zu wahrer Stärke auf: Wir grübeln über den besten Weg, an dieser Wache oder jenem Geschützturm vorbeizukommen, lugen um Ecken herum und durch Schlüssellöcher hindurch, schleichen und tricksen wie weiland Garrett zu seinen besten **Dark Project**-Zeiten. Und freuen uns, wenn wir den clever gebauten Levels mal wieder einen der vielen alternativen Wege zum Ziel entrissen haben – so muss das sein. Das wäre auch genauso herausfordernd wie in **Dark Project**, wenn **Dishonored** nicht einen Tick zu einfach wäre und einige Fähigkeiten nicht einen Tick zu übermächtig daherkämen. Das Teleportieren beispielsweise entwickelt sich rasend schnell zur beinahe unschlagbaren Allzweckwaffe. Mit dieser Fähigkeit können wir uns nämlich in Sekundenbruchteilen an einen nahegelegenen Ort beamen – so etwa genau hinter eine Wache, die wir anschließend unbemerkt aus dem Verkehr ziehen. Kombinieren wir das Beamen nun mit dem »Tote Gegner werden zu Asche«-Skill, dann fühlt sich das Ergebnis nach dem ersten »Uj, wie cool ist das denn bitte?!«-Moment beinahe wie Cheaten an, weil wir uns auf diese Weise durch ganze Level und Gegnerhorden blinzeln können, ohne jemals entdeckt zu werden. Wir raten daher,



Die KI-gesteuerten Wachen begehen spektakulär **Selbstmord** an den Lichtwänden. [360]



Verdammt! Entdeckt! Aber diese **Walütanks** hinter der heranstürmenden Wache ... [360]



... lassen sich bestimmt mit einem gezielten Schuss zur **Explosion** bringen. [360]

auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade einzusteigen. Dann ist der Teleport zwar ebenfalls übermächtig, doch Corvo verträgt deutlich weniger, und die aufmerksameren Wachen entdecken ihn spürbar schneller. So müssen wir vorsichtiger vorgehen, Kämpfe vermeiden und gelegentlich auch einfach mal warten, bis eine Patrouille vorbeigestapft ist oder zwei Gegner ihre Unterhaltung beendet haben.

KI-Urlaub in Absurdistan

Die mangelnde Herausforderung fußt allerdings auch darauf, dass die eigentlich aggressive KI gerne mal einen Kurzurlaub in Absurdistan bucht. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad reagieren die computergesteuerten Burschen oft nur dann, wenn sie uns auch sehen können. Schießen wir von einem sonnigen Plätzchen auf sie, dann schießen sie also zurück, werfen Granaten und so weiter. Schießen wir wiederum von einem schattigen Plätzchen auf sie, und liegt dieses Plätzchen womöglich noch auf einer erhöhten Position, dann sind die armen Kerle gerne mal völlig überfordert und stehen wie be-gossene Pudel in der Landschaft

rum, anstatt in Deckung zu gehen oder wenigstens mal zu schauen, wer da eigentlich gerade ihre Kameraden umlegt. Vergesslich ist die Bande übrigens auch, wie wir anhand der sogenannten »Lichtwände« feststellen. Dabei handelt es sich um Barrieren, die uns in handliche atomare Bauteile zerlegen, wenn wir durch laufen. Allerdings lassen sich die Dinger mit einem entsprechenden Werkzeug so umstellen, dass sie stattdessen hindurch laufende Wachen in ihre atomaren Bauteile zerlegen. Anschließend entspinnt sich folgender Ablauf: Wir rennen durch die gerade umprogrammierte Lichtwand, locken sämtliche Wachen auf der anderen Seite an und rennen wieder zurück. Die Wachen wiederum denken jetzt nicht, hoppla, wenn der olle Corvo da unbeschadet durchlaufen kann, dann ist was faul im Staate Dunwall – nein, die erste Wache läuft erbost in den sicheren Tod, woraufhin ihre erschrockenen Kumpels auf dem Absatz kehrt machen, nach drei Schrit-

ten wieder vergessen, warum eigentlich, und so nacheinander einen beeindruckenden Massenselbstmord zelebrieren. Ähnlich unbedarft reagiert die KI übrigens auch auf umprogrammierte Blitztürme.

Gut – aber eben nicht epochal

Auch das ist sinnbildlich für **Dishonored**: Jene beinahe instinktive Gewissheit, dass es nur knapp an einem großartigen Erlebnis vorbeischrämmt, dass alle Geschütze in Position sind und trotzdem nicht die volle Breitseite treffen, dass jenes Fünkchen Magie, jenes spezielle Etwas fehlt, um ein gutes, ja sehr gutes Spiel in ein besonderes, epochales zu verwandeln. **Dishonored** möchte mehr sein als die Summe seiner Einzelteile, möchte in einer Liga spielen mit **Bioshock** und **Deus Ex**. Das tut es nicht – nicht ganz jedenfalls. Deshalb ist es beileibe kein schlechtes Spiel, im Gegenteil. Aber es ist eben auch nicht das Spiel, das es hätte sein können – und das wir uns erhofft haben. <>



Kommentar

Thomas Wittulski,
Redakteur

Honored

Ja, Dishonored hat seine Mängel. Und die sind mir vollkommen wumpe! Dishonored ist für mich ein fantastischer Spielplatz, in dem ich mich total austoben kann. Die spannenden Aufträge kann ich hier auf so kreative Art und Weise lösen, dass mir auch beim erneuten Durchspielen nicht langweilig wird. Die actionreichen Kämpfe meistere ich mit fiesen Spezialfähigkeiten. Und das alles im tollen Art-Design von Viktor Antonov – für mich großartig!



Kommentar

Jochen Gebauer,
Redakteur

Verdammt schade

Ach, Dishonored. Ich würde mich wirklich gerne Hals über Kopf in dich verlieben. Aber du lässt mich ja nicht so recht. Du hast alle Elemente für eine fantastische Story – und erzählt stattdessen einen 08/15-Plot. Du hast eine faszinierende Spielwelt – und erweckst sie nie so wirklich zum Leben. Du hast alternative Lösungswege, unheimlich coole Spezialfähigkeiten und originelle Einfälle – und treibst mich mit einer verunglückten KI und einem viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad in den Wahnsinn. Ach, Dishonored, was mache ich bloß mit dir? Oh, ich weiß: Ich wünsche mir, dass du dich trotz meiner Kritik super verkaufst, weil du Charme hast und Ambition und Mumm in den Knochen. Und dann wünsche ich mir, dass dein zweiter Teil nicht nur mutig ist, sondern auch verwegen genug, um zu sagen: »Ich kann mindestens genauso gut sein wie Thief und Bioshock und Deus Ex!« Denn das kannst du; auch wenn du es im Augenblick noch nicht bist. Leider.

Dishonored

Spieldauer: ca. 15 Std. **Schwierigkeit:** einfach
Speichersystem: automatisch **USK-Freigabe:** ab 18 Jahren
Für Fans von: Thief, Bioshock, Half-Life

	PS3	360
GRAFIK	8	8
SOUND	9	9

PRO & CONTRA

- + coole Spezialfähigkeiten
- + tolles Art-Design
- + unterschiedliche Lösungswege
- + faszinierende Spielwelt
- 08/15-Geschichte
- KI-Aussetzer
- unbefriedigendes Ende

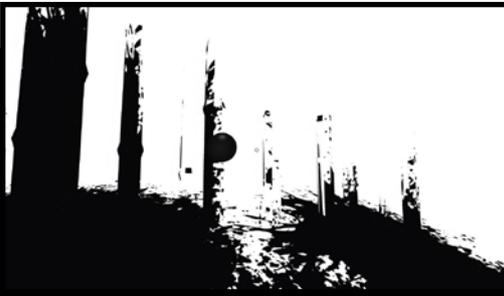
SYSTEM-VERGLEICH keine Unterschiede

FAZIT Gelungenes Schleich-Abenteuer mit großer spielerischer Freiheit, aber Schwächen bei der KI und der Geschichte.

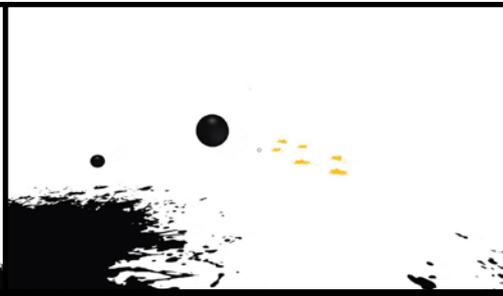


SPIELSPASS in %

84 84



Diese **Bäume** zu Beginn des Spiels werden erst sichtbar, nachdem ihr sie mit Farbe angespritzt habt. [PS3]



»Wenn ihr denkt, es geht nicht mehr, kommen von irgendwo die **Fußspuren** des Schwans her.« [PS3]



Die **Ranken** im **Speisesaal** des Königs laden förmlich dazu ein, alles damit zuzukleistern. [PS3]

ADVENTURE PS3

Hersteller: Sony • Entwickler: Giant Sparrow • Termin: 24.10.2012 • Spieler: einer • Sprache: deutsch • Preis: 13 Euro

The Unfinished Swan

Mit The Unfinished Swan entführt uns Entwickler Giant Sparrow in die Märchenwelt des kleinen Jungen Monroe. Wie sich das innovative Independent-Spiel mit den Farbleckereien spielt, erfahrt ihr hier. von Maximilian Lechner

Das Spiel **The Unfinished Swan** hat eine ungewöhnliche Entstehungsgeschichte und ein bemerkenswert innovatives Spielkonzept. Das besteht nämlich im ersten Spielabschnitt darin, mit Farblecksen vollkommen leere Räume und Gegenstände sichtbar zu machen. Und auch im späteren Spielverlauf bleibt Farbe das einzige Hilfsmittel, das euch zur Verfügung steht, um Rätsel zu lösen und in den vier Levels voranzukommen. Der erste Prototyp des von Studenten programmierten Titels erblickte bereits 2008 das Licht der Spielewelt, konnte sich auf dem Independent Games Festival, auf dem es präsentiert wurde, zunächst aber nicht durchsetzen. Allerdings hatte Entwickler Giant Sparrow Glück und fand in Sony einen Förderer für das Projekt, welches jetzt im PlayStation Store verfügbar ist.

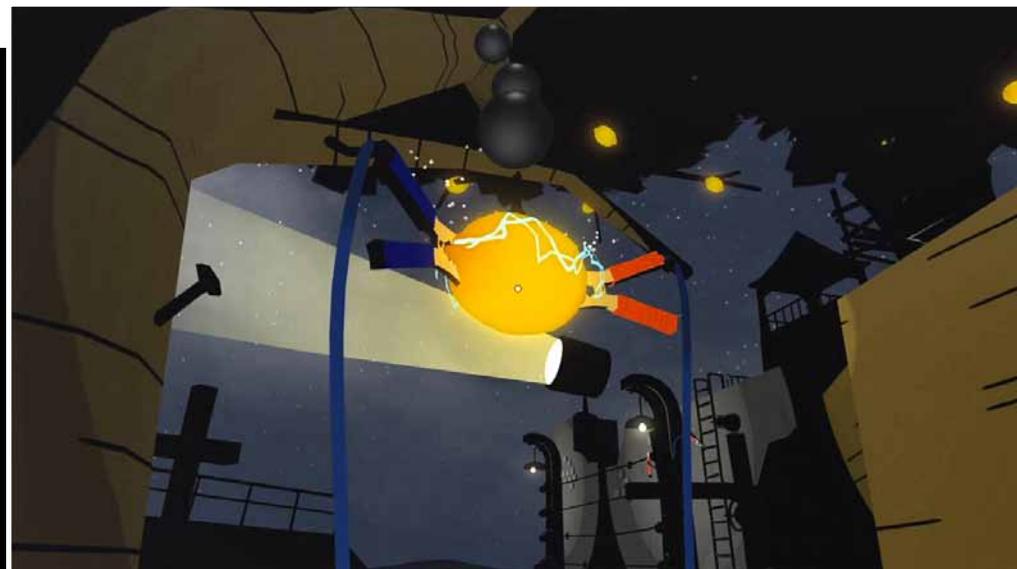
300 unvollendete Bilder

Die Geschichte des Spiels wird in einer märchenartigen Erzählstruktur vorangetrieben und handelt vom kleinen Waisenjungen Monroe, in dessen Rolle ihr schlüpft. Der fühlt sich, wohl ähnlich wie die 300

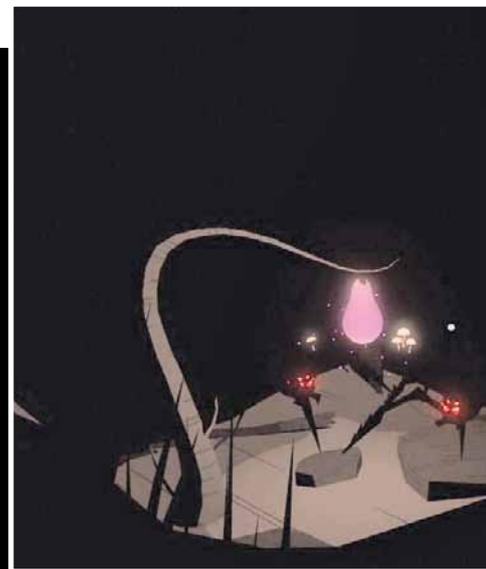
unfertigen Bilder seiner verstorbenen Mutter, sehr einsam und unvollendet. Da er nur eines der Bilder ins Waisenhaus mitnehmen durfte, entschied er sich für den »unvollendeten Schwan«, das Lieblingsbild seiner Mutter. Eines Nachts wacht Monroe auf und stellt fest, dass der Schwan das Gemälde verlassen hat. Er folgt dem Vogel in ein traumartiges Königreich. Dort findet er durch verstreute Hinweistafeln immer mehr über dessen alten König heraus, bis sich schließlich die Wege der beiden Figuren kreuzen. Wenn man etwas am Spiel kritisieren will, dann ist in erster Linie die Geschichte ein Schwachpunkt. Sie scheint zwar viel Spielraum für Interpretationen offen zu lassen, kommt allerdings nicht über zaghafte, metaphorische Ansätze hinaus und bleibt letztendlich nur ein sehr hübsch erzähltes Märchen. Monroe, der etwas identifikationsarme Held, erlebt im Endeffekt eine typische Selbstfindungsodyssee nach dem Motto »Wer bin ich eigentlich, und wie finde ich zu mir selbst?«.

Farbe in die Welt bringen

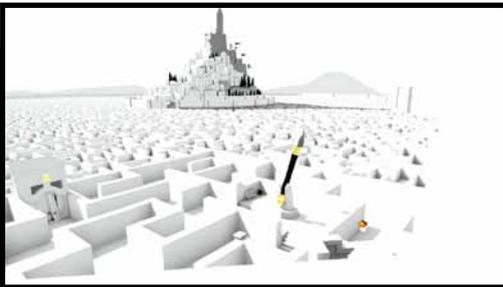
Das grundlegende Spielprinzip ist zugleich eines der größten Alleinstellungsmerkmale von **The Unfinished Swan**: Ihr bringt mithilfe von Farblecksen Farbe in die Welt von Monroe. In den ersten Spielminuten lauft ihr durch vollkommen leere, weiße Räume und macht mit schwarzer Farbe nach und nach die Umgebung sichtbar. Hin und wieder findet ihr gelbe Fußspuren des entlaufenen Schwans, die euch den Weg zeigen. So fühlt man sich beinahe ein wenig vom Spiel ausgetrickt: Man ertappt sich zwar häufig bei der Frage »Wie



Um zur großen Statue des Königs zu gelangen, müsst ihr den **Stromkreis** unterbrechen, der die Leitern unter Spannung versetzt. [PS3]



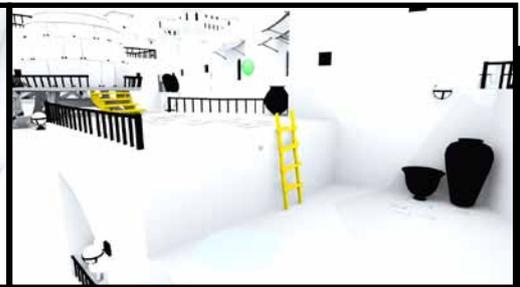
Fiese **haarige Spinnen** warten im Wald nur darauf... [PS3]



Der König hat sich ein **gigantisches Labyrinth** zugelegt, das seine Stadt umgibt. Nur etwas doof, dass die Post ewig braucht. [PS3]



Dieser kleine orange Punkt in der Mitte ist einer von zahlreichen **Ballons**, die im Spiel an unterschiedlichen Orten verteilt sind. [PS3]



Objekte wie diese **Leitern**, die für das Vorankommen durch die Levels wichtig sind, erscheinen in einer anderen Farbe. [PS3]



Kommentar

Maximilian Lechner,
Redaktion GamePro

Perfekt für die Herbstzeit

The Unfinished Swan gehört zu diesen Spielen, in die man sich schon nach wenigen Spielminuten verlieben kann. Grafik, Sound, Erzähler – alles bewegt sich auf durchweg hohem Niveau und mischt sich mit einem innovativen Spielkonzept. Giant Sparrows knapp zweistündiges, interaktives Märchen gleicht in mancherlei Hinsicht zwar eher einem entspannten Spaziergang im Herbstnebel als einem Spiel für Hardcoregamer, fesselt aber durch sein faszinierendes Spielgefühl. Ein Kunstwerk zum Selberspielen!

komme ich hier jetzt weiter?«, wird aber fast immer augenblicklich wieder an der Hand genommen. In den späteren Levels (insgesamt sind es vier) könnt ihr mit der Farbe, die Monroe über den silbernen Pinsel seiner Mutter versprüht, Schalter betätigen, Wege freiräumen oder Ranken wachsen lassen, um an unerreichbare Orte zu kommen und im Waldabschnitt Früchte zum Leuchten zu bringen – der Lichtschein hält die fiesen Spinnen fern, die euch an den Kragen wollen. Die Rätsel sind nett gemacht, aber nicht allzu fordernd, sodass beim Spielen kein Frust aufkommt und sich ein angenehmes Wohlgefühl einstellt. Insbesondere die Stellen im Spiel, die es ermöglichen, sich mit Plattformen seinen eigenen Weg zu bauen, machen viel Spaß. Nicht selten erappt man sich auch dabei, wie man ganze Räume, wie beispielsweise den Festsaal des Königs, mit Ranken überwuchert – nur um auch den letzten Winkel zu sehen. Der Jäger und Sammler im Spieler wird außerdem von einsammelbaren Ballons angesprochen, über die ihr beispielsweise Konzeptzeichnungen und neue Farbspielereien freischaltet.

Formvollendet

Leere, weiße Räume, schwarzer Waldpfad, blaue Hausabschnitte. Das Design von **The Unfinished Swan** besticht durch seine Einfachheit und die starken farblichen Kontraste, welche die Levels voneinander unterscheiden. Ähnlich wie im Märchen die Logik von Gut und Böse gilt, gestaltet sich auch die Spielwelt des Titels kontrastreich. Mit Farben wird allerdings generell eher gespart, und wenn Gegenstän-

de bunt sind (etwa die gelben Leitern in der Stadt des Königs), dann haben sie meist eine Bedeutung für den Spieler. Bei **The Unfinished Swan** gilt: Weniger ist manchmal mehr. Der Look des Spiels ist schlichtweg hervorragend und transportiert die märchenartige Odyssee des kleinen Monroe glaubwürdig. Auch der Sound ist eher minimalistisch gehalten, setzt aber im richtigen Moment die passenden Akzente. So kommt beispielsweise im Festsaal des Königs eine verspielte, adlige Atmosphäre auf. Ein Kritikpunkt, der häufig bei Spielen fällt, ist die deutsche Sprachausgabe. In diesem Fall ist sie allerdings ein Pluspunkt und verdient Lob. Die Erzählerin spricht die Textabschnitte, als ob sie einem Kind ein Märchen vorlesen würde, und auch der König muss sich vor guten Hörspielsprechern nicht verstecken. Technisch gibt es an diesem künstlerisch sehr anspruchsvollen Spiel schlichtweg keinen Grund zum Meckern. <>

The Unfinished Swan

Spieldauer: ca. 2 Std. **Schwierigkeit:** einfach
Speichersystem: automatisch **USK-Freigabe:** keine Altersbeschränkung
Für Fans von: Journey, Mirrors Edge

PS3

GRAFIK	+ kunstvolle Optik + unterschiedliche Farbmotive der Levels + Erzählweise und Grafik ergänzen sich + läuft sehr flüssig	9
SOUND	+ minimalistisch, aber prägnant + erzeugt angenehmes Ambiente + liebevolle deutsche Vertonung und gute Sprecher	9
PRO & CONTRA	+ freischaltbare Extras + versteckte Ballons + innovatives Spielprinzip + großartige Atmosphäre - Monroe bleibt erstaunlich blass - Geschichte mit versenktem Potenzial	

FAZIT Zwei märchenhafte Stunden, die wie im Traum verfliegen und zum Flanieren in Monroes Welt einladen. Ein echter Geheimtipp!

SPIELSPASS in %

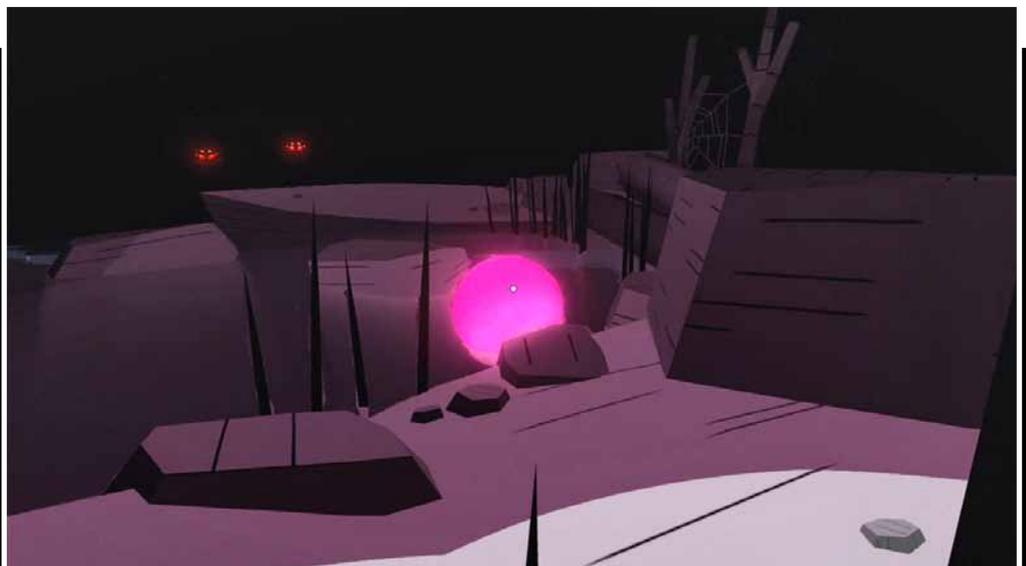
85



TEST



... den kleinen **Jungen Monroe** zu verspeisen. [PS3]



Im Waldabschnitt gilt es, Farbe auf die **glühenden Bälle** zu spritzen, damit diese euch den Weg erhellen. [PS3]



Held Gabriel und seine **Stute Seren** sind unzertrennlich – fast ein wenig kitschig. [360]



Dank Unreal Engine 3 sehen die Animationen und die **Explosionen** sehr gelungen aus. [360]

SONSTIGES 360

Hersteller: Microsoft Game Studios • Entwickler: Lionhead • Termin: im Handel • Spieler: einer • Sprache: Deutsch • Preis: 50 Euro

Fable The Journey

Der Weg ist das Ziel. Dieses alte Sprichwort haben die Entwickler bei Lionhead offenbar wörtlich genommen. Einen Tick zu wörtlich für unseren Geschmack. Wie wenig The Journey mit einem Rollenspiel zu tun hat, lest ihr in unserem Test! von Florian Kurzmaier

Im beschaulichen Fantasy-Land Albion hat sich seit **Fable 3** nicht allzu viel getan. Die Atmosphäre, die Figuren, die Geräusche ... all das fühlt sich auf den ersten Blick wohlig vertraut an. Aber nur auf den ersten Blick. Denn die Planwagen-Reise von **Fable: The Journey** hat nur noch wenig mit den Rollenspielvorgängern zu tun.

Theresa reloaded

Der rote Faden der **Fable**-Reihe ist neben der großen Entscheidungsfreiheit der Vorgänger die blinde Seherin Theresa. In allen bisherigen Teilen spielte die geheimnisvolle Unbekannte eine wesentliche Rolle, so auch in **Fable: The Journey**. Bevor es allerdings zum Treffen mit Theresa kommt, lernen wir mit Gabriel den Helden des Spiels kennen. Und mit ihm gleich noch sein Pferdchen Seren. Um schnell eine emotionale Bindung zu Seren aufzubauen, dürfen wir sie erst mal striegeln, bevor es dann auf der Straße weitergeht. Und die ist lang. Zu lang für unseren Geschmack. Denn die erste Stunde von **Fable: The Journey** dient im Großen und Ganzen als Tutorial für die Steuerung von Pferd und Karren. Die erklären wir euch im Kasten genauer.

Auf den ersten Meilen des Spiels lernen wir, das in Albion einige Dinge beim Alten geblieben sind: Bowerstone ist immer noch die große Metropole und das Wirtschaftszentrum Albions, das Land ist immer noch genauso malerisch wie in den Vorgängern und am Horizont bohrt sich immer noch der Zackenturm aus **Fable 2** bedrohlich in den Himmel. All das scheint aber für den Nomadenstamm von Gabriel eher zweitrangig zu sein – denn der will in erster Linie sein Sommerquartier erreichen. Als ein ziemlich heftiger Sturm wie ein dunkles Omen über den Planwagentreck hereinbricht, wird durch einen Blitz die einzige Brücke

über den Fluss Ironwash zerstört – dummerweise bevor der zuvor kurz eingenicke Gabriel drüberfahren konnte. Damit sind Held, Pferd und Planwagen ganz auf sich allein gestellt. Als wir wenig später am Wegesrand besagte Theresa aufgaben, bricht mit dem flüssigen Monster »Verschlinger« von einem Moment auf den anderen die Hölle los.

Auf in den Krampf

Um nicht vom Verschlinger weggespült zu werden, müssen wir auf der Flucht unseren Planwagen geschickt lenken, damit wir nirgends hängen bleiben. Aufrecht vor dem Fernseher sitzend bewegen wir dabei zum Lenken die Hände vor dem Körper, als würden wir tatsächlich Zügel in der Hand halten. Während dieser Hochgeschwindigkeits-Fluchtszene können wir durch Zügelschnalzen unserem Pferdchen signalisieren, dass es einen Zahn zulegen soll.

Nur durch die Gegend zu fahren wird auf Dauer aber schnell öde, vor allem, weil die Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt ist. Denn im Kinect-**Fable** bewegen wir uns wie in einem Rail-Shooter auf vorgegebenen Bahnen. Glücklicherweise spendiert Lionhead **Fable: The Journey** auch einen Zu-Fuß-Part, um die Reiterei etwas aufzulockern. Alle Hoffnung, hier etwas mehr spielerische Freiheit vorzufinden, zerfällt sich aber schnell. Denn auch per pedes schickt uns **Fable: The Journey** auf Schienen ins Geschehen. Durch ein paar magische Handschuhe, die wir schon zu Anfang der Story finden, erlernt Gabriel das Zaubern. Mit der rechten Hand führen wir Angriffszauber aus, während wir mit der linken Hand per Telekinese Feinde packen und wegschleudern können. Die geschickte Kombination aus beidem lässt massig Erfahrungspunkte auf unser Konto wandern, die wir an Rast-



Der Verschlinger ist eine mysteriöse dunkle Macht und verkörpert das absolut Böse. Alles, was mit **der lebendigen Flüssigkeit** in Kontakt kommt, geht zugrunde. [360]



Was wäre **Fable** ohne **Hobbs**? Deswegen gehören die Biester wieder zu den Gegnern. [360]

Ausgepeitscht: Die Steuerung von Fable: The Journey

Wie funktionieren die Gesten von Fable: The Journey? Wir zeigen's euch!

Zu Fuß



Seitlich bewegen

Neigen wir unseren Oberkörper nach rechts oder links, führt Gabriel entsprechende Sidesteps aus.



Angriffszauber

Mit der rechten Hand zaubern wir im Stile eines Jedis. Dazu heben wir die Hand wie zum Eid und schleudern die Zauber auf unser Ziel.



Kinese

Analog zum Angriffszauber heben wir für den Kinese-Zauber die Hand und zielen auf unsere Feinde. So können wir sie wegschleudern.



Abwehren

Kommt uns ein Feind zu nahe oder wirft etwas nach uns, müssen wir nur den Arm schützend vor das Gesicht heben, schon blocken wir den Angriff ab.

Zu Pferde



Beschleunigen

Schnalzen wir mit den Zügeln, gibt Seren Gas. Langen wir aber im Jagdgalopp zu heftig zu, verletzen wir sie.



Lenken

Zum Lenken brauchen wir nur an den virtuellen Zügeln zu ziehen.



Bremsen

Zum Bremsen müssen wir lediglich die virtuellen Zügel an uns heranziehen, schon wird das Gespann langsamer.



Anhalten

Um vollständig zum Stillstand zu kommen, reicht es, die Hände über den Kopf zu ziehen.

plätzen für Verbesserungen von Pferd und Zaubern ausgeben dürfen. Dieses Skill-System ist aber sehr rudimentär gehalten.

Lionhead hat reichlich Zeit und Kreativität in die Entwicklung und die gelungene Implementierung der Kinect-Gesten investiert, das merkt man den vielen kleinen Spielereien an. Aber: Die Steuerung von

Fable: The Journey hat Schwächen, die sich auch durch den Einfallsreichtum der Entwickler nicht kaschieren lassen. Beispielsweise stellt sich bei längerem Spielen recht schnell Ermüdung ein. Wenn dann noch in hektischen Sequenzen Treffer mehr durch Zufall als durch gezielte Aktionen zustande kommen, wird es frustig und sehr anstrengend.

Schick, schick

Fable: The Journey hat aber auch schöne Seiten. Denn technisch macht der Titel einen sehr guten Eindruck. Unter der Kinect-Haube werkelt mit der Unreal Engine 3 nämlich eine leistungsstarke Grafik-Engine, die vor allem in Sachen Beleuchtung und Zauber

effekten zeigt, was sie kann. Auch Musik und Soundeffekte sind gut gelungen. Was aber an einigen Stellen negativ auffällt, ist die Synchronisation. Die ist zwar durchweg professionell, viele der Kommentare von Gabriel wirken aber zu gewollt originell, beispielsweise im Kampf gegen ein paar fliegende Käfer: »Nur eines hasse ich mehr als Käfer, und das sind fliegende Käfer ... und Haferbrei.« Überhaupt ist **Fable: The Journey** ein sehr dialoglastiges Spiel. Gerade auf den längeren Reitpassagen kann es ziemlich nerven, wenn Theresa und Gabriel einem das Ohr abkauen.

Unter dem Strich ist **Fable: The Journey** eine zweischneidige Angelegenheit. Bewertet man das Kinect-Spinoff als **Fable**-Teil, sieht es im Vergleich mit den Vorgängern kein Land. Dafür sind die Rollenspiелеlemente zu einfach gestrickt und es wird viel zu wenig Abwechslung geboten. Außerdem fehlt das Gut-Böse-System der Vorgänger fast komplett. Selten darf man mal eine »Entscheidung« treffen: Ziehe ich den Pfeil, von dem Seren getroffen wurde, heraus, oder bohre ich ihn noch tiefer in das arme Pferdchen – was aber nichts bringt. Sieht man **Fable: The Journey** aber im Kontext anderer Kinect-Titel wie **Star Wars** oder **Dance Central**, ist es das »kompletteste« Spiel: Viele gute Ideen, eine spannende Geschichte und eine stimmige Welt heben es von den Tanz- und Fuchtelspielen ab. <>

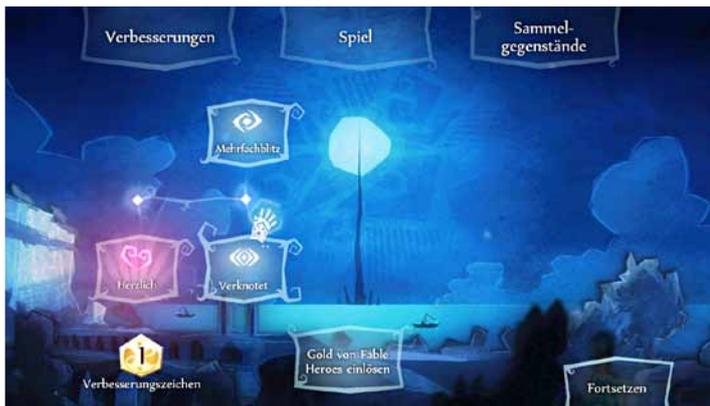


Kommentar

Florian Kurzmaier,
Redaktion GamePro

Nicht Fisch, nicht Fleisch

Selten hat mich ein Spiel so unerschütterlich zurückgelassen wie dieses. Ja, ich hatte erst meinen Spaß mit **Fable: The Journey**. Aber im nächsten Moment frustrierten mich die ungenaue Steuerung und der Krampf in meinem Arm. Wie einem dieses Spiel gefällt, hängt mit der eigenen Erwartungshaltung zusammen: Möchte ich ein kurzweiliges Kinect-Spiel oder ein episches Rollenspiel? Wer ersteres will, kann zugreifen. Wer lieber eine echte Fortsetzung haben möchte, wartet auf ein **Fable 4**.



Der **Talentbaum** von **Fable: The Journey** ist eher überschaubar. Die aus den Vorgängern bekannten RPG-Elemente wurden stark reduziert und bleiben nur Stückwerk. [360]

Fable: The Journey

Spieldauer: ca. 10 Std. Schwierigkeit: einfach
Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Für Fans von: Kinect und langen Ausritten

GRAFIK	+ schicke Effekte + gelungene Animationen + abwechslungsreiche Areale - teils verwachsene Texturen	8
SOUND	+ gute Soundeffekte + professionelle Synchronisation, ... - ... die oft zu gewollt originell sein will - sehr langatmige Dialoge	7
PRO & CONTRA	+ viele gute Ideen für Gesten + stimmige Atmosphäre + Arcade-Modus zum erneuten Abfahren der Strecken und Wege - Erkennung der Gesten teilweise dem Zufall überlassen - viel zu wenig Abwechslung - kaum spielerische Freiheiten - gut vs. böse-Entscheidungen nahezu nicht existent	
FAZIT	Im Vergleich zu anderen Kinect-Titeln gutes, aber lange nicht perfektes Fable -Spinoff auf Schienen.	



SPIELSPASS in %

73



In **NBA 2K13** können wir auch während der Saison mit dem Manager sprechen. [360]



Wer hätte gedacht, dass wir **Justin Bieber** einmal in einem Basketballspiel sehen? [360]

SPORTSIMULATION PS3 • 360

Hersteller: 2K Sports • Entwickler: Visual Concepts • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 10 • Sprache: Deutsch • Preis: 60 Euro

NBA 2K13

Dirk Nowitzki, Michael Jordan und Justin Bieber in einem Spiel? NBA 2K13 macht es möglich.

von Michael Degner

Konkurrenz belebt das Geschäft. Wenn man nach diesem Sprichwort geht, hätte die Basketball-Simulation **NBA 2K13** aus dem Hause 2K Sports ein waschechtes Problem, denn ein Konkurrent auf dem virtuellen Parkett ist weit und breit nicht in Sicht. Im letzten Jahr war das kein Problem, denn 2K Sports lieferte trotz des fehlenden Konkurrenzkampfes ein herausragendes Spiel ab. Und das ist ohne Frage auch **NBA 2k13** geworden.

Ein Stick mit neuen Aufgaben

Der rechte Analogstick war in der jüngeren Vergangenheit der NBA 2K-Serie so etwas wie der Teamkapitän der Steuerung. Schließlich

kam ihm die wichtigste Aufgabe überhaupt im Basketball zu – das Werfen. Das ist auch in **NBA 2K13** nicht anders, allerdings mit einem kleinen aber feinen Unterschied. Das müssen wir schmerzlich bei unserer ersten Partie zwischen den Dallas Mavericks und den Detroit Pistons feststellen. Nachdem wir Dirk Nowitzki das erste Mal freigespielt haben, drücken wir den Stick nach oben, damit Dirkiules einen seiner gefürchteten Sprungwürfe auspackt. In unseren Gedanken sehen wir die sicheren zwei Punkte schon auf der Anzeigetafel aufleuchten. Doch der deutsche NBA-Star denkt nicht mal im Traum daran, sondern dribbelt nur etwas unmotiviert auf der Stelle herum. Plötzlich ertönt ein lautes Signal – die 24 Sekunden Angriffszeit sind abgelaufen und die Pistons bekommen den Ball. So wie uns dürfte es vielen Anhängern der NBA 2K-Serie gehen, denn in diesem Jahr müssen wir gleichzeitig zur Bewegung des rechten Sticks noch die linke Schulterertaste für einen Wurf gedrückt halten – ansonsten ist der Knüppel nämlich für Dribblings vorgesehen. Das ist zunächst un-

gewohnt und braucht etwas Einarbeitungszeit, doch die Mühe lohnt sich, denn so reißen wir blitzschnell Tricks und Würfe aneinander. Dadurch wirkt das Spielgefühl noch einmal flüssiger als im Vorjahr. Zudem hat 2K Sports auch in dieser Saison wieder an der KI-Schraube gedreht. Gerade die Verteidiger sind noch unerbittlicher und stellen die Passwege zu.

Bryant, Bird, Barkley ... Bieber

Was war das nur für ein Affentheater vor den Olympischen Spielen in London! Die beiden Superstars LeBron James und Kobe Bryant wagten es tatsächlich zu behaupten, dass die heutige US-Basketballnationalmannschaft das sagenhafte »Dream Team« von 1992 rund



Zum Werfen halten wir die **linke Schulterertaste** gedrückt. Hier versenkt Nowitzki zum Beispiel einen Fadeaway Jumpshot. [360]



Die Bewegungen und Laufanimationen der Spieler sehen in diesem Jahr noch etwas besser aus als im Jahr zuvor. [360]

Kommentar
Michael Degner,
Freier Redakteur

Form konserviert

Um ehrlich zu sein bin ich minimal enttäuscht. Natürlich ist der Titel immer noch eine tolle Basketballsimulation. Gerade auf dem Platz macht das Spiel eine herausragende Figur. Die Möglichkeit mit dem rechten Stick zu dribbeln und zu werfen sowie die noch einmal verbesserten Animationen lassen NBA 2K13 immer näher an ein echtes Basketballspiel heranreichen. Ich werde auch dieses Jahr sicher wieder unzählige Stunden auf dem Parkett verbringen – aber wäre es nicht schön, Dirk Nowitzki einmal im virtuellen Trikot der Deutschen Basketballnationalmannschaft zu sehen?

um Michael Jordan besiegen würde. Das wollten die Stars von damals natürlich nicht auf sich sitzen lassen, und sogar Präsident Barack Obama schaltete sich in die Diskussion ein. Natürlich muss erst ein Videospiel daher kommen, um den Konflikt zu lösen. In **NBA 2K13** finden sich neben den aktuellen NBA-Vereinen und 35 legendären Teams (unter anderem die Boston Celtics rund um Larry Bird oder die Philadelphia 76er mit ihrem besten Mann Allen Iverson) eben auch die beiden oben erwähnten Nationalmannschaften wieder. Selbst Basketball-Schwergewicht Charles Barkley, der sich in den letzten Jahren in Spielen rar gemacht hat, steht wie in seinen besten Tagen, rank und schlank, auf dem Parkett. Den Vogel hat 2K Sports allerdings mit dem neu hinzugekommenen Celebrity-Team abgeschlossen. Neben hierzulande eher unbekanntesten Stars und Sternchen wie JB Smoove und Pauly D, hat es auch Mädchenschwarm Justin Bieber in die Mannschaft geschafft. Wer jetzt denkt, die umstrittenste Fönwelle des Planeten kann keinen Ball fangen, ist falsch gewickelt, denn das Team hat eine Gesamtwertung von 97 Punkten und spielt somit jeden aktuellen NBA-Club locker an die Wand.

Auszeit

In Sachen neue Spielmodi hat sich 2K Sports in dieser Saison eine Auszeit vom Spielbetrieb genommen. Wir lenken im sogenannten Association-Modus die Geschicke eines NBA-Teams als Manager, Trainer und Spieler in Personalunion, bestreiten eine komplette Saison, spielen in den Play-offs um die Meisterschaft oder powern uns bei einer Runde Streetball aus. Auch der Karrieremodus ist wieder mit von der Partie. Hier erstellen wir uns zunächst einen Basketballer von der Haarfarbe bis zur Muskelspannung. Mit diesem präsentieren wir uns vor den Augen der NBA-Manager bei einem Match im Madison Square Garden in New York, führen Interviews mit den Clubbossen und werden schließlich von einer Mannschaft ausgewählt, bei der wir unsere hoffentlich von Erfolg gekrönte Laufbahn als Profisportler starten – so weit, so bekannt.

Wenn überhaupt, dann stecken die Neuerungen im Detail. So verdienen wir keine Erfahrungspunkte mehr, um die Attribute unseres Basketballers zu verbessern, sondern sogenannte Virtual Currency (virtuelle Währung). Das hat den Vorteil, dass wir das begehrte Zahlungsmittel auch außerhalb des Karriere-Modus verdienen. So erhalten wir beispielsweise bei unserer allerersten Partie gleich mal 250 Einheiten des virtuellen Gelds. Außerdem führen wir jetzt während der Saison Gespräche mit dem General Manager des Clubs. Das ist zwar nett und passt gut ins Gesamtpaket, ein komplett neuer Spielmodus wäre uns aber deutlich lieber gewesen, zumal der detailverliebte Legenden-Modus aus dem Vorgänger anscheinend sein Karriereende bekannt gegeben hat.

Produziert von Jay Z

Grafisch bewegt sich **NBA 2K13** auf dem sehr hohen Niveau des Vorgängers. Die Animationen dagegen haben noch einmal einen Schritt

nach vorne gemacht. Die einzelnen Bewegungen der Spieler gehen butterweich ineinander über. Rapper Jay Z, Mitbesitzer der Brooklyn Nets, hat seine Finger auch in **NBA 2K13** im Spiel, nämlich als ausführende Produzent. Das betrifft vor allem den Soundtrack, die Präsentation der Menüs und die Einspieler vor den Partien, welche Ausschnitte aus seinen Videos zeigen. An jeder Ecke finden sich Mikrophone, Lautsprecher und Equalizer, die zu den Tracks des Meisters ausschlagen. Da wundert es nicht, dass die Musik im Spiel insgesamt sehr Hip-Hop-lastig ausgefallen ist. Immerhin finden sich mit »Elevation« von U2, »Around the World« von Daft Punk und »Viva La Vida« von Coldplay auch Songs anderer Genres auf der Disk. 2K Sports hat also auch an diejenigen gedacht, die mit Rap so gar nichts am Hut haben. An dem bekanntesten Kommentatoren-Trio hat sich im Vergleich zur letzten Saison nichts geändert. Noch immer begleiten Kevin Harlan, Clark Kellogg und Steve Kerr das Geschehen – und wie beim Vorgänger leisten die drei Experten tolle Arbeit. Ihre Analysen passen fast immer zur aktuellen Spielsituation, und wenn auf dem Parkett mal etwas Ruhe einkehrt, philosophieren sie beispielsweise darüber, ob es ein Fehler war, dass Dirk Nowitzki vor der letzten Saison bei der Europameisterschaft für Deutschland gespielt hat. Zudem sind die drei auch gerne mal zu Scherzen aufgelegt und lachen lauthals ins Mikrofon. Selten zuvor waren Sportkommentatoren in Videospielen so sympathisch. <>

NBA 2K13

Spieldauer: ca. 100 Std. Schwierigkeit: schwer Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung Für Fans von: Basketball, NBA 2K-Serie		PS3	360
GRAFIK	+ Animationen noch einmal verbessert + toll inszeniertes Publikum + TV-reife Präsentation + gut Spielermodelle	9	9
SOUND	+ toller Soundtrack + authentische Soundkulisse in den Hallen + sehr gute Kommentatoren	10	10
MULTI-PLAYER	+ on- und offline spielbar + Manager-Modus + online bis zu zehn Spieler	9	9
PRO & CONTRA	+ intelligente Gegner und Mitspieler + sehr gute Ballphysik + US-Nationalmannschaften von 1992 und 2012 + 35 klassische Teams + präzise Steuerung + grandiose Atmosphäre in den Hallen + großer Umfang - kein Legenden-Modus mehr - unübersichtliche Menüs		
SYSTEM-VERGLEICH	+ Befehle auf dem Spielfeld über Kinect-Sprachsteuerung + keine grafischen Unterschiede		
FAZIT	NBA 2K13 ist auch heuer eine tolle Basketball-Simulation.		
SPIELSPASS in %		92	92





So harmlos wie diese **Außerirdischen** auf den ersten Blick aussehen, sind sie nicht. [PS3]



Haben wir einen Alien im **Schussfeld**, machen unsere Einheiten kurzen Prozess. [360]

RUNDENSTRATEGIE PS3 • 360

Hersteller: 2K Games • Entwickler: Firaxis • Termin: im Handel • Spieler: 1 bis 2 • Sprache: deutsch, englisch • Preis: 60 Euro

XCOM

Enemy Unknown

Mit XCOM feiert ein Rundenstrategie-Klassiker sein Comeback. Bloß: Wie feiert er eigentlich? Wir meinen: Er rockt und rollt bis zum Morgengrauen!

von Jochen Gebauer

Mit Remakes ist es wie mit dem ersten Tanzkurs: Nach zwei Schritten ist man auf mindestens sechs Füße getreten. Im Falle von **XCOM: Enemy Unknown** gehören diese Füße bloß nicht zu halbwüchsigen Debütantinnen – sondern zu hartgesottenen Rundenstrategie-Veteranen, die das PC-Original (in Deutschland besser unter dem Titel **UFO** bekannt) längst zum Kultspiel erklärt haben, zum Schwarm durchzockerter Kindheitsnächte und zum Sinnbild für eine Jugend, in der Spiele zwar nicht hochauflösend waren, aber originell und komplex und liebevoll. Es gehört Mumm dazu, ein solches Spiel neu aufzulegen, denn die Fallhöhe ist enorm.

Vereinfachtes Spielprinzip

Zumal das neue **XCOM** die Rundenkämpfe um etliche spielerische Feinheiten des Originals erleichtert – und ja, auch um eine gewisse Komplexität. Unsere Soldaten können sich nicht mehr auf Befehl hinlegen oder in die Hocke gehen, das Inventar-Management wurde radikal vereinfacht und Werte sowie PSI-Kräfte der Truppen spielen eine vergleichsweise untergeordnete Rolle. Das muss man als eingefleischter Fan der Vorlage freilich nicht mögen; aber anspruchlos geht's beim Remake trotzdem nicht zu. Und wie **XCOM** – oder besser gesagt: wie **UFO** – spielt es sich auch.



Köpfchen statt Kawumm

Wer beim letzten Absatz leise »Häh?« dachte, weil er das Original nicht kennt, dem sei kurz das grundlegende Spielprinzip erklärt: Aliens greifen die Erde an. »Tun die doch dauernd«, mag dieser jemand nun murmeln – stimmt. Im Gegensatz zu anderen Spielen (oder Filmen) gibt's dabei aber weder dick aufgetragenen US-Pathos noch reichlich Bumm und ganz viel Kawumm; stattdessen ziehen wir den ETs das außerirdische Fell mit Köpfchen über die Ohren. Während wir in taktischen Rundengefechten Entführungen



In der Einsatzzentrale scannen wir nach neuen **Alien-Aktivitäten** und treiben so nebenbei auch die Zeit voran. [360]



Kommentar

Jochen Gebauer,
Redakteur

Zeitlos gut

So viel Spaß hatte ich mit einem Strategiespiel schon lange nicht mehr. Im Vergleich zum ultrakomplexen PC-Original ist das Remake zwar seichter geworden; aber es bewahrt dabei trotzdem jenen einzigartigen XCOM-Charme, jene bedrohliche Stimmung, jenes Gefühl von Verbundenheit mit meinen Soldaten und von Verlust und Wut, wenn mir im Ironman-Modus (zu dem ich Veteranen dringend rate) einer wegstirbt. Übersetzung hin oder her, es bleibt dieses wunderbare »Nur noch eine Runde!«-Gefühl.



Das Spiel ist in zwei Ansichten aufgeteilt: Die Basis, die hier zu sehen ist, und die Missionen. [360]

vereiteln, UFO-Landezonen überprüfen oder Zivilisten retten, organisieren wir parallel im globalen Strategie-Modus die Verteidigung der Menschheit, schicken neue Satelliten zur Überwachung ins All, forschen an besseren Waffen, stellen Abfangjägerstaffeln auf und holen schließlich zum Gegenschlag aus.

Ja, wo laufen sie denn hin?

Die wirklich gravierenden Änderungen des Remakes finden sich in den rundenbasierten Kampfeinsätzen. Hatte im Original noch jeder Soldat ein festgelegtes Kontingent an sogenannten Zeiteinheiten, die bei jeder Aktion (wie beispielsweise Drehen, Hinlegen oder Nachladen) allmählich verbraucht wurden, stellt XCOM auf ein »Laufen plus Aktion«-Modell um. Sprich: Jeder Soldat darf pro Runde zu nächst laufen und dann genau eine Aktion ausführen. Führen wir die Aktion vor dem Laufen aus, ist die Runde für diesen Soldaten beendet. Alternativ dürfen wir auch sprinten, was die Reichweite erhöht, aber keine anschließende Aktion mehr zulässt. Taktisch also lautet die grundlegende Frage: Laufen wir überhaupt – und wenn ja, wie weit? »In die nächste Deckung auf jeden Fall«, wäre eine gute Antwort, denn wenn die Mitglieder unseres maximal sechsköpfigen Trupps ungeschützt in der Pampa rumstehen oder flankiert werden, dann sind sie schneller hin, als wir »UFO« sagen können.

Klasse Klassensystem

Klingt simpel? Ist es auch – jedenfalls bis die Feinheiten des neu eingeführten Klassen-Systems ins Spiel kommen. Beim ersten Stufenaufstieg eines Soldaten (die nötigen Erfahrungspunkte gibt's in

erster Linie fürs Alienumlegen) wird ihm automatisch eine von vier Klassen zugewiesen: Schwer, Unterstützung, Sturm oder Scharfschütze. Bei jedem weiteren Stufenaufstieg dürfen wir uns in der Regel für eine von zwei möglichen Spezialfähigkeiten entscheiden. So können wir beispielsweise unserem schweren Jungen beibringen, dass sein erster Schuss die Runde eben nicht beendet; er darf also zweimal schießen oder schießen und dann laufen. Die Komplexität, die XCOM mit dem simplen Zug-System verliert, holt es mit der taktischen Vielfalt des Klassensystems somit größtenteils wieder rein.

Monoton ist nur der Vortrag

Das klingt wie der Stoff, aus dem Traumwertungen sind – aber leider schießt sich XCOM mit einem ärgerlichen, weil vermeidbaren Schnitzer ins eigene Bein: mit einer unglücklichen deutschen Vertonung nämlich, die zum monotonen Vortrag und zu gelegentlichen Übersetzungsfehlern neigt. Gut, dass man beide Versionen auch auf Englisch spielen kann. Aber ganz ehrlich? Wer das Original mochte (oder mal wieder ein richtig gutes Rundenstrategie-Spiel erleben will), der bekommt mit XCOM Spaß für Wochen. Ach was, Monate! Wer sich die Frage stellt, für welche Version er sich entscheiden soll, hat es relativ einfach: Die Xbox-360- und PlayStation-3-Fassung gleichen sich nämlich wie ein Ei dem anderen. Lediglich die Ladezeiten sind auf der Xbox minimal kürzer. <>



In den taktischen Gefechten ist es am besten, den Feind von der Seite anzugreifen. [360]

XCOM: Enemy Unknown

Spieldauer: ca. 50 Std. Schwierigkeit: mittel bis schwer

Speichersystem: automatisch USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Für Fans von: XCOM, Rundenstrategie

GRAFIK + stimmiges Alien-Design + Basis wirkt lebendig - Charaktermodelle recht grob - altbackene Zwischensequenzen

SOUND + beunruhigende Musikuntermalung + Anleihen beim Originalsoundtrack - einige deutsche Sprecher unmotiviert

MULTI-PLAYER + Außerirdische spielbar - wenige Maps

PRO & CONTRA + spannende Rundengefechte + echtes XCOM-Feeling + Basis-Management motiviert + viel zu bauen, forschen und entwickeln - lieblose deutsche Übersetzung

SYSTEM-VERGLEICH + lädt etwas schneller (Xbox 360)

FAZIT Tolle Rundenstrategie, die auch beim zweiten und dritten Durchspielen nicht langweilig wird

SPIELSPASS in %

PS3 360



86 86

Skylanders GIANTS

Kleine Plastikfiguren, die im Spiel zum Leben erwachen. Kein Wunder, dass sich der Redakteur mit leuchtenden Augen auf das neue Skylanders: Giants gestürzt hat. von Maximilian Lechner

Activision ist auf Gold gestoßen: Und zwar in Form von sammelbaren Figuren, die man mit einem Portal auf den Bildschirm zaubern kann. Was letztes Jahr mit **Skylanders: Spyro's Adventure** begann, setzt sich nun nach dem riesigen Erfolg des Spiels mit **Skylanders: Giants** fort. Und im zweiten Teil erwarten euch einige »große« Neuerungen. Denn das Spiel führt neben einigen normalen Figuren auch acht Giants, also Riesen in das Skylanders-Universum ein. Die sind nicht nur größer als die anderen Figuren, sondern können zum Beispiel auch große Felsen heben. Aber natürlich gibt es ebenso wieder die kleinen **Skylanders** (Series-2), die in neuen Posen hergestellt werden, und neue »Lightcore«-Figuren, die leuchten, wenn man sie auf das Portal stellt. Dem Sammelwahn steht bei insgesamt 48 Figuren also mal wieder nichts im Wege.

Mit eiserner Faust

Alles könnte so schön idyllisch sein. Ihr seid der Portalmeister, dem es obliegt, durch das mitgelieferte Portal die Skylanders-Plastikmonster auf den Bildschirm zu zaubern und so über die Skylands – die Welt, in der das Spiel handelt – zu wachen. Dumm nur, dass es da den Oberfiesling Kaos gibt, der Kennern bereits aus dem ersten

Teil bekannt sein dürfte. Er hat (wie es sich für einen echten Schurken gehört) mal wieder nichts Besseres zu tun, als zu versuchen, die gesamten Skylands zu unterjochen und sich zum Imperator auszurufen. Da ihm seine Hybris allein allerdings nicht weiterhilft, macht er sich auf die Suche nach der eisernen Faust von Arkus, einem 10.000 Jahre alten Artefakt des Robotervolks der Arkeyaner, mit der er ein Roterregime errichten will. Klar, dass die Skylanders keine Lust haben, nach seiner Pfeife zu tanzen, und sich zur Wehr setzen!

Ohne Element bleiben die Türen zu

Das wichtigste Merkmal des Spiels sind die Skylanders-Figuren, die je nach Größe für 10 bis 15 Euro im Handel erhältlich sind und sich in acht Elementarklassen (Feuer, Luft, Wasser usw.) einordnen lassen. Die abwechslungsreichen Levels durchstreift ihr mit einer dieser Figuren (man kann sie jederzeit wechseln), löst recht einfache Schieberätsel, bei denen die passende Richtung, in die sich die Blöcke bewegen lassen, bereits auf den Steinen angezeigt wird, und kämpft von Zeit zu Zeit gegen Endbosse und andere Schergen. Um siegreich aus den Kämpfen hervorzugehen, müsst ihr euch unterschiedliche Taktiken einfallen lassen, wie beispielsweise den vorübergehenden Wechsel in eine andere Dimension beim Duell gegen den Bossgegner »Magier-Chompyk«. Springen könnt ihr übrigens nur auf blauen Feldern, und auch rennen ist nicht möglich, was manchmal ziemlich nervt. Je nach Abschnitt sind bestimmte Skylanders mit passendem Element im Vorteil und erhalten einen Attackenbonus in dem ohnehin ziemlich einfachen Spiel. Die Elemente in den Ab-

Die Versionen

Wer **Spyro's Adventure** besitzt, greift am besten zu den für ca. 60 Euro erhältlichen **Booster Packs**, die einen Giganten und das Spiel beinhalten. Wer noch nie in Kontakt mit den Skylanders gekommen ist, sollte sich ein **Starter Pack** besorgen. Zum Preis von ca. 75 Euro bekommt ihr einen Giganten, zwei weitere neue Skylanders, das »magische Portal« und das Spiel. Außerdem enthält jede Figur, egal woher, eine Sammelkarte und einen Code für das Online-Spiel **Skylanders: Universe**.



In diesem Areal verursacht Jet-Vac mehr Schaden, weil er dem **Luft-Element** angehört, das links oben zu sehen ist. [360]



Die **Bossgegner** sind nicht übermächtig, erfordern aber immer eine andere Taktik. [PS3]



Nur mit einem **Giganten** kann man, wie hier zu sehen, durch Risse im Boden krachen. [Wii]



Kommentar
Maximilian Lechner,
Redaktion GamePro

Teuer aber gut

Skylanders richtet sich zwar in erster Linie an eine etwas jüngere Zielgruppe, was man am einfachen Schwierigkeitsgrad und der kindgerechten Aufmachung schnell erkennt, macht aber auch älteren Spielern wie mir Spaß. Man merkt, dass das Konzept mit den Sammelfiguren perfekt integriert ist. Auch hat man nervige Dinge, wie etwa Backtracking, durch schlaue gesetzte Teleporter vermieden. Ein gut durchdachtes und spaßiges Spiel! Wer das nötige Kleingeld hat, bekommt dafür auch ordentlich was geboten.

weitere Skylander kaufen – es sei denn, man hat noch die passenden Figuren aus **Skylanders: Spyro's Adventure**, die ebenfalls in **Giants** absolut problemlos funktionieren.

Das Wolkenschiff

Das Luftschiff von Kapitän Flynn, auf dem ihr euch zwischen den einzelnen Kapiteln befindet, dient als Ausgangsbasis und bietet nach und nach immer mehr Möglichkeiten. Ihr könnt es äußerlich modifizieren, in dem ihr ihm etwa einen anderen Farbanstrich gönnt, das Minispiel »Himmelsteine« spielen, spezielle Heldenherausforderungen erledigen, die eure Skylander verbessern, im Shop neue Attacken kaufen, im Arena-Modus gegen Horden von Gegnern antreten und noch viel mehr. Abwechslung ist bei **Skylanders: Giants** definitiv gegeben. Sei es auf dem Schiff oder in den Kapiteln der Haupthandlung, die auch schon mal mit Shooter-Sequenzen aufwarten.



Das **Luftschiff** von Kapitän Flynn dient zwischen den Kapiteln als Ausgangsbasis. [360]

schnitten sind allerdings oft willkürlich gesetzt, was den Eindruck erweckt, die Entwickler wollen die Spieler lediglich zum häufigen Austauschen (und damit zum Kauf) der Figuren bewegen. Um euren Geldbeutel weiter zu lockern, wird beim Auffinden der Seelensteine, die Verbesserungen für einzelne Skylander ermöglichen, gleich ein kurzes Video zur passenden Figur präsentiert. Wer will da nicht in den nächsten Laden rennen, um sich ein neues Plastikmonster zuzulegen? Schade ist es, dass einige Abschnitte, die neue Kopfbedeckungen enthalten, nach wie vor nur mit bestimmten Skylandern zugänglich sind. Wer also alles sehen will, muss

Flüssiger Wechsel

Zu zweit macht die Reise durch die Skylands gleich doppelt so viel Spaß. Nicht zuletzt, weil's so unkompliziert funktioniert. Ihr schließt einfach einen zweiten Controller an, drückt eine Taste, stellt einen weiteren Skylander auf das Portal ... und schwups, könnt ihr zusammen durch die Levels streunen. Außerdem hat Entwickler Toys For Bob wieder einen Duellmodus eingebaut, der vier verschiedene Arten von Wettkämpfen liefert, in denen ihr gegeneinander antreten könnt. Sehr komfortabel ist es auch, dass alle Skylanders-Figuren völlig plattformunabhängig benutzt werden können. Sprich: Ihr kauft eine Figur und müsst dabei nicht auf Systemhinweise achten, sondern könnt das Plastikmonster mit jeder Version des Spiels nutzen.

Gute Wii-Version

Die Optik der Skylands ist insgesamt hübsch inszeniert und im knallbunten Fantasy-Look gehalten. Jedes Kapitel setzt sich vom vorhergehenden durch eine andere Gestaltung ab. Die technischen Unterschiede zwischen den Systemen sind überschaubar und beschränken sich auf minimal schärfere Videos bei der PlayStation 3 und natürlich bessere Texturen bei den HD-Konsolen. Die Wii-Version ist abgesehen von der niedrigeren Auflösung und damit verbundenem Kantenflimmern deckungsgleich und bietet einige nette Zusatzfeatures wie das Öffnen von Kisten durch Schütteln der Wii Remote. Außerdem ist deren Portal batteriebetrieben und kabellos. Musikalisch ist **Skylanders: Giants** oberes Mittelmaß. Die Hauptmelodie klingt nach wie vor hervorragend und hat Ohrwurmcharakter, die anderen Stücke sind allerdings nicht weiter auffällig. <>

Skylanders: Giants

Spieldauer: ca. 15 Std.	Schwierigkeit: einfach			
Speichersystem: automatisch	USK-Freigabe: ab 6 Jahren		PS3	360
Für Fans von: Spyro, Pokémon			Wii	
GRAFIK	+ bunte Fantasyoptik + gutes Charakterdesign - detailarme Texturen - wirkt teils altbacken	8	8	7
SOUND	+ Hauptmelodie + passende Songs ... - ... die recht austauschbar sind - kindliche deutsche Sprecher	7	7	7
MULTI-PLAYER	+ unkomplizierter Einstieg - maximal zwei Spieler	8	8	8
PRO & CONTRA	+ viel Umfang + abwechslungsreich - Logiklöcher der Geschichte - nicht alle Areale mit Starter Pack zugänglich			
SYSTEM-VERGLEICH	+ höher aufgelöste Videos (PS3) + Bewegungssteuerung (Wii) - grob aufgelöste Grafik (Wii)			
FAZIT	Kunterbuntes Abenteuer mit einer potenziell riesigen Auswahl an Figuren und recht simplen Levels.			
SPIELSPASS in %		83	83	83



Phänomen SKYLANDERS



Die aktuell erfolgreichste Marke von Activision Blizzard heißt nicht Call of Duty, Warcraft oder Diablo – sondern Skylanders. Und das, obwohl sie gerade mal ein Jahr existiert. Höchste Zeit, diesem Phänomen nachzugehen. von Maximilian Lechner

Activision steht für Spielmarken der Superlative. Ein paar Fakten: **Call of Duty: Modern Warfare 3** (2011) erzielte am ersten Verkaufstag einen Umsatz von 400 Millionen US-Dollar, über zehn Millionen Menschen spielen **World of Warcraft** und zahlen dafür, und genau so viele Einheiten wurden bisher von **Diablo 3** (2012) verkauft. Und dann

wäre da noch Skylanders. »Skywas?« werden jetzt sicher nicht wenige fragen. Das Phänomen, das am 14. Oktober 2011 mit dem Spiel **Skylanders: Spyro's Adventure** seinen Anfang nahm, spielte Activision in diesem Jahr bislang mehr Geld in die Taschen als jede andere Marke des Unternehmens. Doch was ist Skylanders, wie funktioniert es, und wie kann Activision damit so viel Geld verdienen?

Plastikfiguren erwachen zum Leben

Das Spielprinzip von **Skylanders** ist nicht allzu komplex. Man steuert kleine Monster durch ein an sich recht lineares Action-Rollenspiel, besiegt Gegner und löst Rätsel. Der Clou an der Sache ist also nicht das Spiel als solches, sondern vielmehr das Drumherum. Wer sich Skylanders kauft, bekommt nämlich nicht nur das Programm, sondern auch drei kleine, ziemlich schicke Plastikfigürchen und ein etwas seltsam anmutendes Podest, das sogenannte »magische Portal«. Erst wenn man eines der Figürchen auf das an die Konsole angeschlossene Podest platziert, erscheint der entsprechende Charakter im

Spiel und man kann mit ihm loslegen und sich in den Kampf gegen den Fiesling Kaos stürzen. Ohne Portal und Figur kein Spiel! Ein

Um ein **Plastikmonster** im Spiel zu steuern, muss man einfach nur die passende Figur auf das »magische Portal« stellen.



Wem eine Figur nicht genug ist, dem bietet Activision die Möglichkeit, **drei Skylanders auf einmal** zu kaufen.

durchdachter und cleverer Kopierschutz. Obendrein beinhalten die Figuren ein sehr durchdachtes Speichersystem: Alle Levelfortschritte der Skylanders werden auf einem Chip gespeichert, der sich in den jeweiligen Figuren befindet. Toll dabei: Ganz egal ob nun auf Wii, PlayStation 3, Xbox 360, PC oder 3DS, die Skylanders lassen sich völlig plattformunabhängig benutzen.

Ein Spiel ist nicht genug

Im Starterpaket von **Skylanders** stecken das Spiel, das Podest und drei Figuren: Trigger Happy mit dem Element Technik, Spyro, der dem Element Magie zugeordnet ist, und Grill Gunt, ein Wasserskylander. Um alle Areale des Spiels zu Gesicht zu bekommen, braucht man allerdings mindestens acht Helden, die jeweils unterschiedlichen Elementen zugewiesen sind. Was tun? Entweder die mit der Basisausstattung nicht erreichbaren Gebiete ignorieren oder das Heldenarsenal aufstocken. Für **Skylanders: Spyro's Adventure** gibt es insgesamt 29 (!) zusätzlich kaufbare Figuren. Und die fangen bei einem Preis von acht Euro an. Will man also das Spiel komplett durchspielen, zahlt man 60 Euro für das Spiel und mindestens 40 Euro für fünf weitere Skylander mit den fehlenden Elementen. Spätestens seit **Pokémon** wissen wir, dass der Sammelwahn schneller zuschlägt als man sich selbst auf die Finger hauen kann. Auf Youtube stellen erstaunlich viele Leute mit Stolz ihre komplette Skylanders-Sammlung zur Show. Entwickler Toys For Bob legte außerdem bewusst Wert auf eine hohe Verarbeitungsqualität bei den Plastikmonstern, um so den Kaufreiz weiter zu erhöhen und ein echtes »Collectors-Item« mit jedem einzelnen Skylander zu erschaffen.

Mehr Infos unter: www.gamepro.de

Die Glanzzeit der Spyro-Reihe



Mit dem kleinen lilafarbenen **Drachen** nahm 1998 unter der Leitung von Sony die Spyro-Reihe auf der PlayStation ihren Anfang.



Im zweiten Teil der originalen Spyro-Trilogie (1999) stellte sich Spyro dem üblen Schurken **Ripto**.



In **Spyro: Year of the Dragon** (2000) war es möglich, neben Spyro auch andere Charaktere durch die Welten zu steuern.

Wir rechnen mal: Will man alle 29 Zusatzfiguren für **Spyro's Adventure** haben und erstet diese zum Originalpreis, fallen satte 232 Euro an. Nach oben gibt es allerdings, wie so oft bei Sammelobjekten, keine Preisgrenzen, und so kosten manche Sonderausgaben der Skylander bei Ebay schon über 300 Euro!

Stylus oder Schlafanzug?

Von diesen Summen bei Auktionshäusern sieht Activision natürlich nichts, da geht der Gewinn an den cleveren Verkäufer, aber trotzdem darf sich der Publisher über einen unglaublichen Erfolg freuen. So sind sagenhafte 30 Millionen Skylander-Figuren bis Mai 2012 verkauft worden. Und dann wäre da noch die gerade erst anlaufende Merchandise-Maschinerie rund um die kleinen Plastikmonster. Schon jetzt ist vom Nintendo DS-Stylus im Skylanders-Design bis hin zum Skylanders-Schlafanzug alles dabei, was das Herz der Zielgruppe begehrt. Diese dürfte wohl im Kern aus jüngeren Spielern bestehen, was erklärt, wieso das Phänomen Skylanders bislang noch relativ wenig Medienecho gefunden hat.



Die Optik von Skylanders ist sehr liebevoll und im knallig bunten Fantasy-Look gehalten.



Die Version von Skylanders: Spyro's Adventure für den 3DS bietet ein anderes Spielerlebnis.

Es war einmal ein kleiner Drache

So neu wie Skylanders scheint, ist die Reihe in Wahrheit aber nicht. Denn die Wurzeln der knuffigen Monster reichen bis ins Jahr 1998 zurück, als unter dem Titel **Spyro the Dragon** ein kleiner violetter Drache (die Farbe verdankte Spyro dem grünen Gras der Levels, von denen er sich durch seine Farbe unterscheiden musste) erstmals auf der PlayStation Kristalle auf sammeln durfte. Nach einem allmählichen Qualitätsrückgang bei der **Spyro**-Reihe und dem Verkauf der Marke von Sony an Vivendi, den französischen Mutterkonzern von Activision, entschied sich der publishereigene Entwickler Toys For Bob dazu, das Spyro-Franchise wiederzubeleben. Zunächst noch deutlich düsterer und erwachsener ausgerichtet, war ein Spiel mit dem Titel **Spyro's Kingdom** geplant. Daraus wurde nichts, heraus kam das Spiel **Skylanders: Spyro's Adventure**, das in einer hübschen und knallig bunt gestalteten Fantasy-Welt spielt: den Skylands. Für das Hauptmusikthema engagierte man werbewirksam keinen geringeren als Hans Zimmer (Gladiator, König der Löwen, Inception u.v.m.), der auch schon für **Call of Duty: Modern Warfare 2** komponiert hat. Mit den ursprünglichen **Spyro**-Spielen hat Skylanders also nicht mehr viel zu tun.



Jedem Starterpaket der Skylanders-Spiele liegen das »magische Portal« und drei unterschiedliche Spielfiguren bei.

Skylanders im Jahresrhythmus?

Und hier sind wir auch schon an dem Punkt, der die Gegenwart und Zukunft der Serie betrifft. Denn Publisher Activision hat bereits verlauten lassen, dass **Skylanders** ähnlich wie **Call of Duty** ausgebaut werden soll. Das heißt im Klartext, dass uns womöglich neue **Skylanders**-Spiele im Jahresrhythmus erwarten. Man hat mit **Skylanders: Giants** bereits den nächsten Streich parat. Im zweiten Teil kommen acht neue Giganten hinzu, die besondere Fähigkeiten wie das Anheben von großen

Steinen haben, und zwölf weitere normalgroße sammelbare Figuren. Außerdem wurden für **Giants** neue Plastikmonster entwickelt, die im Dunkeln zu leuchten beginnen, sobald man sie auf das mitgelieferte Portal stellt. Um die Verbreitung der Marke zu steigern, gibt es seit einiger Zeit auch eine Umsetzung für die mobilen Apple-Geräte (**Skylanders: Cloud Patrol**), und an einer Browser-MMO-Variante der kleinen Monster für den PC wird momentan fleißig getüftelt (**Skylanders: Universe**). So erstaunt auch die Aussage von Activision wenig, dass man bis Ende dieses Jahres einen Gesamtumsatz von über 500 Millionen US-Dollar mit dem Phänomen um die sammelbaren Figuren machen will. Und die Zeichen stehen gut für Activision. Bis eine TV-Serie erscheint, dürfte es wohl nur mehr eine Frage der Zeit sein. In gewisser Hinsicht fühlt man sich an das überaus erfolgreiche **Pokémon**-Universum von Nintendo erinnert, dass auch heute noch durch sehr gelungene Spiele und viel Merchandise äußerst lebendig ist. Viele Eltern werden dieses Jahr sicher auf dem Weihnachtswunschzettel ihrer Kleinen lesen: »Lieber Spyro und liebes Christkind, schenkt mir doch bitte, bitte Skylanders!« <>

MAGAZIN

Tree Rex ist einer von acht Giganten, die in **Skylanders: Giants** als neue Charaktere auftauchen



Wer wirklich **alle** Skylanders sein persönliches Eigen nennen will, zahlt viel Geld.

DIE HARTEN KOMMEN IN DEN GARTEN. DIE HÄRTEREN AN BORD.

Neue Staffel

Fang des Lebens – Der gefährlichste Job Alaskas
Sonntags 23:15



DMAX

dmax.de



Hallo zusammen,

Wünsche, Kritik oder Tipps? Dann her damit! Hier könnt ihr Fragen und Meinungen zum Heft und zu aktuellen Themen loswerden. Ich lese, beantworte und kommentiere eure Briefe so ehrlich wie möglich ... das Ganze gemischt mit einer Prise Maxismus.

Eure Maxi

Und so macht ihr mit:

Bitte schreibt, egal ob bei E-Mail oder Post, immer euren vollständigen Absender dazu. Wir behalten uns das Recht vor, Briefe zu kürzen.

Mitmachen 1:

Falls ihr Lust auf künstlerische Betätigung habt: Hübsch gemalte Bilder zu Spielen, Spielhelden oder GamePro werden hier abgedruckt.

Mitmachen 2:

Wer kein großer Künstler ist, aber eine gigantische Spielesammlung und einen Fotoapparat besitzt, kann ein Foto seines Spieleschranks (inklusive Konsolen und sich selbst davor!) einschicken. Auch hierbei drucken wir die besten Bilder ab. Also los!

Bitte beachtet:

Für Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.

Kontakt:

IDG Entertainment Media GmbH
Leserbriefservice GamePro
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München
oder:
post@gamepro.de



GamePro
auf Facebook:

www.facebook.com/GamePro.de



GamePro
auf Twitter:

www.twitter.com/GamePro_de

GamePro im Netz:

www.gamepro.de/forum

Unterschied zwischen PEGI und USK

» Mein Kumpel hat sich letztes ein Spiel aus England mitgebracht. Nicht nur, dass sie dort billiger waren, er meinte auch, die wären nicht so geschnitten wie die USK-Versionen in Deutschland. Stimmt das?

Thorsten Lenger

« Hallo Thorsten, die Pan European Game Information (PEGI) verwaltet ein europaweites Alterseinstufungssystem für Unterhaltungssoftware. Deutschland hat mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ein eigenes System. Während die von der USK angegebene Alterseinstufung verbindlich ist, spricht die PEGI-Organisation nur eine Altersempfehlung aus. In Deutschland ist die PEGI allerdings keine anerkannte Freigabestelle – wenn ein Spiel lediglich eine PEGI-Plakette hat, gilt es als ungeprüft und darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Im Gegensatz zur mitunter sehr strikten Freigabepaxis der USK lässt die PEGI deutlich mehr Pixelblut zu, wenn es sich um Erwachsenenspiele handelt. Du kannst prinzipiell davon ausgehen, dass Importe aus dem europäischen Umland ungeschnitten sind. In Deutschland kommt es auch immer wieder zu recht kuriosen Kürzungen: So sind einige Trikots in FIFA von Sponsorenaufdrucken befreit, da Werbung für Sportwetten in manchen Bundesländern verboten ist. Im Zweifelsfall bleibt dem erwachsenen Spielefan nichts anderes übrig, als sich vor dem Kauf gründlich über die verschiedenen Versionen zu informieren. Auch in unseren Tests und auf www.gamepro.de findest du Hinweise auf Schnitte.

GP-Ausgabe Nr. 0

» In eurem Jubiläums-Artikel »GamePro wird 10« (Ausgabe 10/2012)! habt ihr wundervoll eure Entstehungsgeschichte und alle Cover eurer Zeitung abgebildet. Eine Ausgabe fehlte aber: die Nullnummer der GamePro März/April/Mai 2002. Dieses Heft kostete 6,50 € und war mit Videos von Halo, Final Fantasy 10, Dead or Alive 3 und Star Wars Rogue Leader auf der Heft-DVD gespickt. Als Beweis habe ich euch ein Foto mitgeschickt. Das nenne ich doch mal Treue zu eurem Heft, und es wundert mich selbst, dass ich es noch habe. Damals habe ich das Heft aufgehoben, weil die Lösung zu FF 10 drin war. Mittlerweile hatte ich es sehr oft in der Hand und zeigte es auch voller Nostalgie meinem 15-jährigen Sohn. Nachträglich noch herzlichen Glückwunsch zum 10-jährigen! Macht weiter so, und es werden be-

stimmt noch weitere 10 Jahre.

Jürgen Theis

« Hallo Jürgen, wie du schon angedeutet hast, handelte es sich bei dieser Veröffentlichung um eine Test-GamePro. Lohnt sich ein weiteres Konsolen-Magazin?

Gibt es Leser, die sich für ein Multiformat-Konsolenmagazin interessieren könnten? Mit der Nullnummer konnten wir ein wenig in den Markt vorfühlen. Die Gründungsväter Gunnar Lott und André Horn haben das finale Konzept der GamePro dann allerdings erst mit der nachfolgenden »Erstausgabe« präsentiert. Aus diesem Grund fing unsere Timeline nicht mit der Testausgabe an.



Ein Rockstar verlässt die Bühne

» Geradezu fassungslos war ich, als ich das lesen musste! Ich lese die GamePro seit der ersten Ausgabe, und dass nun mein Lieblingsredakteur, Henry Ernst, die GamePro verlässt, macht mich echt traurig. Die Testvideos von Henry sind legendär, seine lockeren Sprüche ließen mich stets schmunzeln und seine Artikel habe ich immer gern gelesen. Garantiert hinterlässt er ein dickes Loch in der Redaktion. Wenn jetzt Kai auch noch geht, kündige ich mein Abo! ;) Trotzdem ist die GamePro-Truppe, so wie sie jetzt ist, die stärkste, die es je gab. Ihr gebt dem Heft viel Charakter, und das lässt euch hervorstechen. Nehmt ruhig noch die Antonia Seitz fest ins Team auf. Ich finde, sie passt super zu euch. Abgesehen davon bin ich immer noch für ein Maxi-Poster von Frau Gräff – aber natürlich nur für Abonnenten!

Niels Urban

« Hallo Niels, wir sind alle sehr traurig, dass Henry die GamePro verlassen hat, und wünschen ihm nur das Beste! Ich habe viel von ihm gelernt und bin ihm dafür sehr dankbar. Wegen Kai brauchst du dir keine Sorgen zu machen. Solange er mir regelmäßig Peanutbutter M&Ms aus den USA mitbringt, darf er bleiben. Ein Maxi-Poster von Maxi? Das mache ich nur, wenn Kai, Thomas, Tobi und Nino vorher ein Poster im Borat-Badekostüm für die kommenden Ausgaben machen. Ich hoffe, du freust dich darauf ... muahaha.



© 2012 Home Box Office, Inc. All rights reserved. ® and related service marks are the property of Home Box Office, Inc.

TRUE BLOOD

DON'T CRY. IT'S BACK.

Die 5. Staffel als deutsche TV-Premiere exklusiv ab 18.11.

**Sonntags um 20.15 Uhr
als Doppelfolge im Zweikanalton**

Jetzt vampirisch gute Preise gewinnen auf syfy.de/trueblood5



Syfy
Imagine Greater

Hersteller: Eidos • Entwickler: Capcom • System: Dreamcast • Erschienen: 1999

POWER STONE

»Optimus Baum« trifft Ding-Zwilling: Diese Kult-Klopfer prügeln sich im Jahr 1999 gegenseitig die Birne weich.

von Benjamin Blum

Um **Power Stone** ins Herz zu schließen, müssen wir im Jahr 1999 einiges ausblenden. Den albernen Titel zum Beispiel: »Kraftstein« müffelt für uns eher nach Geruchsbekämpfung im Pinkelbecken als nach Konsolenkracher. Auch die Zeiten, in denen wir quietschbunte Animes im Kabelfernsehen schauen, neigen sich zur Jahrtausendwende dem Ende entgegen. Zumal die Figuren in **Power Stone** aus dem Comic-Baukasten für Anfänger zu stammen scheinen: Vom Samurai bis zum Indianer findet sich ein Abziehbild nach dem anderen. Als die GD-Rom aus dem Hause Capcom aber zum ersten Mal in der Dreamcast-Konsole rotiert, fällt uns ein »Kraft-Stein« vom Herzen: Das Geld war gut angelegt, dieses Spiel ist tatsächlich ein Kracher. Denn als sich Falcon, Ayame, Gunrock und die übrigen sieben Charaktere durch die 3D-Arenen kloppen, spielt sich das erfrischend anders als **Street Fighter** oder **Tekken**. Statt Kombos in die Controller-Tasten zu hämmern, jagen wir in alle Himmelsrichtungen den »Power Stones« nach – oder schnappen wir uns doch lieber einen Raketenwerfer, um dem Gegner Feuer unter dem Polygon-Popo zu machen? So entstehen wilde wie taktische Kämpfe, die heute noch genauso fesseln wie 1999.

Nichts für Button-Masher

Warum kloppen sich die zehn Charaktere in **Power Stone** eigentlich? Wie der Titel vermuten lässt, geht es um magische Steine, die unermessliche Macht verleihen. Und die will in der Fantasiewelt mit Städten wie »Londo« (man füge einen Buchstaben hinzu, um das reale Vorbild zu erkennen) natürlich jeder Anime-Kämpfer haben. Vor allem der, ähm, Londoer Falcon ist heiß auf die Steinchen. Also ziehen wir mit dem Boxer samt »Unio«-Jack auf den Schultern in den Kampf. Doch Schlagkombos spielen in **Power Stone** nur eine Nebenrolle: Zwar verpassen wir unserer ersten Gegnerin Ayame in Oedo (unbedingt zu verwechseln mit Edo, dem heutigen Tokio) ein paar Hiebe, doch ihr Energiebalken schmilzt dabei kaum. Viel wichtiger:



Sie lässt ihren Power Stone fallen, der nun in der frei begehbaren Arena liegt. Wir sprinten zwischen Kisten und Holzbalken vorbei zum Kraft-Klunker – nun haben wir schon zwei. Ayame hüpf in die Luft, saust mit einem Sprungkick auf uns nieder, doch die Gegenattacke muss warten. Denn am hinteren Ende der Arena glitzert der dritte Stein. Wir schnappen ihn, und die Show beginnt: Falcon verwandelt sich in einen roten Iron-Mega-Man-Verschnitt, der Ayame Raketen hinterher jagt. Als sie nach einem Treffer in die Arena-Ecke knallt, knüppeln wir sie mit einem Feuerwirbel-Aufwärtshaken in die Luft, ihre Energie schwindet. Vorbei ist der Kampf aber noch nicht. Stattdessen endet unsere Verwandlung. Ayame greift sich einen plötzlich aufploppenden Flammenwerfer, erwischt uns ... und während wir noch das Feuer auf unserem roten Piloten-Overall löschen, hat sie sich die drei Steine geschnappt. Jetzt heißt es flüchten und zum Gegenschlag ausholen. Im Grunde gleicht das Hin und Her dem ständigen Führungswechsel in einer guten Partie **Mario Kart**. Denn nur wer als Erster die Steine erwischt, den Gegner auf Distanz hält und die Arenen samt Waffen zu seinem Vorteil nutzt, gewinnt. Button-Masher haben dagegen keine Chance.



Gunrock schwingt einen Stahlträger, Wangtang antwortet mit dem Raketenwerfer. Die Waffen können eine entscheidende Rolle spielen. [Dreamcast]



Ayame hat sich in die »Kirschblüten-Tänzerin« verwandelt. Doch statt süßliche Düfte zu verströmen, teilt sie in der Kampfarena heftige Hiebe aus. [Dreamcast]



Valgas ist der **finale Boss** und ein knüppelharter Gegner. Hat er die drei »Power Stones« gesammelt, ist er kaum noch zu stoppen. [Dreamcast]

Transformiert euch!

Zum Ende des Arcade-Modus werden die Kämpfe zur Nervenschlacht: Der Pirat Kraken verlangt uns einiges ab, und Obermotz Valgas ist beinahe unbezwingbar. Aber nicht nur die beinhaltenen Prügeleien faszinieren uns. Auch die Kämpfer-Riege entpuppt sich auf den zweiten Blick als kultig. Galuda zum Beispiel sieht aus wie ein Schmalspur-Indianer aus dem Tal der großen Langeweile, verwandelt sich dank der Power Stones aber in einen wandelnden Totempfehl, der wie ein Holz-Transformer aussieht. Wir nennen ihn liebevoll »Optimus Baum«. Der andere Kraftprotz im Kader, Gunrock, mutiert stattdessen zu einem riesigen Steinmonster der Marke »Das Ding«. Und Jack bleibt uns auch in seiner normalen Erscheinung im Gedächtnis: Mit seinen insektoïden Bewegungen und der bandagierten Birne erinnert er an Voldo aus der **Soul-Calibur**-Reihe, dehnt aber seine Beine und rotiert beim Sprungkick wie **Street-Fighter**-Veteran Dhalsim. Deutlich überdrehter sind die Figuren in der Fortsetzung, wie der eine Pfanne schwingende Chefkoch, der sich in einen Dinosaurier verwandelt. Auch im Mehrspieler-Modus setzt **Power Stone 2** mit vier möglichen Spielern noch einen drauf. Doch der ganz große Zauber ist im Vergleich zum Vorgänger irgendwie verfliegen – wir jedenfalls holen viel lieber den Vorgänger aus dem Schrank, um uns durch die Arenen zu kloppen. <>

Verwandlungskünstler

Die Charaktere aus Power Stone – und vor allem deren Verwandlungen – erinnern an diverse Comics und Videospiele. Hier vier besonders auffällige Beispiele:



Heavy Tank: Der Kraftprotz Gunrock mutiert zu einem riesigen Steinmonster. Offenbar der verschollene Zwilling Bruder von Marvels »Das Ding«.

Agile Dragon: Hat da jemand »Dragonball« gesagt? Wangtang sieht nach der Verwandlung aus wie ein Super Saiyajin. Nur die Frisur ist weniger ausladend.

Proud Eagle: Indianer Galuda wird zum »Stolzen Adler«. Dabei passt »Optimus Baum« zum wandelnden Totempfehl besser. Eindeutig ein Holz-Transformer.

Cherry Blossom Dancer: Etwas für die Damen. Ayame tänzelt als »Kirschblüte« über den Schirm. Eine Kreuzung aus Sonic-Charakter und Sailor-Moon-Figur.



In den Arenen ist eine **große Reichweite** von Vorteil. Jack erwischt Kraken mit seinen Beinen, die er ausfährt wie **Street-Fighter**-Veteran Dhalsim. [Dreamcast]



Jeder Artikel hat eine große **Aufmacherseite**, mit den Buttons am rechten Rand öffnet ihr blitzschnell den Fazit- oder Wertungskasten, springt zu den Screenshots oder startet ein Video.



Die Tablet-Ausgabe enthält alle Videos der GamePro-Heft-DVD.

GamePro @ Tablet

NEWS

GamePro wird digital – mit der Magazin-App für iPad und Android-Tablets habt ihr nicht nur das aktuelle Heft, sondern euer ganzes GamePro-Archiv samt Videos immer und überall dabei. Voll interaktiv! von Markus Schwerdtel

Dass man es braucht, merkt man erst, wenn man es hat – selten ist dieser Satz richtiger als bei Tablets wie Apples iPad oder den vielen Android-Geräten. Wer sich mal an einen Alltag mit der immer noch recht jungen Hardware-Gattung gewöhnt hat, setzt sich nur noch ungern zum Surfen an einen PC. Und längere Website-Texte auf dem kleinen Smartphone-Bildschirm zu lesen geht plötzlich gar nicht mehr. Tablets sind ja auch zu praktisch: Sie sind ohne Hochfahren in Sekundenschnelle einsatzbereit, leicht und dank Touch-Bedienung auch noch simpel zu handhaben. Moment, diese drei Vorteile haben doch auch gedruckte Magazine wie die GamePro, oder? Richtig, aber klickbare Screenshot-Galerien, interaktive Elemente und nicht zuletzt alle Videos der GamePro-DVD gibt es nur in der nagelneuen Tablet-Ausgabe von GamePro.

1:1 ist öde

Wer schon mal Magazine auf dem Tablet gelesen hat, kennt das: Oft werden für die digitale Ausgabe stumpf die Heftseiten übernommen, der Aufbau der Artikel bleibt einfach gleich. Wenig Arbeit für Redaktion und Layouter, aber eben auch wenig Spaß für die Leser: Die Schrift ist zu klein, um sie vernünftig lesen zu können, Bilder – zumal Screenshots – sind von Text umzingelt und haben so zu wenig Platz, richtig zu wirken. Internet-Links, Screenshots oder gar Videos gibt es zwar manchmal, sie werden aber meist lediglich in Form schnöder Buttons in das digitale Heft eingebunden. Diese Variante war in der Anfangszeit der Tablet-Magazine noch akzeptiert, mittlerweile erwarten Leser jedoch zu Recht mehr von der digitalen Ausgabe ihres Magazins. Deshalb haben wir uns bei der Gestaltung der neuen GamePro-App ganz besonders viel Mühe gegeben.

Layout für Tablets

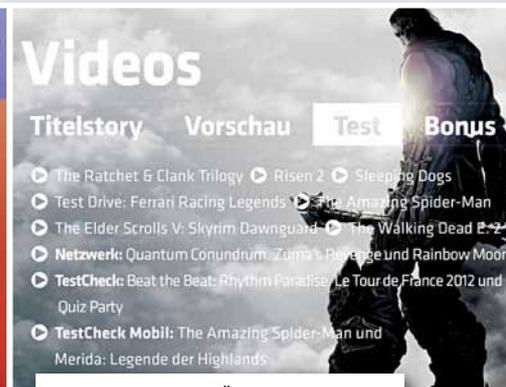
Grundsätzlich ist die digitale GamePro genau so aufgebaut wie das gedruckte Heft, die Reihenfolge der Artikel und Rubriken ist die gleiche. Weggelassen haben wir jedoch das gewohnte Inhaltsverzeichnis auf zwei Seiten. Stattdessen gibt es unter dem Inhaltsbutton links



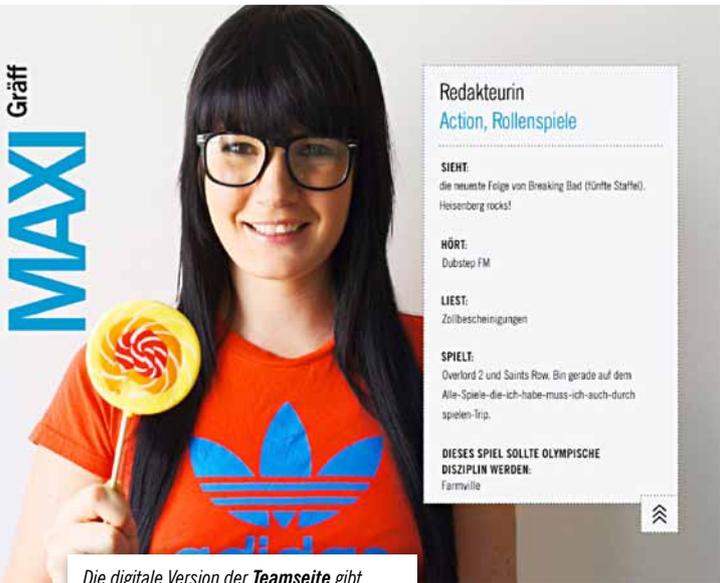
Mit den **Zahlenfeldern** schaltet ihr die Bilder in den Screenshot-Galerien durch, der Pfeil rechts führt wieder zum **Artikelanfang**.



Auf dem Titelbild der Tablet-Ausgabe von GamePro geben wir dem Artwork zum wichtigsten Thema **Platz zur Entfaltung**.



Dank der komfortablen **Übersichtsseite** sind alle Videos einer Ausgabe leicht zu finden.



Redakteurin
Action, Rollenspiele

SIEHT:
die neueste Folge von Breaking Bad (Gefürte Staffel), Hosenberg rocks!

HÖRT:
Dubstep FM

LIEST:
Zollbescheinigungen

SPIELT:
Overlord 2 und Saints Row. Bin gerade auf dem Alle-Spiele-die-ich-habe-muss-ich-auch-durch-spielen-Trip.

DIESES SPIEL SOLLTE OLYMPISCHE DISZIPLIN WERDEN:
Farmville

Die digitale Version der **Teamseite** gibt unseren Redakteuren besonders viel Platz.



Wer schnell die **Wertung** sehen will, tippt auf der ersten Artikelseite einfach auf den entsprechenden Button.

oben eine übersichtliche Artikelliste. Alternativ öffnet ein Knopf rechts oben die sogenannte Wäscheleinen-Ansicht, die alle Artikel nebeneinander »aufhängt«. Mit einem Fingertipp springt ihr so blitzschnell zum gewünschten Thema. Innerhalb der Texte bewegt ihr euch durch Wischen nach unten bzw. oben. Ein Linkswischer führt zum nächsten Artikel, nach rechts Schieben führt zum vorigen. Mit diesen simplen Gesten navigiert man gezielt durch das ganze Magazin.

Pfeil nach oben!

Die erste Seite eines jeden Artikels widmen wir einem großen Aufmacher-Bild und dem Artikelnamen. Wer in der gedruckten GamePro immer gleich zum Wertungskasten blättert, um erst dann mit dem Lesen zu beginnen, freut sich bei Tests über den »Bewertung«-Button am rechten Rand der Startseite. Damit öffnet ihr den Fazit- bzw. Wertungskasten zum jeweiligen Spiel, ein erneuter Druck schließt den Kasten wieder. Gleich drunter sitzt stets der »Galerie«-Button, mit dem ihr direkt zu den Screenshots springt. Dort schaltet ihr mit den Zahlen-Buttons einfach zwischen den Bildern durch, der Pfeil nach oben führt – wie übrigens überall im Magazin – wieder zum Anfang des Artikels.

Den eigentlichen Artikeltext gibt's zum Durchscrollen auf der zweiten Seite. Rechts daneben listen wir alle Special-Kästen und Satz-elemente auf, wieder zum einfach Drauftippen. Und auch bei den Kästen gilt: Der Pfeil nach oben führt immer wieder zum Artikelanfang – Verlorengehen unmöglich! Manchmal finden sich in Kästen auch Pfeile nach links und rechts, dann könnt ihr mit den entsprechenden Wischbewegungen durch eine Timeline oder eine horizon-

tale Bildergalerie scrollen. Bewusst verzichtet haben wir auf übertriebenen Multimedia-Schnickschnack oder gar Hintergrundmusik. Lieber konzentrieren wir uns auf perfekte Funktionalität, Übersicht und klares, lesbares Layout – das ist nämlich auf Tablets genauso wichtig wie bei gedruckten Magazinen.

Video-Kontrollzentrale

Die Tablet-Ausgabe von GamePro enthält alle Videos der Heft-DVD. Die erreicht ihr zum Beispiel direkt aus den Artikeln über den »Video«-Button. Zusätzlich haben wir eine Video-Übersichtsseite gleich nach dem Editorial eingebaut. Dort findet ihr – übersichtlich nach Kategorien sortiert – noch mal alle Videos der Ausgabe aufgelistet. Einfach auf den Namen eines Beitrags tippen, und schon startet das Video. Zur Sicherheit gibt's jedoch auch bei den jeweiligen Artikeln noch mal eine Video-Schaltfläche.

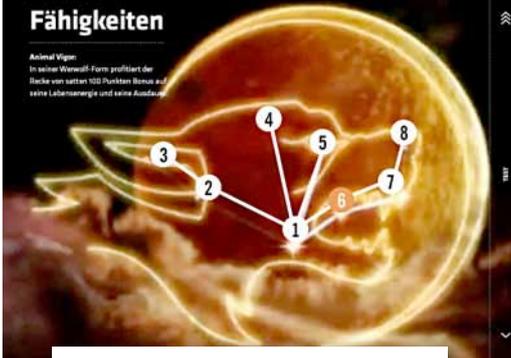
Ständige Verbesserung

Eine gute App ist niemals wirklich fertig, es gibt immer etwas zu verbessern oder zu optimieren. Das gilt auch für unsere digitale GamePro. So feilen wir zum Beispiel daran, die Downloadgrößen für einzelne Ausgaben zu reduzieren oder die App noch schneller zu machen. Zudem stehen unzählige kleine Verbesserungen auf der To-Do-Liste. In der Zwischenzeit wünschen wir viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren: Zum Reinschnuppern, Ausprobieren und begeistert sein gibt's nämlich die GamePro 9/2012 als Gratis-Download! Und natürlich freuen wir uns über Feedback zur neuen Tablet-GamePro: Mails und Kommentare bitte an post@gamepro.de. <>

Ratchet & Clank History



Die Geschichte einer **Spieleserie** wird mit den scrollbaren Timelines besonders anschaulich.



Sinnvolle **Interaktivität**: Die Werwolf-Fertigkeiten aus dem Skyrim-Addon Dawnguard im Überblick.



Verfügbare sowie bereits gekaufte Ausgaben zeigt die »Kiosk«-Startseite der Tablet-GamePro.



TECHNIK

Der perfekte FERNSEHER

Wir stellen neun Fernseher in drei Preisklassen vor. Außerdem: Was taugen OLED-Bildschirme, 3D ohne Brille und die neue 4K-Auflösung?

von Thomas Wittulski

In Zeiten der Röhrenfernseher wechselten die Deutschen alle zehn Jahre ihre TV-Geräte. Heute liegen laut Branchenverband BITKOM gerade noch sechs Jahre zwischen den Neuanschaffungen. Gehen Fernseher heutzutage etwa schneller kaputt? BITKOM sieht die Gründe für den kürzeren Nutzungszyklus in den Innovationen HD, 3D und Smart TV (Fernseher mit Internetanwendungen). Für uns Spieler und Heimkinofans gibt's noch einen weiteren Grund: Neben dem Sound ist uns ein scharfes Bild das Heiligste. Und hier hat die Industrie in den vergangenen Jahren sehr gute Arbeit geleistet: Die TV-Hersteller holen inzwischen das Maximum aus

Full-HD-Bildern heraus. Das Ergebnis: brillant dargestellte Spiele und Filme. Wir geben einen Überblick über empfehlenswerte Fernseher – von günstigen Einsteigermodellen bis hin zu edlen Luxusgeräten – und klären über neue Trends wie 3D ohne Brille, die Ultrahochauflösung 4K und die neuen OLED-Fernseher auf.

Quo vadis 3D?

Im vergangenen Jahr war 3D noch das bestimmende Thema: Sony etwa präsentierte auf der E3 2011 die 3D-Fähigkeit seiner PlayStation 3 an, die Fernsehhersteller (zu denen ebenfalls Sony gehört) auf der Internationalen Funkausstellung im selben Jahr ihre 3D-Fernseher. Ebenso hatte die Filmindustrie (auch hierzu gehört Sony) ein gesteigertes Interesse daran, dass sich 3D-TVs und 3D-Blu-ray-Player verkaufen, um den Absatzmarkt für 3D-Filme zu erweitern. Dieses Jahr scheint 3D in den Hintergrund gerückt zu sein. Oder zumindest an Bedeutung verloren zu haben. Die dritte Dimension gehört



Smart TV

Alle vorgestellten Geräte haben Internetfunktionen. So könnt ihr beispielsweise Anwendungen wie YouTube, Facebook oder Skype direkt auf dem Fernseher starten. Da Konsolenspieler die meisten Anwendungen aber auch auf PlayStation 3 und Xbox 360 finden und diese dadurch auf dem Fernseher zweitranig werden, gehen wir in unseren Tests nicht weiter auf die gesonderten Smart-TV-Funktionen der einzelnen Geräte ein.

inzwischen zur Standardausstattung der meisten Fernseher, kommt aber dennoch nicht so richtig in Fahrt: Zwar gibt es regelmäßig neue 3D-Blu-rays, Spiele mit 3D-Modus sind hingegen noch rar und auch das Fernsehprogramm bietet für die 3D-Funktion des Fernsehers keine Quelle – mal abgesehen von gelegentlichen Specials und dem Bezahlsender Sky 3D. Und der Durchbruch von 3D ohne Brille lässt weiter auf sich warten. Es gibt bereits ein paar Geräte zu kaufen, wie etwa den 55ZL2G von Toshiba, diese sind allerdings sehr teuer (circa 8.500 Euro) und der 3D-Effekt ist zudem nicht so gut, wie man ihn von Geräten mit Brille kennt – zu flach der räumliche Eindruck und zu eingeschränkt der Blickwinkel.

Zukunft 4K?

Die neue Ultra-HD-Auflösung 4k war auf der diesjährigen Internationalen Funkausstellung (IFA) eines der großen Themen. Beinahe alle TV-Hersteller demonstrierten den Besuchern ihre Vision von



Mit hochklassigen Lautsprechersets wie dem **Teufel Theater 200 MK2** (www.teufel.de; 900 Euro) holt ihr euch perfekten Surround-Klang nach Hause.

**TEUFEL
THEATER 200 (5.1-SET)
ZU GEWINNEN**
www.gamepro.de/teufel

Der gute Ton

Technisch bedingt geben aktuelle Fernseher schlechten bis mittelmäßigen Klang aus. Einigen Käufern mag die Soundausgabe ausreichen, Spieler und Filmeliebhaber haben allerdings höhere Ansprüche. Deshalb sind externe Lautsprecher Pflicht: Ob nun ein günstiges 2.1-System, welches direkt an den Tonausgang des TVs angeschlossen wird, eine Soundbar oder eine Anlage mit mehreren Lautsprechern und Verstärker: Das akustische Erlebnis wird auf jeden Fall verbessert. Oder ihr gewinnt unter gamepro.de/teufel ganz einfach den perfekten Surround-Klang: ein Teufel Theater 200 5.1 Set Cinema für 900 Euro! Anmelden und gewinnen!

Wer Klang wie im Kino will, sollte zum 5.1- oder 7.1-System greifen. Wer beim Spielen oder Filmgucken einmal Surround-Sound in der Bude hatte, will ihn nicht mehr missen: Da kommen Salven von links hinten angezischt und man hat das Gefühl, selbst im Stadion zu sitzen, wenn die Fans nach einem verwandelten Freistoß ausrasten.

Ultrahigh Definition. Und ja, Videos in vierfachem Full HD sehen grandios aus. Im Frühjahr 2013 kommen bereits die ersten Modelle in Deutschland auf den Markt.

Allerdings dürfte noch einige Zeit vergehen, bis die Technik auch fürs Heimkino taugt. Und dafür gibt es gleich mehrere Gründe: Der offensichtlichste ist der Preis – 25.000 Euro hat nicht jeder auf der hohen Kante. Da hilft es auch nicht, dass der Bravia KD-84X9005 von Sony trotz seiner Größe (84 Zoll) ein scharfes und natürliches Bild auf den Schirm bringt. Zweites Manko: fehlende Standards. Zwar wurde von der Internationalen Fernmeldeunion (ITU) schon der Auflösungsstandard von 3840 x 2160 festgelegt, allerdings gibt es bislang kaum Geräte, die diese Auflösung auch ausgeben können. Das führt uns zu Problem Nummer 3: fehlendes 4K-Material. Bislang gibt es nicht mal eine Handvoll nativer 4K-Filme zu kaufen. Viele Streifen werden bereits in einem ähnlichen Format fürs Kino produziert, eine Veröffentlichung lohnt sich für die Hersteller aber wegen der geringen Absatzchancen (noch) nicht. Auch ein Medium, auf dem 4K-Material ausgeliefert werden soll, ist noch nicht bestimmt. Möglich wäre es, Blu-rays dafür zu nutzen – dann wäre allerdings trotzdem ein neuer Player notwendig, der 4K unterstützt. Der Dokumentarfilm »Timescapes« zeigt sehenswerte Zeitrafferaufnahmen in 4K – die komprimierte Fassung wird derzeit noch auf einem USB-Stick ausgeliefert (Kostenpunkt: 100 Dollar), die unkomprimierte gar auf einer Festplatte (300 Dollar).

Möglicherweise setzt sich das neue Format im Massenmarkt aber auch gar nicht durch, denn Sinn macht 4K erst ab einer Bildschirmdiagonale

Die perfekte Größe

Erst einmal gilt es, zu schauen, welche Größe der Fernseher überhaupt haben darf, um auf das Rack oder in die Wohnzimmerzeile zu passen. Es gibt auch noch eine Faustregel, die die geeignete Größe über den Sitzabstand berechnet. Sie soll Käufer davor bewahren, einen zu großen Fernseher zu kaufen und sich dann wie in der ersten Reihe in einem Kino zu fühlen. Die voraussichtliche Entfernung zum Bildschirm teilt man dabei durch drei und erhält die optimale Diagonale. Bei drei Metern Abstand kommt mit dieser Regel also eine Diagonale von einem Meter zustande (etwa 40 Zoll). Unserer Meinung nach etwas zu wenig – 46 bis 50 Zoll sind bei drei Metern Abstand schon drin, evtl. sogar 55. Spiele und HD-Filme sehen auf 55 Zoll aus dieser Entfernung gut aus, DVDs und Fernsehen in SD dafür eher weniger. Außerdem beachten: Der Rahmen ist in der Bildschirmdiagonale nicht eingerechnet.



84 Zoll und 4K-Auflösung haben ihren Preis: Sätze 25.000 Euro kostet der Bravia KD-84X9005 von Sony.

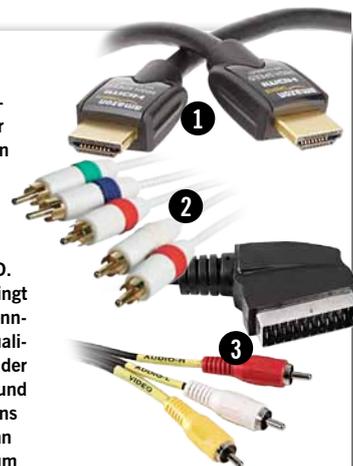
von etwa 70 bis 80 Zoll – und wer hat schon so viel Platz zu Hause? Auf kleineren Modellen bietet auch Full HD ein scharfes Bild. So scheinen sich die Hersteller mit ihren neuen 4K-Geräten erst mal an Gewerbekunden (für Schaufenster oder Präsentationsbildschirme) und stinkreiche Heimkino-Fanatiker zu richten.

OLED statt LED?

Ein weiterer Trend, der auf seinen Durchbruch wartet, ist die Bildschirmtechnologie OLED. Im Gegensatz zu den anorganischen LEDs sind die OLEDs organisch und benötigen keine Hintergrundbeleuchtung. Die Vorteile: Die Technik stellt gute Kontraste wie Schwarzwerte dar und ermöglicht die Herstellung ultradünner Bildschirme. Auch der Stromverbrauch verringert sich nochmals. In Smartphones, MP3-Playern und in Digitalkameras werden OLED-Displays bereits verbaut, der Durchbruch im Bereich der TV-Geräte soll folgen. Jedoch hat die Technik noch eine Kinderkrankheit: OLED-Materialien altern teilweise schnell – und das auch noch in verschiedenen Geschwindigkeiten! So kann es passieren, dass die roten, grünen und blauen Leuchtschichten nach einer Weile unterschiedlich stark leuchten. Das soll zwar durch Farbfilter verhindert werden, ob langfristig aber vielleicht doch Farbstiche auftreten, muss sich erst noch zeigen. Das Bild der gezeigten Geräte auf der diesjährigen IFA jedenfalls wirkte teilweise etwas zu rotstichig. Genau wie bei der 4K-Technik spielt außerdem der Preis eine große Rolle: LGs 55-Zoller EM9600 kostet um die 10.000 Dollar – der Fernseher misst in der Tiefe dafür gerade mal 0,4 Zentimeter.

Die richtigen Kabel

Es gibt unterschiedliche Anschlusswege für Konsolen, Blu-ray-Player und TV-Receiver. Viele Geräte haben aus alten Zeiten noch einen Scart-Anschluss, von dem jeder Heimkino-Fan die Finger lassen sollte. Diese Steckerverbindung überträgt Bilder nämlich nur in grässlichem SD. Ein Komponentenkabel hingegen bringt das Bild in HD zum Fernseher, wenngleich auch nicht in der optimalen Qualität, denn die liefert eigentlich nur der HDMI-Anschluss. Dieser sendet Bild und Ton digital und damit ohne Verluste ans TV-Gerät. Welches HDMI-Kabel man dabei nutzt, ist zweitrangig, da es kaum Qualitätsunterschiede gibt. Das Bild ist in jedem Fall gleich. Lang genug sollte es sein, das Kabel, und vielleicht nicht allzu günstig, da die 2- bis 3-Euro-Kabel oft wacklige Enden haben. Die etwa 6 Euro teuren HDMI-Kabel von Amazon Basics beispielsweise sind stabil und haltbar.



HDMI-Kabel 1 sind der beste Übertragungsweg für HD-Bild- und Tonmaterial. Komponentenkabel 2 übertragen zwar auch HD, allerdings nicht in der Klasse HDMI-Qualität. Finger weg von SD-Verbindungen wie Scart- und Videokabeln 3.

Also wie jetzt?!

Fassen wir zusammen: 3D ist inzwischen Standard bei Flachbildfernsehern und sollte auch zur Ausstattung eines neuen Geräts gehören – nur brillenlos taugt 3D noch nicht viel: zu unspektakulär und auch noch zu teuer. Stattdessen lieber zu einem TV mit Shutter-Technik (dabei schaltet die Brille nacheinander nur das linke, dann das rechte Auge frei) oder passiver Polarisation (beide Gläser haben eine andere Ausrichtung, sodass das Auge das jeweils richtige Bild sieht) greifen. OLED- und 4K-Geräte sind noch teurer und bleiben deshalb in den kommenden Jahren Spielzeug für die Reichen. Also wird's für uns Normalsterbliche wohl ein Full HD Plasma- oder LED-Fernseher mit ordentlicher Größe sein, 46 Zoll, vielleicht sogar 55 Zoll. Und der reicht dann wieder für die nächsten sechs Jahre. Mindestens. <>

Preise vergleichen

Zwischen der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers und dem tatsächlichen Verkaufspreis klafft bei Fernsehern oft ein großes Loch – gut für uns! Das bedeutet aber auch, dass wir Preise aktiv vergleichen müssen. Oft gibt's bestimmte Fernseher im Internet (gerade bei hochpreisigen Artikeln auf die Seriosität des Händlers achten!) als Sonderangebot – manchmal auch im Elektrofachmarkt. Es heißt: Augen offen halten! Außerdem empfiehlt es sich, auf Vorjahresmodelle zurückzugreifen, da diese in Sachen Bildqualität in vielen Fällen den aktuellen Modellen in nichts nachstehen.

LCD, LED oder Plasma?

Vor einigen Jahren gab es zwischen Plasmas und LCD-Fernsehern noch gravierende Unterschiede in der Bilddarstellung. Während LCD-Fernseher in hellen Räumen ein gutes Bild lieferten, überzeugten Plasmas in erster Linie durch sehr gute Schwarzwerte, was in abgedunkelten Räumen von Vorteil war. Die heutigen LCD-Geräte mit LED-Hintergrundbeleuchtung erreichen in Sachen Schwarzwert beinahe die Plasmas, dafür kommen die auch in hellen Räumen gut zurecht. Unterschiede gibt es aber trotzdem – und die haben wir hier aufgelistet:

Plasma-TV

- ⊕ bester Kontrast und höhere Schwarzwerte
- ⊕ guter Betrachtungswinkel
- ⊕ schnelle Szenen werden sehr gut dargestellt
- ⊖ höherer Stromverbrauch
- ⊖ in der Regel teurer als LED
- ⊖ meist dicker und auch schwerer als LED-Geräte

LED-TV

- ⊕ sehr gute Kontrast- und Schwarzwerte
- ⊕ guter Betrachtungswinkel
- ⊕ sehr dünne Geräte, leichtes Gewicht
- ⊕ stromsparender Betrieb
- ⊕ günstige Herstellung
- ⊖ Nachzieheffekte bei schnellen Bewegungen möglich

LCD-TV

- ⊕ weniger Stromaufnahme als Plasma
- ⊕ günstig
- ⊖ Nachzieheffekte bei schnellen Bewegungen
- ⊖ blass wirkendes Bild durch schlechtere Kontraste und Schwarzwerte
- ⊖ wird langsam, aber sicher von LED abgelöst



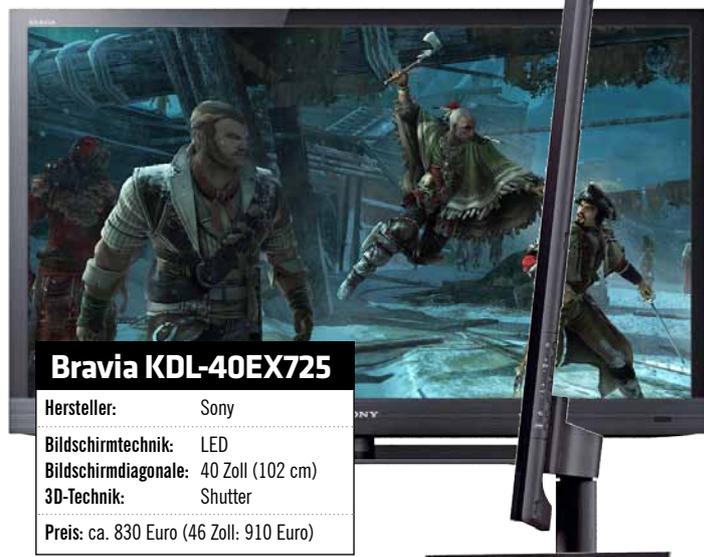
Ob LED oder Plasma ist abhängig vom persönlichen Geschmack und vom Geldbeutel. Rein verkaufstechnisch haben derzeit die LED-Modelle die Nase vorn.

FAZIT Von LCD-Fernsehern raten wir ab, es sei denn, der Geldbeutel erlaubt nicht mehr als ein Auslaufmodell. Ansonsten liefern sich Plasma und LED zumindest in Sachen Bildqualität ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Heimkinofans, die weniger aufs Geld achten müssen, sollten wegen der besseren Schwarzwerte und des Kontrastes zu einem Plasmagerät greifen; wer's stromsparend will, besorgt sich einen LED-Fernseher.

EINSTEIGERMODELLE

Bravia KDL-40EX725

Mit dem **KDL-40EX725** hat Sony einen 40-Zöller für kleinere Räume im Angebot. Das Markenzeichen des 3D-fähigen LED-TVs: Er ist leicht schräg nach hinten gerichtet. Das Bild des Bravias ist im 2D-Betrieb sehr scharf, und schon im voreingestellten Standard-Preset präsentiert es sich natürlich klar. Die LED-Beleuchtung scheint nur in sehr dunklen Szenen leicht durch. Der X-Reality-Bildprozessor soll PAL-Quellen aufhübschen, was in der Praxis meist gut funktioniert: Laufschriften und Konturen sehen etwas schärfer aus als auf vergleichbaren Fernsehern. Der 3D-Modus zeigt ordentliche Bilder, der Tiefeneffekt kommt aber nicht an den unserer Mittelklassemodelle heran. Und für den 3D-Modus benötigt man eine Brille, die sich nicht im Lieferumfang befindet. Dafür trumpft der **KDL-40EX725** mit einer integrierten Kamera mit Mikrofon auf, die etwas Skype-Videoanrufe ermöglicht. Per USB lässt sich auch eine Festplatte anschließen, auf die dann das laufende Programm aufgenommen werden kann. **Der 830 Euro teure KDL-40EX725 besticht durch sein sehr scharfes 2D-Bild und gute Bildverbesserer.** Wer den Sony größer will, kann auch zur 46-Zoll-Variante greifen, die ist für nicht einmal 100 Euro mehr zu haben.



Bravia KDL-40EX725

Hersteller:	Sony
Bildschirmtechnik:	LED
Bildschirmdiagonale:	40 Zoll (102 cm)
3D-Technik:	Shutter
Preis:	ca. 830 Euro (46 Zoll: 910 Euro)



TX-P42STW50

Hersteller:	Panasonic
Bildschirmtechnik:	Plasma
Bildschirmdiagonale:	42 Zoll (107 cm)
3D-Technik:	Shutter
Preis:	ca. 820 Euro (50 Zoll: 1.100 Euro)

TX-P42STW50

Im Gegensatz zu Sony und Samsung hat Panasonic im Teilnehmerfeld der Einsteigermodelle einen Plasma-Fernseher im Angebot. Die typischen Eigenschaften der Technik spiegeln sich auch in unseren Testergebnissen wider: Die Schwarzwerte des **TX-P42STW50** sind überragend, genau wie der Kontrast – so ergibt sich vor allem bei sehr dunklen Bildern ein Vorteil gegenüber den beiden anderen Geräten. Die Bilder bleiben scharf, da zieht auch bei schnellen Bewegungen nichts nach. Ein Nachteil: In sonnendurchfluteten Räumen punktet der Panasonic kaum, da die Helligkeit des Geräts hardwarebedingt zu gering ist. Außerdem: Der Stromverbrauch ist hoch. Teilweise ist beim Betrieb auch ein Surren des Netzteils zu vernehmen, das durch helle Bilder noch verstärkt wird. Das 3D-Bild des Shutter-Fernsehers ist sehr gut, allerdings gilt hier noch mehr als fürs normale 2D-Bild: Raum abdunkeln! **Wer seine Räumlichkeiten zum Fernsehen abdunkeln kann, bekommt mit dem TX-P42STW50 das beste Einsteigerbild und das auch noch zum Discountpreis.** Sehr günstig ist auch die 50-Zoll-Variante: Für knapp 1.100 Euro geht der Fernseher derzeit über die Ladentheke.

TECHNIK

UE40 D6500

Samsungs **UE40 D6500** gehört zu den beliebtesten Fernsehern im Niedrigpreissegment der letzten Monate. Der Grund ist neben dem günstigen Preis sicherlich auch das schicke Design. Das Bild des LED-Fernsehers ist hell, satt und bei HD-Quellmaterial einfach gut. Lediglich bei sehr dunklen Szenen scheint die Hintergrundbeleuchtung etwas durch. Negativ ins Gewicht fällt auch der arg verspiegelte Schirm: Was ausgeschaltet äußerst schick und hochwertig wirkt, spiegelt im Betrieb jede noch so kleine Lichtquelle. Das 3D-Shutterbild des Samsung-Geräts ist sehr gut, Ghosting (doppeltes Bild) hält sich hier stark in Grenzen. Wermutstropfen: 3D-Filme werden nicht in Full HD dargestellt, der Fernseher wechselt stattdessen in eine niedrigere Auflösung. **Der LED von Samsung glänzt mit knalligen Farben und sehr guter 3D-Darstellung, Letzteres allerdings in reduzierter Auflösung.**



UE40 D6500

Hersteller:	Samsung
Bildschirmtechnik:	LED
Bildschirmdiagonale:	40 Zoll (102 cm)
3D-Technik:	Shutter
Preis:	ca. 800 Euro (46 Zoll: 1.060 Euro)

MITTELKLASSE

KDL-55HX855

Genau wie Sonys KDL-Modell in unserer Einsteigerklasse ist auch der **HX855** leicht nach hinten geneigt. Ein echter Hingucker, der 55-Zoll-Riese. Das LED-Gerät ist gut entspiegelt und zeigt ein feingezeichnetes Bild, brillante Farben und eine für LED-Fernseher ungewöhnliche Bewegungsschärfe. Ebenfalls gut: Schwarzwert und Kontrast. Nur der Blickwinkel auf den Bildschirm sollte nicht allzu groß sein, dann nämlich verzerrt sich die Farbdarstellung und der Kontrast lässt nach. Die 3D-Darstellung gefällt mit einem hellen, kontraststarken Bild. **Die beste Bewegungsschärfe der Mittelklasse und das fantastische Bild machen den Sony zum perfekten Fernseher für Spieler und fürs Heimkino.**



KDL-55HX855

Hersteller:	Sony
Bildschirmtechnik:	LED
Bildschirmdiagonale:	55 Zoll (140 cm)
3D-Technik:	Shutter
Preis:	ca. 2.000 Euro (46 Zoll: 1.700 Euro)

UE46 D7090

Das Gehäuse von Samsungs **UE46 D7090** misst gerade mal drei Zentimeter in der Tiefe und etwa einen Zentimeter beim Rahmen – der Fernseher scheint auf den ersten Blick nur aus Bildschirm zu bestehen. Sehr schick! Der im Betrieb spiegelnde Screen zeigt ein brillantes Bild, das einen sehr guten Kontrast und gute Schwarzwerte liefert. Lediglich in sehr dunklen Szenen scheint die Hintergrundbeleuchtung etwas hervor. Das 3D-Bild ist scharf und tief, Ghosting selten. Wer statt des schwarzen Plastikrahmens gern einen silbernen Metallrahmen und auch einen entsprechend anderen Standfuß hätte, der kann zum Modell **D8090** greifen, das ansonsten baugleich ist. **Dank des schmalen Rahmens und der guten Bildqualität ist der Samsung ein Blickfang im Wohnzimmer.**



UE46 D7090

Hersteller:	Samsung
Bildschirmtechnik:	LED
Bildschirmdiagonale:	46 Zoll (117 cm)
3D-Technik:	Shutter
Preis:	ca. 1.500 Euro (55 Zoll: 2.200 Euro)

LG 47LW659S

LGs 47-Zöller **LW659S** besticht durch ein sehr helles Bild und eine natürliche Farbwiedergabe. HD-Material wirkt gestochen scharf. In dunklen Szenen hat der LED-Fernseher jedoch Probleme bei der Darstellung: Das Bild wird teilweise von bläulichen Wolken überzogen und die Hintergrundbeleuchtung schimmert durch. Auch die Ausleuchtung des Fernsehers erscheint nicht gänzlich gleichmäßig. Die Polarisierungstechnik hat den Vorteil, dass beim Betrachten kein Shutter-typisches Flimmern entsteht, dafür wird aber die Auflösung halbiert. Das fällt auf, ist wegen der Tiefenwirkung jedoch nicht dramatisch. Vorbildlich: LG liefert mit dem Fernseher gleich sieben Brillen mit. Vorbildlich! **Günstige Mittelklasse mit gutem Bild, allerdings hat der LG Probleme bei dunklen Bildern.**



LG 47LW659S

Hersteller:	LG
Bildschirmtechnik:	LED
Bildschirmdiagonale:	47 Zoll (120 cm)
3D-Technik:	Polarisation
Preis:	ca. 1.030 Euro

SPITZENKLASSE



KDL-55 HX 925

Hersteller:	Sony
Bildschirmtechnik:	LED
Bildschirmdiagonale:	55 Zoll (140 cm)
3D-Technik:	Shutter
Preis:	ca. 3000 Euro

KDL-55HX925

Sonys 55-Zöller ist eine echte Wucht – sowohl die Größe als auch die Bildqualität erschlägt uns regelrecht: Das Full-LED-Backlight ermöglicht ein sattes Schwarz, fast so wie wir es sonst nur von Plasma-Fernsehern kennen – gleichzeitig ist das Bild aber so hell, dass man getrost auch bei Tageslicht ohne Probleme fernsehen kann. Dazu glänzt der **KDL-55HX925** mit einem sehr guten Kontrastwert sowie einer ebenso guten Bewegungsschärfe. Im 3D-Modus hinterlässt das Gerät ebenfalls einen durchweg positiven Eindruck: Neben der guten Tiefenwirkung hat der Fernseher ein überdurchschnittlich helles Bild – super! **Der HX925 ist zwar der teuerste Fernseher in unserem Testfeld, allerdings auch mit der beste. Wer 3.000 Euro locker hat, sollte zu diesem Modell oder dem von Toshiba greifen.**

UE55 ES7090

Auch Samsung ist bei unseren Spitzenmodellen vertreten und punktet da, wo die Koreaner in den letzten Jahren immer ihre Stärken zeigten. So wirkt der flache und mit einem sehr dünnen Rand ausgestattete 55-Zöller sehr edel. Der tiefschwarze Bildschirm behält auch im Betrieb seine Farbe, nur in sehr dunklen Szenen malt die Hintergrundbeleuchtung an den Rändern leichte Lichthöfe. Am Bild gibt es nicht auszusetzen, das wirkt der Preisklasse entsprechend brillant, allerdings könnte der 3D-Modus insgesamt etwas heller ausfallen. **Mit dem ES7090 holt man sich für vergleichsweise kleines Geld einen Samsung mit sehr edlem Design und gutem Schwarzwert ins Wohnzimmer.**



UE55 ES7090

Hersteller:	Samsung
Bildschirmtechnik:	LED
Bildschirmdiagonale:	55 Zoll (140 cm)
3D-Technik:	Shutter
Preis:	ca. 2300 Euro

TECHNIK



55ZL1G

Hersteller:	Toshiba
Bildschirmtechnik:	LED
Bildschirmdiagonale:	55 Zoll (140 cm)
3D-Technik:	Shutter
Preis:	ca. 2800 Euro

55ZL1G

Toshibas Spitzenmodell wartet mit etwas auf, das kein anderer Fernseher im Testfeld bietet: einer kleinen Lautsprecherzeile unter dem Bildschirm. Das hat den Vorteil, dass der Sound nicht blechern aus dem Gehäuse des Geräts krächzt, dieser sich stattdessen entfalten kann und durchaus gut klingt. Das Bild ist top: HD-Material ist scharf, farbecht und kontrastreich. Im 3D-Modus sieht es ähnlich aus, allerdings könnte die Darstellung einen Tick heller sein. Wer größten Wert auf die richtige Farbeinstellung legt, der bekommt für den Toshiba **ZL1G** eine Einmess-Kamera, welche über USB mit dem Fernseher verbunden wird. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Schon nach wenigen Minuten konfiguriert sich der Fernseher von selbst. Der Nachteil: Das Gerät schlägt mir teuren 250 Euro zusätzlich zu Buche. **Tolles Bild, guter Sound: Unter den Spitzengeräten teilt sich der Toshiba den ersten Rang mit dem Modell von Sony.**

HEADSET **PS3** **360**

Xtatic Pro 5.1

Langer Zockerabend? Anlage aus, Headset an! Doch bieten Sharkoon-Surround-Kopfhörer adäquaten Ersatz für die dröhnenden 5.1-Lautsprecher? von Thomas Wittulski

Das Xtatic Pro von Sharkoon spielt mit etwa 150 Euro Anschaffungskosten in der Liga der hochpreisigen Headsets. Ob es da oben auch mithält? Der Hersteller verspricht jedenfalls echten 5.1-Sound und Kompatibilität mit Xbox 360, PlayStation 3 und PC. Der Kopfhörer ist vergleichsweise groß und dank ausziehbarem Bügel auch für umfangreichere Köpfe geeignet. Wegen der sehr guten Polsterung am Bügel und der das Ohr umschließenden Ohrmuschel sitzt das Headset auch mehrere Stunden gut, ohne dass es unbequem wird.

Toller Klang

In jeder Ohrmuschel stecken vier Lautsprecher, die den Raumklang inklusive Bass erzeugen – in der Theorie spielt das Xtatic Pro also nativen Surround-Sound. In der Praxis hält der Raumeffekt aber nicht ganz mit einem echten 5.1-System mit. Ist aber auch logisch, da es für einen Kopfhörer unmöglich ist, Sound von vorne und hinten abzustrahlen. Im direkten Vergleich mit anderen 5.1-Headsets schneidet das Xtatic Pro allerdings bestens ab; die Klangquellen lassen sich gut orten. Die Qualität des abgespielten Sounds geht in Ordnung, ein leises Rauschen ist lediglich in sehr leisen Szenen zu vernehmen. Über entsprechende Tasten am Lautsprecherkabel kann man Front-, Rear- und Center-Lautsprecher sowie die Bassintensität unabhängig voneinander justieren. Die Voreinstellung bringt nur dezenten Bass auf die Ohren. Wer mehr Wumms möchte, kann den also mit einem schnellen Griff nachstellen. Ein Nachteil des Kopfhörers ist die schlechte Abdichtung nach außen. Ein Außenstehender bekommt bei entsprechender Lautstärke so gut wie alles mit – nicht Sinn der Sache! Nachbarn bewahrt das Headset aber dann doch vor nächtlichen Lärmattacken. Gut auch: Das Mikrofon ist biegsam und somit sehr flexibel.

Preis wert

An der mitgelieferten Sound Control Unit (SCU) kann neben dem Sharkoon-Headset auch noch ein zweiter Kopfhörer (vorzugsweise natürlich ein weiterer 5.1-Kopfhörer von Sharkoon) angeschlos-



Trotz seines Gewichts und seiner Größe sitzt das hervorragend verarbeitete Xtatic Pro gut auf mittelgroßen bis großen Köpfen.



Die Sound Control Unit kann sowohl an optische Soundquellen, als auch an analoge und koaxiale Kabel angeschlossen werden.

sen werden. Die SCU hat neben einem optischen Eingang einen analogen 5.1- und einen koaxialen Eingang. Wir empfehlen die Nutzung der optischen Verbindung, da diese erfahrungsgemäß die besten Ergebnisse liefert. Sowohl PlayStation 3 als auch die Slim-Modelle der Xbox 360 haben einen entsprechenden Sound-Ausgang. Ältere Xbox 360-Varianten müssen mit einem AV-Kabel von Microsoft an den Fernseher angeschlossen werden, an dem sich auch ein optischer Ausgang befindet. Dank Optical-Out kann das optische Soundsignal von der SCU sogar an einen AV-Receiver oder Fernseher weitergeleitet werden. Nutzt man das Headset nicht mehr, sollte die SCU aber über den Power-Knopf ausgeschaltet werden, da sie sonst (unnötigerweise) Strom frisst.

Auch wenn 150 Euro für ein Headset happig sind: Das Sharkoon Xtatic Pro ist sein Geld wert. Der Käufer erhält optimalen 5.1-Klang, der je nach Bedürfnis angepasst werden kann. Auch die Sprachwiedergabe des prima verarbeiteten Headsets ist gut. Lediglich die schlechte Abschirmung der Ohrmuscheln ist ein minimaler Kritikpunkt. <



Der Inhalt hält, was die edle (und überdimensionierte) Verpackung verspricht.

Xtatic Pro 5.1

Hersteller: Sharkoon
Termin: im Handel
Preis: ca. 150 Euro

PRO & CONTRA

- + guter (Raum-)Klang
- + Lautsprecher einzeln einstellbar
- + perfekt für mittelgroße bis große Köpfe
- schlechte Abschirmung
- teuer

FAZIT Exzellenter Klang für einen Haufen Geld. Wer auch übers Headset 5.1-Sound will, ist mit dem Xtatic Pro sehr gut bedient.



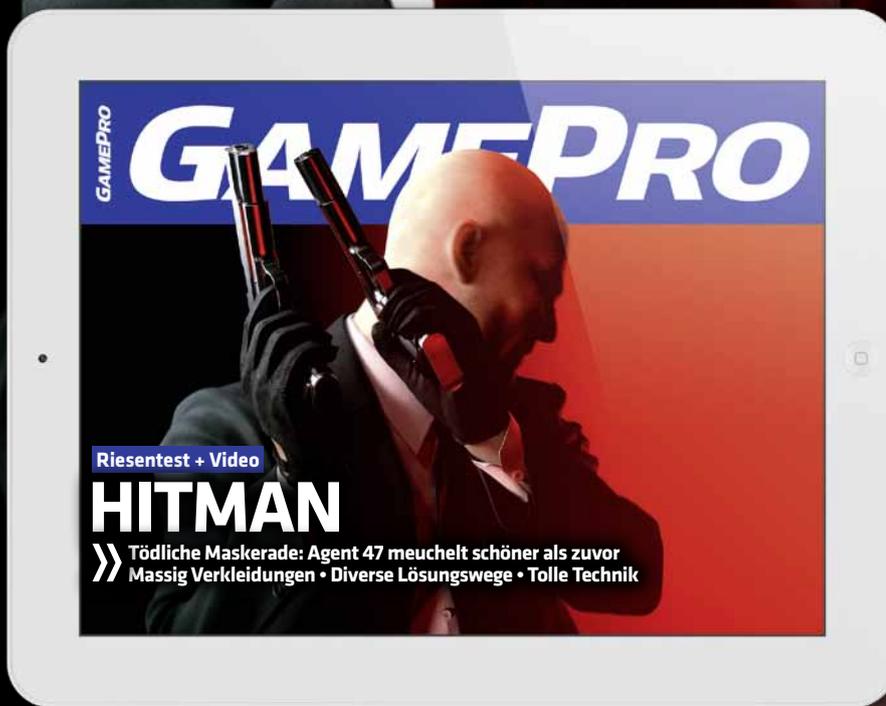
**Retina
optimiert**

Für iOS und Android

**GamePro jetzt auf dem iPad
oder Android-Tablet lesen**

Perfekt an die Möglichkeiten des Tablets angepasst
und für das mobile Lesen optimiert!
Inklusive aller Test-, Special- und Vorschau-Videos.

**Holen Sie sich die kostenlosen Ausgaben
im AppStore oder bei GooglePlay.**



Mehr Infos, das Einführungsvideo und die Download-Links zu allen GamePro-Apps unter:

www.gamepro.de/app



Next ...



1

Far Cry 3 PS3 • 360



2

Disney Micky Epic 2 PS3 • 360 • Wii • Wii U

3

Kaufberatung: AV-Receiver



4

Wii-U-Launch Wii U

- 1 Far Cry 3** TEST: Eine riesige Insel, jede Menge Piraten, jede Menge spielerische Freiheit – und wir mittendrin. Ob Ubisofts Shooter das Zeug zum Hit hat?
- 2 Disney Micky Epic 2** TEST: Micky schwingt erneut den Pinsel und bringt wieder etwas Farbe in die trostlose Schwarz-Weiß-Welt unvergessener Disney-Klassiker.
- 3 AV-Receiver** TECHNIK: Der beste Klang fürs Heimkino: Welcher Verstärker ist der richtige für mich? Wir stellen AV-Receiver in drei Preisklassen vor.
- 4 Wii-U-Launch** TEST: Endlich: Die Wii U ist erhältlich. Und wir haben die Starttitel der neuen Nintendo-Konsole im Test. Außerdem stellen wir das wichtigste Zubehör vor.

GAMEPRO 01/13 erscheint am
05.12.2012

IMPRESSUM

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: post@gamepro.de, Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlages)

Gesamtanzeigenleiter Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Telefon: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Megapac

Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone

REDAKTION

Anschrift des Verlages
Telefon: 089 / 360 86-679, Fax: -9306, E-Mail: post@gamepro.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung André Horn

Chefredakteur Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlages)

Chefredakteur Michael Graf, Frank Maier, Daniel Visarius

Redaktion Kai Schmidt, Thomas Wittulski, Tobias Veltin, Maxi Gräff, Nino Kerl, Kristin Knillmann, Petra Schmitz, Daniel Matschijewski, Jochen Gebauer, Fabian Sigismund, Florian Klein, Hendrik Weins, Maurice Weber, Florian Kurzmaier, Malte Witt, Maximilian Lechner, Tom Loske

Online René Heuser (Ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Tony Strobach, André Linken (freier Mitarbeiter)

Director Mobile Content & Applications Markus Schwerdtel

Medien-Produktion David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Christina Käsmayr

Layout und Design Sigrun Rüb (Ltd. & Titel), Eva Zechmeister

Layout-Entwurf Ute Witt, Sabine Hell, Jakob Scheikl, Kosta Christinakis

Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter Benjamin Blum, Kosta Christinakis, Jörg Moldenhauer, Patrick Mittler, Stephan Naguschewski, Marion Schneider

Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GamePro erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GamePro Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamepro.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamepro.de

Jahresbezugpreise Inland: 60,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 69,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 110,40 SFR (Studenten: 100,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, Kontonummer: 311 704, BLZ: 600 100 70
Vertrieb Handelsaufgabe MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de, Web: www.mzv.de

ISS-Nummer ISSN 1610-6571

Erscheinungsweise GamePro erscheint monatlich

ANZEIGEN

Anschrift der Redaktion
Anzeigen GamePro Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Pia Aschenbrenner (-655), Stefanie Kusseler (-451), Fax: 99691, Jakob Scheikl (Designer), Nino Kerl (Conceptioner), Manfred Aumaier (digitale Anzeigenannahme, -602) für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)

IDG Global Solutions Es gilt stets die Preisliste unter: www.gamepro.de/mediadaten

Anzeigenpreise Deutsche Bank München, Kontonummer: 668 868 300, BLZ: 700 700 10

Zahlungsmöglichkeiten München

Erfüllungsort, Gerichtsstand

GamePro & GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

GameStar & GamePro als Gratis-App!



GameStar interaktiv auf dem Tablet-PC lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!

In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:



ALIENS™

COLONIAL MARINES



Die Wii U™-Verpackung befindet sich noch in der Entwicklung und unterliegt Änderungen.

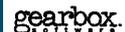
VERÖFFENTLICHUNGSDATUM
12.02.2013

BEKÄMPFE DEINE ANGST!



facebook.com/aliensgames

Auch erhältlich für:



Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements. © SEGA, SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © 2012 Gearbox Software, LLC. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. Trademarks are property of their respective owners. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

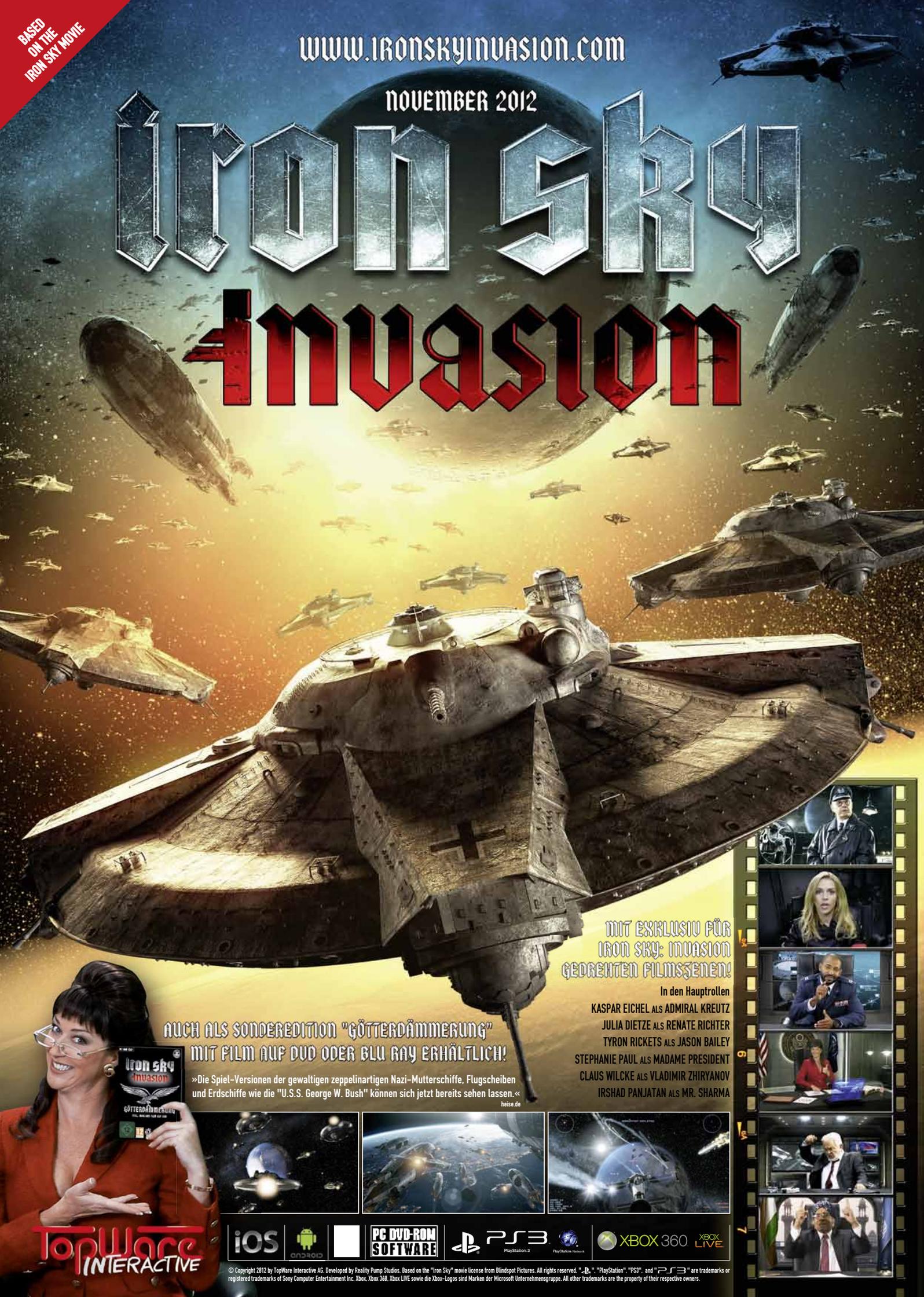
BASED
ON THE
IRON SKY MOVIE

WWW.IRONSKYINVASION.COM

NOVEMBER 2012

IRON SKY

INVASION



AUCH ALS SONDEREDITION "GÖTTERDÄMMERUNG"
MIT FILM AUF DVD ODER BLU RAY ERHÄLTlich!

»Die Spiel-Versionen der gewaltigen zeppelinartigen Nazi-Mutterschiffe, Flugscheiben und Erdschiffe wie die "U.S.S. George W. Bush" können sich jetzt bereits sehen lassen.«
heise.de

MIT EXKLUSIV FÜR
IRON SKY: INVASION
GEDREHTEN FILMSSZENEN!

In den Hauptrollen

KASPAR EICHEL ALS ADMIRAL KREUTZ

JULIA DIETZE ALS RENATE RICHTER

TYRON RICKETS ALS JASON BAILEY

STEPHANIE PAUL ALS MADAME PRESIDENT

CLAUS WILCKE ALS VLADIMIR ZHIRYANOV

IRSHAD PANJATAN ALS MR. SHARMA



TopWare
INTERACTIVE

iOS android PC DVD-ROM SOFTWARE PS3 PlayStation 3 XBOX 360 XBOX LIVE

© Copyright 2012 by TopWare Interactive AG. Developed by Reality Pump Studios. Based on the "Iron Sky" movie license from Blindspot Pictures. All rights reserved. "D", "PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. All other trademarks are the property of their respective owners.