360 LIVE FÜR XBOX 360

DAS UNABHÄNGIGE XBOX360 MAGAZIN

360 LIVE

Retro-Spezial
SONIC THE HEDGEHOG
20 Jahre Flitze-Igel
Plus: Turnschuh-Wettbewerb

32 SEITEN E3-MESSE-REPORT

HALO 4

FORZA 4, HITMAN 5, ALIENS: COLONIAL MARINES, FABLE: THE JOURNEY, FURIOUS 4 UND WEITERE HITS ENTHÜLLT

CALL OF DUTY

MODERN WARFARE 3

Dritter Weltkrieg auf 4 Seiten!
Plus: Call of Duty Elite enträtselt

4 SEITEN TEST

F.E.A.R. 3

Koop-Kracher mit Gänsehaut-Garantie. Plus: Uncut-Spar-Aktion!

EZIOS GROSSES FINALE

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

OFFENBARUNG IN KONSTANTINOPEL: ALTAÏR TREFFEN, ANTWORTEN ERHALTEN!

6 SEITEN CYBERPUNK

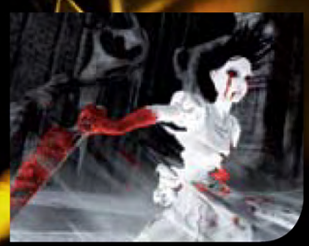
Poster plus Interview!

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Schleichen, schießen, Schaltkreise hacken: eine ganz neue Generation Ego-Shooter?

DUKE NUKEM FOREVER
4 Seiten Testosteron-Test: Brüste kneten, Aliens treten

ALICE: MADNESS RETURNS
Kranke Gegner, verrückte Ideen. Morbides Wunderland im Test!



BRANDAKTUELL

Shadows of the Damned: höllisch gut – 3 Seiten Test!
Child of Eden: bestes Kinect-Spiel für Action-Fans! 8.5!
Transformers 3: Verschrottungsorgie mit Kauf-Tipp!

AUSSERDEM FIFA 12, F1 2011, The Cursed Crusade, Tomb Raider, Call of Juarez: The Cartel, Risen 2, Ryse, Rage, Batman, Xcom, Saints Row 3, Anarchy Reigns
Plus: Bioshock Infinite – überirdische Spieleindrücke!

JULI 11

Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

AUSGABE 07

€3,60

0 7

4 197019 903609

Willkommen bei 360 Live!

Wenn in der Videospiel-Branche Weichen gestellt werden, dann geschieht das in der Regel an den ersten beiden Tagen der alljährlich in Los Angeles stattfindenden US-Games-Messe Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Dann nämlich finden die Pressekonferenzen der Branchenriesen statt. Du weißt schon, diese pompös inszenierten, mittlerweile in HD-Qualität weltweit im Netz ausgestrahlten Veranstaltungen von Microsoft, Sony, Nintendo, Electronic Arts, Ubisoft und Co. Events, bei denen die hochrangigen Mitarbeiter dieser Firmen mal mehr mal weniger geschickt blumig formulierte Texte von Teleprompttern ablesen. Stets in der Hoffnung, dass einer jeden Ankündigung ein frenetischer Jubelchor aus den Rängen des Publikums folgt. Dass in Letzterem vielfach auch vom Hersteller dazu angestachelte, wild klatschende Angestellte Platz nehmen, ist für Außenstehende oft nicht ersichtlich. Doch ich will nicht zu viel aus dem dunklen Nähkästchen plaudern. Was zählt, sind die Inhalte – und da haben alle Hardware-Hersteller dieses Jahr ganz klar ihre persönliche Marschrichtung vorgegeben.

Zunächst zu Microsoft: Die Redmonder treten voll aufs Kinect-Pedal. In Bezug auf das hauseigene Line-up für 2011 manchmal sogar so heftig, dass sich jemand ohne Kinect-Ambitionen fast schon wie ein Außenseiter vorkommt. Außerdem surrt seit der Microsoft-Pressekonferenz vor allem ein Gedanke durch meine Schädeldecke: Wieso brauche ich für das so prominent vorgestellte Thema Sprachsteuerung zwingend Kinect? Ist dessen Mikrofon wirklich so viel besser? Würde es nicht auch das normale Standard-Headset tun? Davon abgesehen: interessante Spiele, professionelle Präsentationen.

Ganz anders die Schwerpunkte bei Sony: Der Hardware-Riese versucht neben dem PSP-Nachfolger PS Vita auch in diesem Jahr das Thema stereoskopisches 3D mit aller Gewalt zu puschen – mit einem zugegeben sehr hochkarätigen Software-Katalog. Playstation Move hingegen – die Bewegungssteuerung der Playstation 3 – wird zwar von zahlreichen Games unterstützt, echte »Dafür-will-ich-unbedingt-Move-haben«-Kracher suchte man jedoch vergebens.

Bliebe noch Nintendo, die nach knapp fünf Jahren Wartezeit ihr Heil einmal mehr in einem völlig neuen Controller-Konzept suchen, das 2012 zusammen mit ihrer ersten HD-Konsole namens »Wii U« erscheinen soll. Der Clou: Der Controller selbst verfügt neben zwei Analogsticks und zahlreichen Standard-Tasten über einen eingebauten 6,2-Zoll-Touchscreen. Die Anwendungsmöglichkeiten dafür sind verblüffend. Jemand betritt den Raum um fernzusehen, während du gerade spielst? Kein Problem: Das Spiel wird einfach auf dem Controller-Bildschirm fortgeführt. Weitere Technologie-Demos zeigen den Wii-U-Controller als stets geöffnetes Inventar in Rollenspielen, als Zielfernrohr in einem Scharfschützen-Game; ja sogar als auf dem Boden liegendes Display, das einen Golfball anzeigt, der dann mit der Wii-Fernbedienung abgeschlagen wird.

» Ich hoffe inständig, dass Microsoft weiterhin Mut zum Risiko beweist. «

Wie Microsoft auf solche Trends reagiert? Im stillen Kämmerlein sicher mit eigenen Forschungsbemühungen. Ich für meinen Teil hoffe jedenfalls inständig, dass sie dabei weiterhin Mut zum Risiko beweisen. Nicht wie Sony mit Move auf Teufel komm raus versuchen, bestehende Konzepte nur geringfügig abzuwandeln.

Und was denkst du? Ist Microsoft auf dem richtigen Weg? Oder wird eine kommende Xbox-Generation nur eine Evolution bereits bestehender Ideen? Schreib es mir an soenke@360-live.de

Nun aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens
Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE E3-AUSGABE!

Anfang Juni fand in Los Angeles die weltgrößte Games-Neuheitenmesse statt: die E3 2011. 360 Live war live vor Ort und fasst alle Neuheiten auf 32 Seiten zusammen: »Halo 4«, »Modern Warfare 3«, »Assassin's Creed: Revelations«, »Hitman 5«, »Band of Brothers: Furious 4«, »Aliens: Colonial Marines«, »Bioshock: Infinite« – die Liste kommender Hits ist lang. So lang, dass einige Themen sogar auf die nächste Ausgabe verschoben werden mussten. Weiterer Grund für die Verschiebungen: Ein dank Alma, Alice und dem Duke prall gefüllter Testteil. Ebenfalls wieder mit dabei: die Reportage, diesmal zu Flitze-Igel Sonic.

E3-SPEZIAL AB S. 14, TESTS AB S. 48, REPORTAGE AB S. 67

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN
Das unabhängige Fachmagazin für Xbox 360. Die besten Spiele, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft.

WWW.360-LIVE.DE
Die größte Community für Xbox 360. Bilder, Videos, News, Forum, Tests, Previews, Gewinnspiele, Blog und mehr.

✖ Coverthema

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Den Wachposten umschleichen? Ihn in einer Diskussion dazu überreden, den Weg freizugeben? Oder doch lieber die rabiate Tour fahren und ihn eiskalt ausknipsen? In »Deus Ex: Human Revolution« hast du stets die Wahl – nur einer von vielen Gründen, warum das hier schon zum zweiten Mal die begehrte Redaktions-Favorit-Auszeichnung einheimst. Alles Weitere im Sechs-Seiten-Preview ab Seite 14. Plus actiongeladenes Poster in der Heftmitte!

360 LIVE
AUSGABE JULI 11

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	47 TESTS	70 COMMUNITY
Deus Ex Human Revolution	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost

ALLE NEUHEITEN AUF 32 SEITEN

20 E3-REPORT 2011

Modern Warfare 3, Assassin's Creed: Revelations, Forza 4, Brothers in Arms: Furious 4, Bioshock Infinite, Hitman 5...

PSYCHOTRIP FÜR HARTGESOTTENE

48 F.E.A.R. 3

Der spielbare Albtraum geht weiter. 4-Seiten-Koop-Test plus Uncut-Spar-Aktion!

AKTUELL

06 Der heiße Stuhl: American McGee über Alice 2
06 Supremacy MMA
07 Dragon Age 3
07 The Witcher 2
07 L.A. Noire 2
08 F1 2011
08 Anarchy Reigns
09 Zukunft der Konsolen
10 Aus der Redaktion
10 Heiße Aussichten: The Cursed Crusade
12 Mitmach-Charts
13 Leser-Votings

PREVIEW

14 Deus Ex: Human Revolution
20 E3 Spezial 2011
21 Halo 4
22 Microsoft Pressekonferenz
23 Bioshock: Infinite, Furious 4
24 Batman: Arkham City, Xcom
25 Hitman 5, Aliens: Colonial Marines
26 Call of Duty: Modern Warfare 3
30 Assassin's Creed: Revelations
36 FIFA 12
38 Metro: Last Light
40 Risen 2: Dark Waters
45 Saints Row: The Third
46 20 Minuten mit... Call of Juarez: The Cartel

TEST

48 F.E.A.R. 3 plus Kaufaktion
52 Duke Nukem Forever
56 Shadows of the Damned
59 Alice: Madness Returns
62 Transformers 3
64 Child of Eden
66 Hunted: Die Schmiede der Finsternis

KOMM INS NETZ!
360-LIVE.DE
Videos zu allen Topthemen, News, Gewinnspiele und ein Forum findest du auf unserer Webseite.
Die Adresse: www.360-live.de

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE
Spartipps, Zubehörtests | Forum, News und mehr

66 Battle vs. Chess
66 Kung Fu Panda 2
72 Gatling Gears
72 Dungeons & Dragons: Daggerdale
72 Sega Rally Online Arcade
72 Bangai-O HD: Missile Fury

POSTER

41 Street Fighter IV: Arcade Edition
42 Deus Ex: Human Revolution

REPORTAGE

67 Sonic The Hedgehog: Retro-Spezial plus Gewinnspiel

COMMUNITY

70 Mecker-Ecke
70 Interview mit Philipp Praet von Uprising
71 L.A. Noire Rockstar Online-Pass, Fallout New Vegas: Honest Hearts, Shift 2: Speedhunters
72 Community Arcade
73 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
74 Aktion Lesertest: WWE All-Stars
75 Nachgefasst bei: Brink
76 Leserpost

KAUFBERATER

78 Spartipp des Monats: Super Street Fighter IV – Arcade Edition
79 Kauf- und Spartipps, Rage – Anarchy Edition
80 Zubehörtest: Kinect TV-Halterung, Steel Series Spectrum 7XB Headset
81 Spieletermine

SERVICE

11 Abo
47 Impressum
82 Vorschau

COVERTHEMA

14 DEUS EX HUMAN REVOLUTION
Taktisch, düster, fantastisch. Cyberpunk-Thriller mit Herzklopf-Garantie. 6 Seiten plus Poster!

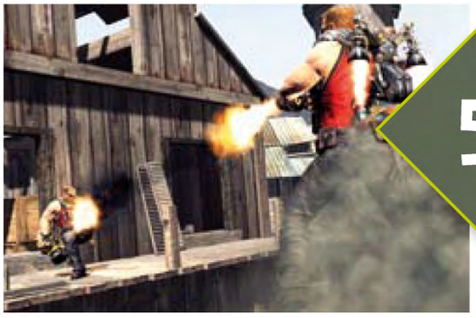
TOPSPIELE

30 Assassin's Creed Revelations

21 Halo 4
23 Bioshock Infinite
26 Call of Duty Modern Warfare 3

36 FIFA 12

38 Metro: Last Light
40 Risen 2: Dark Waters
45 Saints Row: The Third



52 Duke Nukem Forever

46 Call of Juarez: The Cartel
48 F.E.A.R. 3
59 Alice: Madness Returns

56 Shadows of the Damned

62 Transformers 3
64 Child of Eden

× DIE HEISSESTEN NEWS, DIE NEUESTEN GERÜCHTE, DIE BESTEN INTERVIEWS

360 LIVE AKTUELL

Was tut sich alles rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	BEREIT FÜR RACING?	BUNGIE	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
American McGee über Irrsinn	F1 2011	Crimson und Destiny	The Cursed Crusade	Charts

× DER HEISSE STUHL **American McGee**

Ein kleines Mädchen mit Küchenmesser wütet durch eine abstrakte, abartige und brutale Fantasiewelt. Der Wahnsinn lauert überall. Krank, irre und weiter hinten im Heft bereits im Test: »Alice: Madness Returns«. An dieser Stelle spricht 360 Live mit dem Macher American McGee darüber, wie alles begann. Und seinen eigenen Wahn...

BIO

Name | American McGee
Firma | Spicy Horse
Position | Studiogründer
Arbeitet gerade an | Kranken Fantasien
Schon gewusst? | American McGee wohnte zu Beginn seiner Karriere im selben Wohnblock in Dallas wie id-Software-Gründer John Carmack.

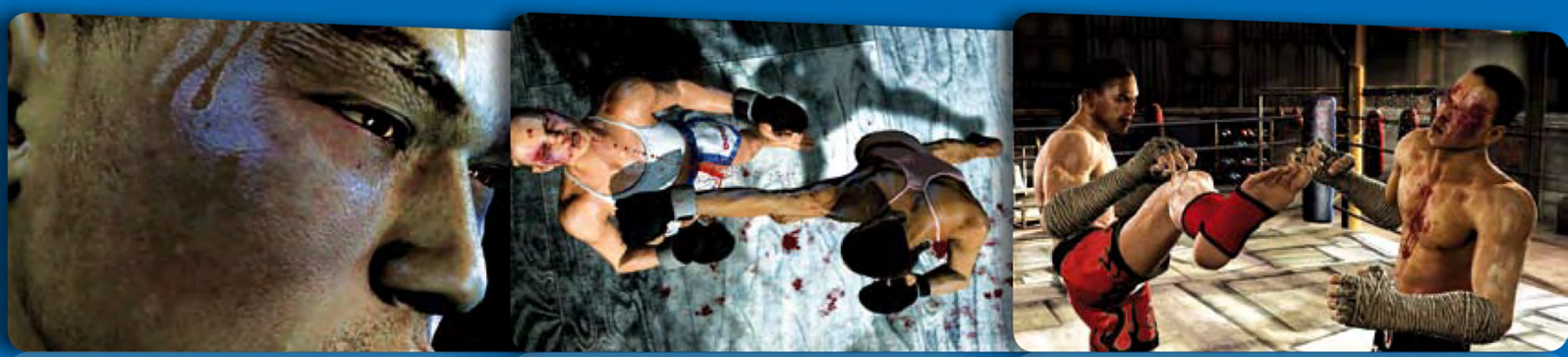
Die Spiele von Gamedesigner American McGee sind unverwechselbar: das erste »Alice« für PC, »Scrapland« für die erste Xbox, das PC-Zombie-Abenteuer »Bad Day L.A.« und eben »Alice: Madness Returns« sind allesamt schräg, bitterböse und bizarr. Woher kommt das? Hat McGee etwa selbst einen an der Waffel? »Ich glaube, Menschen entwickeln schon sehr früh im Leben einen persönlichen Stil. Einige haben ein sonniges, blumiges Gemüt und erzählen heitere Geschichten. Ich hingegen gehöre eben zur dunklen Seite. Bei mir weiß ich, dass das aus meinen Kindertagen stammt: Wir lebten direkt gegenüber von einem Friedhof, wo meine Freunde und ich immer spielten«, erzählt McGee. »Und meine Familie war ebenfalls recht eigen – mit mehr als nur ein paar schwarzen Schafen.«

Auch »Alice: Madness Returns« ist gespickt mit sinisteren Figuren und entstellten Varianten der fröhlich-irren Wesen, die Autor Lewis Carroll, geboren am 27. Januar 1832, einst mit seinen Büchern »Alice im Wunderland« und »Alice hinter den Spiegeln« ersann. Was würde der britische Schriftsteller wohl empfinden, wenn er von American McGees Treiben wüsste? »Viele Leute, die ich als Künstler und Schreiber schätze, sagten mir, dass sie in Alice die wahrste und getreueste Interpretation von Carrolls Zauberwelt sehen. Ich denke, dass sie damit durchaus Recht haben und Carroll meine Sicht seiner Geschichten zu schätzen wüsste«, analysiert der Spieledesigner. »Ich bin auch fest überzeugt, Carroll wäre allgemein ein großer Fan von Videospielen – sie sind einfach etwas, mit dem man stundenlang Zeit verbringen und darin eintauchen kann.«

Und da es McGee genauso geht, hat der gebürtige Amerikaner schon 2007 sein eigenes Studio Spicy Horse gegründet – in Shanghai, China. Aber warum dort und wie hat er sich da eingelebt? »Erst mal: Es ist wirklich unmöglich, dort durchzustarten, ohne nicht zunächst einen kräftigen Schlag mit dem Kulturschock-Hammer übergebraten zu kriegen«, klärt McGee auf. »Aber für mich endete der Schock in einer neuen Arbeitsweise: freudiger, wachsamer und teamfähiger. Alles in China scheint gerade in Aufbruchstimmung, so energiegeladen und optimistisch. Und das schwappt auch in unser Studio über.«

Das ist auch ein Grund, warum sich McGee auf »Alice: Madness Returns« stürzte – denn eigentlich sollte Spicy Horse hauptsächlich kleinere Games fabrizieren. Was wird nun daraus? »Wir haben einiges an Erfahrung im Entwickeln größerer und kleinerer Games gesammelt. Und die Erfahrung werden wir freilich auch nutzen, um eine breite Front an Games zu entwickeln. Einige davon natürlich basierend auf Märchen.«

Da bleibt eine Frage nicht aus: warum eigentlich Video- und Computerspiele? Warum engagiert sich McGee nicht als Regisseur, Comic-Autor oder schreibt blutige Märchenbücher? »Das ist leider ganz einfach beantwortet: Ich habe keine Ahnung, wie man mit einer Kamera umgeht, Bilder malen kann ich auch nicht und an der Schreibmaschine bin ich ein Versager. Videospiele zu entwickeln ist das einzige, was ich gut kann.«



»Ich bin fest überzeugt: Würde Lewis Carroll noch leben, wäre er ein großer Fan von Videospielen.«
American McGee, Spicy Horse

SUPREMACY MMA

Die Vollkontakt-Sportart Mixed Martial Arts ist nur etwas für harte Kerle? Solche, die fiese Tritte und brutale Schläge austeilen und auch einstecken können? Die nichts dagegen haben, mit schmerzenden Nieren, gebrochenen Fingerknochen und blutiger Nase aus dem Kampf zu gehen? Von wegen! In 505 Games' »Supremacy MMA« steigt neben muskelstrotzenden Testosteron-Burschen erstmals die holde Damenwelt in den Ring und kämpft bis zur Ohnmacht um Siege und Titel. Dabei zählen – »EA Sports MMA« und THQs »UFC«-Reihe lassen grüßen – nicht nur beinhartes Drauflosdreschen, sondern eben auch die richtige Taktik, harte Griffe und perfekt getimte Konter. Allerdings kassieren die Kämpfer und Kämpferinnen hier deutlich mehr blaue Flecken und Blutergüsse, und auch der ein oder andere Knochen geht mal zu Bruch. Kurz: »Supremacy MMA« kommt, da nicht durch irgendwelche Lizenz-Vorgaben eingeschränkt, noch martialischer daher. Die Kämpfe sind illegal, die Arenen dreckig und in irgendwelchen Hinterhöfen sowie Kellern gelegen. Vorbei ist ein Duell übrigens erst, wenn ein brutaler Finalschlag den Kontrahenten gedemütigt zu Boden wirft. Ob dieses Extra an Brutalität den Fans der offiziellen MMA gefallen wird? Abwarten. Wer bluttriefenden Kampfsport mag, sollte das hier dennoch im blauen Auge behalten. Erscheinen soll das Knochenbrecher-Spektakel am 23. September.

klein-GEDRUCKT

DRAGON AGE 3

✖ Wunder, oh Wunder. Wer hätte es gedacht: Bioware arbeitet schon jetzt an »Dragon Age 3«. Das verrät eine Mitteilung von Entwickler Alistair McNally auf Twitter. Demzufolge sucht das Studio aus Edmonton, Kanada, Verstärkung fürs »Dragon Age«-Team im Bereich Umgebungsdesign und 3D-Kunst. Wann der neue Teil der Rollenspiel-Saga erscheinen könnte? Ungewiss. Ende 2012 scheint aber realistisch.

THE WITCHER 2

✖ Einer der beliebtesten PC-Titel dieser Tage erscheint auch für Xbox 360 - das hat Hersteller Namco Bandai mittlerweile bestätigt. Die Rollenspiel-Reihe rund um die finsteren Abenteuer des Hexers Gerald von Riza verzaubert mit seiner bodenständigen und gleichsam nicht-jugendfreien Fantasy-Interpretation schon seit Jahren die PC-Gemeinde. Erscheinen soll die 360-Version am 15. November 2011.

L.A. NOIRE 2

✖ Fünf Jahre würde das Entwickeln von »L.A. Noire 2« dauern, sagt Brendan McNamara, der Gründer des Studios Team Bondi. Als eine Ankündigung will der Australier diese Aussage allerdings nicht verstanden wissen. Jedoch hat das Studio aus Sydney schon damit begonnen, die hauseigene »Motion-Scan«-Technik auszubauen, um nicht nur Gesichter, sondern ganze Körper zu erfassen.

3 in 3 SeKunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

LEGACY OF KAIN...
...die legendäre Vampir-Action-Reihe soll wohl auf Xbox 360 und Playstation 3 fortgesetzt werden.

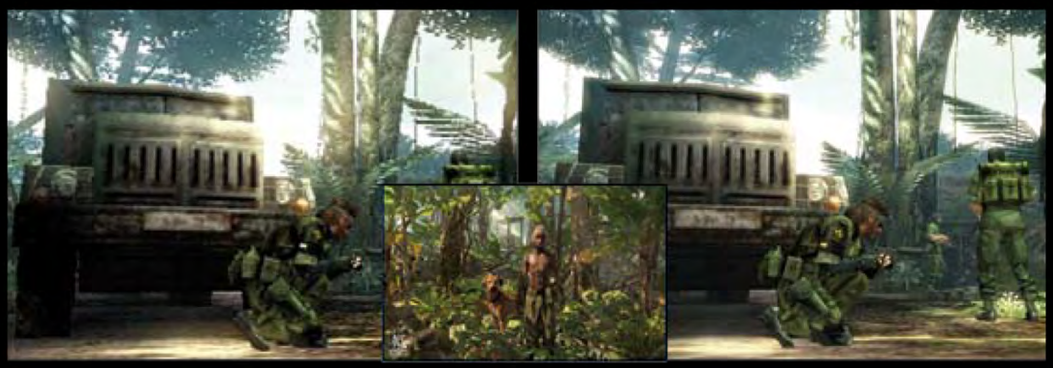
ALPHA PROTOCOL 2...
...wird es laut Obsidian-Chef Feargus Urquhart in absehbarer Zeit nicht geben: Hersteller Sega möchte kein zweites Spionage-Rollenspiel.

SPEC OPS: THE LINE...
...der Third-Person-Militär-Shooter von 2k und dem deutschen Studio Jager kommt erst 2012.

✖ KOJIMA DREHT AUF

HD-NEUAUFLAGEN-INVASION

Wenn Hideo Kojima spricht, hört die Spielerwelt zu. Und welch großartige Worte der »Metal Gear«-Schöpfer da auf Konamis Pre-E3-Konferenz mit seinen Jüngern teilt: Sein Studio, Kojima Productions, arbeitet an HD-Neuauflagen der »Metal Gear Solid«-Reihe. Bereits im Herbst 2011 nimmt es Ex-Geheimagent Solid Snake erstmals auch auf Xbox 360 mit den Terroristen von Foxhound auf. Zu bestaunen gibt's Teil Zwei und Drei, sprich »Sons of Liberty« und »Snake Eater« mit aufgebohrter Optik. Zudem gönnt man dem PSP-Ableger »Peace Walker« eine Frischzellenkur und packt's mit auf die zwei Disks. Schade nur, dass der fabelhafte erste Teil ohne Angabe von Gründen außen vor bleibt. Dürfte vor allem Serien-Neulinge stören, zumal die Spiele inhaltlich aufeinander aufbauen.



Dafür entschädigt folgende Ankündigung: Die zweiteilige Playstation-2-Action-Reihe »Zone of the Enders« gibt's bald ebenfalls in voller HD-Pracht zu bewundern. Aus der Verfolgerperspektive fliegt der Spieler hier als turmhoher Gundam-Roboter durch weitläufige Areale. Feindselige Bots verwandeln sich mit gefühlten 1.000 Schuss pro Sekunde zu Schrott. Ein Fest für Fans schneller Shmups. Erscheinen soll's 2012. Des Weiteren haben Grusel-Fans Grund zur Freude: Die »Silent Hill HD Collection« – Termin noch unklar – vereint Teil zwei und drei der Horror-Reihe in einem Paket, ebenfalls mit aufgebohrter Grafik. Da die Spiele inhaltlich nicht in die direkter Beziehung stehen, ist im Gegensatz zu »Metal Gear Solid« das Fehlen des Erstlingswerks zu verschmerzen.

Ob all diese HD-Restaurierungen »Metal Gear Solid: Rising« negativ beeinflussen? Nein, verspricht Kojima. Das Multiformat-Spiel sei weiterhin für 2012 angesetzt und befände sich im Zeitplan. Und damit nicht genug: Laut Kojima arbeiten er und sein Team an einem noch unangekündigten Projekt, das mit der sogenannten »Fox Engine« laufen soll. Erste Bilder demonstrieren eindrucksvoll die Leistung des Multiplattform-Grafikmotors: Ein Junge und sein Hund bewegen sich lebensecht durch einen dichten Dschungel. Tausende von Blättern tanzen harmonisch über den Bildschirm, die Bildwiederholrate ist butterweich. Grandios! Hinweise auf Kojimas nächstes Projekt? Abwarten, er selbst spricht vorerst nur von einer Technologie-Demo.

✖ DAS RENNEN GEHT WEITER

F1 2011

Sei der Fahrer, lebe das Leben, kämpfe für den Sieg: Unter dieses Motto stellt Codemasters seine kommende Formel-1-Simulation »F1 2011«. Im Nachfolger zum Renn-Hit der vergangenen Saison werden erneut alle offiziellen Teams, Fahrer, Fahrzeuge und Strecken der aktuellen Formel-1-Saison, sprich des 2011 FIA Formula One World Championship, vertreten sein. An neuen Kursen gesellen sich der Grand Prix von Indien dazu sowie die Kultpiste schlechthin: der Nürburgring. Selbstverständlich werden auch Fahrphysik und Gameplay überarbeitet – die größte Neuerung ist allerdings der runderneuerte Mehrspieler-Modus, in dem auch erstmals kooperative Rennen im Team möglich sind. »F1 2011« soll am 23. September 2011 an den Start gehen.

✖ ANARCHIE REGIERT

ANARCHY REIGNS

Kämpfe um des Kampfes Willen, Blut um des Blutes Willen. Das für 2012 geplante Third-Person-Prügel-Game von »Vanquish«-Macher Platinum Games dreht sich in der Tat alleinig darum, Kontrahenten solo oder im Team den letzten Lebensfunken aus dem Leibe zu prügeln. Die in sich geschlossenen Szenarien erinnern dabei frappierend ans zerstörte San Francisco, Manhattan und Los Angeles. Die Kämpfer mit Namen wie Big Bull, Zero und Nikolai bedienen durch die Bank Klischees. Und damit's auch richtig scheppert, mischt sogar Jack Cayman aus Platinum Games' indiziertem Wii-Titel »Mad World« mit. Eine gehaltvolle Story? Eher nicht! Stattdessen geht's mit Doppelblatt-Kettensägen, Pressluft-Hämmern, Tesla-Kanonen und weiteren Todbringern ans Feindvertrimmen, während nebenbei Flugzeuge und dergleichen aufs Schlachtfeld stürzen. Erster E3-Anspiel-Eindruck: krass überzeichnete Action und Chaos pur.

✖ ALTE TECHNIK = BESSERE SPIELE?

WOZU NEUE KONSOLEN?

Während du diese Zeilen liest, ist sie bereits rum, die Spielefachmesse Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Nintendo hat seine neue Konsole Wii U enthüllt – und sowohl Spieler als auch Spieleentwickler zeigen sich begeistert. Microsoft und Sony hingegen? Die wollen an der derzeitigen Konsolengeneration noch festhalten. Eine gute Wahl, meint jedenfalls Gearbox-Gründer und »Duke Nukem Forever«-Macher Randy Pitchford. »Neue Hardware ist an sich etwas Großartiges. Aber sie erfordert auch immer richtig viel Arbeit«, erklärt der Texaner. »Momentan haben wir die fantastische Situation, dass wir uns einfach aufs Spielemachen konzentrieren können. Denn wir kennen die Hardware, kennen die Tricks, um zu bekommen, was wir wollen, und müssen nicht ständig gegen technische Probleme ankämpfen. Damit können wir das tun, was wir tun wollen: großartiges Gameplay liefern.«

Für Spieleentwickler, das sagt der »Borderlands«-Vater, könnte die Lage aktuell gar nicht besser sein. Dennoch, so glaubt Randy Pitchford, sind die neuen Konsolen von Microsoft und Sony nicht allzu weit entfernt. »Wir alle rechnen zwar allmählich mit einem kommenden Hardwareumschwung. Aber danach lechzen tun wir nicht unbedingt. Denn für uns alle bedeutet das: Alles noch mal neu lernen, herausfinden, was die Hardware kann und was nicht.«

Für Pitchford ist klar, dass in den geheimen Kellern von Sony und Microsoft schon eifrig an Prototypen gearbeitet wird. Dass hierbei etwas vollkommen Neues entsteht, bezweifelt der »Duke«-Retter aber. »Ich glaube, wir werden hauptsächlich eine Steigerung in Sachen Grafikleistung erleben. Etwas anderes kann ich mir nicht vorstellen.«

Ob Randy Pitchford damit Recht behält? Was erwartest du von Microsofts Xbox-360-Nachfolger, was wünschst du dir konkret? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.

✖ BUNGIES KOMMENDE HITS?

DESTINY UND CRIMSON

Die »Halo«-Erfinder von Bungie arbeiten ganz im Geheimen an zwei großen Projekten. Das ist mittlerweile durch Anträge beim US-Markenamt öffentlich geworden. Zudem hat Bungie ein Spin-off-Studio namens »Bungie Aerospace« gegründet, das sich um eines dieser Projekte kümmern soll: »Crimson« nennt es sich. Mehr ist nicht bekannt. Das zweite Projekt hört auf den Namen »Destiny« und könnte jenes Game sein, das das Studio 2012 gemeinsam mit Activision veröffentlichen will. Und hierzu scheint es tatsächlich schon einige dürre Infos zu geben. Anonyme Quellen sprechen von einem gigantischen und komplexen Mehrspieler-Vergnügen, das nicht nur auf Konsolen läuft, sondern auch auf PCs und Handys. Auf der Konsole und dem PC wird Krieg geführt, auf dem Handy die Truppenversorgung und der Geldnachschub geregelt. In abgeschlossenen Communitys werden wiederum Taktiken diskutiert und Pläne geschmiedet. Die Story des Mega-Projektes dreht sich dabei, so bisherige Infos, um einen Konflikt mehrerer interstellarer Söldnertruppen, die um Ressourcen und Planeten kämpfen: die Seven Seraphs, New Monarchy, Osiris und Dead Orbit. Ob an all dem tatsächlich was dran ist? Bungies Job-Ausschreibungen für Mobile-Interface- und Handyspiel-Programmierer legen ein Ja nahe. Handfestes wird's aber vermutlich erst Ende 2011 geben.

✖ RUNDE VIER, START!

FORZA MOTORSPORT 4

Oh ja, das riecht mal wieder nach heißem Asphalt und qualmenden Reifen! Entwickler Turn 10 wird den vierten Teil seiner extrem beliebten »Forza«-Reihe bereits am 14. Oktober an den Start karren. Zudem haben die Redmonder einen 500 Sportwagen umfassenden Rennstall angekündigt, der sich aus Lizenzen von über 80 Herstellern zusammensetzt. Und es kommt noch besser: Als erstes Rennspiel überhaupt verknüpft »Forza 4« herkömmliche Controller- bzw. Lenkradsteuerung mit Kinect auf innovative Weise. Microsofts Zubehör vorausgesetzt, sorgt sogenanntes »Headtracking« dafür, dass sich der sichtbare Bildausschnitt ständig nach den Kopfbewegungen des Spielers ausrichtet. Ersten E3-Anspieleindrücken nach zu urteilen, funktioniert das System sehr zuverlässig. Außerdem: Wer will, kann die Boliden aus »Forza Motorsport 4« nur mit seinen eigenen Körperbewegungen steuern. Ein Steuerungsschema, das übrigens primär an Gelegenheitsspieler adressiert ist – da macht Turn 10 von vornherein kein Geheimnis draus. Gleichzeitig versichern die Amerikaner, dass Kenner der Serie weiter auf alle bewährten Steuerungsoptionen zurückgreifen können. Zu den weiteren derzeit bekannten Kinect-Features zählt ein virtueller Showroom, in dem man via Kinect seine Edelkarossen von innen wie von außen begutachten kann. Ebenfalls für 360-Bleifüßler interessant: Ab Ende September wirft Microsoft einen schnurlosen Lenkrad-Controller samt integrierten Gyro-Sensor auf den Markt, nach aktuellem Stand für etwa 60 US-Dollar. Das Gerät sieht zwar etwas merkwürdig aus und ein realitätsnahes Force Feedback darf hier niemand erwarten, dennoch könnte es sich als echte Alternative gegenüber teurer und Platz-fressender Hardware herausstellen.

FAKT, ZAHL, ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Am 24. Mai 2011 wurde »Duke Nukem Forever« fertiggestellt. Damit hat der Ego-Shooter insgesamt 14 Jahre technische Entwicklung plus ein Jahr Planung verschlungen. In der gleichen und weniger Zeit haben insgesamt 30 bemannte Space-Shuttle-Flüge sowie die Planung, Entwicklung und Auslieferung des Flugzeugs Airbus A380 stattgefunden.

✖ **Zahl:** 20. So viele Jahre hat Sonic, Segas Maskottchen, seit dem 23. Juni 2011 auf dem Buckel. Wir wünschen dem blauen Igel mit den roten Turnschuhen daher alles Gute zum Geburtstag und blicken in unserem Spezial weiter hinten im Heft zurück auf seine Anfänge und die Zukunft der »Sonic«-Reihe.

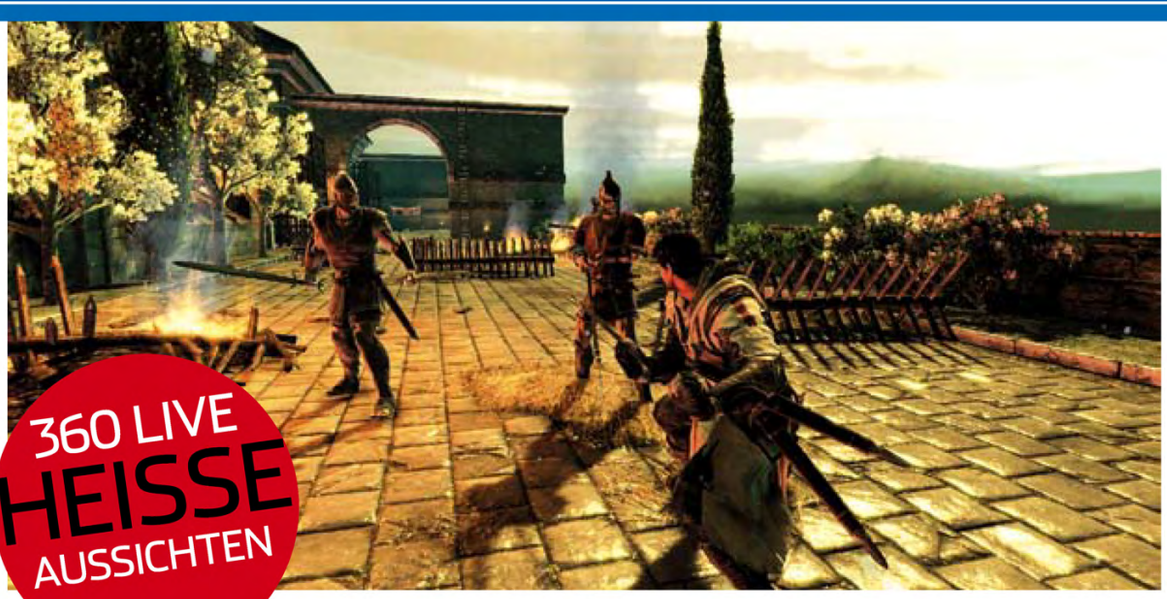
✖ **Zitat:** »Die ganze Industrie hat diese komische Vorstellung, jeder müsse den gleichen Preis bezahlen. Das ist ein Fehler, einer den wir beheben wollen«, sagt »Half-Life«-Erfinder Gabe Newell. Er denkt darüber nach, Preise für Download-Games an das Verhalten des Spielers zu knüpfen. Geht's nach Newell, würden »Half-Life«-Vielspieler dann zum Beispiel ein mögliches »Half-Life 3« günstiger herunterladen können.

Aus der Redaktion

✖ Die E3 ist kaum rum, schon bereitet sich die Redaktion für die nächste große Veranstaltung vor: die Gamescom 2011 in Köln. Auch in diesem Jahr wird 360 Live samt Schwestermagazin PS3M mit einem eigenen Stand vertreten sein und massenweise coole Aktionen im Gepäck haben. Geniale Messe-Abos, kühle Drinks und mehr erwarten dich. Alle Details im nächsten Heft. Darunter auch Infos dazu, wie du eine komplett finanzierte Leserreise nach Köln sowie einen Backstage-Pass gewinnen kannst.

WAS UNS BEWEGT

✖ Es ist brütend heiß. Hundertschaften von schwitzenden Videospiel-Journalisten zwängen sich durch überfüllte Hallen, vorbei an dröhnenden Ständen und feurigen Babes in knappen Hotpants. Das ist die E3 in Los Angeles. Und 360 Live ist mittendrin! Direkt von dort haben wir noch die neuesten Infos, spannendsten Neuankündigungen und geheimsten Geheimtipps ausgegraben und direkt in diese Ausgabe gepresst. Das neue »Halo«, »Aliens: Colonial Marines«, »Assassin's Creed: Revelations«, »Hitman 5« und viele andere Adrenalinpumpen erwarten dich.



360 LIVE HEISSE AUSSICHTEN

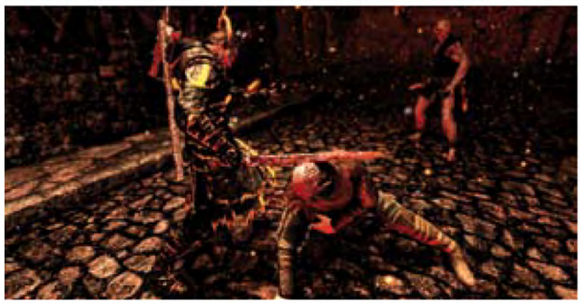
THE CURSED CRUSADE

Ende des zwölften Jahrhunderts: Breitschwerter klirren, ein Pfeil surrt knapp an deinem behelmten Haupt vorbei, weitere bohren sich in deine hölzerne Deckung. Denn du bist Tempelritter Denz de Bayle, unterwegs auf dem vierten päpstlichen Kreuzzug, um die Heilige Stadt Jerusalem zu befreien. Nur wirst du dein Ziel wirklich erreichen? Oder vorher den Verlockungen von Reichtum und Ruhm in Zara und Konstantinopel verfallen? Gemeint sind frühmittelalterliche Metropolen und Festungen, die schon jetzt imposant in den Himmel wachsen und mit beindruckenden Lichteffekten sowie stimmiger Geräuschkulisse überzeugen. Weniger imposant dagegen die Texturen und Umgebungsdetails dieses Action-abenteuers von Entwickler Kylotonn Games: Hier müssen die Franzosen definitiv nachbessern.

Ganz anders beim Kampfsystem. Das zündet schon jetzt, wie eine erste Anspiel-Runde beweist. Umringt von Dutzenden von Häretikern erwehrst du dich in der Verfolgeransicht deiner Haut, als plötzlich dein Schild birst und auch das Schwert immer mehr Risse aufweist. Verdammt! Doch keine Panik, denn insgesamt kannst du bis zu vier dieser Waffen mit dir herumtragen und natürlich jederzeit zwischen ihnen wechseln. Und tobt dann doch mal ein besonders dicker Brocken auf dich zu, gibt's ja noch den »Templerfluch«. Einmal aktiviert, wird das Bild feuerrot. Für dich heißt das: Willkommen im Berseker-Modus! Deckungen zerschmetterst du nun wie Pappaufsteller. Feinde flambierst du wie Spanferkel. Wichtig ist nur, die stetig abnehmende Energieleiste im Auge zu behalten. Ist sie nämlich erschöpft, streckt dich der Fluch nieder und nur dein KI-Ordensbruder Esteban Noviembre kann noch helfen.

Spektakulär auch die nächste Probespiel-Sequenz: Während lodernde Flammen das düster-blutige Schauspiel erhellen, packst du den nächsten Störenfried beim Schopf und presst ihn Backe voran in ein glühendes Eisen. Autsch! Bleibt noch der Chef-Randalierer. Im Verbund mit deinem Teamkollegen gibt's erst mal Dresche mit dem Breitschwert. Anschließend packt Esteban den Chaosstifter, während du zum Finalschlag ansetzt. Sekunden später fliegt der Kopf des Feindes in hohem Bogen durch die Luft – in spiritus sancti, Amen! Insgesamt 100 solcher Finisher soll's im Spielverlauf geben. Weitere Zahlen? 36 Missionen plus vier »Nightmare«-Episoden, allesamt angesiedelt zwischen Europa und dem Orient. Einzelne Abschnitte überstanden, winken Siegpunkte, die nach und nach weitere der knapp 90 Kombos und 16 Kampftechniken zugänglich machen – und nebenbei deine Stärke, Konstitution und den Templerfluch verbessern.

Aktueller Eindruck: Konter- und Kombosystem überzeugen, der Koop-Modus ebenso. Können die Macher nun noch die Optik weiter aufpolieren und genügend Abwechslung garantieren, steht einem fesselnden Kreuzzug via Xbox Live oder geteiltem Bildschirm nichts mehr im Wege.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den düsteren Fantasy-Action-Rollenspiel-Mix **»Hunted: Die Schmiede der Finsternis«** von Bethesda dazu. Der Dungeon-Crawler trumpft mit gelungenem Koop-Gameplay via Xbox Live respektive Splitscreen auf und garniert die actiongeladene Kampagne mit reichlich Sarkasmus und schwarzem Humor! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du freche, fordernde Fantasy-Action mit **»Hunted: Die Schmiede der Finsternis«** gegen eine Zuzahlung von nur 10 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-8.2 WERTUNG!

✖ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

ONLINE
Besuch die Webseite mit der Adresse www.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!
Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an abo@360-live.de. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.

TELEFON
Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1
(werktags zwischen 7:30 und 18 Uhr)

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an:
Leserservice »360 Live«, Postfach 13 63, 82034 Deisenhofen
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1
Fax: 089 / 85 85 3-62 881
Selbstverständlich reicht auch eine Kopie dieser Seite.

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schickt mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,– SFr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer | Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber | Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

O Ja, ich will »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« als Abo-Prämie dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 10,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Bitte mit 45 Cent freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!
Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!
Unser Dankeschön: Eine starke Abo-Prämie gibt es noch dazu.

AKTUELL!
Alle Infos früher haben: In der Regel liegt 360 Live einige Tage früher in deinem Briefkasten als am Kiosk.

BEQUEM!
Kein Extra-Aufwand: Das Heft kommt bequem per Post nach Hause.

GRATIS!
Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

Uns interessiert die Meinung unserer Leser. Wir wollen wissen, welche aktuellen Spiele dich fesseln und auf welche Titel von morgen du dich freust. Entscheide mit auf unserer Webseite. Klick dich durch zum Forum und weiter zum Thema Xbox 360. Ganz oben findest du die Mitmach-Charts.

Mitmachen und mitbestimmen auf www.360-live.de!

Welche Games sind die aktuellen Favoriten unserer Leser, auf welche Titel freuen sie sich am meisten? Deine Stimme zählt! Mitklicken und mitbestimmen im Forum und auf www.360-live.de!

DARAUF-FREU-ICH-MICH-TIERISCH-CHARTS
DIE MEISTERWARTETEN GAMES UNSERER LESER*

GEARS OF WAR 3

1 | 63% | Tendenz ●

Hersteller | Microsoft

Die Gesellschaftsspiele-Schmiede Fantasy Flight Games veröffentlicht bald ein Brettpiel im »Gears«-Universum. Es soll möglich sein, Szenen aus dem ersten und zweiten Teil der Serie mit bis zu vier Teilnehmern nachzuspielen.

Einschätzung | sehr gut

BATTLEFIELD 3

2 | 58% | Tendenz ↑

Hersteller | Electronic Arts

Wer die Limited Edition in den USA vorbestellt, erhält zum »Back to Karkland«-Kartenpaket noch das »Physical Warfare Pack«. Inhalt: drei Waffen und spezielle Munition.
Einschätzung | sehr gut

THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

3 | 42% | Tendenz ↑

Hersteller | Bethesda

Fünf Großstädte, über 130 Dungeons und eine Welt in der Größe von »Oblivion« – »Skyrim« wird riesig. Und soll mindestens 20 Stunden Nettospielzeit bieten.
Einschätzung | sehr gut

4 **Halo 4**
37% **Einschätzung** | sehr gut
5 **Mass Effect 3**
32% **Einschätzung** | sehr gut
6 **Forza Motorsport 4**
26% **Einschätzung** | sehr gut
7 **Rage**
21% **Einschätzung** | sehr gut
8 **Dead Island**
16% **Einschätzung** | sehr gut
9 **Grand Theft Auto 5**
16% **Einschätzung** | sehr gut
10 **Batman: Arkham City**
11% **Einschätzung** | sehr gut

* **Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 20.05.2011**

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5
Powered by Amazon.de
Stand: Ende Mai 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Brink	Bethesda
2	L.A. Noire	Rockstar Games
3	DJ Hero 2 inkl. Turntable Controller	Activision
4	Dead Space 2	Electronic Arts
5	Enslaved	Namco Bandai

TOP 5
Powered by Amazon.com
Stand: Ende Mai 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	L.A. Noire	Rockstar Games
2	Crysis 2	Electronic Arts
3	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Vorbesteller Version)	Activision
4	Portal 2	Valve
5	Alice: Madness Returns	Electronic Arts

TOP 5
Powered by Amazon.co.jp
Stand: Ende Mai 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Armored Core V	From Software
2	Alice: Madness Returns	Electronic Arts
3	Steins;Gate Double Pack	5pb.
4	Steins;Gate	5pb.
5	L.A. Noire	Take 2

DAS-SPIEL-ICH-AM-LIEBSTEN-CHARTS
DIE MEISTGESPIELTEN GAMES UNSERER LESER

BRINK

1 | 48% | Tendenz ↑

Hersteller | Bethesda

Böse Zungen behaupten, der Ego-Shooter »Brink« wäre ein reines Marketing-Spiel. Angeblich seien mehr finanzielle Mittel in die Werbung geflossen als in die Programmierung. Fakt ist: Hier führt es die Charts an!

360-Wertung | 7.3

L.A. NOIRE

2 | 38% | Tendenz ↑

Hersteller | Rockstar Games

Kurz nach Erscheinen vermeldeten diverse Quellen, dass Rockstars Detektiv-Thriller bei einigen älteren Konsolen Hitzeprobleme hervorruft. Problemlösung? In Arbeit.
360-Wertung | 8.8

HALO: REACH

3 | 33% | Tendenz ↑

Hersteller | Microsoft

Auch die Charts dieser Ausgabe beweisen es: Obwohl schon zehn Jahre alt, zählt die »Halo«-Marke nach wie vor zu den beliebtesten Spieleserien auf Microsofts Konsole. **360-Wertung** | 9.0

4 **Dirt 3**
29% **Wertung** | 8.8
5 **Battlefield: Bad Company 2**
24% **Wertung** | 8.9
6 **PES 2011**
19% **Wertung** | 9.2
7 **Bulletstorm**
19% **Wertung** | 8.4
8 **Call of Duty: Black Ops**
14% **Wertung** | 9.2
9 **CoD: Modern Warfare 2**
14% **Wertung** | 9.1
10 **Dragon Age 2**
14% **Wertung** | 8.8

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Noten trauen sie den Games von morgen zu? Dein Urteil zählt! Jetzt die Webseite besuchen, mitklicken und mitbestimmen auf www.360-live.de.

SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN
FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

DIRT 3

1
Leser-wertung **9.0**
360-Live-Wertung **8.8**

Hersteller | Codemasters

Crok Odile: »Trotz weniger Verbesserungen das Rennspiel des Jahres. Die Konkurrenz frisst Matsch, Schnee und Staub.«

L.A. NOIRE

2
Leser-wertung **8.9**
360-Live-Wertung **8.8**

Hersteller | Rockstar Games

christoph1712: »Das Spiel an sich ist genial, bei der Grafik wäre aber mehr drin gewesen.«

RED FACTION ARMAGEDDON

3
Leser-wertung **8.5**
360-Live-Wertung **8.1**

Hersteller | THQ

SaschaAsh: »Hätte nicht gedacht, dass es so viel Spaß macht. Sieht gut aus und die Zerstörungs-Engine klappt super. Nettes Gimmick finde ich auch das Reparatur-Tool.«

4 Lego: Pirates of the Caribbean
Hersteller | Disney Interactive
Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 8.4
SaschaAsh: »Gewohnte Lego-Qualität, schöne Grafik mit viel Liebe zum Detail, geiler Humor und für Fluch-der-Karibik-Fans ein Muss – alleine wegen dem klasse Soundtrack.«

5 Brink
Hersteller | Bethesda
Leser-Wertung | 7.3
360-Live-Wertung | 7.3
chris99: »Unfertig und viel Potenzial verschenkt, sonst gut. Der Grafikstil gefällt mir zwar, aber solch matschige Texturen und Nachlade-Ruckler müssen einfach nicht sein.«

SPIELE-VON-MORGEN-MIT-NOTEN-VON-HEUTE
DIESE WERTUNG TRAUEN UNSERE LESER KOMMENDEN GAMES ZU

GEARS OF WAR 3

1
Leser-Potenzial **9.9**
360-Live-Potenzial **8.5**

Hersteller | Microsoft

Prometheus 1984: »Für mich ganz klar der Pflichtkauf des Jahres. Die Grafik ist eine Augenweide und das Ende der Trilogie wird alles andere in den Schatten stellen.«

MASS EFFECT 3

2
Leser-Potenzial **9.8**
360-Live-Potenzial **8.5**

Hersteller | Electronic Arts

Heckinator: »Commander Shepard tritt den Reapern gewaltig in den Hintern. Im finalen Teil geht's um alles.«

COD: MODERN WARFARE 3

3
Leser-Potenzial **9.5**
360-Live-Potenzial **8.5**

Hersteller | Activision

Protutype: »Da ich Battlefield noch nie mochte, wird das hier der Shooter dieses Jahres. Ich hoffe aber, dass sich die Entwickler mehr an CoD 4 und nicht an MW2 orientieren«

4 Assassin's Creed: Revelations
Hersteller | Ubisoft
Leser-Potenzial | 9.0
360-Live-Potenzial | 8.5
BlackStone: »Wird zwar wahrscheinlich vom Gameplay her wieder nur ein Update von Assassin's Creed 2, aber das war ja schon megageil. Meine Einschätzung: 9.0«

5 Alice: Madness Returns
Hersteller | Electronic Arts
Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Wertung | 8.7
DJSideWinder: »Ich habe viel darüber gelesen, aber Videos gemieden und lass mich überraschen. Dass Teil Eins mit auf der Disk sein wird, steigert meine Vorfreude zusätzlich.«

✖ DEIN VOTING

Wir wollen wissen, was unsere Leser von aktuellen Games halten und was sie den Produktionen von morgen zutrauen. Auf unserer Webseite kannst du voten und Spiele benoten. Bewerte bei neu veröffentlichten Games die Faktoren Grafik, Sound, Steuerung und Gesamteindruck. Und erzähl anderen Lesern, welches Potenzial du den Neuerscheinungen von morgen zutraust – schreib deinen Kommentar, gib deine Wertung ab! Die Durchschnittsnoten unserer Leser hier auf dieser Seite!

Jetzt reinklicken und voten www.360-live.de!

AKTUELLE VOTINGS
Wir fragen, ihr votet

HEADSETS: DIE BESSERE ANLAGE?
Kopfhörer-Sound oder Anlagen-Geballer?

Ja, ist eine einmalige Investition, die sich lohnt	40%
Wer braucht schon Headsets? Meine Anlage bläst alles weg	20%
Ich habe zwar ein gutes Headset, die High-End-Dinger sind mir aber zu teuer	15%
Ich brauche nur TV und Controller. Alles andere ist für Weicheier	15%
Auf jeden Fall Kopfhörer! Vor allem beim Online-Zocken – da ist der Sound ja fast wichtiger als das Bild	10%

DIE AKTE »BRINK«
Viele Medien haben's abgewatscht. Aber was meinst du?

Online mit ein paar Freunden macht es schon Spaß, aber alleine ist's mir zu langweilig	40%
Dachte mir schon, dass es nicht sonderlich gut wird. Ich bleibe lieber bei »Battlefield« und Co.	30%
Die haben alle keine Ahnung. »Brink« ist absolute Spitzenklasse	20%
Shooter interessieren mich nicht die Bohne	10%
Braucht zu viel Einarbeitungszeit. Ich steh eher auf leicht verdauliche Kost	0%

HIT TIPP 360

REDAKTIONS FAVORIT 360

Erhältlich | 26. August 2011 **Status** | 90% komplett

NUR IN 360 LIVE: EXKLUSIVE BILDER!

Das Spiel in Zahlen

Maximal 200 Lebenspunkte und 5 Batterien, 21 Augmentationskategorien – alle 2 bis 8 Ausbaustufen, 3 Schwierigkeitsgrade, 20 Speicherplätze für Spielstände; 11 Video-Tutorials, welche die wichtigsten Gameplay-Manöver erklären; Inventar ist 7x14 Felder groß und wird auf Wunsch automatisch verwaltet.

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

kurz & knapp

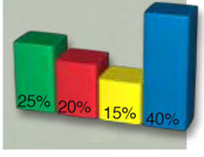
Hersteller | Square Enix
Entwickler | Eidos Montreal
Genre | Shooter-Rollenspiel-Mix
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Eine Ein-Mann-Armee auf der Suche nach Antworten – in einer Welt voller Möglichkeiten.

das ist drin

- Kleine Details bewundern
- Geschickt verhandeln
- Taktisch vorgehen
- Augmentiert zuschlagen



Über vier Jahre Entwicklungszeit, ein über 100 Mann großes Team, ein Budget in Millionenhöhe – »Human Revolution« zählt zu den ambitioniertesten Projekten von Hersteller Square Enix. Und ist nun fast fertig. 360 Live zerpflückt die letzte Preview-Version!

Neural-Stimulatoren im Zentralkortex. Bio-kybernetische Gliedmaßen. Schallwellenverstärker im Innenohr. Obwohl Adam Jensen über so ziemlich alles verfügt, was im Zeitalter der technischen Körper-Optimierungen als hip gilt, so ist er im Innern doch in erster Line eins: ein emotionales Wrack, ein Schatten seiner selbst. Ein Sicherheitsoffizier, dem bei einem terroristischen Anschlag auf die Zentrale seines Arbeitgebers Sarif Industries alles genommen wurde, was ihm etwas bedeutete. Die Frau, die er liebte; das menschliche Äußere, das er zutiefst schätzte; und das Vertrauen in eine Welt, die für ihn nun nichts weiter darstellt als einen Sumpf aus Lügen, Korruption und Machtgier. Doch Jensen hat noch nicht aufgegeben, denn eines weiß er nur zu genau: So etwas wie Genugtuung, ja womöglich inneren Frieden wird er erst finden, wenn die Drahtzieher dieses hinterhältigen Attentats aus dem Verkehr gezogen wurden. Dass Jensen dabei ganz nebenbei einer weltumspannenden Verschwörung auf die Schliche kommt, wurde in Ausgabe 06/11 ja bereits angedeutet. Zeitnah zur Spielemesse E3 durfte sich 360 Live nun mit der neuesten Preview-Version austoben – und ganz eigene Verschwörungstheorien aufstellen…

Der brandneue Demolevel beginnt in einer heruntergekommenen Monorail-Station im 50. Stockwerk des Tai Yong Medical Towers. Ein wahrlich gigantisches Bauwerk. So riesig, dass es nicht nur sämtliche Wolkenkratzer der Region um Hunderte Meter übertrumpft, sondern auch die gesamte chinesische Stadt Hengsha City in zwei Teile aufsplittet. Hier also soll er liegen, der Beweis, nach dem Jensen nun schon seit einiger Zeit verbissen fahndet. Laut einem gewissen Van Bruggen lagern im Datenkern eines schwer bewachten Server-Raums Informationen, die den Präsidenten des Augmentationen-Herstellers Tai Yong Medical, kurz TYM, mit der Attacke auf Sarif Industries in Verbindung bringen. Zugespielt wurden Jensen diese brisanten Details von Kollege und IT-Genie Pritchard. Ein hagerer, ziemlich verquerer Zeitgenosse mit Ziegenbart und Aufreißer-Outfit – und rotzfrech obendrein: »Du weißt schon, dass sich zwischen deiner und der Position des Zielobjekts eine ganze Skyline erstreckt?« Jensen: »Schon klar, nur wie komme ich da jetzt am schnellsten hin?« Daraufhin Pritchard völlig entnervt: »Wie wär's, wenn du einfach

Cyberpunk oder Offline-Rebell?

+ Jedes Level auf verschiedene Art und Weise lösbar, mitreißende Atmosphäre, stilsicherer Look, vollgestopft mit brillanten Details, abwechslungsreiche Helden-Talente, gelungene Eindeutschung, Speichern jederzeit möglich

– Verkrampfte Gesichtsanimationen, nicht immer lippensynchron, ca. 40 Sekunden Ladepause nach jedem Ableben, Grafik kann dem Vergleich mit »Cyrsis 2« und Co. nicht standhalten; Deckungssystem gut, aber gewöhnungsbedürftig

Gegner-Töten muss nicht sein: Wer geschickt agiert, kommt – Boss-Duelle ausgenommen – komplett ohne Blutvergießen ans Ziel.

mal damit beginnst, dich hochzuarbeiten?«

Leichter gesagt, als getan, denn schon in diesem einen Raum buhlen Dutzende filigran ausgearbeitete Details um deine Aufmerksamkeit: futuristische Reklametafeln zum Beispiel, der Getränkeautomat mit dem treffenden Slogan »Tauche ein ins Geschmackserlebnis« oder das an der Wand montierte Bildtelefon mit dem rotierenden »Willkommen«-Logo des Anbieters Net PS – beeindruckend, was es hier alles zu entdecken gibt. Zuweilen ist es sogar möglich, mit einigen Objekten zu interagieren, etwa der herumliegenden Zeitung namens »The Picus Standard«. Kaum das nur wenige Millimeter dicke Display in den Händen, prasselt auch schon eine Flut stilsicher aufbereiteter Hintergrundinformationen in Textform auf Jensen hernieder. Von einer Unterwasser-Forschungsstation namens Panchea ist da im Leitartikel die Rede. Rechts daneben ebenfalls sehr lesenswerter, da toll eingedeutschter Stoff: »Versalife hat heute verkündet, dass es dem Unternehmen gelungen ist, erkrankte Blutzellen von Mäusen mit Hilfe von Nano-Technologie zu reparieren. Die hierbei eingesetzten Nanobots arbeiten ähnlich wie natürliche Antikörper. Forscher hoffen nun, dass man damit eines Tages Aids-Kranken helfen kann.« Unglaublich, fünf Minuten gespielt und immer noch im ersten Raum der Demo. Startschwierigkeiten? Im Gegenteil. Schon nach dem Durchlesen der ersten Zeitungsartikel gierst du nach mehr; willst weitere Infohappen aufsaugen; jedes noch so kleine Detail erfahren. Schließlich könnte all das bei dem helfen, was du dir für diesen Einsatz vorgenommen hast: keine Leichen, kein Aufsehen. Rein und wieder raus – als wärst du ein Geist.

Und außerdem?

■ Deutsche Version mit USK-18-Siegel und komplett ungekürzt ■ Vier Sprachversionen mit auf der Disk: Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch ■ 49 zum Teil sehr rätselhaft formulierte Erfolge, etwa »Schlechte Geschäfte«: Helfen Sie einer Vertreterin des ältesten Gewerbes beim Hausputz ■ Für knapp 100 Euro auch als Collector's Edition inklusive DVD mit 44-minütigem Making-of, Soundtrack, Comic, 40-seitigem Artbook, animiertem Storyboard und Adam-Jensen-Figur bei Amazon erhältlich; dazu gibt's sechs Ingame-Extras: 10.000 Credits, doppelläufige Schrotflinte, schallgedämpftes Präzisionsgewehr, Mehrschuss-Granatwerfer, automatisches Entriegelungssystem und fernzündbare Sprengsätze

TRIFF EINE ENTSCHEIDUNG!

Vorbei an röhrenden Generatoren, mit Putzmitteln überfüllten Regalen und flackernder Notbeleuchtung geht's schnurstracks hinauf ins nächste Stockwerk. Plötzlich ein dumpfer Knall. Dampf steigt auf; im Hintergrund Schreie. Mist, es ist ein Wissenschaftler der Anlage, gefangen in einem Raum, in welchem seltsame, giftgrüne Gase aufsteigen. »Helfen sie mir, bitte«, keucht der Typ im Schutzanzug. »Im nächsten

Oben: Suchmarathon ausgeschlossen: Objekte, mit denen der Spieler interagieren kann, werden auf Wunsch goldfarben umrandet.

Links: Szene aus dem Intro: Jensen und seine Freundin Megan besprechen Forschungsergebnisse – dass sie wenig später einen grausamen Tod stirbt, ahnt er noch nicht.

Unten: Kommt es zu einer Dialogsequenz, schaltet das Spiel in die Third-Person-Sicht. Die richtige Antwort finden? Muss jeder selbst. Es sei denn, er verfügt über ein Absichten-Antizipations-Modul.

Raum gibt's ein Ventil, schnell!« Erst jetzt erkennst du, wie ernst die Lage wirklich ist: Der Helm deines Gegenüber weist Risse auf, zentimetertief sind sie und ganz sicher nicht luftdicht. Den Mann krepieren lassen? Oder doch einschreiten und ein paar Erfahrungspunkte für eine gute Tat abgreifen – jedoch mit dem Risiko, dass du beim Hacken der gut gesicherten Tür zum Ventilraum enttarnt wirst? Typisch für »Deus Ex« liegt die Entscheidung wie immer ganz bei dir.

Ebenso wie in der dann folgenden Sequenz. Um dich weiter vorzuarbeiten, musst du an einer Wache vorbei. Aber wie? Betäubungspfeile direkt in die Aorta und dann den wie ein Baby schlafenden Kerl in die nächste Besenkammer zerren, damit niemand etwas merkt? Wäre zu gewagt, da sich mit dem Wachposten noch zwei Kittelträger im Raum befinden. Rennt auch nur einer von ihnen zu einem der überall verteilten Alarmschalter, kannst du die Nicht-auffallen-Nummer in der Pfeife rauchen. die Unsichtbarkeits- und Lautlos-Schleichen-Augmentationen deines Anzugs aktivieren und ungesehen an ihm vorbeihuschen? Denkbar, aber ebenfalls riskant, da das Einschalten der Optimierungen jedes Mal gehörig Saft aus deinen körperinternen Batterien abzwackt. Sämtlichen Strom verbraucht, müsstest du dann erst wieder einen »Cyberboost«-Energieriegel einwerfen, um sie wieder »aufzutanken«. Also muss Jensen auch diesmal Verhandlungsgeschick beweisen. Dem grimmig dreinschauenden Mittdreißiger die Geschichte mit dem austretenden Gas aufzutischen wäre eine Option. Ebenso ein Bestechungsgeld – nicht die feine englische Art, würde dem zwielichtigen Herrn aber sicher einen unvergesslichen Hangover-Trip in Hengsha-City finanzieren. Und tatsächlich: Der Typ lässt sich schmieren. Zum Wucherpreis von 500 Credits macht der Uniformträger einen grinsenden Abgang und du dich sogleich ans Hacken einer Arbeitsbühne. Nur wenn diese korrekt positioniert wurde, hast du reelle Chancen, ein Becken voller Kühlflüssigkeit zu überqueren und bleihaltigen Diskussionen jeglicher Art aus dem Weg zu gehen. Aufgesetzt wirken all diese Rätsel übrigens so gut wie

Mehr auf www.360-live.de
✖ Leserumfrage: Überall verstreute Dokumente lesen, um Story-Details aufzuschnappen – Gamedesign von gestern oder Atmosphäre-Turbo?

Alles hat Konsequenzen: Je nach Vorgehensweise innerhalb der Story erwartet dich ein völlig anderes Spielende.

» Der linke Unwuchtmotor im Pad beginnt zu pochen – geniale Idee, um das Versagen der Körperfunktionen fühlbar zu machen. «

nie. Insbesondere deswegen nicht, weil der Spieler meist auch einen völlig anderen Weg einschlagen kann. Die gesamte Wachmannschaft mit Würgegriffen ins Reich der Träume versetzen zum Beispiel; oder einfach nur verdammt gut aufpassen, mit Hilfe der Übersichtskarte den Sichtkegeln der Wachen, Kameras und Patrouille-Bots ausweichen und »Solid Snake«-artig ganz ohne weitere Hilfsmittel zum nächsten der immer fair gesetzten Checkpunkte vorpirschen – entscheide selbst!

ATMOSPHÄREKNÜLLER

Zehn Minuten später. Eben noch einige Kisten mit Hilfe der eigenen biomechanischen Arme zu einer Brücke umfunktioniert, um eine von Blitzen durchzuckte Pfütze zu überqueren, steht Jensen nun endlich dort, wo er hinwollte: vor dem Express-Fahrstuhl in die nächsthöhere Gebäudeebene. Also einsteigen, Knopf betätigen und ab in den Verwaltungstrakt des TYM Towers. Dort angekommen, ein Moment mit Gänsehaut-Garantie: Du stehst vor einem 5x10 Meter großen Fenster. Vögel surren durch die Luft, Sonnenstrahlen brechen sich majestätisch in der Glasfront, hin und wieder folgt ein futuristischer Jet seiner Flugbahn – und dann wagst du den Blick in die Tiefe; merkst plötzlich, dass du auf einem Gebäude stehst, das mindestens zwei, wenn nicht drei Kilometer in den Himmel ragt. Unter dir die Dächer der höchsten Wolkenkratzer der Stadt – allesamt umringt von wabernden Wolkenformationen. Nur drei Worte: fantastisch, einfach fantastisch! Genauso wie das, was sich im Inneren des Gebäudes abspielt: Ein Tai-Yong-Mitarbeiter etwa hockt auf einer Couch mit einem PSP-ähnlichen Handheld in der Hand. Wer kurz innehält, kann sogar die Laserstrahlen des »Space Invaders«-Klons vernehmen, der hier gespielt wird – na, wenn das mal keine Liebe zum Detail ist. Und es geht noch weiter. Ein weiterer asiatischer Mitarbeiter klagt in gebrochenem Englisch über den Verlust seiner Chipkarte, zwei Wachen scherzen über ihren Kollegen und dessen Pech mit dem Süßigkeiten-Automat, während wieder andere nur unverständliches Chinesisch herausplappern – Übersetzung in Textform inklusive.

Doch dann geschieht, was nie hätte geschehen dürfen: Rein aus Versehen tippst du auf die Y-Taste, zückst umringt von Menschen deine Maschinenpistole. Die eben noch friedlichen Angestellten kriegen Panik, schlagen die Arme über ihren Köpfen zusammen, versuchen, irgendwo Schutz zu suchen. Einer ist so durch den Wind, dass er völlig verängstigt auf den Alarmknopf hämmert. Hysterisches Zivilistenpack – das hat gerade noch gefehlt! Die Wachen lassen sich natürlich nicht zweimal bitten und pfeffern dir bereits die ersten Hartmantelgeschosse entgegen. Granaten explodieren, Beton bröckelt, Projektile malträtieren deinen Körper – so heftig, dass die Lebensenergie-

✖ Jensens Gegenspieler

ROBOS, SPEC-OPS, GANGMITGLIEDER

Der hier als Freisteller dargestellte Robo wirkt putzig? Mag sein, im Spiel jedoch ist es ein wahres Monstrum. Vier Meter hoch, breit wie ein Container, bis an die Zähne bewaffnet und nur einer von zahlreichen Feinden, mit denen sich Jensen im Verlauf seines Abenteuers rumschlagen muss. Im Gegensatz zu Spreng-Granaten schleudernden Spec-Ops-Soldaten, Gatling-Kanonen schwingendem Wachpersonal, schlecht gelaunten Gangmitgliedern und Augmentierten vom Schlage Jensens stellt die Blechbüchse aber zumindest in der aktuellen Version kaum eine Gefahr dar: Schon eine EMP-Granate reicht aus, um das Biest zu Fall zu bringen. Ganz anders der Kampf gegen menschliche Widersacher: Die nämlich können nicht nur Treppen nutzen und schneller ausweichen, sondern sich auch gegenseitig wieder auf die Beine helfen, hinter Deckungen Schutz suchen und Jensen bedingt durch ihre Mobilität geschickt einkreisen.

✖ Ausgefragt

IM GESPRÄCH MIT SPIELDIREKTOR JEAN-FRANCOIS DUGAS

360 Live: Teil Zwei der Reihe aus dem Jahre 2003, »Deus Ex: Invisible War«, wurde von der Spielergemeinde mit gemischten Gefühlen angenommen. Womit wollen sie Fans bei »Human Revolution« wieder wohlgesonnen stimmen?

Jean-Francois Dugas: Ganz wichtig: Jeder kann das hier tatsächlich spielen wie er möchte. Alles dreht sich um Entscheidungen und ihre Konsequenzen. Meuchelt Jensen zum Beispiel ständig nur Gegner um Gegner, wird die Umgebung darauf reagieren. Sein Boss wird Jensen darauf hinweisen. Aber auch die Artikel in den umherliegenden Zeitungen werden das Thema aufgreifen. Und natürlich die Fernseh-Nachrichten, hier repräsentiert durch überall auftauchende TV-Bildschirme. Die Spielweise hat zudem Auswirkungen darauf, wie intensiv du die Story erlebst. Geht jemand sehr rabiat vor, wird er logischerweise zahlreiche Details am Rande verpassen. Insbesondere was Gespräche von Nichtspieler-Figuren untereinander angeht. Nichtsdestotrotz kann er vieles davon durch Lesen von E-Mails, das Betrachten der TV-Sendungen und dergleichen nachholen. Alles Dinge, die in Teil Zwei bei Weitem nicht so ausgearbeitet waren. Klar raucht uns bei so viel Handlungsfreiheit immer wieder der Kopf. Aber in der Regel finden wir eine Lösung. Ich glaube, die Fans werden zufrieden sein.

360 Live: Das Spiel wurde bereits mehrfach verschoben. Hatten sie ernsthafte Schwierigkeiten während der Entwicklung?

Dugas: Schon als wir uns vor vier Jahren auf das Projekt einließen war klar: Das hier wird kein Zuckerschlecken – im Gegenteil. Entsprechend hatten wir auch keine Angst, mal zwei Schritte zurückzugehen, um dann wieder einen nach vorne zu machen. Hauptaugenmerk ist und bleibt die Qualität.

360 Live: Nähert man sich einem Gegner, um ihn dann zu Fall zu bringen, wechselt das Spiel aus der Ego- zur Third-Person-Perspektive. Zahlreiche Fans der Serie sind der Ansicht, hierdurch würde der Spieler ein bisschen aus dem Mittendrin-Feeling gerissen. Wie stehen sie dazu?

Dugas: Wir diskutierten dieses Thema bereits innerhalb der Konzeptphase. Und entschieden uns für die Perspektivenwechsel. Die Third-Person-Momente sollen dazu dienen, einen verletzlichen Helden zu zeigen. Eine Figur, die viel Leid ertragen musste. Aber auch jemanden, der dank seiner Augmentation nun wieder voll einsatzfähig ist. Die Third-Person-Sequenzen sollen die schiere Macht der Körper-Upgrades verdeutlichen; zeigen, welche verrückten Dinge hiermit möglich sind.

360 Live: Teil Eins gilt als der Klassiker der Serie. Was macht das Team, um sicherzustellen, dass sich das hier genauso gut anfühlt?

Dugas: Fest steht: Wir versuchen nicht auf Teufel komm raus, jedes Feature zu übernehmen. Vielmehr haben wir den ersten Teil genau unter die Lupe genommen, um herauszufinden, was das einzigartige Gameplay ausmacht. Welche Elemente eine Rolle spielen? Allen voran natürlich der Mix der verschiedenen Genres: schleichen, kämpfen, hacken, verhandeln. Dazu eine dichte Story mit zahlreichen Verschwörungstheorien und unvergesslichen Charakteren – das sind die Erfolgsfaktoren.

[Die Fortsetzung des Interviews findest du auf 360-live.de]

Oben: **Weltreise: Anfangs noch im wiederaufblühenden Detroit unterwegs, geht es später nach China.**

✖ Held wider Willen

DIE AUGMENTATIONEN

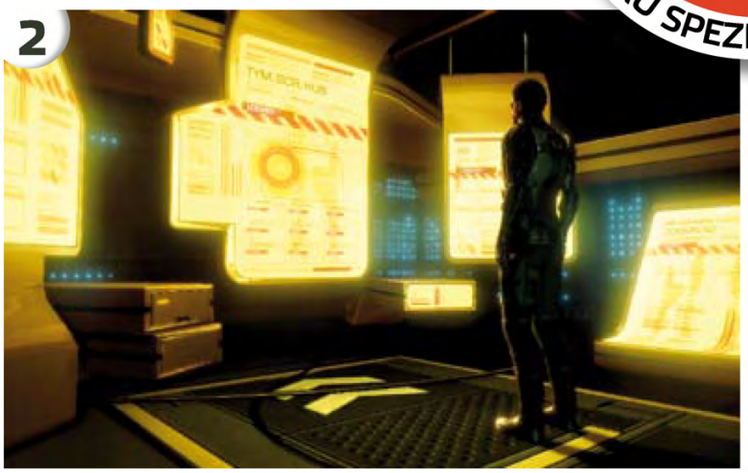
Eigentlich hält Held Jensen nicht sonderlich viel von all den Körper-Upgrades, die sein Brötchengeber Sarif Industries für horrende Summen an Gott und die Welt verkauft. Erst als Sarif seinen Sicherheitschef nach einem verheerenden Anschlag auf dessen Leben mit sogenannten Augmentationen wieder zusammenflickt, ändert sich diese Einstellung. Denn nun ist Jensen selbst ein »Opti«, ein »Lötkolben«, wie Gegner dieser Technologie Augmentierte gerne schimpfen. Warum vielen die Optis so ungeheuer sind? Nun, wenn jemand plötzlich drei Meter hoch springen, 400 Kilogramm schwere Objekte anheben, durch Wände sehen, Betonmauern durchschlagen, aus fünf Meter Höhe unbeschadet zu Boden gleiten und dergleichen mehr kann, dann ist in der Tat fraglich, ob die Person noch als »menschlich« gilt. Kurzum: Das, was die Entwickler dem Helden an einzigartigen Fähigkeiten an die Hand geben, ist auch gleichzeitig das zentrale Konfliktthema der Story – ein raffinierter Schachzug und ein bewusster Seitenhieb auf ein gar nicht so abwegiges Zukunftsszenario.

Anzeige rapide in den Keller rast. Nur noch 60 Zähler, 50, 40, 30... Der linke Unwuchtmotor im Griff des 360-Pads beginnt zu pochen wie ein Herz, das plötzlich immer schneller pumpt – geniale Idee, um das Versagen der Körperfunktionen fühlbar zu machen.

Erst in letzter Sekunde hechtest du hinter eine Kiste. Mist, keine gute Idee! Denn Holz und ähnliche Materialien halten in »Human Revolution« kaum was aus. Es splittert, es kracht, es pfeift – dann müssen die Jungs nachladen. Ihr wollt Stress? Könnt ihr haben! Kurz die Y-Taste drücken, über das Radialmenü zum P.E.P.S., kurz für »Pulsed Energy Projection System«, greifen, zielen und eiskalt abdrücken. Ein blubbernder Energieball formt sich vor dem Lauf der Waffe, rast dann unaufhaltsam gen Wachmann-Pulk und reißt gleich mehrere Trooper von den Füßen. Über den Jordan sind diese übrigens nicht, nur bewusstlos. Im Gegensatz zu den heranrollenden Wachrobotern, denen der Doppelpack EMP-Granaten ganz und gar nicht schmeckt. Wie man die Angelegenheit in diesem Sektor friedlicher hätte lösen können? Klar, zunächst mal Finger weg von jeglichen Bleispritzen; dann über einen unscheinbaren Lüftungsschacht direkt hinein in die nur von außen bewachte Zentrale der Sicherheitsbeamten und mucksmäuschenstill einen »TYM«-Mitarbeiterausweis stibitzen. Der wiederum garantiert Jensen Durchlass am ersten Kontrollposten – voilà!

RÖNTGENBLICK

Und dann ist der Sarif-Sicherheitschef – zumindest wenn's nach dem praktischen Wegpunkt-Indikator und der jederzeit aufrufbaren Übersichtskarte geht – fast da. Nur noch 45 Meter bis zum Server-Raum. Als du jedoch das Gespräch zweier Wachposten belauschst, scheint die anfängliche Euphorie dahin: »Sir, die Erkennungslaser, die Geschütztürme und die Überwachungskameras laufen alle auf dem höchsten Effizienzlevel. Ist 'ne ziemliche Lightshow da hinten im Serverraum. Bevor ich's vergesse: Das Interventionsteam sitzt direkt nebenan.« Hm, und jetzt? Die Antwort lautet: Digi-Pad-Taste oben. Kaum angetippt, der nächste Aha-Moment: Über dein Sichtfeld legt sich ein Raster aus winzig kleinen Rauten, die Wände verschwinden und geben schließlich den Blick frei auf golden umrandete Silhouetten jeder einzelnen Wache. Abgefahren, dank einer speziellen Seh-Organ-Optimierung kann Jensen also tatsächlich durch Wände sehen. Jetzt nur noch den richtigen Moment abpassen und auf zum vorletzten Hindernis: ein digitales Türschloss der Sicherheitsstufe zwei. Zeit für eine kleine Hack-Einlage! Letztere präsentiert »Human Revolution« stets als spannendes Minispiel,



✖ Verhandeln, schleichen, angreifen

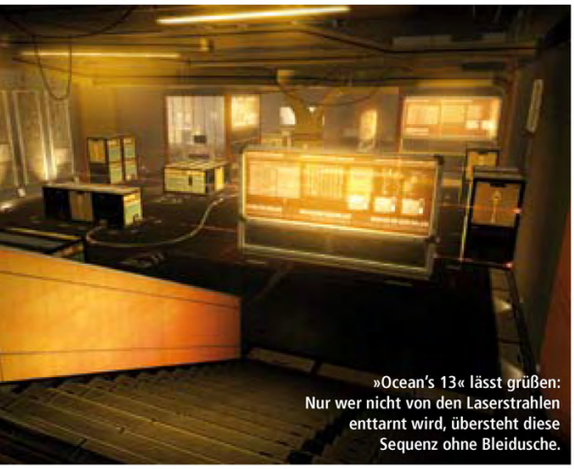
DIE QUAL DER WAHL

1 **Du bist** im Kern Pazifist, jemand der vorzugsweise Argumente statt Argumentationsverstärker sprechen lässt? Dann freu dich, denn in »Human Revolution« lässt sich eine Vielzahl von Situationen allein mit Worten lösen. Wichtig: eine klare Linie zeigen!

2 **Keine Lust** auf Smalltalk? »Umschleichen« der Probleme führt ebenfalls zum Ziel. Insbesondere dann, wenn man mit Hacken ein bisschen nachhilft, sprich Kameras abschaltet, Geschütztürme umprogrammiert und Wachrobotern den eigenen Willen aufzwängt. Essentielle Voraussetzungen: die passenden Augmentationen.

3 **Nicht der** Königsweg, aber fast immer zielführend ist der Hau-drauf-Ansatz. Wer diesen Pfad beschreitet, sollte jedoch vor allem eines wissen: Munition stellt in der Welt von »Deus Ex« ein seltenes Gut dar. 30 Schuss für einen Wachrobo verschwenden? Kein guter Plan!

das immer nach dem gleichen Gameplay-Mechanismus abläuft. Um das System zu infiltrieren und somit die Tür zu öffnen, musst du dich auf einer Art 2D-Spielfeld vom »Input/Ouput-Port« zum zentralen Datenknoten vorarbeiten – indem du einen Netzwerkordner nach dem anderen kaperst. Doch Obacht: Jeder Ordner weist eine mal mehr, mal weniger hohe Wahrscheinlichkeit auf, dass die Firewall dich bei deinen virtuellen Panzerknacker-Bestrebungen entdeckt. Tritt dieses Szenario ein, arbeitet sich die Systemsoftware von ihrem Knotenpunkt startend auf deinen IO-Port zu und versucht ihn zurückzuerobern. Ein nervenaufreibender Wettlauf mit der Zeit beginnt, akustisch großartig untermalt von plötzlich einsetzender Musik. Hack misslungen? Dann bete, dass die Schaltkreise nicht Alarm schlagen und dir Wachtrupps und Bots auf den Hals schicken.



»Ocean's 13« lässt grüßen: Nur wer nicht von den Laserstrahlen enttarnt wird, übersteht diese Sequenz ohne Bleidusche.

Diesmal allerdings hat Jensen vorgesorgt, mit Neural-Implantaten zur Verbesserung der eigenen Hack-Künste: »Risikoanzeige« signalisiert, welche Netzwerkordner besonders leicht zu übernehmen sind, während die »Tarnungs-Erweiterung MHD-995SH« die Wahrscheinlichkeit reduziert, überhaupt von der Firewall entdeckt zu werden. Der Rest ist ein Kinderspiel, 15 Sekunden und die Tür zum Serverraum springt langsam auf. Dass die sonst so hellhörigen Wachen ausgerechnet das nicht mitbekommen? Sei's drum, denn was nun folgt, setzt dem Gezeigten die Krone auf. Dutzende Laserstrahlen tanzen durch den Raum von der Größe eines Basketballfeldes und machen deutlich: Wenn du mich berührst, bricht die Hölle los; jagen dir die hier stationierten Wachdrohnen Sekunden später Dutzende Kugeln in die Schädeldecke. Aber keine Panik. Wer genau hinschaut, erkennt schnell mehrere Lücken im scheinbar undurchdringlichen Abtast-Raster der Laser: bullige Serverschränke, hinter denen man mit eingezogenem Kopf in Ruhe ausharren kann, um sich so Schritt für Schritt dem Lift zum Serverraum zu nähern – Leveldesign vom Allerfeinsten! Auch diesen Spießrutenlauf überstanden, endet die Demo dann plötzlich ziemlich abrupt – mit dem E3-Trailer, der dieser Tage überall im Netz herumgeistert. Ob Jensen das finden konnte, wonach er suchte? Wird nicht verraten. Ob das hier einschlägt wie 2027 der Hype um die Augmentierungen? Ziemlich sicher sogar! Finaler Cyberpunk-Showdown spätestens im übernächsten Heft!

Sönke Siemens

360 LIVE sagt...

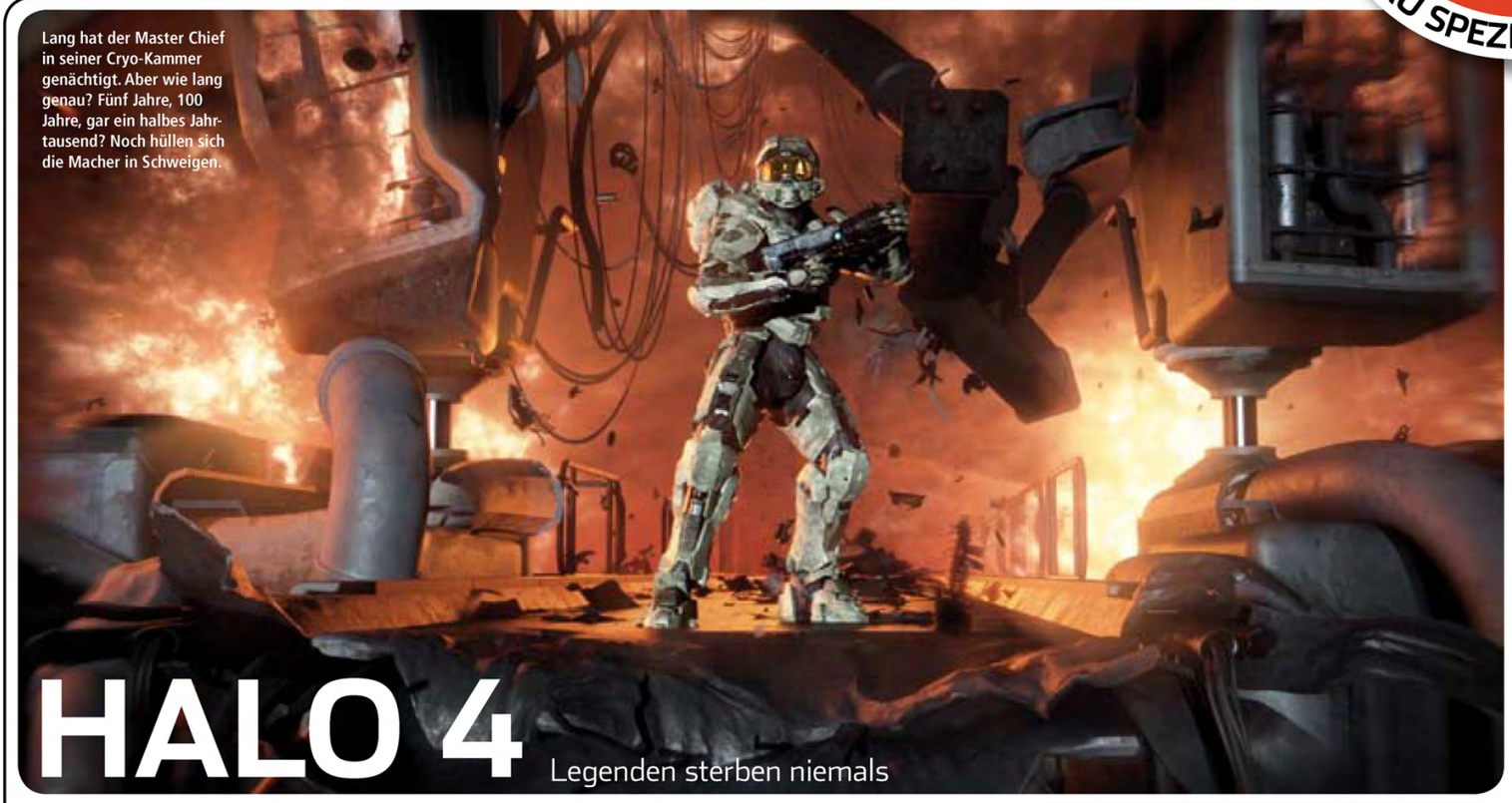
Grandiose Handlungsfreiheit, tolle Eindeutschung, forderndes Leveldesign – macht Teil Eins schon jetzt alle Ehre. Nur technisch etwas altbacken.

HITPOTENZIAL **8.5** von 10

DIE GRÖSSTE SPIELE MESSE DER WELT! GAMES, ENTWICKLER UND TOTALER WAHNSINN!

E3 SPEZIAL

Brütende Hitze, heiße Games, feurige Babes. Die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles, kurz E3, ist der Schmelztiegel der Spieleindustrie. Hier werden alljährlich die Hit-Games der kommenden Jahre vorgestellt, angespielt und unter die Lupe genommen – auch 2011 schlägt ein: »Uncharted 3«, »Hitman 5«, »Bioshock: Infinite« und »Modern Warfare 3« sind nur einige der Hit-Kandidaten. Folgerichtig steht der komplette Vorschauteil im Zeichen der E3!



Lang hat der Master Chief in seiner Cryo-Kammer genächtigt. Aber wie lang genau? Fünf Jahre, 100 Jahre, gar ein halbes Jahrtausend? Noch hüllen sich die Macher in Schweigen.

HALO 4

Legenden sterben niemals

Hersteller | Microsoft **Entwickler |** 343 Industries **Genre |** Ego-Shooter **Xbox Live |** ja **Spieler |** 1 - unklar
Termin | Winter 2012

Eine einzelne kleine Flamme glimmt inmitten einer Kulisse aus Dunkelheit und Sternen. Es ist – Vorsicht Spoiler – die Forward Unto Dawn, eine Fregatte der Menschenarmee UNSC und Grab des Master Chiefs. Denn in einer Cryo-Kammer auf dem meilenlangen Schiff, das nach einem Warp-Sprung halbzerstört durchs Nirgendwo treibt, hat die »Halo«-Serie um den Supersoldaten ihr Ende gefunden. So zeigt es der Abspann von »Halo 3«.

Doch jetzt lässt Microsoft den Master Chief wiederauferstehen, die Serie erneut aufleben. Verantwortlich für Teil Vier zeichnet 343 Industries, ein gänzlich auf die Marke »Halo« spezialisiertes Studio. Ein kurzes Video zum Ende der Microsoft-E3-Pressekonferenz kündigt pompös eine neue Trilogie an: Du hörst ein schweres Pumpen; die Kamera fährt erst durch Venen, dann durch ein Herz. Es ist das des Master Chiefs, der langsam aus einem Kälteschlaf erwacht. Rasch, immer schneller schlägt der Blutmuskel. Immer heftiger wird das Pumpen. Dann fegt der Blick an Rippen, Knochen und Eingeweiden vorbei. Gleitet an den Verbindungen und Synapsen des ultimativen Kämpfers im Anzug entlang, um schließlich durchs Gehirn hinaus aus dem Visier zu schießen.

Wie von Sinnen springt der Master Chief aus seiner eisigen Lebenserhaltungseinrichtung. »Chief!«, schreit es in seinem Kopf. Sofort erblickt der Soldat mit dem Codenamen John-117 die künstliche Intelligenz Cortana, merkt dann aber schnell, dass er nicht allein mit ihr durchs Nichts gleitet. Etwas ist hier. Etwas Gefährliches, Böses, Schreckliches…

Blitzschnell windet er sich in der Schwerelosigkeit durch die zerberstenden Innereien des Schiffs, steuert mittels im Anzug installierter Raketen durch die knirschenden Gänge und wird dabei fast in die Unendlichkeit des Alls geschleudert. Plötzlich ein Stahlträger. Mit schnellem Griff krallt er sich daran fest und blickt nun auf das, was ihn aus der Versenkung zurückholte: ein gigantisches Konstrukt, ein metallener Planet mit einem blau strahlenden Portal im Zentrum. Ist das ein Überbleibsel der Blutväter, jener allmächtigen Spezies, die einst die Galaxis beherrschte? Ist es derselbe Planet, der im Abspann von »Halo 3« schimmert, wenn man's auf »Legendär« durchgespielt hat? Oder kriecht hier gar eine gänzlich neue Bedrohung aus der Dunkelheit des Kosmos hervor? Fragen, die bisher von Microsoft unbeantwortet bleiben. Aber egal. Das Wichtigste ist: Der Master Chief ist zurück, und schon im Winter 2012 wird sich zeigen, ob er's noch draufhat.

Denn dann soll die neue Trilogie ihren Anfang finden.

Michael Förtsch

Hitpotenzial | 8.5 von 10

Was verbirgt sich hinter dem blauen Portal?

STIMMEN AUS DEM FORUM WWW.360-LIVE.DE

Mattcher 77: »...vielleicht gibt es ein paar Überraschungstitel, die bisher niemand so auf dem Schirm hatte.«

DIE PRESSEKONFERENZ Mehr Kinect, mehr Core-Games, mehr Fable!

Grün, Blau und etwas Rot. Das Innere des Galen Centers in Los Angeles strahlt zur Microsoft Pressekonferenz in vielen Scheinwerferfarben. Recht so, denn viel wird in den nächsten 90 Minuten gezeigt, angekündigt und aufgefahren. Ein Thema überstrahlt jedoch alles: Kinect. Microsoft will endlich dafür sorgen, dass die Käufer der Bewegungssteuerung nach Monaten des Wartens wieder etwas geboten kriegen. Und das werden sie bekommen: »Mass Effect 3« von Electronic Arts wird Sprachkommandos unterstützen. Dank dieser können angehende Weltenretter ihre Mitstreiter nun zum Beispiel mit Befehlen wie »Lauf los« in den Kampf schicken oder in Dialogen Mitteilungen einfach sprechen, statt sie per Pad auszuwählen. Auch »Ghost Recon: Future Soldier« von Ubisoft bietet Kinect-Funktionalität: Beispielsweise können Waffen im sogenannten »Gun Smith«-Modus sowohl mit Bewegungen als auch mit Sprachkommandos zusammengesetzt werden – »Minority Report« lässt grüßen.

Im Anschluss zeigt sich das lang erwartete »Kinect Star Wars« in Bewegung und Spielgrafik, macht aber keine allzu überzeugende Figur. Schade. Für überraschte Oh-Klänge sorgt dagegen die Ankündigung, dass der PC-Indie-Bau-dir-deine-Welt-Hit »Minecraft« noch im Winter für Xbox 360 erscheint – selbstverständlich mit Kinect-Bewegungssteuerung. Ja, sogar das deutsche Studio Crytek bringt ein Kinect-Game: das blutige Rom-Schlachtenspektakel »Ryse«.

Aber auch Microsoft selbst will mehr für Kinect tun und kündigt »Kinect Sports Season Two« sowie »Dance Central 2« an. Nächste Überraschung: Dank Kinect wartet »Forza 4« nun mit einer Kopfortung auf, im Fachjargon »Headtracking« genannt. Schaut der Fahrer vor dem TV nach links oder rechts, tut's ihm die Figur am Steuer gleich. Schöne Idee! Wie gut »Fable« und Kinect zusammenpassen, muss sich wiederum noch zeigen – mehr dazu auf den folgenden Seiten und auf www.360-live.de.

Ein weiterer Beweis für Microsofts Kinect-Offensive ist »Kinect Funlabs« – sozusagen ein Zugangsportal für von der Community entwickelte Kinect-Software. Stetig sollen dort neue, via Xbox Live angebotene Mini-Games, Spaßprogramme und Applikationen bereitgestellt werden. Etwa »People Scan«, mit dem sich der Spieler zunächst scannt. Aus den so gewonnenen Daten erstellt die Konsole dann ein passendes 3D-Abbild. Oder die Applikation »Googly Eyes«, mit dem aus echten Gegenständen dreidimensionale Abbilder erschaffen werden. Etwa vom Lieblingsstofftier. Wer's mal ausprobieren will: »Funlabs« ist bereits verfügbar und für jedermann kostenlos erhältlich.

Doch auch abseits von Kinect gibt's Neuigkeiten: Im Herbst steht ein Dashboard-Update an. Das bringt Youtube und die Microsoft-Suchmaschine Bing auf die 360, außerdem verbesserte Unterstützung für Sprachkommandos wie zum Beispiel sprachgesteuerte Inhaltssuche. So zeigen die Worte »Xbox, X-Men« zum Beispiel alle auf der Konsole befindlichen Daten zum Thema »X-Men« in einer Übersicht an. Und mit Live-TV soll zukünftig Fernsehen auf der Konsole flimmern – das aber vorerst nur in den USA und England.

STIMMEN AUS DEM FORUM WWW.360-LIVE.DE

Warx1992: »...und wenn es auch noch Kinect unterstützt, wird Kinect mit eingekauft.«

BIOSHOCK: INFINITE

Erst das Licht, dann der Schatten

Hersteller | 2k Games **Entwickler |** Irrational Games **Genre |** Ego-Shooter
Xbox Live | ja **Spieler |** 1 - unklar **Termin |** 2012

Unter all den großartigen Games, die es auf der E3 zu sehen gab, stach »Bioshock Infinite« hervor wie die US-Flagge aus den zerstörten Ruinen des World Trade Centers. Die Geschichte um eine Stadt erbaut in den Wolken, getragen von Heißluftballons und regiert von verfeindeten Nazi-Amerikanern und Marxisten ist schräg, aber wunderschön. Als Detektiv-Held Booker Dewitt geht's daran, die junge und übersinnlich begabte Elizabeth aus diesem Albtraum zu befreien.

Und mit Elizabeth im Schlepptau beginnt ein kurzer aber faszinierender Spieleindruck. Noch inkognito geht's durch die Straßen der Wolkenstadt, als die hübsche Elizabeth plötzlich ein sterbendes Pferd entdeckt. Innerlich berührt will sie dem Tier helfen. »Lass mich etwas versuchen«, sagt sie. Nun hat man die Wahl: Lässt man sie gewähren? Oder das Pferd sterben? Nun, wie könnte man diesem Mädel mit ihren traurigen Augen den Wunsch abschlagen? So legt sie los. Plötzlich verändert sich alles. Die Umgebung beginnt zu schimmern, zu glänzen. Und dann werden Elizabeth und Booker für nur wenige Sekunden in eine dunkle, dreckige Version des Jahres 1983 gefeuert, in der von irgendwo »Everybody Wants To Rule The World« von Tears for Fears dudelt. Im Hintergrund steht ein Kino, in dem »Rückkehr der Jedi-Ritter« läuft. Dann fegt ein Truck um die Ecke, überfährt die beiden – beinahe. Doch schon sind sie wieder im Jahr 1912. Eine »Träne« hat Elizabeth eine Spalte im Zeitgefüge geöffnet, die auch im Kampf genutzt werden kann. Schimmernde Objekte in Columbia kann der Held vom magisch begabten Mädel verändern lassen: Wege und Brücken werden da gebaut, Waffen herbeigezaubert, oder gar Dampf-LKWs, die aus dem Nichts auftauchen und die verrückten Rebellen von Vox Populi überfahren. Ähnlich wie in Raven Softwares »Singularity«, nur ausgefeilter, dynamischer und taktischer. Das alles wirkt erst ungewohnt, fügt sich nach kurzer Gewöhnung aber fantastisch ineinander und soll laut Entwickler Ken Levine später noch viel verrückter werden. Ganz klar einer der Top-3-Titel der Messe.

Hitpotenzial | 9.0 von 10

Wie schon in »Bioshock« wird's auch hier philosophisch. Gefangenschaft, das Höhlen-Gleichnis Platons sowie der amerikanische Traum werden verarbeitet.

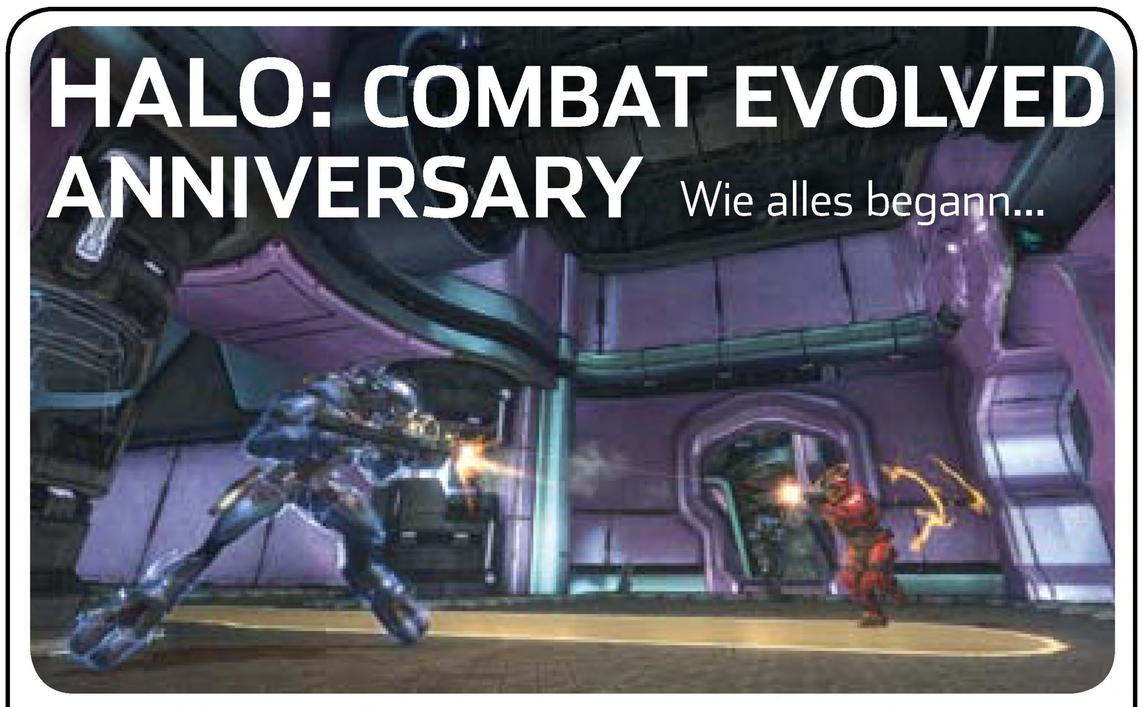
BROTHERS IN ARMS FURIOUS 4

Zynisch. Brutal. Nicht in Deutschland.

Hersteller | Ubisoft **Entwickler |** Gearbox Software **Genre |** Ego-Shooter
Xbox Live | ja **Spieler |** 1 - 16 **Termin |** Frühjahr 2012

Bisher stand die »Brothers in Arms«-Reihe für eine nachdenklich stimmende, ernsthafte Begegnung mit dem Krieg. Damit ist jetzt Schluss! Im neuesten Teil schnetzelt sich ein Trupp aus vier total Irrsinnigen quer durch den Zweiten Weltkrieg. Die blutdürstigen Haudegen sollen Nazi-Offiziere ausschalten und eine Experimental-Armee sowie deren Wunderwaffen zerstören. Der perfekte Auftrag für das Team, das sich beim Gegnermeucheln sichtbar amüsiert. Geschichtstreue? Von wegen. Hier trifft »Inglourious Basterds« auf »Team Fortress 2«, was sich auch bei den Waffen der Furiosen Vier zeigt: Gatling-Kanone, Tomahawk, Riesenmesser, Kettensäge – Blutbad vorprogrammiert. Vier Helden bedeutet natürlich Vierer-Koop-Action. »Nazis in den Arsch treten macht gemeinsam einfach mehr Spaß«, sagt Entwickler Randy Pitford. Jedoch nicht in Deutschland. Eine hiesige Veröffentlichung schließt Ubisoft schon jetzt aus.

Hitpotenzial | 7.5 von 10



HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

Wie alles begann...

Hersteller | Microsoft **Entwickler |** Bungie / 343 Industries **Genre |** Ego-Shooter
Xbox Live | ja **Spieler |** 1 - 16 **Termin |** 15. November 2011

Zehn Jahre wird Teil Eins der Masterchief-Saga, »Halo: Combat Evolved«, am 15. November 2011 alt. Und genau zu diesem Tag will Microsoft die Fans mit einer Neuauflage beglücken – mit »Halo: Combat Evolved Anniversary«, einer aufgebrezelten Neuauflage des millionenfach verkauften Originals aus dem Jahre 2001. Die Einzelspieler-Kampagne bleibt, wie sie ist: Auf der namensgebenden Ringwelt kämpft der Masterchief gegen einen Verbund außerirdischer Rassen. Und trifft dabei auf die parasitäre Lebensform Flood. Allerdings wird das hier mächtig aufgehübscht, sprich in neue Texturen gehüllt und mit modernen Licht- und Schattenspielen versehen. Das Ergebnis sieht gut, aber nicht atemberaubend aus. Wie Produzent Dan Ayoub verriet, setzt man auf eine dem ersten »Halo« nachempfundene Grafik-Engine – folglich ist auch ein Wechsel zur Retro-Optik möglich. Komplett neu hingegen: der Mehrspieler-Komplex. Insgesamt sechs Abschnitte des Originals dienen als Schauplatz für bleihaltige Schlachten. Obendrauf gibt's eine Karte des Domination-Modus aus »Halo 2«. Leider setzt der Multiplayer-Teil auf das Grundgerüst von »Halo: Reach«, weshalb hier nur Waffen aus eben jenem letzten Ringwelt-Spiel zum Einsatz kommen und nicht aus dem ersten. Unverständlich und enttäuschend für Fans.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM WWW.360-LIVE.DE

eMKey21: »...Infos über die nächste Xbox ... aber das Wichtigste: Ein Diablo 3 für Konsolen!«

SESAME STREET ONCE UPON A MONSTER
Rumstampfen, mit den Händen wedeln und Monster spielen. Das Sesamstraßen-Game für Kinect ist eine kindgerechte Minispiel-Sammlung rund um Elmo und das Krümelmonster, die einem freudlosen Ungeheuer einen schönen Geburtstag bescheren wollen. Blöd? Doof? Nein, witzig und zuckersüß. Aber eben hauptsächlich für Kids.
Hitpotenzial | 8.5 von 10

BASTION
Wunderhübsch anzuschauen und richtig fesselnd ist das Abenteuer-Rollenspiel »Bastion«. Aus der Draufsicht steuert der Spieler seinen Helden durch eine Welt, die sich vor dessen Füßen aus Klötzen zusammenbaut. Dabei wird der Recke von Monstern, Schattenwesen und anderen Gesocks tyrannisiert, denen es eins auf die Comic-Grafik-Rübe zu geben gilt.
Hitpotenzial | 8.0 von 10

DIE ABENTEUER VON TIM & STRUPPI
Der Mix aus 2D-Jump-and-Run, Action-Abenteuer und Rätsel-Einlagen zum kommenden Spielberg-Animationsfilm macht bei einer ersten Präsentation echt Laune: abwechslungsreiches Leveldesign, putzige Animationen, pfiffige Dialoge – definitiv eins der besten Lizenzspiele der Messe.
Hitpotenzial | 8.0 von 10

FABLE THE JOURNEY
Auf Microsofts Pressekonferenz noch als eine Art Rail-Shooter im »Fable«-Universum vorgestellt, bestätigt Peter Molyneux wenig später: »Spieler können frei herumlaufen und werden nicht wie auf Schienen eine vorgegebene Strecke ablaufen«. Und sonst: Mittels Gestensteuerung reitest du ein Pferd oder leitest Zauber wie Blitze und Feuerbälle ein, die dann mit Wischbewegungen auf die Feinde herniederprasseln. Spaßbombe? Mal abwarten – wirkt aktuell noch recht verquer.
Hitpotenzial | 7.0 von 10

BATMAN ARKHAM CITY

Die Katze im Sack!

Hersteller | WB Games **Entwickler |** Rocksteady Games
Genre | Actionabenteuer **Xbox Live |** ja **Spieler |** 1
Termin | Oktober 2011

Miau! Wer hat sich denn da in den Hinterhof der Hölle verlaufen? Diesen Pfuhl von widerlichen Verbrechern und stinkenden Rotzfressen, der sich Hochsicherheits-Gefängnis Arkham City nennt – einer Stadt mit ihren eigenen Regeln. Richtig vermutet: In der offenen Welt von »Arkham City« wird der Spieler auch in den hautengen Leder-Anzug von Semi-Bösewicht Catwoman schlüpfen, um mit ihre ganz eigene Ziele zu verfolgen. Doch damit nicht genug: Die Doppel-D-Dame steuert sich ganz anders als der dunkle Ritter. Sie ist flinker, kann an Decken entlang kraxeln und hat einen ganz eigenen und äußerst lasziven Kampfstil. Sie kratzt, pirscht sich an und weiß auch mit ihrer Peitsche umzugehen, dass es den Männern nur so den Kopf verdreht.

Trotzdem soll sie Batman nicht die Schau stehlen – auch wenn das mit einem solch sexy Hinterteil durchaus denkbar wäre. Vielmehr geht's den Entwicklern darum, dass die Dame auf Samtpfoten für Tempowechsel und Abwechslung sorgt und nebenbei einen Seitenstrang der Geschichte rund um den wahnsinnigen Supergangster Pinguin sowie die giftige Pflanzenfanatikerin Poision Ivy vorantreibt. All das klappt in der Anspielversion bereits ganz hervorragend. Preview-Explosion im nächsten Heft!

Hitpotenzial | 9.0 von 10

» Sie kratzt, pirscht sich an und weiß auch mit ihrer Peitsche umzugehen, dass es den Männern nur so den Kopf verdreht. «

Zusammen sind wir Alien-Arschtreter

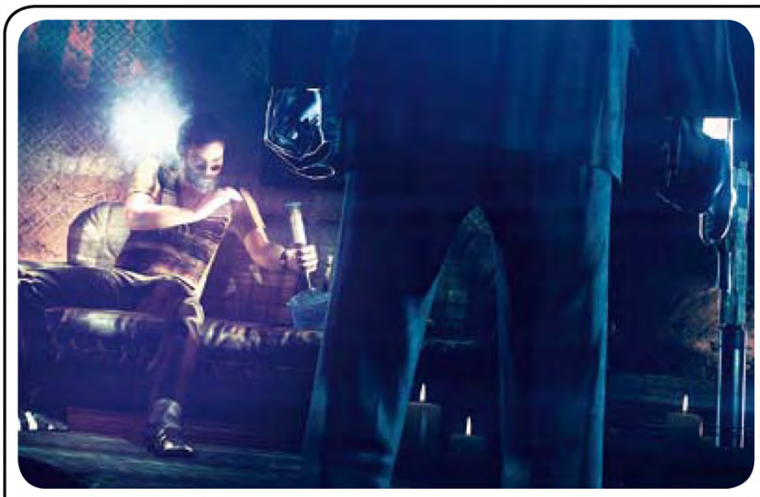
Hersteller | 2K Games **Entwickler |** 2K Marin **Genre |** Action
Xbox Live | unklar **Spieler |** 1 **Termin |** 6. März 2012 (USA)

Sie sind überall. Sie sind hässlich, unterwandern die Vorstädte der USA, der ganzen Welt gar und wollen sie zu ihrer eigenen machen. In »Xcom« stellt sich ein Team von Alienjägern in den 60ern einer unbekannten, außerirdischen Bedrohung entgegen. Doch steht statt tumber Ego-Shooter-Ballerei auch Teamwork, Planung und Finesse hoch im Kurs. Der Spieler, verkörpert von Spezialagent William Carter, sucht Mitstreiter für sein Team aus, das er als Kommandant in die frei wählbaren Missionen führt. Jeder seiner Agenten verfügt über besondere Fähigkeiten: Kampf, Schleichen, Waffenhandhabung und vieles mehr. Das lässt das Spiel zuweilen wie »Mass Effect« anmuten. Einmal im Kampf musst du den Mitstreitern befehlen zu schießen, in Deckung zu gehen oder die speziellen Fähigkeiten einzusetzen. Zudem ist Sammeln von Alien-Technik ein wichtiger Teil des Gameplay-Konzepts. Die aufgeklaubte Technik der Aliens darf anschließend gegen ihre Erfinder eingesetzt werden; oder du setzt sie den eigenen Superhirnen in der geheimen Xcom-Behörde vor, die alles zerpflücken und auf diese Weise neue Waffen wie Laserknarren erdenken. Ein erster Blick macht hier jedenfalls neugierig und vor allem der eigentümliche Flack-und-Kantik-Look wirkt mutig.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM WWW.360-LIVE.DE

Der Spieler187: »Ich wünsch mir endlich mal wieder irgendwelche News zu I am alive...«



Führt in der Regel zum Erfolg: stillhalten, Situation analysieren und dann eiskalt zuschlagen.

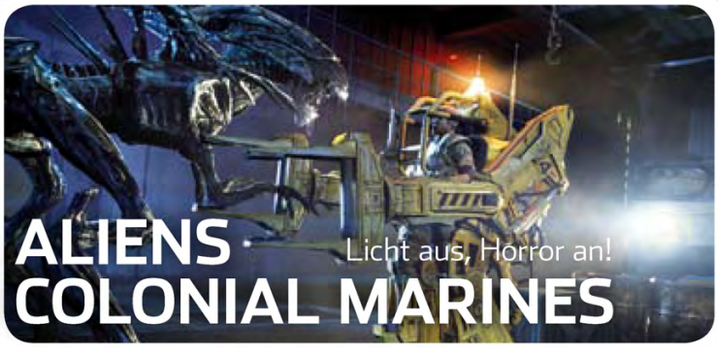
HITMAN: ABSOLUTION

Er ist zurück – und diesmal wird's dreckig

Hersteller | Eidos **Entwickler |** IO Interactive **Genre |** Action
Xbox Live | ja **Spieler |** 1 **Termin |** 2012

Blut wird fließen, viel Blut. Das ist beim neuen »Hitman« sicher. Doch wird es diesmal nicht nur still und leise, wie bei den letzten Attentaten von Agent 47, sondern auch laut, brutal und verdammt dreckig. Im Gegensatz zu Teil Vier ist der Glatzkopfkiller noch deutlich agiler unterwegs. Denn jetzt sind's persönliche Interessen, die den besten Auftragsmörder der Welt aus dem Schatten locken. Wie Sam Fisher aus »Splinter Cell« huscht der stets die besten Anzüge tragende Hitman in einer ersten Demonstration durch eine finstere Bibliothek, drückt sich an Bücherregale und Pfeiler. Einige nichts annehmende Polizisten sind das Ziel. Wieso? Noch unklar. Fest steht nur, dass die Kerls keinen schönen Tod erleiden. Statt zur Klaviersaite greift der Auftragskiller in »Absolution« nämlich zu allem, was er finden kann. Dem ersten Uniformierten zertrümmert er mit einer Marmorbüste die Schädeldecke. Den nächsten, gerade um die Ecke biegenden, erdrosselt er mit dem Kabel einer Lampe. Korrekt, so ziemlich jeder Gegenstand kann zum Todschläger umfunktioniert werden. Eine gänzlich neue Spielart – ungewohnt dynamisch und zackig. Ebenso wie die neue Instinkt-Sicht, die Bewegungspfade von Gegnern »vorausahnt«. Erinnert stark an »Batman: Arkham City«. Ob dabei die Taktik auf der Strecke bleibt, die die Serie bisher ausmachte? Spätestens zur Gamescom wissen wir mehr.

Hitpotenzial | 8.0 von 10



ALIENS COLONIAL MARINES

Licht aus, Horror an!

Hersteller | Sega **Entwickler |** Gearbox Software **Genre |** Ego-Shooter
Xbox Live | ja **Spieler |** 1 - unklar **Termin |** Frühjahr 2012

Mit wahnwitzigem Getöse bricht ein gigantisches Metallkonstrukt durch den Himmel. Mit brutaler Gewalt rammt sich das Schlachtschiff Sulaco unweit einer Menschenkolonie auf dem Planeten LV-426 ins Erdreich. Stahlplatten fliegen, Felsen splittern, Feuer wütet. Nur wenige Marines überleben das Inferno, welches chronologisch nach dem Film »Aliens« spielt. Und dann geht's auch schon los. Als einer von drei Soldaten hast du zunächst mal nur eins im Sinn: dich in Sicherheit bringen.

Wobei. Sicherheit? Ist in einer von Aliens überrannten Siedlung wohl der falsche Begriff. Und so stürzen sich schon wenig später die ersten Xenomorph auf die Überlebenden. Mal werden sie hinterrücks angesprungen, mal in Lüftungsschächte gezerrt oder gleich völlig zerfetzt. All das immer begleitet vom Pling-Pling des Motiontrackers. Konterstrategie? Teamwork! Am besten im Verbund mit Freunden, die sich jederzeit in eine Partie einklinken dürfen. Allein bist du also nie – was Panikattacken jedoch nicht ausschließt. Das Rauschen des Windes, ständiges Knarzen und Zischen – fantastisch, wie Gearbox das Alien-Flair einfängt.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

TOMB RAIDER

Schön wie Meagan Fox, hart wie Bruce Willis

Hersteller | Eidos **Entwickler |** Crystal Dynamics **Genre |** Action
Xbox Live | unklar **Spieler |** 1 **Termin |** Herbst 2012

Es sind die ersten Minuten aus dem neuen »Tomb Raider«. Aber die genügen, um klar zu machen: Ja, dieses Lara-Croft-Abenteuer ist tatsächlich ganz anders. Kein Rumgehüpfe, kein Doppel-D-BH und vor allem: kein Witz, sondern purer Horror. Lara strandet im neunten Teil der Serie als 21-jähriges Mädel auf einer mysteriösen Insel, die schon dutzenden Schiffen und deren Besatzung zum Verhängnis wurde. Und auch Lara hat kein Glück, wird zu allem Übel von einem verrückten Einheimischen in eine Höhle verschleppt und muss nun fliehen. Was folgt sind: Stürze, Splitter in den Gliedmaßen und Fleischwunden, die Lara unter Schmerzensschreien erleidet. Das Gameplay selbst: eine Mischung aus Physikrätseln, Quicktime-Reaktionstests und einer Portion »Uncharted« – Sonys renommierter Actionabenteuer-Reihe für Playstation 3. Da müssen mit Fackeln Seile abgebrannt, mit vollem Körpereinsatz Abgründe übersprungen und wahnsinnige Hinterwäldler verdroschen werden. Das alles wirkt fesselnd und mitreißend. Vor allem aber weckt die jetzt so verletzliche Lara den Beschützerinstinkt. Wird groß!

Hitpotenzial | 8.5 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM WWW.360-LIVE.DE

CROK ODILE: »Ich will nur Infos zu Halo HD haben – mehr nicht...«

ERSTE SPIELEINDRÜCKE PLUS: ALLES ZU »ELITE« NUR IN 360 LIVE!

HIT TIPP 360

Erhältlich | 8. November 2011 **Status** | 75% komplett

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

kurz & knapp

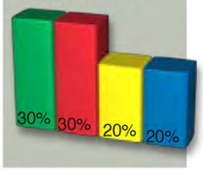
Hersteller | Activision
Entwickler | Infinity Ward / Sledgehammer Games / Raven Soft (Multiplayer)
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bleibt dem Erfolgskonzept der Serie treu: geradlinige Dauerfeuer-Action mit cineastischer Präsentation.

das ist drin

- Atemlosigkeit
- Sperrfeuer
- Fahrzeugkämpfe
- Patriotismus



Wenn ein Konflikt ausartet, sind seine Folgen meist nur schwer absehbar. Die von Menschenhand gemachte Apokalypse? Im achten Teil der weltbekannten »Call of Duty«-Reihe scheint sie kaum mehr abwendbar. Genau wie das Ausbleiben spielerischer Innovationen...

Die Weltordnung ist aus den Fugen, der dritte Weltkrieg in vollem Gange. Mit einer gewaltigen Flotte attackieren russische Ultranationalisten die Ostküste der USA. England, Frankreich und Deutschland sind ebenfalls heftig umkämpft. Der Niedergang des Westens? Wie's aussieht, liegt's mal wieder an dir, ihn zu vereiteln.

Und damit willkommen zu »Modern Warfare 3«, dessen Handlungsstrang direkt an den des zweiten Teils anknüpft. Mit dem Unterschied, dass es diesmal ohne Umwege mittenrein geht in ein episch inszeniertes Weltuntergangsszenario. Die Kampagne erstreckt sich dabei einmal mehr um den gesamten Globus: Berlin, Paris, London und New York sind als Schauplätze bestätigt. Insider-Informationen zufolge wirst du aber auch in Somalia und Indien dem Ruf der Pflicht folgen. Prinzipiell baut das Story-Gefüge weiterhin auf den Schicksalen von Captain John »Soap« MacTavish, Captain John Price sowie dem des mit allen Wassern gewaschenen Topterroristen Vladimir Makarov auf. Wie alles tatsächlich zusammenhängt, darüber wollte Activision im Rahmen einer ersten, knapp 40-minütigen Präsentation noch keine Auskünfte geben. Macht aber nix, denn das Gezeigte pumpt schon jetzt literweise Adrenalin ins Blut...

MISSION »BLACK TUESDAY«

Alles ist unscharf, verwaschen, verschwommen. Nur spärlich dringt Licht in die Pupillen von Delta-Force-Soldat Frost, dessen Kollege Sandman verzweifelt versucht, ihn wachzurütteln. »Wir müssen hier raus! Komm zu dir!« Erst jetzt wird das Ausmaß der Katastrophe langsam sichtbar. Frost befindet sich im Passagierraum eines Black-Hawk-Kampfhelis, der offensichtlich direkt auf eine der Hauptstraßen Manhattans gekracht ist. Absturzursache? Egal, Hauptsache raus hier! Doch kaum das Wrack verlassen, schon der nächste Schock: überall Feuer, Qualm, Verwüstung. Das Donnern schwerer Geschütze fräst sich in die Gehörgänge der Zuschauer, als plötzlich direkt über dem Delta-Force-Spezialisten eine Langstreckenrakete die obersten Stockwerke eines Hochhauses in Fetzen reißt. Rasiermesserscharfe Glas- und tonnenschwere Betonteile vermengen sich zu einem Trümmerregen apokalyptischen Ausmaßes. Okay, cool bleiben! Bloß nicht die Nerven verlieren und umgehend an die Fersen des voranpreschenden Sandman heften. Der wiederum hält sein Sturmgewehr bereits im Anschlag. Guter Plan, denn in der von Wolkenkratzern umsäumten Häuserschlucht wimmelt es nur so von russischer Infanterie.

Kurz darauf bricht dann endgültig die Hölle los. Zwei Russen links, zwei rechts, drei weitere etwas dahinter – eiskalt pumpt Frost jeden Angreifer mit Blei voll. Um weiter entfernte Gegner besser erfassen zu können nutzt er – zusätzlich zum Rotpunktvisier – ein Zielfernrohr mit beachtlicher Vergrößerung, das sich bei Bedarf zur Seite hin wegklappen lässt. Praktisch, streng genommen aber nur eine von drei echten Gameplay-Neuerungen, die 360 Live während der Präsentation zu sehen bekam.

Unterdessen geben Dutzende Kommunistenkrieger innerhalb von Minuten den Löffel ab, während sich Frost und sein Team verbissen den Straßenzug entlangkämpfen. Das feindliche Sperrfeuer wird immer heftiger, im Sekundentakt ersetzt nachrückende Feind-Infanterie die Posten bereits gefallener Kameraden. Das eigentliche Ziel: Einen Störsender auf dem Dach des Börsengebäudes sabotieren, um eine bessere Koordination der Verteidigungsaktivitäten zu gewährleisten. Leichter gesagt, als getan, denn mit einem Mal rast ein Humvee-Jeep in einem Affenzahn auf das Team zu. Frost überlegt nicht lange und zückt einen futuristischen Granatwerfer; einen bisher in keinem »Modern Warfare« gesichteten Todbringer, der am ehesten an den XM25 von Heckler & Koch

Kapitulation oder Befreiungsschlag?

⊕ Bombastische Aufmachung, begeisterndes Mittendrin-Gefühl, 1A-Grafikfeuerwerk dank stabilen 60 Bildern pro Sekunde, wird dank zusätzlichem Mehrspieler-, Survival- sowie Spec-Ops-Modus mit Sicherheit umfangreicher als die bisherigen »Modern Warfare«-Teile

⊖ Erste Eindrücke zeugen nicht unbedingt vom spielerischen Ideenreichtum der Entwickler, bisher kein Mut zu echten Neuerungen

✖ Call of Duty: Elite

ABO-SERVICE FÜR FANS

Noch in diesem Jahr Teil der »Call of Duty«-Erfahrung ist ein Service namens »Elite«. Im Kern handelt es sich um einen Online-Service, der direkt mit aktuellen und kommenden »Call of Duty«-Spielen verwoben wird. Das vom Studio Beachhead entwickelte Internetportal bietet erweiterte Statistiken, die Möglichkeit sich mit anderen Spielern zusammenzuschließen, Online-Wettbewerbe mit hochwertigen Preisen, darunter zum Beispiel iPads, sowie detaillierte Lehrgänge zu allen Karten, Spielmodi, Waffen und Abschussserien. Die Höhe der voraussichtlich monatlich anfallenden Gebühren steht noch nicht fest, soll laut Activision allerdings günstiger ausfallen als die vergleichbarer kostenpflichtiger Online-Dienste auf dem Markt. »Elite« ist neben seinen Erscheinungsformen als Webportal und In-Game-Oberfläche auch als Mobile-App geplant. Zudem sollen TV-Sendungen die Wettkämpfe dokumentieren – ob dies in Deutschland auch der Fall sein wird, bleibt abzuwarten. »Elite« ist neben »Modern Warfare 3« auch mit »Call of Duty: Black Ops« kompatibel. Nett: Wer sich für ein Abonnement entscheidet, deckt damit die Anschaffungskosten für alle zukünftig erscheinenden Download-Inhalte ab. Der Service wird allem Anschein nach mit dem Release zu »Modern Warfare 3« verfügbar – ein genauer Termin wurde allerdings noch nicht bekannt gegeben.

Vier Rotorblätter für ein Halleluja: Hier ein Bild der im Text beschriebenen Heli-Verfolgungsjagd durch Manhattans Häuserschluchten.

erinnert. Dank stark vergrößerndem Zielfernrohr und Laserzielvorrichtung verschießt diese Höllenmaschine Granaten selbst auf große Entfernungen mit tödlicher Präzision – Gedanken an die Armbrust aus »Black Ops« werden wach. Ob ein Mordinstrument mit solch chirurgischer Präzision jedoch im Mehrspieler-Modus seine Berechtigung hat, sollten sich die Entwickler noch mal genau überlegen. So oder so: Frost erweist das Teil treue Dienste. Nur ein Treffer und der Geländewagen verwandelt sich in einen gleißenden Feuerball; und auch einige Infanteristen fliegen nach ihrer Bekanntschaft mit dem XM25 meterweit durch die Luft. Sprengkraft, die man schnell ins Herz schließt!

AKTIE IM SINKFLUG

Endlich das Wallstreet-Gebäude erreicht, gilt's, die Invasoren zu flankieren. Durch ein Loch in der Wand des angrenzenden Kaufhauses bahnt sich der Trupp einen Weg in Richtung des internationalen Finanzzentrums. Doch schon im Treppenhaus Widerstand. Na gut, dann eben auf die harte Tour, ihr verflixten Kolchose-Bauern! Gemeint ist die brandneue 9-Ball-Granate. Sobald dieser XXL-Knallfrosch aufschlägt, zerbricht er in neun weitere Ladungen, die innerhalb eines Radius von etwa drei Metern praktisch jedem Gegner in Sekundenschnelle die Lebenslichter auspusten. Eine sprichwörtlich befreiende Erfahrung!

» Dann eben auf die harte Tour, ihr verflixten Kolchose-Bauern! «

Zwei Minuten später: Sandman gibt immer noch die Marschrichtung vor: Übers Treppenhaus schnurstracks hinauf aufs Dach und von dort rein ins Börsengebäude. Toll, wie detailliert hier all die Aktienkurs-Anzeigetafeln dargestellt werden. Selbst die Lüfter der Rechner dahinter und noch unwichtigere Details sind klar erkennbar. Zum Staunen bleibt jedoch keine Zeit: Von der anderen Gebäudeseite strömen immer mehr Feinde gleich einem aufgescheuchten Schwarm Kakerlaken ins Innere. Also im Eiltempo rauf auf ein Baugerüst, das den Delta-Force-Trupp über mehrere Leitern direkt aufs Dach bringt, wo er den Störsender fachgerecht verschrottet. Die Antwort der Sichel-Flaggen-Anhänger? Scharfschützen. Überall. Auf jedem angrenzenden Haus. Fuck!

Sofort hechtet Frost in Deckung und tut das einzig Richtige: den herumliegenden Koffer schnappen und die Zielvorrichtung der Reaper-Drohne hochfahren. Aus der Infrarot-Draufsicht erfasst diese ein Aggressor-Team nach dem anderen, nur um es kurz darauf mit Lenkraketen auszuradieren. Die letzten beiden Flugkörper holen gar einen russischen Kampfhubschrauber vom Typ Mil Mi-24 vom Himmel. Volltreffer!

Die Sniper hingegen wollen einfach nicht zur Ruhe kommen. Wie praktisch, dass gerade jetzt ein Black Hawk vorbeischwirrt. Also aufsitzen, hinter der Gatling-Kanone Platz nehmen und dann geht sie auch schon los, die Flucht vor weiteren Sovjet-Heli mitten durch die Häuserschluchten Manhattans. Wow, was für ein Ritt! Der allerdings jäh endet, als der eigene Heli eine Mi-24 streift. Das russische Gefährt kracht daraufhin in eine Hochhausbaustelle, der Black Hawk beginnt zu trudeln. Erst in letzter Sekunde kann der US-Pilot das Schlimmste verhindern... »Call of Duty«, wie die Fans es lieben!

ÖFFENTLICHER TERRORVERKEHR

Ohne Luft zu holen präsentieren die Entwickler den nächsten Abschnitt: Im Level »Mind the Gap« übernimmst du die Rolle von Sergeant Burns, der sich mit seinem Spezialkommando des Nachts Zutritt zu einem Verladehof im Hafen der Stadt London verschaffen muss. Hier nämlich soll ein mit Massenvernichtungswaffen beladener LKW parken. Das Himmelfahrtskommando beginnt beschaulich: mit einem Blick auf den Sternenhimmel und die Skyline Londons. Keine Minute unterwegs und gerade die leere Ladefläche des Lastwagens erreicht, schnappt der Hinterhalt der Russen jedoch schon zu. Plötzlich Feindfeuer von allen Seiten, umherschwirrende Projektile, wohin das Auge blickt. Ein Heli gibt Burns Team Feuerschutz, während dieses verzweifelt versucht, einer vermeintlichen Zielperson auf den Fersen zu bleiben. Schnell wird klar, wo die Reise hingeht: Die Terroristen haben ihre Sprengsätze in zwei gekaperte U-Bahn-Züge verfrachtet; beide sind bereits unterwegs gen Stadtzentrum; und nur einer, der sie aufhalten kann: du und das Blei spuckende MG auf der Ladefläche des hinterherrasenden Jeeps.

Ohne Rücksicht auf Verluste geht's mitten durch eine belebte Metro-Station. Immer wieder versuchst du die Zielpersonen vor dir mit gezielten Schüssen auszuschalten, während dein Fahrer tollkühn herannahenden Zügen ausweicht. Dazu ein atemberaubendes Licht-Schatten-Spiel – Hammer, was die Entwickler hier aus der betagten Grafik-Engine herauskitzeln!

Dann endlich die Rettung: Bei einem offenen Streckenabschnitt bläst der verbündete Heli mit ein paar Raketensalven den gekidnappten Zug von den Gleisen. Einzelne Waggons lösen und überschlagen sich mehrmals. Der gesamte Tunnel – ein Flammeninferno...

SCHLUSSSTRICH

Wie heißt es doch so schön im PC-Jargon: »Ändere nie etwas an einem funktionierenden System« – ein Motto, das »Modern Wafare 3« perfekt beschreibt. Lineares Missionsdesign, unzählige Skriptmomente zum Anfeuern der Atmosphäre sowie atemlose Action: Mit dieser altbewährten Formel will Activision auch 2011 den Verkaufsrekord-Olymp besteigen. Die Chancen, dass die Rechnung aufgeht, sind hervorragend. Denn Infinity Ward scheint sein Handwerk auch nach umfangreicher Neustrukturierung perfekt zu beherrschen und liefert in Koproduktion mit Sledgehammer Games ein wahnsinnig intensives Kampagnen-Erlebnis. Ob selbiges auch für den Mehrspieler-Modus zutrifft, wird sich demnächst zeigen. Ob Activision den Störfaktor »Battlefield 3« sinnvoll kalkuliert hat ebenfalls. Möge die Materialschlacht beginnen!

Jan Heinrich/sö

Mit dem Schnellboot auf dem Hudson-River: Der ersten Präsentation nach zu urteilen, besteht etwa ein Viertel der Kampagne aus knallharter Vehikel-Action.

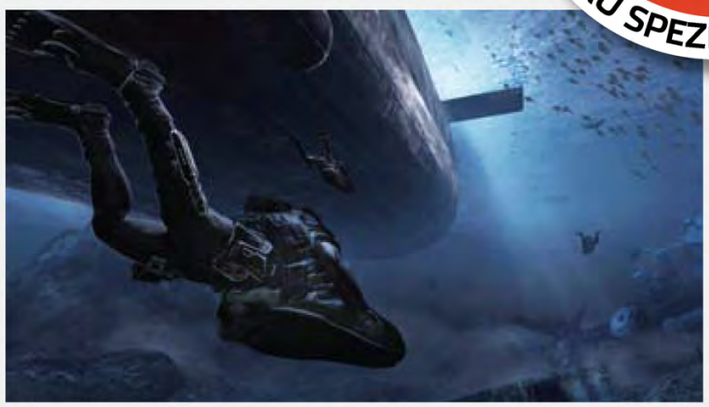
Und außerdem?

■ Bisher keinerlei Infos zu Umfang und Spieldauer ■ Inklusive komplexem Mehrspieler-Modus, zu dem bisher jedoch keine konkreten Informationen vorliegen ■ Spec-Ops, sprich den mit »Modern Warfare 2« eingeführten Koop-Modus der Reihe, wird es wieder geben – 360 Live tippt auf Vier-Spieler-Koop-Action ■ Der Gerüchteküche zufolge ist außerdem ein Survival-Modus mit an Bord – allerdings ohne Zombies, wie man das von der »Call of Duty«-Reihe erwarten würde, dafür mit echten Soldaten ■ Erfolgedetails noch völlig unklar ■ Dass es kostenpflichtige Download-Erweiterungen geben wird, ist bereits bestätigt

360 LIVE sagt...

Die spektakuläre Präsentation kann zwar nicht über die Ideenlosigkeit der Entwickler hinwegtäuschen, den Fans wird's dennoch gefallen.

HITPOTENZIAL **8.5** von 10



✖ Anfang vom Ende

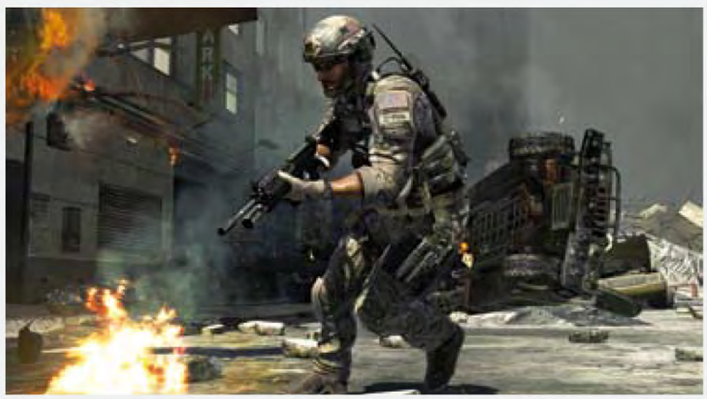
SCHLACHT UM HUDSON BAY

Im Rahmen der diesjährigen Spiele-Fachmesse E3 bekam 360 Live außerdem kurz vor Drucklegung den Kampagnenabschnitt »Hunter Killer« zu Gesicht. Hier eine kurze Zusammenfassung von dem Level, das 360 Live bis dato am meisten beeindruckt hat...

Der Lichtbogen eines Schweißgeräts frisst sich durch die Dunkelheit, Luftblasen steigen auf, glühende Metallsplitter sinken auf den Meeresgrund. Als Froschmann Sgt. Derek »Frost« Westbrook seinen Unterwasser-Schneidbrenner wegpackt, braucht er das kreisförmig ausgeschnittene Gitter vor ihm nur noch zu greifen, um es aus dem Metallzaun zu reißen. Endlich, der Weg ist frei! Die Scuba-Torpedos der Kampftaucher setzen sich in Bewegung und ziehen die geheime Eingreiftruppe durch einen gefluteten Straßentunnel, der einem Massengrab gleicht: überall zivile Fahrzeuge, überall Leichen – ein schauriger Anblick aber gleichzeitig Nervenkitzel pur! Die leise vor sich hinschnurrenden Motoren der Tauchgerätschaften befördern die Delta-Force-Spezialisten zielsicher durch eine klaffende Öffnung hinaus in die Bucht von Manhattan. Ein gigantisches Pipeline-System ist zu sehen, direkt daneben ein unübersichtliches Minenfeld. Dann plötzlich: ein dumpfes Scheppern, gefolgt von einem Feuerball – der vorausschwimmende Kollege hat keine Chance, wird in Tausend Stücke zerfetzt. Doch Frost lässt sich nicht aus der Ruhe bringen, positioniert sich unter einer der Pipelines und deaktiviert die Lichter seines Tauchtorpedos. Keine drei Sekunden später rückt schließlich das Objekt an, auf das es die Kampfschwimmer abgesehen haben. Ein überdimensioniertes russisches Atom-U-Boot bringt die See zum Beben. Umgehend kleben sich die Taucher wie Schiffshalter-Fische an die Außenhülle, um dort gezielt Haftminen anzubringen - mit Erfolg. Gleich mehrere Explosionen zwingen das Seeungeheuer aus Stahl zum Auftauchen. Frost und sein Trupp warten bereits an der Wasseroberfläche und gelangen über das Heck zur Einstiegsluke. Kaum im Inneren gibt wieder Kollege Sandman die Marschrichtung vor; bahnt den Jungs einen Weg durch die engen, von Alarmlichtern rot durchfluteten Korridore. Der Widerstand ist gering und mit gezielten Schüssen schnell erledigt. Gleiches gilt für die Panzertür des Kontrollraums. Ein Sprengsatz und: Kawoom! In Zeitlupe wird die tonnenschwere Luke quer durch den Raum geschleudert. Ein Tinnitus-artiges Hochton-Pfeifen schneidet sich in Frosts Hirn, er wiederum füttert das U-Boot-Personal mit Blei.

Ok, fast geschafft! Von einem der Offiziere erhält Sandman nach einem heftigen Stiefeltritt zwei Sicherheitsschlüssel für die Raketen-Kontrollkonsole. Drei, zwei, eins... Zündung. Noch während sich Frosts Kollegen ins Rettungsschlauchboot wuchten, werden die Langstrecken-Todbringer auf die Reise geschickt.

Zurück im Freien entbrennen weitere heftige Gefechte. Mal gegen kleine Patrouillenboote, mal gegen größere Ausführungen dieser. Dazu im Hintergrund ein Grafikschauspiel, wie's 360 Live so noch nicht erlebt hat: Überall schlagen Raketen ein, bringen Fregatten und selbst ganze Flugzeugträger zum Kentern. Die Gischt der aufgewühlten See spritzt in die Kamera. Und Frost? Pflügt sich samt Schlauchboot einen Weg durchs Chaos der Seeschlacht, nur um kurz darauf direkt in den Frachtraum eines CH-47 Chinook Transport-Helis zu schlittern. Der macht umgehend die Schotten dicht und gibt beim Abflug noch einen letzten Blick auf die brennende Skyline von Manhattan frei. Wow! Her damit!



HIT TIPP 360 LIVE

Erhältlich | November 2011 **Status** | 70% komplett

kurz & knapp

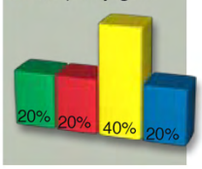
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Montreal
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

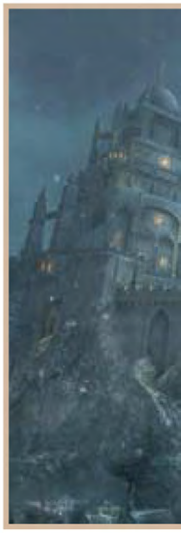
Dritter und letzter Teil der Ezio-Saga – und hoffentlich eine gute Einstimmung auf »Assassin's Creed 3«.

das ist drin

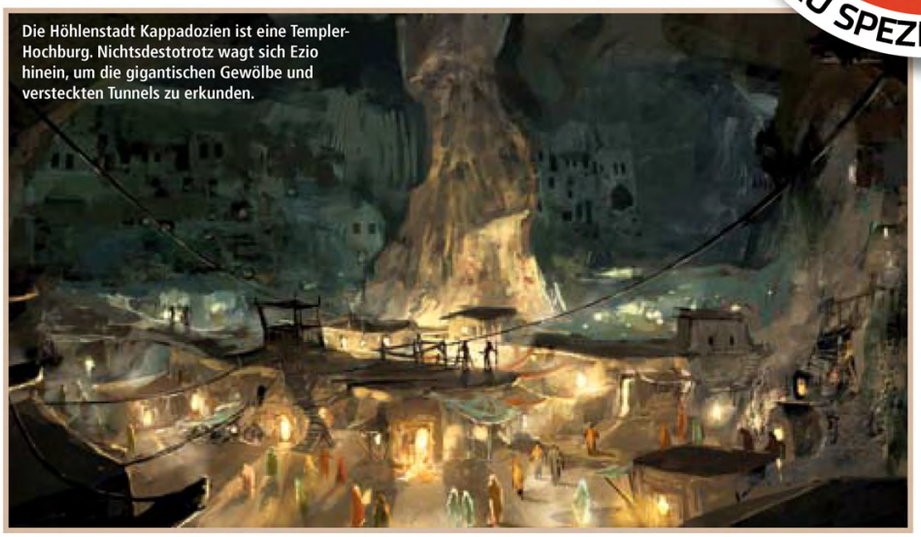
- Assassinen ausbilden
- Artefakte sammeln
- Orient bestaunen
- Templer jagen



ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS



Drei einzigartige Protagonisten, drei Handlungsstränge aus drei unterschiedlichen Epochen der Zeitgeschichte; seit dem ersten »Assassin's Creed« wissen Fans der Reihe nur eines: dass sie eben nichts wissen. Es wird Zeit für ein bisschen Klarheit. Im kommenden »Assassin's Creed: Revelations« will Ubisoft deshalb alle Erzählstränge zusammenführen – und schickt ein letztes Mal Ezio Auditore da Firenze in den Kampf gegen die Tempelritter.



Die Höhlenstadt Kappadozien ist eine Templer-Hochburg. Nichtsdestotrotz wagt sich Ezio hinein, um die gigantischen Gewölbe und versteckten Tunnels zu erkunden.

Das Team von »Revelations« ist für die Nachbildung Konstantinopels extra nach Istanbul gereist und hat tausende Fotos geschossen. Viele der im Spiel vorkommenden Monumente und Strukturen stehen noch heute.

»Ein Mammutprojekt, das kein Studio allein stemmen kann.«

Ein großes Spiel braucht Zeit – eigentlich eine Binsenweisheit in der Spielebranche. Trotzdem stampft Ubisoft seit dem Überraschungserfolg von »Assassin's Creed« jedes Jahr einen neuen Ableger aus dem Boden – und schafft es seltsamerweise, das Niveau der Spiele sogar noch zu steigern. In diesem Jahr allerdings steht mit »Revelations« ein Mammutprojekt an, das kein Studio allein stemmen kann: Es soll die Geschichten sowohl von Altaïr als auch von Ezio zum Ende führen, soll aufklären und unterhalten, die Spieler auf »Assassin's Creed 3« einstimmen und vor allem schon im November in den Händlerregalen stehen. Kein Wunder, dass sich Ubisoft zusätzlich zu den rund 200 Entwicklern, Designern und Ideenköpfen im kanadischen Montreal noch Unterstützung aus den Ubisoft-Studios in Annecy, Singapur, Québec, Bukarest und Schweden holt. Damit steht hinter »Revelations« eines der größten Entwicklerteams in der Geschichte des französischen Herstellers – aber verderben zu viele Köche nicht bekanntlich den Brei?

HOŞ GELDIN IN KONSTANTINOPEL!

Ezio, mittlerweile über 50 Jahre alt, verlässt diesmal Bella Italia und reist nach Masyaf, Syrien, um nach den Aufzeichnungen seines Vorfahrens Altaïr zu suchen. Knapp 300 Jahre sind vergangen, seit der Spieler diesen Ort das letzte Mal in der Haut von Altaïr betreten hat. Vieles ist nun anders. Die Stadt, die den Turm der Assassinen umgibt, liegt in Trümmern. Lediglich die Grundfesten der alten Burganlage stehen noch. Statt die Weisheiten seines Ahnen zu finden wird Ezio Zeuge, wie die Tempelritter die Stadt am Fuße des Dschebel al-Alawia überrennen. Der Grund dafür scheint ein überaus wertvolles Artefakt zu sein, das irgendwo in Masyaf versteckt liegt. Und wie schon in »Brotherhood« mit dem Edenapfel gilt: Sollten die Templer das Artefakt in die Finger bekommen, sind die Assassinen Geschichte. Bevor allerdings überhaupt jemand Hand an das Relikt legt, wollen fünf antike Siegel gefunden und nach Masyaf gebracht werden. Ihre Spur führt Ezio nach Konstantinopel, das heutige Istanbul. Was der Assassine noch nicht weiß: Eines der fünf Siegel befindet sich bereits in den Händen der Tempelritter. Und um es zu beschaffen, verstrickt er sich erneut in ein gefährliches Spiel aus Intrigen und Politik, das die osmanische Stadt in ihren Grundfesten erschüttert.

Wie in bislang jedem »Assassin's Creed« spielen auch in Konstantinopel der historische Hintergrund und die Authentizität der Örtlichkeiten eine der größten Rollen. Und gerade das Osmanische Reich hat

Klingenpolierer oder Klingelputzer?

⊕ Wieder herrlich authentische Spielumgebungen, interessante neue Fähigkeiten und Waffen, sehr weitläufige Welt, endlich nicht mehr Italien…

⊖ …dafür leider wieder Ezio als Hauptheld; es bleibt abzuwarten, inwieweit »Revelations« wirklich ausreichend sinnvolle und tiefgreifende Neuerungen präsentiert

✖ Willkommen zurück

GASTAUFTRITT VON ALTAÏR

Irgendwie schon unfair, dass Italo-Held Ezio gleich drei Games gewidmet werden, wo der gute Altaïr sich mit einem einzigen zufriedengeben muss, oder? Aber keine Angst: In »Revelations« gibt es ein Wiedersehen mit dem wortkargen Syrer. Während Desmond Miles mit Hilfe des Animus ins Leben von Ezio Auditore eintaucht, gewinnt Letzterer mit den Siegeln aus Masyaf tiefere Einblicke in die Geschichte seines Vorfahren Altaïr. Und diese Einblicke sind selbstverständlich spielbar. Diese speziellen, überall in der Geschichte verstreuten Altaïr-Levels sollen dem Spieler das Leben des mysteriösen Assassinen näherbringen und einige Rätsel um den geheimnisvollen Meuchelmörder lüften.

Einige der Mehrspieler-Karten liegen auf der griechischen Insel Rhodos. Als spielbare Charaktere treten hier unter anderem Kosaken, Bombardiere und osmanische Wächter auf.

» Es ist ein Schmelztiegel der Kulturen und Ideologien, eine Stadt der Kontraste, mit einem bunten Mix an Zivilisationen. Kurzum: vollgestopft mit Menschen und exotisch bis in die Turmspitzen. «

Mitte des 16. Jahrhunderts einige beeindruckende Schauplätze zu bieten. Es ist ein Schmelztiegel der Kulturen und Ideologien, eine Stadt der Kontraste, mit einem bunten Mix an Zivilisationen. Kurzum: vollgestopft mit Menschen und exotisch bis in die Turmspitzen. Im Spiel selbst wird Konstantinopel durch diverse Flüsse und Hügelareale in vier große Hauptdistrikte aufgeteilt: Im Imperialen Distrikt steht etwa die bekannte Sophienkirche – die Hagia Sophia – neben turmhohen Marmorbauten, majestätischen Moscheen und opulenten Behausungen. Im Händlerviertel von Beyazid prangen das Forum Bovis und das Militärarsenal. Noch weiter im Westen der Stadt kämpfen im Konstantin-Distrikt die Ärmsten der Armen in baufälligen Holzbaracken ums Überleben, während nebenan das alte Valens-Aquädukt in Ruinen liegt, um das Elend zu unterstreichen. Überquert man den Ausläufer des Bosporus, der die Stadt teilt, gelangt man in den Galata-Distrikt mit seinem kosmopolitischen Flair und bunt gemischter Architektur aus Italien, dem Osmanischen Reich, Byzanz, Griechenland und Asien. Ja sogar im Untergrund der Stadt tut sich was: In Kappadozien liegt das Machtzentrum der Templer inmitten von massiven Felsbauten und versteckten Tunnels, während sich vor den Toren der Höhlenstadt gewaltige Felder und Ebenen erstrecken. Alles in allem ist Konstantinopel damit deutlich größer und dichter als Rom, Venedig und Monteriggioni zusammen – und vor allem abwechslungsreicher für alle, die sich an Italien schon sattgesehen haben.

Und außerdem?

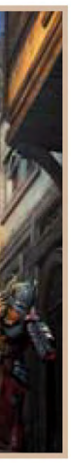
■ Noch keinerlei Infos zu Erfolgen, Sondereditionen und Demoversionen; Details dazu gibt's womöglich zur Gamescom im August ■ Einen Mehrspieler-Modus wird's wieder geben; bisher ist nur bekannt, dass einige der Karten auf der griechischen Insel Rhodos spielen

DIE SACHE HAT EINEN HAKEN!

In Konstantinopel angekommen, nimmt sich ein Assassinenmeister namens Yusuf Tazim Ezio an. Ein undurchsichtiger Typ, der dem Italiener aber nichtsdestotrotz noch einiges beibringen kann. An prominenten Figuren feiern diesmal der byzantinische Thronfolger Manuel Palaeologos, Sultan Ahmet sowie sein Neffe, Prinz Suleiman, Gastauftritte. Aber noch viel wichtiger als diese Männer der Macht sind die Frauen. Erstmals wird Ezio einer Frau begegnen, die sein ausschweifendes Casanova-Herz bändigt. Sofia Sorto, einst von Venedig nach Konstantinopel ausgewandert, verkauft Bücher in der Stadt und hält ihn für einen gutaussehenden Gentleman mit… speziellen Interessen. Ezio wiederum sieht in Sofia all das, was sein Leben hätte sein können, würde es nicht von Rache und Mord getrieben. Sofia ist entgegen Caterina Sforza aus »Brotherhood« keine historische Person. Ihr Erscheinungsbild basiert stattdessen auf einem Gemälde von Albrecht Dürer mit dem Titel »Porträt einer jungen, venezianischen Frau«. Klingt nach einer deutlich erwachseneren Liebesgeschichte, als es bisher der Fall war. Man darf gespannt sein.

Jedes der Vorgängerspiele hat neue Waffenarten und Ausrüstung eingeführt. »Revelations« macht da keine Ausnahme und gibt dem Spieler die neue Hakenschiene an die Hand – eine bewährte Waffe in den Reihen der osmanischen Assassinen, für Ezio hingegen völliges Neuland. Die Hakenschiene lässt sich als Aufsatz auf die normalen Unterarmklingen schrauben und soll Kampf und Fortbewegung stark verändern. Das gebogene Ende der Schiene dient als eine Art Greifer, mit dem sich der Spieler beispielsweise an überall gespannten Wäscheleinen abseilen und so Wege verkürzen kann. Auch beim Klettern an Türmen und Häuserwänden erleichtert der Haken vieles. An glatten Oberflächen bietet er deutlich mehr Halt und erlaubt es Ezio, selbst vierstöckige Gebäude innerhalb von Sekunden zu erklimmen. Auch im

Mit Hilfe eines einfachen Bastelsystems kann Ezio nun Hunderte verschiedene Bomben bauen. Die Rohstoffe dafür bezieht er aus den unterschiedlichen eroberten Stadtbezirken und Außengebieten.



Kampf ist die Waffe nützlich, zieht der Assassine damit Gegner doch direkt in ein Duell zu sich heran. Alternativ krallt man sich im Sprint mit der Hakenschiene am Opfer fest, führt einen gewagten Salto aus und landet am Ende hinter dem Gegner, um direkt weiterzurennen. Kampf- und Bewegungsanimationen wirken dabei erneut wie aus einem Guss und bemerkenswert geschmeidig. Das bekannte Adlerauge weicht dem neuen Adlersinn, mit dem Ezio die Umgebung nicht nur mit seinen Blicken stärker wahrnehmen kann. Alter und Erfahrung befähigen ihn nunmehr dazu, Informationen, Zusammenhänge und Aufgaben aus aufgeschnappten Gesprächsfetzen herauszufiltern oder dem Herzschlag einer Person trotz Umgebungsgeräuschen zu lauschen. Ubisoft-intern gilt der Adlersinn als neuartiger sechster Sinn, der auch in den folgenden Ablegern der »Assassin's Creed«-Reihe stark an Bedeutung gewinnen soll.

ICH HAB DAS KOMMANDO!

Das Prinzip der »Borgia«-Türme, die in »Brotherhood« erobert wurden, um bestimmte Stadtteile zu kontrollieren, wird auch in »Revelations« wieder aufgegriffen. Diesmal sind die strategisch wichtigen Punkte aber unscheinbare Lagerhäuschen. Einmal von den osmanischen Truppen befreit, dienen sie Ezio als Kommandozentralen, von denen aus er die umgebenden Bezirke kontrolliert. Anders als in »Brotherhood« geben sich die Osmanen nach einmaliger Niederlage aber nicht endgültig geschlagen und versuchen immer wieder, die Lager zurückzuerobern. Einzige Möglichkeit, die lästigen Angreifer loszuwerden: eigene Assassinen-Azubis schicken, um den Angriff abzuwehren und anschließend einen eigens ausgebildeten Meister-Assassinen zur Abschreckung dort stationieren. Schön: Je höher man seine Meuchel-Schüler nun trainiert, desto größern ist die Chance, dass sie einem zu einzigartigen Aufträgen verhelfen.

Auch wenn von »Assassin's Creed: Revelations« bislang nur eine kompakte Präsentation zu sehen war: Das Konzept klingt großartig, sollte es tatsächlich wie geplant umgesetzt werden. Allein schon die ganze Geheimnislüfterei: Wer ist Subjekt 16? Wie steht es um Lucy, Shaun und Rebecca? In welchem Zusammenhang stehen die mysteriösen Stimmen von Juno und Minerva? Was ist nach dem Ende des ersten »Assassin's Creed« mit Altaïr geschehen? Und besonders: Inwieweit sind Altaïr, Ezio und Desmond nun wirklich miteinander verlinkt? All das und mehr soll »Revelations« Ende 2011 klären. Wenn Ubisoft Wort hält, bekommen die Fans damit das, worauf sie schon so lange warten: Antworten!

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Hoffentlich wird »Revelations« der würdige Abschluss der Ezio-Trilogie – bislang stehen jedenfalls alle Zeichen auf Hit.

HITPOTENZIAL **8,5** von 10

HIT TIPP 360

kurz & knapp

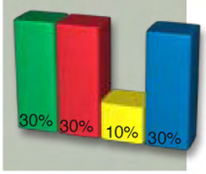
Hersteller | EA Sports
Entwickler | EA Canada
Genre | Sportspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Virtueller Fußball in Reinkultur: Schon jetzt überraschend revolutionär.

das ist drin

- Zweikampf
- Treffen
- Jubeln
- Zaubern



FIFA 12

Kicken, bis der Arzt kommt.

Knapp 60.000 Fans warten gespannt auf den Klassiker: FC Arsenal London gegen den FC Chelsea. Die Gunners gegen die Blues. Unter dem frenetischen Jubel der Zuschauer marschieren die 22 Akteure in die Arena. Wie bei einer TV-Übertragung verfolgt die Kamera die beiden Teams aus den Tiefen der Katakomben bis auf den Platz. Die Kapitäne John Terry und Cesc Fàbregas treffen sich an der Mittellinie und geben sich die Hand: Auf ein faires Spiel! Wollen wir es hoffen…

Kurz nach dem Anpfiff ist dieses Versprechen nämlich schon vergessen. In »FIFA 12« geht es ruppiger zu als in jedem anderen virtuellen Kick bisher. Schuld daran ist die überarbeitete »Player Impact Engine«. Sie berechnet alle Kollisionen in Echtzeit – und das physikalisch korrekt. Das führt gerade im ersten Match zu einigen lautstarken Gefühlsausbrüchen. Eine seitlich angesetzte Grätsche sah ja bereits in »FIFA 11« schmerzhaft aus. In »FIFA 12« allerdings möchten empfindsame Naturen gar sofort auf den Platz laufen und Erste Hilfe leisten. Als Mannschaftskapitän Cesc Fàbregas in Richtung des gegnerischen Tors dribbelt, grätscht ihm Mittelfeld-Raubein Frank Lampard unsanft in die Parade, trifft dabei aber den Ball. Trotzdem: Fàbregas wirbelt durch die Luft. Sein rechtes Bein wird von der Wucht des Aufpralls emporgeschleudert. Er landet seitlich und krümmt sich vor Schmerzen. Diese Art von Attacken sehen nicht nur schick aus, sondern haben auch direkten Einfluss auf die Kicker-Körper. Bei allzu ruppigen Attacken bleiben die Spieler längere Zeit liegen oder müssen verletzt vom Platz. Auch Müdigkeit kann hier eine Rolle spielen: Setzen unachtsame Trainer zu einem letzten Sprint mit einem ausgepowerten Akteur an, endet diese Aktion gerne mal mit einem Muskelfaserriss. Besonders während eines langen Turniers sollten Meistermacher gut überlegen, ob sie einen Starspieler trotz Formtief einsetzen.

Überhaupt geht es hier deutlich realistischer zur Sache als noch beim Vorgänger. Vor allem in Zweikämpfen wird's diesmal richtig robust. Kein Wunder, schließlich hat EA Canada die Defensivmöglichkeiten

Beim Luftkampf fliegen die Spieler tief. Hier entscheiden Geschwindigkeit und auch Körpermasse über den Ausgang des Duells.

Erhältlich | Herbst 2011 **Status |** 65% komplett

Torerfolg oder Pfostentreffer?

+ Brillante »Player Impact Engine« sorgt für realistische Zweikämpfe und tolle Momente, das »Precision Dribbling« dagegen ermöglicht auch Einsteigern so manchen Alleingang; besonders die geschmeidigen Animationen profitieren von den Neuerungen

– Das neue Steuerungskonzept für das »Tactical Defending« erscheint gewöhnungsbedürftig, außerdem muss die Häufigkeit der Verletzungen gut ausbalanciert werden – schließlich möchte niemand mit einem Lazarett durch die Saison gehen

Und außerdem?

■ Noch keine Infos zu Demos, Erfolgen, möglichen Download-Inhalten, Sondereditionen und Mehrspieler-Möglichkeiten ■ Taktiker wird's freuen: Stürmer schirmen das Leder mit ihrem Körper ab, Abwehrspieler decken den Raum im Rückwärtsgang ■ Verletzungen treten nun als Folge von Zweikämpfen und Müdigkeit auf

JETZT IN 360 LIVE NEUESTE VERSION ANGESPIELT!

✖ Jeder Zentimeter zählt

DAS DING MUSS REIN – EGAL WIE!

Chaos im Bayern-Strafraum: Mats Hummels kommt nach einem Eckball beinahe frei zum Schuss. Er streckt sich mit einer Scherenbewegung nach dem Leder. Die Münchener Verteidiger Philipp Lahm und Daniel Pranjic schauen fassungslos zu. Doch Keeper Thomas Kraft sprintet aus seinem Kasten und wirft sich dem Torversuch des Dortmunder Abwehrrecken entgegen – Glück gehabt. Und ein prima Beispiel dafür, dass Standardsituationen in »FIFA 12« vor allem eines sind: ein probates Mittel, um Tore zu schießen. Denn durch die sogenannte »Player Impact Engine« sind Stocheraktionen wie die hier beschriebene nun besonders gefährlich: Der Ball ist häufiger frei, nicht zuletzt, weil Spieler nach Zusammenstößen hinfallen oder sogar verletzt liegen bleiben.

✖ Angriff kontra Verteidigung

DIE ANGST DES STÜRMERS VOR DER BLUTGRÄTSCHE

1 Der Ball klebt nun bei eleganten Dribblern wie Fernando Torres enger am Fuß. Mit ein wenig Feingefühl am linken Stick tanzt der Spanier seinen Widersacher auf dem sprichwörtlichen Bierdeckel aus. Der rechte Analogstick kommt in »FIFA 12« dagegen deutlich seltener zum Einsatz.

2 In Sachen Verteidigung ist dieses Jahr vor allem das Timing entscheidend: Mit Hilfe der »Tactical Defense« hält beispielsweise Abwehrspieler Vermaelen zunächst einen gewissen Abstand mit dem Rücken zum Tor. Erst im letzten Moment greift er, taktisch klug, den ballführenden Torres an.

3 Die übrigen Abwehrspieler gehen nicht mehr blind auf den Stürmer los. Sie orientieren sich, decken den Raum ab oder versuchen gar den zweiten Angreifer Didier Drogba in Manndeckung zu nehmen.

überarbeitet: Das Hinzuziehen des zweiten Verteidigers wurde erweitert und hört nun auf den Namen »Tactical Defending«. Durch das Halten der rechten Schulter- und der Zweikampftaste greift ein KI-Verteidiger an, der eigene Kicker bleibt aber auf Abstand und deckt so den Raum ab. Der zur Hilfe gerufene Kollege geht dabei außerdem nicht mehr wie ein Blinder auf den Gegenspieler los, sondern besticht durch verbessertes Zweikampfverhalten.

Aber auch die Stürmer haben dazugelernt: Ein bulliger Angreifer wie Didier Drogba verschafft sich mit seiner schweren Statur gegen körperlich unterlegene Spieler Vorteile. Er dreht sich mit seinem Rücken zum Verteidiger und schiebt, was seine 1,89 Meter hergeben. Im Gegensatz zu »FIFA 11« ist er hierbei jedoch weniger eingeschränkt, sprich kann sich weiterhin frei bewegen, sich flink um den Gegenspieler drehen oder die Kugel zu einem Kameraden weiterspielen.

Das Abschirmen des Balls ist besonders in Kombination mit dem neuen »Präzisionsdribbling« interessant, denn die Spieler führen die Pocke nun noch enger am Fuß. Manchmal so eng, dass sie blinde Verteidiger förmlich in der Telefonzelle ausspielen. Wohlgemerkt mit dem linken Analogstick, der nun auch für enge Drehungen und den ein oder anderen Trick herhält. Vor allem bei Doppelpässen mit spektakulären Ergebnissen: Etwa wenn Drogba den Ball von Sturmpartner Torres annimmt, dann sofort wieder zurückspielt und sich im selben Moment gekonnt um den Manndecker dreht. Anders formuliert: In »FIFA 12« ist es die Mischung aus langsamen Dribblings und gezielten Sprints, die über Tor oder peinliche Ego-Nummer im Angriffsspiel entscheidet. Der rechte Analogstick ist zwar immer noch zum Tricksen da, soll aber laut EA Canada eher für Profi-Zocker gedacht sein.

Und auch sonst spielt sich EAs neuester Ableger deutlich anders als die letztjährige Produktion: Bei holprigen Zweikämpfen bleibt das Leder häufiger frei und der muntere Kampf um den runden Schatz beginnt. Dabei prallt die Pille gerne mal von den Körpern der Spieler ab. Das sieht teilweise noch ein wenig albern aus, passt aber atmosphärisch hervorragend zu den intensiven Duellen. Und hat sich ein Zweikampf-Pulk dann erst mal aufgelöst, kommt das überarbeitete Pass-System zum Tragen. Heißt: Bälle rollen sichtbar weiter, Mitspieler laufen sich noch sinnvoller frei, während clevere Regisseure wie Fàbregas über eine spürbar bessere Übersicht verfügen – und endlich auch mal grandiose Pässe in die Tiefe schlagen. Oder Heber. Oder Flanken. Die dann Luftakrobaten wie Drogba gnadenlos verwandeln – noch zu gnadenlos, wie wir finden, immerhin sollten Kopfbälle in »FIFA 12« ja entschärft werden. Ist aber zu verschmerzen, denn die Keeper machen kaum Fehler. Petr Cech zum Beispiel – natürlich samt markantem Rugby-Helm – faustet Bälle nun häufiger zur Seite weg und klebt nicht mehr so stoisch auf der Linie wie noch in »FIFA 11«.

Auf den Punkt gebracht: Einmal warmgespielt, dreht auch dieser Teil trotz nur geringfügiger optischer Verbesserungen voll auf. Konami muss erneut kräftig nachlegen, um nicht ins Hintertreffen zu geraten.

Olaf Bleich

360 LIVE sagt...

Mehr als nur ein Update: »FIFA 12« beeindruckt mit der verbesserten Spieler-Physik und deutlich verändertem Gameplay.

HITPOTENZIAL **8.5** von 10

HIT TIPP

Erhältlich | 2012 **Status** | 60% komplett

METRO: LAST LIGHT

Apokalypse Russki 2033.

Die Welt gleicht einer Gaskammer: Ein Atemzug zu viel und deine Lunge zersetzt sich wie Salz in kochendem Wasser. 20 Jahre ist der dritte Weltkrieg nun her; im Jahr 2033 ist die Erde lebensfeindlicher denn je. Lediglich Mutanten haben sich an die Bedingungen angepasst und belagern nun die Ruinen von Moskau. Für Menschen sind nur die U-Bahn-Schächte bewohnbar. Schlimmer noch: Militante Gruppen, darunter die Nazi-Kommunisten der »Vierte Reich«-Bewegung, tyrannisieren den Untergrund. Dem Chaos Einhalt gebieten? Dazu fühlen sich nur wenige verpflichtet. Einer ist der junge Russe Artyom. Kenner des Geheimtipps »Metro 2033« haben ihn schon einmal durch diese Endzeit-Hölle gelotst. Mit »Last Light« geht seine Odyssee nun weiter, knüpft dort an, wo Teil Eins aufhört; setzt allerdings auf eine komplett neue Story statt wieder auf eine Romanvorlage. Problem? Keineswegs, denn schon die ersten Minuten einer Vorab-Präsentation blasen 360 Live aus den Latschen....

»Viel Glück, Kamerad« wünscht Artyoms Freund, als er in einen Tunnel hinabsteigt. Ja, Glück kann der Held in der Tat gebrauchen. Schließlich muss er kurz darauf fast im Alleingang Ressourcen aus einem Nazi-Stützpunkt stehlen. Gemeint ist Munition, ein schon in »Metro 2033« seltenes Gut, das abermals als Währung zum Kauf von Ausrüstungsgegenständen dient. Doch nicht nur Munitionsknappheit ist wieder ein Markenzeichen der Serie. Auch Schleichpassagen sind erneut essenzieller Bestandteil der Shooter-Erfahrung.

Kaum die Leiter hinabgestiegen, hört Artyom bereits zwei Feinde – und reagiert instinktiv, indem er die Glühbirne an der Wand aus ihrer Fassung dreht. Licht aus! Abwarten, bis die beiden Silhouetten nichts ahnend vorbeiziehen. Dann geht alles blitzschnell: Artyom pirscht sich an Soldat A heran, packt dessen Kopf, schlitzt ihm mit einem Messer die Kehle auf. Gurgelnd sackt der Feind zusammen. Nach einem Kopfschuss ist auch Söldner B erledigt – meine Fresse, schaut das realistisch aus! Texturschärfe, Animationen, Schatteneffekte: großartig!

Dann endlich: der Vorposten. Um unentdeckt zu bleiben, knipst der Rebell mit gezielten Schüssen die Lichter an der Decke aus. Das Lagerfeuer daneben ist ebenfalls fix gelöscht: mit einem Treffer auf den darüber hängenden Topf. Der beginnt zu wanken und verschüttet seinen Inhalt auf die Flammen – geniale Physikspielerei! Doch verdammt: Jemand hat Artyom entdeckt. Plötzlich zerreißt ein Schusswechsel Stille sowie Mauern und Kisten. Dank des tollen Partikel-Systems zerspringen Holz und Beton in Tausende Fetzen. Das sieht nicht nur atemberaubend aus, sondern nimmt den Gegnern zugleich die Deckung. Ein paar Salven aus dem Sturmgewehr, schon sind die Nazis platt. Die Verstärkung? Mit der herumliegenden Minigun schnell Geschichte. Was folgt, ist die Infiltration der Versammlungsräume der »Vierte Reich«-Bewegung. SS-Uniformen, Reichsadler und rot-weiß-schwarze Flaggen erinnern ans Nazi-Regime. Okay, genug gesehen! Kollege Hunter hat bereits einen Fluchtplan: Schuss in die Luft, schon herrscht Chaos. Jetzt nichts wie weg, ab in Richtung Draisine. Die Nazi-Bastarde fackeln ihrerseits nicht lange, folgen mit einem Zug. Artyom aber kontert aggressiv, springt auf einen Waggon und ballert sich Richtung Führerhaus vor. Dann wirft ihn eine Explosion auf den Boden, die Lichter gehen aus – Ende der Präsentation. Und weiterhin Herzrasen im Brustkasten. Erster Eindruck: sehr geradlinig. Aber umwerfend! Shooter-Fans lecken sich schon mal die Finger.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Grafik und Atomsphäre kicken schon jetzt. Hoffentlich lässt sich von Handlung und Abwechslung bald selbiges behaupten.

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

kurz & knapp

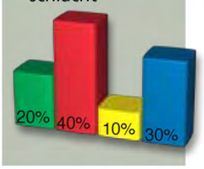
Hersteller | THQ
Entwickler | 4A Games
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

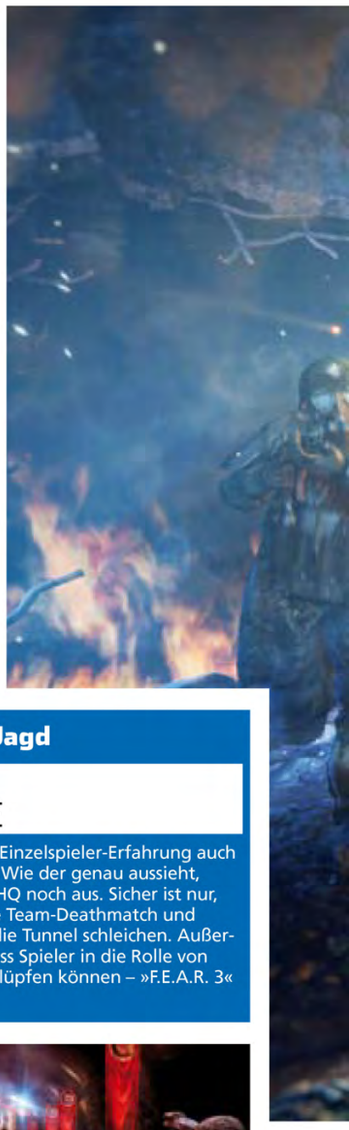
kurz gesagt

Originelle Fortsetzung des Ostblock-Überraschungshits aus dem Jahre 2010.

das ist drin

- Schleichen
- Ballern
- Fliegende Fetzen
- Mutantenschlacht





✖ Mehrspieler-Jagd

RUSSLAND GEHT ONLINE

Erstmals gesellt sich zur Einzelspieler-Erfahrung auch ein Mehrspieler-Modus. Wie der genau aussieht, darüber schweigt sich THQ noch aus. Sicher ist nur, dass klassische Modi wie Team-Deathmatch und Flaggenklau mit durch die Tunnel schleichen. Außerdem ist zu vermuten, dass Spieler in die Rolle von Mensch und Mutant schlüpfen können – »F.E.A.R. 3« lässt grüßen.

Ab und an verschlägt's den Helden an die Oberfläche. Hier erinnern zerstörte Autos, verlassene Spielplätze und bröckelnde Ruinen an bessere Tage.

✖ Abgas

Das wichtigste Utensil im Jahre 2033: die Gasmaske. Aufgrund tödlicher Dunstschwaden in der Atmosphäre verabschiedet sich deine Lunge ohne sie schon nach wenigen Sekunden.

✖ Abgebrannt

Feuer spielt eine zentrale Rolle: Zum einen spendet es Licht, zum anderen fackelt es Holz und andere brennbare Stoffe ab. Zum Beispiel Spinnenweben, die Artyom mit einem Feuerzeug einäschert, um freie Sicht zu bekommen.

✖ Abgeschossen

Neben der Grafik erfährt auch die Physik- und Animations-Berechnung eine Frischzellenkur: Explodierende Objekte etwa zerbersten in Tausende Fetzen, Gegner fallen adäquat zur Trefferzone zu Boden – muss man gesehen haben!

Und außerdem?

■ Mehrspieler-Modus erstmals an Bord, Details noch unter Verschluss… ■ … Gleiches gilt für Informationen zu Erfolgen und Sondereditionen ■ Auf Bildschirmanzeigen jeglicher Art wird wieder verzichtet ■ Definitiv kein Ponyhof und wohl erst ab 18 Jahren

✖ Das Metro-Universum

DAS BUCH, DAS SPIEL, DIE FORTSETZUNG

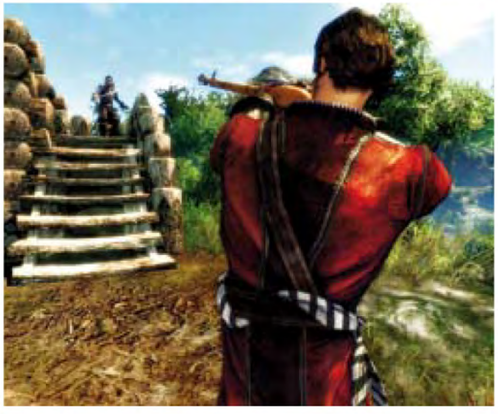
Mit seinem Roman »Metro 2033« greift Autor Dmitry Glukhovsky auf 764 Seiten eine dunkle Vision auf: In naher Zukunft bombt sich die Menschheit selber in Grund und Boden, nur wenige überleben den dritten Weltkrieg. Diese nihilistische Geschichte dient im gleichnamigen Videospiel von 2010 als inhaltliche Grundlage. Zwar erschien mit »Metro 2034« auch eine Fortsetzung zum eingangs erwähnten Buch, dennoch entschied sich Entwickler 4A Games eine eigene Geschichte für »Last Light« zu schreiben. Warum genau, wollte das ukrainische Studio nicht preisgeben. Da der zweite Roman allerdings sehr dialoglastig ausfällt und sich sowieso nicht als direkte Fortsetzung zu »2033« versteht, wären hiermit bereits zwei mögliche Gründe benannt. Wie »Last Light« die Handlung letztendlich fortführt? Unklar. Nur so viel steht fest: Auch diesmal wird Held Artyom sowohl Untergrund als auch Oberfläche erkunden; Nazi-Kommunisten und Mutanten laufen ihm dabei gleichermaßen vor Pistole, MG und Minigun. Abrunden sollen den Endzeit-Trip immer wieder eingestreute Schleich- und Horror-Elemente.

Wodka oder Volvic?

⊕ Dichte Atmosphäre, eindrucksvolle Schatten- und Partikel-Effekte, interessanter Mix aus Schleichen und Ballern, nette Physik-Spielereien

⊖ Stellenweise noch mit Zeilenversatz, kein stereoskopisches 3D für die Konsolenfassung, offene Spielwelt hätte sich angeboten, aktuell nur PC-Fassung gezeigt

Erhältlich | 1. Halbjahr 2012 **Status** | 50% komplett



Piratenkönig oder Landratte?

- ➕ Weg vom Grau-Braun-Matsch hin zu peppigen und kräftigen Farben, frisches Szenario für ein Rollenspiel, weitläufige und lebendige Spielwelt, neues Gefährtensystem, schmutzige Piratenkämpfe
- ➖ Seeschlachten wird's trotz eigenem Schiff keine geben, für Fans vielleicht zu linear

RISEN 2: DARK WATERS

Da staunt selbst Störtebeker.

kurz & knapp

Hersteller | Deep Silver
Entwickler | Piranha Bytes
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Der namenlose Held wagt sich an neue Ufer: in Piratengefilde und tropische Buchten.

das ist drin

- Säbel rasseln
- Takelage erklimmen
- Inseln ansteuern
- Karibik genießen

Arrr, Landratte, die Piraten sind los! Also zackig den Rachen mit Grog ausspülen, Augenklappe anlegen und Holzbein festschrauben. Die deutsche Spieleschmiede Piranha Bytes ist auf den Freibeuter gekommen und schickt 360-Gamer 2012 in ihrem neuen Action-Rollenspiel »Risen 2: Dark Waters« auf hohe See. Oder besser gesagt: in ein Archipel aus dutzenden Inseln mit Palmen, Karibiksonne und malerischen Sandstränden. Mit diesem ungewöhnlichen Szenario knüpft »Risen 2« direkt an sein Vorgängerspiel von 2009 an. Der namenlose Held, der bei der letzten Schlacht gegen die Titanen ein Auge verlor, trägt nunmehr Augenklappe und hat seinen Harnisch gegen einen Leinenzwirn getauscht. Er ist depressiv, ein Säufer und hat alle Hoffnung längst aufgegeben. Denn die Titanen bedrohen trotz seines tapferen Einsatzes weiterhin die Menschheit – nicht mehr nur an Land, sondern als nimmersatte Seeungeheuer jetzt auch zu Wasser. Als eines Tages ein Piratenschiff an der Küste anlegt, wittert der Held jedoch seine Chance: Die Freibeuter behaupten zu wissen, wie man der bösartigen Kreaturen Herr werden kann – und schon heuert der Namenlose bei dem Grog-gurgelnden Gesindel an.

Noch immer ist »Risen 2« ein Offene-Welt-Rollenspiel; allerdings will Piranha Bytes vor allem Neulinge stärker an die Hand nehmen. Bevor man also mit seinem Schiff wild drauflosschippert, vergeht rund ein Viertel des Spiels mit der Einführung. Grundkenntnisse in Steuerung, Kampf, Missionsdesign und Dialogsystem werden vermittelt. Denn: Vieles müssen auch Kenner neu lernen. So kämpfen Piraten nicht etwa mit einem Schild wie die Inquisition. Stattdessen greifen sie auf fiese Finten und unfaire Attacken zurück. Der Held kann mit seiner freien Hand dem Gegner beispielsweise Sand in die Augen schleudern oder seinen trainierten Papageien zur Ablenkung auf ihn hetzen. Als Fernkampfwaffen kommen neue Schießeisen, wie die Muskete, hinzu. Und – eine der größten Neuerungen von »Risen 2« – Gefährten greifen dem Helden im Kampf helfend unter die Arme. Ähnlich wie Ezio in »Assassin's Creed: Brotherhood« kann man in »Risen 2« Crew-Mitglieder für sein Schiff rekrutieren und sich von ihnen auf dem Festland begleiten lassen. Was oftmals bitter nötig ist, wenn Riesenkrabben, Grabspinnen, die gar nicht putzigen Klabautermänner und weitere neue Gegnertypen dem Spieler ans Leder wollen. Zwar war die gezeigte Version noch nicht spielbar, optisch überzeugt das Rollenspiel aber schon jetzt: Hohe Palmen wehen in der kühlen Meeresbrise, ihre Schatten tanzen im weißen Sand unter ihnen, kleine Wellen glasklaren Wassers umspielen die Küsten, schäumen auf, ziehen sich wieder zurück. In den Städten hört man Schmiede ihren Amboss behauen, am Lagerfeuer sitzen raubeinige Seemänner bei einer Buddel Rum und vor den karibischen Holzhäusern wehen rote und grüne Papierlaternen im Wind. Wow, ich sollte dringend mal wieder Urlaub machen. Am besten 2012 – in der Karibik.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Wirkt schon jetzt deutlich stimmiger als das erste »Risen« – und Piraten gehen schließlich immer!

HITPOTENZIAL

7,5 von 10

Erhältlich | Herbst 2011 **Status** | 85% komplett

Kugelhagel oder Kollateralschaden?

- ➕ Abgedrehte Waffen, zerstörbare Umgebung, scharfe Texturen, Zerstörung der Spielwelt macht Laune, Koop-Modus
- ➖ Leichter Zeilenversatz, kein Versus-Mehrspieler-Modus

SAINTS ROW: THE THIRD

Auf in den Kampf! Mit Dildo und Pistole!

kurz & knapp

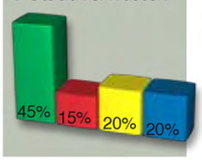
Hersteller | THQ
Entwickler | Volition Inc.
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Offene Spielwelt und böse Gangster im »GTA«-Stil – nur brutaler und skurriler.

das ist drin

- Bandenkriege
- Bank ausrauben
- Autos klauen
- Stadt verwüsten



Meterlange Dildo-Schlagprügel, Passanten-einsaugende Autos und statt Kleinwagen stehen Kampfjets auf dem Hinterhof-Parkplatz: Willkommen in der fiktiven Stadt Steelport! Hier sind Mädels leicht bekleidet, Gangs schwer bewaffnet und Ideen so herrlich abgedreht wie in keinem anderen Spiel dieser Tage.

Auch im dritten Teil des Offene-Welt-Abenteuers dürfen Homies und Fans von »GTA« ihrer zerstörerischen Ader freien Lauf lassen. Dass Passanten dabei unweigerlich ins Gras beißen, geht bei Antiheld Johnny Gat und seiner Saints-Gang als Kollateralschaden durch. Schließlich könnte jeder hier dem Syndikat angehören, einer Organisation, die sich in drei Gruppen aufteilt: Die europäischen Anzugtypen »Der Morgenstern«, die mexikanische Wrestler-Vereinigung »Luchadores« und die Hacker-Nerds von »Die Deckers« schmeißen hier den Laden. Für die Saints wird's daher kein Leichtes, diese Jungs zu vertreiben und sich nach Stillwater nun auch noch Steelport unter den Nagel zu reißen. Doch extravagantes Chaos stiften und Dutzende Haupt- und Nebenmissionen erledigen, das bringt den nötigen Respekt. Nebenbei kauft sich Johnny noch den Kostümladen »Let's Pretend«, verkleidet sich als Astronaut und liftet beim Schönheitschirurgen Körper, Gesicht und ändert auf Wunsch – ja, echt – sein Geschlecht.

Das für solche Spielereien nötige Kleingeld besorgen sich abgebrühte Schurken selbstverständlich bei der nächstgelegenen Bank. In Mission eins des Spiels trommelt Johnny also stilecht ein paar Jungs zusammen und schlägt zu. Doof nur, dass das Syndikat alle Geldinstitute kontrolliert und mit unzähligen Sicherheitskräften schon Spalier steht. Was folgt, ist ein spektakulärer Kugelhagel: Halsbrecherisch stürmt Johnny mit seiner MG auf die Anzugträger los und schnell wird klar: Die Typen sind Kanonenfutter. Wesentlich fordernder dagegen die agilen Damen mit Overknee-Stiefeln und Stringtanga – wollen die jungen Dinger damit ablenken? Egal. Fakt ist, dass Volition diese Freizügigkeit gekonnt einsetzt, um zu zeigen, wie der hauseigene Grafikmotor »CTG« Kulissen und Figuren angenehm detailliert darstellt. Bergeweise umherfliegende Teile und vielseitig zerstörbare Umgebungen schinden ebenso Eindruck. Nur in Sachen Zeilenversatz müssen die Amerikaner noch mal ran.

Endlich im Inneren der Bank, muss sogleich der Tresor dran glauben. Drei Sekunden und eine Sprengladung später steht die riesige Stahltür sperrangelweit offen. Einziges Problem: die schrille Alarmsirene und das Heer Soldaten, das hierdurch angelockt wird. Also schnell hoch ins oberste Geschoss – wo die Typen bereits zu Dutzenden warten. Shit, umzingelt! In jedem anderen Spiel wäre das wohl das Aus. In »The Third« hingegen geht's jetzt erst richtig ab: Ein rettender Helikopter bricht durch die Decke und liftet Johnny samt Boden in die Höhe. Wahnsinn! Aber ist die Flucht auch gelungen? Nein, denn eine Rakete trifft den Heli, Johnny stürzt ab, wird verhaftet. Dumm gelaufen. Für Johnny. Das Gezeigte hingegen macht jetzt schon so viel Laune wie die Partys der Hamburg-Mannheimer – der Herbst kann kommen!

MC Wanke

360 LIVE sagt...

Völlig durchgeknallte Einfälle, sichtbar getunte Technik. Könnte bei abwechslungsreichem Missionsdesign richtig einschlagen!

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

20 MINUTEN MIT ...

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

Erhältlich | Juli 2011

Jugendfrei sieht definitiv anders aus. Ubisofts kommender Koop-Shooter ist dreckiger als eine Esel-Show in Tijuana und härter als die Cojones von Reality-TV-Ikone Dog dem Kopfgeldjäger! Wer mit Anzüglichkeiten Probleme hat, sollte schleunigst umblättern. Alle anderen wagen sich in eine Welt voller Drogen, Waffen und nackter Huren. Willkommen im Wilden Westen der Moderne, cabrón!

00:08

Hier wird allerdings nicht Billy the Kid gejagt und mit einer rostigen Winchester auf reitende Indianer geschossen. Vielmehr katapultiert »The Cartel« die Action der beliebten Vorgängerspiele in die Neuzeit. Mit Pumpgun und SUV ein Drogenkartell aufmischen, darum geht's. Letzteres nämlich hat eine US-Behörde in die Luft gejagt. Zeit für die drei Spielhelden, den Crackheads mal kräftig den Arsch aufzureißen…

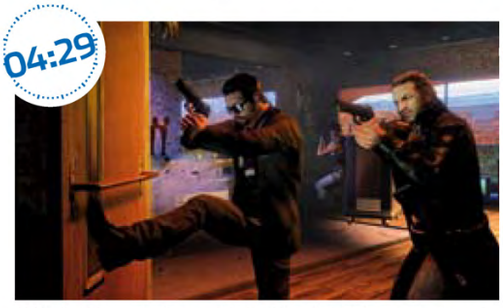
00:49

Da wäre zuallererst die sexy FBI-Agentin Kimberly Evans, die einzige Lady im Testosteron-Team. Früher war sie selbst Gangmitglied, weshalb sie sich im Milieu bestens auskennt. Gefolgt von Frauenheld Eddie Guerra, einem spielsüchtigen Latino, der seit einiger Zeit bei der US-Drogen-Behörde DEA anheuert. Letzter im Bunde: Ben McCall, Nachfahre von »Call of Juarez«-Held Ray McCall und cooler Staubmantel-Rambo.

2:36

Also rein in den Geländewagen und vorbei an schlafenden Obdachlosen, betrunkenen Cholos und einem armen Schwein, das gerade von zwei Gangmitgliedern zusammengetreten wird. Kurze Zeit später hat das ungleiche Team sein Ziel erreicht: den »El Dorado«-Nachtclub, vor dem sich Schlangen an Partygängern eingereiht haben. Jetzt nur noch vorbei am prolligen Türsteher und ab ins verruchte Nachtleben von Los Angeles.

04:29



Heiß! Im Club schmiegen sich in Echtzeit Hunderte schwitzende Körper aneinander. Ein wahres Meer aus aufreizenden Go-Go-Girls, sexy Latina-Mamis und prahlenden Möchtegern-Cowboys. Doch Kim und Kollegen sind nicht für eine Fiesta hier. Also quer durch die Menge und auf in Richtung VIP-Bereich, um Drogenbaron Jésus zu finden. Und dann kommt es, wie es kommen muss: Der flotte Dreier gerät in ein Feuergefecht.

07:12

Ay Chica, langsam solltest du deinen knackigen Stripper-Hintern in Richtung Notausgang bewegen. Sonst wirst du so enden wie ein humpelnder Straßenköter, der in einem verpissten Zwinger seit drei Jahren vor sich hinvegetiert. Mit einer verrosteten Kugel im verlausten Hinterkopf. Nimm dir ein Beispiel an Eddie: Der geht regelmäßig in Deckung, nutzt die Zeitlupenfunktion und bleibt so am Leben!

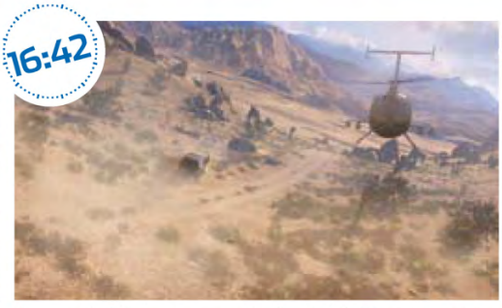
10:21

Doch nicht nur auf dreckigen, heruntergekommenen Großstadtstraßen und in anstößigen Nachtclubs fallen hier Gangster- und Nuttenleichen zu Boden, als seien sie Süßigkeiten aus einer aufgeplatzten Piñata. Auch in der unbarmherzigen Steppe, die alles zu umgeben scheint, geht es zur Sache. Genauso abwechslungsreich sind die Missionen: Verhöre, Zeugenschutz, Verfolgungsjagden, Razzien – alles dabei.

13:17

Schneller als du »Tequila« schreiben kannst, fliegen plötzlich Hunderte Projektile durch die sengend heiße Wüstenluft. Adrenalin, der Geruch verwesender Kojoten-Kadaver und das Stakkato automatischer Waffen verbinden sich zu einem intensiven, abgefuckten Gesamtkunstwerk. Kakteen zerplatzen und als Deckung missbrauchte Autos gehen in die Luft, als wären sie eine Kiste mit illegalen Feuerwerkskörpern.

16:42



Nun trennt sich der Käse vom Burrito: Verfolgt von einem Heli mit angebrachten M18-Maschinengewehren, macht sich der Gesetzeshüter-Trupp aus dem Staub – und kommt ordentlich ins Schwitzen, denn mehr Kugeln schlagen in die Motorhaube des Jeeps und die hübsche Wüstenlandschaft ein, als illegale Einwanderer versuchen, über die Grenze zu gelangen. Chinga tu madre, verfluchte Kavallerie!

19:31

Insgesamt bietet das hier 15 Story-Missionen, allesamt spielbar mit zwei via Xbox Live zugeschalteten menschlichen Compadres. Leider kann die Steuerung momentan noch nicht mit Shooter-Größen wie »Call of Duty« mithalten, auch die KI leistet sich noch so manche Aussetzer. Dafür witzig: Je nach ausgewähltem Held erwartet dich ein anderer Handlungsstrang und ein komplett eigenes Ende. Team-Deathmatch online? Si, señor!

ZUSAMMENGEFASST

Schon die ersten Anspiel-Eindrücke beweisen: Mit »The Cartel« erschafft Entwickler Techland ein wahres El Dorado für abgebrühte Neuzeit-Sheriffs und Koop-Enthusiasten. Doch denk immer daran, Muchacho, das hier ist keine lauschige Tex-Mex-Party in irgendeinem spießigen Vorort. Koks, Killerkommandos, kreischende Passanten – hier geht's knallhart zur Sache. Hältst du das nicht aus, solltest du dich schnell zu Mama scheren. Alle anderen: ¡Vamonos a Juarez!

Potenzial **7.5** von 10

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER
Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG
Sönke Siemens

PRODUKTION
Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION
Jan Heinrich, Michael Förtsch, Moritz Wanke,
Sabine Vogel, Markus Würstle

REDAKTIONELLE MITARBEIT
Benjamin Kratsch, Olaf Bleich, Michael Moser

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT
Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Florian Strasser, Reinhard Fischer, Alice Klink

DRUCK
Frank Druck GmbH & Co. KG
Industriestraße 20, 24211 Preetz/ Holstein

VERTRIEB
BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden,
Tel.: 07623 / 964-0 Fax: 07623 / 964-259,
E-Mail: vertriebsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG PRINT
Christiane Schober,
Tel.: +49(0)8123 / 98 90 98 3, Fax: +49(0)8123 / 98 90 98 4
Mobil: +49(0)151 / 29 11 45 33, E-Mail: media@360-live.de

MEDIABERATUNG ONLINE
Martina Strack,
Tel.: +49(0)89 / 856 327-57,
E-Mail: media-online@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1, E-Mail: abo@360-live.de

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG
Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION
Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

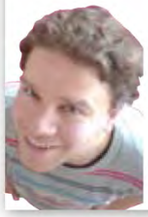
WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte.

Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.

Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München
Covermotiv: Deus Ex: Human Revolution von Square Enix
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
IVW Stand Q1 2011: Verbreitet 16.353, Verkauft 15.879
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS
CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »L.A. Noire«, »Dungeon Siege 3«
FREUT SICH AUF | »Rayman: Origins«, neues »Syndicate«

MICHAEL FÖRTSCH
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Duke Nukem Forever«, sonst nichts
FREUT SICH AUF | »Aliens: Colonial Marines«, »Duke Begins«

JAN HEINRICH
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Racing
SPIELT GERADE | »Lego Pirates of the Caribbean«, »Dirt 3«
FREUT SICH AUF | »The Witcher 2«, »Sonic Generations«

SABINE VOGEL
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »L.A. Noire«, »Hunted: Die Schmiede der Finsternis«
FREUT SICH AUF | »Aliens: Colonial Marines«, »Dead Island«

MARKUS WÜRSTLE
REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »L.A. Noire«, »The Tempura of the Dead«
FREUT SICH AUF | »The Walking Dead«, »Mass Effect 3«

MORITZ WANKE
WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Duke Nukem Forever«, »L.A. Noire«
FREUT SICH AUF | »Dragon's Dogma«, »Street Fighter X Tekken«

MARTINA STRACK
MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Hunted: Die Schmiede der Finsternis«, »L.A. Noire«
FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human Revolution«, »Mass Effect 3«

ALICE KLINK
LEKTORAT

LIVE-GAMERTAG | Endgegnerlache
GENRES | Sport, Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE | »L.A. Noire«, Freiluft-Tennis
FREUT SICH AUF | »Rayman Raving Rabbids« (Kinect), Verbandsrundensiege

So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Tiefschläge. Wenn wir testen, bringt am Ende eine Zahl zwischen 0 und 10 die Wertung auf den Punkt.

9.5 und höher Eine Ausnahmeerscheinung. Sieht blendend aus, hört sich klasse an, spielt sich wie ein Traum. Sollte man sogar probiert haben, wenn man das Genre nicht mag.

8.0 bis 9.4 Spiele dieser Top-Kategorie zählen zum Besten vom Besten. Muss-Titel, die Liebhaber des jeweiligen Genres auf jeden Fall wochenlang unterhalten.

7.0 bis 7.9 Gehobene Mittelklasse. Zum Sprung in die Spitzenklasse fehlt es an Feinschliff oder an Ideen, aber man wird gut unterhalten. Genre-Liebhaber können zugreifen.

5.0 bis 6.9 Das Mittelfeld. Als Liebhaber des Genres kann man immer noch Spaß haben, sofern einen Abstriche bei Look, Spieltiefe oder Bedienungskomfort weniger kümmern.

Bis 4.9 Dieser Titel hat ernste Mängel. Sieht langweilig aus, zickt bei der Steuerung, nervt mit einer umständlichen Bedienung, oder alles zusammen. Erst anspielen, dann kaufen!

Auszeichnungen

Die goldene Auszeichnung **»Spiel des Monats«** verleihen wir einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.

Die silberne Auszeichnung **»Kauftipp«** dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauftipps also!

Die blaue Auszeichnung **»Geheimtipp«** erhält ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit großem Unterhaltungswert und guten Ideen.

Die grüne Auszeichnung **»Livetipp«** erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat.

Die grüne Auszeichnung **»Kooptipp«** erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Koop-Modus hat.

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK
Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: Wie viele Leute können teilnehmen, ist das Game online-fähig, welcher Hersteller zeichnet verantwortlich und einiges mehr.

INFORMATION
Was hat das Spiel, was andere nicht haben? Dieser Frage gehen wir in der Informationsbox nach. Darin werden beispielsweise Besonderheiten der Geschichte erläutert oder auch Schwierigkeiten, die während des Tests auftraten.

UND AUSSERDEM
Hier kannst du nachlesen, welche Möglichkeiten dieses Spiel in Verbindung mit Xbox Live bietet. Bonusinhalte, Mehrspieler-Modi und geplante Erweiterungen – hier findest du alle nötigen Informationen.

STANDPUNKT
Hier findest du das Testergebnis und die Meinung eines zweiten Redakteurs. Die Noten für Grafik, Sound und Steuerung stehen für sich. In die Gesamtnote fließen weitere Eindrücke ein, nämlich Ausstattung, Motivation und Unterhaltungswert.

NUR IN 360 LIVE TEST PLUS UNCUT-SPAR-AKTION

Und außerdem?

■ Einzelspieler-Kampagne umfasst neun Kapitel und ist in rund acht bis zehn Stunden durchgespielt ■ Drei Schwierigkeitsgrade: »Rekrut«, »Kommando« und »Furchtlos«, wobei man schon für den einfachsten wahrlich furchtlos sein muss ■ Wer ein Level als Point-Man beendet, darf noch mal mit Paxton Fettel ran ■ Koop-Modus für zwei Spieler an einer Konsole via Splitscreen, online oder via Systemlink ■ Vier Online-Mehrspieler-Modi: »Wehen«, »König der Seelen«, »Überlebender der Seelen«, »Besch****ener Lauf«. Infos dazu im Kasten auf Seite 3 dieses Artikels ■ Von den 50 Erfolgen entfallen zehn auf die Mehrspieler-Modi. 17 sind außerdem geheim, aber hauptsächlich durch diverse Abschüsse zu ergattern ■ Inklusive »F.E.A.R. 3«-Pass: Online-Aktivierung beschert zwei exklusive Mehrspieler-Modi und sechs Multiplayer-Karten

Ein-Mann-Armee oder karger Kultist?

+ Steuerung schön flüssig und gut beherrschbar, durchdachtes Deckungssystem, abwechslungsreiche Gegner, schaurig schöne Kulissen, überraschende Schockmomente, Koop-Modus und zahlreiche Online-Mehrspieler-Modi, solide deutsche Tonspur

– Teilweise zu viel Action und zu wenig Horror, einige Gegner unfair knackig, spärliche Rücksetzpunkte, schwache Texturen, sehr knappe Munitionsvorräte

Erhältlich | 24. Juni 2011

F.E.A.R. 3

Stell dich deiner Angst – am besten zu zweit!

kurz & knapp

Hersteller | WB Games
Entwickler | Day 1 Studios
Preis | ab 49,99 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Dritter Teil der Ego-Shooter-Gruselei mit brandneuem Koop-Modus für doppelten Horror.

das ist drin

- Mecha-Action
- Horror-Action
- Schießprügel-Action
- Mutterschutz

Schwangere Frauen sind ein Albtraum. Sie stopfen sich mit den unmöglichsten Kühlschrankinhalten voll, sind launisch – und im Fall der schaurigen Geisterbraut Alma sind ihre Wehen auch noch tödlich. Ja, im dritten Teil der Horror-Ego-Shooter-Reihe »F.E.A.R.« ist Grusel-Göre Alma mal wieder trächtig, der Geburtstermin längst überfällig. Ihre starken Wehen äußern sich in Form von gigantischen Druckwellen, die die Erde zerreißen und das Almaversum – jene schreckliche Parallelwelt voller Monster und Spukgestalten – immer weiter in die Realität pressen. Um der Geburt des dritten, psychisch begabten Prototypen beizuwohnen, sind Almas Söhne, der Soldat Point-Man und Telekinese-Meister Paxton Fettel bereits auf dem Weg zu ihr. Wollen sie die Geburt aufhalten? Mutter und den ungeborenen Bruder töten? Oder haben sie andere Pläne? Wollen womöglich ihre Kräfte mit denen Almas vereinen, um die Welt endgültig ins Verderben zu stürzen? Das soll an dieser Stelle weiß Gott nicht verraten werden. Schließlich liegen zwischen Spielbeginn und der Antwort auf diese Frage rund acht bis zehn Stunden Spielzeit voller Action und Karacho – aber auch voller Schockmomente, in denen man ängstliche Blicke über die eigene Schulter wirft und künftig nicht mehr ohne Nachtlicht einschlafen will.

ANGST HABEN GEHT SO!

Erneut zeichnet sich »F.E.A.R. 3« durch die ungewöhnliche Mischung aus beinhartem, taktischem Ego-Shooter und subtilem Survival-Horror aus. Gerade mäht man aus der Ego-Perspektive in der Rolle von Point-Man noch Soldaten mit Briggs SMG und Strades MK VII nieder, im nächsten Moment streift man geduckt durch ein Meer aus Kerzen, liest an den Wänden in Blut geschriebenes Gefasel wie »Das Ende ist nah«, während die Musik überspitzte, theatralische Töne anstimmt. Gerade erklimmt man eine Leiter, als im Blickwinkel plötzlich das verzerrte Gesicht von Alma auftaucht; oder man schlendert einen Gang in einer Großmarkthalle entlang, als sich ein Rollwagen auf einmal selbstständig macht und mit irrem Getöse in ein Metallregal kracht. Schock, Herzrasen. Von solchen Momenten lebt »F.E.A.R.« – und diesmal sind sie nicht geskriptet, sondern zufallsgeneriert. So gibt's immer frische Schocker, egal wie oft man ein Level wiederholt. Allerdings stellt Teil Drei die Geduld der Horror-Freunde gehörig auf die Probe. Denn die ersten zwei Spielstunden lang ist von Grusel nicht viel zu sehen. Als Point-Man gilt es, aus einem Gefängnis des Armacham Technologie-Konzerns zu fliehen – wahlweise im brandneuen Zwei-Spieler-Koop-Modus mit dem tot geglaubten Paxton Fettel an seiner Seite. Das Kittchen wird ausgesprochen gut bewacht. Hinter jeder Ecke lauern Armacham-Soldaten, ihre Funksprüche rauschen wie Hiobsbotschaften durch die kargen, von Neonröhren ausgeleuchteten Gänge: »Zielsubjekt gesichtet. Der Hurensohn versteckt sich hinterm Container!«. Krass, die Widersacher kommunizieren tatsächlich immer wieder über Point-Mans Aufenthaltsort! Letzterer ist allerdings nach wie vor eine regelrechte Ein-Mann-Armee. Er ist widerstandsfähig und verfügt dank seiner Psycho-Mutter über übernatürliche Reflexe. Ein Druck auf die Y-Taste aktiviert zum Beispiel seine Zeitlupenfunktion, um Gegner noch genauer aufs Korn zu nehmen. Fettel als nahezu unsterblicher Geist hat andere Vorzüge: Er kann mittels Telekinese seine Feinde in die Luft befördern, sie zerplatzen lassen oder Besitz von ihrem Körper ergreifen. Ein unschlagbares Team? Im Koop-Modus auf jeden Fall, denn zu zweit wird der Schwierigkeitsgrad drastisch gedrosselt. Ringt man im Alleingang noch nahezu minütlich mit dem Heldentod und ärgert sich über die schlecht verteilten Checkpoints, schickt man als Duo den unkaputtbaren Fettel vor und räumt hinter ihm lediglich die Reste aus dem

✖ Pure Angst, ungeschnitten!

F.E.A.R. 3 UNCUT KAUFEN UND SPAREN

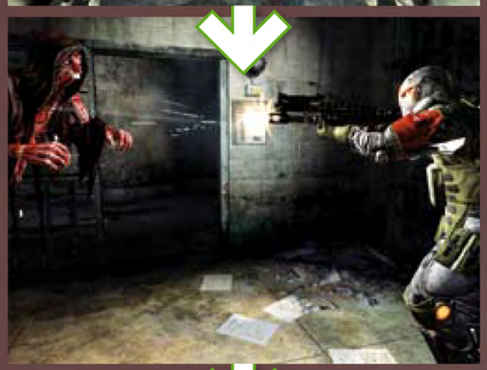
Die Schnitte der deutschen Version von »F.E.A.R. 3« sind dir zu viel? Dann hast du als Leser von 360 Live exklusiv die Möglichkeit, die österreichische, ungeschnittene PEGI-Fassung bei unserem Kooperationspartner Nippondreams zu beziehen. Die Unterschiede zur deutschen USK-Version: Verstümmelung der Gegner möglich; mehr Blut bei Abschüssen; Ragdoll-Effekte. Es entstehen keine Import-Kosten, stattdessen sparst du dir noch mal fünf Euro! Mit dem Kennwort »360 Live« erhältst du ein garantiert ungeschnittenes »F.E.A.R. 3« für 49,99 Euro statt 54,99 Euro. Einfach das Kennwort bei der Bestellung auf www.nippondreams.de im Formular angeben und sparen. Achtung: Die fünf Euro werden erst nachträglich abgezogen und tauchen nicht im Gesamtbetrag auf. Die Spar-Aktion läuft bis zum 10. Juli 2011.

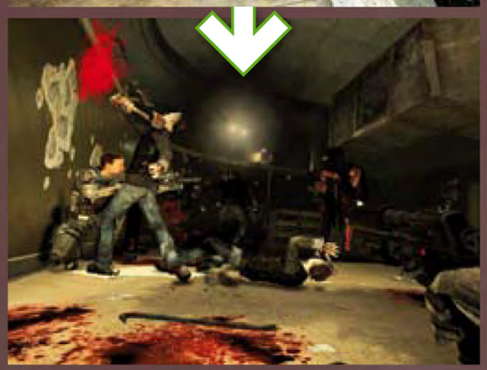
Je größer, desto gefährlicher? Nicht ganz. Dieser hässliche Vogel hier ist zwar gigantisch, aber weitaus weniger tödlich als ein kleiner Scavenger.

✖ Horror-Spaß zu viert

DIE MEHRSPIELER-MODI

»F.E.A.R. 3« setzt beim Design definitiv nicht auf Alltägliches – bei den vier Online-Mehrspieler-Modi ebenfalls nicht. Wie auch bei der Kampagne sind alle Modi kooperativ bestreitbar. Diesmal geht's allerdings zu viert ran. In »Wehen« werden die Spieler, wie der Name bereits verrät, von Almas alles zerstörenden Beckenbodenkontraktionen gepiesackt. Sie rollen als Energiewellen über die Welt und locken finstere Kreaturen an. Die Spieler müssen flott Barrikaden errichten und Waffen sammeln, um die Attacken zu überleben. In »König der Seelen« starten alle Spieler als Geister, die Besitz von Menschen ergreifen können. Wer am Ende die meisten KI-Gegner ergriffen und deren Seelen eingesammelt hat, wird zum König der Seelen ernannt. Aber Vorsicht: Wird man in Geistform von einem Mitspieler getötet, verliert man die Hälfte seiner Punkte wieder. »Überlebender der Seelen« klingt zwar ähnlich, funktioniert aber ganz anders: Während der Vierer-Trupp sich gegen Almas Kreaturen erwehrt, bekehrt das Horror-Gör einen zufälligen Spieler, der sich fortan gegen sein eigenes Team wenden muss. Hier überlebt nur der Stärkste! Zu guter Letzt gibt es noch »Besch*****ener Lauf!«. Dieser Modus ist so simpel aber genial wie sein Name: Die Spieler werden von Almas unkontrollierter Mauer des Todes verfolgt und müssen die Beine in die Hand nehmen, um zu überleben. Nur wer sich schnell genug durch Armacham-Soldaten und grauenhafte Monster peitscht und rechtzeitig den nächsten Speicherpunkt erreicht, hat eine Chance.

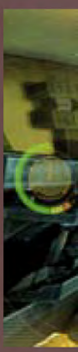




Weg. Kinderspiel, denn die Feinde werden weder zäher noch vielzähliger. Da hilft nur: Schwierigkeitsgrad raufsetzen. Im Solo-Modus steht einem Fettel hingegen nur mit dummen Kommentaren in Point-Mans Kopf zur Seite: »Töte ihn, er gehört nicht zur Familie!« und »Pass auf mit deiner Taschenlampe, die wird uns noch verraten!«. Schon klar, Bruderherz, aber hier gibt's gerade ganz andere Probleme.

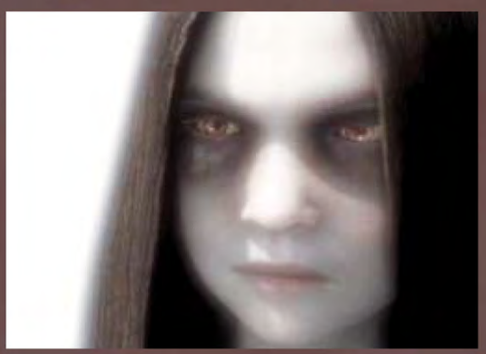
ALLEIN GEGEN DEN REST DER WELT

Probleme wie die schier unendlichen Feindhorden zum Beispiel, die einen immer wieder vor Frust in den Controller – und ins Gras – beißen lassen. Die KI ist clever, nimmt sicher geglaubte Deckungen hoch, flankiert und vernachlässigt auch die eigene Deckung nur selten. Und während man selbst hinter ein paar Sandsäcken hockt und versucht, die ungefähre Position der Gegner auszumachen, fliegen dem Spieler schon die ersten Granaten um die Ohren. Das Zielen via LT-Schultertaste und Abfeuern via RT-Schultertaste sollte sitzen und nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen; sonst zeugt bald ein blutroter Bildschirm vom Ableben. Überhaupt: Wer Deckungen nicht sinnvoll nutzt, hat schnell ausgespielt. Das bringt eine angenehme, taktische Note in die sehr bleilastigen, rasanten Kämpfe. Taktik ist bei den Gegnern aus dem Almaversum hingegen nicht nötig, die haben selbst schließlich auch keine. In der Kleinstadt Fairport etwa, die Point-Man und Fettel auf ihrem Weg zu Alma durchqueren, sind die Bürger komplett durchgeknallt und zu Kultisten mutiert. Sie hausen in Räumen voller Kerzen und Pentagrammen und stürzen sich rasend wie im Blutrausch auf alles, was sich bewegt. Mit ihren seltsamen Kritzeleien im Gesicht und den teilweise hervorgestülpten Bauchorganen sehen sie zudem richtig widerlich aus. Einige von ihnen werfen mit Küchenmessern, andere haben sich Sprenggürtel umgebunden. Diese Wahnsinnigen! Für alle Typen gilt: Sie gehen selbst dann noch in den Angriff über, wenn man ihnen die Arme oder Beine wegballert. Fast schon bemitleidenswert, wenn da so ein Typ auf einem Bein auf Point-Man zugehoppelt kommt – eine Kugel in den Kopf erlöst ihn schließlich. Hammerharter Tobak und wahrlich nichts für Angsthasen. Denn wenn dir so eine Meute kreischender, messerwerfender Irrer an den Fersen klebt, sind starke Nerven Gold wert. Ähnliches gilt für die hundeähnlichen Scavenger, die in den düsteren Bahnschächten zwischen eingeklemmten und völlig verwahrlosten U-Bahn-Waggons lauern. Scavenger sind wegen ihrer Schnelligkeit schon allein eine große Herausforderung, wenn sie im Rudel angreifen sind sie dein schlimmster Albtraum und absolute Munitionsfresser. Zu blöd, dass von letzterer nicht gerade viel in den Levels verteilt liegt. Schon auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad bleibt dir oft nur noch Point-Mans Messer im Zwist gegen High-Tech-Soldaten und Höllenviecher. Ein Kampf gegen Windmühlen...



WELT AM ABGRUND

Nichtsdestotrotz gestaltet »F.E.A.R. 3« die Ballerorgien so abwechslungsreich, dass nie



Langeweile aufkommt. Mal werden Armachams Todesschwadronen von einem Phase Commander angeführt, der durch Wände gehen und Energie-Blitze verschießen kann; mal steigt Point-Man in einen Mech-Anzug, um damit Helis vom Himmel zu holen; dann wiederum reißen Almas Wehen die Welt um den Spieler herum in Stücke, sodass dieser einen regelrechten Jump-and-Run-Hindernisparkour durchlaufen muss, um weiterzukommen. Grafisch sieht das alles okay aus – nicht überwältigend, aber solide und mit vielen, feinen Details. Zwar sind die Level recht linear mit nur kleinen Abzweigungen, in denen es beispielsweise versteckte Munition zu finden gibt, eine Umgebungskarte fehlt trotzdem. Denn so schaurig und krank die Umgebungen auch sind, sie ähneln sich teilweise eben doch. Und spätestens dann bleibt die Orientierung auf der Strecke. Apropos Strecke: Auf dieser bleibt diesmal auch die Story, die durch Videosequenzen zwischen den Kapiteln vorangetrieben wird. Anfangs reißt die noch richtig mit, später wird sie aber immer dünner, bis sie zum Ende hin komplett die Luft rauslässt. Überhaupt kommt das Ende doch sehr abrupt, der Bosskampf ist im Vergleich zu den knackigen Normalo-Gegnern im Schlaf zu schaffen. Lief den Entwicklern da etwa die Zeit davon? Aber selbst wenn: Unterm Strich ist ein wirklich solider Ego-Shooter herausgekommen, der mit seiner Atmosphäre und den Horror-Einlagen durchaus für klamme Hände sorgt. Die Mischung gefällt, wenngleich die Action für viele Fans sicher zu stark im Vordergrund steht.

Sabine Vogel

✖ Punkte für Paxton und Point-Man

WER WIRD DER LIEBLINGSSOHN?

Neben den Standard-Erfolgen haben sich die Day 1 Studios auch spielintern etwas einfallen lassen, um erfolgreiche Gamer zu belohnen. Ein Punktesystem honoriert bestimmte Aktionen in den einzelnen Kampagnen-Abschnitten, egal ob man allein oder kooperativ gegen Almas Albtraum-Armeen vorgeht. So gibt es beispielsweise Auszeichnungen für eine bestimmte Anzahl an Nahkampf-Angriffen, für Abschüsse aus der Deckung heraus, für aufgesammelte Munition und im Koop-Modus auch für das gegenseitige Heilen mit Seelenenergie. Gleichzeitig führen diese Punkte auch zu gelegentlichen Level-aufstiegen, die etwa die Munitions-Magazine vergrößern oder die Zeitlupenfunktion verlängern. Am Ende jedes Kapitels werden die Punkte und Auszeichnungen aufgelistet und der erfolgreichste Spieler zum Lieblingssohn gekürt. Wozu das gut sein soll? Das sei an dieser Stelle besser nicht verraten. Nur so viel: Im Endkampf macht man Punktetechnisch besser eine gute Figur, sonst...

Zweite Meinung

Markus Würstle: Im Einzelspieler-Modus hat mich »F.E.A.R. 3« nicht sonderlich gefesselt, kooperativ mit einem Freund macht's dafür umso mehr Spaß. Gerade die abwechslungsreichen Online-Modi haben's mir angetan. Alter, renn' verdammt noch mal…!! Ich gebe 8.0.

F.E.A.R. 3

GRAFIK 7
Mal umwerfend, mal mau – insgesamt durchwachsen

SOUND 8
Kriecht dir unter die Haut! Nur die deutschen Stimmen könnten atmosphärischer sein

STEUERUNG 8
Präzise und vielseitig, Tastenbelegung teilweise gewöhnungsbedürftig

Trotz einiger Schwächen und Frustmomente: tolle Kombination aus brachialem Ego-Shooter und messerscharfem Psycho-Horror.

8.2 von 10

Erhältlich | 10. Juni 2011

DUKE NUKEM FOREVER

Nein, kein Traum, keine Fata Morgana: Das hier ist wirklich der Test zum 1997 angekündigten Videospiel-Epos!

Witzig: Trinkt der Duke ein Bier, sieht er zwar kurzzeitig verschwommen und rülpst herb-männlich, doch wird er deutlich widerstandsfähiger gegen Angriffe.

kurz & knapp

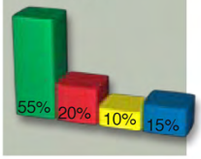
Hersteller | 2k Games
Entwickler | 3D Realms, Triptych, Gearbox
Preis | ab 55 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Der männlichste Shooter aller Zeiten; mit bösen Aliens, harten Sprüchen und nackten Brüsten.

das ist drin

- Aliens abknallen
- Sprüche klopfen
- Brüste kneten
- Arschtritte verteilen

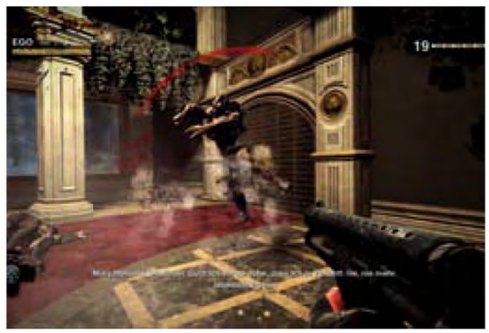


Verdammt noch mal, da steht er wirklich! Rotes Muskel-Shirt, blaue Jeans, polierte und tretbereite Stiefel halten rund 100 Kilogramm geballte Muskelmasse zusammen: Frauenschwarm, Weltenretter und Alienschreck Duke Nukem ist zurück! Die Pleite des Ursprungs-Entwicklers 3D Realms, Proteste der Frauenbewegung, mehrfache »Alles-heiße-Luft«-Auszeichnungen der Zeitschrift Wired – nichts konnte das Ego-Shooter-Epos stoppen. »Duke Nukem Forever« ist dank Rettungsanker Gearbox nach 15 Jahren Entwicklungszeit endlich da – und bläst dich weg wie eine Atombombe…

Doch wie erging's dem Duke in all den Jahren? Das opulente Hochhaus und die beiden Sexbomben an seinem besten Stück lassen es erahnen: prächtig, so viel vorweg. Anno 1996 hat der Muskelprotz im hierzulande indizierten PC-Spiel »Duke Nukem 3D« die Welt vor den Aliens gerettet. Seitdem feiert ihn die Menschheit als größten Helden des Universums. Duke-Statuen wurden errichtet, eigene Fast-Food-Ketten nach ihm benannt und selbst das Musical »Hail to the King« dreht sich einzig und allein um den Mann mit den Eiern aus Stahl.

Aber seien wir ehrlich: Viel zu lang hat sich das Idol nun schon in seinem Erfolg gebadet. Langsam wird's Zeit für neue Heldentaten. Die Gelegenheit dazu? Ergibt sich schneller als gedacht. Denn Außerirdische landen erneut auf dem Blauen Planeten. Anfangs noch in vermeintlich friedlicher Absicht unterwegs, nimmt das Unheil plötzlich schneller seinen Lauf als jeder Quickie. Die Alienbrut belagert wichtige Stellungen in den USA, reißt Duke-Monumente nieder und tyrannisiert die Erdenbürger. Alles halb so wild, denkt sich der Duke. Als der intergalaktische

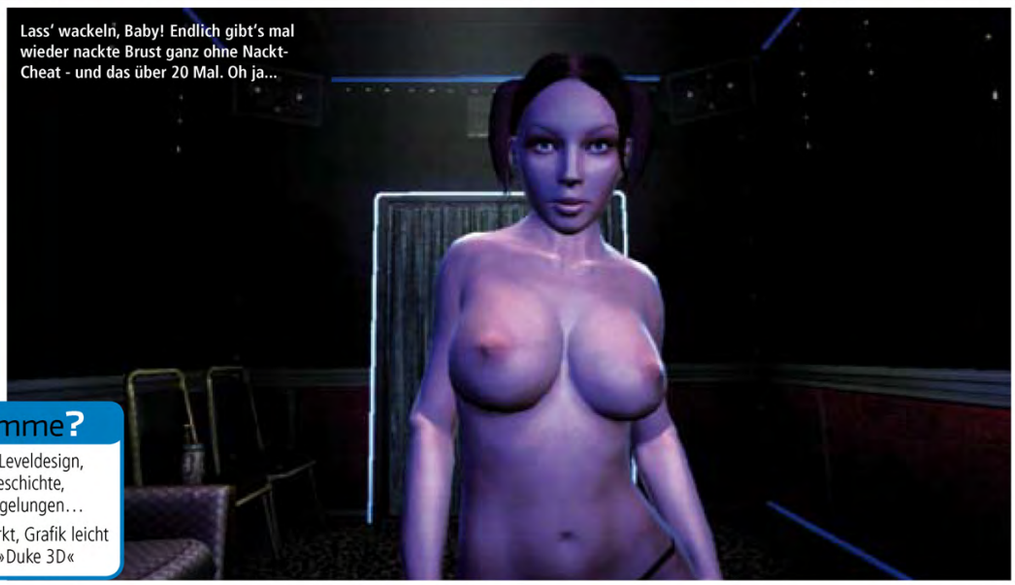
Der Duke kann fliegen? Natürlich, allerdings nur im Mehrspieler-Modus. Im Solo-Erlebnis hat der Raketenrucksack Startverbot.



✖ Sein Reich, seine Spiele

ICH WILL MEHR DUKE!

Die Kultreihe »Duke Nukem« feiert dieses Jahr ihr 20-jähriges Jubiläum. Retro-Anhänger erinnern sich sicherlich noch an die Anfänge des Macho-Helden. Die ersten beiden »Duke Nukem«-Games verstehen sich als klassische seitwärts-scrollende Jump 'n' Runs im Stil von »Probotector« und »Mega Man«. Der 2002 für PC und Ur-Playstation erschienene Ableger »Manhattan Project« orientiert sich an den beiden Klassikern und macht überraschend viel Laune. Andere Auskopplungen wie »Duke Nukem Mobile«, »Land of the Babes« und das just veröffentlichte »Critical Mass« sind dagegen nur den härtesten Fans zu empfehlen.



Lass' wackeln, Baby! Endlich gibt's mal wieder nackte Brust ganz ohne Nackt-Cheat - und das über 20 Mal. Oh ja...

Eier aus Stahl oder kastrierte Memme?

⊕ Extrem cooler Held, lässige Sprüche, abwechslungsreiches Leveldesign, originelle Waffen, spaßige Mini-Spiele, absurd-komische Geschichte, deutsche Fassung komplett ungeschnitten, Eindeutschung gelungen…

⊖ …wenngleich die deutsche Duke-Stimme etwas lustlos wirkt, Grafik leicht eingestaubt, nervige Ladepausen, kaum neue Gegner seit »Duke 3D«

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, komplett im Solo-Modus zu holen; darunter »Partyfreak: Trinke alle Biere im Stripclub« und »Kacke-Dieb: Finde und stiehl ein Stück Scheiße« ■ Online-Modi für bis zu acht Spieler: Dukematch, Team-Dukematch, Capture the Babe sowie Hail to the King ■ Englische und deutsche Sprachspur auf der Disk ■ Optionale Installation: 4.546 Megabyte groß und beschleunigt Ladepausen ■ Download-Inhalte sind geplant, unter anderem neue Kostüme und Waffen ■ Kinect und stereoskopisches 3D werden nicht unterstützt

Abschaum allerdings beginnt, seine Babes zu entführen, wird der Bürstenkopf-Macho sauer, stinksauer. Oder um es in Dukes Worten auszudrücken: »Zeit, in ein paar Ärsche zu treten!«

SCHLUCK'S RUNTER!

Der Duke wäre nicht der Duke, hätte er nicht für eine Alien-Invasion vorgesorgt. Sein Hochhaus in Las Vegas gleicht einer militärischen Festung, unter anderem ausgestattet mit einem tonnenschweren Flakgeschütz auf dem Dach – die perfekte Waffe, um dem kilometergroßen, nun über der Stadt der Sünde kreisenden Mutterschiff mal ordentlich einzuheizen. Blöd nur, dass das Alien-Pack den Duke bereits in seinem Hauptquartier orten konnte und nun den gesamten Wolkenkratzer nach ihm durchkämmt. Entsprechend trifft er bereits auf dem Weg durch die schlauchartigen Gänge hin zur Riesen-Kanone auf die ersten »Assault Trooper« – hässliche Fratzen, die ein wenig an »Predator« erinnern und sich zu allem Übel teleportieren können. Beeindrucken kann das den Duke selbstverständlich nicht. Zwei, drei Schläge mit der blanken Faust via RB-Schultertaste, schon fällt der erste Gegner auf die Knie. Den Rest erledigt ein Druck auf die X-Taste: Gleich einem LKW bei Tempo 120 rauscht Dukes Lederstiefel dem Kopf der Bestie entgegen. Blut spritzt literweise, das Vieh fliegt meterweit nach hinten. »Hör auf zu bluten, Weichei«, kommentiert der Duke die Schweinerei sarkastisch – und füllt damit praktischerweise gleich noch seine Lebensenergie-Anzeige, hier Ego-Meter genannt. Alternativ gilt bei Fleischwunden: Einfach fünf Sekunden ohne Treffer aushalten, schon füllt sich die Anzeige von selbst. Doch auch eine dauerhafte Steigerung der Ego-Anzeige ist möglich – indem der Duke das tut, was echte Machos eben tun: Sandsäcke schlagen, Hintern fotokopieren, Brüste klatschen, Frisbees werfen, Teenagern Autogramme geben, das eigene Spiegelbild bewundern, Pornoseiten ansurfen, Nacktkalender anschauen, Papierflieger werfen – die Möglichkeiten sind genauso verrückt wie vielfältig.

Endlich auf dem Dach angekommen, klemmt sich Mr. Neun-Mal-Cool sogleich hinter besagte Flak und hält voll drauf aufs Mutterschiff. Drei Minuten später stürzt selbiges – begleitet von unaufhaltsamem Trümmerregen – ab. Doch verdammt: Wrackteile fliegen in Richtung Duke, werfen die One-Man-Show zu Boden. Seine Reaktion? Wie zu erwarten: Mit

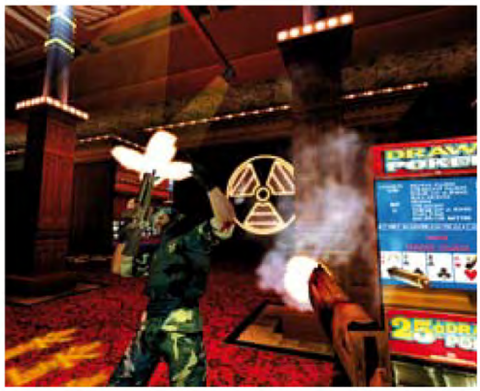
✖ 15 Jahre Entwicklungsgeschichte

WHEN IT'S DONE!

Für viele Spieler kommt die Veröffentlichung von »Duke Nukem Forever«, kurz »DNF«, der Rückkehr eines Messias gleich: Viele hatten ihn schon abgeschrieben, doch jetzt ist er da. Zur Erinnerung: Seit 1996 werkelt der ehemalige Entwickler 3D Realms nun schon an diesem Projekt. Im Mai 1997 auf der Videospielmesse E3 folgte die offizielle Ankündigung. Seitdem verstrich ein Jahr nach dem anderen, doch die Duke-Rückkehr blieb aus. Auf die Frage, wann »DNF« denn nun endlich fertig werde, antwortete der ehemalige Studiochef George Broussard lediglich mit: »When it's done!«, übersetzt so viel wie »Wenn's fertig ist!«. Bis heute ist nicht endgültig geklärt, warum 3D Realms nie fertig wurde.
Ein triftiger Grund ist jedoch zweifelsohne der dreifache Wechsel des Grafik-Motors. Angefangen bei der »Quake 2 Engine«, folgte bald darauf der Sprung hin zur ersten Generation der »Unreal Engine«. 2002 dann schließlich das Upgrade auf Version 2.0. Jedes Mal startete 3D Realms dabei das Projekt von Neuem. Was »DNF« heute antreibt? Darüber schweigt der jetzige Entwickler Gearbox. 360 Live tippt auf eine modifizierte Version der »Unreal Engine 2.5«.

✖ 1997

✖ 2002



✖ 2011

Einarmiger Bandit hier, »Balls of Steel«-Flipperautomat da – die zahlreichen Minispiele steigern den Spielspaß und – gewinnt man – auch das Ego des Dukes.

» Wie schmeckt dir Schuhgröße 48, Matschhirn? «

letzter Kraft zeigt er seinen Gegnern den Stinkefinger: »Fahrt zur Hölle!«

Vier Stunden später erwacht der Duke aus seinem Kurzzeitkoma. Mittlerweile zieht auch die »Earth Defense Force«, kurz »EDF«, in den Krieg gegen die Weltraum-Bazillen. Diesen Konflikt nur mit blanker Faust auszufechten wäre selbst für einen echten Kerl wie ihn hirnrissig. Schließlich geht's ab jetzt in die Schlacht gegen vorpreschende Riesenschweine, telekinetisch veranlagte Tentakelmonster, Raketen verschießende Fleischbrocken und anderes garantiert nicht deodoriertes Gesocks. Die Lösung? Klar, das hauseigene Waffenarsenal. Neben Klassikern wie Pistole, Schrotflinte und dem zielsuchenden RPG-Raketenwerfer stecken auch originelle Ballermänner im später zwölf Wummen fassenden Holster. Insbesondere die dreiläufige MG »Ripper«, der doppelläufige Raketenwerfer »Devastator« und die Gegner einfrierende »Freeze-Gun« reißen der Brut ordentlich ihren schleimigen Arsch auf! Redaktionsfavorit ist gleichwohl die Schrumpfkanone: Kaum getroffen, verkleinert sie den Feind auf Mausgröße. Das Letzte, was er dann sieht, ist Dukes Stiefelsohle von unten: »Wie schmeckt dir Schuhgröße 48, Matschhirn?«

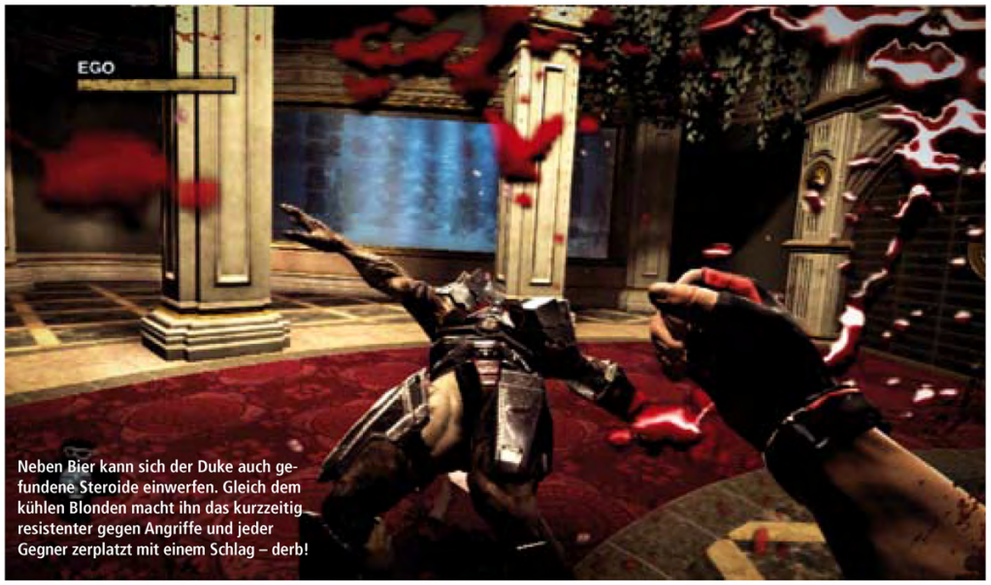
SEXSPIELE UND ANDERER ZEITVERTREIB

Neben seinen Feinden schrumpft auch der Duke selbst einige Mal auf die Größe einer Actionfigur. Dass er jetzt wie die ungezogene Version von Micky Maus klingt, passt ihm gar nicht. Wohl aber die Tatsache, neue Wege beschreiten und einen kleinen Spielzeug-Buggy als Fortbewegungsmittel nutzen zu können. Zugegeben, die Steuerung in solchen Szenen ist zuweilen so bizarr wie die sexuellen Vorlieben von Dukes Gespielinnen. Für einen gewaltigen Spritzer, äh, Schub Abwechslung sorgen sie aber allemal.

Überhaupt überrascht das hier praktisch im Zehn-Minuten-Takt mit originellen Ideen: Objekte mit ferngesteuertem Auto aus einem verschlossenen Raum schieben, Mauern mit einem Kran einreißen, aus Helikoptern ballern und Gabelstaplerfahren – das fetzt. Zwischendurch gilt's außerdem, einfache Physikrätsel zu lösen. Oder einfach nur sinnfreie Besorgungen zu erledigen, um ein Mädel flachzulegen: Dildo, Kondom und das Popcorn noch dazu, schon gibt's den Fick im Nu – lautet ja schon ein altes chinesisches Sprichwort. Damit Dukes kaum zu bändigende Lust schnellstmöglich befriedigt wird, hilft bei der Suche eine äußerst praktische Funktion: Objekte und Schalter, die zum Lösen eines Rätsels benötigt werden, leuchten orange auf. Darüber hinaus bringen zahlreiche Minispiele, wie Airhockey, Einarmiger Bandit und der Flipperautomat »Balls of Steel«, des Shooter-Fans Puls in Wallung.

Ebenso variantenreich: die Kulissen der insgesamt 23 Spiel-Abschnitte. Mal treibt's den Duke auf die Straßen von Las Vegas, mal räuchert er schmierige Alien-Nester aus, mal kraxelt er in luftiger Höhe umher, mal kämpft er heldenhaft um die Vormacht in Kraftwerken und auf einem Damm. Sollte dabei der Strom ausfallen oder der Duke mal wieder in düsteren Luftschächten herumkriechen müssen, hilft die »Duke Vision« aus. Gemeint ist ein in seine Sonnenbrille eingebautes Nachtsichtgerät, das übers Steuerkreuz aktiviert wird. Krönendes Highlight dieses Ein-Mann-Kreuzzugs sind jedoch die insgesamt sechs Duelle gegen meterhohe Bossgegner. Darunter zum Beispiel der bildschirmfüllende Battlelord. Ausgestattet mit Raketenwerfer und Minigun heizt das Monstrum Herrn Nukem ordentlich ein und ist – analog zu seinen Kollegen – nur mit der richtigen Taktik zu bezwingen. Heißt in diesem Fall: Steroide einwerfen, das Biest im Dauerlauf umkreisen und nebenbei ein Dutzend Raketen mitten in Richtung Visage feuern. Einfach nur abknallen, damit gibt sich der Duke natürlich nicht zufrieden und schickt das Monster nach seinem Triumph stilecht ins Nirvana, sprich reißt ihm eins der Hörner aus und sticht damit ins linke Auge – autsch! Der Battlelord heult auf, fällt auf die Knie, derweil der Duke bereits ausholt und die Kronjuwelen des Ungetüms wie einen Sandsack bearbeitet. »Zeit für 'ne Ladung Schmerzen!« 20, 30 Schläge, dann ist der Boss endgültig platt. Tja, Eier aus Stahl hat eben nur der King, Memme!

Dreibrüstige Außerirdische gab's zuletzt im Hollywood-Hit »Total Recall". Diese Alien-Königin allerdings ist weitaus gefährlicher. Tipp: Das Busenwunder mit Raketen beeindrucken.



Neben Bier kann sich der Duke auch gefundene Steroide einwerfen. Gleich dem kühlen Blonden macht ihn das kurzzeitig resistenter gegen Angriffe und jeder Gegner zerplatzt mit einem Schlag – derb!

TECHNIK-TURBULENZEN

Wohl wahr, »Duke Nukem Forever« weiß prächtig zu unterhalten. Allem voran der zynische Humor und die pubertären Sprüche sind immer wieder für herzhafte Lacher gut. Und das, obwohl die deutsche Duke-Stimme – Manfred Lehmann, der Synchronsprecher von Bruce Willis – zuweilen ein wenig lustlos rüberkommt. Das gilt leider auch für die etwas angestaubte Technik auf Basis der »Unreal Engine 2.5«: Texturen laden nur langsam nach, Figuren reden alles andere als lippensynchron und muss der Duke dann doch mal beim letzten Rücksetzpunkt neu starten, stören nervige Ladepausen von 20 bis 30 Sekunden den sonst schnellen Spielfluss. Ebenfalls für die Kategorie »Shit happens«: der kurze Abspann von nicht einmal einer Minute sowie die Tatsache, dass bei den sowieso nur sechs Bosskämpfen sowohl der Battlelord als auch der Zyklopen-Imperator doppelt vorkommen. Des Weiteren unverständlich: Wieso spendiert Gearbox nach so vielen Jahren nur technisch angepasste Versionen bekannter Gegner und Waffen? In diesem Punkt wünscht sich der geneigte Duke-Anhänger ähnlich viel Abwechslungsreichtum wie bei Minispielen und Leveldesign. Beides nämlich lässt innerhalb der acht bis zehn Spielstunden praktisch keine Langeweile aufkommen.

Frustrierende Stellen bleiben ebenfalls fast komplett aus, die vier Schwierigkeitsgrade sind allesamt fair ausbalanciert. Außerdem belohnt ein »Extra«-Menü das erste Durchspielen. Über 50 Spiel- und Konzept-Bilder, alle acht Trailer-Videos, ein Entwicklungs-Zeitstrahl sowie ein Cheat-Menü für Unverwundbarkeit, unendlich viel Munition sowie Schwarz-Weiß-Filter gibt's hier zu entdecken. Kurz gesagt: Obwohl die ganz große Offenbarung ausbleibt und Technikschwächen das Gesamtbild trüben, kann sich Dukes Cum-Back absolut sehen lassen. Seit Langem gab es keinen so coolen Helden, so viel nackte Haut, so viel Männlichkeit und so viele Seitenhiebe auf Games und Fernsehen komprimiert auf einer Disk. Wer nur ansatzweise etwas mit Ego-Shootern anfangen kann – und im Idealfall über mindestens ein Y-Chromosom verfügt – muss das hier kaufen. Hail to the King, Baby!

Moritz Wanke

✖ Duke am Draht

UND WAS GIBT'S ONLINE?

Den Einzelspieler-Modus haben Shooter-Könner nach gut acht bis zehn Stunden durch. Für den Duke-Spaß danach hat der Entwickler einen Mehrspieler-Modus für bis zu acht Gamer zusammengezimmert. Ausschließlich online können sich angehende Helden in den klassischen Modi »Dukematch«, »Team-Dukematch«, »Hail to the King« und »Capture the Babe« messen. Letztere Variante ist eine Abwandlung des klassischen Flaggenklaus, wobei eine heiße Braut entführt werden muss. Falls die vollbusige Dame mal nicht mitkommen will, gibt man ihr – Frauenrechtler schauen weg – einen Klaps aufs sexy Hinterteil. Da die Online-Server zum Testzeitpunkt noch offline waren, konnte 360 Live den Mehrspieler-Modus jedoch nicht ausführlich begutachten. Folglich gibt's den Nachtest in Kürze auf www.360-live.de. Ach ja: Wer an der Testosteronschlacht teilnehmen möchte, kann sich im Webforum im Thread »Duke-MP-Test« dafür melden.

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Ich habe zwar nicht das empfohlene Y-Chromosom, bin vom Duke aber trotzdem schwer angetan – oder vielleicht gerade deswegen? Denn der blonde Macho beweist trotz technischer Macken, wie charmant Sexismus sein kann. Ich gebe 8.8!

Duke Nukem Forever

GRAFIK 7
Stellenweise richtig scharfe Effekte, dafür Texturmacken

SOUND 8
1A Effekte, deutsche Duke-Stimme könnte aber mehr Elan vertragen

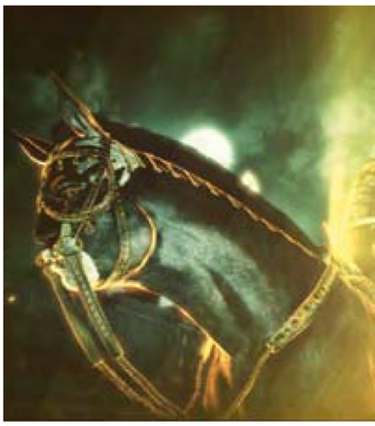
STEUERUNG 9
Vier Vorlagen wählbar – perfekt!

Die 15 Jahre Wartezeit haben sich gelohnt: Held cool, Sprüche top, Bräute heiß – nur technisch hinkt's hinterher.

8.6 von 10

Erhältlich | 22. Juni 2011

SHADOWS OF THE DAMNED



kurz & knapp

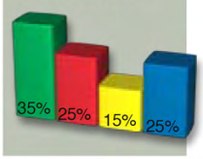
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Grasshopper Manufacture
Preis | ab 65 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Trashig-makaberer Höllentrip in Form eines Horror-Road-movies – mit den witzigsten Sprüchen seit »Monkey Island«-Schädel Murray.

das ist drin

- Zähne verschießen
- Ziegen anzünden
- Erdbeeren sammeln
- Sake saufen



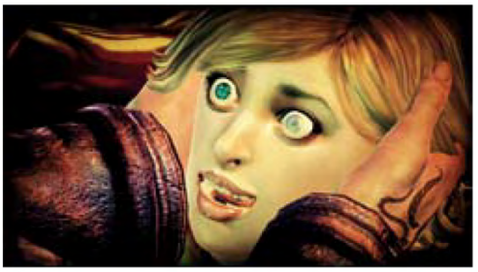
Dämonenwurst – alles andere ist Käse!

Magst du Erdbeeren? Wunderbar, oder? Diese süßen, kleinen, roten Früchtchen! Aber weißt du auch, woraus sie bestehen und wo sie eigentlich herkommen? Sie zählen nämlich zur Gattung Dämonenobst und bestehen zu 100 Prozent aus gemahlenen, in Form gepressten Zungen. Appetit vergangen? Dann warte erst mal ab, bis du die restlichen Ekel-Anekdoten aus Electronic Arts' neuestem Machwerk makaberer Videospiel-Kunst hörst. »Shadows of the Damned« hat davon Hunderte. Aber wen wundert's schon? Schließlich stammt dieser Third-Person-Action-Titel von einigen der abgedrehtesten Entwicklern Japans: »Resident Evil«-Schöpfer Shinji Mikami ist Kreativer Leiter, »Killer 7«-Vater Gôichi Suda der Leitende Entwickler und »Silent Hill«-Audio-Guru Akira Yamaoka stiftet den Soundtrack. Und wenn Suda behauptet, die Hölle in »Dante's Inferno« sei bloß langweiliger Mainstream, dann nimmt er den Mund ausnahmsweise mal gar nicht so voll.

FRISS BLEI, ÄH… KNOCHEN!

Die Story ist eigentlich banal, gleichzeitig aber so bescheuert, dass ihr schon wieder Kultstatus gebührt: Garcia Hotspur ist die Ausgeburt eines leibhaftigen Dämonenjägers – und außerdem einer der großkotzigsten Latinos der Games-Geschichte. Als seine Freundin Paula vom sechsäugigen Unterwelt-Boss Fleming in die Hölle verschleppt wird, muss Garcia selbstverständlich hinterher. Schließlich hat er Blondie erst kürzlich aus einer Mülltonne hinter einem Schnäppchenmarkt gefischt und sich sogar ein Liebesbekenntnis auf den Hals tätowieren lassen. Nur gut, dass er seinen treuen Kumpel, den sprechenden Totenschädel und Ex-Dämonen Johnson, an seiner Seite hat. Als ehemaliger Höllenbewohner weiß der nicht nur zu allem etwas Verrücktes zu berichten – zum Beispiel, dass der einäugige Willy brennende Exkremente-Häufchen als Wegpunkte hinterlässt –, nein, er ist obendrein ein Multifunktions-Knochenkopf. Je nach Bedarf verwandelt er sich in eine Licht spendende Fackel, eine heiße Harley oder eine von drei Waffen: den Teether, den Boner oder den Monocussioner – samt Ausbaustufen. Nützliche Helferlein, denn die überall streunenden Dämonen sehen mit einer Ladung Munition im Schädel gleich viel besser aus! Also zackig den guten Johnson in den revolverartigen Boner verwandeln, das Haupt eines gehörnten Dämonen anvisieren, abdrücken und im Idealfall die kurze Zeitlupensequenz genießen, wenn das Geschoss den Kopf direkt zum Zerbersten bringt. Alternativ zielt man auf Arme und Beine, um die Unterweltler erst zu verstümmeln, bevor man ihnen den Rest gibt – da kennt Garcia kein Erbarmen. Ach ja: Geschossen wird übrigens nicht mit normaler Kugelmunition, wo sollte man die in der Hölle auch herkriegen? Stattdessen wird der Boner mit Knochenteilen bestückt, der Monocussioner mit explodierenden Schädeln und der Teether mit Zähnen. Darum steht auch so schön auf einem Werbeplakat geschrieben: »Warum grinst du denn so? – Zähne sind eine Waffe!« Mit diesen ungewöhnlichen Argumentationsverstärkern ausgerüstet, geht's aus der Verfolgerperspektive durch die – erschreckend

Christopher ist eine Mischung aus Mensch und Dämon und »im Grunde seines Herzens ein sensibler und verständnisvoller Zuhörer«. Außerdem verkauft er Munition und Drinks.



Und außerdem?

■ Das spielinterne Johnsonpedia-Lexikon beinhaltet alles Wissenswerte zum Thema Unterwelt. Hier kann der Spieler zum Beispiel nachschlagen, warum die Finsternispflanze auch Dämonen-Schamhaar genannt wird. Nach und nach werden immer mehr Einträge freigeschaltet ■ 50 Erfolge, vor allem fürs Voranschreiten in der Story und diverse Kampfaktionen; zum Beispiel »Fleischklößchen-Fan«: Besiege 30 Gegner mit dem Skullcussioner ■ Spiel erscheint in Deutschland komplett ungeschnitten

Dieser Zwischengegener will Garcia mit messerscharfen Schneidblattfingern an die Innereien. Der Trick zum Sieg: sein Blut-Depot am Rücken durchlöchern.

Erdbeermarmelade oder Zungenpüree?

⊕ Bescheuertste und zugleich kultigste Story seit langem, herrlich schwarzer Humor, toll ausgestaltete und atmosphärische Unterwelt, witzige Waffen, abwechslungsreicher Mix aus Rätseln und Ballern, genialer Soundtrack von »Silent Hill«-Komponist Akira Yamaoka

⊖ Ziemlich altbackene Grafik, Steuerung mitunter sehr schwammig, Kamera verhakt sich manchmal, nur englische Sprecher mit teils unfreiwillig komischen deutschen Untertiteln

Gutes Team: Garcia und Johnson sind treue Kumpels – nicht nur, weil Garcia Johnson des Öfteren über den Verlust seiner Genitalien hinwegtröstet.

Lebensretter Ziege: Wenn sich die Finsternis ausbreitet, kann Garcia mit einem Lichtschuss die Ziegen-Kerzen entzünden und sich so in Sicherheit begeben.

Blaue Diamanten gibt's meist nach Bosskämpfen. In Johnsons Stirn eingesetzt, bringen sie neue Waffen-Upgrades, verwandeln den »Teether« zum Beispiel zum »Dentist«, zu Deutsch Zahnarzt.

deutsch anmutende – Unterwelt. Okay, die Hölle sieht also aus wie Freiburg im 16. Jahrhundert… nur mit seltsamen Leuchtreklamen, Türen mit weinenden Babygesichtern drauf und meckernden Ziegenköpfen an den Wänden. Eben ganz anders als die Standard-Hölle Marke »Dante's Inferno« – aber trotzdem zum Fürchten. Finstere Dämonen-Jahrmärkte, schillernde Rotlichtviertel mit »echten Mädchen und echtem Blut« und nasskalte Sümpfe prägen ferner das ungewöhnliche Höllenbild. Richtig schräg wird's, wenn wirres Latino-Gitarrengezupfe die Luft schwängert und mysteriöse Kinderpuppen augenklimpernd in Bäumen hängen. Wer das verrückte Horror-Gefühl der »Alice«-Reihe kennt, weiß Bescheid. Und dunkel ist es wie in einem Pavianhintern! Da lernt man jede Lichtquelle umso mehr zu schätzen. Denn ein Übel setzt Garcia in der Unterwelt besonders zu: die Finsternis. Die gallertartige, blubbernde Masse breitet sich dann und wann über ganze Gebietsfetzen aus. Dämonen werden in der Dunkelheit unverwundbar, und befragt man einmal die »Johnsonpedia«, erfährt man: »Die Finsternis lässt den menschlichen Körper verfaulen, indem sie das Fleisch abfrisst.« Zwar schaut es ziemlich cool aus, wenn sich Garcias Hirnkasten langsam zu einem Totenschädel mit glühenden Augen verwandelt, dennoch sollte dieser Zustand tunlichst vermieden werden. Also entzündet man die überall verteilten Ziegenköpfe mit einem Lichtschuss und kann dann beruhigt seines Weges ziehen. Sollte einmal kein Huftier in der Nähe sein, tun's auch Feuerwerkskörper. Ewig brennen diese aber nicht, und wenn du gleichzeitig noch eine Schar Finternisdämonen im Nacken weißt, wird die Dunkelheit schnell lästig. In manchen Gebieten, vor allem den höllischen Schnellreisezonen, ist die Finsternis sogar derart dicht, dass kein Licht sie zu erhellen vermag. Also: Augen zu und durch – und vor allem ausreichend Alkohol in der Lederjacke verstauen, regeneriert dieser doch Garcias Lebensbalken im Handumdrehen. Heiltränke? Sind was für Weichteil-Streichler. Sake, Tequila und Absinth lauten die neuen Wellness-Drinks. Wohl bekomm's!

WO LAUFEN SIE DENN?

In puncto Steuerung unterscheidet sich »Shadows of the Damned« kaum von anderen Genre-Vertretern: Bewegen mit dem linken Analogstick, Kamera drehen mit dem rechten und über das Steuerkreuz die Waffe wählen – das geht Kennern schnell in Fleisch und Gedärm über. Hakelig wird's allerdings, wenn viele Gegner gleichzeitig auftauchen; denn was am meisten fehlt, ist eine automatische oder zumindest halbautomatische Zielfunktion. Immerhin bieten die drei Schwierigkeitsgrade »Limonenjäger«, »Dämonenjäger« und »Legionenjäger« für jeden Höllen-Rowdy etwas. Gut so, schließlich erwartet man in einer Unterwelt, in der Türen mit Dämonen-Schamhaaren blockiert werden, keinen Kindergeburtstag! Ein solcher ist das hier nämlich weder fürs Hirn noch den Finger am Abzug. Dafür sorgen viele verschiedene Dämonentypen, fiese Zwischengegner, die nur mit der richtigen Strategie zu zerlegen sind, und etliche skurrile Rätsel. Maskierte Dämonen sind im Gegensatz zu ihren normalen Kumpanen etwa nicht lichtscheu und verfolgen Garcia auch in helle Höllen-Ecken. Besonders harte Brocken stellen die VIP-Dämonen dar, die sich neben ihrer Zähigkeit nur insofern vom Standard-Kroppzeug unterscheiden, dass sie ihre Genitalien behalten durften. Manche Türen lassen sich dagegen nur öffnen, wenn zuvor mit Hilfe der Finsternis ein versteckter Schalter gefunden wurde. Und die Bossgegner? Die toppen sich fast gegenseitig. Hättest du zum Beispiel gewusst, dass der Sensenmann völliger Irrglaube ist? Stattdessen erledigen die drei Sensenschwestern Maras, Kauline und Giltine Grim die lästige Todesarbeit und fürchten nichts mehr als die Wechseljahre. Und dann gibt es ja noch George den Ziegenbock-Dämonen, der auf einem verwesenden Pferd reitet, welches Finsternis-Erdäpfel furzt. Herrlich, wie diese Zwischenbosse vor Kreativität strotzen. Und die Video-Sequenzen, mit denen sie eingeführt werden: toll anzusehen! Ja, Monster und Umgebungen mittels »Unreal Engine 3« ins rechte Licht zu rücken, davon verstehen die Japaner was. Bei menschlichen Figuren wie Garcia und Paula nimmt die Qualität hingegen stark ab. Trotzdem eher ein Stil- als ein echter Beinbruch. Garcia lässt das sowieso völlig kalt. Egal wie groß, hässlich oder eklig der Typ ist, der ihm gegenübersteht, er hat immer einen Macho-Spruch auf den Lippen: »Bevor du stirbst, Dämonenabschaum, ritze ich dir meinen Namen ins Fleisch. Der Name lautet Garcia Fucking Hotspur. Dämonenjäger und Killer von Pendejos wie deinesgleichen!« Bis Garcia dem Obermotz Fleming derlei Unflätigkeiten ins hässliche Gurkengesicht spucken kann, dauert's rund zwölf Stunden. Die sind so dermaßen angefüllt von schwarzem Humor, sexistischen Witzen und Trash-Einlagen, dass es zumindest Spielern mit einem Faible für pubertäre und völlig bescheuerte Witze niemals langweilig wird. Ernst nehmen kann man dieses Game übrigens genauso wenig wie den Kult-Streifen »Die Armee der Finsternis« – aber dafür sicherlich ins Herz schließen. Denn abgesehen von den Steuerungsschwächen, leicht altbackener Figurengrafik und der nicht immer ganz stimmigen deutschen Übersetzung ist das Endprodukt ein echt frivoler Ekel-Horror-Action-Geheimtipp.

Sabine Vogel

✖ Mach mich platt

GEFALTET UND GEKNICKT

Eines muss man »Shadows of the Damned« wirklich lassen: Es strotzt nur so vor kuriosen Ideen und Kreativität. Da hat man sich gerade daran gewöhnt, aus der Verfolgerperspektive durch die dreidimensionale Hölle zu spazieren, schon verschlägt es einen ins »Große Dämonenweltdorf«: Ein ganzes Level lang erwehrt sich Garcia hier in einer platten 2D-Kulisse in bester Sidescrolling-Shooter-Manier des Dämonengesocks. Erinnert ein bisschen an einen Origami-Stop-Motion-Film. 2D-Garcia schwebt wie an einem unsichtbaren Faden als Scherenschnitt durch die Szenerie, ballert durch Bearbeiten der RB-Schultertaste wild um sich und mäht so gleich reihenweise putzige Papp-Dämonen nieder. Selbst auf kleinere Rätsel verzichtet die Retro-Einlage nicht. So muss Garcia beispielsweise Schalter umlegen, um Türen zu öffnen, und Ziegenköpfe anzünden, um die Finsternis zu vertreiben. Sehr schade, dass die ganze Sidescrolling-Sequenz nur knapp fünf Minuten dauert. Bitte mehr davon als Gratis-Download-Inhalt!

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Mal abgesehen von der Steuerung rockt das hier gewaltig. Pissende Dämonenfürsten, faulige Ghoule und fette Bosse nach jedem Kapitel. Wenn Tarantino ein Horror-Game machen würde, würd's genau so aussehen. Ich bin besessen und gebe 8.8!

Shadows of the Damned

GRAFIK 7
Ziemlich alt und matschig, aber Atmosphäre, Effekte und Details stimmen

SOUND 9
Abgedrehter Mexican Rock wie aus »Kill Bill«, teuflisch gute Stimmen

STEUERUNG 7
Automatische Zielfunktion wäre hilfreich gewesen, dafür schnell erlernbar

Du magst »From Dusk Till Dawn«, Trash und pubertäre Witze tief unter der Gürtellinie? Dann nichts wie ab in die Hölle!

8.4 von 10

KAUF TIPP 360

LEIH TIPP 360

Erhältlich | 16. Juni 2011

ALICE MADNESS RETURNS

Zehn Jahre Klapsmühle. Und noch immer alles beim Alten.

kurz & knapp

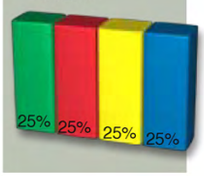
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Spicy Horse
Preis | ab 60 Euro
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Schräger Selbsterfahrungs-Trip mit verrückten Design-Auswüchsen und actionreichen Kämpfen.

das ist drin

- Schrumpfserum
- Vorpal-Klinge
- Hysterische Zustände
- »Steckenpferd«-Dresche



Oh Alice, arme verrückte Alice. Schon mehrmals konntest du dich dem Wunderland und den Fängen der abscheulichen Herzogin entziehen. Doch nun holt dich der Wahnsinn wieder ein, armes Kind. Die zehn Jahre Irrenanstalt haben dich verändert – du findest keine Freunde in deiner neuen Herberge, dem Waisenhaus. Und dieses Wunderland, das existiert einzig und allein in deinem Kopf. Noch dazu beherbergt es grässliche Gestalten, hat massive Schäden, bröckelt vielerorts auseinander, setzt sich an anderer Stelle neu zusammen – der übliche Wahnsinn eben. Wie willst du da nur eines Tages klarkommen?

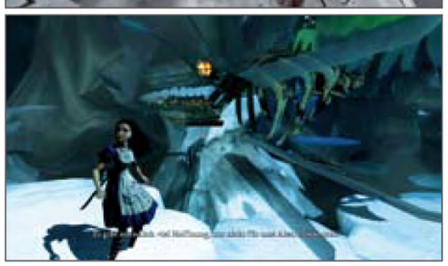
Wie 2010 Tim Burton mit seiner Realfilm-Neuauflage interpretiert auch US-Videospiel-Virtuose American McGee das Kinderbuch von Lewis Carroll aus dem Jahre 1865 auf ganz eigene Art und Weise. Mittlerweile übrigens schon zum zweiten Mal. Erstmals tat er das im Jahr 2000 mit dem PC-Spiel »American McGee's Alice«, dessen Handlung er hiermit endlich weitererzählt. Herausgekommen ist ein morbides Jump 'n' Run mit Abenteuer- und Rollenspiel-Anleihen, das neben einer akkuraten Spielmechanik vor allem durch sein irrwitziges Design sowie den bissigen, oft ganz und gar nicht jugendfreien Humor aus der Menge der Neuveröffentlichungen hervorsticht und trotz USK-16-Freigabe somit ganz klar an eine erwachsene Zielgruppe adressiert ist.

Alice ist mittlerweile zur jungen Lady herangereift, sieht sogar richtig sexy aus. Doch ihr Gothic-Stil und die leicht verrückten Augen zeugen gleichzeitig von tiefen inneren Wunden. Ihre Gedankenwelt ist ein Abort menschlicher Emotionen und ihre Umwelt – London im Aufschwung des Industriezeitalters – gleicht mit ihren versifften Häuserschluchten, verdreckten Armutsvierteln und verruchten Freudenhäusern ohnehin dem Vorhof zur Hölle.

Zehn Jahre Klapse hat sie nun hinter sich, doch noch immer dämmert sie von einer Depression zur nächsten. Grund: Ihres Erachtens nach war sie es, die den Flammentod ihrer Eltern verursacht hat. Ob mit Absicht oder nicht – egal. Alice schafft es einfach nicht mehr, einen klaren Gedanken zu fassen; geschweige denn zu arbeiten – auch wenn sie mittlerweile alt genug wäre für all die schmierigen Jobs da draußen. Ein Psychiater ihres Wohnheims soll ihren Verstand wieder geradebiegen, muss dabei aber tief in Alice' Erinnerungen schürfen. Halluzinationen werden plötzlich zu Wahnvorstellungen, Liebe verkommt zu Hass. Und dann geschieht es erneut: Noch während der Seelenklempner sie mit eindringlichen Worten bearbeitet, taucht Alice ab in ihr Refugium, betritt einen Ort, an dem sie sich nicht völlig überflüssig vorkommt, ja sogar etwas bewegen kann…

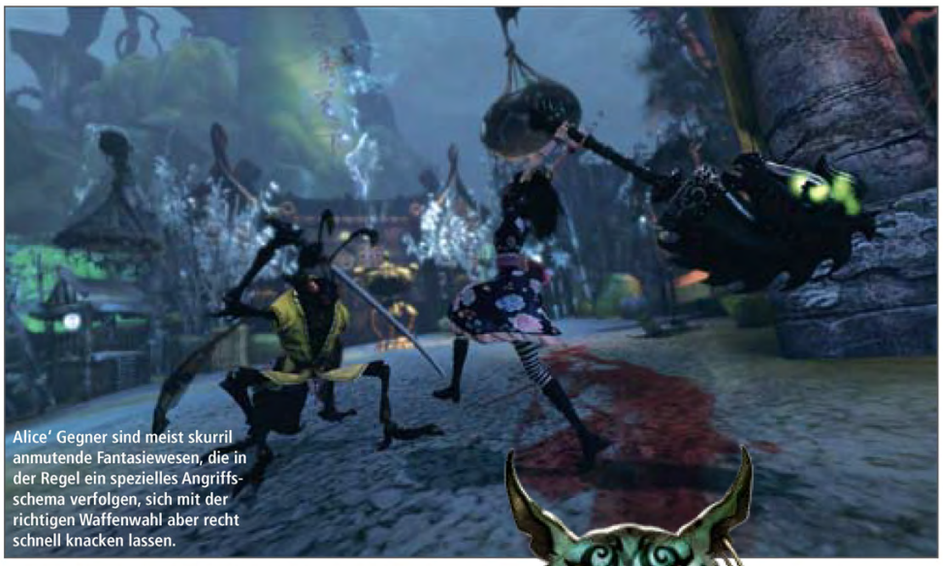
KONFRONTATION MIT DER UNGEWISSHEIT

Das Wunderland erschließt das kecke Fräulein fast ausschließlich zu Fuß. Denn nur so



Bei kniffligen Passagen hilft Alice' Dreifachsprung. Mit jedem Mal Hüpfen kann sie zudem ein Stück gleiten, um so auch besonders breite Abgründe zu überwinden.

Abwechslung ist Trumpf: Auch das ein oder andere Minispiel unterhält Wunderland-Besucher.



Alice' Gegner sind meist skurril anmutende Fantasiewesen, die in der Regel ein spezielles Angriffsschema verfolgen, sich mit der richtigen Waffenwahl aber recht schnell knacken lassen.

✖ Perspektivwechsel

DIE SCHLÜSSELLOCH-ERFAHRUNG

Ein nicht zu unterschätzender Teil der Spielmechanik: das Schrumpfserum. Ein Klick auf die LB-Schultertaste und schon schrumpft Alice auf Däumlingsgröße. So erschließt sich eine komplett neue Dimension: Alice kann nun durch Schlüsselloch-Eingänge klettern, somit neue Bereiche erkunden und sich an Energieblüten revitalisieren. Auch werden nun die überall an Wände geschmierten Kreidezeichnungen sichtbar. Nicht ganz unwichtig, denn die Krakeleien geben oft nützliche Hinweise auf versteckte Erinnerungsfragmente und andere Kostbarkeiten. Grafisch wird das Kleinsein zusätzlich durch einen lila Farbfilter gekennzeichnet. Aber auch Alice' leicht angetrunken klingender Schluckauf ist ein sicherer Indikator dafür, dass das Gör vom Schrumpfserum genascht hat.

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Download-Code für die HD-Neuauflage von »American McGee's Alice« mit in der Spielverpackung ■ Wahlweise auch Untertitel für Hörgeschädigte ■ Handbuch mit auf der Disk ■ 50 Erfolge, sechs davon beziehen sich auf das HD-Remake von Teil Eins ■ Erscheint mit USK-16-Siegel und komplett ungeschnitten ■ Etwa 13 Stunden Gesamtspielzeit ■ Vier gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade

kann sie das finden, was Genesung verspricht: Erinnerungsfetzen ihrer Kindheit. Sie allein enthalten die Wahrheit über den Tod ihrer Eltern. Zu Beginn des Abenteuers hat Alice davon nämlich keinen blassen Schimmer und weiß obendrein noch nicht einmal genau, was sie im Wunderland eigentlich soll. Hinzu kommt, dass sich dieser bizarre Auswuchs ihrer Fantasie im Vergleich zum ersten Teil scheinbar komplett neu zusammengewürfelt hat. Orientierungslosigkeit ist dank linearer Level-Architektur aber nicht vorprogrammiert. Stets schleust das Spiel den staunenden Wunderland-Reisenden sicher von einem Ereignis zum nächsten. Aufgelockert wird der unvergleichliche Psychotrip durch neckische Schalterrätsel, heimtückische Fallen und Horden gar sonderbarer Gegner, die sich garantiert nicht ohne Blutvergießen aus der Traumwelt vertreiben lassen. Und die Herzogin, die menschenfressende Terror-Monarchin aus dem PC-Original? Die ist mittlerweile auf Schweinefleisch umgestiegen und mimt die brave Köchin von nebenan. Obendrein vermacht sie Alice eine überdimensionierte Pfeffermühle, die erste Distanzwaffe im abwechslungsreichen Arsenal. Aber warum ausgerechnet Pfeffer? Die Antwort wabert in zahlreichen Abschnitten in Form von Schweinenasen durch die Luft. Richtig gelesen: Hie und da schweben abgehackte Riechrüssel planlos in der Gegend herum, sind aber durch ihre unentwegten Grunzlaute stets leicht zu orten. Und dann heißt's: Feuer frei! Ein paar Salven in Richtung eines der zweckentfremdeten Sinnesorgane

Abgrundtief schlecht oder wahnsinnig gut?

⊕ Sehr stilsichere und detailverliebte Präsentation, üppiger Umfang, ausgefallene und gleichsam sehenswerte Figuren- und Level-Designs, Eindeutschung mit Vorbildcharakter, Vorgängerspiel im Lieferumfang enthalten

⊖ Manche Gegner wiederholen sich ständig, einige blasse Texturen

Schon mal eine mit dem »Steckenpferd« verpasst bekommen? Für die meisten Wunderlandbewohner gleicht das einem Todesurteil.

Rettungsanker: Ist Alice' Energie fast aufgebraucht, kannst du die Lady in den Hysterie-Modus versetzen und noch mal besonders heftig austeilen.

gepfeffert, schon löst es sich in Rauch auf und zaubert Plattformen und andere Wegbereiter zu versteckten Räumen herbei. Via Klick auf den rechten Stick klemmt sich die Kamera außerdem dicht hinter Alice' Schulter, was das freie Zielen auf sonst unerreichbare Schalter spielend ermöglicht. Im Kampf dagegen erweist sich die Zielaufschaltung bei gedrückt gehaltener LT-Schultertaste als der bessere Helfer. Hiermit lässt sich der anvisierte selbst dann noch beharken, wenn Alice elegant um ihn herumtänzelt. Und auch das Ausweichen – bei dem sich die brünette Schönheit in einen Schwarm Schmetterlinge verwandelt und an anderer Stelle neu materialisiert – funktioniert viel einfacher, solange sie das gefährliche Gesocks mit der Zielaufschalt-Funktion im Auge behält. Für den Nahkampf unerlässlich und Serien-Kennern nur allzu gut bekannt: die Vorpal-Klinge. Dieses riesige Küchenmesser eignet sich vorzüglich um Gegner aufzuschlitzen und mit Kombos zu malträtieren. Doch damit nicht genug der Kampfkünste: Hat Alice eine der Feindgestalten fokussiert, zückt sie per A-Taste ihren als Schutzschild dienenden Regenschirm. Einmal das Timing verinnerlicht, klappt auch das Kontern von Angriffen sowie das Umlenken von Feindprojektilen. Ab Kapitel zwei geht's dann richtig rund: Dann nämlich sind die Häscher der Finsternis ebenso befähigt zu blocken und Stichattacken auszuweichen. Alice' Gegenmittel: ein gewaltiges Steckenpferd, das beim Gegner-Verdreschen zwar nur wenig Schaden anrichtet, dafür aber feindliche Deckungen gnadenlos zerschmettert. Zu den weiteren Waffen sei nur so viel verraten: Du wirst sie lieben – und jederzeit im Pausenmenü verbessern können. Die Vorpal-Klinge etwa wächst mit jedem Upgrade beträchtlich, dem Steckenpferd wachsen tödliche Hörner aus Metall. Fantastisch, so weiß man wenigstens, wofür man sich hier abrackert! Geschenkt gibt's im Wunderland nämlich nichts: Wer das Steckenpferd tunen will, muss tief in die Tasche greifen und alle seine Zähne – die makabere Währung im Spiel – zusammenkratzen. Die wertvollen Kauwerkzeuge sind sehr zahlreich in der Gegend verteilt, auch jeder zermatschte Gegner und jedes zerschmetterte Objekt hinterlässt ein paar der Wunderbeißerchen. Abseits der Hatz nach besagten Erinnerungsstücken also ein guter Grund dafür, in den überschaubaren Spielumgebungen jeden Winkel ganz genau in Augenschein zu nehmen.

JAGD AUF DEN HUTMACHER

Die alten Bekannten aus den Kinderbüchern des Briten Carroll wirken in McGees Machwerk, als wären sie den tiefsten Abgründen des menschlichen Vorstellungsvermögens entsprungen. Der Hutmacher etwa erwacht hier als ungestümes Mensch-Maschine-Ding zum Leben. Andere Lebensformen humpeln auf Prothesen umher oder werden gar gänzlich von Zahnradkonstruktionen angetrieben. Ein zunächst grotesker Anblick. Um ein Bilderbuch zu füllen, wären diese Charaktere jedoch immer noch gut genug – auch wenn dieses dann definitiv nicht für Kinderhände geeignet wäre. So oder so: künstlerisch wertvoll ist das Endergebnis allemal, vergeht doch keine Spielsekunde, in der die Entwickler nicht weitere, spektakuläre Kreativexplosionen zünden. Bewegliche Hintergrundkulissen formen Bühnenbilder von oft kolossaler Schönheit. Allerorts versuchen unzählige, stilsicher eingefügte Details die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich zu ziehen – und so vom eigentlichen Ziel abzulenken. Wirkt das Kopfkino der Gothic-Lolita in einer Sekunde noch lieblich und wunderschön, verwandelt es sich kurz darauf in bloße, dramatisch inszenierte Bedrohlichkeit. Nur selten fällt da die eine oder andere fade Texturierung überhaupt ins Auge.

Kurzum: McGee und der Wahnsinn als unsterbliches Kunstthema erweisen sich einmal mehr als eine echte Traumkombination. Dass sich bei so viel Detailverliebtheit alles zudem zu einem großartigen Gameplay-Erlebnis zusammenfügt, ist jedoch das eigentlich Erfreuliche. Erzählerisch geht's dank grandioser Eindeutschung rein wie kühle Energydrinks auf der Gamescom. Spielerisch fasziniert der stete Wechsel zwischen packend inszenierten Kämpfen und dem Lösen der vielen – wenn auch nicht besonders anspruchsvollen – Rätsel. Und wenn Alice dann auch noch zu wachsen beginnt, bist du endgültig hypnotisiert. Dinge, die bei McGees letzten Produktionen »Grimm« und »Bad Day L.A.« nicht immer funktioniert haben. Ein Sprung in noch höhere Wertungsregionen? Bleibt »Madness Returns« eigentlich nur verwehrt, weil es nicht an allen Stellen so aufpoliert wirkt wie beispielsweise ein »Enslaved«. Davon abgesehen: »wahnsinnig« gute Erwachsenenunterhaltung!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich liebe das überzeichnete Design sowie die absurd-horrorhafte Welt, durch die das Gameplay fast schon in den Hintergrund rückt. Wirklich irre, was das Studio mit Sitz in Shanghai hier abliefert. Nicht nur für McGee-Fans! Ich gebe 8.9

Alice: Madness Returns

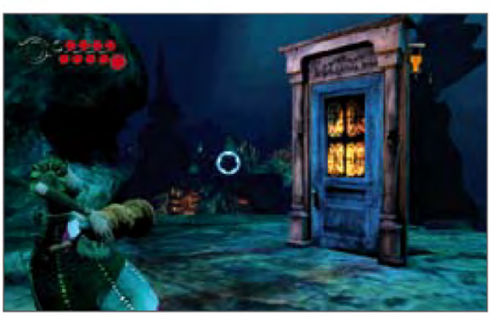
GRAFIK 8
Bis auf seltene Texturmakel sehr bildgewaltig und hübsch animiert

SOUND 9
Top Synchro, knisternde Effekte und verträumte Kompositionen

STEUERUNG 8
Stets zuverlässig und präzise, Kameraführung zickt nur sehr selten

Überraschend umfangreiche und toll spielbare Fundgrube an abgedrehten Designs, schrägen Sprüchen und skurrilen Charakteren!

8.7 von 10



Zahnräder, Zylinder, Uhrwerkbomben: Wer auf Steampunk-Designs steht, sollte »Madness Returns« auf gar keinen Fall verpassen!

Es blutet, also kann man es töten: Die Vorpal-Klinge aus Teil Eins für PC ist wieder Alice' bevorzugtes Utensil, wenn's ums Monsterschnetzeln geht.

KAUF TIPP 360 LIVE

LIVE TIPP 360 LIVE

TRANSFORMERS 3

Reißt den Robos die Rechenkerne raus!

kurz & knapp

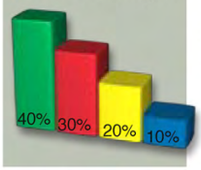
Hersteller | Activision
Entwickler | High Moon Studios
Preis | ab 65 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Wilde und abwechslungsreiche Zerstörungsorgie mit waffenstrotzenden Titanbestien.

das ist drin

- Explosionen
- Autobots
- Decepticons
- Schleich-Einlagen

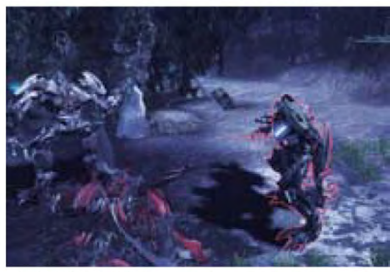


Vergiss Film-Bunny Rosie Huntington-Whiteley und alles, was du über den am 30. Juni anlaufenden dritten »Transformers«-Blockbuster weißt, denn das hier hat mit der kommenden Materialschlacht von Action-Koryphäe Michael Bay nur wenig zu tun. Statt sich krampfhaft an Filmskripts zu orientieren erzählen die Entwickler die Vorgeschichte zum Kinostreifen und konzentrieren sich dabei auf das, was schon ihr letztes Projekt, »Kampf um Cybertron«, zum Geheimtipp machte: ein explosives Blechbüchsen-Ballett mit jeder Menge Abwechslung und möglichst vielen Kampftitanen in den Hauptrollen. Optimus Prime, Megatron, Bumblebee, Laserbeak – zahlreiche namhafte Autobots und Decepticons hauen sich hier die Titanrippen aus den funkelnden Oberkörpern.

Die Story: Führungskräfte der Erde glauben, dass sich Megatron und das aggressiv veranlagte Maschinen-Volk der Decepticons vom Blauen Planeten zurückgezogen haben. Schließlich mussten sie erst kürzlich eine herbe Niederlage gegen Optimus Prime und seine die Menschheit beschützenden Autobots einstecken. Doch weit gefehlt: Von Kapitulation kann keine Rede sein. Vielmehr plant Megatron Kollege Shockwave aus seinem arktischen Gefängnis zu befreien und zum ultimativen Vergeltungsschlag auszuholen. Gut für die Menschheit, dass die Autobots überall ihre Spitzel haben...

Einen Nobelpreis gewinnt die Story nicht, als Aufhänger für die knapp sechs bis acht Stunden – je nach Können – dauernde Solo-Kampagne taugt sie aber allemal. Schön: Wie schon in »Kampf um Cybertron« erlebst du den Plot aus der Perspektive beider Parteien. Die insgesamt sieben Missionen erstrecken sich von abgeschiedenen Dschungelgebieten in Südamerika über das vom Roboter-Krieg nahezu gänzlich zerstörte Detroit bis hin zu einer versteckten Militärbasis nahe dem Nordpol. Spielerischer Fokus ist einmal mehr der direkte Kugelhagel-Disput Maschine gegen Maschine. Allerdings in jedem Level angereichert mit Gameplay-Elementen, die die Schrottplatz-Symphonie gekonnt variieren.

Beispiel Mission fünf: Der knallrote Ninja-Transformer Mirage hat den Auftrag, seinen Landsmann Sideswipe unentdeckt aus den Fängen der Decepticons zu befreien. Also Motor anwerfen und in Sportwagen-Form dem Zielpunkt-Indikator folgen – und zwar pronto, denn in 90 Sekunden droht die Tarnung aufzufliegen. Mit halsbrecherischen Drifts rast Mirage die serpentinenartige Küstenstraße entlang. Ein echter Höllenritt und anfangs etwas schwierig zu steuern. Nach kurzer Eingewöhnung brettert die 400-PS-Flunder dann aber präzise ihrem Ziel entgegen – »Outrun«-Kenner werden's lieben. Doch verdammt! Flug-Decepticon Starscream hat Mirage lokalisiert und jagt ihm im Vorbeifliegen

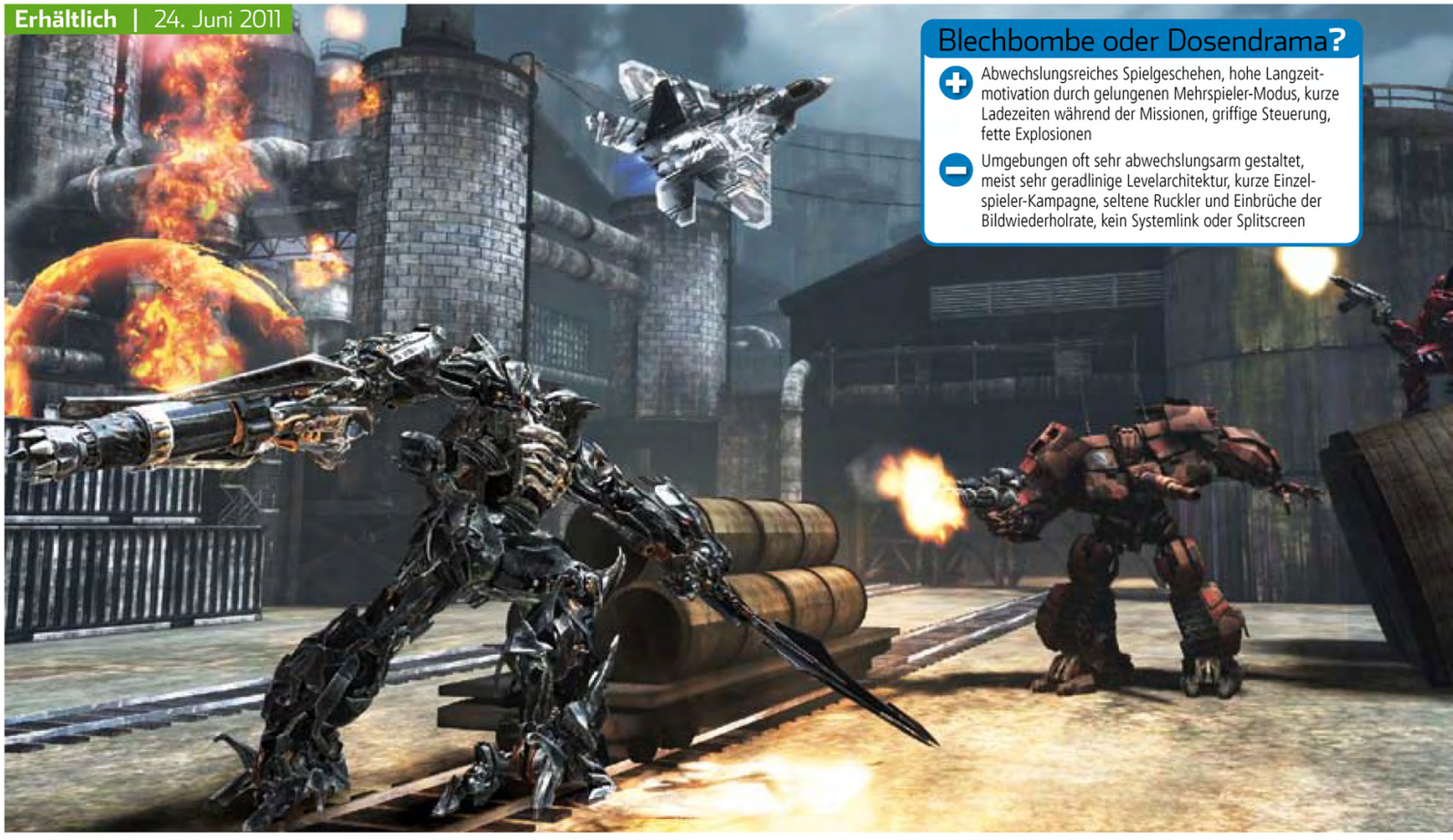


Blechbüchse imitiert Sam Fisher: Die Schleich-Abschnitte machen Laune. Genauso wie der »Wie weit ist's noch bis zum nächsten Erfolg«-Indikator.

Und außerdem?

■ 36 Erfolge, viele davon Kampagnen-basierte Aufgaben; wer die Story meistert, sackt zum Beispiel den Erfolg »Prime« sowie 125 Punkte ein ■ Mehrspieler-Modus für bis zu zehn Spieler via Xbox Live ■ Keine Sondereditionen ■ Spiel komplett auf Deutsch

Erhältlich | 24. Juni 2011



Blechbombe oder Dosendrama?

+ Abwechslungsreiches Spielgeschehen, hohe Langzeitmotivation durch gelungenen Mehrspieler-Modus, kurze Ladezeiten während der Missionen, griffige Steuerung, fette Explosionen

– Umgebungen oft sehr abwechslungsarm gestaltet, meist sehr geradlinige Levelarchitektur, kurze Einzelspieler-Kampagne, seltene Ruckler und Einbrüche der Bildwiederholrate, kein Systemlink oder Splitscreen

✖ Yeah, Blech-Party!

DER MEHRSPIELER-MODUS

Wie schon in »Kampf um Cybertron« geht's auch hier im Mehrspieler-Modus richtig rund. Bis zu zehn Spieler dürfen sich in Modi wie Eroberung und Team-Deathmatch gegenseitig zu Altmetall verarbeiten, nebenbei Erfahrungspunkte scheffeln und diese später gegen neue Fähigkeiten eintauschen. Die asymmetrisch angelegten Level sind allesamt durchdacht designt, Gleiches gilt für die vier Roboterklassen. Scouts überzeugen durch Wendigkeit, Krieger der Warrior-Klasse durch ihre brachiale Bewaffnung. Die Commando-Klasse wiederum vereint gute Bewaffnung mit effizienter Panzerung, während sich in der Jäger-Klasse die Scharfschützen des Transformers-Universums tummeln. Ausführliches Multiplayer-Video siehe www.360-live.de.

✖ Zu Lande und in der Luft

VERWANDLUNGS-KÜNSTLER

1 In jeder Mission schlüpfst du in die Rolle eines anderen Metall-Schergen mit speziellen Fähigkeiten. Bumblebee etwa ist nicht sonderlich gut bewaffnet, dafür aber extrem wendig. Megatron dagegen ballert mit der gigantischen Fusions-Kanone um sich, ist im Gegenzug aber recht träge.

2 Jeder Blechkamerad kann nun in den »Stealth Force«-Modus wechseln. In dieser Mischform aus Mech und Fahrzeug scheint er dann förmlich wie ein Luftkissenboot über dem Boden zu schweben. Vorteil: Der Robo ist extrem mobil, kann aber im Gegensatz zur Fahrzeug-Form immer noch kräftig austeilen.

3 Flugeinlagen sind natürlich ebenfalls Teil der Adrenalin-Injektion. Zum Beispiel dieses Level rund um Düsenjet-Decepticon Starscream. Missionsziel: Stratosphere, einen als AC-130 getarnten Autobot, in seine Einzelteile zerlegen.

Dutzende Raketen vor die Motorhaube. Die Tachonadel am Limit weicht Mirage im Zickzack aus, versucht dem fliegenden Bluthund zu entkommen – vergebens. Starscream erwischt Mirage am Bein, zerrt ihn in die Luft, wirft ihn in eine Schlucht und dreht ab, da er glaubt, den Autobot endgültig verschrottet zu haben. Was für ein Spektakel! Dass die Gegner-KI dabei selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad wenig kreativ vorgeht, hinterlässt gleichwohl Schrammen im Lack. Wirklich taktische Manöver beherrschen die Hightech-Krieger nicht. Schade.

Doch zurück zum Kampfeinsatz: Im nun folgenden Dschungellevel ist lautloses Vorgehen oberste Autobot-Pflicht. Daher weg mit der Fahrzeug-Form und schnell in den Robo-Modus transformieren – nur so kann Mirage sich tarnen und Feinde hinterrücks meucheln. Und das tut er dann auch mit tödlicher Präzision. Kling, klong, zack! Diamantscharfe Unterarmklingen trennen die Haupt-Energiezufuhr der ersten Wache von deren Speicherkern. Dutzende ausgeknipste Gegner später der nächste Motivationsschub: Der rote Rächer erhält ein großkalibriges Scharfschützengewehr. Was folgt, sind weitere Herzklopf-Momente, denn kaum den ersten Schuss abgefeuert, macht gleich die gesamte Decepticon-Meute Jagd auf den kaum gepanzerten Attentäter. Flüchten? Möglich. Sinnvoller ist jedoch der Wechsel in den Stealth-Force-Modus. Die neu hinzugekommene Hybrid-Form aus Vehikel und Robo vereint hohe Mobilität mit dicker Bewaffnung und leistet vor allem in hektischen Situationen gute Dienste.

Im Gegensatz zum meist abwechslungsreichen Geschehen steht die leider oft recht karge, weil detailarme Grafik. Langweilig ausstaffierte, oft schlauchartige Umgebungen sowie lieblos wirkende Texturen drücken auf die Atmosphäre-Bremse. Allerdings nur bis zu dem Zeitpunkt, an dem erneut Dutzende Explosionen und Spezialeffekte das Bild fluten und zusammen mit der ohrenbetäubenden Soundkulisse sowie den gut eingedeutschten Dialogen für ein tolles Mittendrin-Gefühl sorgen. Gilt übrigens auch für den motivierenden Mehrspieler-Modus – siehe Kasten. Auf die Schweißnaht gebracht: Trotz fehlendem Kampagnen-Koop-Modus können die High Moon Studios auch mit »Transformers 3« einen von Anfang bis Ende schmackhaften Action-Happen servieren. »Transformers«-Enthusiasten und Liebhaber ausufernder Zerstörungsorgien klemmen sich ins Cockpit!

Markus Würstle/sö

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Fahrzeug-Action, Schleichpassagen, Flugsequenzen – »Transformers 3« ist wunderbar bekömmliche Actionkost für zwischendurch. Dass diesmal ein echter Koop-Modus fehlt, verzeih ich dem kalifornischen Studio jedoch nicht. Ich gebe 7.6

Transformers 3

GRAFIK 7
Detaillierte Roboter, wuchtige Explosionen, jedoch karge Umgebungen

SOUND 8
Packende Soundkulisse, brauchbare Sprachausgabe

STEUERUNG 7
Vielseitig konfigurierbar, schnell erlernt, manchmal aber schwammig

Zerstörung pur: abwechslungsreiches, aber geradliniges Roboter-Spektakel mit spaßigem Online-Mehrspieler-Modus.

8.0 von 10

CHILD OF EDEN

Psychedelischer Trip durch den Daten-Nexus der Zukunft.

kurz & knapp

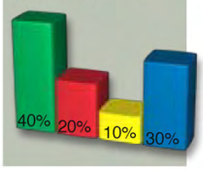
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Q Entertainment
Preis | ab 50 Euro
Genre | Shoot 'em Up
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Farbenfroher Rail-Shooter, der audiovisuell auf jede Aktion des Spielers reagiert.

das ist drin

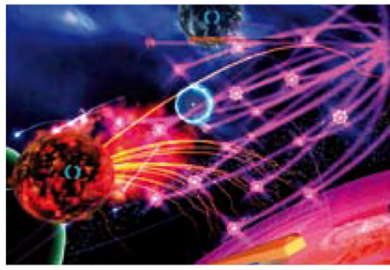
- Viren
- Klangfarben
- Lenkraketen
- Glücksgefühle



Nur selten zuvor hast du etwas derart Einzigartiges erblickt. Eine Traumwelt aus Formen und Farben, die, unterlegt mit peitschenden Soundeffekten und schrägen Klangteppichen, immer wieder zerbricht und sich aus geometrischen Konstrukten neu zusammensetzt. Nach dem Rail-Shooter-Geheimtipp »Rez« und der Puzzle-Sensation »Lumines« ist »Child of Eden« das nächste völlig ausgeflippte und zugleich grenzgängerische Projekt von Nippon-Kult-Entwickler Q Entertainment. So viel ist sicher: Schon nach der ersten Spielminute wirst du dir die Frage stellen, was zum Geier die kreativen Köpfe hinter diesem Rail-Shooter nur eingeworfen haben? Und dir gleichzeitig denken: So muss sich Charlie Sheen fühlen, wenn er mal wieder das dringende Bedürfnis nach einem Aufenthalt in der Entzugsklinik verspürt!

Die Story? Nicht minder verspult: In naher Zukunft wird das Internet von einer ganzen Armada bösartiger Viren attackiert. Deine Aufgabe: die digitalen Schädlinge eliminieren und so ein virtuelles Wesen namens Lumi, ein bildhübsches Mädchen mit tiefschwarzen Augen, befreien. Klingt logisch? Nicht die Bohne! Um dieser fantasievollen Highscore-Hatz den passenden inhaltlichen Rahmen zu verpassen, ist's aber völlig ausreichend.

An diesem ersten ernstzunehmenden Shooter für Microsofts Sensorleiste Kinect interessiert langjährige Spieler vor allem eines: die Steuerung. Rail-Shooter-typisch bewegt sich die Spielfigur wie auf Schienen durch die einzelnen Level, du selbst lenkst nur das Fadenkreuz – in diesem Fall mit Handbewegungen. Um all dem herannahenden Datengetier Herr zu werden, stehen zwei Schussarten zur Verfügung: Mit ausgestrecktem linkem Arm visierst du deine Gegner mit einer Schnellfeuer-Kanone an, die ununterbrochen schießt. Der Waffenwechsel zur sogenannten »Octa«-Zielerfassung erfolgt, sobald der linke Arm gesenkt und der rechte nach vorn ausgestreckt wird. Hiermit kannst du nun bis zu acht Ziele markieren. Eine Winkbewegung mit derselben Hand schickt sodann einen Schwarm Lenkraketen auf die Reise, der den Rest erledigt. Jeder der beiden Projektil-Typen hat außerdem besondere Eigenschaften: Das lilafarbene Schnellfeuer zeigt sich besonders effektiv gegen violette Gegner und feindliche Projektile, die Schwarm-Raketen kommen bevorzugt bei der Highscore-Jagd zum Einsatz. Und das geht so: Acht Ziele mit dem Fadenkreuz markieren und dann punktgenau zum Beat der Musik die Raketen loshetzen. Zack, Multiplikator mal zwei! Wer ein bisschen Taktgefühl mitbringt, hat das Konzept schnell verinnerlicht.



Immer bereit sein: Bossbegegnungen gibt's nicht nur am Ende des jeweiligen Archivs…

Und außerdem?

■ Reines Solo-Erlebnis; ein Durchgang benötigt etwa 90 Minuten Nettospielzeit – aufgrund des knackigen Schwierigkeitsgrads und der vielen Nebenaufgaben aber kaum in dieser Zeit zu schaffen ■ 48 Erfolge; werden primär durchs komplette Säubern aller Abschnitte sowie das Auffinden aller darin verborgenen Objekte freigeschaltet ■ Getrennte Online-Ranglisten für Kinect- und Controller-Spieler ■ Zwei Schwierigkeitsgrade: normal und hoch

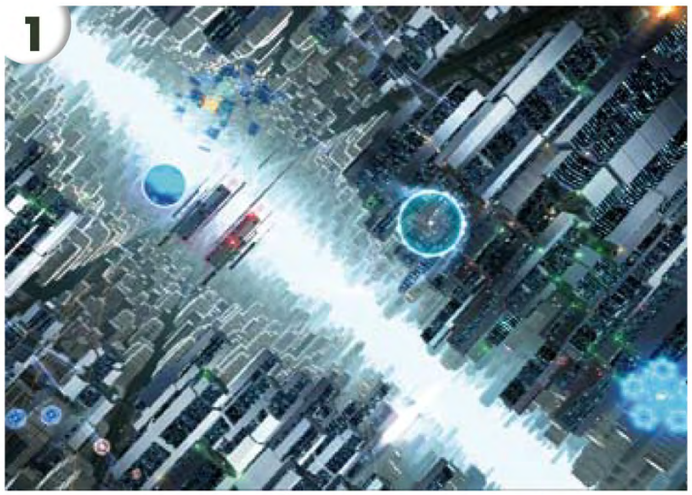
Erhältlich | 14. Juni 2011

NUR IN 360-LIVE: DER KINECT-SHOOTER IM ZAPPEL-TEST!

Strg+V oder Strg+Alt+Entf?

⊕ Tolles Spielgefühl via Kinect, auch mit Controller prima spielbar, ausgefallenes und experimentierfreudiges Spielkonzept, sehr hoher Wiederspielwert, funktioniert komplett ohne Drogenzufuhr

⊖ Eigentliche Spieldauer Shoot-'em-Up-typisch gering – je nach Fingerfertigkeit etwa zwei bis vier Stunden, Musik und optische Spielereien zeitweise etwas kitschig, kein Zwei-Spieler-Modus



✖ Klangfarben

VIRTUELLE BEATBOX

In fast allen Belangen erinnert das hier an seinen geistigen Urvater »Rez«, damals erschienen für Segas Spielkonsole Dreamcast und Jahre später als Xbox-Live-Arcade-Spiel. Einmal auf »Schwer« durchgespielt, kann man auch in »Child of Eden« zwischen vier Sounds für die eigene Schnellfeuer-Kanone wählen. Löst man hingegen alle Aufgaben auf »Normal«, wird zunächst eine Soundeffekt-Funktion freigeschaltet. Eine Bewegung des rechten Sticks schaltet dann zwischen den vier Effektarten Hochpass- und Tiefpass-Filter sowie Hall und Echo hin und her. Die Druckintensität auf die LT-Schultertaste regelt zudem das Mischungsverhältnis zwischen Effekt und Stereosumme. Angehende DJs werden's lieben!

✖ Völlig losgelöst...

KINECT-HÖHENFLUG

1 Die eigentliche Spielgeschwindigkeit ist selten entspannt – fast immer versucht man mit dem Fadenkreuz die unzähligen Viren zu erfassen, die Welle für Welle den Bildschirm bevölkern.

2 Für das einnehmende Spielgefühl ist jedoch das verantwortlich, was drum herum abgeht. Mal düst du mit brutaler Geschwindigkeit durch Tunnels und andere abgefahrene Röhrenkonstrukte, an anderer Stelle überwiegt hingegen das Gefühl, schwerelos im Raum zu hängen.

3 Dem Unterbewusstsein wird somit ein rapider Tempo-Trip im ständigen Wechsel zu totalem Stillstand vorgegaukelt. Deine Muskeln zucken, der ganze Körper empfängt Befehle. Fast automatisch verbiegst du deinen Oberkörper im Rhythmus zum Spielgeschehen, windest dich um Kurven, lässt dich vom virtuellen Fahrtwind nach hinten drücken – noch nie hat sich ein Kinect-Titel derart intensiv angefühlt!

Insgesamt bleibt also festzuhalten, dass die Kinect-Steuerung überraschend präzise funktioniert, aufgrund der Myriaden von attackierenden Viruszellen in jedem Abschnitt aber gewaltig an der Kondition zehrt. Spieler mit Zappel-Aversionen nutzen den Standard-Controller und profitieren so von den kurzen Reaktionswegen sowie dem auf diese Weise drastisch verminderten Kraftaufwand. So angegangen spielt sich »Child of Eden« dann in der Tat fast wie der spirituelle Vorgänger »Rez«. Folglich wundert's kaum, dass die Entwickler die Online-Rangliste strikt nach Eingabe-Schema trennen, um Schummler von vornherein auszuschließen.

Toll auch, wie viele Freiheiten man innerhalb der Kampagne von »Child of Eden« genießt. Vier Archive, sprich Kapitel, stehen von Anfang an zur Wahl, jedes von ihnen mit einem anderen Thema: In »Matrix« düst du durch eine von abstrakten Geometriekörpern bestimmte Welt, die dann zu einer Unterwasserwelt transformiert, wo Kaulquappen, Tintenfische bis hin zu undefinierbaren Lichtwesen lauern. Wer hingegen »Entwicklung« bereist, findet sich in einem Mikrokosmos wieder und treibt mit seinen Geschossen Zellteilung und andere biologische Prozesse voran. Das vorwiegend auf der Wasseroberfläche spielende »Schönheit«-Archiv wird durchs Vernichten der Gegner langsam zum blühenden Garten, während in »Leidenschaft« alle möglichen technischen Errungenschaften um die Murmel fliegen. Diese vier Abschnitte inklusive Zusatzherausforderungen – zum Beispiel alle Gegner neutralisieren – gemeistert, gelangst du in den Abschnitt: »Hoffnung«. Dieser fünfte und längste Abschnitt präsentiert sich als schillernder Remix vieler bisheriger Highlights, vermengt diese mit ganz neuen Elementen und bildet so eine absolut spektakuläre, aber auch ziemlich fordernde Abschlusssequenz.

Die Gesamtspielzeit von circa zwei bis drei Stunden fällt in Relation zu anderen Vollpreis-Titeln recht kurz aus. Vergleicht man »Child of Eden« jedoch mit Vertretern aus dem Shoot-'em-Up-Sektor, relativiert sich vieles. Auch ist der Wiederspielwert aufgrund der Online-Ranglisten, etlicher Zusatzherausforderungen sowie der Spielvariante »Freies Spiel« recht hoch. Letztgenannte lässt dich das gesamte Abenteuer noch mal komplett ohne Zeitdruck und mit unbegrenzter Lebensenergie völlig stressfrei nacherleben. Hinzu kommt, dass hier alle Aktionen des Spielers jedes Mal eine andere Wirkung auf die Spielwelt zeigen – grandios! Unterm Strich weiten sich unsere Pupillen für dieses Ausnahmeprojekt und Gesamtkunstwerk also so sehr, dass wir nicht um einen Kauftipp herumkommen.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Echt schräg! All diese Farben, Formen und Soundeffekte. Als »Rez«-Fan beamt mich das total weg – auch wenn das Spielprinzip durchgehend das gleiche ist. Kinect? Mir egal. Ich spiel's mit Controller, bin zufrieden und gebe 8.3!

Child of Eden

GRAFIK Ein Schmelztiegel aus Formen und Farben in bestechender HD-Qualität	8
SOUND Aufwendig produziert, untermauert jede Aktion des Spielers	9
STEUERUNG Mit Kinect wie auch mit Controller prima; plus: komplett konfigurierbar	8

Wahnsinniges Design, schweißtreibendes Gameplay, präzise Steuerung – das erste würdige Kinect-Spiel für Core-Gamer.

8.5 von 10

KAUF TIPP 360

KOOP TIPP 360

Erhältlich | 3. Juni 2011

NACHTEST

Fantasy-Offenbarung oder Dungeon-Dümpler?

⊕ Interessante Charaktere ohne Nullachtfünfzehn-Züge, hübsch ausgestaltete Fantasy-Welt, fantastische Koop-Modi, ausgereiftes Kampf- und Deckungssystem, deutsche Version ungekürzt, teils knackiger Schwierigkeitsgrad…

⊖ …der manchen vielleicht unfair schwer erscheint, schwache Grafik, keine englische Tonspur mit auf der Disk, stellenweise etwas zu viel Gemetzel und etwas zu wenig Köpfchen

HUNTED
DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

360 Live präsentiert das Endergebnis

kurz & knapp

Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Inxile Entertainment **Preis** | 50 Euro **Genre** | Action-Rollenspiel **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Solider, geradliniger Action-Tipp der alten Schule – knackig und frech, wie's sich gehört.

In der vergangenen Ausgabe von 360 Live schmückten zwar satte vier Seiten Vorab-Test zu »Hunted« das Heft, eine endgültige Note steht aber nach wie vor aus. Der Grund: Die gespielte Version war zwar weitestgehend komplett, durfte aber nicht in all ihren Facetten – insbesondere im Online-Modus – begutachtet werden. Mittlerweile ist das Fantasy-Koop-Action-Game aber im Handel – Zeit für ein abschließendes Urteil. Weitestgehend bleibt es bei den gleichen Kritik- wie Lobpunkten, die schon im Vorab-Test angesprochen wurden: Technisch ist »Hunted« bei weitem kein Meilenstein, die Figuren wirken hölzern, die Umgebungen können sich bis auf einige matschige Texturen aber durchaus sehen lassen. Dafür legt der Dungeon Crawler spielerisch gut vor, ist taktisch und auch für Profis fordernd genug, solange man auf die klassische und geradlinige Aufmachung steht. Stellenweise erinnert »Hunted« vom Gameplay her an die »Gears«-Reihe, reicht aber leider nie an deren Perfektion heran. Pluspunkte scheffelt der Schnetzler vor allem beim Mehrspieler-Modus: Sowohl via System-Link als auch via Xbox Live läuft das Game flüssig, das Teamplay funktioniert hervorragend und begeistert. Kleine Abzüge gibt's beim Spielen auf dem geteilten Bildschirm an einer Konsole. Speziell auf kleineren TV-Geräten ist hier Unübersichtlichkeit vorprogrammiert, da der obere Bildschirm immer wieder von Hinweisen und Textboxen überlagert wird.

Lob verdient die deutsche Sprachausgabe. Zwar wurden die Helden Caddoc und E'lara nicht von Sprechern Marke Manfred Lehmann vertont, ihre frechen Sprüche können sich aber auch auf Deutsch hören lassen. Dass die Lippensynchronität bei der Eindeutschung offenbar flöten gegangen ist, gibt trotzdem Punktabzug. Apropos Flötengehen: Zum Unverständnis vieler befindet sich, wie schon bei der letzten Bethesda-Produktion »Brink«, die englische Sprachausgabe nicht mit auf der Disk – dafür die Varianten in Französisch, Italienisch und Spanisch. Sehr seltsam, zumal einige Packungstexte Englisch daherkommen. Davon abgesehen: großer Koop-Spaß!

Sabine Vogel

Wertung

Solider Dungeon Crawler ohne viel Schnickschnack – und eine der besten Koop-Erfahrungen der letzten Zeit.

8.2 von 10

BATTLE VS. CHESS
Das Game der Könige?

kurz & knapp

Hersteller | Topware Interactive **Entwickler** | Targem Games **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Schachsimulation **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 17. Mai 2011

Schach ist öde? Wenn du so denkst, dann bitte umblättern. Wer sich dagegen auch nur ansatzweise für das Spiel der Könige interessiert, bekommt eine gelungene Adaption des Gesellschaftsspiels. Neben den klassischen Regeln gegen die fordernde und bewährte »Fritz!«-KI unterhalten vorrangig die vier Spielmodi und ihre unzähligen Modifikationen. Vor allem »Battlegrounds« hebt sich hervor: Statt eine Figur stillschweigend zu schlagen, wechselt die Kamera auf ein separates Schlachtfeld. Wahlweise startet dann ein passabler Echtzeit-Truppenkampf aus Iso-Ansicht oder ein Einer-gegen-einen-Duell mit schwierigen Quicktime-Reaktionstests. Der Gewinner macht feindliche Züge ungültig. Nette Idee. Ernsthafte Schach-Liebhaber lässt dieser Modus jedoch kalt.

Die 29 Missionen umfassende Kampagne weiß trotz hauchdünner Story zu gefallen, da ständige Regeländerungen für eine wachsende Herausforderung sorgen. Ebenfalls gelungen: die Zwei-Spieler-Modi via Xbox Live und an einer Konsole, der Modus Ein-Zug-Matt sowie weitere drei Minispiele.

Moritz Wanke

Wertung

Trotz fader Animationen und detailarmer Grafik ein sehr spaßiges und umfangreiches Schach-Paket.

7.1 von 10

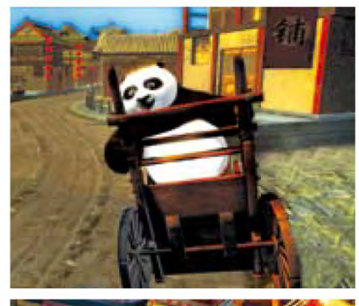
KUNG FU PANDA 2
Bringt Po und dich aus der Puste

kurz & knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Griptonite Games **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 10. Juni 2011

Plauzen-Panda Po ist zurück – und muss auch in »Kung Fu Panda 2«, dem Videospiel zum gleichnamigen Kinofilm, seine Kung-Fu-Künste unter Beweis stellen. Storytechnisch wird diesmal nicht die Geschichte des Animations-Streifens nacherzählt. Stattdessen setzt das Game unmittelbar nach dem Film an, wo Po und die Furiosen Fünf erneut Gongmen City und die hohe Kunst des Kung Fu verteidigen müssen. Wer nun ein Jump 'n' Run mit Actioneinlagen erwartet, liegt aber falsch. Teil Zwei ist komplett auf Kinect getrimmt und besteht im Wesentlichen aus Videosequenzen, die die Story vorantreiben und Versus-Kämpfen im Stil eines Beat'em Ups – natürlich mit jeder Menge Körpereinsatz. Faustschläge, Tritte, Blocks und Sprünge werden akkurat erfasst und umgesetzt, die Prügelei mit dem fetten Bambus-Vertilger macht wegen der hübschen Animationen Laune – zumindest am Anfang. Schon bald stellt sich ob des immer gleichen Ablaufs und der ellenlangen Ladezeiten Ernüchterung ein, über die die gelegentlichen Minispiele wie das Rikschafahren und das Nudelsuppe-Kochen nur geringfügig hinwegtäuschen. Für beinharte Fans!

Sabine Vogel

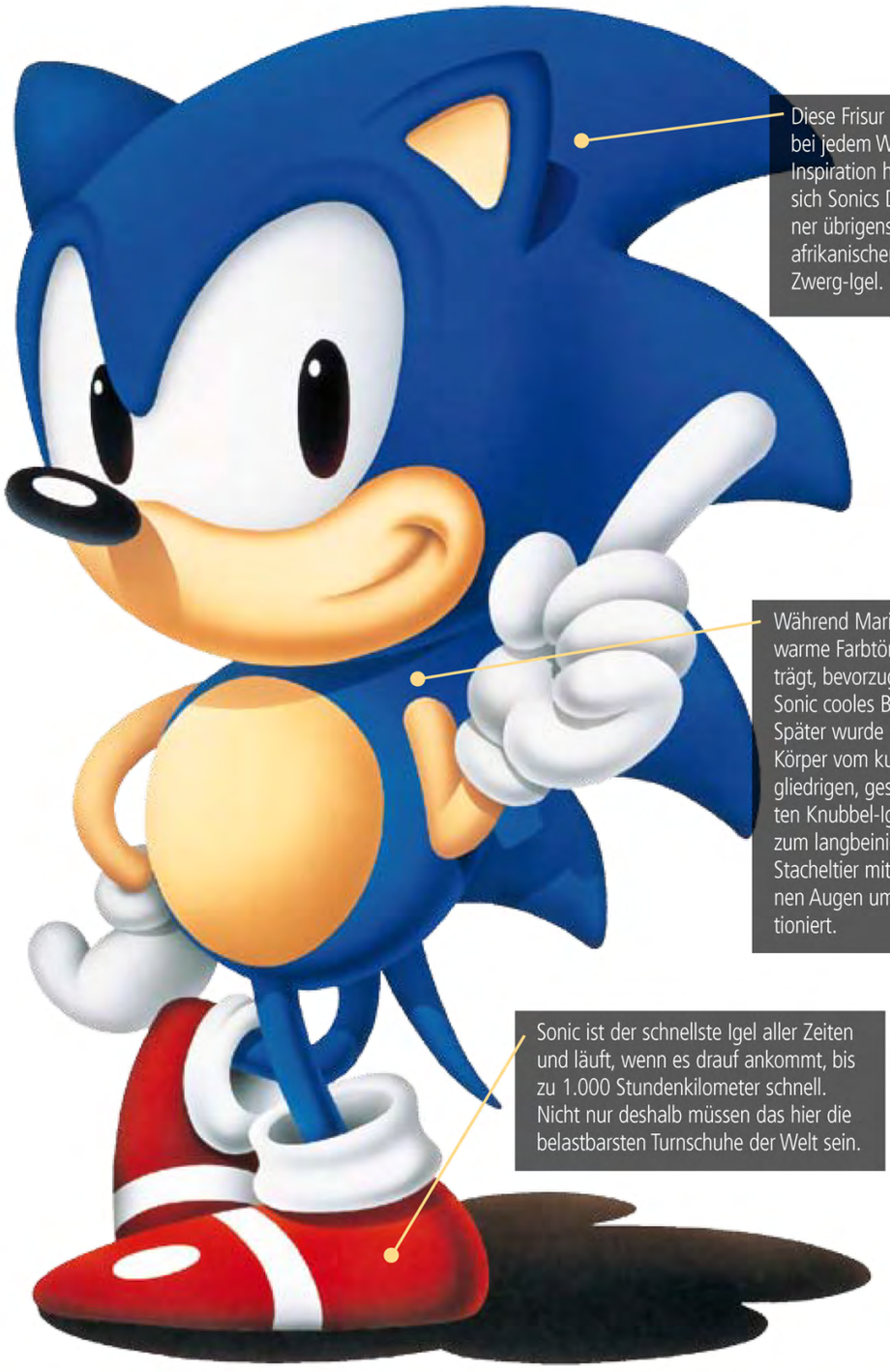


Wertung

Durchschnittliche Kinect-Klopperei für Panda-Fans mit viel Geduld. Da hat Teil Eins mehr zu bieten.

6.3 von 10

HAPPY BIRTHDAY SONIC



Segas blauer Turbo-Igel wird am 23. Juni 20 Jahre alt. Ein Grund zu feiern? Für uns jedenfalls schon, auch wenn böse Zungen behaupten, der wahre Sonic sei schon vor langer Zeit gestorben. Dabei kann das flinke Stacheltier durchaus auf eine ruhmreiche Vergangenheit zurückblicken. Denn während das Image des Igels in Turnschuhen in der heutigen Zeit wegen des einen oder anderen Schnitzers etwas angeknackst ist, ist Sonic in der 16-Bit-Ära eine gefeierte Ikone. 360 Live sagt: Herzlichen Glückwunsch – und präsentiert eine Hommage an den bekanntesten Igel der Videospiel-Geschichte.

Im Jahr 1990 geht Segas Maskottchen Alex Kidd im Schatten eines Klempners unter. Mit Super Mario hüpft Konkurrent Nintendo direkt an die Spitze der Videospiel-Industrie. Sega braucht eine neue Ikone, und zwar schnell. Am besten eine, die es mit Nintendos hüpfendem Latzhosen-Träger aufnehmen kann. Zu diesem Zweck veranstaltet der Hersteller einen Design-Wettbewerb, bei dem man ein passendes Maskottchen finden will. AM8, Segas damalige Forschungs- und Entwicklungsabteilung, liefert kurz darauf eine Flut an Design-Vorschlägen. Darunter auch ein Theodore Roosevelt im Schlafanzug, aus dem später der Boss-Gegner Dr. Eggman geformt wird, und ein Gürteltier. Aus ihm wird schließlich Mighty the Armadillo – hierzulande besser bekannt als Knuckles. Außerdem gibt es da noch einen Hasen, eine Bulldogge… und eben einen Igel.

AUFSTIEG UND FALL EINES STACHELTIERS

Doch Mario einfach zu kopieren, das würde bei Weitem nicht ausreichen und Sega auf ewig auf den zweiten Platz verbannen. Mario war schon immer ein behäbiger Charakter, der aufgrund seiner Klempnerplauze nie irgendwelche Geschwindigkeitsrekorde brechen würde. Diesen Umstand machen sich die Sega-Designer zunutze, indem sie für ihr zukünftiges

1991 Sonic the Hedgehog

Sonics Debüt-Spiel für das Sega Mega Drive. Zahlreiche andere Maskottchen wie Earthworm Jim, Superfrog und Alfred Chicken ließen sich inspirieren und fluteten bald darauf die Bildschirme – allerdings nie so erfolgreich wie der blaue Igel.

1992 Sonic the Hedgehog 2

Nur ein Jahr nach dem Erstlingswerk veröffentlichte Sega bereits das zweite Spiel mit dem Turbo-Igel. Sonic bekommt hier nicht nur neue Fähigkeiten wie den Spin-Dash spendiert, sondern auch einen Kumpel: Tails den dreischwänzigen Fuchs. Mit über sechs Millionen verkauften Einheiten wird der Titel zum absoluten Kassenschlager.

1994 Sonic & Knuckles

Eigentlich sollte Knuckles als spielbarer Charakter auch im kurze Zeit später veröffentlichten »Sonic the Hedgehog 3« enthalten sein. Wegen zu hoher Produktionskosten splittete man die Games jedoch. Die sogenannte Lock-On-Technologie ermöglichte es den Spielern allerdings, das »Sonic & Knuckles«-Modul mit dem »Sonic 3«-Modul zu verbinden und das Ganze dann doch noch als einheitliches Game mit fließender Story zu spielen.

SONIC UND SEINE FEINDE

Sonic musste sich im Laufe seiner Karriere gegen alle möglichen Widersacher erwehren: Dr. Ivo Robotnik, Shadow the Hedgehog und Metal Sonic, um nur ein paar zu nennen. Einige von ihnen erreichten einen ähnlichen Kultstatus wie der Igel selbst, andere wiederum sind bis heute verhasst. Hier die Favoriten der Redaktion.

Vorsicht, Kokosnuss!

Die »Coconuts«, im japanischen Original Aiais genannt, sind affenartige Badnik-Roboter. Ihren ersten Auftritt feierten sie in der 16-Bit-Version von »Sonic the Hedgehog 2« von 1992. Bevorzugt treten die Affenwesen in der Emerald Hill Zone auf. Nähert sich Sonic diesen Badniks, werfen sie mit Kokosnüssen nach ihm – daher der Name. Sie sind nur dann angreifbar, wenn sie gerade »nachladen«.

Das Genie

Dr. Eggman, geboren unter dem Namen Ivo Robotnik, ist Sonics Hauptwidersacher und hatte bisher in nahezu jedem Ableger der Reihe einen Auftritt. Den Spitznamen Dr. Eggman verdankt er einer Spöttelei durch Sonic, nahm den Namen später aber selbst an. Sein größtes und einziges Ziel: die Errichtung des Eggman Imperiums auf der Erde. Mit einem IQ von über 300 ist Dr. Eggman eines der intelligentesten Wesen auf dem Planeten, was sich auch durch seine einzigartigen Robotermodelle zeigt. Um die Eroberung der Welt voranzutreiben hat sich Dr. Eggman nicht selten auch Kreaturen zunutze gemacht, die nicht seiner eigenen Kreativität entspringen. Zum Beispiel die wegen ihrer Gefährlichkeit lange versiegelten Elementarwesen Perfect Chaos, Biolizard, Solaris und Dark Gaia.

Ein Schatten deiner selbst

Die »ultimative Lebensform«, auch bekannt als Shadow the Hedgehog, ist in »Sonic Adventure 2« von 2001 eigentlich nur ein einfacher Zwischengegner. Schon bald avanciert der schwarze Igel aber zum Antihelden der »Sonic«-Reihe und bei Fans zum Bösewicht-Liebling – vor allem bei denjenigen, die Sonic erst dann für sich entdeckten, als Sega die Produktion der Dreamcast-Konsole bereits eingestellt hatte. Shadow entstammt einem geheimen Forschungsprojekt namens »Project Shadow«, initiiert von Professor Gerald Robotnik, dem Großvater von Dr. Eggman. Ziel war es, eine unsterbliche Lebensform aus einem afrikanischen Igel und einer Alienrasse namens Black Arms zu schaffen, die vorrangig für militärische Zwecke eingesetzt werden sollte – und das ist gelungen.

Der Schatzjäger

Zu den eher unbekannten Bösewichten der »Sonic«-Reihe zählt Fang das Wiesel. Ein Schatzsucher mit braunem Hut und braunen Stiefeln und nach Angaben von Sega eigentlich kein reines Wiesel, sondern eine Mischung aus Wiesel und Wolf. Ein überstehender Reißzahn bescherte Fang seinen eigentümlichen Namen. Er ist einer der ersten Charaktere, denen von den Entwicklern eine Pistole in die Pfote gedrückt wurde, und taucht unter anderem in »Sonic X-Treme«, »Sonic and Tails 2« und »Sonic Drift 2« auf.

Feurig und gefährlich

Iblis, auch bekannt als Flamme des Desasters, ist ein unsterbliches Monster und der Haupt-Gegenspieler in »Sonic the Hedgehog« von 2006. Iblis ist das Ergebnis eines Unfalls beim Solaris Projekt, kann sich selbst zu jeder Zeit heilen und wiederbeleben und gilt daher als Halbgott. Iblis hat viele verschiedene Gestaltformen, von einem dämonenartigen Monster über einen Lava-Wurm bis hin zu einem humanoiden Koloss mit gewundenen Hörnern. Die einzige Möglichkeit, Iblis zu besiegen, ist, ihn im Körper eines Lebewesens zu versiegeln.

Die wahren Angry Birds

Die schrägen Battle Kukkus bilden eine imperialistische Vogel-Gesellschaft und sind eigentlich nicht direkt Feinde von Sonic, sondern von seinem Fuchskumpel Tails. Ihre ersten Auftritt haben die fiesen Flieger in »Tails Adventures« von 1995. Dort invadieren sie Cocoa Island auf der Suche nach den Chaos-Smaragden. Die Armee der Battle Kukkus ist dabei dank Mecha-Panzern, Anti-U-Boot-Kreuzern und AT-ATs mit Flammenwerfern überaus wehrhaft. Nennenswerte Mitglieder der Battle Kukkus sind ihr Diktator und Anführer Grand Battle Kukku der 15., der Sohn des Anführers, Battle Kukku der 16. und Doktor Fukurokov, der geniale Wissenschaftler der Flattermänner.

1997 Sonic R

Nach »Sonic Drift« und »Sonic Drift 2« das dritte Rennspiel mit dem Igel. Ursprünglich auf dem Sega Saturn veröffentlicht, folgte dank einheitlich ordentlicher Wertungen 1998 eine PC-Portierung, später auch Versionen für den GameCube und die Playstation 2 in Segas »Sonic Gems Collection«. »Sonic R« machte vor allem wegen der mysteriösen Tails Doll von sich reden – Infos dazu im Fließtext.

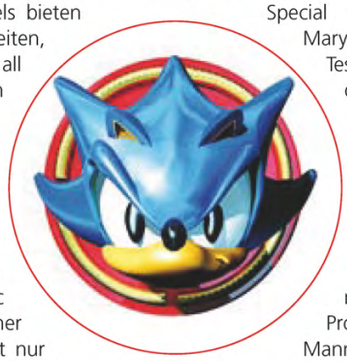
1999 Sonic Adventure

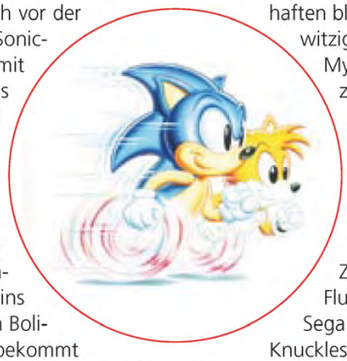
Das erste Jump 'n' Run von Sonic auf Segas Dreamcast; und auch das erste, das komplett auf 3D-Gameplay getrimmt ist – und dabei noch verdammt gut aussieht. Ursprünglich als »Sonic Rollenspiel« angepriesen, legt »Sonic Adventure« vor allem mehr Wert auf Story und Figuren als noch zu Zeiten des Mega Drive.

2002 Sonic Advance

Mit diesem Titel feiert Sonic sein Debüt auf einer Nintendo Handheld-Konsole, konkret: dem Gameboy Advance. Hier kombiniert der blaue Flitzer Elemente aus »Sonic Adventure« und der »Sonic the Hedgehog«-Reihe. Als spielbare Figuren sind diesmal Sonic, Knuckles, Tails und Amy mit von der Partie.

Maskottchen genau die gegenteiligen Eigenschaften ansetzen. Schließlich entscheidet man sich für den Sonic-Entwurf des japanischen Designers Naoto Oshima. Die Eigenschaften des Igels bieten den Entwicklern reichlich Möglichkeiten, außerdem sieht das Tierchen mit all seinen Stacheln richtig schön angriffslustig aus. Vor allem aber verpasst man dem Igel einen coolen Look, angelehnt an den weitverbreiteten Anime-Stil. So wird der extravagante, risikofreudige und vor allem rasend schnelle Igel auf die Welt losgelassen. Mario ist witzig, Sonic dagegen einfach nur cool. In seiner Maskottchen-Rolle ist der Igel nicht nur als Werbeträger für die eigenen Spiele wichtig, sondern vor allem für die gesamte Marke Sega. Deshalb vermarktet der Hersteller seinen neuen Helden äußerst aggressiv. Er startet eine riesige internationale Werbeoffensive, die gleich doppelten Nutzen hat. Zum einen sorgt sie für globale Popularität; zum anderen hebt sie Sonics wichtigsten Charakterzug hervor: Coolness. Noch vor der Veröffentlichung des ersten Sonic-Spiels tourt der blaue Igel bereits mit der japanischen Popgruppe »Dreams Come True« durch die Welt und ist fester Bestandteil einer Videoreportage über Musik-Events. Das Jahr 1993 steht schließlich völlig im Zeichen des Igels. Zwölf Monate begleitet Sonic den japanischen Profi-Fußballverein JEF United Ichihara auf seinen Trikots, in der Formel Eins ist er dekorativer Bestandteil auf den Boliden des Williams-Teams. Außerdem bekommt er eine eigene Comic- und Zeichentrick-Serie. Im selben Jahr erscheinen sechs »Sonic«-Videospiele, der Popcorn-Arcade-Automat »Sega Sonic Popcorn Shop«, das Arcade-Fahrgeschäft »Sega Sonic Cosmo Fighter« und drei Kinderbuch-Serien. Auch nett: Ein 20 Meter hoher Sonic-Ballon wird 1993 Teil der Thanksgiving-Day-Parade in New York City.





ÜBERSPITZT

Einen ganz anderen Mythos um Sonics Entstehung erzählt Sega auf dem Beiblatt der »Sonic Adventure 2 Special Edition«. Die Kinderbuchautorin Mary Garnet war angeblich mit einem Testpiloten der US Airforce verheiratet, der bei dem Geheimprojekt »Blue Gale« die Schallmauer durchbrechen sollte. Weil seine gelverklebten Haare nach dem Abnehmen des Helms immer so stachelig waren, soll Mary ihn regelmäßig mit einem Igel verglichen haben. Schließlich kombinierte sie dann den Namen des Projekts mit dem Spitznamen ihres Mannes und stickte einen blauen Igel auf seine Fliegerjacke. Sie nannte dieses Maskottchen Sonic. Weiterhin erzählt Sega auf dem Zettel die Geschichte vom tragischen Tod des Testpiloten – und wie die Jacke jahrzehntelang durch die Kleinstadt neben der Airforce-Basis geisterte, bis sie schließlich in den Händen der jungen Meg landete. Die soll daraufhin eine schicksalhafte Begegnung mit einem geisterhaften blauen Etwas gehabt haben… Schon witzig, wie sehr man sich bemüht, einen Mythos um die Entstehung einer Figur zu spinnen, die in Wahrheit wie die meisten Maskottchen am Reißbrett der Designer entstand. Und die haben dabei – wie wir finden – verdammt gute Arbeit geleistet.

Ein eher finsterer Mythos um Sonic entstand ganz ohne Segas Zutun: der sogenannte »Tails Doll Fluch«. Im Rennspiel »Sonic R« für Sega Saturn lässt sich neben Sonic, Knuckles und Amy auch die Tails Doll als spielbarer Charakter freischalten: eine Voodoo-Puppe von Fuchsheld Tails, die von Doktor Robotnik geschaffen wurde. Doch jedem, der mit der Tails Doll ein Rennen gewann, soll wenig später ein schrecklicher Unfall widerfahren sein. Auf Webseiten, in Blogs und über die Weiten des Internets verstreut ist von Stürzen von der Treppe und Herzanfällen die Rede. Angeblich soll die Tails Doll vom Geist eines Entwicklers besessen sein. Kurz vor der Fertigstellung des Games habe er Selbstmord begangen und wolle sich nun für seine Überstunden an den Spielern rächen. Es kommt sogar noch besser: Würde man die besessene Tails Doll zu einer bestimmten Zeit über die Strecke »Resort Island« zu dem verfluchten Lied »Can you feel the Sunshine« über die Strecke steuern, würde die Puppe nach der Zieldurchfahrt aus dem Fernseher kommen und dem Spieler die Seele rauben. Klingt doch eher nach einer gelungenen Inspiration zum Horrorstreifen »The Ring«, oder? Und noch was Skurriles: ein Sonic-Mythos, der über ein Jahrzehnt durch die Branche geisterte, stellte sich erst vor ein paar Jahren als Wahrheit heraus. Jahrelang wurde gemunkelt, Michael Jackson höchstpersönlich habe den Soundtrack zu »Sonic the Hedgehog 3« komponiert. Sega dementierte, die Spielerschaft schmunzelte. Bis im Jahr 2009 alles rauskam: Ja, Michael Jackson hat den Soundtrack tatsächlich komponiert, zusammen mit seinem Mitkomponisten Brad Buxer. Der einzige Grund, warum der King of Pop nicht auch im Abspann erwähnt wurde: Damals hatten Spielkonsolen einfach keine optimale Soundwiedergabe und Jacko war mit dem Resultat schlicht und ergreifend unzufrieden.

Allen Gruselgeschichten und Mythen zum Trotz erfreut sich der längst tot geglaubte Igel heute wieder wachsender Beliebtheit. Die Zeit der mittelmäßigen bis schlechten Games scheint vorbei, Sega besinnt sich auf Sonics Ursprünge und landet mit dem Download-Titel »Sonic the Hedgehog 4« sogar im Kauftipp-Bereich von 360 Live. Auch das kommende »Sonic Generations« verspricht ein Hit zu werden – vor allem für Spieler, die von Sonic durch ihre Kindheit begleitet wurden. Denn wer braucht schon Wer-Igel und einen schwertschwingenden Sonic, wenn er doch das kriegen kann, was die Serie seit 20 Jahren ausmacht: Freude an Geschwindigkeit, extreme Dynamik und den coolsten Igel der Videospiel-Geschichte.

Sabine Vogel/jh

✖ Sonic feiert...

...UND DU GEWINNST!

Ist es nicht herrlich, wenn andere Leute Geburtstag feiern und du wirst beschenkt? Deshalb verlosen wir mit freundlicher Unterstützung von Sega ein tolles Sonic-Geburtstagspaket. Der Inhalt? Streng geheim! Um mitzumachen, musst du nur Folgendes tun: Schicke ein Foto deiner Lieblings-Turnschuhe an redaktion@360-live.de! Die mit der größten Ähnlichkeit zu Sonics Tretern gewinnen das Fan-Paket. Einsendeschluss ist der 15. Juli. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.

2005 Shadow the Hedgehog

Mit diesem Spin-off wird nicht nur der neue Antiheld Shadow eingeführt, sondern auch ein brandneues und bis heute einzigartiges Gameplay in der Geschichte der Sonic-Games: Die Story verändert sich abhängig davon, welche Entscheidungen der Spieler trifft. So sind insgesamt zehn verschiedene Enden möglich.

2009 Sonic Unleashed

Einer der Tiefpunkte in der Geschichte des blauen Igels. Zu wenige klassische Serienelemente, hakelige Geschicklichkeitseinlagen, kaum Abwechslung und überhaupt: Wer braucht denn bitte einen Wer-Igel? Immerhin: Die Grafik überzeugt – mehr aber auch nicht.

2011 Sonic Generations

Anlässlich des 20. Geburtstags des Igel-Maskottchens will Sega sich wieder auf Sonics Wurzeln besinnen und bringt im Herbst 2011»Sonic Generations«. Die Level des Jump 'n' Runs sind inspiriert von allen drei Ären des Igels: klassische, Dreamcast- und moderne Ableger. Damit will »Generations« junge wie alte Fans gleichermaßen ansprechen. Ausführliches Preview im nächsten Heft!

× XBOX LIVE PUR: NEUES VON DEN CLANS × AKTUELLE TABELLEN × DOWNLOADS IM TEST ×

360 LIVE COMMUNITY

Was tut sich rund um Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	L.A. Noire, Fallout New Vegas, Need for Speed Shift	Gatling Gears, Bangai-O HD: Missile Fury, D&D: Daggerdale, Sega Rally	Aktion Lesertest: WWE All-Stars	So punktet es sich richtig

✖ Wie CSL-Gather, nur besser

VERSUS.

Das neue Matchmaking-System der Consoles Sports League, »Versus.« genannt, ist ab sofort in einer offenen Beta-Phase ausprobierbar. Ähnlich dem etablierten CSL-Gather dient das »Versus.«-System dem möglichst unkomplizierten Erstellen und Austragen von Matches innerhalb der CSL. »Versus.« richtet sich folglich besonders an Zocker, die noch nach passenden Mitspielern fahnden. Schnelles Spaßhaben steht ganz klar im Vordergrund, weshalb's auch nur zwei Klicks braucht, bis eine Partie steht. Der Clou: Sobald das System einmal genügend Spieler und

» Nur zwei Klicks bis zum Spiel. «

gespielte Matches in der Datenbank hat, verspricht Turtle Entertainment durch eine sogenannte »Skillbalancing Technologie« stets faire Matches. Wie das technisch funktioniert? Ganz einfach: Der Service überprüft alle Teilnehmer zunächst auf ihr Ranking. Anschließend sorgt es dafür, dass möglichst ausbalancierte Teams aufeinander treffen. Die offene Beta-Testphase startete am 20. Mai mit »Call of Duty: Black Ops«-Partien im 4-gegen-4-Modus. Wer's auch mal ausprobieren will, sei hiermit herzlich eingeladen. Anmeldung und Nutzung sind selbstverständlich kostenfrei.

CONSOLES sports league

www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

HANDTUCH! YEAH!

Am 25. Mai war Handtuchtag. Der Tag, an dem Fans dem Autor der Roman-Reihe »Per Anhalter durch die Galaxis« gedenken, indem sie den ganzen Tag mit einem Handtuch durch die Gegend ziehen. Etwas schräg, aber durchaus ernst gemeint. Denn für so einige ist der Brite Douglas Adams derjenige, der ihre Jugend, ihre Vorstellung von Witz, Satire, Humor und Pop-Kultur geprägt hat. Man denke eben nur, genau, an das Handtuch, das der 2001 verstorbene Schreiberling in seiner Roman- und Radiospiel-Reihe zum »so ungefähr das Nützlichste, was der interstellare Anhalter besitzen kann« ernannte: Man kann sich auf den kalten Monden von Jaglan Beta zum Wärmen drin einwickeln, es sich bei giftigen Dämpfen auf Santraginus V vors Gesicht halten. Ach, und nass ist es eine ausgezeichnete Nahkampfwaffe.

NICHT WITZIG

Und ja, am Handtuchtag wurde nun ein Videospiel zu »Per Anhalter durch die Galaxis« angekündigt. Von Hothead Games kommt's, den Machern des urkomischen Hack 'n' Slays »Death Spank«. Was es genau werden soll? Unbekannt. Trotzdem hab ich Bammel, dass es grandios in die Hose geht. Denn schon viel zu oft sind Games-Schmieden daran gescheitert, den Witz großartiger Filme und Bücher in Spiele herüberzuretten. Würde mal sagen in 90 Prozent der Fälle. Grund: Meist starten die Macher ohne großartiges Vorwissen durch. Da sitzen dann Leute, die weder Buch noch Film richtig kennen, und sich schon gar nicht für den Humor darin begeistern. Respekt gegenüber der Vorlage? Meist Fehlanzeige. Nur viel zu oft gilt der Leitsatz: »Wir machen jetzt mal was passend zu den Beschreibungen im Buch, packen ein paar Rätsel- und Actioneinlagen dazu – fertig!« Aber damit ist's eben nicht getan. Wo bleibt die Liebe, wo das Gefühl? Spieler jedenfalls merken das. Speziell, wenn sie Fans der Vorlage sind. Das wusste Douglas Adams auch selbst ganz gut, weshalb er bei der bis heute einzigen Umsetzung von »Per Anhalter durch die Galaxis« von 1984 für C64, Apple 2, Atari ST etc. pp. einfach selbst die Entwicklung übernahm. Gleiches galt für die Versoftung von »Raumschiff Titanic«.

MACHT'S RICHTIG ODER LASST ES

Entscheidend ist, dass Studios solche Projekte mit Herz und Hirn angehen. Teams darauf ansetzen, die sich für die Marke begeistern können, die die Emotionen der Fans verstehen. Sonst nämlich kommt mal wieder so etwas unsäglich Furchtbares dabei raus, wie das »Per Anhalter durch die Galaxis« von 2005, das Liebhaber bis heute fluchen und Galle speien lässt!

BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?
Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und mag Handtücher.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
UP Wolf

Name | Philipp Praet **Alter** | 22 **Beruf** | Student
Wohnort | Weinheim, Baden-Württemberg
Webseite | http://www.uprising-esports.de/

360 Live: Du bist seit Jahren in der Clan-Szene aktiv, vor allem in Sachen »Halo«. Wie fing alles an?
Philipp Praet: Mit »Halo 2« – meiner Meinung nach einer der besten E-Sport-Titel für Konsole überhaupt. Relativ schnell gründete ich dann zusammen mit ein paar Freunden unseren ersten Clan: Wurzeldergilde. Ein bescheuerter Name, den ich heutzutage gerne mal als Jugendsünde hinstelle. Schaut man sich im Vergleich dazu Uprising an… eine irre Entwicklung.

360 Live: Was wünschst du dir als »Halo«-Profi vom Mehrspieler-Modus eines kommenden »Halo«?
PP: Die Abschaffung des Spieler-Hosts. Um zu erreichen, dass jeder Spieler zu 100 Prozent die gleichen Voraussetzungen während des Spiels hat, muss es einen von Entwicklerseite bereitgestellten, neutralen Host geben. Bis das nicht geregelt ist, wird Online-Gaming auf der Konsole niemals wettbewerbsfähig sein. Außerdem würde ich eine Rückkehr zum Level-System von »Halo 2« begrüßen – das XP-System von »Reach« ist in meinen Augen unbrauchbar.

360 Live: Apropos »Halo«: Warum fasziniert der gesichtslose Master Chief Spieler in aller Welt so sehr?
PP: Das liegt, denke ich, eher an der hervorragenden Spielmechanik als am Geheimnis um den Master Chief. Was »Halo: Combat Evolved« damals geboten hat, war einfach unvergleichlich. Einen Ego-Shooter so perfekt an den Xbox-Controller anzupassen, war schlichtweg eine Meisterleistung. Hinzu kam die für damalige Verhältnisse überragende Grafik.

360 Live: Kürzlich hat Sonys Playstation Network schlappgemacht. Hatte das Auswirkungen auf die Xbox-360-E-Sport-Szene?
PP: Man hört sogar Geschichten von Händlern, die einen Umtausch anbieten: eine Playstation 3 mit »Black Ops« gegen eine Xbox 360 mit »Black Ops». Abgesehen vom Image-Schaden, den Sony davongetragen hat, wird sich das auf jeden Fall auch negativ auf die Nutzerzahlen auswirken. Uns, als Teil der Xbox-E-Sport-Szene, freut das natürlich. Denn viele Spieler wechseln nun zur 360 und beleben dadurch die Community.

360 Live: Was sind aktuell die Problemthemen der 360-E-Sport-Szene?
PP: Es fehlt fast allen Clans und deren Führungsebene an Weitsicht. Alle reden davon, wie toll ihr Clanprojekt sei – im internationalen Vergleich hält aber so gut wie niemand mit. Jeder hofft auf den großen Sponsoring-Coup, ist aber nicht bereit, eigenes Geld zu investieren. Aber genau das ist notwendig, um Sponsoren auf sich aufmerksam zu machen. Stattdessen herrschen Neid und Missgunst unter den Clans, die sich lieber gegenseitig klein halten als gemeinsam daran zu arbeiten, den deutschen Konsolen-E-Sport international konkurrenzfähig zu machen. Die Lösung: massives Umdenken bei allen Clans.

✖ Von Brandstiftung und Kifferwahn...

L.A. NOIRE ROCKSTAR-PASS

Sparfüchse und Hobby-Detektive aufgepasst! Seit dem 31. Mai haben Rockstar Games und Team Bondi etwas ganz Besonderes in Sachen »L.A. Noire« im Angebot: den Rockstar-Pass. Misstrauische Spürnasen, die jetzt gleich an den Electronic-Arts-Online-Pass oder den THQ-Pass denken, können beruhigt sein. Statt um die übliche Gängelei für Käufer von Gebrauchtspielen, handelt es sich hierbei vielmehr um ein Sparangebot. Im Detail betrachtet ist der Rockstar-Pass nichts weiter als eine gerade mal 108 Kilobyte kleine Datei, die einen Download-Manager auf deine Konsole spielt. Diesen für 960 Microsoft-Punkte erworben, kannst du anschließend bisher veröffentlichte Zusatz-Fälle und virtuelle Goodies zu »L.A. Noire« ohne weitere Zuzahlung herunterladen. Hierzu zählen alle zuvor nur für Vorbesteller erhältlichen Inhalte wie zum Beispiel »Die Jagd nach Abzeichen« – eine spannende Herausforderung, in der es gilt, 20 über die ganze Stadt verteilte Polizei-Marken zu finden. Ebenfalls verfügbar: Der »Meisterschütze-« und der »Haudegen-Anzug«, zwei todschicke virtuelle Kleidungsstücke, die Helden-Boni in Faustkämpfen respektive Zielsicherheit versprechen. Einzeln schlagen diese Downloads übrigens mit je 160 Microsoft Punkten zu Buche. Und die Zusatz-Missionen? Aktuell stehen der Sittendezernats-Fall »Die nackte Stadt«, der Verkehrsdezernats-Fall »Falsche Papiere« sowie der Branddezernat-Fall »Die Nicholson Galvanisierung« für Rockstar-Pass-Käufer bereit – einzeln würde jeder Fall 320 Microsoft Punkte kosten. »LAPD! Hände hoch!« heißt's schließlich auch bei dem für den 12. Juli angekündigten Sittendezernats-Fall »Kifferwahnsinn«. Er ist ebenso Teil der Sparaktion.

Rechnen wir also mal zusammen: Würde man alle Download-Inhalte separat kaufen, wären das zusammengerechnet 1.760 virtuelle Geldpunkte. Pass-Besitzer sparen somit 800 Punkte, sprich 54 Prozent – und das ganz ohne korrupte Geldwäsche. Ein Angebot, das Fans nicht ablehnen können!

✖ NEUES AUS DER CSL

CONSOLES NATIONS CHAMPIONSHIP

Mit dem »Consoles Nations Championship« startet die CSL schon bald ein »Black Ops«-Turnier mit internationaler Tragweite – eine kleine WM, wenn man so will. Teams aus 15 Ländern sind bereits bestätigt, weitere sollen folgen. Jedes Team darf mit sechs Spielern plus Kapitän und Manager antreten. Gespielt wird nach den Decerto-v4-Regeln. Wann genau das Event durchstartet, wird in Kürze zusammen mit den Preisen auf www.consoles.net bekanntgegeben. Wer live zuschauen möchte, kann dies zeitnah auf broadcasting.gamesports.net tun.

HAPPY BIRTHDAY!

Am 16. Mai war es so weit: www.consoles.net wurde fünf Jahre alt. Ein halbes Jahrzehnt! Für Retro-Veteranen mag das lächerlich klingen; wenn man jedoch bedenkt, dass der E-Sport auf Konsole noch in seinen Kinderschuhen steckt, ist's trotzdem recht beachtlich. Mittlerweile besteht die CSL aus mehr als 115.000 Mitgliedern, die monatlich bis zu 10.000 Matches in dutzenden Spielen, darunter 33 Xbox-Titel, austragen. 360 Live gratuliert und wünscht alles Gute für die nächsten fünfzig Jahre!

FALLOUT: NEW VEGAS HONEST HEARTS

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Bethesda

Neues Material für Endzeit-Kundschafter! In der rund 261 Megabyte großen Erweiterung »Honest Hearts« heuert der Held als Teil einer Expedition nach Zion, einem Nationalpark in Utah, an. Kaum die Canyons und Schluchten des weltberühmten Parks erreicht, gerät die Gruppe jedoch in einen Hinterhalt und muss wenig später gar einen Konflikt der hier ansässigen Stämme, genannt Weißbeine, Wüstenpferde und Tränenvolk, schlichten. Ein recht spannendes Unterfangen, vor allem für Serien-Veteranen. Sie nämlich erfahren endlich, was es mit den Legenden des Verbrannten auf sich hat. Fünf neue Erfolge sowie ein um fünf Punkte erhöhtes Maximal-Level sind weitere Motivationsspritzen.

SHIFT 2 UNLEASHED SPEEDHUNTERS

Preis | 800 Microsoft Punkte
Hersteller | Electronic Arts

Mit »Speedhunters« erscheint innerhalb von nicht mal zwei Monaten nach Veröffentlichung des Hauptspiels bereits der zweite umfangreiche Zusatzinhalt – wie schon beim »Legends«-Pack sind die 9,60 Euro jedoch gut angelegt. Zum einen, weil die beiden Rennmodi »Drag Racing« und »Standing Mile« den Karriere-Modus mit jeweils neuen Events sinnvoll erweitern, zum anderen, weil die Briten von Slightly Mad Studios gleich sechs neue Strecken sowie 14 Hochgeschwindigkeits-Boliden, darunter der kaum zu bändigende Dodge Viper GTS von Twins Turbo, mitliefern. Anschallen und ab geht's!

Triff die Xbox-360-Community auf www.360-live.de!

LIVE ARCADE TOTAL

Es muss nicht immer teuer sein. Großer Spaß ist auch preiswert zu haben!

GATLING GEARS

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller |** Electronic Arts **Schwierigkeit |** mittel **Spieler |** 1 - 2

Als Richard Jordan Gatling 1861 die nach ihm benannte Höllenfeuer-Kanone erfand, hat er mit einem bestimmt nicht gerechnet: dass Entwickler Vanguard Games im Jahr 2011 links und rechts zwei hydraulische Treter dranpappt und das Rotationsgewehr als massiv gepanzerten Kampfläufer in die Gefechte eines detailverliebten Twin-Stick-Shooters schickt. Abseits des klassischen Dauerfeuers beherrschen diese Gatling Gears genannten Robos zudem Granaten- und Flakbeschuss sowie einen effektiven Smart-Bomb-Angriff – allesamt Fähigkeiten, die durch das Sammeln von Zahnrädern verbessert werden können. So ausgerüstet ballert man sich wahlweise solo oder im Zweier-Koop via Xbox Live beziehungsweise auf dem geteilten Bildschirm durch 30 liebevoll ausstaffierte Levelabschnitte, innerhalb derer alle Gegner sowie die meisten Gebäude ein detailliertes Schadensmodell besitzen. Aber auch sonst sprudelt »Gatling Gears« über vor optischen Leckerbissen, die allesamt den Steampunk-Gedanken transportieren. Monströse Panzer, furchteinflößende Luftschiffe, pfiffig agierende Infanterie und weitere Gegnertypen sorgen derweil für stetig wechselnde taktische Herausforderungen. Top!

DUNGEONS & DRAGONS: DAGGERDALE

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller |** Atari **Schwierigkeit |** mittel **Spieler |** 1 - 4

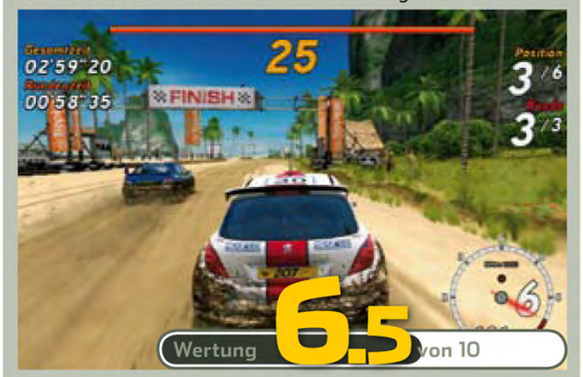
Sich durch gewaltige Kerkeranlagen schnetzeln, niedergestreckte Schurkenleichen fleddern und regelmäßig den eigenen Helden aufleveln – wer »Dungeon Siege 3« und »Torchlight« verehrt, weiß, warum dieser Gameplay-Mix so ungemein fasziniert. Mit »Daggerdale« versucht nun auch Atari vom Hack-and-Slay-Kuchen ein Stück abzuhaben – indem es seine beliebte Dungeon-Crawler-Marke wiederbelebt und mit üppigen Koop-Möglichkeiten aufpeppt: Online dürfen bis zu vier Recken ran, auf dem geteilten Bildschirm immerhin noch zwei. Die Kombination Online/Splitscreen ist leider nicht möglich – Punktabzug! Nichtsdestotrotz besticht »Daggerdale« durch seine gelungene Charakter-Entwicklung, weitläufige und abwechslungsreiche Spielwelten sowie einen gut ausbalancierten Schwierigkeitsgrad. Präsentationstechnisch sollte man seine Ansprüche allerdings nicht allzu hoch ansetzen, denn gerade die fürs Weiterspinnen des Plots so wichtigen Missionsbesprechungen sind grafisch äußerst mau gehalten. Die eigentliche Hack-and-Slay-Action leidet darunter aber nur marginal und lässt aufgrund der präzisen und nicht allzu komplexen Steuerung kaum Raum für Kritik. Glasklare Koop-Empfehlung!

TEST

SEGA RALLY ONLINE ARCADE

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller |** Sega
Schwierigkeit | mittel **Spieler |** 1 - 6

Sega lässt die Reifen qualmen und bringt den neuesten Teil seiner beliebten Rally-Serie unter die Motorsportfans. Na ja, ganz so neu ist diese Auskopplung dann doch nicht. Streng genommen wurden lediglich die besten Strecken, Modi und Lizenzen der 2007er-Auflage von »Sega Rally« sowie einer optisch aufgebrezelten Version von »Sega Rally 3« zu einem preiswerten Download-Happen verschnürt. Insgesamt stehen 13 verschiedene Fahrzeuge zur Wahl, die allesamt tiefe Furchen in die fünf Fahrbahnen graben. Ein Faktor, der Rennverlauf und Vehikel-Handling maßgeblich beeinflusst und für zahlreiche Adrenalinkicks sorgt. Abseits dieses auf Realismus getrimmten Merkmales gibt jedoch die griffige Spielmechanik der arcadelastigen Spielhallenvorlage den Ton an. Weniger spektakulär dagegen die mittlerweile in die Jahre gekommene Grafik sowie die Tatsache, dass online lediglich sechs Fahrer gleichzeitig an den Start gehen. Macht in der Summe einen kurzweiligen Zeitvertreib für preisbewusste Pistenrambos, dem mehr Umfang sichtbar gut getan hätte. Am besten erst mal mit der Demo Gas geben!



BANGAI-O: MISSILE FURY

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller |** D3 Publisher
Schwierigkeit | schwer **Spieler |** 1 - 2

Nach dem Original für Sega Dreamcast sowie Ablegern für Nintendo 64 und DS folgt nun endlich ein HD-Remake des Shooter-Geheimtipps aus dem Hause Treasure – mit leicht erweiterter Spielmechanik und einigen ganz neuen Missionen. Du steuerst den Mecha »Bangai-O« aus der Seitenansicht, die je nach Situation hinein- oder herauszoomt. Vorrangiges Ziel: Den Kugelhagel überleben. Der Clou: Je näher du dich an einem Gegner befindest, desto größer werden deine eigenen Projektile, darunter Lenkraketen und von Wänden abprallende Laserstrahlen. Wird Bangai-O eingekesselt – was aufgrund der horrenden Gegnerzahl fast im Sekundentakt passiert – kann er zum vernichtenden Konter ansetzen und mit einem Vielfachen der auf ihn abgefeuerten Projektile zurückschlagen. Wie genau der Multiplikator ausfällt, ist Timing-abhängig. Ein geniales Konzept, das zusammen mit den über 100 Levels, der steilen Lernkurve, dem chaotischen Versus-Modus sowie dem komfortablen Editor wochenlangen Spielspaß garantiert – sofern man gewillt ist, sich reinzufuchsen.

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

DIRT 3

Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	12
Zeitfaktor	8 von 10
Schwierigkeit	7 von 10

Fazit: Einige Herausforderungen sind flott erledigt, echte Sammler verheizen aber viel Benzin, bevor sie mit 1.000 Punkten durchs Ziel brettern.

Endlich mal wieder ein Rallyespiel, welches sich nicht scheut, dem Spieler in seinen Rennfahrer-Hintern zu treten: Hier müssen Schlamm-Enthusiasten lange Testrunden drehen, um alles freizuschalten. Trotzdem gibt es einige Erfolge, die mit nur wenig Übung und Zeitaufwand auf dem Punktekonto einparken. So zum Beispiel »Dirt Einstieg« – einfach ein Tour-Rennen absolvieren und schon sind dir 10 Gamerpoints sicher. Ebenso schnell erledigt: »Guter Ruf«. Kurz fünf Bonus-Rennziele abhaken und schon rollen weitere 10 Punkte in die Garage. Für »Überstunden«, sprich insgesamt 25 erledigte Bonusaufgaben, gibt's sogar 20 Zähler obendrauf. Ein Erfolg für echte Colin McRaes ist »Das einzig Wahre«: Cockpit-Perspektive ein, Bildschirmanzeigen aus, voll auf die Tube drücken, das Rennen gewinnen und ratzfatz katapultiert's 10 Zähler auf das virtuelle Flensburger Punktekonto. Vorher am besten noch alle Fahrhilfen ausschalten und so bei einem Sieg den mit 20 Punkten vergüteten Erfolg »Hilfe ist zwecklos« abstauben. Klassisch für ein Rennspiel gilt es natürlich auch bei »Dirt 3« Siege an jedem Schauplatz und bei jedem Wetter einzufahren. Lohn der Mühe sind die Erfolge »Flugmeilen« für 15 und »Die weiteren Aussichten: Sieg!« für 20 Punkte auf dem Gamerscore-Tacho. Ebenso gewöhnlich: den Fahrerruf-Level auf Stufe 10, 20 und 30 bringen. Langweilig und langwierig, doch was tut man nicht alles für drei Erfolge für zusammen 90 Gamerpoints? Kreativer hingegen fallen viele der Online-Erfolge aus. So erhält der »Partylöwe« 20 Punkte für den Gewinn eines Spiels in jedem Mehrspieler-Modus und der »König der Straße« 10 Punkte für den Gewinn eines Online-Rennens im Hardcore-Modus. Und für das Komplettieren des ersten Xbox-Live-Pro-Tour-Rennens gibt's sogar noch einmal 10 Zähler obendrauf.

✖ Erfolg des Monats

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Willkommen in unserer neuen Rubrik »Erfolg des Monats«: Hier präsentieren wir dir ab sofort einen besonders witzigen, abgedrehten oder einfach nur knüppelharten Erfolg. Du selbst möchtest uns einen Erfolg dieser Kategorien samt Lösungsansatz vorstellen? Dann schreib eine Mail an redaktion@360-live.de. Die kreativste Antwort belohnen wir mit einem Code für ein Download-Spiel. Diesmal auserkoren: »8-Reales Münzen« für 88 Punkte. 888.888.888 Lego-Steine soll man dafür sammeln? Haben die einen an der Klötzchen-Klatsche? Großzügig berechnet bräuchte man dazu fast 93 Tage Spielzeit – ohne Schlaf- oder Pinkelpausen! Doch zum Glück gibt es ja Piraten-Cheat-Hüte: Einfach als Jack Sparrow durch das Tor auf der rechten Seite des Hafens spazieren, den Kompass auspacken und so die erste Kopfbedeckung lokalisieren. Wer nun noch 300.000 Steine hinblättert, darf im Spielmenü einen Cheat aktiveren, der die Verstecke der restlichen 19 Hüte anzeigt. Darunter auch verschiedene »Stein-Multiplikatoren«. Das Beste: Diese erhöhen gegenseitig ihren Wert, bis zu einem maximalen Multiplikator von 7.680. Die Zeit fürs Finden und Finanzieren der Hüte nicht mit eingerechnet dauert der Erfolg gerade mal noch 17 Minuten. 88 Gamerpunkte ahoi!

DUNGEON SIEGE 3

Zeitraubende Erfolge und hammerharte Kämpfe gehören hier zur Tagesordnung. Leicht verdiente Punkte gibt's dennoch einige, speziell für Koop-Kämpfer. Du und ein zweiter »Sonnenlichtverächter« spielen gerne drei Stunden am Stück und länger zusammen? Super, dann gibt's 15 Punkte praktisch im Vorbeigehen. Bist du innerhalb der Dialoge 20 Mal derselben Meinung wie dein »Seelenverwandter«, winken weitere 5 Zähler. Ist das genaue Gegenteil der Fall, heißt's »Rivalität« und bringt ebenso viele Punkte. Jetzt noch schnell in der Rolle des Herrenduos Lucas und Reinhart oder des Damenteams Anjali und Katarina einen Boss fällen, schon werden je 20 weitere Zähler gutgeschrieben. Trägt man dabei nur die Startausrüstung, gibt's heldenhafte 25 Punkte obendrauf.

Anzahl der Erfolge	44
Geheime Erfolge	10
Mehrspieler-Erfolge	10
Zeitfaktor	10 von 10
Schwierigkeit	8 von 10

Fazit:
Kerkermeister haben's nicht leicht. Daher: drei Koop-Partner aus Fleisch und Blut suchen und gemeinsam auf Punktejagd gehen.

HUNTED – DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Zeitaufwendig, aber sehr motivierend gestalten sich die sieben Erfolge für das Beenden der Einführung und der insgesamt sechs Story-Kapitel für zusammen 115 Punkte. Auch nicht allzu kompliziert: 20 Gegner mit explosiven Fässern erledigen – noch mal 15 Punkte. Dabei am besten gleich drei Gegner auf einmal sprengen und »Kaboom« für weitere 15 Gamerpoints einheimsen. 50 und 100 Prozent der Crucible-Inhalte freischalten dauert lange, ist aber immerhin 65 Zähler wert. Einfacher dagegen der kleine Bruder dieses Erfolgs: »Ein-Mann-Wolfsrudel« für 15 Punkte – den nämlich gibt's bereits für das Erspielen des ersten Crucible-Objekts. Anschließend noch je 50 eingefrorene und 50 schwebende Gegner ausschalten und weitere 30 Prestigepunkte sind dir sicher.

Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	15
Mehrspieler-Erfolge	0
Zeitfaktor	9 von 10
Schwierigkeit	6 von 10

Fazit:
Der Finsternis Einhalt zu gebieten und alle Punkte abzusahnen ist kein Zuckerschlecken. Mit einem tatkräftigen Koop-Kollegen aber durchaus schaffbar.

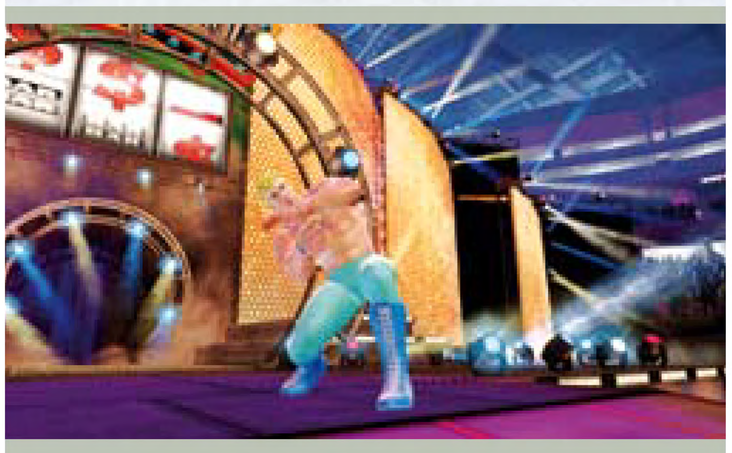
LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

WERDE ZUM LESERTESTER

Wie gewohnt findest du den Lesertest an dieser Stelle im Heft. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spieleredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst einen Test dazu. Darin schilderst du deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht das Ganze Spaß? Was macht es für dich zu etwas Besonderem? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann trau dich und schreib deinen Lesertest. Der beste Test wird abgedruckt und – ja, das ist ab dieser Ausgabe neu – mit einer Spiele-Vollversion prämiert. Einzige Beschränkungen: Das Spiel muss eine USK-Freigabe haben und dein Text sollte nicht länger als 2.700 Zeichen – gezählt mit Leerzeichen – sein. Lust bekommen? Dann geh ins Forum auf www.360-live.de und hau in die Tasten! Alternativ schickst du dein fertiges Werk an redaktion@360-live.de!

UNSER LESERTESTER

Name | Mark Gelenkirch **Alter |** 31
Wohnort | Bonn
Name im Forum | CROK ODILE
Kurz-Bio | Als verheirateter Mann und Vater zweier Töchter ist Mark bei sich zu Hause der Hahn im Korb – und von Anfang an großer Fan der Wrestling-Games von THQ. Bislang ist kein einziger der »Smackdown«- und »WWE«-Ableger an seinem Laufwerk vorbeigegangen. Bei »WWE Allstars« war Mark zunächst skeptisch – hat sich dann aber doch eines Besseren belehren lassen.



✖ Aktion Lesertest

WWE ALL-STARS

Wrestlingkampf der Generationen.

Und wieder steigt THQ in den Ring, um zu beweisen, wer die Wrestling-Krone verdient hat. Bei diesem Ableger steht alles unter dem Motto: zwei Generationen, ein Ring. Wer allerdings denkt, dass dieses Spiel nur ein neuer Ableger der »Smackdown«-Reihe ist, liegt falsch. Das Game kommt mit neuer Grafik und neuem Kampfsystem daher und nimmt sich und die WWE nicht ganz so ernst wie die hausinterne Konkurrenz. Man muss sich nur vorher im Klaren sein, dass man sich hierbei auf ein sehr arcadiges Wrestling-Game einlässt. So tritt man zum Beispiel als André the Giant gegen Big Show an, um herauszufinden, wer denn nun der wahre Riese im Ring ist. Oder ob nun Mr. Perfect oder The Miz der hochnäsigste Wrestler aller Zeiten ist. Das Match der Highflyer Ricky »the Dragon« Steamboat gegen Kofi Kingston zeigt, wie viel einem dieses Spiel abverlangen kann. Die Grafik ist die wohl größte Veränderung: Die Wrestler wurden ordentlich aufgepumpt und wirken übertrieben muskulös. Das macht erst mal stutzig, geht aber voll in Ordnung, da das Spiel alles in allem sehr comichaft wirkt. Effekte gibt es vorrangig bei den Spezialangriffen zu bestaunen. Einzig und allein das Publikum hätte man hübscher gestalten können – aber das war noch nie wirklich eine Stärke der Reihe. Vom Sound des Spiels kann sich dagegen sogar der große Bruder »Smackdown vs. Raw« noch eine große Scheibe abschneiden. Es kracht ordentlich, wenn man seinen Gegner auf die Matte wirft, und das Publikum geht zu jeder Zeit, vor allem passend zur Situation, richtig mit. Wenn die Lage im Ring etwas ernster wird, setzt auch noch theatralische Musik ein, die einem zusätzlich Schweiß in die Hände treibt.

Die Steuerung wurde ordentlich abgespeckt, sodass leider nicht mehr so viele unterschiedliche Moves ausführbar sind wie bei »Smackdown«. Die Folge: Man haut immer die gleichen Angriffe raus. Die Gegner haben dafür einiges drauf, die Kämpfe sind fordernd und werden so schnell nicht langweilig. Gespart wurde leider auch an den Spielmodi. Nunmehr sind nur noch maximal vier Wrestler im Ring möglich, was zum Beispiel den beliebten »Royal Rumble«-Modus komplett wegfallen lässt. Dabei wäre gerade der für ein Spiel, das komplett auf Spaß ausgelegt ist, mehr als geeignet gewesen.

Unterm Strich ist »WWE Allstars« ein solides Wrestling-Game, das seinesgleichen sucht. Der einzigartige und für Fans sicher gewöhnungsbedürftige Grafikstil verdeutlicht, dass sich dieses Spiel gerne selbst auf die Schippe nimmt. Vor allem die absolut übertriebenen Angriffe und Finisher, bei denen die Wrestler auch schon mal bis an die Hallendecke springen, treiben einem ein fettes Grinsen ins Gesicht. Und ganz ehrlich: Was gibt es Schöneres, als einen Kumpel in der Luft rumzuwirbeln, um dann zuzusehen, wie er gnadenlos auf den Boden kracht? Eben: nichts!

Mark Gelenkirch/ sv

Leserwertung

Mit einigen Abstrichen ein solides und durchaus spaßiges Wrestling-Game.

8.1 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 05/2011: 7.9

✖ Nachgefasst

BRINK

Zu Beginn noch eines der vielversprechendsten Games 2011, jetzt, nach Erscheinen, eher ein durchschnittlicher Mehrspieler-Shooter mit Schwächen. »Brink« hätte so viel mehr werden können, leistet sich aber zu viele Schnitzer – meint zumindest die 360-Live-Redaktion. Aber wie denken die Leser darüber?

Rebellen gegen Sicherheitstrupps auf einer künstlichen Insel namens »Arche«. Die Ressourcen sind knapp, jeder kämpft für sein eigenes Wohl und ums Überleben. Um dieses Endzeit-Szenario strickt Entwickler Splash Damage einen Ego-Shooter, der Einzel- und Mehrspieler-Part nahtlos verschmelzen lassen und so eine einzigartige Team-Erfahrung garantieren soll. So zumindest die Theorie. In der Praxis hat es für »Brink« dann doch nicht für einen generellen Kauftipp gereicht. Zu groß die spielerischen Mängel, zu einseitig das Solo-Erlebnis. Aber vielleicht sieht die Community das ja ganz anders? Hier die interessantesten Beiträge aus unserem Forum.

Einer der Ersten, die »Brink« vorbestellt und auch ziemlich früh schon durchgespielt haben, ist Dschaijh. Nach vielen Stunden Spielzeit fällt sein abschließendes Urteil ziemlich positiv aus: »Also mir macht das Spiel alleine gegen Bots schon sehr viel Spaß. Die Kämpfe sind knackig, und gerade wenn man etwas hackt und zerstört, pumpt das Adrenalin. Mit richtigen, menschlichen Mitspielern wird's noch mal geiler.« LivingSacrifice schließt sich seinem Urteil weitestgehend an: »Also mir gefällt Brink echt sehr gut und es macht Spaß, neue Sachen freizuspielen und seinen Charakter zu individualisieren!« Zamamee wagt sogar den Vergleich mit den ganz Großen des Genres und meint: »Ich habe noch kein Spiel erlebt, das so sehr auf Teamplay setzt. Dagegen ist sogar Battlefield ein ‚Ego'-Shooter.« Was hingegen fast allen Spielern sauer aufstößt, sind die teilweise recht häufigen Spielabstürze. »Hab's jetzt zwei Stunden gespielt und schon keine Lust mehr. Hatte schon vier Mal einen Freeze, zwei Mal offline, zwei Mal online«, kritisiert CranK Play3R. Mida ist da schon etwas gnädiger, aber trotzdem direkt: »Irgendwas habe ich heute gepatcht, aber geholfen hat es nichts. Ständig schmiert mir das Spiel ab... Dabei ist das Game wirklich toll, gutes Gameplay, innovatives Klassensystem und das SMART-System funktioniert auch ganz prächtig – was einem aber nichts bringt, wenn das Spiel einfriert…« Ernüchterung herrscht vor allem bei denjenigen, die »Brink« im Vorfeld heiß erwartet haben. Wie zum Beispiel CFG Vin Kool: »Grundsätzlich macht mir das Spiel bislang schon Spaß, aber die Freezes, die grafische Qualität und auch die Tonaussetzer lassen schon langsam die niedrigen Wertungen der Fachpresse verstehen.« Apropos grafische Qualität: die scheint die Lager ziemlich zu spalten. Während die Fachpresse gnadenlos mäkelt, scheinen matschige und nachladende Texturen die Spieler weniger zu stören. Germansoldier95 gehört wiederum zu den Fürsprechern: »Also an sich finde ich das Game nicht schlecht, auch die Grafik nicht! Geht in Ordnung.« Slowly hat an der Optik ebenfalls nichts auszusetzen: »Ich weiß nicht, was alle so mit der Grafik haben. Auch wenn es nicht gerade ein Crysis 2 ist, sieht es in meinen Augen sehr angenehm aus.« Protutype hält dagegen: »Ich freue mich zwar schon seit den ersten Videos auf Brink, bin aber gerade wirklich am Überlegen, ob sich der Kauf lohnt. Die ganzen Fehler, die schlechte Grafik und so weiter sprechen nicht dafür. Teilweise schauen die Texturen einfach nur grauenhaft aus.« Ollimann setzt sogar noch eins obendrauf: »Grafisch ist es eigentlich eine kleine Frechheit. Außer den Zwischensequenzen bei Gott nichts Weltbewegendes.« Flumpor bringt dann aber doch viele auf einen gemeinsamen Nenner: »Es stimmt schon, dass die Grafik nicht taufrisch ist, die Freezes nerven und ein paar kleine Fehler vorkommen. Doch was am Ende zählt, ist das Gesamtprodukt – und das ist wirklich gelungen!« Was die Spieler am meisten anzufixen scheint, ist das Teamplay-Erlebnis von »Brink«. Da machen sie auch keinen Halt vor Triple-A-Titeln. »Es ist einfach spaßig, im Team die ganzen Aufgaben und Missionen zu schaffen. Das Gefühl hat man bei Call of Duty und Konsorten nicht.« Xonic schließt sich dem weitestgehend an: »Ich habe bisher zwar nur die erste Mission geschafft, aber ich kann jetzt schon sagen, dass es mir mehr Spaß macht als das aktuelle Call of Duty.« CROK ODILEs Meinung fällt da schon etwas bescheidener aus, aber auch nicht negativ: »Ich denke, wenn man mal ein gutes Team zusammenbekommt, wird's richtig rocken. Aber ich hab mir ein wenig mehr erhofft, muss ich gestehen. Ein Oberknaller ist es nicht, aber ein guter Mehrspieler-Shooter auf jeden Fall. Trotzdem ist mir Halo: Reach lieber.« Oder um es abschließend mit Neinkeijers Worten zu sagen: »Brink zerrt an den Nerven und lässt einen jubeln, wenn man es endlich geschafft hat. Klasse Spiel mit unschönen Fehlern, die man hätte vermeiden können.«

Sabine Vogel

Ein bisschen Ernüchterung hat sich in der Redaktion nach dem Test von »Brink« ja doch breit gemacht – bei einigen mehr, bei anderen weniger. Hier die rein subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder…

Markus
Irgendwie habe ich von »Brink« eine eierlegende Mehrspieler-Woll-Milch-Shooter-Sau erwartet. Das konnte die zwar solide, aber nicht gerade bahnbrechende Ego-Ballerei von Splash Damage leider nicht erfüllen. Mit Kollegen ab und zu ganz nett, im Einzelspieler-Modus jedoch sehr schnell langweilig.

Michael
Etwas enttäuscht bin ich von »Brink« schon. Eine stärkere Kampagne, etwas mehr Abwechslung in den Missionen und bei den Aufgaben wäre angebracht. Und die ganzen Kinderkrankheiten, die es in einem fertigen Spiel nicht geben dürfte. Ansonsten aber: ein brauchbarer Mehrspieler-Shooter.

Moritz
Wie sehr habe ich mich auf »Brink« gefreut, wie sehr hat mich »Brink« enttäuscht. Okay, mit 16 Spielern macht's durchaus Laune. Doch so schnell wie der Spaß kommt, geht er wieder: Missionen wiederholen sich, acht Karten sind schnell auswendig gelernt, ereignisreiche Momente fehlen komplett. Bitte nachbessern, dann sieht man mich auch wieder online.

Jan
Offline ist »Brink« in meinen Augen extrem frustrierend und kaum spielbar. Wie kann das sein? Wo bleiben da die Qualitäts-Checks bei Bethesda, die eigentlich verhindern sollten, dass so etwas Unfertiges auf den Markt geworfen wird? In Sachen Download-Inhalten – und die bitte gratis – besteht da auf jeden Fall noch bitterer Nachholbedarf.

Sönke
»Brink« ist für mich noch immer wie ein nicht vollständiges Orchester, das erst so richtig aufspielt, wenn alle Musiker anwesend sind und dann auch tatsächlich harmonieren. Bis es so weit ist, kann's jedoch dauern. Wer die Durststrecke aushält, erlebt aber zweifelsohne eine grandiose Symphonie.

Triff die Xbox-360-Community auf www.360-live.de!

360 LIVE LESERPOST

Die E3 ist geschafft und Kollege Michael Förtsch hat zahlreiche Spieleperlen ausführlich gesichtet und seine Eindrücke zu Papier gebracht. Währenddessen waren aber auch die Daheimgebliebenen nicht untätig und haben sich etwas Neues ausgedacht: Um die Leserbriefseiten zu versüßen, gibt's ab der nächsten Ausgabe die neue Rubrik »Gamebabe des Monats«. Hier werden die heißesten Heldinnen gewählt und mit einem kleinen Steckbrief abgedruckt. Wer mit abstimmen will, geht ins Forum auf www.360-live.de!

LESERWÜNSCHE

Ich finde es klasse, dass ihr in der Ausgabe 06/11 das Indie-Game-Spezial gemacht habt. Das zeigt, dass ihr euch bemüht, die Leserwünsche zu verwirklichen. Kurz: Ihr seid Community-freundlicher als manch andere Zeitschrift. So, nun zur E3-Messe: Ich hoffe, dass ihr nicht nur versucht, die großen Blockbuster zu zeigen, wie zum Beispiel »Battlefield 3« und »Modern Warfare 3«, sondern auch mal kleinere Spieleperlen wie »Xcom« oder »Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden«, falls diese auf der Messe vertreten sind. Denn es sind meist neue Spielemarken, die Gamerherzen berühren.
Christopher Klaus, per Mail

✖ KONTAKT

E-MAIL
Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an leserpost@360-live.de oder sende per Xbox 360 eine Nachricht an den Gamertag VG Sanka.

INTERNET
Komm uns auf unserer Homepage besuchen. Dort haben wir ein Forum eingerichtet, in dem es sich trefflich diskutieren lässt. Die Adresse der Homepage ist: www.360-live.de. Alternativ bleibst du auch mit unseren Twitter-News und dem brandneuen Facebook-Auftritt stets aktuell und kannst dich mit Gleichgesinnten austauschen.
Über Twitter sind wir unter www.twitter.com/360livemagazin zu finden, auf Facebook unter der Kurz-URL http://bit.ly/acTYWn.

BRIEF
Schreib einen Brief oder schicke eine Karte an:
Airmotion, 360 Live Magazin/ Leserpost,
Tassiloplatz 7,
81541 München

Michael: Na dann wirst du mit dem E3-Teil dieser Ausgabe hoffentlich zufrieden sein! Denn wie du siehst, haben wir durchaus auch kleinere Titel genauer unter die Lupe genommen: wie gewünscht ein erster Blick auf »Xcom«, aber auch das kultige »Sesamstraße«-Game von Entwickler-Ikone Tim Schafer ist mit an Bord. Ob ein Mammut-Projekt mit einem Mammut-Namen wie »Der Herr der Ringe« aber wirklich noch in die Kategorie »kleinere Spieleperlen« fällt, sei mal dahingestellt…

TEST VERMISST

Im Heft vom Mai 2011 habt ihr das Razer Chimaera Wireless Gaming Headset getestet und für die Juni-Ausgabe den Test der 5.1-Version des oben genannten Geräts versprochen. Heute musste ich leider feststellen, dass dieser Test nicht im Heft zu finden ist. Habe auf den Artikel so sehr gewartet, da ich mir genau dieses Headset eventuell kaufen wollte! Kommt der Test noch?
Jürn Gosselaar, per Mail
Sabine: Aus eben dem Grund steht am Ende jeder Ausgabe auf der Vorschauseite auch: »Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.« Leider ist das Razer Chimaera 5.1 so ein Streich-Fall. Die Veröffentlichung des Headsets hat sich immer und immer wieder verschoben, wir wurden nicht rechtzeitig bemustert und das Ende vom Lied: kein Test im Heft. Mittlerweile haben wir das Razer-Headset aber vorliegen und reichen den Test selbstverständlich so schnell es geht nach. So viel vorweg: Es kann sich hören lassen.

SCHRIFTVERKEHR

Ich schreib zum ersten Mal an euch und wollte auch erst eine E-Mail schreiben… aber das macht doch jeder! Nun aber gleich zu meiner

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich bin seit circa einem halben Jahr stolzer Besitzer beziehungsweise Abonnent eures klasse 360-Magazins. Meiner Meinung nach ist es das beste in diesem Bereich. Nun zu meiner Frage: Ihr habt in den vorherigen Ausgaben ein paar Mal das Erscheinungsdatum von »SSX: Deadly Descents« geändert. Einmal war es das vierte Quartal 2011, dann wieder 2012. Wisst ihr schon Genaueres? Kann es als leidenschaftlicher »SSX«-ler nämlich kaum mehr erwarten!
Marcel Sawotzki, per Brief
Sönke: Moment… Wir haben Sommer… und du denkst an Schnee?? Wie wär's, wenn du dir die Zeit bis zum Erscheinen am Badesee, im Freibad oder mit einer großen Tüte Eis vertreibst? Auf der offiziellen Webseite von Electronic Arts ist nämlich mittlerweile von einer Veröffentlichung im Januar 2012 die Rede. Und das »Deadly Descents« im Namen wurde auch gestrichen, heißt nunmehr nur noch »SSX«. Allerdings ist gerade bei Terminen, die noch lange hin sind, Vorsicht geboten. Hier kann nur allzu schnell etwas schiefgehen und das ganze Projekt verschiebt sich nach hinten. Immerhin: Zur Jahreszeit würde der Januar-Release perfekt passen. Aber mal ganz ehrlich: Wenn wir hier in München von einer Sache erst mal wirklich die Nase voll haben, dann ist das Schnee!

✖ TOPTHEMA

MEHRSPIELER-WERTUNG

Ich wollte mal einen kleinen Tipp abgeben für eure Tests. Wie wär's, wenn ihr eine Multiplayer-Bewertung einführt? Klar, es gibt den Fließtext, wo die Details drinstecken. Jedoch wäre eine genaue Zahl eher das Gelbe vom Ei. Es gibt einfach Spiele, wie zum Beispiel »Call of Duty«, bei denen man sich lieber auf den Multiplayer-Modus konzentriert und man eine genaue Einschätzung haben möchte, was einen online erwartet. Wieder andere Games bräuchten keinen Multiplayer-Modus, wie »Assassin's Creed: Brotherhood«. Da sollte man lieber darauf hinweisen, dass es nur eine nette Dreingabe ist – anstatt einen »Battlefield«-Konkurrenten zu erwarten. Ansonsten gibt es nur positive Kritik meinerseits, wie das großartige Layout und die »menschliche« Schreibe, mit der ihr dem Fließtext Leben einhaucht.
Germansoldier95, aus dem Forum
Sönke: Du hast schon Recht, dass sich eine ausführliche, gesonderte Multiplayer-Wertung für manche Spiele anbieten würde. Spiele wie »Call of Duty« und zuletzt besonders »Brink« leben ja geradezu vom Mehrspieler-Teil. Das große Problem an der Sache: Einige Testmuster sind bei Erscheinen noch nicht voll onlinefähig. Oder die Server laufen noch nicht vernünftig genug, dass es für ein definitives Mehrspieler-Testurteil reichen würde. Auch kann es vorkommen, dass sich beim Aufschlagen der Testversion nicht ausreichend Mitspieler finden – in all diesen Fällen reichen wir unsere Mehrspieler-Eindrücke zeitnah zum Spielstart auf der Webseite nach. Und dort dann vorzugsweise in Textform statt in Zahlenkästen. Worte sagen eben in der Regel doch mehr als tausend Ziffern. Trotzdem: Die Zahlen am Ende eines Artikels beziehen sich natürlich auf das gesamte Spiel, inklusive Mehrspieler-Modus – sofern spielbar. Sollte dem nicht so sein, werden wir darauf hinweisen.

STELL DICH VOR!

In jeder Ausgabe von 360 Live geben wir den Lesern die Möglichkeit, über Hobbys und Interessen zu plaudern und sich den anderen Lesern einfach mal vorzustellen. Möchtest auch du in der nächsten Ausgabe dabei sein? Dann melde dich im Forum auf www.360-live.de an und bewirb dich, oder schreib uns eine Mail an leserpost@360-live.de!

Name | Dorian **Alter |** 22 **Wohnort |** Bochum **Name im Forum |** Slowly
Kurz-Bio | Seit zwölf Jahren lebt der gebürtige Pole Dorian in Deutschland – jetzt holt er an der Abendschule seine Fachhochschulreife nach und strebt im nächsten Jahr seinen Abschluss an. Wenn er nicht gerade ekliges Gemüse von heiß geliebten Fleischspeisen aller Art trennt, schlägt sein Auto-Herz für große amerikanische Motoren und Klassiker wie den Ford Gran Torino – und natürlich seine Freundin!

360 Live: Als eingefleischter Auto-Freak willst du nach deiner Fachhochschulreife doch sicher auch beruflich was mit PS und Schmieröl machen – oder?
Dorian: Ja, das möchte ich. Jedoch werde ich mich erst mal an unsere Bochumer Fachhochschule wenden, um dort Ingenieur in der Fachrichtung Elektrotechnik mit der Spezialisierung auf Fahrzeugelektronik zu studieren. So werde ich sowohl mit der Technik der Autos als auch mit den Fahrzeugen selber in Kontakt bleiben.

360 Live: Nach eigener Aussage diskutierst du unglaublich gerne. Über welches Thema kannst du dich stundenlang auslassen?
Dorian: Es gibt mehrere Themen, die mich regelmäßig beschäftigen. Religionen und politische Entscheidungen zum Beispiel. Doch das ist nicht alles. Denn auch Autos oder Spiele stehen bei mit weit oben auf der Agenda und können sogar dazu führen, dass mir mal der Kragen platzt. Vor allem, wenn man ohne Argumente mit mir diskutieren möchte…

360 Live: In deiner kleinen Wohnung genießt du am liebsten die Spielabende mit deiner Freundin. Welches Game sorgt bei euch für einen entspannten Abend?
Dorian: Da wir beide sehr gerne spielen, kommt es meistens auf den Spielspaß an. So werden oft »Tekken 6« und »Crash Team Racing« gegeneinander gespielt, doch auch Singleplayer-Games finden einen Platz. Bestes Beispiel ist »L.A. Noire«. Dort teilen wir uns die Arbeit auf, indem ich die Steuerung übernehme und sie sich auf die Mimik sowie Hinweise konzentriert. Es macht riesig viel Spaß – kann es nur jedem Zocker ans Herz legen.

Frage: Habt ihr eigentlich Spiele, die ihr regelmäßig spielt? Oder habt ihr da gar keine Zeit zu? Ich meine, euer Job ist echt cool: Den ganzen Tag zocken, miteinander Spaß haben und ein paar Bierchen… so stell ich mir das vor.
Maurice Esser, per Brief
Jan: Ja, na klar. Der Grill und die halbnackten, Drinks servierenden Mädels stehen auch gleich nebenan … schön wär's, wenn dieser Job so entspannt wäre! Zwar würde hier keiner bestreiten, dass es nicht auch Vorteile hat, sein Hobby zum Beruf zu machen. Trotzdem steckt hinter all dem viel mehr Arbeit, als man sich vorstellen kann. Denn es sich einfach mal gemütlich machen, chillen und ein bisschen am Controller drehen ist nicht. Vor allem das Spielen selbst ist immer wieder mit großem Termindruck verbunden. Insbesondere dann, wenn ein Muster mal wieder stark verspätet in der Redaktion aufschlägt, sind Abend-, Nacht- und Wochenendschichten unumgänglich. Auch schon vorgekommen: Das Muster war verfügbar, funktionierte aber nicht, weil es eine neue Konsolen-Firmware voraussetzte. Wenn man die dann nicht zeitnah herbekommt, ist Haare-Raufen vorprogrammiert. Nichtsdestotrotz widmen sich alle im Team ihrer Passion natürlich auch mal mehr und mal weniger intensiv in der Freizeit. Sabine zum Beispiel ist passionierte »Worms: Armageddon«-Anhängerin. Michael dagegen geht gerne mit nischigen PC-Titeln fremd. Moritz daddelt privat begeistert Handheld-Titel, während Markus in der Tat alles (durch)zockt, was ihm in die Finger kommt. Ich spiele bevorzugt Koop-Kracher mit Freunden, derweil Sönke nicht selten den Kinect- und Move-Vertreter mimt, sprich Freunde und Familie für Zappelaction zu begeistern versucht. Ob die Hardware-Firmen ihn dafür bezahlen? Wir haben schon einen Agenten drauf angesetzt.

✖ SPRUCH DES MONATS

» Wer Ordnung hält, ist bloß zu faul zum Suchen. «
BlackStone

✖ LASS ES RAUS!

FEHLER IM ALL

Gestern ist das neue Heft gekommen und ich habe nach dem ersten Durchblättern sofort das Preview zu »Mass Effect 3« in Angriff genommen. Als großer Fan der Reihe kann ich zu zwei Fehlern einfach nicht schweigen: Die Alien-Dame im obersten Bild auf Seite 20 ist keineswegs »eine bisher noch unbekannte Asari-Kriegerin«, sondern es handelt sich natürlich um die seit dem allerersten Teil wohlbekannte Liara T'Soni. Außerdem wurde auf Seite 19 Admiral beziehungsweise Ratsherr Anderson – je nach individuellem Spielverlauf – von euch zum Sergeant degradiert... Klar, keine großen Sachen und Fehler, die passieren können. Mich als Fan hat's trotzdem gestört.
Andy the X, aus dem Forum
Jan: Da hat sich tatsächlich der Fehlerteufel eingeschlichen... Captain Anderson muss es natürlich heißen anstelle von Sergeant. Wie sich seine Laufbahn ab dem Ende von Teil Eins weiterentwickelt, hängt dann allerdings vom jeweiligen Spielverlauf ab. Und in Sachen Liara T'Soni: Das haben wir bewusst vorsichtig formuliert, da die Dame auf dem abgebildeten Screenshot zugegeben ungewohnt streng dreinschaut. Im nächsten ausführlichen »Mass Effect 3«-Preview werden wir dieser Fragen jedoch noch mal im Detail auf den Grund gehen. Raumfahrer-Ehrenwort!

✖ SCHNIPSEL

Wann schreibt ihr denn mal was zu »Final Fantasy 13-2«?
Tim729, aus dem Forum
Klare Antwort: Sobald's Infos gibt! Denn aktuell ist die Info-Lage rund um »Final Fantasy 13-2« noch extrem mau. Die erste und letzte Ansage von Square Enix dazu: Es kommt angeblich im Winter 2011 und ist die Fortsetzung von »Final Fantasy 13«. Wer hätte es gedacht…

Geht nicht bald die Welt wieder mal unter oder so was?
Combat Dwarf, aus dem Forum
Ist sie doch erst! Am 21. Mai! Wobei einige doch sehr enttäuscht waren, dass sich die Prophezeiungen des kalifornischen Predigers Harold Camping dann doch nicht bewahrheitet haben. Immerhin hatten sie schon ihren Job gekündigt, um entspannt und ausgeruht in himmlische Sphären aufsteigen zu können. Na ja… 2012 dann.

Geil wäre es, wenn die Redaktion bei den Lesertests im Forum hin und wieder einen Kommentar abgeben und sagen würde, wie sie ihn finden und Tipps zur Verbesserung geben. Ist ja immer gut, Tipps von Leuten zu kriegen, die wirklich vom Fach sind.
BlackStone, aus dem Forum
Hm, das wäre ein bisschen wie Hilfe vom Lehrer bei der Klassenarbeit, oder? Immerhin geht's ja darum, dass du selbst zeigst, was du draufhast. Was wir allerdings machen könnten, ist ein Kommentar zum Artikel, nachdem er abgedruckt wurde. So quasi als nachträgliche Bewertung. Gewünscht?

Ich würde ja eigentlich furchtbar gerne mal einen Lesertest verfassen – auch ohne Spielprämie. Aber da ich meine Spiele Geldbeutel-schonend einkaufe, das heißt oft erst ein bis zwei Jahre nach Release, bin ich leider für aktuelle Tests disqualifiziert. Vielleicht kommt ja irgendwann mal meine Stunde, wenn ich aus irgendwelchen Gründen ein topaktuelles Spiel in die Finger bekomme.
Andy the X, aus dem Forum
Wer sagt denn, dass ein Lesertest immer topaktuell sein muss? Klar, der Aktualität halber sehen wir zwar gerne neuere Games auf der Lesertest-Seite – ist aber kein Muss. Wenn wir also die Wahl haben zwischen einem mittelmäßigen Test zu »Alice: Madness Returns« und einem herausragenden Test zu »Red Dead Redemption«, geht eben Qualität vor Aktualität!

Wähle dein Gamebabe des Monats!
Jetzt abstimmen
Im Forum auf
www.360-live.de!

Name: Kitty Pousoix
Beruf: Französisches Hausmädchen
Körbchengröße: 75F
Beziehungsstatus: Dukes Babe
Hobbys: Dem Duke ordentlich den Parkettboden bohnern
Mag: Dicke Staubwedel, feuchte Putzlappen, Bohnerwachs
Mag nicht: von Alien-Schweinen entführt werden

× DIE BESTEN SPIELE × AKTUELLE ANGEBOTE × KAUFTIPPS DER REDAKTION ×

360 LIVE
JULI 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN SCHNÄPPCHEN!

78 SPARTIPP	79 KAUFTIPPS	81 SPIELETERMINE	WWW.360-LIVE.DE
Super Street Fighter IV Arcade Edition	Empfehlungen der Redaktion	Was erscheint wann?	Testvideos, Gewinnspiele

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

DER 360 LIVE SPARTIPP DES MONATS!

Neues Jahr, neues »Street Fighter«. Auch 2011 serviert die Capcom-Legebatterie eine überarbeitete Version der beliebten Beat-'em-Up-Serie. Das Rezept diesmal: Man nehme »Super Street Fighter IV«, füge vier neue Kämpfer hinzu und mische das Ganze mit über 200 Balancing-Verbesserungen. Experiment geglückt?

Genre | Beat 'em Up **Hersteller |** Capcom **USK |** ab 12 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler |** 1 - 8 **Aktueller Preis |** 1.200 Microsoft Points / ab 27 Euro

Na bitte: Erst nur für Spielhallen angekündigt, erscheint die zweite »Street Fighter IV«-Revision jetzt doch für Konsole. Die »Arcade Edition« gibt's sowohl als Download-Erweiterung für »Super Street Fighter IV« als auch als reguläre Verkaufsversion. Während die digitale Fassung mit etwa 14 Euro einschlägt, kostet die Disk-Ausgabe rund 27. Das sind zwar 13 Euro mehr, dafür gibt's aber Verpackung, Handbuch und einen echten Datenträger zum Tauschen, In-die-Vitrine-Stellen und mehr. Schade: Mit »Street Fighter IV« ist der Download nicht kompatibel.

Inhaltlich sind beide Versionen identisch. Allen voran dürften sich Fans für die vier neuen Gesichter interessieren. So gesellen sich neben den 35 Bekannten die beiden Stil-Kopierer Yun und Yang sowie die überbösen Hado-Versionen Evil Ryu und Oni dazu. Gänzlich neu sind diese Herrschaften allerdings nicht: Yun und Yang kennen langjährige Serienveteranen aus »Street Fighter III«, Evil Ryu hingegen aus »Street Fighter Alpha 2«. Wirklich neu ist somit nur Oni, welcher de facto eine überarbeitete Version von Bösewicht Akuma darstellt und mit eindrucksvollen Effekten seinen Gegnern die Birne zu Brei klopft. Generell fügen sich die vier neuen Figuren perfekt in die »Street Fighter IV«-Riege ein. Bekennende Anhänger der hübschen Juri erhalten mit Yun und Yang aufgrund des sehr ähnlichen Kampfstils zwei neue Favoriten. Evil Ryu und Oni dürften hingegen das Interesse von Ryu-, Ken- und anderen Hadoken-Feuerballwerfern wecken.

Ebenfalls lobenswert: Capcom hat knapp 200 Balancing-Verbesserungen vorgenommen, alle Recken schreiten somit deutlich ausgeglichener zu Werke. Beispielsweise ist Oberboss Seth bei EX-Angriffen nur noch zwölf statt 88 Frames lang unbesiegbar; Adons Attacken verursachen mehr Schaden und Sakura wirft nun schneller mit Feuerbällen um sich. Hadoken!

Online-Spieler freuen sich zudem über den getunten Replay-Kanal: Lädt einer von bis zu fünf Lieblingsspielern jetzt seine Wiederholung hoch, wird dies durch die Benachrichtigungsfunktion angezeigt. Außerdem kann man seine Replays nun direkt an bis zu 50 Freunde verschicken sowie Aufzeichnungen von Profis mit mehr als 3.000 Player Points im Elite-Kanal anzeigen lassen. Schade nur, dass Capcom auf neue Hintergründe und Herausforderungen für die vier hinzugekommenen Recken verzichtet. Ansonsten ein durchschlagendes Angebot, insbesondere für all jene, die sich dem Straßenkampf bis dato noch nicht hingegeben haben.

Moritz Wanke

Wertung **9.2**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SÖNKE SIEMENS

HALO: REACH

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 30 Euro, www.amazon.de

Kauf-, Live- und Koop-Tipp, Spiel des Monats, bestes Community-Game 2010: Es gibt nur wenige Games, die in 360 Live gleich fünf Auszeichnungen absahnen konnten. Das hier ist eines davon. Opulente Grafik, gewitzte KI, überragende Online-Modi – »Halo: Reach« wird die Welt auch in drei Jahren noch spielen.

Wertung **9.0**

SABINE VOGEL

BLUE DRAGON

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 20 Euro, www.nippondreams.de

Microsofts »Blue Dragon« ist weder ein Rollenspiel-Meilenstein noch sonderlich innovativ. Trotz alledem ist es ein grundsolides Japano-Rollenspiel, das einen tage- und wochenlang beschäftigt. Was ihm an Spannung und Höhepunkten fehlt, macht es mit genialem Soundtrack und fesselnden Kämpfen wieder wett.

Wertung **7.9**

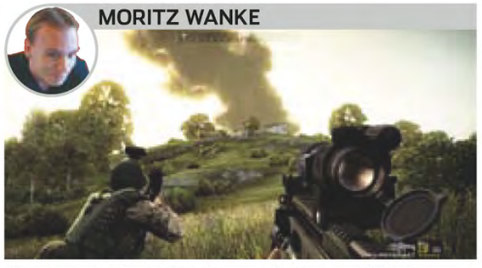
MICHAEL FÖRTSCH

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 27 Euro, www.amazon.de

Ein »Need for Speed« wie's lange keines mehr gab. In »Hot Pursuit« wird gerast und vor der Polizei geflohen – durch wunderschöne Berglandschaften und urbane Zentren mit echt krassen Hobeln unterm Hintern. Selbst als Cop Raser jagen? Macht fast noch mehr Spaß! Bei dem Preis: Zugreifen!

Wertung **8.3**



MORITZ WANKE

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Genre | Taktik-Shooter **Hersteller** | Codemasters
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 20 Euro, www.bol.de

Zugegeben: Weder die hauchdünne Story noch der überschaubare Fuhrpark und die teils merkwürdige Physik machen das hier zum Top-Titel. Doch gerade simulationsfreudige Taktik-Anhänger haben dank realistischer Waffensounds, authentischer Herangehensweise und umfangreichem Mehrspieler-Modus richtig Spaß.

Wertung **8.5**

JAN HEINRICH

RED DEAD REDEMPTION

Genre | Action **Hersteller** | Rockstar Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 20 Euro, www.xjuggler.de

Prägnante Charaktere, wendungsreiche Story, nervenzerfetzende Shootouts, unfassbare Pferde-Animationen – noch nie wurde der Wilde Westen so greifbar inszeniert. Wohlgemerkt im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus! Wer das für 20 Euro nicht kauft, kann seine 360 gleich den Geiern zum Fraß vorwerfen!

Wertung **9.2**

MARKUS WÜRSTLE

EA SPORTS MMA

Genre | Kampfsport **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 23 Euro, www.bol.de

Der Vollkontakt-Wettkampf Mixed Martial Arts erfreut sich seit mehreren Jahren wachsender Beliebtheit. Electronic Arts liefert mit »EA Sports MMA« das passende Spiel und haut seinem Kontrahenten »UFC« erfolgreich die Fäuste und Ellenbogen um die Ohren. Für gerade mal 23 Euro? Zuschlagen!

Wertung **8.2**

SPECIAL EDITION

DARK SOULS LIMITED EDITION

Du. Wirst. Sterben!

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Namco Bandai
USK | noch nicht geprüft **Preis** | ab 70 Euro
Erhältlich | 14. Oktober 2011

Playstation-3-Besitzer kommen bereits seit 2009 in den Genuss eines der härtesten Action-Rollenspiele der letzten Jahre: »Demon's Souls«. Was genau die Faszination der japanischen Produktion aus dem Hause From Software ausmacht, dürfen Xbox-360-Käufer ab dem 14. Oktober 2011 am eigenen Leib erfahren – mit dem Nachfolgespiel »Dark Souls«, welches auch hierzulande als »Limited Edition« mit einer Vielzahl an Extras erhältlich sein wird.

Neben dem Hauptspiel liegt der hübschen Umverpackung eine Soundtrack-CD mit Liedern des hammerharten Games bei. Hinzu gesellt sich eine zweite Disk mit exklusiven »Hinter den Szenen«-Videos in HD-Qualität. Damit erhalten frustresistente Spieler tiefgreifende Einblicke in die Entwicklung des von Spieldirektor Hidetaka Miyazaki verantworteten »Dark Souls«. Des Weiteren lockt das Paket mit hochwertigen Artworks sowie Konzeptzeichnungen – allen voran zu den furchteinflößenden Monstern. Highlight der Limited Edition ist allerdings ein zweiter, noch viel dickerer Wälzer: ein eigens für diese Edition erstellter Spieleberater, der dich auf der »Reise der tausend Tode« immer wieder an die Hand nimmt.

DER KLÜGERE BESTELLT VOR

Das klingt zwar alles ziemlich nett, aber irgendwie hat man das woanders schon mal gesehen. So hübsch sie auch sein mögen, wirklich innovativ ist keine der Dreingaben. Was ist also der besondere Clou der »Dark Souls Limited Edition«? Ganz einfach: Vorbesteller erhalten die Special Edition zum gleichen Preis wie die normale Auflage des Spiels. Na wenn das mal kein Kaufargument ist! Also: Flott den Kontostand prüfen und dann ab zum Händler des Vertrauens und vorbestellen – falls der überhaupt noch welche hat.

Markus Würstle

Kaufen? **JA**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

RAGE ANARCHY EDITION

Postapokalyptische Wut-Orgie.

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Bethesda
USK | noch nicht geprüft **Preis** | ab 69,99 Euro
Erhältlich | 16. September 2011

Am 21. Dezember 2012 ist es laut Maya-Kalender angeblich so weit – die Welt soll untergehen. Wer schon einmal für den Ernstfall üben will, kann dies voraussichtlich ab dem 16. September 2011 tun. Mit »Rage« erkunden Ego-Shooter-Fans eine riesige Spielwelt voller heruntergekommener Städte, wildgewordener Mutanten und bluttriefender Waffen. Wer vorbestellen möchte, liebäugelt mit der »Anarchy Edition«, die Endzeit-Eroberern den Einstieg mit vier Download-Extras versüßen will.

Den Anfang macht der Rat Rod Buggy. Ein echtes Offroad-Biest, das zudem über zwei beeindruckende Gatling-Guns, brachiale Rammsporne und außergewöhnlich gute Panzerung verfügt. Dreingabe Numero zwei ist die sogenannte rote Eliterüstung. Diese bietet nicht nur gehärtete Stahlplatten zum Schutz vor Attacken jeglicher Art, sondern auch zusätzlichen Inventarplatz, was wiederum längere Touren durchs Ödland erlaubt. Weiter geht's mit einem Muss-Accessoire für modebewusste Hinterwäldler und traditionsbewusste Apokalypse-Krieger gleichermaßen: die abgesägte doppelläufige Schrotflinte. Kompakt, stylisch und macht ordentlich Löcher! Sollte die Munition einmal knapp werden, hilft ein – id-Software-Fans grinsen – modifizierter Schlaghandschuh mit geschärften Klingen. Hiermit verwandeln sich die vom nuklearen Wüstenstaub verdreckten Zocker-Patscherchen in gnadenlose »Fäuste des Zorns«, auf die selbst Marvels' Comic-Held Wolverine neidisch wäre.

WIEDER NUR FÜR VORBESTELLER

Wie mittlerweile bei vielen Spielen ist auch die Anarchy-Edition ausschließlich für Vorbesteller erhältlich. Das jedoch nicht bei einem bestimmten Laden, sondern grundsätzlich bei jedem Händler. Da das Ganze keinen müden Cent mehr kostet als die reguläre Version, springt die Vorbestellen-Ampel auf Grün.

Markus Würstle

Kaufen? **JA**

ZUBEHÖR-TEST

KINECT STAND + WANDHALTER

Hersteller | Kamikaze Gear **Typ** | Befestigung
Preis | ab 15 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Microsofts Bewegungssteuerung Kinect ist ein zweischneidiges Schwert. Nicht nur, weil einigen Gamern die Hampelei vor dem Fernseher zu blöd ist, sondern auch, weil die Sensorleiste exakt positioniert werden muss, damit sie einwandfrei funktioniert. Wer sein TV-Gerät zum Beispiel auf einem niedrigen Fernsehmöbel stehen hat, kämpft mit schlampiger Bewegungserkennung. Ein Kinect-Halter muss also her – so wie der von Kamikaze Gear. In der Packung sind gleich zwei Anbringungsmöglichkeiten enthalten: eine Halterung für die Wand und eine, die oben auf dem Fernseher montiert wird.

SICHERER HALT BEI JEDEM WETTER

Schön, dass sich in der Packung abgesehen von einer Bohrmaschine alles befindet, was man zur Anbringung der Halterung benötigt: Schrauben, Fixierplatten, Dübel und sogar ein kleiner Schraubenzieher. Wer sich für die Montage an der Wand entscheidet, bohrt einfach vier Löcher und befestigt den Spannarm anschließend. Wer aufs Bohren verzichten möchte, prüft zunächst die Stärke seines TV-Geräts. Der Spannarm ist flexibel und stufenlos anpassbar und kann an allen Modellen mit mindestens drei und maximal elf Zentimetern Tiefe angebracht werden. Eine weiche Schaumstoffpolsterung sorgt dafür, dass der Fernseher keine Kratzer abkriegt. Anschließend nur noch den Standfuß der Sensorleiste in die dafür vorgesehene Halteschale klemmen, die Strippen durch die Kabelführung an der Rückseite ziehen und fertig ist das perfekte Kinect-Plätzchen. Zwar wirkt die Halterung nicht sonderlich wertig, sie ist jedoch robust, hält bei korrekter Anbringung bombensicher und tut genau das, was man von ihr erwartet: Kinect die ideale Position verschaffen. Vorsicht ist allerdings bei TV-Geräten geboten, die auf der Rückseite abgerundet sind. Hier greift der Spannarm nicht richtig fest, rutscht immer wieder mal vornüber. Dadurch fällt die Kinect-Leiste zwar nicht herunter, wer auf Nummer sicher gehen will, wählt allerdings die Wandbefestigung.

Eine gelungene Lösung für alle, die Kinect optimal positionieren wollen – und günstig noch dazu. **8.5**

STEELSERIES SPECTRUM 7XB

Hersteller | Steelseries **Typ** | Headset
Preis | ab 150 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Schon beim Auspacken fällt die robuste Verarbeitung des zum Transport zerlegbaren, kabellosen Gaming-Headsets »Spectrum 7XB« von Zubehörspezialist Steelseries auf. Die Installation klappt kinderleicht: Mit einem etwa ein Meter langen geflochtenen Kabel werden Headset und Controller zwecks Austausch der Mikrofondaten miteinander verbunden. Davon abgesehen ist aber Kabelfreiheit angesagt – und zwar im Umkreis von neun Metern zur Funkstation. Die wiederum wird per USB-Kabel von der Konsole mit Strom versogt und über einen 3,5 Millimeter-Klinkenstecker respektive einen Cinch-Adapter mit dem TV verbunden. Unverständlich hingegen, dass das 150 Euro teure Headset ohne Ladestation auskommen muss. Zwar ist eine Stromsparfunktion integriert, regelmäßiges Nachkaufen von AAA-Batterien oder die Anschaffung von Akkuzellen bleibt dennoch unvermeidlich.

Auch der Klang des 7XB lässt einige Wünsche offen, insbesondere bei der Musik- und Filmwiedergabe – hier ist man von kabelgebundenen Modellen mehr Brillanz gewohnt. Gamer mit Kabelphobie stört das weniger. Sie freuen sich über die »Exactsnd«-Equalizer-Funktion mit ihren drei vorgefertigten Soundschemata sowie die Tatsache, dass sich die Lautstärke von Kopfhörer und ausziehbarem Mikrofon unabhängig voneinander regeln lassen. Das leichte Gewicht von rund 275 Gramm, die großen Ohrmuscheln und der angenehme Anpassdruck unterstützen stundenlanges Spielen zusätzlich.

DAS SHOOTER-HEADSET

Für bekennende Online-Spieler bietet das »7XB« zudem noch eine Killer-Funktion, die die meisten Konkurrenzprodukte schmerzlich vermissen lassen: »Livemix«. Einmal aktiviert, erkennt das »7XB« in Sekundenbruchteilen ob ein Teamkollege spricht – und verringert dann eigenständig Spielgeräusche während es gleichzeitig die Chat-Lautstärke nach oben regelt. Großartig!

Für Online-Gamer eine lohnende Investition. Audiophile Zocker hören dagegen erst mal Probe. **8.5**

SPIELETERMINE

Viele schöne und starke Titel: alle kommenden 360-Spiele auf einen Blick.

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

DARKSIDERS 2

Hersteller **THQ** Genre **Action-Abenteuer**

Jetzt bringt ein Anderer Unheil über die Lande! In der Fortsetzung zum Überraschungs-Hit »Darksiders« aus dem Jahr 2010 übernimmst du die Rolle eines weiteren der vier Apokalyptischen Reiter: es ist »Tod«. In seinem Gastauftritt in Teil Eins wäre er fast ums Leben gekommen, nun will er Waffenbruder Krieg zur Strecke bringen – das primäre Spielziel in Teil Zwei. Cool: Hersteller THQ verspricht schon jetzt eine sehr viel größere Spielwelt als die des Originals. Kommt Anfang 2012!

FINAL FANTASY 13 - 2

Hersteller **Square Enix** Genre **Rollenspiel**

Auf der US-Spielemesse E3 wurde auch erstmals über die Fortsetzung des Nippon-Kult-Rollenspiels gesprochen. »Final Fantasy 13 - 2« soll das Vorgängerspiel nicht nur in Sachen Größe und bombastischer Aufmachung übertreffen, sondern auch mit einem komplett überarbeiteten Kampfsystem daherkommen. Das Weltengefüge zwischen der Oberwelt Cocoon und der Unterwelt Pulse bleibt indes bestehen, ist diesmal allerdings nicht der Haupthandlungsort von Teil Zwei. Los geht's im Frühjahr 2012.

SILENT HILL DOWNPOUR

Hersteller **Konami** Genre **Horror-Abenteuer**

Zum für Oktober angekündigten Überlebenskampf aus dem Hause Konami sind weitere Infos ans Tageslicht gelangt: So stammt die Story um den im Ort Silent Hill gestrandeten Gefängnisausbrecher aus der Feder von Tom Waltz, dem Autor der »Silent Hill«-Comics. Für den Soundtrack zeichnet indes Düster-Komponist Daniel Licht verantwortlich; das Hardrock-Ensemble Korn steuert den Titelsong bei – in Kombination eine schaurig-schöne Mischung. Technikgerüst ist die »Unreal 3 Engine«, stereoskopisches 3D wird unterstützt. Bluttriefender Anspielbericht im nächsten Heft!

TERMIN	TITEL
3. Jun.	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
7. Jun.	Red Faction: Armageddon
10. Jun.	Duke Nukem Forever
14. Jun.	Child of Eden
16. Jun.	Alice: Madness Returns
17. Jun.	Dungeon Siege 3
24. Jun.	F.E.A.R. 3
24. Jun.	Shadows of the Damned
24. Jun.	Super Street Fighter 4 Arcade Edition
24. Jun.	Transformers 3
1. Jul.	Air Conflicts: Secret Wars
1. Jul.	Green Lantern: Rise of the Manhunters
1. Jul.	UFC Personal Trainer
8. Jul.	Earth Defense Force: Insect Armageddon
14. Jul	Cars 2
14. Jul.	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2
15. Jul.	Captain America: Super Soldier
Juli	Call of Juarez: The Cartel
Juli	The Cursed Crusade
26. Aug.	Deus Ex: Human Revolution
30. Aug.	Scivelation
Aug.	Bodycount
2. Sept.	Driver: San Francisco
6. Sept.	Warhammer 40.000: Space Marine
8. Sept.	Dead Island
9. Sept.	El Shaddai: Ascension of the Metatron
20. Sept.	Gears of War 3 (USA-Termin)
23. Sept.	F1 2011
23. Sept.	Supremacy MMA
Sept.	NHL 12
Sept.	Rocksmith
Sept.	WRC - FIA World Rally Championship 2011
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Anarchy Reigns
2011	Assassin's Creed: Revelations
2011	Batman: Arkham City
2011	Battlefield 3
2011	Call of Duty: Modern Warfare 3
2011	Codename: Kingdoms
2011	Dark Souls
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Deep Black
2011	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
2011	DMC
2011	Dragon Ball Game Project (Arbeitstitel)
2011	Earth No More
2011	FIFA 12
2011	FIM Motocross World Championship
2011	Fireburst

TERMIN	TITEL
2011	Forza Motorsport 4
2011	Halo: Combat Evolved Anniversary
2011	Happy Feet 2
2011	I Am Alive
2011	Just Dance 3
2011	Max Payne 3
2011	Metal Gear Solid HD Collection
2011	NBA 2K12
2011	Need For Speed: The Run
2011	Neverdead
2011	PES 2012
2011	Rage
2011	Rayman Origins
2011	Resident Evil: Operation Racoon City
2011	Ride to Hell
2011	Rugby World Cup 2011
2011	Saints Row: The Third
2011	Serious Sam 3: BFE
2011	Silent Hill: Downpour
2011	Skylanders: Spyro's Adventure
2011	Sonic Generations
2011	Spider-Man: Edge of Time
2011	Tekken Tag Tournament 2
2011	The Adventures of Tintin
2011	The Darkness 2
2011	The Elder Scrolls V: Skyrim
2011	The Ripper
2011	The Witcher 2: Assassins of Kings
2011	Thief 4
2011	Tropico 4
2011	uDraw HD
2011	WWE 12
2011	X-Men: Destiny
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Armored Core 5
2012	Asura's Wrath
2012	Binary Domain
2012	Bioshock Infinite
2012	Brothers in Arms Furious 4
2012	Darksiders 2
2012	Devil's Third
2012	Doom 4
2012	Dragon's Dogma
2012	Far Cry 3
2012	Final Fantasy 13-2
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Inversion
2012	Kingdoms of Amalur: Reckoning
2012	Mass Effect 3
2012	Metal Gear Solid: Rising

TERMIN	TITEL
2012	Metro: Last Light
2012	Ninja Gaiden 3
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Prototype 2
2012	Ridge Racer Unbounded
2012	Risen 2: Dark Waters
2012	Sniper: Ghost Warrior 2
2012	Soul Calibur 5
2012	Spec Ops: The Line
2012	SSX
2012	Street Fighter X Tekken
2012	Tekken X Street Fighter
2012	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
2012	Tomb Raider
2012	Top Gun: Hard Lock
2012	Transformers: Kampf um Cybertron 2
2012	UFC Undisputed 3
2012	Xcom
2012	Zone of the Enders HD Collection

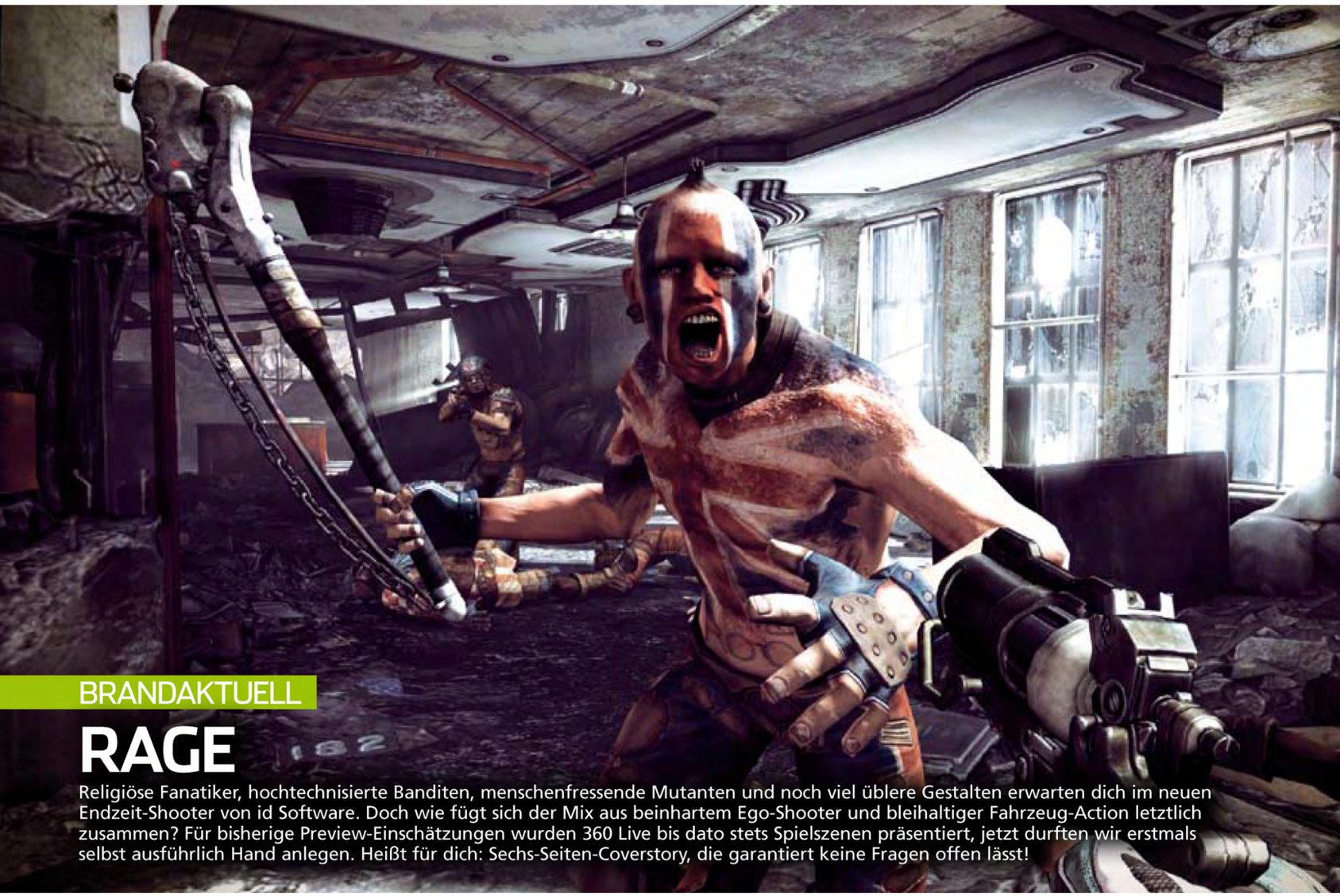
KINECT

TERMIN	TITEL
10. Juni	Kung Fu Panda 2
17. Jun.	Let's Dance with Mel B
24. Jun.	Michael Phelps: Push the Limit
Aug.	Blackwater
2011	Codename D
2011	Dance Central 2
2011	Fable: The Journey
2011	Grease
2011	Haunt
2011	Hulk Hogan's Main Event
2011	Kinect: Disneyland Adventures
2011	Kinect Sports: Season Two
2011	Kinect Star Wars
2011	Let's Cheer!
2011	Minecraft
2011	Motionsports Adrenaline
2011	Nickelodeon Dance
2011	Power Up Heroes
2011	Project Draco
2011	Puss In Boots
2011	Raving Rabbids
2011	Rise of Nightmares
2011	Ryse
2011	Sesame Street: Once Upon a Monster
2011	Steel Battalion Heavy Armor
2011	Your Shape
2012	miCoach

360 LIVE NEU AB DEM 27. JULI!

IMMER MONATLICH!

› mehr Spiele › mehr Bilder › mehr Meinungen
› mehr Web: www.360-live.de



BRANDAKTUELL

RAGE

Religiöse Fanatiker, hochtechnisierte Banditen, menschenfressende Mutanten und noch viel üblere Gestalten erwarten dich im neuen Endzeit-Shooter von id Software. Doch wie fügt sich der Mix aus beinhartem Ego-Shooter und bleihaltiger Fahrzeug-Action letztlich zusammen? Für bisherige Preview-Einschätzungen wurden 360 Live bis dato stets Spielszenen präsentiert, jetzt durften wir erstmals selbst ausführlich Hand anlegen. Heißt für dich: Sechs-Seiten-Coverstory, die garantiert keine Fragen offen lässt!

ALIENS: COLONIAL MARINES

Fast drei Jahre dauert es nun schon an, das Versteckspiel, welches die intergalaktischen Blutsauger aus dem Hause Gearbox mit der Spielerschaft abziehen: Zunächst 2008 angekündigt, wurde der Koop-Shooter immer wieder verschoben, bis die Arbeiten daran zuletzt sogar als abgebrochen galten. Doch nun ist's offiziell: Anfang 2012 soll der Sci-Fi-Spießrutenlauf für Hobby-Klaustrophobiker endlich erscheinen. 360 Live nimmt eine erste Vorabversion genauer unter die Lupe und präsentiert schockierende Spieleindrücke!

FORZA MOTORSPORT 4

In Sachen Spielbarkeit und Langzeitmotivation konnte bisher keine Xbox-360-Rennsimulation dem Vorjahres-»Forza« das Wasser reichen. Am 14. Oktober 2011 will Entwickler Turn 10 nun den nächsten Hochleistungsboliden an den Start karren – samt umfangreicher Kinect-Unterstützung und Dutzenden Neuerungen. Auf der E3 durften wir bereits eine erste Spritztour wagen, nun gehen wir richtig ins Detail. Wie gut ist die Lenkrad-Unterstützung? Was sagt die Community? Welche Sondereditionen sind geplant? Umfassende Probefahrt!

PLUS!

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Hey, Compadre! Die Gringos hier im mexikanischen Grenzland schmuggeln Drogen und weiß Gott nicht was noch alles im ganz großen Stil in die USA. Also steck den Lutscher weg, schnapp dir die Pumpgun, die Schlüssel für deinen SUV und dann lass uns den Begriff »flotter Dreier« neu definieren! Du verstehst nur Bahnhof? Dann zieh dir am besten gleich das Preview weiter vorne im Heft rein und freu dich auf Ubisofts rasanten Drei-Spieler-Koop-Shooter, dem 360 Live schon in der nächsten Ausgabe endgültig auf den Zahn fühlt. 4-Seiten-Test!

HITMAN: ABSOLUTION

Satte fünf Jahre ist der vierte Teil nun schon her. Anlässlich der E3 2011 lüfteten die dänischen Entwickler von IO-Interactive nun endlich das Geheimnis um die nächste blutüberströmte Mission von Agent 47. Was dich erwartet haben wir bereits im E3-Messebericht dieser Ausgabe grob skizziert. Im nächsten Heft geht's dann ans Eingemachte: In gleich mehreren Missionen schaut 360 Live dem Auftragskiller über die Schulter und lässt die Macher aus Kopenhagen zu Wort kommen. Garantiert nicht jugendfreies Preview!

COMMUNITY

Der Community-Teil: Hier kommen Profi-Gamer und Leser zu Wort! Außerdem: Erfolge, Aktion Lesertest, Live-Arcade-Games… nur in 360 Live!

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS … BATTLEFIELD 3, MODERN WARFARE 3, GEARS OF WAR 3, DEAD ISLAND, GAMESCOM-VORSCHAU, DARK SOULS, MAX PAYNE 3, DMC, RYSE, NEED FOR SPEED: THE RUN, MASS EFFECT 3, NEUE KINECT-TITEL UND VIELES MEHR.

Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

Gleich abonnieren
Prämie abgreifen, eher lesen:
Seite 11

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 27. JULI 2011!