

360 LIVE

360 LIVE

24 SEITEN SPEZIAL

24 SEITEN SPEZIAL
ALLE E3-ENTHÜLLUNGEN!
GEARS 3, CALL OF DUTY: BLACK OPS,
ASSASSIN'S CREED 3, TEST DRIVE 2...

TRAUMWERTUNG 9.2!

RED DEAD REDEMPTION

GTA-Action im Wilden Westen: spannend und kompromisslos. Test!

GOTT, SIEHT DAS GEIL AUS!

RAGE

Der Shooter des Doom-3-Teams: neue Grafikreferenz auf Xbox 360?

SCHNELLSTER TEST DER WELT

BLUR

Arcaderacing, extremer als Burnout, besser als Split/Second? Plus: beide Spiele zum Sparpreis!

Spielen und sparen!

MIT KAUFBERATER!
WM-Kandidaten:

Unsere WM-Kandidaten: die 50 besten Sportspiele

TEST UND POSTER

ALPHA PROTOCOL

Spannung, Spionage, Rollenspiel: Rassige Action trifft auf prickelnde Tiefe. Mass Effect für Agenten?

Das neue Game der Fallout-Macher!

HALO: REACH

Bungie-Shooter im Praxistest: Das denkt die Community!

FALLOUT: NEW VEGAS

So macht die Apokalypse Spaß. Besser als Fallout 3!

Prince of Persia: persischer als der Film? Test!
Vanquish: Japan-Shooter angespielt
Skate 3: vom Vize-Weltmeister getestet

AUSSERDEM Dead Space 2, Kane & Lynch 2,
UFC Undisputed 2010, Brink, L.A. Noire, Future Soldier,
Darkstar One: Broken Alliance – Test und Poster!

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

www.360-live.de

€ 3,60

06

AUSGABE 06

4 "197019"903609"

LOST PLANET 2

KILL BIG

WWW.LOSTPLANET2GAME.COM

JETZT ERHÄLTlich



©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PlayStation", "PS3" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Willkommen bei 360 Live!



Ich hab das erst gar nicht so richtig mitbekommen. Ist heimlich, still und leise passiert: Am 25. März haben die Ministerpräsidenten der Bundesländer eine Neufassung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags, kurz JMStV, abgezeichnet. Der sperrige Begriff steht unter anderem für eine Neuregelung der Alterskennzeichnung von Videospielen. Genauer gesagt von Onlinespielen. Die trennt der Gesetzgeber nämlich immer noch streng von Produktionen auf Datenträgern – offensichtlich völlig unbeeindruckt von der Tatsache, dass die Grenze zwischen Online- und Offlinesoftware durch die Praxis längst aufgehoben wurde. Mehr und mehr Spiele gibt's zum Download und auch auf Datenträger zu kaufen.

Nun sind Hersteller von herunterladbaren Games bereits jetzt zu einem altersgerechten Angebot ihrer Produkte verpflichtet. Aber das passiert quasi im stillen Kämmerlein. Also ohne dass USK-Logos oder ähnlicher Zierrat dem Käufer einen brauchbaren Hinweis darauf geben würden, ab welcher Altersgrenze ein Spiel geeignet ist. Jetzt endlich hätte der Gesetzgeber die Chance gehabt, durch eine Neuregelung einheitliche Verhältnisse zu schaffen. Man hätte Videospielen eine gemeinsame Alterskennzeichnung aufprägen können, ganz egal ob sie auf Disk, als Download oder meinetwegen Datenstrom daherkommen. Das wäre sinnvoll gewesen. Aber es kommt anders. Die Neuregelung, die voraussichtlich ab dem 1. Januar 2011 in Kraft tritt, gibt sich diffus und widersprüchlich. Nach Paragraph 5, Absatz 2 des JMStV-Entwurfs können in Zukunft Onlineangebote entsprechend ihrer Altersstufe klassifiziert und gekennzeichnet werden. Man beachte das Verb »können«. Nicht »müssen«. Das heißt, die Kennzeichnung reiner Onlinespiele erfolgt auf freiwilliger Basis und ist nicht verpflichtend vorgeschrieben. Außerdem: Soweit es Onlinespiele betrifft, wird die USK nur eine Prüfinstanz unter vielen sein. Für Onlinespiele dürfen dann nämlich auch andere Selbstkontrolleinrichtungen Alterskennzeichnungen vergeben. Die FSK zum Beispiel, die ja bereits Filme und Videos prüft. Könnte zu einem interessanten Wettbewerb führen: Welche Kontrollinstanz übersieht am ehesten mal eine heftige Szene, um sich die Gebühren zu sichern, die für eine Altersprüfung fällig werden?

Es gibt weitere interessante Facetten im Zusammenhang mit dem neuen JMStV. »Damit funktionieren die technischen Jugendschutz-Systeme der Hardware-Plattformen nicht mehr. Denn die benötigen eine einheitliche Alterskennzeichnung, um die Ratings auslesen zu können. Außerdem bieten Alterskennzeichen aus dem JMStV keinen Indizierungsschutz, wie das bei den Kennzeichnungen für Spiele auf Datenträgern durch die USK der Fall ist«, hat mir Andreas Leisdon, Pressesprecher beim Hersteller-Spieleverband BIU, im Gespräch verraten. Das würde bedeuten, dass alle in die Xbox 360 eingebauten Jugendschutz-Sperren nicht mehr das tun, was sie ihrem Namen nach tun sollen. Sie würden bei einem Download-Spiel mit Kopf-ab-Szenen keinen Start mehr verhindern, wenn Jüngere vor der Kiste hocken. Bei demselben Game auf einem physikalischen Datenträger dagegen schon, denn hier ist und bleibt allein die USK zuständig. Absurd. Wer auch immer für diese Regelung zuständig ist, dem möchte ich wirklich mehr Praxisnähe wünschen. Oder wie denkst du darüber? Sag mir deine Meinung auf www.360-live.de!

Und jetzt viel Spaß auf den folgenden Seiten,
Richard Löwenstein
Chefredaktion 360 Live Magazin

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

ALPHA PROTOCOL

Da ist es endlich, das neue Werk der Macher von »Fallout«, »Knights of the Old Republic 2« und »Neverwinter Nights 2«. Ein Spionagethriller als Action-Rollenspiel, das die rassistischen Feuergefechte eines »Mass Effect« mit der prickelnden Tiefe eines »Dragon Age« vereint. Mit einem Held, der die Eigenschaften von Bond, Bourne und Bauer in sich trägt. Das Ganze tragisch, tiefgreifend, voller Ideen, aber auch mit einigen Schwächen. Erster Test und herrliches Poster – beides in dieser Ausgabe.



DIE FUSSBALL-WM- UND GEHEIMSPIELE-AUSGABE!

Passend zur Fußball-WM widmet sich unsere Rubrik »Kaufberater« in dieser Ausgabe dem sportlichen Stoff: Welche Videospiele machen dich zum erfolgreichsten Torjäger, größten Athleten und eifrigsten Pokalsammler? Die 50 besten Sportspiele und mehr im »Kaufberater«. Außerdem in dieser Ausgabe: großer Sonderteil mit den Geheimspielen von der bevorstehenden US-Fachmesse E3.

Kaufberater S. 76, E3-Enthüllungen ab Seite 14!

360 LIVE
AUSGABE JUNI 10

DAS STECKT DRIN



45 COVERSTORY

Alpha Protocol

06 AKTUELL

Neues aus der Welt der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von morgen

37 TESTS

Gespielt, geprüft und bewertet

68 COMMUNITY

Live Arcade, CSL, Leserpost, Termine

24 SEITEN SPEZIAL

14 E3-ENTHÜLLUNGEN

Gears of War 3, Call of Duty: Black Ops, Max Payne 3, Test Drive Unlimited 2 und mehr...

4-SEITEN-TEST

37 RED DEAD REDEMPTION

Der neue Western-Shooter der GTA-Macher. Jetzt im Showdown!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Brian Fargo über Hunted
- 06 Enslaved
- 07 Syndicate
- 07 PES 2011
- 07 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- 08 Bungies Geheimprojekt
- 08 Assassin's Creed 3
- 09 Modern Warfare im Call-of-Duty-Studio
- 10 Xbox Live abgeschaltet
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Brink
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 15 Gears of War 3
- 16 Dead Space 2
- 18 Test Drive Unlimited 2
- 18 Bulletstorm
- 19 Ghost Recon: Future Soldier
- 19 L.A. Noire
- 20 Projekt Natal
- 20 Max Payne 3
- 22 Halo: Reach
- 24 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 27 Rage
- 30 Vanquish
- 32 Fallout: New Vegas
- 34 Call of Duty: Black Ops
- 70 Bionic Commando Rearmed 2
- 70 Insanely Twisted Shadow Planet

SERVICE

- 36 Impressum
- 61 Abo
- 82 Vorschau



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**76** KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE**Die 50 besten Sportspiele****Forum, News und mehr**

TEST

- 37** Red Dead Redemption
- 45** Alpha Protocol
- 50** Alan Wake
- 54** Prince of Persia: Die vergessene Zeit
- 56** Split/Second: Velocity
- 58** Blur
- 62** Darkstar One: Broken Alliance
- 63** UFC Undisputed 2010
- 64** Skate 3
- 66** Kampf der Titanen
- 66** Iron Man 2
- 66** SBK X
- 70** Rocket Knight
- 70** Zeno Clash: Ultimate Edition

POSTER

- 41** Alpha Protocol
- 42** Darkstar One: Broken Alliance

COMMUNITY

- 68** Consoles Sports League
- 68** Interview mit Michaela »Killerbabe« Langenegger vom Clan Imperial Esports
- 69** Turniere, Xbox-Live-Downloads
- 70** Live Arcade Total
- 71** Der schnelle Weg zu den Gamerpoin
- 72** Aktion Lesertest: Lost Planet 2
- 73** Nachgefasst bei Splinter Cell Conviction
- 74** Leserpost

KAUFBERATER

- 76** Die 50 besten Sportspiele
- 79** Kauftipps: Mercenaries 2, Forza 3, Bayonetta, Red Dead Redemption CE und mehr
- 80** Kauftipps: Prince of Persia CE, Speedlink Forza 2.1 Subwoofer System, Madcatz MC2 Racing Wheel
- 81** Spieletermine

COVERTHEMA

**45 ALPHA PROTOCOL**

Spannung, Spionage, Rollenspiel: Mass Effect für Agenten? Test und Poster in der Heftmitte!

TOPSPIELE

**16** Dead Space 2**22** Halo: Reach**54** Prince of Persia
Die vergessene Zeit**58** Blur

- 06** Enslaved
- 10** Brink
- 15** Gears of War 3
- 18** Test Drive Unlimited 2

- 19** Ghost Recon: Future Soldier
- 19** L.A. Noire
- 20** Max Payne 3
- 24** Kane & Lynch 2: Dog Days

- 27** Rage
- 30** Vanquish
- 32** Fallout: New Vegas
- 34** Call of Duty: Black Ops
- 50** Alan Wake

- 56** Split/Second: Velocity
- 63** UFC Undisputed 2010
- 64** Skate 3

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	HALO VON ACTIVISION?	SPIELE-INDUSTRIE	HEISSE AUSSICHTEN	BEWERTET
 Brian Fargo über <i>Hunted</i>	Bungies Geheimprojekt	id Software, Doom 4 und Eigenentwicklung	Brink	Charts und Leser-Votings

✖ DER HEISSE STUHL **Brian Fargo**

Wenn eine Entwicklerlegende wie Brian Fargo ein neues Game auf den Weg bringt, dann sollte man schon genau hinschauen. Wir haben den Macher der Rollenspiele »Wasteland« und »The Bard's Tale« getroffen und uns mit ihm über sein neues Actiongame »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« unterhalten...



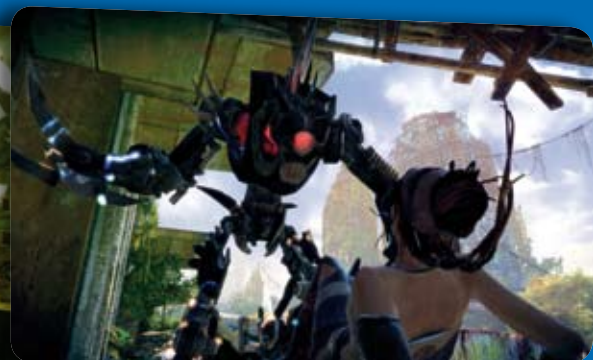
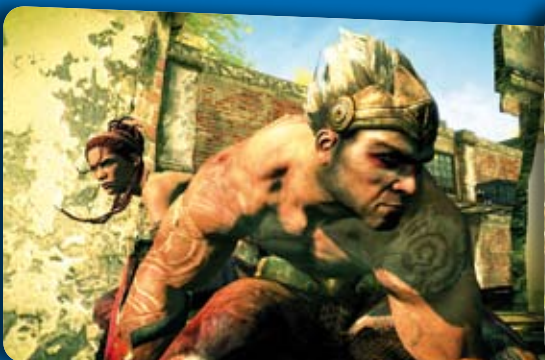
BIO

Name | Brian Fargo
Firma | Inxile Entertainment
Position | Gründer, Leitender Designer
Arbeitet gerade an | *Hunted* / *Wasteland 2*
Schon gewusst? | Brian Fargo gehört in der Branche zu den alten Hasen. 1984 gründete er das Studio und den späteren Hersteller Interplay, wo er mit Chris Avellone und Feargus Urquhart spielbare Legenden wie »Wasteland« und »Fallout« schuf.

Ein tätowierter Ritter in Lederkluft, neben ihm eine zierliche Elfendame mit spitzen Ohren und einem Bogen in der Hand. Beide ziehen sie durch eine von der Finsternis bedrohte Fantasiewelt. Das ist die Essenz von Fargos neuem Game »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« – ein Projekt seines eigenen Studios Inxile und dem Hersteller Bethesda. Ein Koop-Erlebnis, mit dem vor allem eines erreicht werden soll: »Wir wollen damit dem typischen Kerker-Schlachten-Konzept neues Leben einhauchen«, sagt der Leitende Designer Brian Fargo. »Die Leute sollen wieder Spaß daran haben, durch finstere Gänge zu schleichen, fiese Monster zu metzeln, geheime Türen zu finden und nach wertvollen Schätzen zu suchen. Das alles hat einen gewissen Zauber und genau den wollen wir zurückbringen.« Und diesen Zauber sollen die Spieler in »Hunted« vor allem gemeinsam erleben: »Das ganze wird ein Koop-Spiel: Einer übernimmt den Nahkämpfer Caddoc, der andere die Bogenschützin E'lara. Beide sind sehr verschieden und müssen zusammenarbeiten, um weiterzukommen.« erzählt Fargo. »Die Fähigkeiten der Helden werden im Spielverlauf ständig wachsen. Story-technisch lässt sich das auch wunderbar machen, schließlich umspannt die Geschichte einen Zeitraum von 500 Jahren.« In der Praxis schaut das noch etwas unbeholfen und klischeehaft aus. So ist der bullige Schwertschwinger als einziger in

der Lage, schwere Steine aus dem Weg zu schieben, während nur die Elfin ein Seil durchschießen oder einen weiten Abgrund überwinden kann. Dennoch hat das Konzept Potential, davon ist Fargo überzeugt: »Ich denke, wir können den Spielern eine großartige Erfahrung beschere. Es lassen sich auf diesem Wege tolle Geschichten erzählen, allein schon damit, was den Spielern auf ihrer Reise so passiert und wie sie bestimmten Gefahren begegnen.«

Dass beim ersten Blick auf »Hunted« unweigerlich der Eindruck eines »Giers of Woehr« im Mittelalter entsteht, stört den Spiele-Designer dabei kaum. »Ja, wenn man es ohne Vorkenntnis sieht, da liegt der Vergleich tatsächlich nahe«, so Brian Fargo. »Aber das ist kein Baller-und-Metzelspiel. Wir wollen, dass das hier deutlich mehr ist. Wenn du durchrennen willst, ohne groß Rätsel zu lösen, dann kannst du das machen. Aber wenn du all die Rätsel knacken und Zeit investieren willst, dann kannst du das ebenso. Und du kriegst dafür eine Belohnung.« Auf die Frage angesprochen, ob »Hunted« Microsofts neue Bewegungssteuerung Projekt Natal unterstützen wird, findet Fargo klare Worte: »Interessante Technik. Aber ich denke, das brauchen wir nicht. Statt rumzuspringen wollen die meisten Leute doch lieber auf der Couch hocken und entspannt mit dem Controller daddeln.«





» Statt rumzuspringen wollen die meisten Leute doch lieber auf der Couch hocken und entspannt mit dem Controller daddeln. »
 Brian Fargo, Inxile Entertainment

ENSLAVED

Wer erinnert sich an »Heavenly Sword«, das Actiongame aus dem Jahre 2008 vom britischen Studio Ninja Theory, das leider nur für die Playstation 3 herauskam? Ist schon ganz hübsch und so – aber in puncto Spieltiefe hat's nicht wirklich viel zu bieten. Deswegen will Ninja Theory jetzt alles besser machen. Und zwar mit »Enslaved«, einem technisch wie spielerisch vielversprechenden Action-Titel. Den Spieler verschlägt es in eine wenig idyllische Zukunft, in der die Menschheit durch eine eigens geschaffene Kriegerroboterarmee nahezu ausgelöscht wurde. Etwa 50.000 Überlebende haben sich in kleinen Gemeinden organisiert, durchstreifen die Wildnis auf eigene Faust. Darunter ein Typ

namens Monkey. Nicht mehr wirklich ein Mensch, eher schon ein Wilder – eigentlich ein Affe. Er klettert durch die überwucherten Landschaften, hangelt an Wänden und Pflanzen entlang, zieht Stunts über gähnenden Schluchten ab. An seiner Seite: die schwächliche Technik-Expertin Trip. Ist da vielleicht ein Koop-Modus in Planung? Na hoffentlich! Gespickt mit Rätseln und fordernden Kampfeinlagen, vor allem gegen Wachdrohnen und tierische Ungetüme, dürfte »Enslaved« ein richtig rundes, spannendes und vor allem spektakulär inszeniertes Actionabenteuer werden. Mehr in der nächsten Ausgabe.

klein- GEDRUCKT

SYNDICATE LEBT

✖ Kaum erneuert Electronic Arts die Rechte an der Marke »Syndicate«, da taucht in der Prüfliste der australischen Jugend-schutzbehörde ein EA-Titel namens »Project Red« auf. Das passt zu Gerüchten der letzten Monate, wonach das »Riddick«-Studio Starbreeze unter dem Codenamen »Project Redlime« an einem Remake des Taktik-Games »Syndicate« arbeitet. Wartet da also eine Enthüllung auf der E3?

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

✖ Konami verliert zunehmend Fans an die »FIFA«-Reihe. Doch dieses Jahr wollen die Japaner mit dem neuen »PES 2011« wieder Boden gutmachen: Verteidiger mit besserem Raumverhalten und eine praktische 360-Grad-Steuerung – wie man's von »FIFA« bereits kennt. Neue Schussanzeigen sollen für mehr Komfort sorgen und wenn die Spieler müde sind, treffen sie weniger präzise und werden langsamer. Ob das Plus an Komplexität was bringt, werden wir im Herbst in Erfahrung bringen.

H.A.W.X. 2

✖ Im vergangenen Jahr hat Ubisofts moderne Action-Fliegerei »H.A.W.X.« viele Spieler positiv überrascht, jetzt wird am Nachfolgespiel gebastelt. Auch das entsteht wieder im Hangar von Ubisoft Bukarest, erneut werden Luftduelle zwischen Kampfflugzeugen aus naher Zukunft nachgestellt; alles weitere siehe Probeflug in der kommenden Ausgabe. Der Rollout ist für Ende 2010 vorgesehen.

3 in 3 Sekunden
 Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...

RED FACTION...

...THQs Zerstörungssorgie geht weiter. Zur E3 im Juni soll der neue Titel enthüllt werden.

METRO 2033...

...bekommt wohl doch ein paar Download-Inhalte. Grund: die guten Verkaufszahlen.

MEDAL OF HONOR...

...will uns ab dem 14. Oktober den Marsch blasen. Danach sollen weitere Shooter aus der Reihe folgen.



✧ WAS KOMMT NACH »HALO«?

BUNGIES GEHEIMPROJEKT ENTRÄTSELT

Das US-Entwicklungsstudio Bungie hat sich in den Köpfen der Spieler längst als das kreative Studio hinter der Xbox-exklusiven Shooterreihe »Halo« eingebrannt. Bungie mag sich zwar schon vor zwei Jahren von Microsoft losgekauft haben, trotzdem scheint es so, als bliebe das Team exklusiv der Xbox verbunden. Pustekuchen. Am 29. April 2010 meldete Activision einen Zehn-Jahres-Vertrag mit dem an der US-Westküste stationierten Studio. Dieser sichert Activision zunächst die exklusiven Vermarktungsrechte an Bungies neuem, bisher noch nicht näher benannten Actionspiel. Wenn's gut läuft, denkt man auch an Nachfolge-Produktionen. Auf der Webseite von Bungie war einen Tag später ein Video zu sehen, das den Titel »New Beginnings« trägt. Darin ist für einige Sekunden ein Countdown zu sehen, der am 8. Juni um 12:30 Uhr ausläuft – oder eben um

21:30 Uhr hiesiger Zeitrechnung. Also ziemlich genau eine Woche vor dem Start der US-Fachmesse E3. Im Video orakelt ein Bungie-Mitarbeiter: »Wenn du etwas tust, von dem du absolut sicher bist, dass es funktioniert, dann wirst du nichts Interessantes tun.« Andeutungen, dass man etwas gänzlich Neues angeht? Oder doch der Wink mit dem Zaunpfahl, dass auch die Neuinterpretation einer älteren Marke aus eigenem Haus Erfolg bringen kann? 360 Live hat intensiv recherchiert und hofft auf ein Remake. Aber

» Wenn du etwas tust, von dem du absolut sicher bist, dass es funktioniert, dann wirst du nichts Interessantes tun. «

welches? Na ja, das Strategiespiel »Myth« aus dem Jahr 1997 würde sich zumindest als Basis für eine gute Monster-Grusel-Metzerei aufdrängen. Scheint uns aber unwahrscheinlich, ebenso wie eine Wiederbelebung des Anime-Action-Schnetzlers »Oni«. Blieben die erstmals 1994 erschienene Shooter-Trilogie »Marathon« und Bungies erster Abenteuer-Shooter »Pathways into Darkness«. Beide Titel haben Potenzial, wobei 360 Live am liebsten eine Frischzellenkur des letztgenannten Titels sehen würde. Der nämlich erzählt die Geschichte von Aliens, die im Jahr 1993 unter der Pyramide von Yukatan entdeckt werden. Die US-Regierung schickt ein Sonderkommando, dem auch der Spieler angehört. Böse Außerirdische? Bewaffnete Soldaten-Truppe? Klingt alles nach Dingen, mit denen sich Bungie auskennt.

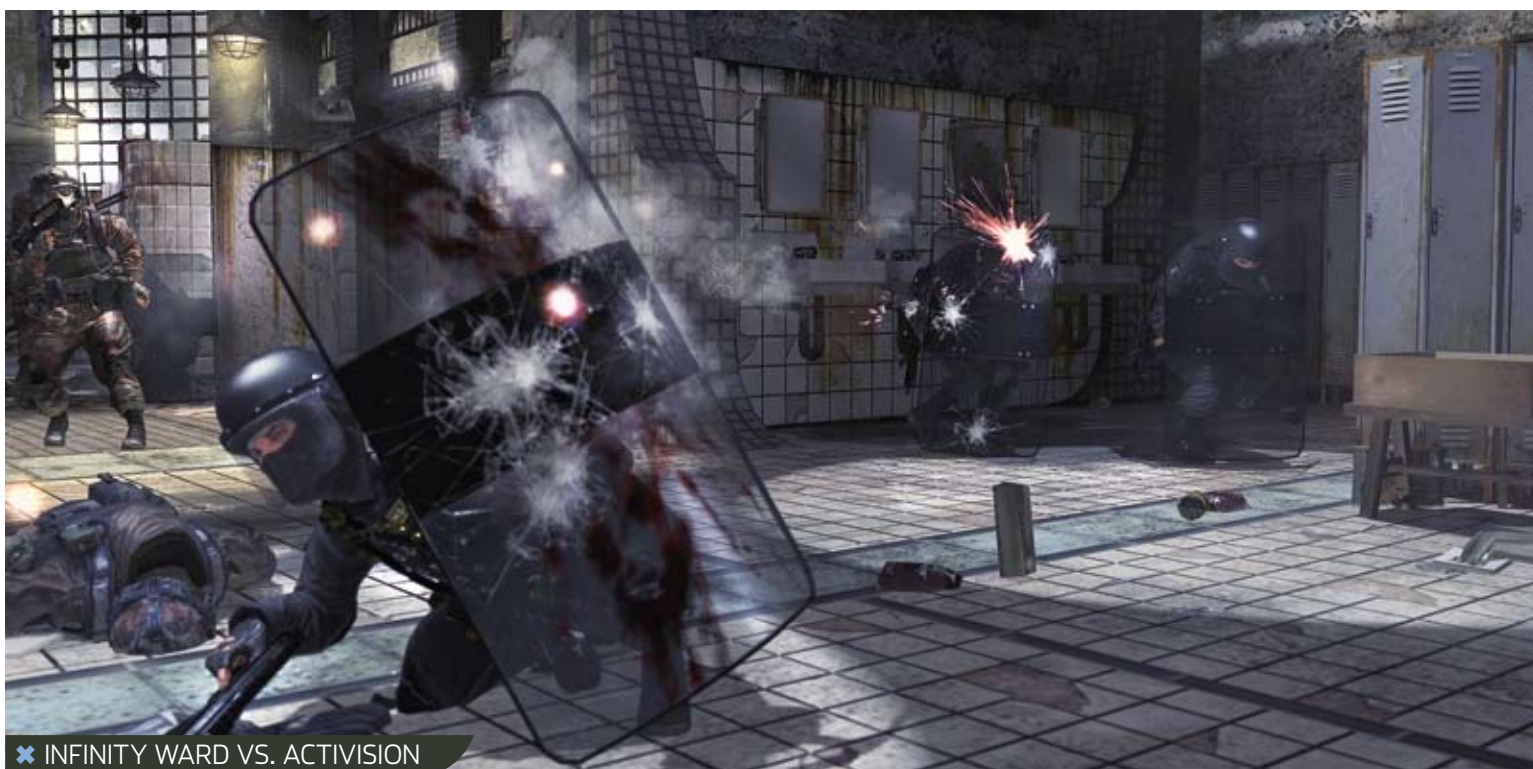
✧ DER NEUE HELD IST GANZ DER ALTE

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Dass Videospiel-Entwicklung längst grenzübergreifend funktioniert, belegt das dritte Meuchelmörder-Abenteuer aus der »Assassin's Creed«-Reihe. Das Projekt »Assassin's Creed Brotherhood« entsteht laut Hersteller Ubisoft unter Beteiligung der Studios in Singapur, Bukarest, Québec City und Annecy. Dem Team aus Montreal kommt weiterhin die leitende Funktion zu, viel Neues ist den Kanadiern bisher aber nicht eingefallen: Erneut macht Ezio Auditore aus Teil Zwei einen auf Fassadenkletterer, diesmal in einer kompletten Nachbildung des alten Rom. Dort soll Ezio der Tyrannei böser Männer Einhalt gebieten, sodass die Stadt wieder freudvoller und lebendiger wird. Klingt ein bisschen nach den Unser-Dorf-soll-schöner-werden-Bonuszielen in »Assassin's Creed 2«. Dass Leonardo da Vinci, Niccolò Machiavelli und Caterina Sforza erneut als Gesprächspartner auftreten, kennt man. Ebenso dass Giftpfeile, Doppelklingen und Pistolen als Waffen zum Einsatz kommen; und dass Ezio per Fallschirm und Gleitdrachen von A nach B segelt. Halbwegs neu scheinen taktische Schwerpunkte durch Einbindung von KI-Assassinen aus der Bruderschaft sowie der Mehrspieler-Modus.

Verschiedene Charakterklassen probieren in abgegrenzten Arenen harte und hinterhältige Kampfstile aneinander aus, und zwar ab Ende 2010.





✖ INFINITY WARD VS. ACTIVISION

MODERN WARFARE IM CALL-OF-DUTY-STUDIO

Auf den ersten Blick ist der Krieg zwischen Activision Blizzard und Infinity Ward an Absurdität kaum zu überbieten: Anfang März feuert Activision mit den Studiochefs Vince Zampella und Jason West jene Action-Gurus, die dem Konzern mit »Modern Warfare 2« binnen kürzester Zeit 1,5 Milliarden Dollar Umsatz beschert haben. Das entspricht einem Drittel des Gesamtumsatzes, den Activision laut Jahresabschlussbericht 2009 verbucht hat. Da ist also viel Geld im Spiel. So viel, dass die monetäre Streitigkeit zwischen Infinity Ward und Activision jetzt eine juristische Schlammochse zur Folge hat. Zampella und West fordern 36 Millionen Dollar von Activision, weil der Spieleligant vertraglich zugesicherte Umsatzerlöse nicht ausbezahlt habe. Activisions Anwälte hingegen bezichtigen die beiden in einer 23-seitigen Anklageschrift des »Vertragsbruchs«, weil sie »während eines bestehenden Vertragsverhältnisses Verhandlungen mit dem größten Konkurrenten von Activision aufgenommen haben«. Gemeint ist damit Electronic Arts. Ergo haben Zampella und West die Flucht nach vorne angetreten; haben Infinity Ward verlassen und mit Respawn Entertainment ein gänzlich unabhängiges Studio gegründet. Jetzt will man in Zusammenarbeit mit Electronic Arts einen bisher namenlosen Egoshooter schaffen. Vielleicht ein weiteres »Medal of Honor«, sofern das für den 14. Oktober angekündigte Remake aus Electronic Arts eigenem Studio erfolgreich läuft. Im Windschatten des Chefexodus haben 27 weitere Entwickler, Designer

und Programmierer Infinity Ward verlassen; und das Restteam fordert von Activision nun 500 Millionen Dollar an Schadensersatz für entgangene Leistungen. Laut deren Anwalt Bruce Isaacs habe »Activision bewusst einen Großteil der vereinbarten Bonuszahlungen zurückgehalten, um die Mitarbeiter zur Arbeit an Zusatzinhalten und Modern Warfare 3 zu zwingen« und sie »gegen ihren Willen« in der Firma zu halten. Schon klar, warum Activision das möchte: Immerhin ist man seit 2003 Eigentümer von Infinity Ward. Wenn aber alle guten Leute das Studio verlassen, ist dieses nicht mehr viel wert. Dazu kommt: Würde Infinity Ward zusperrern, wäre das auch das vorläufige Aus für die lukrative »Modern Warfare«-Reihe. Denn Infinity Ward hat sich einst vertraglich die alleinige Entwicklungshoheit über diese Spielereihe zusichern lassen. Allein das Download-Kartenpaket namens »Stimulus« wurde über 2,5 Millionen Mal binnen einer Woche verbreitet, zum Stückpreis von 15 Euro. Rekord. Aber wie geht's weiter?

Der Tod der »Call of Duty«-Reihe ist nicht zu befürchten. Da hat Activision die Hand drauf und beauftragt nach eigenem Gusto Entwicklerteams mit neuen Produktionen für diesen großen Titel. Beispielsweise arbeitet Treyarch an der momentan für den 9. November angesetzten Serienauflösung »Black Ops«. Zudem rechnet der namhafte US-Branchenkenner Michael Pachter fest mit einem Onlinegame mit Monats-Abo. Warum? Weil's geschäftlich Sinn macht. Immerhin zahlen aktuell neun Millionen »World of Warcraft«-Spieler freiwillig zwölf Euro pro Monat. Ein paar Euro würden sie sicherlich auch für eine WWW-Kriegstreiberei mit dem Titel »Call of Duty« ausgeben.

Nichtsdestotrotz bangen Millionen »CoD«-Fans um ihre Lieblingsmarke. Kann ein anderes Studio dauerhaft die gleiche Qualität wie Infinity Ward liefern? Oder

macht schlussendlich Respawn Entertainment das bessere Spiel, nur halt mit neuem Namen? Oder vielleicht versöhnen sich Vince Zampella und Jason West sogar wieder mit Activision? Wie denkst du darüber? Diskutier mit im Forum auf www.360-live.de.

Stimmen aus der Redaktion

✖ »Auch wenn der jetzige Zustand unangenehm ist, mich interessiert doch, was am Ende dieses Entwicklerkrieges herauskommt.«

Sabine Vogel

✖ »Auch wenn ich mit der Reihe nicht viel anfangen kann: Ich fände es schade um so ein kreatives Team.«

Michael Förtsch

✖ »Ich brauch kein drittes Modern Warfare. Das Team kann von mir aus jetzt entwickeln, was es mag, solange nichts Madiges bei rauskommt.«

Jan Heinrich

» Ein Onlinegame aus der Call-of-Duty-Reihe mit Monats-Abo würde Sinn machen. «



FAKT, ZAHL, ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Am 15. April wurden die Server für das Xbox-1-Netzwerk und damit »Halo 2« offiziell abgeschaltet. Dennoch spielen fünf »Halo 2«-Anhänger verbissen weiter. Denn der letzte Server stellt erst den Dienst ein, wenn sich diese Gamer aus dem Spiel ausloggen. Microsoft und Bungie sind deswegen nicht sauer, sondern bewundern den Enthusiasmus der Spieler.

✖ **Zahl:** 40 Millionen. So viele Xbox-360-Konsolen sind laut Microsoft seit dem Verkaufsstart weltweit über den Ladentisch gegangen. Kein schlechtes Ergebnis für die mittlerweile fünf Jahre alte Konsole. Leider musste, laut einer Studie der Games-Website No Fuss Reviews, fast jeder zweite Xbox-360-Spieler seine Konsole schon zur Reparatur einschicken.

✖ **Zitat:** »Film-Spiele sollten von Regie-Persönlichkeiten gemacht werden (...). Ich denke, Videospielfirmen müssen ihre James Camerons, Steven Spielbergs und Peter Jacksons finden und lernen, mit ihnen zu arbeiten.«

Jon Landau, Produzent des Films »Avatar« über den Misserfolg des Spiels zum Erfolgsstreifen

Aus der Redaktion

✖ Nach Webseite, Forum, Blog und Twitter ist 360 Live nun auch Mitglied der großen Facebook-Gemeinschaft! Ab sofort berichtet die Redaktion auch auf ihrer neuen Facebook-Seite über Aktuelles aus der Welt der Xbox 360. Es erwarten dich täglich News, Tests und Previews, Videos und interessante Neuigkeiten aus der Redaktion. Wenn du bei Facebook registriert bist, kannst du ganz einfach per Mausklick auf den „Gefällt mir“-Button ein Fan von 360 Live werden und so regelmäßige News-Updates erhalten. Außerdem erwarten dich exklusive Facebook-Gewinnspiele und Mitmach-Aktionen. Du siehst: Es lohnt sich! Du findest uns unter der Kurz-URL <http://bit.ly/acTYWn> oder folge einfach dem Link auf unserer Webseite!

WAS UNS BEWEGT

✖ Die E3 steht vor der Tür und entsprechend hektisch ist es in der Redaktion. Ein Ankündigungsgerücht von Activision hier, eine interessante Twitter-Meldung eines Entwicklers dort und die Event-Termine, um Games noch vor der Megamesse in Los Angeles zu sehen, überschlagen sich. Nach Paris mit Bethesda Software, nach Barcelona mit Namco Bandai und wer weiß, was noch alles ansteht. Die Terminkalender sind prall gefüllt, das Heft ebenso.



BRINK

Die Typen sehen aus wie Verrückte. Der dünne Kerl neben dir hat sich mit Schuhcreme einen Schädel aufs Gesicht gemalt, ist am ganzen Körper tätowiert, trägt breite Hosen und hält in der Hand eine Pistole. Der bullige Kerl zur Linken: Er hat eine Hockeymaske auf, seine muskulösen Arme sind mit schwarzen Mülltüten umwickelt und er trägt ein zeretztes T-Shirt, das bis zu den Knien reicht. Was hier nach einem Horror-Fasching klingt, das ist »Brink«, der neue Ego-Shooter von Bethesda und Splash Damage. Den Jungs also, die mit »Quake Wars« und dem PC-Shooter »Enemy Territory« Mehrspieler-Geschichte geschrieben haben. Kein Wunder also, dass auch »Brink« auf Online-Gaming setzt, aber neue Ideen bieten will: Statt tumbe Mehrspieler-Ballereien soll man mit seinen Teamkameraden im Koop-Kampf eine ganze Kampagne mit Story und Zwischensequenzen erleben. Worum's geht, ist schnell erklärt: Umweltkatastrophen haben die Welt zerstört. Und nun ist eine schwimmende Stadt, die Ark, die letzte Zufluchtsstätte. Und um jene entbrennt ein Bürgerkrieg zwischen Widerständlern und Sicherheitstruppen. Ähnlich wie in »Quake Wars« müssen Mission für Mission Aufgaben erfüllt werden. Die Widerständler sollen etwa eine Tür sprengen, einen Computer hacken oder eine Zugangsbrücke repara-

rieren. Ohne Teamwork geht hier aber nichts, denn jede Aufgabe kann nur von einer bestimmten Charakterklasse erfüllt werden: Allein der Soldat hat Sprengladungen, nur der Agent kann Terminals hacken und der Ingenieur als einziger Gerätschaften in Stand setzen. Und das auch nur, wenn der Spieler nicht gerade unter Feuer steht. »Das machen schon viele andere Shooter so«, sagt der Leitende Designer Edward Stern von Splash Damage. »Doch wir sind die Ersten, die das mit einer Geschichte und persönlichen Note versehen.« Und damit das mit der persönlichen Note auch funktioniert, darf der Spieler in »Brink« seine Spielfigur so individuell gestalten wie kaum anderswo. Erfahrungspunkte, die durch Abschüsse und erreichte Ziele gesammelt werden, lassen sich im Charaktereditor in bessere Waffen und Zusatzgeräte investieren: Pistolen, Sturmgewehre, Schrotflinten, MGs, dazu passende Zielgeräte, Visiere, Magazine, Schalldämpfer und etliches mehr. Auch Fähigkeiten lassen sich steigern. Damit kann man mehr Lebenspunkte anhäufen, schneller laufen oder höher springen. Am besten jedoch: unzählige Klamotten, Accessoires und etlicher Flitterkram, um die Figur extravagant einzukleiden. Damit hat »Brink« das Zeug zum echten Community-Kracher.



**DEINE
ENTSCHEIDUNG
IST DEINE WAFFE!**

ALPHA PROTOCOL™

EIN SPIONAGE-RPG

„PACKENDE AGENTEN-ACTION MIT
STARKEM ROLLENSPIEL-EINSCHLAG:
BOND, BOURNE UND BAUER
WÜRDEN STAUNEN!“ >> **PS3M**

„DAS EINZIGARTIGE AGENTEN-
SETTING HAT UNS ÜBERZEUGT.“
>> **GAMES AKTUELL**

AB
28.5.10



WWW.ALPHAPROTOCOL.COM



PS3



PlayStation
Network



Games for Windows



XBOX 360.

XBOX
LIVE

OBSIDIAN
entertainment

SEGA
www.sega.de

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

HALO: REACH

1 Hersteller | Microsoft
12.51%
Tendenz ↑
Einschätzung | sehr gut



FABLE 3

2 Hersteller | Microsoft
6.38%
Tendenz ↑
Wird dieser 360-Exklusivtitel gleichzeitig das erste große »Natal«-Spiel? Molyneux schwärmt bereits von echten Umarmungen und Händchenhalten – klappt natürlich auch mit dem normalen Controller. **Einschätzung** | sehr gut



MAFIA 2

3 Hersteller | 2k Games
4.32%
Tendenz ↑
La Famiglia hat ihre ganz eigene Philosophie: »Ich sage immer die Wahrheit, sogar wenn ich lüge.« Wir lügen nicht: Wer »Der Pate« und »Goodfellas« mag, wird das hier lieben! **Einschätzung** | sehr gut



- 4 Medal of Honor**
4.30% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 Kane & Lynch 2: Dog Days**
4.19% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 Ghost Recon: Future Soldier**
4.17% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 Deus Ex: Human Revolution**
3.79% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 FIFA 11**
3.67% **Einschätzung** | sehr gut
- 9 Half-Life 2: Episode 3**
2.16% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 Dead Rising 2**
2.13% **Einschätzung** | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende April 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Splinter Cell Conviction	Ubisoft
2	Red Dead Redemption	Rockstar Games
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
4	Bully: Die Ehrenrunde	Rockstar Games
5	Final Fantasy XIII	Square Enix

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende April 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Super Street Fighter IV	Capcom
2	Splinter Cell Conviction	Ubisoft
3	Red Dead Redemption	Rockstar Games
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
5	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Ende April 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Super Street Fighter IV – Collector's Edition	Capcom
2	Splinter Cell Conviction	Ubisoft
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks
4	Monster Hunter Frontier Online	Capcom
5	Strike Witches	Cyberfront

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

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

1 Hersteller | Electronic Arts
14.52%
Tendenz ↑
Interessante Idee: Anstatt Download-Inhalte zu verkaufen, kleben in den USA Sticker auf »Dr. Pepper«-Getränkedosens, die dann per Code-Eingabe neue Waffen freischalten. Und was ist mit uns? **360-Wertung** | 8.9



COD: MODERN WARFARE 2

2 Hersteller | Activision
12.90%
Tendenz ↑
Wir sollten Mietgebühren eintreiben für Langzeit-Chart-Besitzer wie dieses Spiel. Preisvorschläge? Bitte per Mail an die Redaktion! **360-Wertung** | 9.1



FINAL FANTASY XIII

3 Hersteller | Square Enix
8.97%
Tendenz ↑
Das hier ist wie eine Reise auf die Zugspitze: Anfangs geht's schnell, in der Mitte schwinden die Kräfte und dann heißt es Gas geben und große Emotionen genießen. **360-Wertung** | 9.3



- 4 FIFA 10**
7.68% **Wertung** | 8.9
- 5 FIFA Fussball-WM 2010**
6.59% **Wertung** | 9.0
- 6 Assassin's Creed 2**
4.40% **Wertung** | 9.3
- 7 Halo 3**
4.40% **Wertung** | 8.9
- 8 Lost Planet 2**
4.40% **Wertung** | 8.7
- 9 Just Cause 2**
3.32% **Wertung** | 8.7
- 10 Borderlands**
2.99% **Wertung** | 8.3

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

RED DEAD REDEMPTION

1 Hersteller | Rockstar Games
 Leserwertung **9.3**
 360-Live-Wertung **9.2**
 Lucks: »Ich habe sogar zur Collector's Edition gegriffen. Die Bonusinhalte sind ihr Geld wert und ich muss diesem Spiel einfach huldigen. Grüße von der PondeRosaRanch.«



SKATE 3

2 Hersteller | Electronic Arts
 Leserwertung **8.5**
 360-Live-Wertung **8.6**
 Fluffi187Ramone: »Ich habe früher gekatet, den ersten Teil geliebt und gespielt bis die Bretter brannten; 100 Stunden und mehr.«



SPLINTER CELL CONVICTION

3 Hersteller | Ubisoft
 Leserwertung **9.0**
 360-Live-Wertung **8.9**
 CFG Vin Kool: »Sam rockt. Ich fühle mich sofort heimisch, die Grafik überzeugt und auf Realistisch gibt die KI richtig Gas.«



4 Blur
 Hersteller | Activision
 Leser-Wertung | 8.6
 360-Live-Wertung | 8.8
 Lilgamer: »Es geht nicht nur darum, gute Power-ups zu bekommen, sondern sein fahrerisches Können mit den Waffen zu kombinieren. Klasse!«
5 Prince of Persia: Die vergessene Zeit
 Hersteller | Ubisoft
 Leser-Wertung | 7.7
 360-Live-Wertung | 7.9
 Tabor: »Der Prinz hat einen verdammt guten Ruf zu verlieren. Und irgendwie werde ich mit dem neuen alten Blaublüter nicht ganz warm.«

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

MAX PAYNE 3

1 Hersteller | Rockstar Games
 Leser-Potenzial **9.0**
 360-Live-Potenzial **8.5**
 Wittkugel: »Ah, der gute alte Max. Er soll älter, noch zynischer und des Lebens einfach überdrüssig sein. Hört sich schon mal geil an.«



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

2 Hersteller | Square Enix
 Leser-Potenzial **8.5**
 360-Live-Potenzial **8.5**
 Whitezombie: »Hoffentlich kann man wieder mit Kane spielen. Der ist so eine verrückte Mischung aus extrem aggro und total lieb und fürsorglich mit seiner Tochter.«



HALO: REACH

3 Hersteller | Microsoft
 Leser-Potenzial **8.5**
 360-Live-Potenzial **8.5**
 360-4ever: »Och schade, dass sie nicht Halo-Schach bringen. Ich habe mich so kaputtgelacht, als ich das im April-April-Video gesehen habe.«



4 Mafia II
 Hersteller | 2k Games
 Leser-Potenzial | 8.5
 360-Live-Potenzial | 8.5
 Kleinerthor: »Seitdem ich Jahre mit einer Italienerin zusammen war, interessiert mich das Thema Mafia mehr denn je. Ich lese gerade Wiseguy, die Vorlage zum Film Goodfellas.«
5 Deus Ex 3
 Hersteller | Square Enix
 Leser-Potenzial | 8.5
 360-Live-Potenzial | 8.5
 Chef3000: »Ganz selten gelingt es Menschen, etwas derart Einzigartiges zu schaffen, bei dem alles passt, was passen kann: Deus Ex.«

✕ 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 Durchschnittsnote unserer Leser hier auf dieser Seite!



Jetzt reinklicken
und voten
[www.360-live.de!](http://www.360-live.de)

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

MEHR FÜR MEHR

Würdest du für längere Demos zahlen?

Definitiv »Nein«.	70.37%
Und wer füllt meinen Geldspeicher?	22.63%
Wenn ich vier Stunden reinspielen darf	7.00%
Hab ich keine Meinung	0.00%

HANDBÜCHER – ÜBERBEWERTET?

Ubisoft schafft Handbücher ab.
Gut oder schlecht?

Ein Handbuch gehört für mich dazu	37.50%
Sind das die Blättchen, die in der Box liegen?	25.00%
Bei komplexer Spielmechanik will ich nachschlagen	25.00%
Gut so, die »Ubi-Tutorials« sind eh immer gut	12.50%

SCHLANKHEITSKUR

Braucht es wirklich eine Xbox 360 Slim?

Nein, ich bin sehr zufrieden	44.12%
Ja, wenn sie deutlich leiser ist	30.39%
Mir egal, solange meine nicht ausfällt	16.01%
Klar, die alte ist zu klobig	9.48%



**ÜBER 20 SEITEN
DIE GROSSE VORSCHAU
DAS KOMMT 2010!**

E3 PREVIEW SPEZIAL

Keine Frage: In den letzten Jahren schwächelte die US-Fachmesse E3. Immer mehr Entwickler und Besucher blieben der Mega-Messe fern. Erst 2009 schwang sie sich wieder auf, zu alter Stärke zurückzukehren. 2010 scheint nun das Jahr zu werden, in dem die Veranstaltung in Los Angeles alles bisher da gewesene übertrifft. Somit ein Muss-Termin für alle Größen und Aufsteiger der Spielebranche! Vom 15. bis 17. Juni öffnet die E3 die Tore – wir zeigen dir die Höhepunkte schon jetzt!

Wie jedes Jahr findet auch 2010 an drei Tagen im Los Angeles Convention Center die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, statt. Sie ist die weltweit wichtigste Fachmesse rund um Video- und Computerspiele. Hier werden Hits und Trends gezeigt, Weichen für die Zukunft gestellt und enthüllt, was uns in den kommenden Jahren an spielbarem Stoff erwartet. Nahezu alle großen Studios und Hersteller nutzen das Mega-Ereignis, um zu zeigen, woran sie bisher

nur hinter verschlossenen Türen werkten. Sie wollen uns überraschen und für ihr nächstes großes Ding die Werbetrommel rühren. Und das natürlich nicht nur mit schrillum Sound und geiler Grafik, sondern auch mit den legendären E3-Girls in knappen Röcken und engen Tops. Anders als die Gamescom Mitte August in Köln öffnet sich die E3 allerdings nur für Presse und Fachpublikum. Doch mit uns verpasst du nichts: 360 Live fühlt der E3 vorab auf den Zahn; hat Spielehersteller nach

ihren Tophits befragt; hat sich einige Produktionen näher angeschaut und angespielt, die eigentlich erst auf der Messe große Wellen schlagen sollen. Der komplette Preview-Teil dieser Ausgabe steht daher im Zeichen der E3. Auf über 20 Seiten fassen wir wichtige Trends, große Games und faszinierende Bilder zusammen. Was erwartest du von der E3? Worauf freust du dich? Welches Game fehlt dir? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de!



GEARS OF WAR 3

Locust-Zersägen-Lehrgang Teil Drei.

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Epic Games **Genre** | Third-Person-Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Termin** | 8. April 2011

Jawohl, Freunde der richtig derben Third-Person-Action: die Schlacht geht weiter! Zwar müssen sich Ballerfans noch bis April 2011 gedulden, bevor sie auf dem Planeten Sera erneut zu Felde schreiten dürfen. Dennoch hat 360 Live unter Einsatz aller Kräfte schon jetzt wichtige taktische Informationen zu den Eckpfeilern der epischen »GOW«-Trilogie erkämpft. Die neue Handlung stammt aus der Feder der Sci-Fi-Autorin Karen Traviss und setzt 18 Monate nach den Ereignissen aus Teil Zwei ein. Karen Traviss hat ihr Talent für fesselnde Zukunftsvisionen schon mit etlichen »Star Wars«-Romanen und zwei Romanen zum Epic-Shooter bewiesen. Man darf also auch bei der Story Gewaltiges erwarten.

Und wieder bilden der Protagonist Marcus Fenix, sein Koop-Kumpel Dominic Santiago sowie die beiden Rabauken Damon Braid und Augustus Cole von der Delta-Einheit die Speerspitze der menschlichen Streitkräfte. Außerdem stellt sich diesmal auch die kesse Kommunikationsoffizierin Anya Stroud dem direkten Kampf. Passend zur Team-Erweiterung verspricht Epic

außerdem erstmalig einen Vierer-Koop-Modus. Fein – zumal sich schon die beiden Vorgängerspiele dank ihrer ausgeklügelten Koop-Situationen positiv aus der breiten Masse von Team-Shootern hervorheben konnten.

Doch die neue Ausgangssituation wirkt hoffnungsloser als je zuvor: Die Stadt Jacinto, die letzte Zufluchtsstätte der Menschen auf dem Planeten Sera, ist gefallen. Die wenigen Überlebenden müssen sich nicht nur der Locust-Königin und ihrem widerlichen Gefolge entgegensetzen, sondern werden von einem neuen, übermächtigen Gegner unterdrückt. Die sogenannten Leuchtenden, eine in Teil Zwei erstmals gesichtete Unterart der Locust, ist fortwährend mutiert und bildet mittlerweile einen riesigen, unterirdischen Organismus. Der treibt seine mit geifernden Mäulern und Klauen gespickten Tentakel an die Erdoberfläche und frisst dort alles, was ihm vor die Fangzähne kommt – auch Locust. Jetzt kämpfen also gleich drei Fraktionen um die Vorherrschaft auf Sera. Kein Wunder, dass die Jungs dafür neues Kriegs-

gerät ankarren: Die menschlichen Truppen tragen doppeläufige Schrotflinten und können zwischen dem herkömmlichen Kettensägen-Gewehr und einem antik wirkenden Pendulum-Lancer mit Bajonett als Kettensägen-Ersatz wählen. Zudem trägt der Delta-Trupp verbesserte Rüstungen, die weniger wiegen und schnellere Bewegungen zulassen. Die neuen Locust-Krieger treten mit schwerer Panzerung und Gesichtsmasken aus Waffenstahl an, ähnlich den Jaggernauts aus »Modern Warfare 2«.

Tatsächlich scheint das alles aber nur ein kleiner Teil der unzähligen Neuerungen zu sein. Denn der leitende Entwickler Cliff Bleszinski will nicht nur das Deckungssystem weiter perfektionieren, sondern der großen Fangemeinde auch sonst zahllose Überraschungen bieten. Mehr dazu im umfassenden Preview in der nächsten Ausgabe.

Jan Heinrich

Hitpotenzial | 9.0 von 10

**DAS WÜNSCHEN
SICH UNSERE LESER**

Sebastiue: »Ein waschechter Shooter zu Command & Conquer, das wäre interessant.«



DEAD SPACE 2

Es sieht dich, es packt dich, es tötet dich...

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Visceral Games **Genre** | Third-Person-Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Termin** | Frühjahr 2011

Meine Fresse, das Third-Person-Horrorgame »Dead Space 2« wird krank; richtig krank. Der von Electronic Arts und Visceral Games inszenierte, niemals enden wollende Kampf von Ingenieur Isaac Clarke gegen die Necromorph scheint neue Dimensionen der Abnormalität zu erreichen. Da kriechen diese abscheulichen Viecher durch die dunklen Gänge und Gassen des Sprawl, einer Geisterstadt gleichenden Raumstation, die irgendwo auf dem Gürtel des Saturns schwebt. Missgestaltete Mutanten kraxeln wie Spinnen an Decken herum, wollen mit riesigen Mäulern Isaac auseinanderreißen. Wie diese Brut stoppen? Ihnen gezielt die Gliedmaßen mit Plasma-Schneider und Sprengsätzen abtrennen, wie gehabt?

Ganz genau! Ebenfalls hilfreich wird wieder Isaacs telekinetische Fähigkeit sein. Sie erlaubt es ihm, quasi durch Geisteskraft Gegenstände auf das Pack zu schleudern. Neu ist, dass darunter die Umgebung leidet: »Einige der zerstörbaren Gegenstände werden in ihre Einzelteile zerbrechen und hilfreich im Kampf sein«, erklärt Kreativdirektor Wright Bagwell. Das soll taktische Möglichkeiten mit sich bringen. Zumal Isaacs neuer RIG-Raumanzug ebenfalls deutlich aufgerüstet wird, mit bislang noch nicht näher beschriebenen Funktionen. Ferner sollen wir mehr erfahren über den Kult, der um das außerirdische Artefakt – den Marker – entstanden ist. Denn was nur Kenner des Zeichentrick-Streifens »Downfall« wissen: Rund um die Quelle

des Bösen hat sich eine Sekte gebildet, die den Marker als göttliche Allegorie ansieht. Anführer dieser religiösen Vereinigung ist Michael Altman. Eine zwieträch-tige Person, die sprichwörtlich über Leichen geht. Ist er verantwortlich dafür, dass Isaac von Visionen und Alpträumen geplagt wird? Dass sich diesen Ängsten niemand mehr alleine stellen muss, dafür sorgt ein neuer Mehrspieler-Modus. »Dead Space 2 wird mindestens genauso furchteinflößend, brutal und spannend wie das Original«, verspricht Produzent Steve Papoutsis. 2011 kann kommen.

Moritz Wanke

Hitpotenzial | 8,5 von 10



**DAS WÜNSCHEN
SICH UNSERE LESER**

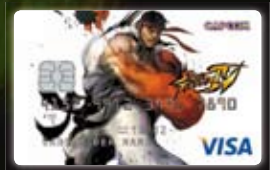
toterkenny: »GTA V in Action zu sehen wäre natürlich schön.«

„Ein geniales Spiel wird noch BESSER!“ – *gamona*

ICH BIN BLANKA. WER BIST DU?



Jetzt Erhältlich!



WEITERE INFORMATIONEN ZUR
OFFIZIELLEN STREET FIGHTER CARD UNTER:
<http://www.capcom-europe.com/creditcard/>



www.iamstreetfighter.com



©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

BULLETSTORM

Ein Ego-Shooter für Shooter-Fans soll das sein. Hier geht's ums Ballern und nix anderes. Story? Dünn wie ein Seidentuch – aber egal. Zielen und Dauerfeuer ist angesagt, Kopfschüsse werden per Punkte-System belohnt, ebenso Massenmetzeleien an Mutantenhorden. Für gute Kills gibt's fettere und krassere Waffen. Das Ganze schaut verdammt schick und überraschend bunt aus.

HITPOTENZIAL | ●●●●●●●●

XCOM

Eine für viele überraschende Ankündigung: 2k Games will die PC-Taktik-Reihe »X-Com« wiederbeleben – als Ego-Shooter, ohne Bindestrich im Namen und mit vielen Neuerungen. So sollen Missionen zufällig generiert und gespielt werden, KI-Kameraden unterstützen im Kampf. In einem Hauptquartier hingegen wird der Held für die Schlacht ausgerüstet.

HITPOTENZIAL | ●●●●●●●●

EDGE OF TWILIGHT

Ein Actionabenteuer in einer Steampunk-Welt. Dampfgetriebene Maschinengewehre und eine Stadt dominiert von Zahnrädern und Kohlekesseln – das ist mal was anderes. Und tatsächlich machen erste Eindrücke Lust auf die ungewöhnliche Welt, die das kleine Studio Fuzzyeyes kreiert. Könnte ein echter Geheimtipp werden.

HITPOTENZIAL | ●●●●●●●●

DEATH SPANK

Wem der Name Ron Gilbert nichts sagt, dem sagt auf jeden Fall »Monkey Island« etwas. »Death Spank« ist das neue Spiel des Affeninsel-Erfinders. Als Ritter Death Spank, bewaffnet mit Schwert und magischer Unterhose, geht's in einem Mix aus Abenteuer, Rollenspiel und Hack 'n' Slay mit Comicgrafik durch dutzende Level. Klingt super!

HITPOTENZIAL | ●●●●●●●●



»Über 150 schnittige Vierräder und mehr als 2.000 Kilometer Straße: genug Platz also, um sich nach Herzenslust die Finger wund zu rasen.«

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Groß, größer, Ibiza.

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Eden Studios **Genre** | Rennsimulation **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Termin** | Q4 2010

Die hawaiianische Insel Oahu hat dich mit ihren feinen Sandstränden, im Wind wehenden Palmen und den idyllischen Bergstraßen verzaubert? Dann klemm dich noch mal hinters Steuer von voll lizenzierten Karossen wie dem Flitzer Audi TT, dem Bond-Wagen Jaguar XK oder Exoten wie dem Gumpert Apollo Sport und schnall dich an. Denn die Rennsimulation »Test Drive Unlimited 2« steht in den Startlöchern und wirkt noch größer, noch schöner und noch weitläufiger als das Vorgängerspiel von 2006. Über 150 Traumautos und mehr als 2.000 Kilometer Straße: genug Platz also, um sich nach Herzenslust die Finger wund zu rasen. Doch diesmal schlägt es Freunde von PS-starken Flitzern nicht nach Hawaii, sondern nach Ibiza. Die Baleareninsel soll laut Angaben der Entwickler mit deutlich vielfältigeren Möglichkeiten aufwarten als Oahu. Wo vorher hauptsächlich Tropenflair zu bestaunen war, gibt es jetzt

typische spanische Küstenstädtchen, rustikale Berggebiete und sogar Wüstenabschnitte zu durchfahren. Als wäre das nicht schon genug um sich satt zu sehen, sorgt der neue dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel für zusätzliche Aha-Effekte. Wem das Party-Eiland trotzdem zu mondän ist, der darf sich auf ein Wiedersehen freuen: Nach einer bestimmten Spielzeit schaltet man nämlich auch das altbekannte Oahu frei. Neben neuen Kulissen setzen die Macher aber auch auf verbesserte Fahrphysik und die Power großer SUV-Geländewagen. Die brettern jetzt erstmals auch über matschige Offroad-Pisten und durch staubige Wüsten – gerne auch im umfangreichen Online-Mehrspieler-Modus. Abgefahrener XXL-Bericht in der kommenden Ausgabe.

Sabine Vogel

Hitpotenzial | 8.5 von 10

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Ein Ungeheuer zum Knuddeln.

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Game Republic **Genre** | Actionabenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **Termin** | Sommer 2010

Freundschaft geht manchmal ungewöhnliche Wege. Umso interessanter, wenn ein Spielentwickler ein so andersartiges Thema in einem Game aufgreift, wie es das Entwicklerstudio Game Republic tut. Die Japaner thematisieren in ihrem neuen Actionabenteuer »Majin and the Forsaken Kingdom« die Beziehung eines Diebs zu einem Geschöpf namens Majin. Ein Ungeheuer, würde man auf den ersten Blick sagen: Auf Majins Rücken wachsen Gräser, auf seinem platten Kopf sprießen Farne und Blumen. Seine

mächtigen Fäuste, Hörner und Zähne lassen ihn furchteinflößend wirken – und doch ist er eigentlich lammfromm, besitzt die Gutmütigkeit eines kleinen Kindes. Zusammen mit Majin will der Dieb, gesteuert vom Spieler, ein Königreich befreien, das von einer bedrohlichen Dunkelheit heimgesucht wird. Hauptaspekt im Gameplay: die Interaktion von Mensch und Monster. Als typischer Genre-Vertreter müssen die ungewöhnlichen Freunde aus der Verfolgerperspektive Feinde bekämpfen und Rätsel lösen, für die im Normalfall Zusammenarbeit Pflicht ist. Beispielsweise kann nur Majin schwere Kurbeln und Katapulte bedienen, wohingegen der flinke Spieler behände über wackelige Plattformen springt. Dank fantasievoller Comic-Optik und bezaubernden bunten Kulissen könnte das hier ein Geheimtipp werden – auch wenn Skepsis geschürt wird durch die Tatsache, dass Game Republics aktuelle Produktion »Kampf der Titanen« einen eher matten Eindruck hinterlässt. Wir wünschen uns daher souveräne Technik und außerdem einen Koop-Modus für zwei Spieler. Der ist nämlich bislang leider nicht angedacht.

Sabine Vogel

Hitpotenzial | 8.0 von 10



DAS WÜNSCHEN
SICH UNSERE LESER

| **Sensenmann** |: »Ein neues Rainbow Six, ein neues Quake und Doom 4 – dann bin ich zufrieden.«

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Eine F-16 auf zwei Beinen.

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Paris **Genre** | Third-Person-Action **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **Termin** | Q4 2010



In diesem Spiel keine Zukunftsmusik: Mörser und Raketenwerfer auf den Schultern von Soldaten und Scharfschützen, die sich komplett unsichtbar machen.

Der Soldat der Zukunft lacht über anfliegende Kugeln, springt mit vollem Marschgepäck drei Meter hoch und schießt ganz selbstverständlich um die Ecke. Während das US-Militär noch an seinem Projekt »Future Soldier 2030« bastelt, schickt Ubisoft Paris bereits zum Jahresende bis zu drei Hightech-Soldaten im Koop-Modus auf die Suche nach dem russischen Präsidenten. Der wurde nämlich von Ultranationalisten in den Nahen Osten verschleppt. Im neuen »Ghost Recon« übernimmt ein Green-Beret-Soldat namens Kozak das Kommando. Dank eines Exoskeletts steckt der Anti-Terror-Experte ein paar Kugeln mehr ein und schlägt mit vielfältigen Nahkampf-Kombos zu. Ferner nehmen Mini-Kameras an seiner Rüstung die Umgebung auf und projizieren eine passende Tarnung auf seinen Körper – so wird er zum unsichtbaren »Ghost«. Aber Vorsicht: Wer schießt oder zuschlägt, wird automatisch enttarnt. Spielerisch ist's ähnlich wie »Splinter Cell: Conviction«. Schleichen und aus der Deckung agieren oder, für mehr Action, Mini-Raketen in Panzer jagen und Patrouillen mit dem MG ausschalten. Besonders spannend: Die Entwickler wollen uns den Krieg aus verschiedenen Perspektiven erleben lassen. Neben Spezialeinheiten wird man auch den Leibwächter des russischen Präsidenten oder fliehende Zivilisten spielen. Neue Marschrichtung, viel Hightech, mehr Emotionen – das wird ganz bestimmt richtig groß.

Benjamin Kratsch

Hitpotenzial | 8,5 von 10

L.A. NOIRE

In geheimer Mission

Hersteller | Rockstar Games **Entwickler** | Team Bondi **Genre** | Krimi-Thriller **Spieler** | 1 **Xbox Live** | unklar **Termin** | September 2010

Diese Spiel wird mit einer Extraportion Spannung erwartet. Warum? Weil keiner so richtig zu sagen vermag, worum es sich bei »L.A. Noire« nun eigentlich handelt. Eine Mischung aus »Alan Wake« und »Heavy Rain« trifft es wohl am ehesten. Denn man schlüpft in die Rolle des Detektivs Cole Phelps, der im Los Angeles der 1940er Jahre eine Reihe mysteriöser Morde aufklären muss. Dafür darf die nach Originalaufnahmen und Stadtplänen nachgestellte US-Metropole frei befahren und durchlaufen werden. Und sie wartet mit immerhin über 140 detaillierten Innenräumen und über 300 Nichtspieler-Charakteren auf. Der Spieler wird die Tatorte nach Beweisstücken wie



Brieftaschen und zerbrochenen Gläsern durchsuchen dürfen, muss Zeugen vernehmen, Aussagen aufnehmen und Hinweise auf einem Notizblock festhalten. Anschließend gilt es, all diese Erkenntnisse zu kombinieren und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. Schießereien wie bei »Grand Theft Auto 4« oder »Mafia 2« soll es nicht geben, auch wenn Phelps stets einen Colt im Halfter trägt. Statt der Action wird hier die interaktiv erlebbare Story im Vordergrund stehen, das Lösen der Rätsel und das Aufklären der Morde und Verbrechen. Bleibt zu hoffen, dass Rockstar und die Macher von Team Bondi den bereits jetzt sehr hohen Erwartungen gerecht werden.

Michael Förtsch

Hitpotenzial | 8,5 von 10

inG Rhym3z inc.: »Bioshock 3, das wäre der Hammer und bestimmt das Highlight schlechthin.«

WAS DIE ZUKUNFT BRINGT...

Wie jedes Jahr zeigt auch diese Vorschau auf die E3 in Los Angeles nur einen kleinen Ausschnitt aus dem kompletten Sortiment der Hersteller. Vieles wird bei den Herstellern und Entwicklern zur Zeit noch in Hinterzimmern vorbereitet und später nur einem ausgewählten Publikum präsentiert. Beispielsweise ein »**Forza Motorsport 4**«, ein weiteres »**James Bond**«-Game, ein neuer Teil der Taktikreihe »**Syndicate**« oder eine Fortsetzung von »**Mirror's Edge**«. Und schon lange wird gerätselt, woran Ken Levine, der Erfinder von »**Bioshock**«, wohl gerade arbeitet. Andere Games sind so gut wie sicher vertreten: Activision plant einen ersten genauen Einblick in »**Call of Duty: Black Ops**«, Electronic Arts dürfte traditionell mit einem neuen »**Battlefield**« und »**Medal of Honor**« protzen. Peter Molyneux hat Infos über »**Fable 3**« im Gepäck, THQ will »**Saints Row 3**« und »**Homefront**« präsentieren. Die E3 zu verfolgen lohnt dieses Jahr also aufs Neue. Und damit auch, für aktuelle Nachrichten auf www.360-live.de vorbeizuschauen.

Die großen Namen der E3 sind genannt. Aber von welcher Ankündigung wären die 360-Live-Redakteure überrascht. Was würde sie besonders freuen?

»Würde gerne ein Actiongame erleben, das mich mit wirklich fortschrittlicher KI verblüfft. So wie F.E.A.R. vor fünf Jahren. Und seitdem nichts mehr.« - **Richard Löwenstein**

»Mir würde es genügen, wenn Projekt Natal tatsächlich das tut, was Microsoft überall verspricht.« - **Sabine Vogel**

»Ich glaube an Ostern. An Weihnachten. Und an Duke Nukem Forever. Der Duke wird kommen und allen Ungläubigen in den Hintern treten! Amen.« - **Michael Förtsch**

»Super Street Fighter IV Turbo Ex Plus Alpha HD Remix, dafür würde ich glatt meine Thrashmetal-Plattensammlung eintauschen.« - **Moritz Wanke**

»Valve soll endlich etwas von Half Life 2: Episode 3 zeigen!« - **Max Roßmeisl**

MAX PAYNE 3

Sauer, gewalttätig und bewaffnet

Hersteller | Rockstar Games Entwickler | Rockstar Vancouver Genre | Third-Person-Shooter Spieler | 1 Xbox Live | unklar Termin | 2011

Was ist eigentlich mit »Max Payne 3«? Seit der Ankündigung im März 2009 gibt's nicht viel Neues um den düsteren Third-Person-Shooter mit Ex-Cop Max Payne. Auch auf Nachfrage nach neuen Bildern, Videos oder gar einer Anspielversion reagiert Rockstar Games mit eisernem Schweigen. Hat das vielleicht mit der Reaktion der Fans zu tun? Schließlich zeigen die sechs bis dato veröffentlichten Bilder einen Max, der so anders ist als gewohnt. Aus dem gestriegelten Kerl mit Krawatte und Faltenhose ist ein kahlköpfiger Muskelprotz mit Vollbart und Bauchansatz in versifftem Feinripphemd geworden. Ein Kerl, der sich nicht länger durch New York City, sondern nun durch die brutale



Unterwelt von São Paulo in Brasilien ballert und dort Drogen-dealer und Entführer jagt. Viele Fans waren geschockt und angewidert: Rockstar würde die vom schwedischen Originalstudio Remedy geschaffene Figur zerstören. Andere hingegen jubelten ob des dreckigen und damit zeitgemäß coolen Max. Zieht Rockstar nun also die Reißleine, wirft das Kaputter-Held-Konzept über Bord und steckt den Ex-Cop wieder in einen lupenreinen Zweireiher? Möglich wär's – einen vergleichbaren Kurswechsel hat ja auch Ubisofts »Splinter Cell: Conviction« durchgemacht. Sam Fisher sollte ursprünglich ein richtig fertiger Kerl mit Selbstmordgedanken werden. Was aus Max wird? In der nächsten Ausgabe wird sich's zeigen.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

PROJEKT NATAL

Bewegung ist Trumpf!

Hersteller | Microsoft Entwickler | Microsoft Termin | 2010

So viel ist sicher: Dieses Jahr lässt Microsoft die Hosen runter in Sachen »Projekt Natal«. Preis, kompatible Spiele, endgültiger Produktname, genaue Funktionsweise der Hardware – spätestens am 13. Juni dürfte alle Welt wissen, was das neue Bedienkonzept, welches die Erkennung von Bewegungen und Sprache vereint, wirklich zu leisten vermag. Denn für genau diesen Tag planen die Redmonder eine ganz eigene, sich rein auf »Natal« konzentrierende Presseveranstaltung. Das Ganze soll in der Multifunktionshalle Galen Center in Los Angeles stattfinden. Einen Tag später folgt dann die alljährliche Vor-E3-Pressekonferenz, auf der dann noch mehr Material präsentiert wird. Das alles zeigt, welchen Stellenwert Natal mittlerweile innerhalb des Konzerns zu haben scheint. So weit die Fakten, jetzt zu den Prognosen: Der ob seiner weisen Worte immer wieder gern zitierte US-Branchenkenner Michael Patcher orakelt von einem Hardware-Paket aus verkleinerter Xbox 360 mit 250 Gigabyte Festplatte und Projekt Natal als Dreingabe für zusammen nicht mehr als 300 Dollar – hierzulande dann wahrscheinlich 300 Euro. Die französische Fachzeitschrift Jeux Video wiederum will erfahren haben, dass Ubisofts Taktik-Shooter »Ghost Recon: Future Soldier« Natal unterstützt und der Spieler darin sowohl den Helden als auch seine Truppe per Handzeichen durch die Gegend scheuchen kann. Noch mehr »Natal«-Infos gefällig? Dann surf auf www.360-live.de.

Sönke Siemens



Alles zur E3
Aktuelles, Blog, Forum
und mehr
[www.360-live.de!](http://www.360-live.de)

DAS WÜNSCHEN
SICH UNSERE LESER

Webster: »Elder Scrolls V darf auf keinen Fall fehlen.«



Ein Quantum Plüsch Naughty bear

„Brutal, gleichzeitig aber witzig und andersartig.“

SabineVogel, 360 Live 5/10

„Der Bär ist ganz offensichtlich außer Rand und Band.“

Ein Ex-Minister über den Problembären

„Der virtuelle Problembär macht Lust auf mehr!“

Gameswelt.de

„Ein Programm, das makabere Akzente ganz anderer Art setzt.“

Golem.de

„Cooler Mix aus Schleichen und Töten – Sam Fisher in Plüsch also.“

Gamezone.de

**505
GAMES**

JUNI 2010

www.naughtybearthegame.com



Developed by Artificial Mind and Movement © 2010 Artificial Mind and Movement Inc. Naughty Bear and logo are trademarks of Artificial Mind and Movement Inc. All rights reserved. Published by 505 Games. 505 Games and the 505 Games logo are registered trademarks of 505 Games s.r.l. All rights reserved. "PS3", "PlayStation 3", "PSN" and "PlayStation Network" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

kurz & knapp

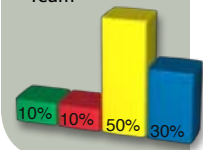
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Bungie
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das erste »Halo« mit echtem Klassensystem und deutlich verbessertem Helden-Editor.

das ist drin

- In der Lobby warten
- Ausrüstung anpassen
- Draufhalten
- Koordination im Team



HALO: REACH

Wird das Prequel zu »Halo« einschlagen wie einst die Trilogie?

Sonntag, 2:45 Uhr nachts. Meine Zeigefinger schmerzen, mein T-Shirt ist schweißdurchtränkt, mein linker Fuß wippt nervös auf und ab – 264 Minuten ohne Pause auf die Glotze starren geht schon ziemlich an die Substanz. Eine Portion frische Luft gefolgt von einer Mütze Schlaf wäre jetzt nicht verkehrt. Doch stattdessen scheuche ich meinen Spartan-Krieger durch die Mehrspieler-Schnupperversion von »Halo: Reach«; zugänglich nur für Käufer von »Halo 3: ODST«, einige Auserwählte und nur zwischen dem 3. und 19. Mai. Ich habe mich an einer Karte namens Powerhouse festgebissen. Rastlos jage ich jedem Widersacher hinterher, der meinen Weg kreuzt, immer in der Hoffnung, ihn umzunieten und anschließend seine Überreste – einen brennenden Schädel – zu einem Zielpunkt zu befördern. Mag für Außenstehende pervers klingen, übt aber eine ungeheure Sogwirkung aus. Schlimmer noch: Je länger ich spiele, desto mehr sinniere ich über die wohl effektivste Taktik. Gedan-

ken, die mich mittlerweile beim Frühstück, ja sogar im Schlaf verfolgen: Welche der vier neu eingeführten Figurenklassen verschafft mir die meisten Vorteile? Ist es der »Schleicher«, mit dem ich dank Tarnvorrichtung am Schädel-Abgabepunkt vorbeikommende hinterrücks meucheln kann, um anschließend ihre glühenden Häupter zeitsparend ins Ziel zu schaffen? Oder doch der »Flieger«, mit dem ich die Schädel meiner getöteten Feinde dank Jetpack ratzfatz an die stetig wechselnden Zielpunkte hieven kann? Oder ballere ich mich als blitzschneller »Kundschafter« beziehungsweise als Spezialpanzerung tragender »Wachmann« durch das Level, bis sich zehn Schädel und damit bei zeitgleicher Abgabe der sichere Rundensieg in meinem Besitz befinden?

Fakt ist: Allein dieser Modus gibt einem das Gefühl, Bungie ist mit »Halo: Reach« auf dem richtigen Weg. Zumindest inhaltlich. Optisch dagegen lässt sich das hier kaum von einer Partie »Halo 3« unterscheiden. Von Fiasco



Pimp deinen Spartaner. Erfolgreich abgeschlossene Matches lassen die »Credits«-Kasse klingeln. So verdienter Zaster darf anschließend in neue Outfits investiert werden. Im Spiel bringen die nichts – außer staunende Zuschauer vielleicht.

Erhältlich | Herbst 2010 Status | 70% komplett

Das Spiel in Zahlen

4 brandneue Spielmodi: Headhunter, »Stockpile«, Invasion und Generator Defense; 4 Karten: Boneyard – eine riesige, verlassene Baustelle; Overlook – eine malerische Gebirgslandschaft; Powerhouse – ein abgeschaltetes Wasserkraftwerk; Swordbase – ein verlassenes Bürogebäude, welches auch in der Kampagne auftauchen soll; 8 neue Waffen: Plasma Werfer, Focus- und Nadelgewehr, Plasma Repeater, MC392 Designated Marksman Rifle, MA37 ICWS Sturmgewehr, System 99D Anti-Materiel und M319 Granatwerfer.

Und außerdem?

- Videos der Kämpfe können wie gewohnt aufgezeichnet und online getauscht werden
- Handfeste Infos zur Einzelspieler-Kampagne wahrscheinlich zur US-Spielemesse E3 im Juni
- Beta noch nicht via Splitscreen spielbar, für die fertige Version ist jedoch mit einem Vier-Spieler-Splitscreen zu rechnen
- Erfolge wird's natürlich geben, Details hält Bungie jedoch noch unter Verschluss
- Schmiede-Modus soll ebenfalls wiederkommen

NUR IN 360 LIVE! COMMUNITY MEINUNGEN, KOMMENTARE

Master Chief oder Taugenichts?

- ➕ Abwechslungsreiche Spielmodi, vielversprechender Netzcode, ausgewogene Klassen, gutes Leveldesign, viele neue Waffen und Komfortfunktionen
- ➖ Grafik im Vergleich zu »Halo 3: ODST« kaum verbessert, schlechte und teils irreführende deutsche Übersetzung, Betaphase ausgesprochen kurz angesetzt, keine zwei Waffen mehr gleichzeitig einsetzbar



Mehr auf www.360-live.de

- ✱ Kommentiertes Video ✱ Umfrage: Wie gefällt dir die »Halo: Reach«-Beta?
- ✱ Gewinnspiel: Staube eines von acht »Halo«-Postern ab!

VORSCHAU SPEZIAL
E3

1



✱ Aus dem Forum

LESERMEINUNGEN

Ein großer Teil der Redaktion zeigt sich begeistert von »Halo: Reach«, aber was denken unsere Leser? SaschaAsh: »Das wird echt eine Bombe! Das fängt schon mit dem neuen System zum Abstimmen über den nächsten Spielmodus an. Super Idee auch mit den vier Klassen, die man zudem jederzeit wechseln kann.« Dyli21 meint: »Keine Latenz, keine Cheater. Das wird einfach nur geil!« Zamamee äußert sich kritischer: »Die Spezialfähigkeiten gefallen mir nicht, fast alle benutzen Jetpacks oder Tarnung. Sprinten bietet so gut wie gar keine Vorteile. Aber genug, ich muss weiterspielen.« Und auch KG Locke übt vereinzelt Kritik: »Die Granaten verursachen ein bisschen viel Schaden, und die Steuerung ist Gewöhnungssache. Aber sonst find ich's gut, vor allem den Modus Headhunter.«

2



✱ Das ist neu

SCHILDE, GRANATEN, STEUERUNG

1 Der »Wachmann« – eine der vier Charakterklassen auf Seiten der Menschen – kann sich dank der Fähigkeit »Armor Lock« für kurze Zeit hinter einem Schutzschild verbergen und ist in diesem Zustand resistent gegen jede Art von Angriff. Selbst der mächtige Spartan-Laser perlt dann von ihm ab wie ein Wassertropfen von einer Lotoblüte.

2 Neues Spiel, neue Schießweisen! Größter Spaßbringer auf Seiten der UNSC? Der M319 Granatwerfer im alternativen Feuermodus. Diesen ausgewählt, detonieren abgefeuerte Projektile erst, wenn der Spieler das Kommando dazu gibt. Perfekt für explosive Überraschungen...

3 Alles neu macht der Mai: Ohne Rücksicht auf Verluste krempelt Bungie in »Halo: Reach« zahlreiche von der Fangemeinde lieb gewonnene Tastenbelegungen um. Gewehrkolben-Hieb mit der B-Taste? Pustekuchen, das erledigt jetzt die RB-Taste. LB-Taste, um Granattypen durchzuschalten? Ne, damit wird nun die Spezialfähigkeit jeder Klasse aktiviert. Kundschafter etwa spürten dann los wie von der Tarantel gestochen.

3



kann nicht die Rede sein – dafür läuft alles zu flott, ist zu farbenfroh und sieht für eine Beta zu fehlerfrei aus. Aber was ist mit neuen Grafikspielereien, schärferen Texturen und belebteren Umgebungen? Eben all den Dingen, die schon bei »Halo 3: ODST« kaum optimiert wurden? Ich als »Halo«-Fan hoffe jetzt einfach mal inständig, dass sie zur Veröffentlichung im Herbst noch »zugeschaltet« werden und für ähnlich viel Aufsehen sorgen werden wie die anderen drei brandneuen Spielmodi.

Zum Beispiel »Stockpile«. Im Grunde genommen Flaggenklau auf Adrenalin: Zwei Teams, jedes mit eigener Basis. Dann heißt es Anpfeif – und vier neutrale Flaggen erscheinen zufallsgeneriert auf der Karte. Um zu punkten, gilt es, so viele Flaggen wie möglich ins eigene Lager zu transportieren. Jede Minute rechnet das Spiel ab und wertet jede Flagge als Punkt. Wie anzunehmen, dauert es meist nur Sekunden, bis Chaos losbricht, denn einmal kassierte Flaggen können dem Feind natürlich abgenommen werden. Erschwerend kommt hinzu, dass die jeweiligen Klassenvorteile bei Flaggenträgern nicht greifen. Wer also gehofft hatte, den Wimpel fliegend zu entwenden, muss umdenken. Immerhin: Die Flagge selbst dient ihrem Träger neuerdings als Waffe. Einmal die RT-Taste antippen genügt, schon zirkelt man einem Angreifer die Unterseite des Holzstabs direkt zwischen die Augen –

Exitus garantiert! Blieben noch die übrigen zwei Spielmodi. »Invasion« lässt je zwei Dreier-Teams gegeneinander antreten. Aufgabe der Alienfraktion ist das Abarbeiten verschiedener Etappenziele: Generatoren niederreißen, um zwei Lasertürme zu deaktivieren; bis zu einem Energiekern durchkämpfen, diesen einsammeln und anschließend per Landungsschiff abtransportieren. Die Spartaner müssen genau das verhindern. Unterm Strich bleibt ein vortrefflich inszenierter Spießrutenlauf, der dank knapp bemessener Zeit nochmals an Rasanzen gewinnt. Gleiches gilt für »Generator Defense«: Drei Alienkrieger müssen drei UNSC-Generatoren einäschern, drei Spartaner bewachen sie. Ebenfalls ein Zeitfresser erster Güte! Kein Wunder also, dass Bungie bereits am zweiten Tag sagenhafte 1,45 Millionen gespielte Matches verzeichnet. Weitere Gründe für den Erfolg: unzählige Detailverbesserungen. Kumpels lädt man nun ohne Umwege ein; und sucht gezielt nach Gegenspielern, die dem eigenen Spielstil entsprechen oder dieselbe Sprache sprechen – klappte im Praxistest schon in der Mehrzahl der Fälle. Vor allem für Teamspieler nützlich: die stets eingeblendete Info, in welchem Kartenabschnitt man sich gerade befindet. In Kombination mit dem grundsanitierten Bewegungsradar, der nun auch auf Ziele über und unterhalb der eigene Position hinweist, kann das

Mehrspieler-»Halo« schon jetzt als der benutzerfreundlichste und abwechslungsreichste Ableger der Reihe bezeichnet werden. Warum die Beta allerdings bereits nach 17 Tagen gestoppt wurde, bleibt schleierhaft. Enttäuschend für alle, die sich »Halo 3: ODST« nur gekauft haben, um den beiliegenden Gutschein für den Testlauf abzugreifen.

Sönke Siemens

360 LIVE sagt...

Erfrischender Mehrspieler-Cocktail mit vielen neuen Zutaten. Nur optisch hat sich wenig HITPOTENZIAL getan.

8.5 von 10



Erhältlich | 27. August 2010 | Status | 75% komplett

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

kurz & knapp

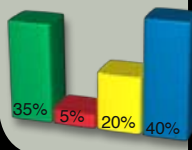
Hersteller | Square
Enix / Eidos Interactive
Entwickler |
Io Interactive
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Wüst in Szene
gesetzter Koop-
Shooter mit
zwei aussichtslos
gescheiterten
Existenzen in der
Hauptrolle.

das ist drin

- Handycam
- Mafiabosse
- Korrupte Cops
- Koop-Action



Die beiden zähesten Hunde fernab des Weißwurst-Äquators schlagen wieder über die Stränge. Jan Heinrich macht mit den beiden gemeinsame Sache.

Wenn man heutzutage den psychotisch anmutenden Third-Person-Shooter »Kane & Lynch: Dead Men« in die Konsole schmeißt, fällt's nicht leicht, seine Kumpels zu einer Runde Koop-Action zu überreden. Vielmehr hagelt's Kritik: zu biedere Grafik, wenig präzise Waffen und ein völlig verkorkstes Deckungssystem. Doch der Entwickler und »Hitman«-Schöpfer Io Interactive ist sich der Mankos des Debütauftritts der beiden Grenzgänger aus dem Jahr 2007 durchaus bewusst. Um diese Tatsache zu untermauern und zugleich die für diesen Spätsommer angekündigte Fortsetzung zu präsentieren, schicken die Dänen ihren besten Mann nach München. Rasmus Poulsen war bereits am Entwicklungsprozess von »Dead Men« als Grafiker maßgeblich beteiligt und gibt dem neuen Teil nun als künstlerischer Leiter einen ganz eigenständigen Schliff. Genau der richtige Mann also, wenn's um Fragen zum neuartigen Handkamera-Stil

von »Kane & Lynch 2: Dog Days« geht. Schon Poulsens Powerpoint-Präsentation zu Beginn des Treffens zeigt auf, dass sich seit Kanes einstigem Rachefeldzug gegen die Söldnervereinigung »The 7« einiges geändert hat. Der medikamentenabhängige und einst wegen Mordes an seiner Frau verurteilte Lynch avanciert zur Hauptfigur der neuen Geschichte...

UNGEZIEFER IM GROSSSTADT-DSCHUNDEL

Shanghai: Ein Schmelztiegel von Rassen und Völkern, verspiegelte Wolkenkratzer, die direkt aus den Slums in den Himmel wachsen, überall Kleinkriminelle und organisiertes Verbrechen. In der Anonymität der 19-Millionen-Einwohner-Stadt hat der psychotische, aber willensstarke Lynch seinen Ruhepol gefunden. Das gilt auch für seine große Liebe, Sue. Doch die Beziehung zu seiner Angebeteten will nicht so richtig in die Gänge kommen; der einstige Profiganove Lynch weicht erneut vom rechten

Professionell oder draufgängerisch?

- Realitätskick durch verwackelte Kamera und extreme Details, überarbeitetes Deckungssystem, stilichere Selbstzensur, zielstrebige KI, Koop-Modus diesmal auch online
- ➖ Keine Charakterwahl im Einzelspieler, noch keine Infos zu etwaigen Kürzungen der deutschen Version

Die unruhige Handkamera im Michael-Mann-Stil setzt das Spielgeschehen sehr dynamisch, zugleich aber recht subtil in Szene. Viel unaufdringlicher als zum Beispiel in den »Bourne«-Filmen.



Der Mann mit der Schrotflinte: Lynch greift lieber zu den dicken Kalibern. Aber auch die treffen in Teil Zwei überraschend gut auf Distanz. Maschinengewehre und Handfeuerwaffen sowieso.



Adrenalin-Kick pur: Die fotorealistischen Kulissen ändern sich häufig, immer wieder rücken Cops und Gangster in neuen Varianten heran.



✕ Kanes Schicksal

EIN WEG VOLLER SCHMERZEN

Im kommenden »Kane & Lynch«-Game spielt Kane nur die zweite Geige, im Originalspiel mit dem Untertitel »Dead Men« gibt er den Ton an: Als Ex-Mitglied des Söldnerklans »The 7« startet er einen Kleinkrieg gegen dessen Hintermänner. Der durchgeknallte und gerade erst aus dem Gefängnis entlassene Lynch wird ihm in Teil Eins als Aufpasser zur Seite gestellt. Das Dumme daran: Die beiden Sturköpfe sind ständig am Zanken, und alles, was sie unternehmen, macht ihre Situation nur noch schlimmer. Schon nach kurzer Zeit kleben ihnen deshalb nicht nur The 7 an den Fersen, sondern auch die Yakuza und die Polizei. Kane bezahlt für sein Verhalten zudem einen hohen Preis – seine Frau und seine Tochter werden verschleppt. Ein emotionales Desaster für den verkappten Söldner, das der Spieler dank der psychoakustischen Soundkulisse und der ergreifenden Erzählweise hautnah miterlebt.



Das hier spielt sich wie der Adrenalin- rausch eines wahrhaftigen Psycho- pathen und ist gespickt mit derben Sprüchen und hoffnungslosen Charakteren – beklemmende Gefühle inklusive!



Weg ab. Er lässt sich von Mr. Glazer anheuern, einem lokalen Mafiaboss, der ihn für einen simplen Laufburschen-Job mit einem kleinen Vermögen entlohn will. Lynch holt sich Verstärkung ins Boot und bittet seinen alten Kumpel Kane, nach Shanghai zu kommen. Als Poulsen mit dem Demospiel beginnt, ist die Handlung schon ihn voller Fahrt: Vom Beifahrersitz aus reicht Mr. Glazer den Ex-Knackies einen Aktenkoffer auf die Rückbank, als das Auto plötzlich mit voller Wucht gerammt wird. Massenkarambolage auf dem überfüllten Highway, markerschütternde Schreie, brennende Autowracks – Chaos wohin man blickt, als Poulsen die Kontrolle übernimmt und mit Lynch die Versacher der Katastrophe ausmacht. Die Attentäter eröffnen sofort das Feuer, Lynch klemmt sich hinter den nächsten Deckung gebenden Kofferraum und holt mit seiner Schrotflinte zum Gegenschlag aus. Zwei der Ganoven fallen, den dritten trifft Lynch mitten ins Gesicht. Die Optik der Schießerei geht dabei ab der ersten Sekunde unter die Haut, denn nicht nur die verwackelte Kamera dokumentiert die Action wie in einer Reality-Show. Als Lynch etwa den Kopf des vorerst letzten Gegners zum Platzen bringt, wird der unschöne Anblick sofort in grob aufgelöste Pixel gehüllt, wie man das aus Nachrichtenbeiträgen kennt. Filter wie leichtes Rauschen und Flimmern, die sich dann allerdings auf das gesamte Bild auswirken, verstärken zusätzlich den Eindruck, direkter Beobachter der Action zu sein. Die Grafikqualität? Überzeugend! Man merkt deutlich, dass hier alle der eben genannten Filter lediglich als Stilelement genutzt werden, denn die unzähligen Modelle in der Spielumgebung selbst wirken extrem detailliert und fein texturiert. Ähnliches gilt für die Animationen: Die Gegner sehen nicht nur alle anders aus, sondern bewegen sich auch unterschiedlich. Ja, sogar jeder Treffer hat einen anderen Effekt. Man wird hier unweigerlich Zeuge einer unwahrscheinlich realitätsnahen Darstellung von Gewalt.

Der nächste Feindkonvoi rollt an, Lynch klärt seinen Weg, während der KI-gelenkte Kane seinen Teil des Pakts

erfüllt und die Highway-Ausfahrt endgültig säubert. Die beiden zerren den angeschlagenen Mr. Glazer aus dem Unfallauto und bringen ihn unweit der nächsten Straßenkreuzung in Sicherheit. Als schließlich die Polizei anrückt und ebenfalls in den Schusswechsel einsteigt, schnappt sich Lynch einen angeschossenen Gegner und hält ihn als menschliche Deckung vor sich. »Wir haben die Spielmechanik speziell an Lynchs abgebrühten Charakter angepasst«, erklärt Poulsen. »Er ist kein abgeklärter Ex-Militär wie Kane, Befehle an Teamkollegen wie in Teil Eins wird's hier nicht geben. Lynch greift eher auf unkonventionelle Mittel zurück und nimmt auch mal

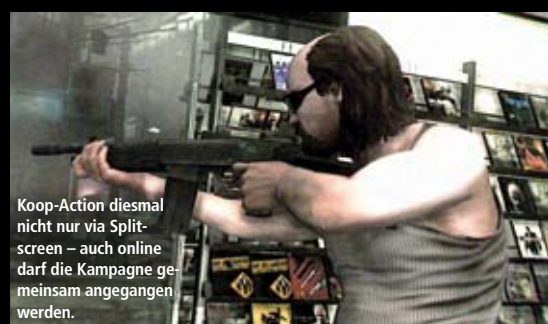
Geiseln, wenn die Situation eskaliert. Steht man einem Auftragskiller gegenüber, klappt das natürlich nicht – der drückt einfach ab. Aber die Polizisten zögern...« So bahnt er sich seinen Weg bis zur nächsten Deckung, erschießt die Geisel und eröffnet

das Feuer auf die Ordnungshüter. Eine kurze Zwischensequenz zeigt das Duo Infernale kurz darauf beim Öffnen einer Tiefgarage. »Solche Momente haben wir bewusst ins Geschehen integriert, damit sich die Koop-Spieler immer wieder für einen kurzen Moment lang sammeln können«, schildert Poulsen das kurze Intermezzo.

SELBSTKONTROLLE EINES PSYCHOPATHEN

Endlich gibt der Designer den Controller ab und wir können selbst das komplett überarbeitete Gameplay austesten. Die Szene startet mit einer weiteren kurzen Zwischensequenz in Spielgrafik: Das Zweier-Team sitzt in einer billigen Suppenküche; Lynch schaufelt gerade wortlos seine Reismudeln in sich hinein, als plötzlich ein halbes Dutzend Polizisten den Laden stürmt und sofort zu feuern beginnt. Mit der A-Taste klemmt sich Lynch hinter diese Tresen, doch zu langsam – ein Streifschuss erwischt ihn, erste Blutspritzer verteilen sich wie Öltropfen auf der Linse. Per LT-Schultertaste zielen, via RT-Taste feuern und gleichzeitig die Deckung ein Stück weit verlassen. Klappt alles prima. Plötzlich schmettert ein erneuter Treffer den Antihelden zu Boden, während sich der Bildschirm blutrot färbt. »Schnell, drück die Deckungstaste!«, fordert Poulsen. »Wir nennen dieses System 'Down but not Dead' und wollen dadurch das Gefühl, getroffen zu sein, intensivieren.« Und tatsächlich: Auf Knopfdruck rappelt sich Lynch wieder auf und wir steuern ihn hinter die nächste Deckung. Dumm nur, dass diese Holzabtrennung durch weitere Salven der Cops – ein detailliertes Schadensmodell macht's möglich – in sämtliche Einzelteile zersplittert. Also ab hinter den nur wenige Meter entfernten Kühlschrank. Nach ein paar gezielten Kopfschüssen steht der Flucht in den

»Und wieder sitzen die beiden eiskalten Profis in der Tinte. Werden sie's diesmal richtig machen?«



Koop-Action diesmal nicht nur via Split-screen – auch online darf die Kampagne gemeinsam angegangen werden.



Im Mehrspieler-Modus »Fragile Alliance« landen acht Gangster gemeinsam einen Coup. Wie aufregend sich das spielt? Mehr darüber demnächst in 360 Live.

Hinterhof nichts mehr im Weg. Endlich Zeit durchzuatmen!

Ja, die Gegner-KI macht durchweg richtig Druck. Die Schergen verteilen sich unübersehbare über die weitläufigen Areale der linear aneinandergereihten Abschnitte und greifen von allen Seiten an. Gegenseitig den Rücken freihalten, Feuerschutz geben – auch der zweite Teil »Kane & Lynch« setzt wieder auf bewährte Koop-Tugenden. Fein! Vorab-Fazit: Das erste Probespiel macht Lust auf mehr – nur selten haben wir einen derart intensiven Realitätskick bei einem Videospiel verspürt. Was die USK dazu sagt, bleibt allerdings noch abzuwarten.

Jan Heinrich

Und außerdem?

- Komplett auf Koop-Spiel ausgelegte Geschichte, diesmal auch online und nicht nur via Split-screen an einer Konsole
- Der Mehrspieler-Modus »Fragile Alliance« ist wieder mit an Bord. Acht Gauner führen darin gemeinsam Überfälle durch. Nach dem Raub wird die Beute unter allen Überlebenden geteilt; oder man bringt vorher all seine Mitstreiter um und verduftet selbst mit den Moneten. Folgerichtig kann niemand den anderen vertrauen. Prickelt!

360 LIVE sagt...

Packende Action, die kein Blatt vor den Mund nimmt. Die umfassenden Verbesserungen
HITPOTENZIAL stehen diesem Psycho-Shooter verdammt gut!

8.5 von 10

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

Schrotflinte oder Spielzeuggewehr?

- +** Optisch schon jetzt überwältigend, detailreiche Außen- und Innenareale, sehr lebendig und plastisch wirkende Charaktere, interessante Kleinigkeiten wie Mini-Kampfroboter
- Wie groß ist der Rennspiel-Anteil tatsächlich und fügt er sich letztlich nahtlos ins Spielerlebnis ein?



DIE XBOX-360-FASSUNG ERSTMALS BEGUTACHTET

RAGE

Erster direkter Kontakt mit dem neuen Ego-Shooter aus dem berühmten US-Studio id. Das Ding ist brachial, brutal und sieht einfach großartig aus. Könnte gut »Giehrs of Wor 2« als schärfste Grafikbombe ablösen.

Es muss schon etwas wirklich Atemberaubendes gezeigt werden, wenn Münder reihenweise offen stehen, wenn etliche Betrachter nicht glauben können, was ihnen da auf einem gigantischen Plasma-TV gezeigt wird. Aber was 360 Live Ende April vom texanischen Entwickler id Software im Rahmen einer E3-Vorabpremiere gezeigt bekommt, ist mehr als beeindruckend: »Rage«, der neue Ego-Shooter der Macher von »Doom« und »Quake«, überwältigt die Sinne. Das hier stellt sogar technische Schwergewichte vom Typ eines »Giehrs of Wor 2« in den Schatten. Es scheut vor Blut und Gedärm nicht zurück, punktet aber auch da, wo es wirklich drauf ankommt: bei Gameplay und Spielfluss.

Schon die ersten Sekunden sind ein Hingucker: Eine schier endlose Schlucht zieht sich durch die Landschaft. Links und rechts

ragen zerfurchte Felswände in den blauen Himmel, an dem langsam dünne Federwolken entlangziehen. Hier und da ein dünner Grasbüschel – man fühlt sich sofort an Landschaftsaufnahmen des Grand Canyon erinnert, so plastisch und greifbar kommt diese Szene rüber.

WUNDERSCHÖNE GEWALT

Weit in der Ferne schimmert etwas: Es sind kleine Wellblechhütten, deren Dächer das gleißende Sonnenlicht reflektieren. Noch ein Stück weiter am Horizont drehen sich gemächlich die Flügel eines Windrades. Wunderschön und friedlich. Ein toller Anblick. Dann plötzlich ist Schluss mit Ruhe und Frieden. Denn das, was hier in den ersten Sekunden zum Träumen einlädt, entpuppt sich schnell als packender, brillant inszenierter Ego-Shooter. Und zwar von den Typen, die



Hübsche Aussichten. Nicht nur die Action, sondern auch die Mimik ist außergewöhnlich gut gelungen.

kurz&knapp

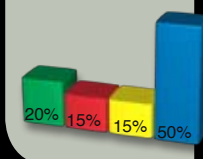
Hersteller | Bethesda
Entwickler | id Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Offene Wüstenwelt, rohe Gewalt, abgewrackte Autos. Was will Mann mehr?

das ist drin

- Literweise Blut
- Endlose Weite
- Krasse Karren
- Schießereien



Und außerdem?

■ Hauptsächlich auf Einzelspieler getrimmt ■ Ein Mehrspieler-Modus ist angedacht, Details hält man aber noch unter Verschluss ■ Ob's einen Koop-Modus geben wird? Staatsgeheimnis Nummer eins bei id Software!

✂ Bau's dir selbst!

DIE DONNERKUPPEL LÄSST GRÜSSEN

Fahrzeuge im »Mad Max«-Stil spielen in der Welt des Ego-Shooters »Rage« eine wichtige Rolle. Gemeint sind Wüstenbuggys und Muscle Cars im Stil von Ford Mustang, 67er Chevrolet Camaro und Pontiac GTO. Nur halt mit Stahlrohren und Metallplatten verstärkt, mit Maschinengewehren und Minenwerfern aufgemotzt. Mit ihnen rast der Held in Heckansicht von A nach B. Zwischendrin stehen immer wieder Rennen an, etwa auf dem Wellsprings Speedway. Deren Ablauf? Ähnlich wie bei »Flatout: Ultimate Carnage«, sprich mit Vollgas über Stock und Stein auf abgesteckten Pisten. Nur dass hier nebenbei Waffen feuern und Granaten fliegen. Als Gewinn winkt Geld und damit die Möglichkeit, die eigene Karre in Rusty's Garage weiter auszubauen, neue Waffen anzuf lanschen und das gute Stück mit einer besseren Panzerung auszurüsten. Über die Vielfalt der Upgrade-Optionen sowie die Gesamtzahl der Waffen- und Fahrzeugtypen hüllt sich id Software noch in Schweigen. Auch will man nicht verraten, ob möglicherweise Begleiter zusteigen dürfen, um anschließend das Bordgeschütz zu bedienen.



wohl mehr Games auf dem Index der Jugendschützer haben als alle anderen Entwickler zusammen. Warum, das macht Tim Willits, Leitender Designer und Produzent des Spiels, umgehend klar: »Das Ödland von Rage ist erbarmungslos. Überall lauert der Tod. Dein erstes Ziel: Überleben.« Just in diesem Moment stürmen Mutanten auf Kommando heran; hässliche Kerle mit scharfen Reißzähnen, langen Armen und verwachsenen Geschwülsten im Gesicht, die zudem Sicheln und Keulen schwingen. Willits macht kurzen Prozess: vier, fünf Mal feuert der texanische Entwickler mit einer rostigen Pistole auf die ersten beiden Kreaturen. Meterhohe Blutfontänen, dann sinken die Kerls in den Dreck. Ein dritter Mutant steht auf einem Holzgerüst, wirft mit Molotowcocktails. Den knüpft sich Willits mit einer Art Metallbumerang vor; ein gezielter Wurf und schon zerplatzt dem Widerling der Schädel. Nichts für Weicheier und schwache Gemüter! Aber ist das alles, was das Game außer famoser Grafik drauf hat? Wüste Ballereien und Blut? Nein, wie der Designer betont: »Wir bleiben unserer bleihaltigen Philosophie treu, wollen diesmal mehr bieten.« Will heißen: kein tumbes Durchlaufen von endlosen, schlauchartigen Gängen wie bei »Doom 3«. Um das zu verdeutlichen rennt Willits auf einen schlanken Wüstenbuggy zu. Richtig gelesen, id Software würzt die Grundzutaten Offene-Welt-Struktur und Ego-Shooter mit einer deftigen Prise Rennspiel-Action. Wird's somit ein Mix wie »Grand Theft Auto«? Nein, garantiert nicht. Vielmehr darf man sich das Resultat wie ein »Far Cry 2« vorstellen, in dem der Wagen dazu dient, zwischen verschiedenen Zielen hin und her zu pendeln und die Welt zu erforschen.

EINE ZERSTÖRTE WELT

Nicht mal zwei Minuten dauert es, dann wird Willits Offroad-Flitzer bereits von zwei abgewrackten Karossen verfolgt. Mit fauchenden MGs jagen sie hinterher. Aber Tims selbst zusammengebastelter Buggy ist gerüstet: Ein Druck auf die RT-Taste und schon feuert er mit zwei auf dem Dach montierten Geschützen erbarmungslos zurück. Verfolger eins verglüht in einer gleißenden Explosion. Schrottteile fliegen umher, ein Feuerball saust gen Himmel, Sekunden später schlägt ein brennender Reifen direkt neben Willits Vehikel ein. Krass! Die Szene könnte glatt aus einem »Mad Max«-Film stammen. Der zweite Raser geht durch einen Rempler und den daraus resultierenden Frontalzusammenstoß mit einem Felsbrocken zu Bruch. Nächstes Flammeninferno. Wahnsinn! Nur wenig später schiebt sich am flirrenden Horizont eine Siedlung ins Bild, zusammengefrickelt aus Stahlrohren und anderem Schrott. Ein Schild verkündet: Willkommen in Wellsprings. »Das ist eine improvisierte Stadt, die über einem alten Wasserwerk erbaut wurde«, erklärt Willits. Die Stadt selbst: voller Leben. Überall surren Generatoren. In einer Bar meckern einige Typen in zerfetzten Klamotten über Wasserrationierungen und eine mysteriöse Militärgruppe, »Authority« genannt, die sich als Weltregierung aufspielt. Anschließend steuert Tim zielstrebig auf einen Betonbau zu, in den etliche Stahlrohre münden. Dort angekommen, fleht ihn Carlson, ein aufgebrachter Arbeiter, an, man möge ihm doch helfen. Die Mimik? Überlegend. Carlson gestikuliert wild, die Augen hat er weit aufgerissen. Schweiß rinnt von der Stirn. Eine kriminelle Bande, der Ghost-Clan, will das Wasserreservoir der Stadt vergiften,



× Technikwunder?

In »Rage« werden die Kulissen nicht – wie sonst üblich – aus tausenden kleineren Texturen zusammengepuzzelt, sondern vielmehr mit einer einzigen Megatextur tapeziert. Die Folge? Keine harten oder kantigen Übergänge von Sand zu Stein. Alles wirkt wie aus einem Guss. Ein sehr interessanter und überzeugender Look.

× Viel Feind, viel Gewehr

Richtig derbe Action braucht natürlich eine gesunde Auswahl an Waffen. Wie viele es geben wird? Streng geheim. Immerhin versichern die Macher, dass allseits beliebte Klassiker vertreten sind: Pistole, Armbrust, Schrotflinte und Sturmgewehr zum Beispiel. Cool: Zumindest für einige wird es verschiedene Munitionsarten geben. Etwa Stahlspitz- und Elektrobolzen für die Armbrust.

× Warum so wüst?

Die Story zu »Rage«? Simpel, aber ihren Zweck erfüllend. Ein Asteroid namens 99942 Apophis stürzt auf die Erde. Zerstört Städte, verdampft Ozeane und rettet einen Großteil der Menschheit aus. Der Held des Ganzen: ein Kerl, der in einem Kältesarg überlebt und wiedererweckt wird. Vorrangiges Ziel zu Spielbeginn: nicht den Kopf verlieren!

× Größe spielt eine Rolle

DIE SACHE MIT DEM DISKWECHSEL

In den letzten Monaten machten unzählige Gerüchte zum Thema »Rage« die Runde. Das Game, so schreibt es zum Beispiel das US-Magazin Game Informer, sei gigantisch – sowohl was die Spielwelt angeht als auch in Sachen Speicherplatz. Die Texturen, die Geometriedaten, die Drahtgitter-Modelle der Spielfiguren, Häuser und Bauwerke, aber auch die Sound- und Musikuntermalung würden endlos Platz fressen. Daher, so wird gemunkelt, müsste »Rage« auf der Xbox 360 in abgespeckter Form erscheinen. Manches Gebiet und etliche Herausforderungen würde man nur auf PC und Playstation 3 erleben können. 360 Live wollte es genau wissen und hat jemanden gefragt, der es wissen muss: Tim Willits, Mitbegründer von id Software und Leitender Produzent von »Rage«. Tatsache: Der Shooter ist zwar gigantisch – allein die kurze Vorführversion wiegt 11,68 Gigabyte –, dennoch soll das fertige Spiel auf zwei DVDs passen. Ein Fall für Diskwechsel-Akrobaten? »Nein«, sagt Tim Willits, »du musst nur einmal im Spielverlauf die zweite DVD einlegen. Das war es dann auch schon.«



sagt er. Na dann los, ab in die Kanalisation! Die Wände wirken nass, tropfendes Wasser sorgt für Atmosphäre. Ein Wachmann liegt am Boden, überreicht eine Armbrust mit Starkstromgeschossen und warnt vor den Clan-Kriegern, die sich schon bald zeigen. Willits pirscht vorsichtig nach vorn, neigt sich um eine Ecke. Zwei Banditen in leichter Rüstung stehen in einem Wasserbecken. Die Gelegenheit, den Elektropfeil einzusetzen. Ein Lichtblitz, zwei Schreie, dann sind beide Fischfutter. Erinnert etwas an »Bioshock«, ebenso wie die Möglichkeit, Leichen nach Munition zu durchsuchen. Vom Lärm aufgeschreckt stürmen weitere Bandenmitglieder heran. In Parkour-Manier hechten sie über rostige Brüstungen und glitschige Rohre, springen elegant von Wänden ab. »Es wird verschiedenste Gegnertypen geben, manche sind flink wie die hier, andere stark gepanzert; einige verbarrikadieren sich, wieder andere machen einen auf Rambo.« In dieser Situation jedenfalls erweist sich das Schrotgewehr als bestes Gegenmittel. Eine träge, aber effiziente Waffe, die Erinnerungen an »Bioshock« oder »Doom 3« wach werden lässt.

TAKTIKER AN DIE FRONT

Der letzte Abschnitt der Demo zeigt das Lager des Ghost-Clans. »Stellt euch vor, wir haben die Typen bis hierher verfolgt und ihre Basis ausfindig gemacht«, verdeutlicht der Texaner, während das Spiel einen von Motoren und Metall geprägten Ort auf den Bildschirm zaubert. Noch bevor er seinen Satz beendet hat, plötzlich Dauerfeuer, wohin man blickt; Schrotladungen zersieben die Wände der

Blehhütten, einer der Ghost-Clan-Hünen rast direkt auf Willits zu, crasht in ein Benzinfass. Boom! Der Bandit steht in Flammen, rennt panisch umher, prallt gegen einen Schrank. Dann: noch mehr Kerls aus allen Richtungen. Was tun? Genau, Verstärkung muss her. Also lässt der id-Mann per Tasten-Tipper einen vierbeinigen, leicht bewaffneten Mini-Roboter anrücken. Eine wahre Killermaschine, die so lange autonom drauflosfeuert, bis andächtige Stille einkehrt. »Wenn er nicht zu sehr beschädigt wird, lässt er sich sogar wieder aufsammeln«, grinst Willits. »Der Kleine ist ein echtes Prachtstück.« – Und nur eines der vielen Gimmicks, die den fulminanten Actionritt mit Taktikelementen anreichern. Doch keine Sorge, liebe Ballerfreunde, trotz Fahrzeugen und offener Welt bleibt das hier im Kern ein reinrassiger Ego-Shooter. Und zwar einer, der nicht nur Fans des texanischen Spielestudios sprichwörtlich vom Hocker hauen wird. Garantiert!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Ein optisches Spektakel. Außerdem ein hochspannender, in jeder Hinsicht
HITPOTENZIAL fantastischer Shooter.
Wird grandios!

9.0 von 10

kurz & knapp

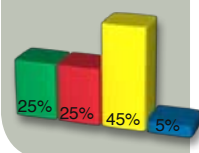
Hersteller | Sega
Entwickler | Platinum Games
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Pure Action statt lahem Deckungskampf. Dieser Third-Person-Shooter wird zeigen, wie es geht.

das ist drin

- Schnelle Action
- Mächtige Waffen
- Projektilhagel
- Raucherpausen



VANQUISH

Geburtsstunde eines Überhelden.

Manche Entwickler haben wirklich Mut. Denn kaum ist das sexy Hexenbalg »Bayonetta« aus den Charts verschwunden, kündigt Platinum Games mit »Vanquish« bereits das nächste abgedrehte Videospielkonzept an. Aber nicht nur die Spielidee des angeblich schnellsten Third-Person-Shooters ist etwas Besonderes, sondern auch ihr Schöpfer: Kein Geringerer als Shinji Mikami, der Erfinder von »Resident Evil«, steckt hinter dem ambitionierten Projekt und führt zugleich Regie. Schön, dass er zusammen mit dem Produzenten Atsushi Inaba die 360-Live-Redaktion bereits in einem solch frühen Entwicklungsstadium zu einem Probe-spiel direkt bei Sega eingeladen hat.

Die Story? Fiktiv und futuristisch, aber nicht unglaublich: Im Jahr 2111 errichten die Amerikaner riesige Raumstationen mit Sonnenkollektoren im Erdenorbit, um eine drohende Energiekrise abzuwenden. Doch dann kapert Russland mit seiner Roboter-Armee eines der Solarkraftwerke, wandelt die

Technologie in eine mächtige Strahlenkanone um und versucht, die Vereinigten Staaten zur Kapitulation zu zwingen. Zum Gegenschlag schicken die Alliierten ihren besten Mann ins All: Sam Gideon ist eigentlich Wissenschaftler im Dienste der DARPA-Organisation, aber dennoch ein verdammt cooler Typ und ein Bild von einem Superhelden. Er hat sich einen speziellen Anzug für den Kampfeinsatz entworfen, der mit einem ganzen Arsenal an Spezialfähigkeiten aufwartet.

Auf der Raumstation angekommen, dürfen wir sogleich erste Gehversuche mit dem Exo-Skelett unternehmen. Der Boden wirkt magnetisch, die Tastenbelegung lässt keine Sprünge zu. Stattdessen dient die A-Taste zum zackigen Ausweichen, mit der X-Taste geht Sam hinter Wänden und Kisten in Deckung. Als sich auf dem Radarsegment im rechten oberen Bildschirm die ersten Feinde ankündigen, schiebt sich Sam sogleich auf Befehl hinter eine der hüfthohen Straßen-barrieren, die die Zufahrt zu einem kolossalen



Schrotflinte, Sturm- und schweres Maschinengewehr sowie zwei Granatentypen waren die einzigen Waffen der Demoversion. Im fertigen Spiel wird das Arsenal aber weitaus umfangreicher ausfallen.

Erhältlich | Winter 2010 **Status** | 60% komplett

Durchstarter oder Schlaftablette?

- ➕ Kommt von Platinum Games, der Held Sam und sein Anzug sind einfach nur cool, erfrischend neuartige Spielmechanik, steiles Technikgerüst
- ➖ Könnte sich ziemlich schnell einseitig anfühlen

**NEUE ACTION DER
 MACHER VON
 RESIDENT EVIL**

Und außerdem?

- Reine Einzelspieler-Action, folglich kein Koop- oder Mehrspieler-Modus
- Wie »Devil May Cry« soll das fertige Spiel mit sieben Schwierigkeitsgraden aufwarten
- Online-Ranglisten sind so gut wie sicher... ■ ...Erfolge ebenfalls

**1***** Lungenkrebs...****...FÜR DEN WELT-FRIEDEN**

Wie der Hexe Bayonetta hat Platinum Games auch seinem neuen Helden Sam Gideon ein unverkennbares Design verpasst: Hohe Wangenknochen, ein eisalter Blick und ein kampfeslüster-nes Grinsen kommen zum Vorschein, sobald das Visier seiner Cyberrüstung in den kurzen Rendersequenzen des Demospiels zurückfährt. Meist frönt er dann seinem augenscheinlich größten Hobby und zündet sich eine Zigarette nach der anderen an. Witzig: Per LB-Schultertaste macht er das auch im Kampf. Sobald er sich hinter einer Deckung befindet, schnippt er dann den glimmenden Sargnagel als Ablenkungsmanöver in hohem Bogen davon.

2*** Männerfantasien****EIN MANN UND SEIN ANZUG**

1 Protagonist Sam kommt nicht nur dank seines Cyberanzugs verdammt cool rüber. Bei all der Rambo-mäßigen Action muss er nicht mal mit der Wimper zucken und steckt sich zudem bei jeder Gelegenheit eine Zigarette ins Gesicht.

2 Nicht nur der Held ist cool, überall im Spiel hat Platinum Games seine übertriebenen, aber zugleich todschicken Designs stilsicher platziert. Oder hast du schon mal einen Typen mit so einer riesigen Kanone gesehen? Macht nichts – wir auch nicht!

3 Sieht mindestens genauso krass aus, wie es sich spielt: Die fetten Boss-Roboter verballern oft gefühlte 20.000 Raketen gleichzeitig – und das in Sekundenbruchteilen. Dank seiner Exo-Skelett-Kluft kann Sam aber selbst solch dichtem Projektilhagel unbeschadet entkommen. Wie gesagt: Einfach nur cool!

3

kreisrunden Platz inmitten der Weltraumstadt blockieren. Sobald die ersten humanoid aussehenden Robo-Schergen in Sichtweite kommen, wollen wir wissen, welch übermenschliche Kraft in Sams Cyberanzug steckt! Via X-Taste schwingt er sich über die Barriere, die LT-Schultertaste – sonst zoomt sie zum verbesserten Zielen etwas ins Bild – reißt aber noch während der Bewegung ein Zeitfenster auf. Alle Gegner, selbst Sams Körper bewegen sich in Zeitlupe, nur das Fadenkreuz ist mit dem rechten Stick noch schnell kontrollierbar – fast so wie die aus »Max Payne 2« bekannte Bullet-Time. Sam nutzt das Zeitloch und füttert drei Robo-Schergen mit kurzen Feuerstößen aus seinem Sturmgewehr. Die Geschwindigkeit zieht erneut an, die treibenden Synthesizer-Beats und Soundeffekte von Mündungsfeuer, Querschlägern und Servo-Sounds verbiegen sich wieder zu normalem Tempo, während die Einzelteile der perforierten Blechgegner auf den Boden prasseln. Zeitgleich landet auch Sam auf den Füßen, doch die LB-Schultertaste zündet das Triebwerk auf seinem Rücken und schiebt ihn auf den Knien schlitternd weiter in Richtung neue Gegner. Ein Tunnelblick zentriert das Bild, bringt den Geschwindigkeitskick spürbar rüber und endet abrupt, als Sam mit Vollgas in zwei weitere Robos kracht und sie per B-Taste mit einem Rundumkick zertrümmert.

Dank des ständigen Hin-und-Her-Wechsels zwischen dem Zeitlupeneffekt, der nur durch die Verkettung verschiedener Aktionen ausgelöst werden kann, und dem fast unbegrenzten Schubdüsen-Einsatz des Anzugs, fühlt man sich völlig abgekapselt von jeglichen Naturgesetzen. Noch dazu sieht das alles verdammt gut aus: Überall fein ausgearbeitete, futuristische Zukunfts-Designs, bei denen selbst ein T-1000 vor Neid erblassen würde. Und der Grafikmotor drückt einen mit verzerrenden Effekten, fetten und farbenprächtigen Explosionen sowie einer Partikel-genauen Physikberechnung immer wieder in den Sitz.

Sam verschrottet unterdessen eine ganze Hundertschaft von Metallkrieger, bis sich schließlich der KNRB-0 Argus Robot ins Bild schiebt: Eine monströse Metallkrabbe verdunkelt abwechselnd mit hunderten von Lenkraketen und Granaten den Himmel, die dann aus allen Richtungen auf Sam hereinbrechen. Doch das Ausweichen macht dank der bereits genannten Spezialfunktionen der Cyberrüstung keinerlei Probleme, und kurz darauf muss der Metallkoloss zwei seiner Gliedmaßen einbüßen...

Erst bei diesem krassen Bosskampf kommt die neuartige Spielmechanik wirklich in Fahrt: Das hier spielt sich extrem rasant und dennoch ist das Steuerungskonzept gut gelöst: Alle Aktionen sind schnell erlernt und gehen

präzise von der Hand. Ausweichen, in den nächsten Sekunden dutzende Gegner erledigen und für einen kurzen Moment wieder hinter die nächste Deckung hechten, um gleich darauf das nächste Hochgeschwindigkeitsmanöver zu starten. Das spielt sich fast wie ein zum Third-Person-Shooter transformiertes Shoot 'em Up Marke »Ikaruga« oder »Border Down«. Insofern ist »Vanquish« ein extrem vielversprechendes Projekt. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass es auch mit seiner Spiel-tiefe auf lange Zeit fesseln kann.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Rapide Ballerorgie mit futuristischer Robo-Optik, heldenhaftem Design und HITPOTENZIAL fetzigem Sound. Jetzt muss nur noch die Langzeit-motivation stimmen!

8.5 von 10

FALLOUT: NEW VEGAS

kurz & knapp

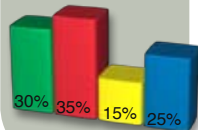
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Obsidian Entertainment
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Wieder geht's in die postapokalyptischen USA. Diesmal allerdings in die Stadt der Sünde.

das ist drin

- Wüste
- Gefahren
- Geckos
- Strahlung



Willkommen im Ödland...

Sieht aus wie »Oblivion« mit Schieß-eisen. Spuckt auf die Tradition der »Fallout«-Reihe – das war Ende 2008 die niederschmetternde Kritik etlicher Fans der apokalyptischen Rollenspiel-Reihe »Fallout«, nachdem sie sich durch Teil Drei gekämpft hatten. Jenes Game also, das die totesagte PC-Serie wiederbeleben und gleichzeitig neu interpretieren sollte. Eigentlich ein großartiges Rollenspiel, für Liebhaber der Ursprungswerke aus dem Hause Interplay und Black Isle dennoch kein echtes »Fallout«. Erst mal die Ego-Perspektive, igit! Und auch Humor, Look und liebenswerte Kleinigkeiten sind für Eingeweihte anders als beim Original. Vieles davon soll sich mit »New Vegas« nun ändern...

Offenbar blieb die Kritik etlicher Fans nicht ungehört. So scheint es jedenfalls, nachdem 360 Live Ende April erstmals anhand einer ersten Spielversion eigene Eindrücke sammeln konnte. Was da zu sehen war, wird vielen das Herz aufgehen lassen. »Fallout: New Vegas« basiert auf »Fallout 3«, bringt aber vieles mit, was die ersten beiden Games aus der Reihe so besonders macht. Dass das so ist, liegt nicht

zuletzt am US-Entwickler Obsidian Entertainment: ein Studio, gegründet von den Leuten, die anno 1997 das PC-Game »Fallout« erschaffen haben. »Bethesda hat bei Teil Drei tolle Arbeit geleistet«, sagt Chris Avellone, Kreativer Leiter von »New Vegas«. »Aber wir möchten, dass unser Spiel etwas näher an die Originale herankommt. Mehr auf den ursprünglichen Geist der Serie eingeht. So dass sich Kenner wohlfühlen.« Und das von Anfang an: In der Mojave-Wüste überfallen und mit einer Kugel im Kopf zum Sterben zurückgelassen, wird der Held von einem Kerl namens Doc Mitchell gefunden und gesund gepflegt. Wer den Helden warum töten wollte? Das gilt's herauszufinden. Bevor die Suche beginnt, muss sich der Held im Städtchen Goodsprings verdient machen. Schon hier fällt auf: Irgendwie ist alles etwas anders. Statt gleißend weißem Himmel und gelbstichiger Landschaft dominieren bunte Farben und ein blaues, mit Wolken besetztes Firmament. Viel freundlicher wirkt das, wenn man in Ego-Sicht durch die Wüste latscht. Gleichsam die Charaktere. Sie schauen zwar aus wie in »Fallout 3«, wirken allerdings mit



Das neue »Fallout« mag ähnlich aussehen wie Teil Drei, also recht modern, recht actionlastig. Das Gameplay hingegen übernimmt viele Einflüsse aus den ersten beiden Apokalypse-Rollenspielen.

Erhältlich | Herbst 2010 **Status** | 70% komplett

Supermutant oder Atomameise?

- ➕ Wirkt einladend und durchdacht, viele Anleihen aus dem originalen »Fallout«-Game, faszinierende Orte laden zum Entdecken ein
- ➖ Grafisch fast identisch zu »Fallout 3«, Animationen aktuell noch ziemlich hölzern

Und außerdem?

- Wie »Fallout 3« ist auch »New Vegas« ein reines Einzelspieler-Game
- Download-Inhalte? Die wird's mit Sicherheit geben, Infos folgen in Kürze
- Und die Erfolge? Klar, auch die sind gesichert

**MEHR FLAIR
 MEHR WAFFEN
 MEHR MÖGLICHKEITEN**



1 ✖ Die liebe Gefolgschaft

WENN EINES AN KIBEGLEITERN STÖRT...

...dann, dass sie oft nicht tun, was sie tun sollen. Etwa einen Supermutanten mit dem Messer attackieren, wo sie doch eine Granate in der Tasche hätten. Das soll nun endlich besser gehen. Wie schon in »Fallout 2« dürfen Spieler ihre Begleiter mit Waffen ausrüsten und dann ihren Status auf »Aggressiv« oder »Passiv« sowie »Nahkampf« oder »Fernkampf« einstellen – ganz einfach per Rundmenü. Schon greift der Mitläufer nicht mehr zur falschen Waffe, sondern agiert, wie es ihm befohlen wird. Wer mag, der kann so einen kleinen und starken Kampftrupp aufbauen. Wie viele Begleiter mitkommen dürfen? Das ist noch geheim.



✖ Waffen und Weltuntergänge

AGENDA EINER STRAHLENDEN REISE

1 Der Blick geht bis an den Horizont: Die Größe der Spielwelt von »New Vegas« soll in etwa der von »Fallout 3« entsprechen. Allerdings versprechend die Macher wesentlich einprägsamere Ortschaften und Entdeckungen als noch in Teil Drei.

2 Auch soll es Begegnungen mit alten Bekannten geben. So trifft der Held inmitten des Ödlands auf Truppen der Neuen Kalifornischen Republik. Zumindest bei »Fallout«-Veteranen werden da Erinnerungen geweckt.

3 Was viele Fans wünschten, wird endlich wahr: In »New Vegas« darf der Spieler Waffen aufrüsten, von denen es nahezu doppelt so viele wie im Vorgänger geben soll. Etwa Schnelllader beim Sturmgewehr andocken, ein Zielfernrohr aufs Jagdgewehr schrauben oder ein Gatling-Gewehr mit einem Turbomotor aufpeppen.



ihrem trockenen Humor und teils gewollt doofen Dialogen lebendiger. Etwa Easy Pete, ein alter Bergmann mit Rauschbart, dem man Dynamit abschwatzen kann, um die Stadt vor einer mordenden Bande zu beschützen. Hier greift eine der Neuerungen: Wer eine hohe Befähigung für bestimmte Bereiche hat, der bekommt in diversen Gesprächen eine zusätzliche Antwortmöglichkeit. Wer sich gut mit Explosivwaffen auskennt, der kann Easy Pete beeindrucken und erhält das TNT umsonst. Wer hingegen geschickt handelt, darf Verkäufer Joe zusätzliche Munition aus dem Kreuz leiern. Toll, denn das gab's so ähnlich schon in »Fallout 2« auf PC. Ebenso den Charakterwert »Ansehen«, den sich der Held in allen Städten verdienen darf. Zum Beispiel indem er den Bürgern der Wüstenstadt Novac aus der Patsche hilft. Die Folge: gestiegenes Karma, niedrigere Preise bei ortsansässigen Händlern und zusätzliche Missionen. Sowieso sollen alle Orte eine einprägsame Identität bekommen. Jede Stadt soll etwas Besonderes an sich haben. Primm prätzt mit einem riesigen Casino, um das eine mittlerweile verfallene Achterbahn gebaut wurde, auf der später wilde Feuergefechte stattfinden. Novac ist eine typische Highway-Stadt, an deren Hauptstraße eine

riesige Dino-Statue steht, aus dessen Maul die Einwohner nach Banditen Ausschau halten. Richtig beeindruckend: die Black Mountains. Eine alte Militäranlage mit riesigen Parabolantennen, die gen Himmel gerichtet und meilenweit zu sehen sind. Da werden Erinnerungen ans Sierra Army Depot und Junktown aus den ersten beiden »Fallout«-Spielen wach. Ebenso tut sich bei den Gegnern was. So kehren unter anderem die Geckos zurück. Garstige Zweibeiner-Reptilien, die PC-Spieler nur zu gut kennen. Ebenso die Supermutanten, deren Aussehen in Teil Drei von zahlreichen »Fallout«-Fanatikern mit Häme kritisiert wurde. Sie bekommen nun ein menschlicheres Gesicht und schauen damit wieder aus wie in den Frühzeiten der Saga. Wie sich das geschichtlich erklärt? »Unser Fallout spielt im Westen der USA, während sich Fallout 3 im Osten zuträgt«, erklärt Avellone. »So sind unsere Supermutanten weniger verstrahlt als die von Bethesda. Gute Erklärung, oder?« Besonders Ganzgenau-Durchspielern dürfte ein weiteres wiederbelebtes Relikt aus den Originalen gefallen: einzigartige Waffen. Also Schießbeisen, die es so in der ganzen Spielwelt nur ein Mal gibt, die nur mit viel Glück zu finden sind und mit bestimmten Fähigkeiten und auffallendem Aussehen

daherkommen. Etwa die »All American«, ein Scharfschützengewehr, das, wenn's nach der Größe des Zielfernrohrs geht, glatt aus dem Waffenschrank eines verrückten Texaners stammen könnte. All diese Neuerungen sind für sich genommen eher dezent, stellen die Atmosphäre aber auf den Kopf. Wer als »Fallout«-Liebhaber den dritten Teil einfach nicht mag, der sollte mit »New Vegas« besänftigt werden.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Traditionsbewusste Rollenspieler jubeln! Das hier baut auf eine solide Basis und HITPOTENZIAL merzt Kritikpunkte am dritten Teil geknaut aus.

8.5 von 10

45
SEKUNDEN
MIT...

CALL OF DUTY BLACK OPS

Erhältlich | 9. November 2010

Mickrige 45 Sekunden, die innerhalb weniger Stunden von mehr als zwei Millionen Spielern weltweit begutachtet wurden. Klare Sache, hierbei handelt es sich entweder um das letzte Sexvideo von Gina Lisa oder um den ersten Videotrailer zum neuen »Call of Duty«. Da wir hier ein Spielemagazin betreiben, fällt Ginas Bethhopperlei erst mal flach und 360 Live konzentriert sich auf »Black Ops«...

00:09



Die Augen sind offen: Der Held scheint in einer Art Labor aufzuwachen. Überall stehen futuristische Computer rum, ein M16-Maschinengewehr hängt an der Wand. Rechts unten ein Datum: 2010:03:02 – 2. März 2010? Eine Stimme erklingt, meint, »für die nächsten Momente lasst ihn ruhen«. Was ist passiert? Erwacht die Figur aus einer Kryostase, wurde sie vielleicht sogar wiederbelebt?

00:12



Wieder die gesichtslose Stimme: »Das sollte Ihnen helfen, sich an alles zu erinnern.« Plötzlich eine Flut an Bildern: Eine russische ICBM-Rakete, wie man sie aus dem Kalten Krieg kennt, steigt gen Himmel; Wissenschaftler und Soldaten scheinen fluchtartig ein explodierendes Labor zu verlassen. Es sieht so aus, als wäre ein heikles Experiment schiefgelaufen.

00:14



Plötzlich: Mächtige Explosionen blitzen auf, zerstören Gebäude und Jeeps, reißen Soldaten von den Füßen. Damit gibt's den ersten markanten Hinweis. »Black Ops« wird offensichtlich erstmalig in der Serie zerstörbare Kulissen einführen, wie man es zum Beispiel aus »Bad Company 2« kennt. Das sieht nicht nur optisch gut aus, sondern bringt auch viele taktische Feinheiten mit sich.

00:16



Die Flut an Erinnerungsbildern will nicht abreißen: Soldaten mit winterlicher Tarnkleidung, bewaffnet mit Sturmgewehr und AK-47 stapfen durch eine verschneite Landschaft. Nahkampf scheint ebenfalls eine Rolle in »Black Ops« zu spielen: Sich an Gegner heranpirschen, sie von der Klippe schmeißen oder ihnen die Kehle aufschlitzen, das hat was von »Splinter Cell«. Und »Modern Warfare 2«.

00:22



Auch die Gewaltschraube scheint Entwickler Treyarch seit dem letzten Ableger deutlich angezogen zu haben: Abgerissene Gliedmaßen, explodierende Körper, all das untermalt von heftigen Blutfontänen zeigt deutlich das brutale Gesicht des Krieges. Ob das auch für die deutsche Version gilt? Außerdem stellt sich die Frage: Wird's auch hier eine fragwürdige »Flughafen«-Szene geben?

00:28



Endlich ein Hinweis auf den Einsatzort: Wasserfälle, dichte Vegetation und Guerilla-Soldaten bestätigen die Vermutung, dass »Black Ops« vorrangig in Vietnam spielen wird. Ferner verdichten sich die Gerüchte, dass auch militärische Basen in Kuba sowie Orte in der Arktis als Schauplatz dienen. Dass das extreme US-Aufklärungs-Flugzeug SR-71 durchs Bild knallt, weist außerdem auf Einsätze im Ostblock hin. Kalter Krieg, Leute!

00:31



Vom Hubschrauber aus als Bordschütze auf Feindvolk ballern, das kennt man schon aus »Modern Warfare«. Wie wär's aber, selbst den Steuerknüppel eines UH-1A Militärhubschraubers zu lenken? Interpretiert man die Bilder des Trailers richtig, so soll das in »Black Ops« möglich sein. Kameraden retten, Ziele unter Beschuss nehmen und Aufträge erfüllen – klingt nach jeder Menge Spaß.

00:36



Bereits zum dritten Mal taucht ein bestimmter Charakter auf: Vollbart, grünes Stirband und Schutzweste; ein kleines Tattoo zielt seinen rechten Oberarm. Ist das eine der Spielfiguren, mit der sich der Spieler an Seilen hinablässt, durch Scheiben springt und vollbepackt mit Handgranaten und Sturmgewehr vom Typ »Steyr Aug« seinen Gegnern einheizt?

00:40



Kurz vor Ende des Videos noch ein interessantes Detail: Mit dem Rücken zur Kamera stehend scheint ein alter Bekannter wiederzukehren – der junge Imran Zakhaev, den man bereits in »Modern Warfare« innerhalb einer Mission per Kopfschuss ins Jenseits befördert hat. Damit erhärtet sich der Verdacht, dass »Black Ops« als Vorgeschichte zum vierten Teil angedacht ist.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Mehr Fahrzeuge, mehr Explosionen, mehr Abwechslung. Geht's nach dem ersten Trailer, scheint »Black Ops« in der Tat mehr als nur ein lauwarmer Aufguss von Altbekanntem zu werden. Neben einem »intensiven Einzelspieler-Erlebnis« verspricht Treyarchs Firmenchef Mark Lamia auch dedizierte Mehrspieler- und Koop-Modi. Ob's tatsächlich der – wie Treyarch behauptet – »spannendste« Ableger der Serie wird? Die Antwort erfährst du in der kommenden Ausgabe.

Potenzial **8.5** von 10

SNIPER

GHOST WARRIOR

Seit dem Sturz der demokratischen Regierung von Isla Trueno beherrschen skrupellose Militär-Machthaber die Straßen des Inselstaates mit Terror und Gewalt. Beweise deine Fähigkeiten als eiskalter Scharfschütze, um Frieden und Ordnung wiederherzustellen.

ONE SHOT...ONE KILL

Werde als Ghost Warrior Teil einer perfekt ausgebildeten Spezialeinheit und erlebe die realistischste Sniper-Erfahrung aller Zeiten. Deine Fähigkeiten entscheiden über den Erfolg der Mission: Infiltriere unentdeckt feindliches Gelände, spüre deine Ziele auf, behalte die Umgebung im Blick und schalte mit tödlicher Präzision einen Gegner nach dem anderen aus.



PC DVD ROM

XBOX 360

XBOX LIVE



www.city-interactive.com

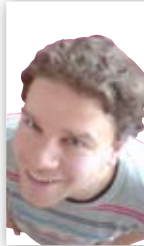


ERSCHEINT IM JUNI 2010

360 – DAS SIND WIR



RICHARD LÖWENSTEIN
CHEFREDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70
GENRES | Action, Rennspiele
SPIELT GERADE | mit dem Gas an meiner Suzuki
FREUT SICH AUF | ein paar Runden Nordschleife Ende Juni



SÖNKE SIEMENS
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Red Dead Redemption«, »Halo: Reach«
FREUT SICH AUF | »Bulletstorm«, »Portal 2«



BENJAMIN KRATSCH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Agent K2 Bauer
GENRES | Sport, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »Alan Wake«, »FIFA Fußball-WM Südafrika 2010«
FREUT SICH AUF | »Medal of Honor«, »Crysis 2«



JAN HEINRICH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Shooter, Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE | »Red Dead Redemption«, »Splinter Cell: Conviction«
FREUT SICH AUF | »The Darkness 2«, »Crackdown 2«



MICHAEL FÖRTSCH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Splinter Cell: Conviction«, »Planet Mule« (PC)
FREUT SICH AUF | »Kane & Lynch 2: Dog Days«, »Aliens: Colonial Marines«



MORITZ WANKE
WEB-REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Alan Wake«, »Just Cause 2«
FREUT SICH AUF | »Bulletstorm«, »Xcom«



SABINE VOGEL
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Nyanko
GENRES | Horror, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Alan Wake«, »Nier«
FREUT SICH AUF | »F.E.A.R. 3«, »Hunted: The Demon's Forge«



MAX ROSSMEISL
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | SiegbertS
GENRES | Ego-Shooter, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Pure«, »Mass Effect 2«
FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham Asylum 2«, »Halo: Reach«

IMPRESSUM

VERLAG
Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER
Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG
Richard Löwenstein

PRODUKTION
Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION
(verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION
Sönke Siemens, Benjamin Kratsch,
Jan Heinrich, Michael Förtsch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel,
Max Roßmeisl, Olaf Bleich

LAYOUT/GRAFIK
Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT
Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR
Sönke Siemens, Alice Klink, Jan Kahlert

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
Media & Office Point, Christiane Schober,
Tel.: +49(0)123 / 98 90 98 3, Fax: +49(0)123 / 98 90 98 4
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, 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,
Tassilostraße 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen, 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, Tassilostraße 7, 81541 München. Covermotiv: Alpha Protocol von Sega. Bildmotiv von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de. Verbreitete Auflage (IVW Q4/2009): 17.488. Verkaufte Exemplare (IVW Q4/2009): 17.043. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin.

So werten wir

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

9.5 und höher Eine Ausnahmerei. 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
»Kauf Tipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauftipps also!



Die blaue Auszeichnung
»Geheim Tipp«
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: Wann erscheint es, wie viele Leute können teilnehmen, welcher Hersteller ist verantwortlich.

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.



LIVE UND ONLINE

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.



Erhältlich | 21. Mai 2010

Das Spiel in Zahlen

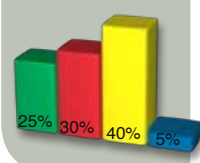
3 Speicherplätze für selbst angelegte Spielstände plus einer fürs automatische Speichern; Spielwelt aufgeteilt in 3 riesige Bereiche: New Austin, Nuevo Paraiso, West Elizabeth; über 27 zentrale Charaktere, darunter der deutsche Silberschürfer Andreas Müller, der Indianer Nastas und der romantische Chineser Zhou; knapp 25 Stunden Spielzeit, um die Einzelspieler-Kampagne abzuschließen, weitere 40 bis 50 Stunden kann man mit dem Mehrspieler-Modus verbringen.

**kurz&knapp****Hersteller** | Rockstar Games**Entwickler** | Rockstar San Diego**Preis** | ab 60 Euro**Genre** | Action-Abenteuer**Spieler** | 1 - 16**Xbox Live** | ja**USK** | ab 18 Jahren**kurz gesagt**

Mission erfolgreich.
Spielt sich wie
»GTA« im Wilden
Westen. Genial!

das ist drin

- Ausritte
- Kugelhagel
- Emotionen
- Stummfilme ansehen



RED DEAD REDEMPTION

Tagebuch eines einst Geächteten, dem das Schicksal eine zweite Chance gibt. Sönke Siemens über das Spiel, welches »GTA« den Rang als bestes Offene-Welt-Abenteuer ablauft. Ein für alle Mal!

Freitag, 6. Mai 1910. Hallo Liebste, endlich finde ich Zeit, meinen müden Knochen eine Verschnaufpause zu gönnen; niederzuschreiben, was mich beschäftigt. Denn täglich beschleicht mich das seltsame Gefühl, jeder Tag in dieser unwegsamen, gleichwohl idyllischen Steppe könnte mein letzter sein. Irgendwo in der Pampa zu verrotten, während du weiterhin auf meine Rückkehr hoffst, diesen Gedanken ertrage ich nicht. Zumindest dieses Tagebuch sollen die Regierungsbeamten dir überreichen, falls meine Mission scheitert und es mir nicht gelingt, Buße zu tun für all die Schandtaten meiner Vergangenheit. Postkutschen plündern, Banken überfallen, Vieh stehlen, Unschuldige erschießen – wie konnte ich damals zu solch einer Bestie werden? Erst als mich Bill Williamson und die anderen Verräter aus meiner alten Gang nach einem gescheiterten

Coup halbtot im Dreck zurückließen und ich dich getroffen habe, hat sich alles geändert. Deine Liebe hat mir die Kraft gegeben, einen Neuanfang zu wagen. Und jetzt tauscht die Regierung dein Leben und das unseres Sohnes gegen die Köpfe meiner alten Gangmitglieder? Dass es so weit kommt, das habe ich nie gewollt! Aber ich werde kämpfen bis zum bitteren Ende. Ich werde New Austin und die umliegenden Regionen so lange durchkämmen, bis ich sie alle zur Strecke gebracht und an die Regierung ausgeliefert habe. Tot oder lebendig! Und am Schluss werden wir wieder vereint sein.

9. MAI 1910

Die ersten Tage in New Austin waren zunächst ein ziemlicher Reinfall. Es hat zwar nicht allzu lange gedauert, bis ich Bill ausfindig machen konnte, nur leider hat sich der Hurensohn in

einer Festung genannt Fort Mercer verschanzi. War irgendwie keine gute Idee, ihn direkt am Eingang aufzufordern, sich zu stellen. Seine Antwort: eine Salve Schrot direkt in meine Rippen. Den Rest sollten wohl die gleißende Mittagshitze und einige Aasgeier erledigen. Hatte ziemlichen Dusel, dass ich wenig später von einer Lady und ihrem Gehilfen auf der Pritsche einer Holzkutsche abtransportiert wurde. Was dann geschah, weiß ich nicht. Hab zu viel Blut verloren, mir wurde sprichwörtlich schwarz vor den Augen, und schließlich bin ich in Ohnmacht gefallen. Erst am nächsten Tag dann Klarheit: eine gewisse Bonnie MacFarlane hat mich gerettet. Ein sehr geschäftstüchtiges Fräulein mit blondem Haar und ländlicher Kleidung. Sie besitzt 'ne eigene Ranch. Ein mächtiges, wirklich gut gepflegtes Anwesen. Viele Rinder, loyale Angestellte, moderne Gerätschaften



✖ Die Steuerung

AUSRITT LEICHTGEMACHT

Rockstars neuestes Werk ist ein Musterbeispiel für ein Third-Person-Spiel, das sich, trotz unzähliger Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung, hervorragend steuern lässt. Die Waffe zücken? Einfach die LB-Taste antippen! Zielen und abdrücken? LT-Taste gefolgt von einem Tipper auf die RT-Taste. Funktioniert natürlich auch, wenn man eines der zahlreichen Fortbewegungsmittel nutzt, allen voran Pferde, Transportkarren, Kutschen – ja, später sogar motorisierte Fahrzeuge. Brilliant zudem, wie geschmeidig sich speziell die Vierbeiner durch die Pampa manövrieren lassen. Aufsatteln mit der Y-Taste, die Sporen geben mit der A-Taste. Zu sehr schinden sollte man seinen Gaul nicht, sonst wirft er einen im hohen Bogen ab. Ebenfalls erstklassig: Zielorte dürfen auf der Landkarte markiert werden. Der Weg dorthin wird anschließend auf dem Radar unten links im Bild angezeigt. Wer »GTA IV« gespielt hat, kommt sofort zurecht. Nur auf die Navistimme muss Held John Marston verzichten.



wie ein Windrad, ja sogar ein Telegrafenturm, ein kleines Geschäft und einen Arzt gibt's dort. Greife ihr seitdem als Dankeschön ein bisschen unter die Arme: verfressenen Kaninchen im Gemüsegarten eins auf den Pelz brennen – sozusagen als Aufwärmtraining nach meinem Unfall; Milchkannen per Kutsche in den Nachbarort Armadillo karren, Vieh zu Pferd auf eine unweit entfernte Weide treiben, zusammen mit dem pfiffigen Wachhund des Vorarbeiters des Nachts das Gelände patrouillieren und dabei stehlende Landstreicher mit Warnschüssen in die Flucht schlagen – so gesehen geht's mir schon wieder ganz prächig. Und auch meine Geldbörse füllt sich so langsam wieder mit einer Handvoll harter Dollars. Kaum zu glauben wie man hier überall abkassieren kann. Gestern 20 Dollar beim Pokerspiel im verruchten Saloon in Armadillo gewonnen; dort 35 Dollar dafür verdient, dass ich dem örtlichen Händler ein Büschel wildes Mutterkraut vertickt habe. Der Zaster ist aber leider meist auch wieder viel zu schnell ausgegeben. Vor allem bessere Waffen wie eine abgesägte Schrotflinte oder das Büffelgewehr kosten mich ein kleines Vermögen. Aber ich muss vorbereitet sein, wenn ich auf Bill treffe. Oder auf die zahlreichen Halunken, die sich hier des Nachts durch die Kakteen schleichen. Man kann es nicht anders sagen, aber einige sind einfach nur krank im

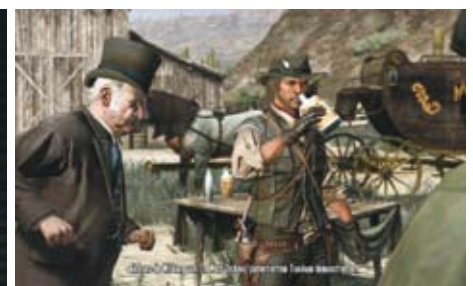
Kopf. Gestern wollten drei Irre einen Farmer aufhängen. Hab's eigentlich nur gemerkt, weil mir sein Freund panisch entgegenritt. Ich also sofort hinterher, dem Gaul noch mal ordentlich die Sporen gegeben. Leider konnte ich den armen Tropf nicht mehr retten. Ich war einfach zu langsam, außerdem war der umherbaumelnde Strick einfach zu schwer zu treffen. Wieso hab ich mir zuerst auf die Henker geschossen? Liebste, seit gestern verzweifle ich wieder, wenn ich über die Tragweite meiner Entscheidungen nachdenke. Gefühle von Wut und Hoffnungslosigkeit überkommen mich. War ich früher tatsächlich selbst so grausam? Kann ich mich wirklich rehabilitieren, wenn ich selbst jeden Verbrecher an Ort und Stelle töte? Sollte ich diese Halsabschneider nicht lieber verwunden, verschnüren und zum Sheriff schaffen? Fakt ist: Die Bevölkerung beobachtet mich. Hätte ich versehentlich auf einen Bürger des Ortes und nicht auf die Gauner geschossen – irgendjemand hätte es bestimmt gemerkt und mich bei den Behörden angeschwärzt. Na ja, und die verteilen dann Steckbriefe überall im Land, was wiederum die Kopfgeldjäger auf den Plan ruft. Herrgott, hilf mir, die richtigen Entscheidungen zu treffen!

10. MAI 1910

Der Sheriff von Armadillo, Marshal Leigh

Und außerdem?

■ 48 Erfolge, 13 davon sind geheim, die übrigen ziemlich genau zur Hälfte auf die Einzelspieler-Kampagne und zur Hälfte auf den Mehrspieler-Modus verteilt; 100 Gamerpoints, wenn man den Einzelspieler-Modus zu 100 Prozent abschließt ■ Ein Koop-Modus für zwei bis vier Spieler – genannt »Outlaws bis zum Schluss« – wird als Gratis-Download im Juni nachgeliefert, bietet sechs brandneue Missionen und ermöglicht dem Spieler neue Erfolge freizuschalten ■ Online-Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler mit verschiedenen Spielvarianten; ausführliche Analyse aller Modi auf www.360-live.de



Links: Verschiedene Damen werden Marston während seines Abenteuers über den Weg laufen – und immer wieder den Kopf verdrehen. Obacht!



Pfiffiger Sheriff oder dummer Dalton?

- +** Brillante englische Synchro, fair gesetzte Speicherpunkte, detailtrunkene Grafik, durchdachter Mehrspieler-Modus, riesiger Umfang, abwechslungsreiche Nebenmissionen
- Keine deutsche Sprachausgabe, Uhr im Spiel zeigt nur US-Zeit an, nicht immer optimal flüssig, holprige Animationen, wenn man von Objekten springt, KI »verreitet« sich manchmal

Johnson, ist ein aufrichtiger Mann, tut alles in seiner Macht stehende, um seine Bürger zu schützen. Mit ihm sollte ich mich gut stellen, um all das hier ohne eine Kugel im Kopf zu überstehen und Bill zu fassen. Und auch dieser fahrende Händler, Nigel West Dickens, scheint mir wohlgesonnen. Ok, warum auch nicht, hab ihn schließlich schon einmal aus einer misslichen Lage befreit. Aktuell versucht er sich mit dubiosen Geschäften über Wasser zu halten, irgend so einen seltsamen Trank zu verkaufen. Hilft angeblich gegen Rheuma, Hexenschuss, Kopfschmerzen, Verdauungsprobleme, Blutergüsse – na ja, wer's glaubt. Jedenfalls durfte ich ihn gestern mit einer verkaufsfördernden Maßnahme unterstützen. Irgendwo im Nirgendwo, zwischen versandeten Eisenbahnschienen und einem heruntergekommenen Vorposten der Bahngesellschaft, fing er an, sein Mittelchen vor einem Dutzend Zuschauer zu bewerben und forderte mich dann auf, ich möge es doch mal kosten und dann auf ein 30 Meter entferntes Ziel schießen. Gesagt, getan, getroffen. Alle

staunten, nur einer nicht. Der mich dann auch prompt herausforderte, seinen in die Luft geschleuderten Hut zu durchlöchern. Nun ja, auch das klappte sofort. Weiß nicht genau, wie ich's angestellt habe, aber in letzter Zeit kann ich mich – fast schon auf Zuruf – extrem gut konzentrieren. Die Zeit scheint sich zu verlangsamen und plötzlich treffe ich einfach besser. Hab mal ein Scharfschützen-Buch mit dem Titel »Dead Eye« gelesen, da wurden diese Konzentrations-techniken erklärt – scheint geholfen zu haben.

12. MAI 1910

Langsam wird's wirklich gefährlich hier in der Gegend. Täglich passieren noch seltsamere Dinge. Zum Beispiel heute morgen: Zu Besuch beim Sheriff dauert es keine zwei Minuten, bis er mich erneut um Hilfe bittet. Einige Kilometer entfernt gäbe es Probleme. Sein vierköpfiges Team und ich satteln sofort auf, nur um kurz darauf eine grausame Entdeckung zu machen. Körperlich geschän-

✖ Ein Rockstar eben!

TECHNISCH DER OBERKNÜLLER

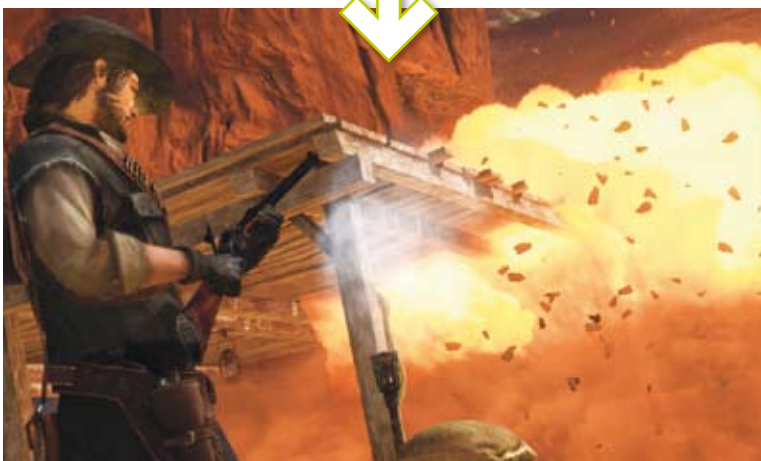
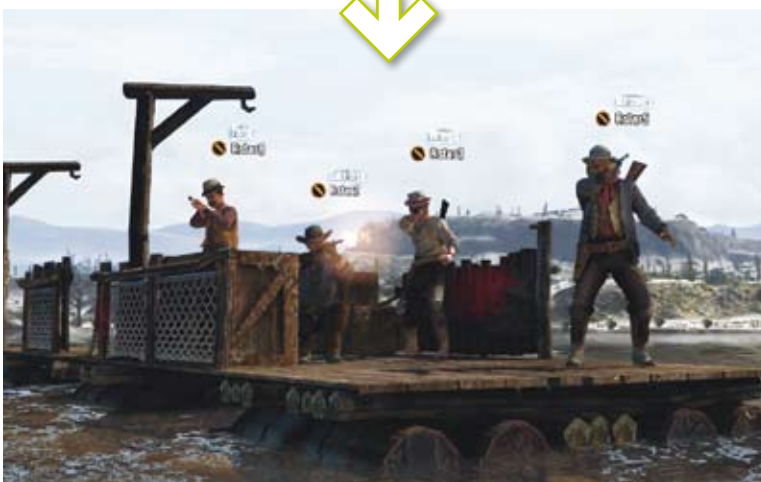
Die Bilder auf dieser Seite sehen scharf aus? Dann warte mal, bis du das Spiel bei uns auf der Webseite im Testvideo in Bewegung gesehen hast. Überall in der Spielwelt tut sich etwas. Stinktiere huschen durchs Unterholz, Geier kreisen am Himmel, Rotwild pest durch die Steppe, Bürger flanieren durch die Straßen der Städte, reiten von A nach B, erledigen Besorgungen. Dazu Sonnenunter- und -aufgänge, wie sie höchstens »Just Cause 2« noch in dieser Qualität hinbekommt. Na ja, und wenn man dann erstmals auf seinen Gaul aufsattelt, klappt einem sowieso die Kinnlade runter. Animationen so grazil wie in einem erstklassigen Rendervideo – nur eben, dass man die Rösser in Echtzeit steuern darf. Und die Soundkulisse? Ebenfalls ein Volltreffer! Allein das Geräusch, wenn Regen des Nachts auf eine Holzhütte prasselt, hat 360 Live so authentisch noch nie zuvor gehört. Dazu tolle, perfekt getimte Einspieler voranpeitschender Westernmusik. Exzellent!



✖ Das erwartet dich noch

ABWECHSLUNG PUR

Der Haupttext dieses Artikels soll dir helfen, ein Gefühl für die fantastische Atmosphäre des Spiels zu gewinnen, ohne dabei zu viel von der mit unzähligen Wendungen gespickten Story vorwegzunehmen. »Red Dead Redemption« muss man einfach selbst erlebt haben! Einige Dinge sollen an dieser Stelle trotzdem verraten werden. Zum Beispiel, dass im Spielverlauf immer neue Waffen zum Einsatz kommen, darunter Scharfschützengewehre, Dynamit, ein Lasso, Wurfmesser, Gatling-Kanonen, Haubitzen – einfach alles, was man mit dieser Epoche in Verbindung bringt. Gekämpft wird übrigens zu Lande und – man staune – im Wasser. Held Marston kann zwar nicht schwimmen, dafür aber Flöße, Raddampfer, Ruderboote und andere schwimmende Vehikel betreten, selbst nutzen oder zumindest mitfahren. Rockstar holt aus diesem Szenario raus, was man nur rausholen kann. Ganz großartig!



dete Leichen neben einem noch nicht erloschenen Lagerfeuer. Einige Hügel entfernt der gleiche Anblick: Geier am Himmel, Tote am Boden. Alle Hinweise führen uns schließlich zu einer Farm, genauer gesagt zu einer vernagelten Scheune. Vier gezielte Schüsse mit der Winchester und die Barrikade zerbricht, die Scheunentür öffnet sich und der Blick wird frei auf einen nackten, an einem Balken aufgeknapften Mann. Grauenhaft! Wer hat das angerichtet? Im Inneren des angrenzenden Herrenhauses die Antwort. Scheinbar ein Mob willensloser Killer und Vergewaltiger. Die Gruppe stürmt das Haus, allen voran der Sheriff, immer darauf Rücksicht nehmend, jede mögliche Deckung zu nutzen. Kein Mörder kommt ungeschoren davon! Zwei als Geiseln genommene Frauen können wir retten, weitere vier finden wir draußen. Sie sind verwirrt, verweint, zerstört, am Boden zerstört, können die Welt nicht mehr verstehen. Der Sheriff spricht ein Machtwort: »Wer herausfindet, wer das getan hat, kassiert 50 Dollar.« Ich pfeife die Pferde herbei, sofort geht's weiter. Nicht, dass es mir ums Geld gehen würde, nein, aber dieser Irrsinn muss aufhören! Welche Farmer trifft es als nächstes? Und vor allem: Wer sind die Drahtzieher? Einem weiteren Hinweis folgend, erspähen wir schließlich Bill und seine Gang. Ich kann mich noch genau an den Moment erinnern, wie er feige von der Klippe brüllt, was ich denn wolle und kurz darauf seine Bluthunde auf uns hetzt. Vier gegen zwanzig – nicht gerade ein fairer Kampf, aus dem sich Bill zudem raushält. Mein Herz rast. Was tun? Diese Bestien haben sogar Pferde, und sie galoppieren geradewegs auf uns zu. Die Hölle auf Erden bricht los. Um mein Leben fürchtend, schieße ich sogar auf die herannahenden Pferde – dem einen direkt in die Vorderbeine. Wiehernd knickt es ein, wirft seinen Reiter aus dem Sattel. Der knallt auf einen Felsen und ist sofort tot. Unsere

Munition wird knapper, nur der Sheriff bleibt cool. Wenn ich nicht ständig davon motiviert werden würde, dass ich all das nur tue, um dich zu retten, dann wäre ich wenige Sekunden später wahrscheinlich gefallen. Stattdessen aber stürme ich wie im Rausch blindlings auf die letzten verbleibenden Cowboys zu, wechsele im Laufen zu meiner noch vollständig geladenen Pistole und drücke ab. Eigentlich, Liebste, wollte ich dich vor solchen Beschreibungen verschonen, aber so hat es sich zugetragen. So ist das Leben hier im Westen. Wenn es das ist, was ich tun muss, um zu überleben und alles wieder geradzubiegen, dann sei es so. Und: Wenn ich hier lebend wieder rauskomme, dann verkaufe ich mein Tagebuch an eine dieser neumodischen Zeitungen, die es mittlerweile an jedem Bahnhof gibt – dann, meine Liebste, wird alles gut.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich geb's zu, ich bin der Redaktions-Dauernörgler. Und so großartig dieser Western ist, stören mich die gelegentlich ruckenden Bilder etwas und die fehlende Eindeutigkeit noch sehr viel mehr. Für mich ein tolles, aber halt nicht vollkommen rundes Erlebnis. Ich gebe 8.9.

Red Dead Redemption

GRAFIK

Aus der Distanz kaum von einem echten Western zu unterscheiden

9

SOUND

Absolut authentische Geräuschkulisse, famose Dialoge, leider auf Englisch

9

STEUERUNG

Prima erklärt, nach einer Stunde blind beherrschbar

9

Ein Meilenstein im Genre. So und nicht anders müssen Videospiele von heute gestrickt sein. Wer das nicht kauft, dem ist nicht zu helfen!

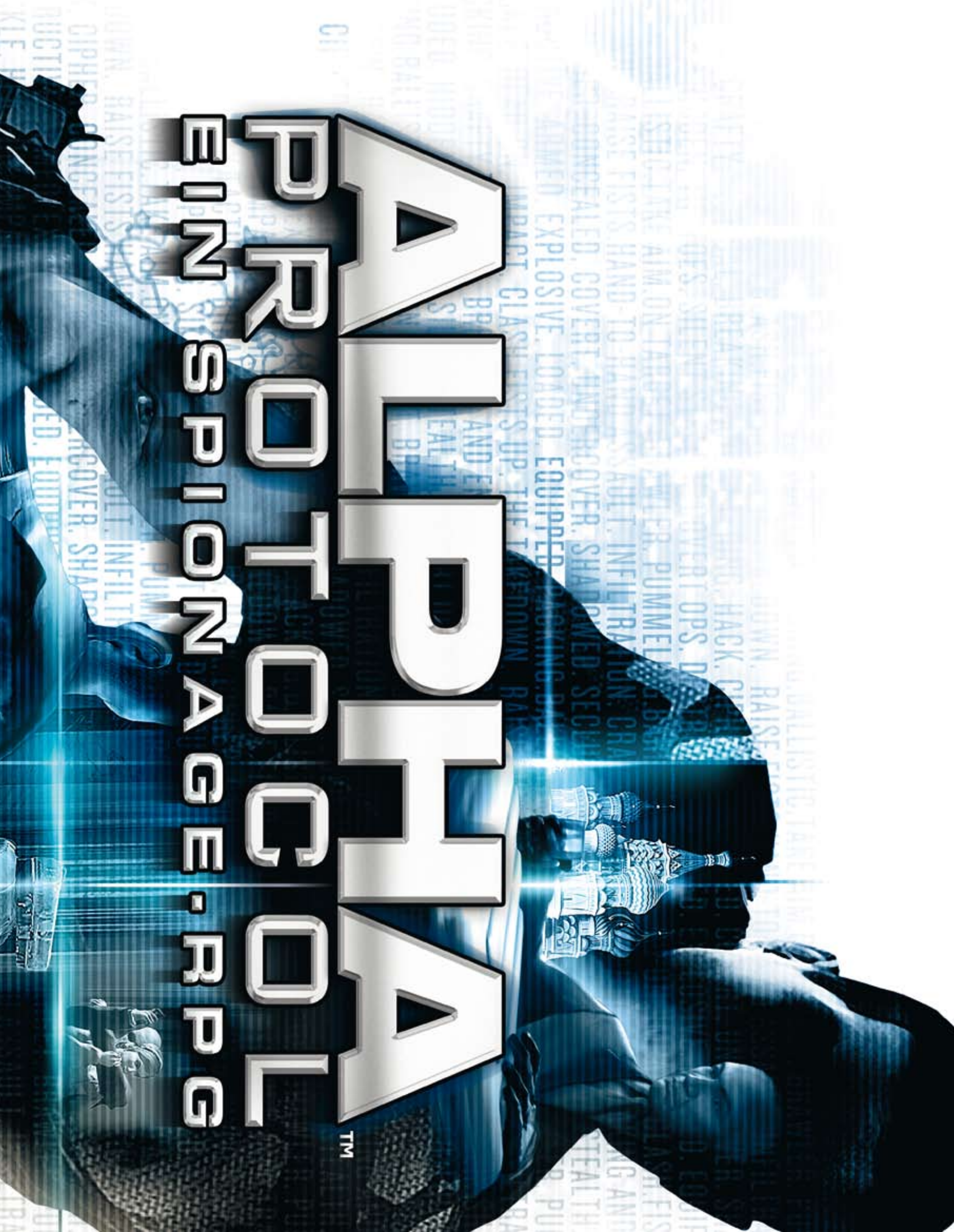
9.2 von 10

ALPHA

PRO TO CGOL

IN SPIONAGE - RPG

TM





DARKSTAR ONE

BROCKEN ALLIANCE

kalypto

JETZT FÜR XBOX 360®
WWW.DARKSTARONE.DE

GAMING
MINDS

Copyright © 2010 Kalypto Media GmbH. All rights reserved. All other words, companies and trademarks are property of their respective owners.





www.alphaprotocol.com

www.360-live.de
DAS UNABHÄNGIGE 360 MAGAZIN
360
LIVE

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "P", "PlayStation", "PS3" and the PS3 logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe, "Games for Windows" und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All rights reserved.

OBSIDIAN™
e n t e r t a i n m e n t

SEGA®

Erhältlich | 28. Mai 2010

ALPHA PROTOCOL

Wenn die Erfinder des Apokalypse-Rollenspiels »Fallout« was Neues machen, dann ist Großes zu erwarten. Tatsächlich wird das neue Werk der Rollenspiel-Profis von Obsidian Entertainment dein Leben ändern. Es macht dich zum Geheimagenten. Hartnäckig wie James Bond. Brutal wie Jason Bourne. Erbarmungslos wie Jack Bauer.

Direkt vor dir steht er. Ein irrsinniger Russe namens Brayko. Kranker Typ, eiskalter Mafioso. Hat etliche Menschenleben auf dem Gewissen. Zugehört mit Koks, mit zwei goldenen Maschinenpistolen im Anschlag wollte er gerade noch deinen Körper durchsieben. Jetzt fleht er um sein Leben. Will dich überreden, ihn fliehen zu lassen. Du bist Michael Thorton. Ein Spion. Und diese Situation könnte sich vorteilhaft entwickeln. Denn Brayko macht dir ein Angebot, er würde dich mit Informationen und Geld ausstatten. Also was tun? Wirst du ihn hinrichten? Oder wirst du menschlich reagieren? Es ist deine Entscheidung in »Alpha Protocol«, dem neuen Spionage-Action-Rollenspiel der US-Boys von Obsidian, die sich mit ihren Arbeiten an »Fallout«, »Knights of the Old Republic 2« und »Neverwinter Nights 2« einen unvergesslichen Namen gemacht haben. Unser Lesertester Tobias Lerwe hat seine Entscheidung getroffen. Der gelernte Koch, Weltenbummler und Spionagefan hat sich auf unsere Ausschreibung im Forum auf www.360-live.de beworben und hatte Glück: Er durfte »Alpha Protocol« exklusiv in der Redaktion durchspielen. Und er bevorzugt offenbar eine härtere Gangart. »Warum den Typ leben lassen. Schau mal, wie doof der guckt«, sagt Tobias und tippt die A-Taste an. Schon verpasst Agent Thorton dem wimmernden Mörder eine Kugel. Das wird Folgen haben, früher oder später.

ROLLENSPIEL, ABER MIT ACTION

Aber glaub bloß nicht, das hier fühlt sich an wie eine geradlinige Schleicherei Marke »Splinter Cell«. Vergiss es. Das hier ist eine ziemlich anspruchsvolle Angelegenheit. Vielseitige Charakterentwicklung, spannende Geschichte, Evolution der Spielfigur, das alles sind nicht nur Nebensächlichkeiten. Freiheit, Entfaltung und Entscheidungen, so lautet der Stoff, aus dem »Alpha Protocol« gewoben ist. Ist's damit so ein langatmiges Fantasy-Rollen-

spiel-Erlebnis wie »Oblivion« oder gar ein »Baldur's Gate«? Nein, denn die Rollenspiel-Elemente sind mutig mit rassistischer Action vermischt. Eine bewährte, in dieser Form oftmals sehr reizvolle Paarung. Auch hier. Das zeigt schon das kurze Intro in Spielgrafik, das die Rahmenhandlung vorgibt: 2009 wird über Osteuropa ein voll besetztes Passagierflugzeug abgeschossen – von einer US-amerikanischen Rakete. Eine Krise scheint vorprogrammiert. Wie konnte das passieren? Was tun, damit die Lage nicht eskaliert? Das soll der Spieler herausfinden, in Person von Michael Thorton, Agent des Alpha Protocol, eine Unterabteilung des US-Geheimdiensts CIA. Doch bevor Michael diversen Verwicklungen um nahöstliche Waffenschieber und internationalen Rüstungskonzernen auf die Schliche kommt, muss er erst mal geboren werden.

Zu Beginn wählt man also, typisch Rollenspiel, eine Klasse für seinen Helden. Soll's ein kräftiger Haudrauf werden, empfiehlt sich die Soldatenklasse. Will man schleichen à la Sam Fisher, dann ist der »Agent im Einsatz« Pflicht. Das Pendant zum klassischen Dieb wäre hingegen der Technikspezialist. Wer frei sein möchte von Klassenzwängen, dem bietet sich der Söldner an, der ohne Spezialisierung auskommt. Eine kleine, aber gute Auswahl, die jeden glücklich macht – und die aus dem Nullgesicht Michael Thorton einen ernstzunehmenden Charakter schnitzt, den man nach eigenen Vorstellungen formen kann. Übrigens auch, was das Äußere betrifft, aber dazu später mehr.

Denn zunächst wartet der erste Einsatz. Ein als Agentenlager arrangiertes Trainingslevel, in dem Spielmechanik und Steuerung erklärt werden. Gespielt wird aus der Verfolgerperspektive. Die Steuerung? Wie bei den meisten Actionabenteuern: linker Stick zum Laufen, rechter zum Schauen. Waffe anlegen mit LT-, Schießen mit RT-Schultertaste. Nahkampf:

kurz & knapp

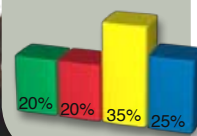
Hersteller | Sega
Entwickler | Obsidian Entertainment
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Rollenspiel trifft Schleich-Shooter »Splinter Cell« und ergibt damit eine interessante, aber auch gewöhnungsbedürftige Mischung.

das ist drin

- Verschwürungen
- Kontaktpersonen
- Gespräche
- Entscheidungen



**EXKLUSIV MIT
LESERTEST
NUR IN 360 LIVE!**

✖ Waffen ohne Ende

AGENTEN-SPIELZEUG

Nur wenig im Leben ist so lösungsorientiert wie Gewalt. So wird's einem jedenfalls während einer Dialogszene im Spiel nähergebracht. Folgerichtig ist Waffengebrauch oftmals Pflicht. Und der Waffenbau ein herrliches Extra. Die genaue Zahl an Knallkörper-Varianten kennen wohl nur die Entwickler. Denn je nach Spielweise, Verbündeten und Charakterklasse stehen mal diese, mal jene Knarren zur Wahl. Die Waffen sind realen Vorbildern nachempfunden, tragen aber Fantasienamen. Man erkennt das »Heckler & Koch«-Sturmgewehr G36 auf den ersten Blick, selbst wenn es sich hier »Rittergruppen CE20« schimpft. Und die Maschinenpistole MP7 nennt sich »Hamilton Vigilance«. An Zufluchtsorten – den sogenannten Safehouses – gibt's gegen Bares Aufrüstwaren. Ein sogenannter »Perfekter Lauf« verbessert Treffsicherheit und Schaden. Ein größeres Magazin lässt längeres Ballern zu, verringert jedoch die Treffgenauigkeit – ebenso wie ein Mündungsbeschleuniger, der dafür den Schaden anhebt. Dazu kommen Türknackende EMP-Granaten, Kevlareinlagen für die Schutzweste und vieles mehr. Bastler werden enorm viel Freude haben; sich aber irgendwann einen Schießstand zum sofortigen Ausprobieren der getunten Waffen und Gadgets wünschen.

B-Taste. Per Digi-Pad greift man auf Inventar und Spezialfähigkeiten zu. »Die Steuerung ist sehr präzise und gut gegliedert«, urteilt Tobias. 360 Live stimmt größtenteils zu. Nur blutige Einsteiger brauchen etwas Zeit, werden jedoch durch die vielen optionalen Trainingseinheiten zu Spielbeginn sinnvoll an die Hand genommen: Waffengebrauch, Funktionsweise von Gadgets wie EMP-Granaten, das Schleichsystem. Alles gut erklärt. So finden auch Rollenspiel-Neulinge schnell den Zugang zur Materie.

BOND, BOURNE ODER BAUER

Das Game selbst scheint, strukturell betrachtet, eher simpel gestrickt. Insgesamt bereist Michael vier Areale in aller Welt. Zunächst Saudi-Arabien, danach darf er frei zwischen Taipeh in Taiwan, Rom und Moskau hin und her reisen. Jedes Reiseziel hat seine Besonderheiten an Aufgaben, Verbündeten, Feinden, Gesichtern, Atmosphäre. Als Ausgangs- und Rückzugspunkt während aller Reisen dient je eine Wohnung, das sogenannte Safehouse. Quasi die moderne Version der Heimatstadt in klassischen Rollenspielen. Dort werden über ein gigantisches Computerterminal im virtuellen Waffenladen, dem Clearinghouse, Schießbeisen, Granaten, Panzerung und Upgrades für die bestehende Ausrüstung gekauft oder E-Mails von bekannten Personen empfangen. An einem Waffenschrank stattet man Michael mit gefundenen und gekauften Rüstungen sowie Munition und Waffen aus. Die Ausgangstür dient als Menü zur Wahl der Mission und als Wechsellpunkt zwischen den Städten. Offene Welt, Fahr- und Flugzeuge? Gibt's nicht. Stört das? »Ich

vermisste da nichts«, meint Tobias. »Das ist schließlich kein GTA.« Schön: Jedes Safehouse überzeugt mit eigenem Design und fügt sich damit sehr schön in die landestypischen Kulissen ein. Während in Taipeh ein Hightech-Labor bewohnt wird, das man über eine heruntergekommene Dusche erreicht, residiert Thorton in Moskau in einem feschten Penthouse mit Ledersofa und Blick auf die Stadt. Und: Im Badezimmer darf Michael jederzeit per Baukasten-System optisch angepasst werden. Hautfarbe, Frisur, Bart, Kopfbedeckung und Brille stehen zur Wahl. Wer mag, der bastelt sich einen zweiten Bond, einen Dandy-Typen mit Schiebermütze oder einen Fidel-Castro-Verschnitt. Herrlich, wie kreativ man hier sein darf!

MISCHEN POSSIBLE

Mit den Missionen beginnt der eigentliche Reiz des Spiels. Das, was vorantreibt und Höhepunkte bietet. Denn jederzeit darf aus einem Grundstock von Missionen gewählt werden, wenn man an die Safehouse-Tür herantritt. Drei, vier, manchmal gar fünf Aufgaben stehen zur Wahl, die sich auch gegenseitig beeinflussen. Was einen erwartet, wie lange die Bewältigung dauert? Oft unklar, nur die Kernaufgabe ist bekannt. Da muss auf Anweisung der CIA-Verbündeten Mina oder anderer Vertrauenspersonen in Rom ein CIA-Außenposten verwanzt, ein Waffenhort in einem arabischen Fort ausgehoben oder eine Kontaktperson getroffen werden. Wie die Missionen ablaufen, hängt vom Spieler und seinem Charakter ab. Wer mag, der schleicht in dem abgegrenzten CIA-Posten dank Agenten-Klasse



* Selber als Lesertester die Redaktion besuchen und Spiele ausprobieren, Monate bevor sie in den Handel kommen? Infos im Forum auf www.360-live.de!

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne jegliche Mehrspieler-Modi ■ 50 Erfolge, zumeist für das Abschließen der Hauptmissionen. Daneben gibt's etwa 15 Punkte dafür, keinen Befragten während eines Verhörs umzubringen. Zehn Punkte dafür, sich mit allen verfeindeten Parteien zu verbünden. Knifflig: Drei Missionen hintereinander erfüllen und dabei nicht mehr als fünf Personen liquidieren ■ Download-Inhalte? Sind noch nicht bestätigt, würden aber gut zum Spielkonzept passen ■ Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, wobei schon der mittlere für Einsteiger ziemlich fordernd ist



Das Spiel in Zahlen

3 Jahre in Entwicklung; 120 Stunden gesprochener Dialog; zwischen 25 und 40 Stunden Spielzeit, 40 Nichtspieler-Charaktere; 6 Möglichkeiten, den Helden namens Michael anzupassen: 5 Hautfarben, 9 Bärte, 4 verschiedene Frisuren, 9 Hüte, 6 Brillen, 6 Augenfarben.

still und leise durch den vom Vollmond beleuchteten Vorgarten, schmiegt sich in den Schatten, schaltet Wachen per Betäubungspistole aus und macht sich mit der Spezialfähigkeit Tarnen für Sekunden unsichtbar. So kommt er an Kameras vorbei ins Haus und letztlich in den Computerraum. Jederzeit zeigt ein kleiner Pfeil auf dem Bildschirm die ungefähre Richtung an; Verlaufen geht nicht. Ein Soldat hingegen rüstet sich im Safehouse mit SWAT-Panzerung aus, greift zum Sturmgewehr, das mit in vorherigen Missionen gefundenem Geld mit neuem Lauf, Munition und Visier verbessert wird – das erhöht Treffgenauigkeit und Schaden. Dazu Granaten. Und schon ballert man sich gnadenlos durch die Anzugtragenden CIA-Schergen, die der Spion umschlichen hätte. Mit der Schultertaste die Waffe anlegen, Michael etwas Zeit zum Zielen geben, das steigert die Genauigkeit und Durchschlagskraft. Schon sind die ersten Wachen niedergestreckt; mit einer EMP-Granate noch die nervigen Kameras ausschalten, Tür eintreten und mit einer Brandgranate eine Patrouille entflammen. Feuerig! Diese Vielfalt, diese Möglichkeiten sind es, die reizen. Vor allem, da sich die Kontrahenten auf die Situation einstellen: Spione werden gesucht, Rambos umzingelt. Die künstliche Intelligenz zeigt durchaus Grips. Damit spielen sich die Klassen vor allem gen Spielmitte immer unterschiedlicher. Wenn Tobias ein verschneites Moskauer Bahndepot zum Schlachtfeld macht; brutale

Feueregefechte zwischen fahrenden Zügen anzettelt, ohne eine einzige Spezialfähigkeit einzusetzen – ja, dann begeistert das hier schon beim Zuschauen.

Während der Technikspezialist ohne Zusatzfähigkeiten kaum Fortschritte macht, schaut's beim Soldaten ganz anders aus. »Wenn man vorsichtig spielt, taktisch vorgeht, dann braucht's die Fähigkeiten eigentlich gar nicht«, stellt Tobias fest. Den Beweis für seine Aussage erbringt er direkt im Anschluss bei der Invasion eines Herrenhauses von Sicherheitsarmee-Chef Conrad Marburg. Das ist's, was fordert und fasziniert. Sich auf seinen Charakter einlassen, ihn formen, für erfüllte Missionen, das Lösen von Minigames und erledigte Gegner Erfahrungspunkte kassieren und damit den ganz eigenen Superagenten schaffen. Das geht, wie in jedem Rollenspiel, mittels Level-ups. Pro neuem Level gibt's sechs Fähigkeitspunkte, die auf zehn Agentencharakteristika verteilt werden. Darunter Tarnung, Umgang mit Pistolen und Sturmgewehren, Zähigkeit und Kampfsport. Das wird ungeübte Rollenspieler zunächst etwas verwirren, denn welche Auswirkungen ein Upgrade hat, erklärt das Spiel nur hier und dort. Da ist Experimentieren gefragt. Und Hartnäckigkeit. Nach ein bis zwei Stunden blickt man dann aber durch.

DIE QUAL DER WAHL

Eine weitere Besonderheit: Vielfach wird der Spieler in

Eine der Aufgaben: den irren Russen namens Brayko killen, und zwar in seiner hauseigenen Disco. Lightshow, 80er-Jahre-Mucke und Fontänen inklusive. Leider sind solch schräge Momente eher die Ausnahme.



Stilsicherer Herzlos-Agent. Unser Spion Thorton ist geschneigelt und gestriegelt mit Schiebermütze und Brille. Erst mal soll er einen weiblichen Bodyguard ausschalten. Klappt laut Hersteller auch ohne Tötung. Wir haben das trotz mehrmaliger Versuche aber nur auf die brutale Tour geschafft.



Wer sich nicht zu Rambos Freundeskreis zählt, darf schleichen, Deckungen nutzen und keinerlei Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Folge? Manch Mission braucht so einige Minuten länger. Dafür wächst der Nervenkitzel.



* Rolle im Spiel

WERBUNG UND WAHRHEIT

Ein wichtiger Bestandteil dieses Agenten-thrillers sind ohne Zweifel Dialoge im Stil von »Mass Effect«. Viel Gerede und Bildtext also, darunter leider auch einiges mit Längen und zwischendurch etliche Multiple-Choice-Wahlmöglichkeiten. Wer »falsch« antwortet, kann sich durchaus unbeliebt machen. CIA-Kontaktfrau Mina versehentlich mit Tina angesprochen? Schon wird am Bildschirmrand ein »-1 Verhältnis« angezeigt. Der Agent ist in ihrem Ansehen gesunken, was bis zu erbittertem Hass führen kann. Passiert manchmal auch während der Missionen: Man hat versprochen, das Grandhotel in Taipeh ohne Opfer zu durchkämmen und schießt dann aber doch auf Wachleute. Das kann das Verhältnis zur gutmütigen Helferin Scarlett erschüttern. Die Auswirkung? Folge-missionen werden mit einem Handicap belegt. Alle Fähigkeiten brauchen etwa fünf Prozent mehr Zeit, um sich wieder aufzuladen. Freilich klappt das auch umgekehrt. Steht man bei einem Auftraggeber in Anerkennung, laden sich die Spezialfähigkeiten schneller auf; man erhält einen Schadensbonus; oder hat mehr Zeit in den Minigames. Das Spielgefühl verändert sich dementsprechend; aber anders als manches vorab veröffentlichte Werbevideo suggeriert, bleiben Handlung, Missionen und Zusammenhänge weitgehend unbeeinflusst.



Wenn einen Auftragsvermittlerin Mina nicht mehr leiden kann, wirkt sich das negativ auf die Spezialfähigkeiten des Helden aus. Er erholt sich langsamer, kann sich nicht so rasch wieder unsichtbar machen. Leider zeigen die Handikaps kaum Wirkung und beeinflussen den Spielablauf zu wenig – schade.



Mehr Einfluss auf den Spielablauf hat die irre Ex-Stasi-Braut mit Codenamen Sie. Wenn sich Michael gut mit ihr stellt und mit ihr flirtet, dann schickt das kantige Weib ihm ein paar Söldner an die Seite. Kommandieren kann man die Jungs nicht, aber trotzdem – die Hilfe ist willkommen!



Ebenfalls von Vorteil: mal nicht jeden bösen Buben exekutieren, der einem über den Weg läuft. Wer manchen Waffenhändler, Ex-Agenten oder Mafioso am Leben lässt, erwirbt sich Respekt, Anerkennung und zudem Geld, neue Waffen oder eine Extra-Mission.

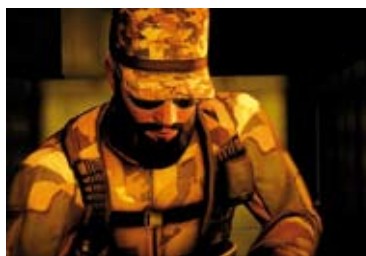
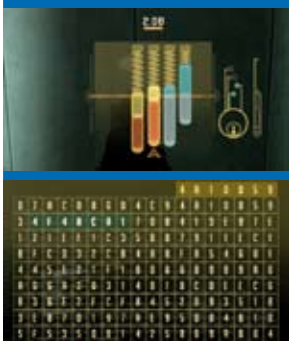
CIA oder Stasi?

- +** Knapp 30 Stunden Spielzeit, abwechslungsreiche Missionen mit vielen Herangehensmöglichkeiten, auch für Genrefans sehr fordernd, hoher Wiederspielwert
- Komplette auf Englisch mit deutschen Menüs und Untertiteln, Minigames frustrieren zeitweise, Rollenspiel-Einsteiger könnten sich zuweilen überfordert fühlen

✕ Finde den Code

MINIGAMES

Man kann sie lieben oder hassen, die Minigames in »Alpha Protocol«. Denn steht etwa der Datenklau aus einem Computer an, dann heißt's friemeln. Zunächst wird ein Bildschirmfeld mit wild wechselnden Zahlen und Buchstaben angezeigt. Darin müssen binnen weniger Augenblicke zwei vorgegebene Codes erkannt und per Stick anvisiert werden – ein arg nervtötender Konzentrations- und Reaktionstest, der etwas zu häufig den Spielfluss unterbricht. Beim Schösser knacken ist wiederum Feingefühl gefragt. Mit der LT-Schultertaste werden die Kolben eines Schlosses gehoben und gesenkt, dann per RT-Schultertaste im richtigen Augenblick an eine rote Linie angeklemt. Weiß Gott nichts für Grobmotoriker, aber sehr kreativ. Ein weiteres Minigame wird Sechswache in den Wahnsinn treiben; denn man soll sieben labyrinthartig strukturierte Schaltkreise in einer sinnvollen Reihenfolge aktivieren, um den Türalarm zu überlisten. Wer's nicht schafft, muss anstürmende Wachen meucheln – auch fein, dann kommen eben die getunten Waffen zum Einsatz!



den Missionen vor Wahlmöglichkeiten gestellt und kann dadurch den Spielverlauf tatsächlich beeinflussen – wer Bioware-Rollenspiele kennt, weiß in etwa, was ihn erwartet. So stehen an einem Punkt des Games etwa Termine mit den Kontaktpersonen Albatros, dem Boss der Geheimorganisation G22 und Grigori, einem Informationshändler, an. Das sind Missionen, die ohne Action auskommen, eher aus Zwischensequenzen und Dialogen bestehen. Eine begrüßenswerte Abwechslung zur sonst stetigen Schleicher- oder Schießerei. Hier wird eigentlich nur dem Gespräch gefolgt und wie in »Mass Effect« schnell eine Reaktionsmöglichkeit für Thorton gewählt. Sprich: Während das Gegenüber noch redet und ein Zeitbalken abläuft, hat man die Möglichkeit, Michaels Reaktion zu wählen. Agiert er witzelnd, wütend, professionell oder zieht er gar die Waffe? Je nachdem, für welches Verhalten sich der Spieler entscheidet, kann die Story tatsächlich neue Bahnen nehmen oder zukünftige Aufträge beeinflussen. Beeindruckendstes Beispiel: die scharfe, MG-schwingende Ex-Stasi-Braut namens »Sie«, die den Ritt der Walküren vor sich hin summt. Nur in Militärhosen und weißem Tanktop steht sie in einem Dialog vor einem, während ein hitziges Gefecht zwischen ihren Leuten und russischen Militärs tobt. Nettigkeiten kann sie gar nicht ab, stempelt einen als Schlappschwanz ab. Eine Allianz mit Thorton? Niemals. Nimmt man die Braut hingegen hart ran, beschimpft sie und reagiert aggressiv, tut sie, was man will. Geil. Nur: Albatros wird nun nicht mehr mit Thorton kooperieren, ihm sogar beim Einbruch in eine Botschaft mit einem Elitetrupp in Kampfmontur und ausgerüstet mit Nachtsichtgeräten in die Quere kommen. Ebenso steht der Spieler oft vor der Wahl,

✖ Die Fähigkeiten

GANZ BESONDERS

Was dem klassischen Rollenspiel die Zaubersprüche sind, das sind in der Agentenwelt die Fähigkeiten und Skills. Also besondere Begabungen und »Attacken«, die durch Einlösen von Fähigkeitspunkten erlernt und per LB-Schultertaste ausgelöst werden und danach unweigerlich große Befriedigung auslösen. Der »Kugelhagel« etwa, der die Maschinenpistole ohne Nachlade-Unterbrechung weiterfeuern lässt. Mit »Schrotsturm« lässt sich für einige Sekunden die Durchschlagskraft der Schrotflinte erhöhen; Gegner werden damit förmlich durch die Gegend gepustet. »Überladen« lässt Granaten explosiver in die Luft gehen. »Eiserner Wille« macht für zehn bis 15 Sekunden quasi unverwundbar. Schade nur, dass es von diesen Spezialfähigkeiten so wenige gibt und dass man weite Strecken gänzlich ohne sie bestreiten kann.



Einkleiden darf man Michael Thorton nach Belieben, in diesem Fall mit Fliegerbrille und Fidel-Castro-Bart. Ändert nichts am Spielverlauf, macht den eigenen Agenten aber einzigartig.



einen Bösewicht zu exekutieren oder laufen zu lassen. Man bedenke allerdings: Tote können keine Informationen ausspucken oder Geld und Waffen beschaffen. All das treiben die Entwickler so weit, dass bestimmte Entscheidungen den Ausgang der Story entscheidend verändern. Statt die ganze Verschwörung aufzudecken ... aber nein, das findest du besser selbst heraus.

Auch schön: Wer sich geschickt anstellt, nett und zukommend zu den Ladys im Spiel ist, der kann Romanzen anfangen und etwa eine rothaarige Journalistin ins Bett kriegen. Viel zu sehen gibt's da zwar nicht, macht aber trotzdem Laune. Die Dialoge im Spiel wird hingegen nicht jeder mögen. Vor allem, da die knapp 120 Stunden Laberei auf Englisch ablaufen. Deutsche Untertitel sind vorhanden, werden aber etwas zu hektisch ein- und ausgeblendet. Also: Nichts für Lesefauler. Tobias meint dazu: »Die Quasselsequenzen sind eindeutig zu lang. Oft kommt der Inhalt einfach nicht rüber; beim vierten Satz hast du den dritten oft schon vergessen.« Gut, dass mit der RT-Taste in Dialogsequenzen vorgespielt werden kann. Ebenfalls ein Manko: 20 der insgesamt 40 Schlüsselpersonen, von

Ex-Chef Westridge bis hin zur wahnsinnigen Grufti-Braut Sis, sind keine Figuren, die man im Kopf behält. Alle bedienen sich an Klischees: das stumme und waffenliebende Bodyguard-Girlie, der schemenhafte Geheimbund-Führer, der geld- und machtersessene Scheich und der brutale Sicherheitschef eines Waffenfabrikanten, die je nach Spielweise übrigens auch als End- und Levelbosse auftreten können. Richtig ins Herz schließen will man niemanden. Selbst das Schicksal der hübschen und unwissenden Bösewicht-Assistentin Madison ist einem ziemlich egal. Herzschmerz und große Gefühle wie bei »Final Fantasy« oder »Bioshock«? Eher nicht. »Die Charaktere haben weder Mimik noch Gestik. Den Figuren fehlt's an Persönlichkeit. Es wird viel dahergeredet und das war's«, sagt Tobias und hat damit Recht. Den Dialogen fehlt's an Reiz. Und wie schon erwähnt: Everyone speaks English – wer das nicht versteht, muss auf die Untertitel spielen. Schwach.

HÖHEN UND TIEFEN

Andererseits laden viele hübsche Kulissen zur Versöhnung ein. In saudischen Festungen weht der Sand über karge Plätze; in italienischen Herrenhäusern findet sich edler Marmorboden nebst viel anderem Prunk; in altrömischen Ruinen spiegelt sich die Sonne in ausgewaschenen Badehäusern. »Die paar detailarmen Texturen und kleineren Grafikfehler stören mich nicht wirklich. Denn es winken Vielfalt und ein paar echte Hingucker. Das Boot in Moskau mit der Tanzfläche und dem Pool, klasse!«, wirft unser Lesertester ein. Auch akustisch wird was geboten: bestialische Waffensounds, vorwärtspeitschende Musik und mit den Kulissen wechselnde Effekte fügen sich zu einer hervorragenden Stimmungsmache zusammen.

Unterm Strich präsentiert sich »Alpha Protocol« als Auf und Ab der Gefühle. Das Ganze bindet vielfältige Aufgaben in einen flüssigen Spielablauf ein, der dich, von Ladepausen nahezu ungebremst, von Beginn bis Ende packt und mitreißt. Du wirst mindestens 25 Stunden lang mit vielseitigen Missionen, großartigen Höhepunkten und abgefahrenen Charakteren konfrontiert – aber eben auch mit langatmigen Momenten und nervtötenden Tiefpunkten. Stichwort: Dialoge und Minigames. Doch letzten Endes überwiegen die positiven Eindrücke bei Weitem.

Und einen charmanten Knuff in die Rippen bekommt »Alpha Protocol« allein schon, weil es belegt, dass ein Rollenspiel auch abseits von langohrigen Elfen und apokalyptischen Atommutanten funktionieren kann. Das hier ist spannende Action, dreckige Spionage, großes Abenteuer mitten in der Welt, in der wir leben. Jedenfalls einige von uns.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Tobias Lerwe: Ein motivierendes Spiel mit tollen Möglichkeiten. Freu mich schon auf den zweiten Durchlauf. Würste gerne, wie die anderen Klassen funktionieren. Die Dialoge nerven. Gut, dass ich sie beschleunigen bzw. überspringen kann. Ich gebe 8,3

Benjamin Kratsch: Kein Action-, aber auch kein Rollenspiel-Kracher. Das hier hat so viele gute Ideen, krankt aber an einer sperrigen Steuerung. Und Dialoge von teils zehn Minuten Dauer gehen über meinen Konzentrationshorizont. Ich gebe 7,8

Alpha Protocol

GRAFIK

Wirkt etwas flach und steril, dafür tolle Lichteffekte

7

SOUND

Krächige Explosionen, jedoch nur englische Sprecher

8

STEUERUNG

Eingängig und durchdacht, aber streckenweise etwas ungenau

8

Agententhiller trifft Rollenspiel. Eine brisante Mischung mit kleinen Macken.

8.0 von 10

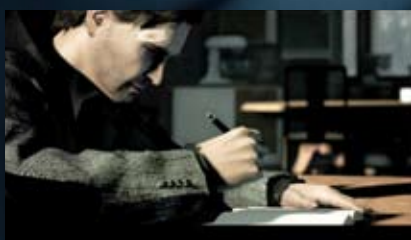


Wenn man es drauf anlegt, sind Feuergefechte an der Tagesordnung. Als Ziel halten variantenreiche Angreifer her: Agenten im Smoking, Russen im Jogging-Outfit, Polizisten in Uniform, Söldner in Kampfmontur, Agenten im Ninja-Nachtsichtgerät-Look. Die KI? Okay, aber nicht umwerfend.

Erhältlich | 14. Mai 2010

EXKLUSIV MIT
SCHAURIG-SCHÖNEM
GEWINNSPIEL

ALAN WAKE



Nicht nur Menschen werden von der Dunkelheit besessen. Auch leblose Objekte wie diese Holzkiste entwickeln plötzlich ein Eigenleben und trachten Alan nach dem Leben.

Und außerdem?

■ Attraktive Freispiel-Extras, etwa der komplette Soundtrack, Videos sowie Radio- und Fernsehsendungen aus dem Game. Dazu unzählige Statistiken, beispielsweise wie viele Besessene mit dem Revolver getötet wurden ■ Keine Mehrspieler-Modi ■ Download-Inhalte sind sicher, aber noch nicht näher definiert. Wir tippen auf Episoden, welche die Vor- und Nachgeschichte erzählen. Vorbestellern liegt ein Code für den ersten Download-Inhalt bei ■ 50 oft sehr witzig formulierte Erfolge. Zum Beispiel »Nordic Walking«, wenn man den ersten Zwischenboss Stucky besiegt hat. Der Text dazu: »Im Gegensatz zu Stucky haben Sie ungeheure gesundheitliche Vorteile. Sie sind nicht tot.« ■ Deutsche und englische Fassung auf einer Disk

kurz & knapp

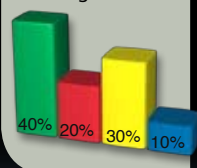
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Remedy
Preis | ab 60 Euro
Genre | Horror-Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Ein Schriftsteller schreibt eine Geschichte, die wahr wird – nur das Ende fehlt noch...

das ist drin

- Dunkelheit
- Taschenlampen
- Besessene
- Blendgranaten



Angst im Dunkeln? Dann mach doch Licht...

Warum haben Menschen Angst im Dunkeln? Psychologen behaupten, es sei die Furcht vor dem Ungewissen. Man weiß nicht, was vor einem liegt, was hinter einem. Ist da ein Monster in meinem Schrank? Oder unter meinem Bett? Dunkelheit ist für die meisten etwas Abstraktes, etwas wenig Greifbares, Surreales. Nicht so für den Bestseller-Autor Alan Wake. Für ihn ist die Dunkelheit so greifbar wie für andere Menschen ein Glas Whisky. Seine Art von Dunkelheit ist anders, bedrohlich, personalisiert. Sie ist ein Wesen, das kommt und geht wie eine Schlechtwetter-Front; sie blutet Schatten und ernährt sich von Menschen – ein wahr gewordener Albtraum. Stephen King schrieb einst: »Alpträume existieren außerhalb der Logik. Es bringt wenig, sie erklären zu wollen.« Und so ist es auch bei Microsofts Horror-Actionthriller »Alan Wake«. Ein Spiel, das sich große Werke der Horror-Literatur zum Vorbild genommen hat, um eine geschichtlich tiefe und reiche Gaming-Erfahrung zu kreieren. Kein Wunder, dass Entwickler Remedy deswegen großes Augenmerk auf eine durchdachte Story legt. Und die beginnt so: Alan Wake ist ein gebrochener Schriftsteller. Seit zwei Jahren ringt er mit einer Schreibblockade, hat kein Wort mehr

zu Papier gebracht. Ein gemeinsamer Aufenthalt mit seiner Frau Alice im US-Städtchen Bright Falls soll ihm dabei helfen, zu seiner Kreativität zurückzufinden. Eine einsame Fischerhütte direkt auf dem Cauldron Lake scheint der ideale Ort dafür zu sein. Doch schon in der ersten Nacht nehmen die mysteriösen Geschehnisse ihren Lauf: Alice wird von Unbekannten in den Cauldron Lake gezerzt, ist unauffindbar. Als Alan ihr in den See hinterherspringt, überkommt ihn eine seltsame Ohnmacht. Grausame Träume und Visionen plagen ihn. Als er wieder erwacht, befindet er sich verletzt am Steuer seines PKWs. Hatte er einen Unfall? Was geschah? Und wo ist Alice? Ein Gedächtnisverlust blockiert Alans Erinnerungen bezüglich all dem, was nach seinem Sprung in den Cauldron Lake passiert ist. Ihm fehlt eine gesamte Woche, die in seinem Hirn klafft wie ein schwarzes Loch. Er weiß nur eins: Seine Frau Alice ist am Leben und er muss sie finden.

GEGEN DIE DUNKELHEIT

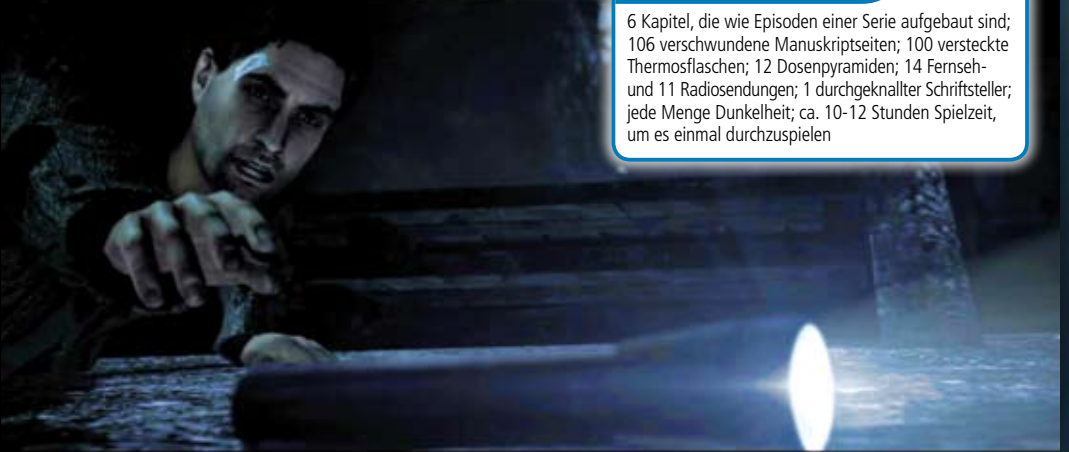
Das klingt nicht nur wie ein erstklassiger Gruselroman, es spielt sich auch so. Über sechs Episoden, inspiriert durch mehrteilige TV-Serien wie »Lost« und »Taken«, erfährt Alan immer

✖ Nebenaufgaben und Erfolge

VERDAMMT GUTER KAFFEE

Auch abseits der Haupthandlung weiß »Alan Wake« zu motivieren. Innerhalb der Kulissen gibt es zahlreiche versteckte Gegenstände zu finden, die hauptsächlich bestimmte Erfolge freischalten. Da wären zum Beispiel die überall versteckten blauen Thermoskannen, insgesamt 100 an der Zahl. Wer 25 davon findet, bekommt den Erfolg »Verdammt guter Kaffee«. Findet man alle 100 Kannen, kriegt man den »Koffeinschock«. Ebenfalls witzig: die meistens völlig deplatziert wirkenden Blechdosen-Pyramiden, wie man sie auch auf Jahrmärkten findet. Wer sich selbst im dunklen, gefährlichen Wald noch den Spaß erlaubt, fünf der zwölf Dosenpyramiden umzuwerfen, wird zum »Schausteller« ernannt. Auch bedienen sich die Macher oft und gerne an Zitaten bekannter Schriftsteller. Zum Beispiel der Erfolg »Was schimmert durch das Fenster«, für den man 50 Besessene mit der Leuchtpistole umnieten muss – ein Zitat aus Shakespeares »Romeo und Julia«. Tolle Idee!

Ohne Taschenlampe ist Alan gefundenes Fressen für die Besessenen. Besser, wenn er sie nicht verliert...



Das Spiel in Zahlen

6 Kapitel, die wie Episoden einer Serie aufgebaut sind; 106 verschwundene Manuskriptseiten; 100 versteckte Thermosflaschen; 12 Dosenpyramiden; 14 Fernseh- und 11 Radiosendungen; 1 durchgeknallter Schriftsteller; jede Menge Dunkelheit; ca. 10-12 Stunden Spielzeit, um es einmal durchzuspielen

Leuchtfackeln tauchen die Umgebung nicht nur in ein warmes Rot, sie halten auch Besessene auf Abstand und schaffen so Raum für Angriff oder Flucht.



mehr über das mysteriöse Bright Falls, das Verschwinden seiner Frau Alice und wie er selbst tiefer in die Ereignisse verstrickt ist, als er glaubt. Denn Alan selbst scheint die Geschehnisse heraufbeschworen zu haben – mit ein paar Worten auf einem Blatt Papier. Der Beweis: Immer wieder tauchen geheimnisvolle Manuskriptseiten auf, die angeblich aus Alans Feder stammen. Nur kann der sich nicht daran erinnern, sie geschrieben zu haben. Das Manuskript, eine Horrorstory erster Güte, kommt ihm jedoch bekannt vor. Warum? Weil er all das, was dort geschrieben steht, gerade selbst durchlebt. Die Geschichte wird wahr. Aber wie geht sie aus? Und: Kann sie noch umge-

schrieben werden? Toll: Am Ende jeder Episode gibt es einen Cliffhanger, der neugierig auf die nächste Folge macht – die beginnt wiederum wie in einer Fernsehserie mit der Zusammenfassung der bisherigen Episoden aus szenisch zusammengeschnittenen Videoschnipseln. Fühlt sich an wie ein interaktiver Film: dramatisch, mitreißend, spannend bis zuletzt. Von kinoreifer Inszenierung verstehen die Jungs bei Remedy was. Auch davon, wie man Spielern das Blut in den Adern gefrieren lässt. Denn »Alan Wake« spielt mit einer Urangst – der Angst vor der Dunkelheit. Und in die gerät Alan immer wieder hinein, wenn er, stets auf der Suche nach Antworten, aus der Verfolgerperspektive durch pechschwarze Wälder, stillgelegte Schrottplätze, düstere Erzminen und elektrische Umspannwerke strömt. Die Dunkelheit in Bright Falls ist ein denkendes Wesen, sie ergreift Besitz von den friedvollen Bürgern und macht sie zu ihren gewalttätigen und willenlosen Sklaven. Mit Alltagsgegenständen wie Sichel, Messern und Äxten gehen sie auf Alan los, werden gleichzeitig durch einen Mantel aus Finsternis vor Verletzungen geschützt. Doch nicht nur Menschen werden von dem Dunkel kontrolliert. Im späteren Verlauf mutieren auch besessene Krähen, Maschinen sowie Bulldozer und Baukräne zu Alans Feinden. Da klappt einem erst mal die Kinnlade runter, wenn eine riesige, von wabernden

Schatten umgebene Planierdraht mit Schlamm aufwirbelnden Ketten auf einen zurast. Aber wie setzt man sich gegen etwas Abstraktes wie die Dunkelheit zur Wehr?

Natürlich mit Licht. Deswegen sind Alans Hauptwaffen auch Taschenlampen, Leuchtfackeln, Blendgranaten, Leuchtpistolen und eben alles, was Licht macht. Erst wenn die Widersacher durch Lichtschein geschwächt wurden, werden sie angreifbar. Dann richten Kugeln aus Revolver, Jagdgewehr, Schrotflinte und Pumpgun Schaden an. Doch bis sich die Dunkelheit manifestiert, treibt sie Spieler zuerst mit Geräuschen und Sinnestäuschungen in den Wahnsinn. Schritte, leises Flüstern, jemand ruft Alans Namen. Und da! Ist da nicht gerade ein Schemen um die Ecke gelaufen? War da nicht eben noch ein Mensch hinter dem Fenster? Nervenkitzel wie in »F.E.A.R.« oder »Silent Hill«. Diese Angst, die einen das gesamte Spiel über begleitet, ist freilich nicht unbegründet. Denn immer, wenn die Luft in der Umgebung zu flackern beginnt, wenn schwarze Schlieren sich wie Nebel auf den Bildschirm schleichen, ruft das Dunkel seine Schergen zum Angriff. Aus dem Nichts tauchen menschliche Gestalten auf, fallen Alan von allen Seiten an. Ohne Plan ist man hier schnell Schattenfutter; denn den Angriffen der Besessenen, wie die Gegner genannt werden, hat Alan als Otto-



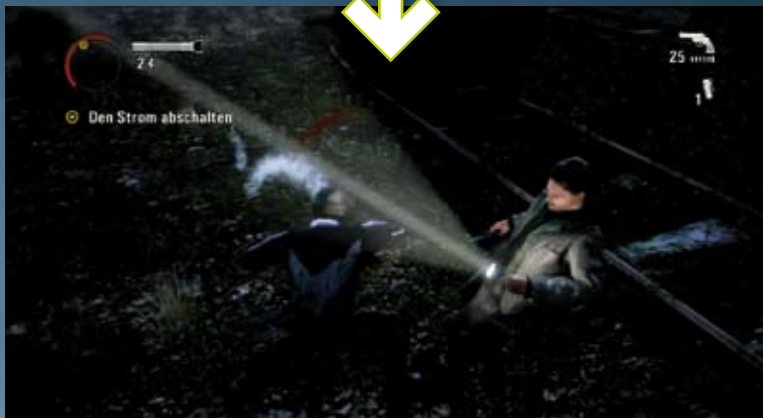
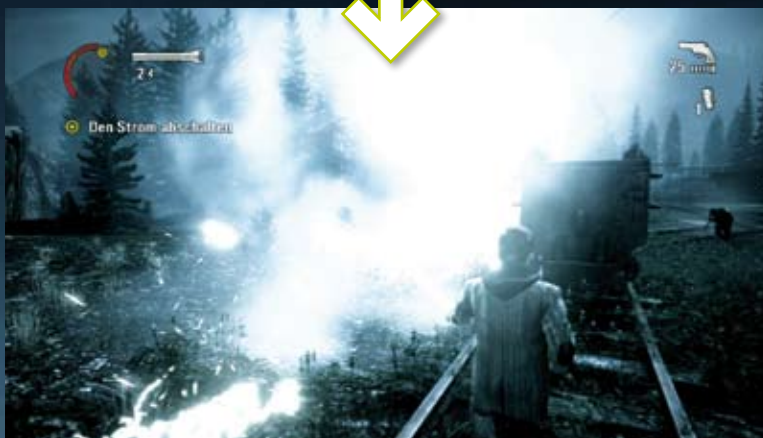
✕ Licht ins Dunkel

MIT LAMPE, LEUCHTFACKEL UND BLENDGRANATE

Schon mal versucht, einer tief sitzenden Dunkelheit mit einer winzigen Plastik-Taschenlampe entgegenzutreten? Keine Chance. Deshalb behilft sich Alan gegen die Finsternis und ihre Schergen mit ein paar größeren Kalibern. Die Otto-Normal-Taschenlampe mit seichem Lichtstrahl wird schon bald gegen eine Hochleistungs-Mag-Lite ausgetauscht. Später stehen auch wuchtige Handlampen zur Verfügung. Trotzdem reichen die oft nicht aus, um vor allem einer größeren Schar an Besessenen Herr zu werden. Für solche Zwecke bieten sich Magnesiumfackeln an. Einmal gezündet, verbreiten sie in Alans Umfeld ein rot glühendes Licht, das Angreifer zurückdrängt und schwächt. Allerdings verpufft der Effekt bereits nach wenigen Sekunden. Gut also, um sich kurzfristig aus dem Gedränge zu retten. Wenn's einmal ganz brenzlig wird, wirken Blendgranaten wahre Wunder. Denn diese grellen Wurfgeschosse spenden nicht nur einen gigantischen, weitreichenden Lichtkegel, sie zerreißen mit ihrer Explosion auch einige Besessene in der Umgebung und schaffen Raum für weitere Angriffe oder die Flucht. Schade, dass die nützlichen Allzweck-Helferlein im Spiel eher rares Gut sind. Und ebenfalls schade, dass ein Flammenwerfer fehlt.



Das verschlafene US-Städtchen Bright Falls ist leider alles andere als hell, wie der Name zuerst vermuten lässt.



Normal-Schreiberling nicht viel entgegenzusetzen. Einzelne Besessene werden so lange via LT-Taste mit der Taschenlampe angestrahlt, bis ihr Schutzmantel aus Schatten zerbricht. Dann erledigt man sie mit gezielten Schüssen aus Pistole und anderen Waffen, die über die RT-Taste abgefeuert werden. Komplizierter wird's, wenn die Besessenen wie so oft in größeren Gruppen angreifen. Gezieltes Ausschalten und Mitdenken ist hier gefragt. Am besten zuerst die Angreifer mit einer Leuchtfackel auf Abstand halten, sich eine Übersicht verschaffen und abwägen. Manche Gegner halten mehr aus als andere, denen gibt man gleich die volle Lichtdröhnung und schaltet sie zuerst aus. Während die Leuchtfackel rasch

Macher hier Maßstäbe setzen.

WILLKOMMEN IN DEINEM ALBTRAUM

Was hingegen wurmt, ist der immer gleiche Ablauf der Handlung. Nach einer vorgerenderten Zwischensequenz heißt es meist, sich seinen Weg zu einem neuen Zielort zu bahnen. Dass dieser Weg nur allzu oft von Dunkelheit gesäumt ist, versteht sich von selbst. Dass Alan komischerweise fast immer irgendwie seine Waffen und Taschenlampen verliert, wirkt fast schon ein bisschen wie Slapstick. Und dass auf einem normalen Campingplatz plötzlich Schrotgewehre mit passender Munition zu finden sind – na ja, das könnte man noch auf die Waffenverliebtheit der USA schieben, wirkt aber

» Die Dunkelheit ist ein Wesen, das kommt und geht wie eine Schlechtwetter-Front; sie blutet Schatten und ernährt sich von Menschen. Ein wahr gewordener Albtraum. «

abbrennt, knallt man dem Rest mit Druck auf die RB-Taste eine Blendgranate vor den Latz – die rafft gleich mehrere Schergen auf einmal dahin. Sehr nützlich, vor allem wenn Feinde einen einscheln. Wird's doch mal brenzlig, flüchtet man sich besser in den nächsten Lichtkegel einer Straßenlaterne. Die heilt Alans Wunden, und die Wesen der Nacht trauen sich nicht heran. Klasse, diese Prise Taktik, richtig schön fordernd. Optisch sind solche Begegnungen eine echte Augenweide. Wenn »Alan Wake« eines beherrscht, dann das Spiel von Licht und Schatten. Wenn die Leuchtfackel die stockfinstere Umgebung in warmes Rot taucht, der Schein der Taschenlampe majestätisch tanzende Schatten auf den Boden wirft und wenn ein Besessener im Licht einer Blendgranate in Tausende Funken zerstäubt – dann weiß man, dass die

trotzdem künstlich. Mit frischer Ausrüstung geht's dann durch dunkle Wälder, über verlassene Highways und durch ausgestorbene Vororte, wobei das nächste Ziel stets am oberen linken Bildschirmrand eingeblendet wird: Erreiche Ort X, finde Person Y, hole Gegenstand Z und so weiter. Wirklich abwechslungsreich ist das nicht. Denn letztlich sind diese Aufgaben stets damit verknüpft, diverse Horden von Besessenen auf unterschiedliche Art und Weise auszuschalten. Mal wirft man dafür einen Stromgenerator an, der wiederum die Straßenlaternen erleuchtet, mal wird ein Schwarm besessener Vögel mit einer Leuchtpistole abgeschossen, dann dient sogar eine grelle Konzertbühne mit Feuerwerksanlagen zur Abwehr der Besessenen. Ist das erledigt, folgt die nächste Zwischensequenz und das Ganze geht wieder von vorne los. Hätte man nicht wenigstens das eine oder andere Rätsel

Werden die Feinde mit der Taschenlampe angestrahlt und dann mit Kugeln durchsiebt, zerstäuben sie in Tausende helle Funken. Ein optisches Spektakel!

84

Wahre Leuchte oder ziemlich düster?

- ⊕ Grandiose Atmosphäre, spektakuläre Licht- und Schatteneffekte, gute deutsche Synchronisation, entdeckenswerte Kleinigkeiten in der Umgebung
- ⊖ Mimik und Gestik eher enttäuschend, schlechte Lippsynchronität, Ablauf der Episoden stets gleich, zu wenig unterschiedliche Gegnertypen

Lovers' Peak erreichen

✕ Frisch aus Bright Falls

EXKLUSIVES GEWINNSPIEL

Wer sich in das Abenteuer in Bright Falls stürzt, sollte gut ausgerüstet sein. Zum Glück lässt Microsoft aus genau diesem Grund ein Überlebenspaket da, dessen Inhalt es exklusiv bei 360 Live abzustauben gibt. Die Gewinne im Einzelnen: eine Limited-Edition von »Alan Wake«, ein im Dunkeln leuchtender Aufkleber für deine Konsole, eine originale Mag-Lite 3D-Cell mit »Alan Wake«-Gravur, eine »Alan Wake«-Windjacke, ein »Alan Wake«-T-Shirt und einen »Alan Wake«-Notizblock. Juckt's dir schon in den Fingern? Dann ab auf www.360-live.de und mitmachen! Teilnahmeschluss ist der 18. Juni 2010!



einbauen können, um das Gameplay ein bisschen aufzufrischen? Die fehlen nämlich leider völlig.

Dafür haben sich die Entwickler anderweitig Motivationsfaktoren erdacht: überall im Spiel versteckte Gegenstände zum Beispiel, die Alan sammeln kann und damit bestimmte Erfolge freischaltet. Unter den Sammelobjekten sind zum einen Manuskriptseiten, auf denen die komplette Geschichte des Spiels nachzulesen ist, Thermoskannen mit Kaffee, Dosenpyramiden und geheime Kisten, in denen sich wertvolle Munition und Waffen verbergen. Auch Fernseher und Radios stehen überall herum. Hier kann sich Alan TV- und Radiosendungen ansehen, beziehungsweise -hören, die stets auf die letzten Geschehnisse in Bright Falls eingehen. Spannend und wie der Rest des Spiels sehr gut ins Deutsche übersetzt.

GANZ SCHÖN DUNKEL HIER

Wie so oft bei Spielen, die sich lange Zeit in Entwicklung befanden, sieht man leider auch »Alan Wake« sein Alter von sechs Jahren deutlich an. Insbesondere bei Charakteranimationen sowie Gestik

und Mimik. Das wirkt schon unfreiwillig gruselig, wenn die Augen der Figuren stets ins Leere zu starren scheinen, die Lippen sich kaum und schon gar nicht passend zur Vertonung bewegen und Emotionen auf den Gesichtern teilweise aussehen wie Clownsgrinsen. Auch mit gelegentlichem Zeilenversatz und einigen Rucklern hat »Alan Wake« zu kämpfen, wobei die im Spielfluss deutlich weniger ins Gewicht fallen. Trotzdem: Gerade weil die Charaktere einem irgendwie ans Herz wachsen, ist es doppelt schade, dass sie oft unmenschlich und puppenhaft wirken. Klar, der Story tut das freilich keinen Abbruch. Die fühlt sich nach wie vor erwachsen an und gräbt sich so sehr unter die Haut, als stamme sie direkt von Kultautor Stephen King. Eins ist klar: Wer auf gepflegten, literarischen Horror steht und über Schönheitsfehler hinwegsehen kann, der wird mit »Alan Wake« rund zwölf Stunden lang großartig unterhalten. Hirnakrobaten und Spieler, die sich hiervon ein zweites »Heavy Rain« erwartet haben, werden jedoch enttäuscht.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Als Fan von Stephen King und »Twin-Peaks« bin ich begeistert. Das Warten auf den spielbaren Roman hat sich gelohnt, denn Story und Spielfluss begeistern. Nur mehr Schockmomente hätten nicht geschadet. Rätsel? Will ich nicht. Ich gebe 9.0

Alan Wake

GRAFIK

Großartige Licht- und Spezialeffekte, bei Charakteren aber technisch schwach

8

SOUND

Hat da was geknackt? Klasse. Grusel pur!

9

STEUERUNG

Intuitiv mit nur wenigen Tasten, griffig und zugänglich

8

Eine Erfahrung, so lohnenswert wie ein »Stephen King«-Bestseller. Subtiler Horror mit tollen Ideen. Leider zu abwechslungsarm.

8.5 von 10

Erhältlich | 20. Mai 2010

PRINCE OF PERSIA DIE VERGESSENE ZEIT

Prinz Charming muss nicht immer blond sein...

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal

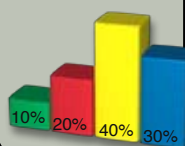
Preis | ab 60 Euro
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Akrobatikspektakel mit dem namenlosen Prinzen und der Kraft der Elemente.

das ist drin

- Köpfchen
- Abenteuer
- Geschicklichkeit
- Orient



Persien! Unendliche Sandwüste, gigantische Bauten, bildhübsche Frauen und... eine Abertausende Mann starke Armee aus Sandskeletten? Die kann der namenlose Prinz aus Persien nun wirklich nicht gebrauchen und springt daher direkt rein in sein neuestes Abenteuer »Die vergessene Zeit«: Als der Palast seines Bruders Malik von den Osmanen überrannt wird, entfesselt dieser eine lange versiegelte Macht – die Sandarmee König Salomons. Aber die Wüstenkrieger vernichten nicht nur die osmanischen Angreifer, sondern Maliks komplettes Königreich. Zu allem Überfluss scheint auch Malik selbst von einer bösen Macht besessen zu sein, metzelt wie von Sinnen Gegner um Gegner nieder. Der Prinz muss etwas unternehmen, um seinen Bruder wieder zur Vernunft zu bringen. Oder ist es dafür bereits zu spät? Die solide, aber etwas überraschungsarme Geschichte dient eher als Basis für die altbekannten Kampf-, Kletter- und Akrobatikeinlagen der Reihe. Neu: Der Dschinn Razia lehrt den Prinzen die Beherrschung der Elemente, um Malik auf seinem blutigen Feldzug aufzuhalten. Auf Tastendruck lässt er Wasser zu Eis erstarren, dreht das Rad der Zeit zurück, schießt schnell wie der Wind über Abgründe und schützt sich mit einer Rüstung aus Stein. Das macht Spaß und motiviert, nicht zuletzt aufgrund der geschmeidigen Optik. Wie man aus der Verfolgerperspektive eine steile Wand hinaufprescht, mit einem Rückwärtssalto an die gegenüberliegende Fassade springt oder über eine gefrorene Wassersäule auf den rettenden Balkon rutscht – das ist dank toller Kamerafahrten richtig packend inszeniert. Was Kennern der Serie hier aber fehlt, ist die Herausforderung. Zum

Beispiel realisiert in Form eines dritten Schwierigkeitsgrads. Immerhin: An der Kameraführung haben die Macher fleißig getüftelt, die Erfassung von Hüpf- und Kletterzielen klappt wunderbar; nur im Kampf gegen die Schergen der Sandarmee geht zuweilen die Übersicht flöten. Die pulvrigen Häscher stürmen in solchen Massen auf den Sohn Sharimans ein, dass der kaum noch mit seinem Scimitar ausholen kann. Zum Glück haben die Feinde primär Sand im Hirn und agieren nicht sonderlich clever. Das verschafft Zeit, um mit dem B-Knopf aus dem Getümmel zu rollen und neue Spezialangriffe zu starten. Ärgerlicherweise erfordern selbst die Bosskämpfe keine Taktik, dem Feuergeist Ifrit etwa geht schon nach kurzer Zeit die Puste aus. Spektakulär inszenierte Duelle fehlen hier genauso wie richtig furchteinflößende Gegner. Harte Kritik, zumal auch die Mimik der Charaktere mitunter aufgesetzt wirkt und die deutschen Synchronsprecher gewöhnungsbedürftig sind. Aber hey, das Springen, Hüpfen und die ganzen Akrobatikeinlagen machen wie immer ordentlich Laune. Und auch die Rätsel erfordern Hirnschmalz. Da muss nicht nur an Rädern geschoben und gezogen werden, auch den Elementen kommt eine tragende Rolle zu. Beispielsweise blockieren Wassersäulen einen Mechanismus erst, wenn man sie zu Eis erstarren lässt. Pffiffig! Kurzum: Wem es in erster Linie auf den Charme aus Tausendundeiner Nacht sowie fesselnd inszenierte, nicht allzu schwere Klettereinlagen ankommt, der wird prima bedient. Serienveteranen werden das neue Abenteuer hingegen als zu leicht abtun.

Sabine Vogel/bk



Blaublut oder Grünschnabel?

- +** Sehr flotte Akrobatikeinlagen, angenehme Kameraführung, hübsche Magieeffekte, tolle Kulissen mit Flair aus Tausendundeiner Nacht
- Nur zwei Schwierigkeitsgrade: einfach und normal, deutsche Sprecher etwas unpassend, Gegner immer auf die gleiche Art zu besiegen, altbackene Zwischensequenzen

In Maliks Palast warten nicht nur echte Akrobatik-Spielplätze, sondern auch gefährliche Fallen wie schwingende Äxte und speerbesetzte Baumstümpfe.





Auf seinen Abenteuern schlägt es den Prinzen auch in die mystische, mittlerweile verfallene Stadt der Dschinn.



Normale Sandkrieger-Schergen halten nicht viel aus und verpuffen nach ihrem Ende in knallbunte Seelenkugeln, mit denen der Prinz Lebens- und Manapunkte auflädt.



Todschicke gerenderte Zwischensequenzen wie diese bekommt man kaum zu sehen. Die meisten Videos sind in Spielgrafik gehalten.



Zweite Meinung

Benjamin Kratsch: Warum nur muss Ubisoft das hier unbedingt zeitgleich zum Film herausbringen? Klar, Marketingsynergien! Es spielt sich ja auch gut, fehlt halt nur an Anspruch, an monströsen Bossen und echten Aha-Momenten. Ich gebe 7.5

PoP: Die vergessene Zeit

GRAFIK

Durchwachsene Mimik, dank »Anvil«-Engine starke Kulissen

8

SOUND

Unauffällige, aber passende Orientierungsmusik, schlecht gewählte Sprecher

7

STEUERUNG

Sehr flotte Akrobatikeinlagen, Kämpfe streckenweise etwas zu träge

8

Guter Ableger der »Prince of Persia«-Reihe. Nicht ohne Macken, aber atmosphärisch packend. Genau das Richtige für Genre-Neulinge.

7.9 von 10

Erhältlich | 20. Mai 2010



Knallfrosch oder Sprengmeister?

- +** Wunderschöne Strecken, großartiges Geschwindigkeitsgefühl, Splitscreen-Modus, tolle Kameraführung, Wechsel zu anderen Rennveranstaltungen sofort per Schnellmenü machbar
- Keine lizenzierten Wagen, keine echte Cockpit-Perspektive, kein Schadensmodell, teils peinliche Übersetzungsfehler, Stimme des Moderators wenig mitreißend



Überraschungsangriff: Mit gutem Timing zerstört man mit einer Zündung gleich mehrere Kontrahenten.

Und außerdem?

■ Maximal zwei Spieler auf dem Splitscreen, horizontal oder vertikal teilbar ■ Online bis zu acht Spieler ■ 46 Erfolge, die sich auch als Vinylaufkleber auf die Sportkarre pappen lassen ■ Die 808 MB große Demo ist über Xbox Live herunterladbar

Das Spiel in Zahlen

27 Sportautos mit 4 Attributen: Masse, Beschleunigung, Toptempo, Drifftauglichkeit; 0 Lizenzen; 5 Kulissen: Flughafen, Stadt, Hafen, Wüste, Kernkraftwerk – sie verteilen sich auf 16 abwechslungsreiche Strecken; 12 Meisterschaften mit insgesamt 72 Rennveranstaltungen; 6 Rennmodi; 2 Kameraperspektiven: Heck- und Stoßstangen-Kamera; gefühlte 500 Explosionen pro Rennen; unendlich viel Spaß.

kurz & knapp

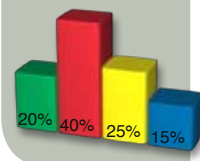
Hersteller | Disney Interactive Studios
Entwickler | Black Rock Studio
Preis | ab 50 Euro
Genre | Arcade-Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Krasse Rennaction mit überwältigenden Explosionen. Großartiges Kino, Adrenalin pur!

das ist drin

- Sprengaktionen
- Explosionen
- Routenvariationen
- Kollisionen



SPLIT/SECOND VELOCITY

Lass uns die Reifen heizen und nicht mit Feuer geizen!

Start frei. Acht Sportautos schießen unter Feuerwerk und Nebelgranaten von null auf hundert auf die Strecke. Du startest als Nummer acht, musst das Feld von hinten aufrollen. Also schnell hinter das Heck des Kontrahenten gehängt, seinen Windschatten nutzen – das Ansaugen klappt richtig gut, gleichzeitig füllt sich deine Energieleiste. Du brichst nach links aus und überholst mit Bleifuß. Die Umgebung verschwimmt. Sofort bist du im Geschwindigkeitsrausch. Du bretterst über die Stadtautobahn, rechts und links lässt du gigantische Wolkenkratzer vorbeiziehen. Ein eleganter Drift um die Kurve, die Energieanzeige füllt sich weiter. Da – zwei Gegner direkt vor dir. Du jagst ihnen hinterher, runter von der Autobahn, rein in die Innenstadt. In einem gleißenden Blitz zerreißt plötzlich eine Explosion einen parkenden Bus und schleudert die brennenden Überreste auf die Straße. Das Wrack überschlägt sich und fegt die beiden Konkurrenten vor dir einfach aus dem Weg. Ihre Wagen brechen auseinander und gehen ebenfalls in einer Explosion auf. Du atmest durch, aber trotzdem – das waren nur die ersten 30 Sekunden! Willkommen bei »Split/Second: Velocity«. In ihrem neuen Werk

schicken dich die »Pure«-Macher über explodierende Rennpisten. Die Story: Ein Fernsehkanal veranstaltet eine Renn-Show der Extraklasse. Zwölf Episoden lang jagt's den Spieler über 16 rasant vorbeizoomende Pisten voller fetter Explosionen und halbschneiderischer Unfälle. 16 Strecken, das klingt nach wenig, reicht aber aus, denn die Pisten sind teils sehr lang und ziemlich abwechslungsreich. Die Steuerung? Geht schnell ins Blut über und ermöglicht ganz vorzüglich kontrollierbare Drifts. Ein Sonderlob verdient sich die dynamische Kameraführung: Extrem steil, wie sich das Objektiv mit in die Kurve lehnt. Man hat so stets die optimale Übersicht und wird gleichzeitig so richtig vom Tempo mitgerissen.

Im Rahmen der TV-Show wechseln die Herausforderungen häufig. Gewöhnliche Positionskämpfe gegen sieben Konkurrenten gibt's zwar, aber eigentlich lebt »Split/Second« eher von Tempo, Stress und Action. Vom aus »Burnout« bekannten Eliminator-Modus etwa – beim Ablauf eines Countdowns fliegt der Letzte raus. Mittels Drifts und riskanter Fahrmanöver sammelt man Energie. Genug beisammen, lassen sich auf der Strecke versteckte Bomben zünden.



1



* Einsamer Pyromane?

SCHADENFREUDE
GARANTIERT

Langeweile kommt in »Split/Second: Velocity« nicht auf. Jede Rennveranstaltung setzt sich aus unterschiedlichen Disziplinen zusammen. Der Platzierung entsprechend bekommt man Punkte verliehen. Die schalten neue Episoden, Disziplinen und schicke – aber leider nicht lizenzierte – Sportautos für Einzelspieler- und Mehrspieler-Modus frei. Gesellige Piloten müssen zwar auf einen Karrieremodus verzichten, können sich aber zumindest auf dem Split-screen gegenseitig sprengen. Oder sich mit maximal sieben Mitspielern bei Online-Einzelrennen messen. Computergegner füllen das Feld automatisch auf, so dass immer acht Opfer im Rennen sind.



3



* Ass im Ärmel

POLE POSITION PLUS
PYROMANIE

1 Ein schneller Flitzer allein reicht nicht zum Sieg. Will man ein paar Plätze gutmachen, greift man in »Split/Second: Velocity« zu atemberaubenden Sprengfallen. Doch die wollen zeitlich gut abgestimmt sein, sonst pustet man nicht seine Gegner von der Strecke – sondern sich selbst.

2 Die imposanten Sprengaktionen reichen von explodierenden Autos bis zu einstürzenden Hochhäusern. Es macht einfach eine Riesengaudi die Strecke zu zerlegen. Gutes Timing vorausgesetzt, lassen sich so manchmal gleich zwei oder mehr Gegner ausschalten.

3 An einigen Stellen können kontrolliert ausgelöste Detonationen sogar den Streckenverlauf ändern. Je nach Piste bringt man zum Beispiel einen Jumbojet zum Absturz oder schleudert gleich einen Ozeanriesen auf die Strecke. Unglaublich gut!

2



Passieren die Kontrahenten solch eine Stelle, leuchtet über ihren Dächern ein blaues Symbol. Jetzt flugs die A-Taste antippen, schon löst's am Straßenrand eine Explosion aus. Diese sogenannten Powerplays werfen Autos auf die Fahrbahn oder lassen Kräne auf die Strecke stürzen. Wer genug Energie anspart, lässt noch krassere Detonationen vom Stapel. Ganze Türme, Brücken und sogar Jumbojets reißt's zu Boden – irre. Diese Momente machen »Split/Second: Velocity« zu einem ganz außergewöhnlichen Arcaderacer. Insbesondere, da solche XXL-Explosionen den Verlauf der Rennstrecke ändern. Wer schnell reagiert, hat ergo die besten Karten.

Zumal die Action auch nach vielen Stunden noch zulegt. Die Disziplin »Luftschlag« etwa schickt dir einen Kampfhubschrauber entgegen. Der Heli verschießt Raketen, die auf der Straße detonieren – Ausweichen heißt die Devise. Das gilt auch für den Modus »Überleben«, bei dem explodierende Gasflaschen von der Ladefläche eines LKW purzeln. Dann die Disziplin »Detonator«, da heißt es Mann gegen Strecke. Unter Zeitdruck muss man die Ziellinie erreichen, während um einen herum die Umgebung explodiert – ganz Häuserketten werden furios dem Erdboden gleichgemacht. Trümmerteile auf der Straße bremsen dich, zerstören das Fahrzeug. Das klickt, und zwar richtig!

Dass man sich im Spielverlauf mehr und mehr Fahrzeuge mit unterschiedlichen Werten für Schnelligkeit, Beschleuni-

gung, Driftfähigkeit und Widerstandsfähigkeit freispielt, bringt etwas Taktik rein. Je nach Geschmack kann man eher mit einem dickeren Vehikel auf Sicherheit fahren oder mit einem wendigeren Teil mehr Risiko wagen – und, je nach Fall, mehr Punkte abräumen. Zerfetzt's das gute Stück? Kein Problem. In Sekundenbruchteilen ist man wieder auf der Strecke, ausgestattet mit einem unversehrten PS-Monster. Wirkt alles herrlich flüssig und dynamisch, nur während der kurzen Ladepausen zwischen den Rennen flaut der Adrenalinschub etwas ab. Auf der Piste wird es dank der herausfordernden KI jedoch nie langweilig. Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm hoch, bleibt aber fair, man fühlt sich nie frustriert, sondern wird zur Arbeit am eigenen Können und Reaktionsvermögen motiviert. Hat man sich nach den ersten Runden die Positionen der Sprengsätze gemerkt, bekommt auch die taktische Note mehr Gewicht – man kann dann richtig planen, kann Gegner in die Falle locken. Und so dominiert letzten Endes doch immer das Gefühl, etwas reißen zu können, selbst wenn man hinten liegt. Dadurch finden auch Einsteiger Zugang zu »Split/Second: Velocity«. Blicke zu klären, ob »Split/Second« das gleichzeitig erscheinende Konkurrenzprodukt »Blur« in Grund und Boden sprengt. Die Antwort: bitte umblättern zum »Blur«-Test auf der folgenden Seite!

Max Roßmeisl/rl

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Keine Frage, das hier ist großes Kino. Besonders die dynamische Kamera hat's mir angetan. Vom Menü angefangen bis hin zur Grafik ist mir das Ganze aber einen kleinen Tick zu träge. »Blur« klickt mich da etwas mehr. Ich gebe 8.3

Split/Second: Velocity

GRAFIK

Umwerfende Explosionen, wunderschöne Strecken, aber etwas lahm

8

SOUND

Knackige Motorengeräusche, Musik ist Geschmackssache

8

STEUERUNG

Handlich, toll driftbar, aber etwas träge

7

Vielseitiges Actionrennspiel mit superben Effekten und brachialem Gameplay.

8.5 von 10

Erhältlich | 27. Mai 2010



BLUR VS. SPLIT/SECOND DAS DUELL NUR IN 360 LIVE!

Temporausch oder Spaßbremse?

- +** Kaum Ladepausen, gleichbleibend hohes Tempo, stabiler und durchdachter Mehrspieler-Komplex, vielfältig konfigurierbarer Surround-Sound, gute deutsche Synchronstimme
- Kein nennenswertes Tuning, auf dem Splitscreen nur Umschalfunktion statt Rückspiegel, Tachometer nur in Meilen pro Stunde, irreführende bzw. falsche Eindeutschung einiger Bildtexte und Bezeichnungen



Je später das Spiel, desto extremer das Ganze: In der Fahrzeugklasse A reißen dich Tempo und Waffen mindestens so mit wie bei »Burnout Paradise«...

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, viele davon sind hart erkämpft; rund die Hälfte der Erfolge lassen sich nur online und/oder auf dem Splitscreen erzielen ■ Per Minibaukasten Rennen selbst erstellen und einen Xbox-Live-Freund damit herausfordern ■ Fotomodus: Du kannst das Rennen jederzeit pausieren, die Kamera positionieren, ein paar Filter setzen, das Bild knipsen, speichern und auf www.blurthegame.com oder Facebook hochladen ■ Einzelne Erfolge und das Erreichen von Karrierestufen lassen sich als Fertigszätzchen via Facebook und Twitter veröffentlichen, ergänzt um eigene Minikommentare

kurz & knapp

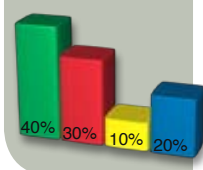
Hersteller | Activision
Entwickler | Bizarre Creations
Preis | ab 60 Euro
Genre | Arcade-Rennspiel
Spieler | 1 - 20
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Der neue Arcaderacer aus der Werkstatt, in der schon »Project Gotham Racing« entstanden ist.

das ist drin

- Fahrkönnen
- Waffengebrauch
- Rammen
- Driften



BLUR

Ein Arcaderacer, schneller als der Ritt auf einer Kanonenkugel...

Spätestens nach acht Stunden wirst du es spüren. Sobald »Blur« die ersten Veranstaltungen für Audi R8, Koenigsegg CCX-R und andere Fahrzeuge aus der Gruppe A aufmacht, ist's, als hätte dich jemand auf einen Marschflugkörper geschnallt. Richtig schnelles Hardcore-Arcaderacing, ein mörderischer Temporausch. So erklärt sich auch der Titel »Blur«. Der englische Begriff heißt zu Deutsch so viel wie Verwischen oder Verschwimmen. Und tatsächlich verschwimmen die Eindrücke, wenn du mit einem Gruppe-A-Teil über die Hügel von Hollywood zoomst; in den Schluchten von San Francisco nach Sprüngen gierst; im markanten Straßenbild von Barcelona das Tempo inhalierst. Du reagierst kaum, du funktionierst eher. Zackst wie in Trance nach links, nach rechts, kurzes Anbremsen, das Lenkrad hart einschlagen, per Handbremse einen Drift auslösen und halten. Sobald die Fahrzeugfront in Richtung der nächsten Geraden zeigt: die A-Taste antippen und den Nitroboost loskickern. Sofort reißt's dich für ein paar Augenblicke nach vorne, und zwei Zehntelsekunden vor Ablauf des Countdowns querst du das Ziel. Jetzt durchpusten – endlich geschafft!

Aber du gewinnst nur drei Punkte. »Fans«,

so nennt sich die andere Währung hier. Punkte gibt's für erreichte Spielziele, Fans für spektakuläre Manöver. Also gleich noch mal dasselbe. Wenn diesmal zehn Sekunden übrig bleiben, gäbe das vier Punkte. 20 Sekunden? Fünf Punkte. Wird aber erst klappen, wenn die Reflexe geschult sind.

Und du wirst deine Reflexe schulen wollen, denn »Blur« verkrampt sich in deine Motivation. Welches Rennspiel in den letzten Jahren hat die Stunden derart schnell verfliegen lassen? Allenfalls »Burnout Paradise«. Dabei steckt oberflächlich betrachtet nur wenig drin in »Blur«. Man räumt die Konkurrenz mit Fahrkönnen und Raketen beiseite, wie im Genre üblich. Eine Mischung aus »Project Gotham Racing« und »Mario Kart Wii«, überspitzt formuliert. Nur stehen statt putziger Kinderkarts eben 70 original lizenzierte, detailgetreu nachgebaute Sportautos am Start. Die Spielmechanik? Leuchtende Symbole auf der Strecke erwischen, bis zu drei der darin enthaltenen Waffen und Powerups an Bord holen und auf Kommando einsetzen. Bemerkenswert, dass sich Minen, Zielsuchraketen, Schilde, Nitroboost und andere Offensiv- und Defensivwaffen so herrlich planbar und taktisch einsetzen lassen. Richtig gut kontrol-



Mehr auf www.360-live.de

TEST

✱ Mehr Bilder ✱ Tolle Fahrzeug-Artworks

✱ Plus: Leserumfrage: Was gefällt dir besser – Action mit Split/Second oder Fahrrausch mit Blur?

2



✱ Klebt wie Pattex

GANZ SCHÖN MOTIVIEREND!

Die Motivationstricks des Einzelspieler-Modus – sprich: Rangaufstieg durch spektakuläre Fahrmanöver, Freischaltung neuer Strecken und Fahrzeuge durch Rennsieg – peitschen dich auch online gnadenlos nach vorne. Bis zu 20 Spieler auf einer Strecke, offene Startplätze lassen sich mit KI-Gegnern füllen – da geht es heiß her! Auf dem Splitscreen können bis zu vier Spieler an einer Konsole um Positionen kämpfen. Nette Sache, aber – zumindest in diesem Modus – mangels Karrierestruktur und weil alle Strecken und Autos von Beginn an wählbar sind, nicht ganz so motivierend. Dennoch: Für gesellige Arcaderacing-Fans ist »Blur« ganz klar erste Wahl. Umso mehr, da sie via Twitter und Facebook ihre Großtaten per Kurznachricht in die Welt hinausposaunen können.

3



✱ Superwaffen

JUNGS UND IHRE SPIELZEUGE

1 Als technischer Unterbau dient die großartige Arcade-Rennsimulation »Project Gotham Racing 4« vom selben Entwicklerteam. Folgerichtig fühlt sich das Ganze sehr kontrollier- und fahrbar an, also durchaus anspruchsvoll. Das Gefüge aus Lenkung, Gas, Bremse und Handbremse hat was von einer Simulation.

2 Dennoch überwiegen die Gene eines Arcaderacers: Driften macht Laune, Rammern ist erwünscht, Waffengebrauch zumindest in einigen Spielmodi ein Muss – oft kann man's aber auch mit reinem Fahrkönnen zum Sieg bringen. Gute Mischung.

3 Das Schadensmodell reißt anfänglich nur ein paar Teile aus der Karosserie. Aber wer Treffern nie aus dem Weg geht, der wird irgendwann an Tempo einbüßen und schließlich endet die Karre in einem Feuerball. Game over? Nein. Nach einer Gedenksekunde geht's sofort weiter.



lierbar, der Zufall hat Pause. Egal ob Jäger oder Gejagter, du weißt immer, wo auf der Strecke du welche Extras findest und kannst entsprechend deine Linie wählen. Schön auch, dass man an dem grundsätzlich simplen Waffensystem – sammeln und feuern – mit der Zeit etliche Feinheiten entdeckt; teils durch Spielertipps, teils durchs Ausprobieren. Beispielsweise lässt sich ein Nitroboost als Stoppbremse nutzen – toll vor engen Kurven. Man kann per X-Taste jederzeit jedes der maximal drei Extras an Bord aktiv schalten; und per Y-Taste Überflüssiges über Bord kippen. Klasse besonders beim Online-Gameplay, wenn der befreundete Mitspieler dringend ein Reparatur-Extra braucht. Diese Kleinigkeiten machen »Blur« so erlebenswert, gerade im Mehrspieler-Modus. Gnadenlos kettet einen das Online-Gameplay mit seiner karriereartigen Struktur an sich!

Die Struktur des Karrieremodus – offline, aber auch online – verdient Hervorhebung. Eigentlich ein klassischer, geradliniger Stufenaufbau. Die erste Karrierestufe mit sechs frei wählbaren Herausforderungen ist zu Beginn freigeschaltet. Weitere Karrierestufen werden erreichbar durch Bestleistungen und Triumphe aller Art. Parallel dazu öffnet sich der Fuhrpark. Erst die Leistungsgruppe D, dann C, B und

schließlich A. Das sorgt für einen sanft ansteigenden Schwierigkeitsgrad; ganz unabhängig davon, welchem der drei Basis-Schwierigkeitsgrade man sich stellt. Als Kulissen dienen mal so, mal so abgesteckte Rundkurse in neun hübschen, aber nicht sonderlich spektakulären Kulissen: die nächtliche Skyline von New York City und die sonnige Silhouette von San Francisco zum Beispiel.

Bricht man's runter, finden sich in jeder Karrierestufe letztlich Herausforderungen aus drei Gattungen. Rundrennen natürlich, gegen 19 austrainierte, hart kämpfende und fair fahrende Computergegner. Fahrkönnen ist ebenso entscheidend wie Kenntnis der Waffen. Kompliment dafür, dass man fast immer mindestens einen Gegner zu bekämpfen hat. Trotzdem fühlt sich das nie choreographiert an. Kein Gummiband-Effekt, der Gejagte künstlich einbremst oder Verfolger beschleunigt. Der Modus »Zerstörung« gleicht einer Hetzjagd: Jage flüchtenden Computergegnern Raketen in den Hintern, das sichert Zeitboni und bremst die Stoppuhr. Ebenso spannend: »Kontrollpunkt«, eine rasante Hatz durch Checkpoints, mit der Stoppuhr als Gegner und Zeitbremsen beziehungsweise Nitroboosts als Helfern.

Tja, und mehr ist da nicht. Neun Karrierestufen mit

je sechs Herausforderungen plus Bosskampf, das ergibt unterm Strich 63 Rennen. Klingt nach wenig, fühlt sich aber nach genug an. Warum? Weil es so viele Feinheiten zu entdecken gibt. Zum Beispiel, dass Pfützen und raues Gelände dich bremsen können. Die Fahrzeugwahl ist deshalb umso entscheidender. Ein Hummer-Truck oder ein Käfer-Offroader kommen mit so was eben spürbar besser klar als ein Lambo oder BMW M3. Hübsch auch, dass »Blur« mit der Zeit etliche Bonusziel-Symbole auf der Strecke platziert. Wer mag, fährt drüber und durchheilt parallel zum Hauptrennen zehn Zeittore oder legt einen 20 Sekunden langen Drift hin. So was gibt richtig viele Extrapunkte. Und man muss gar kein Highscore-Jäger sein, um das prickelnd zu finden. Wie einen das Ganze von einer Karrierestufe zur nächsten lockt; wie Siege, Drifts und coole Manöver mit immer neuen Autos, Fahrzeugklassen, Herausforderungen und Strecken belohnt werden, das ist große Motivationskunst. Funktioniert aber nur deshalb so gut, weil der Spielfluss stimmt. Kurze Ladepausen, Neustarts dauern nur Augenblicke, Schnupperrennen machen Lust auf folgende Karrierestufen.

Da fügt sich eines zum anderen, und das können Muss-alles-perfekt-abschließen-Profis genauso



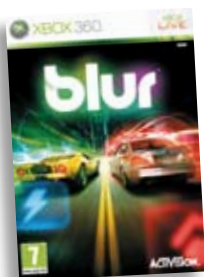
Das Spiel in Zahlen

4 Leistungs- bzw. Fahrzeugklassen mit insgesamt 70 Sportautos, zum Beispiel BMW 1er-Konzept, Ford Focus RS, Renault Mégane Trophy, Nissan Z370, Hummer, VW Scirocco R, Audi R8 und TTS, Viper GTS, Camaro SS, Opel Astra OPC. 9 Kulissen: San Francisco, Los Angeles, Hollywood, New York City, Route 66, Barcelona, Tokio, Hackney, Brighton. Karriere gliedert sich in 9 Stufen mit je 6 Herausforderungen plus Bossduell-Rennen. 3 Basis-Herausforderungen: Rennen, Zerstörung, Kontrollpunkt. 4 Controller-Belegungen. 2 Kamera-Perspektiven: Verfolger und Vollbild-Frontsicht. 3 Schwierigkeitsgrade, zwischen den Rennen umstellbar. 8 Powerups: Blitzgewitter, Rammstoß, Lenkrakete, Miniraketen, Mine, Nitro, Schild, Reparatur; alle aufrüstbar und mit unterschiedlicher Wirkung nach vorne wie hinten einsetzbar.

EXKLUSIV IN 360 LIVE SPARAKTION! BEIDE SPIELE FÜR 100 EURO!

Blur vs. Split/Second

VOLLES TEMPO ODER TOTALE ZERSTÖRUNG?



1 Hübsch modellierte Autos mit echten Lizenzen und die aufwändige Mehrspieler-Komponente sind exklusive Pluspunkte.

Boahhh-Faktor:
Was steckt alles drin?

Keine lizenzierten Autos, wenig Strecken. Dafür liebevoll designte Flitzer und abwechslungsreiche, bunte Kulissen – die du sogar teils zerstören kannst.

2 Anspruchsvolle Steuerung, fast wie bei einer Simulation. Und Gegner so gut kontrollierbar abschießen, das ist neu im Genre.

Huuuuh-Faktor:
Wie fühlt sich das an?

Die Steuerung wirkt anspruchsloser als bei »Blur«, geht aber gut ins Blut – und ist toll für geschmeidige Drifts. Das Timing der Bomben funktioniert perfekt, will aber gelernt sein.

3 Das Tempo und die ausgewogene Mischung aus Fahrsimulation und Waffengebrauch verblüffen. Außerdem die Staun-Stellen in den Kulissen, in New York City etwa.

Zooooom-Faktor:
Was lässt dich staunen?

Gigantisches Spektakel vor umwerfenden Kulissen, ständig passiert irgendwas. Das vermittelt ein Gefühl wie sonst nur in richtig starken Actionfilmen.

4 Spielt sich fair von A bis Z, macht so auch einen Heiden Spaß. Aber Gegner auf dem Splitscreen oder online abdrängen bzw. per Rakete hochjagen, kickt noch mal extra.

Muahaha-Faktor:
Und die Schadenfreude?

Großartig, wenn man dem Gegner 50 Meter vor der Ziellinie ein brennendes Benzinfass aufs Dach wirft. Zieht die Mundwinkel nach oben, besonders im Mehrspieler-Modus.

WAS KAUFEN?

Keine Frage, hier stehen zwei großartige Arcaderacer am Start. Wer eher auf reißerische Action steht, wird »Split/Second« bevorzugen. Die bessere Fahrsimulation ist eher »Blur«; die Produktion aus Liverpool öffnet dir zudem den Zugang zu 70 Original-Sportautos, die du im wahren Leben wohl niemals fahren wirst. »Blur« ist somit knapper Sieger. Wer sich nicht zwischen beiden Spielen entscheiden kann, für den haben wir in Zusammenarbeit mit dem Münchner Versandhändler Nippondreams eine Sparaktion aufgerissen. »Blur« plus »Split/Second« für 100 Euro inklusive Versandkosten. Einfach bestellen auf www.nippondreams.de unter Angabe des Codeworts »360 Live Sparaktion«.

genießen wie Will-nur-mal-sehen-Piloten. Wer bloß durchmarschieren und attraktive Autos ausprobieren mag, bitte sehr. Ist auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad für 12 bis 16 Stunden Spaß gut. Man hat dann vieles gesehen, aber halt nicht alles. Hat vielleicht die Bosskämpfe verpasst, die als rasante Duelle einer-gegen-einen inszeniert sind. Hier erhält nur Zutritt, wer innerhalb einer Karrierestufe vorgegebene Aufgaben meistert: Ramme drei Autos ins Wasser, jage zehn Autos in eine Blitz-attacke, so was eben. Dafür braucht's dann schon wirklich Reflexe, Fahrkönnen und Kenntnis der Waffen. Wer im Bossduell siegt, kann dessen exklusive Waffen-erweiterungen in allen bisher freigespielten Autos nutzen. Vier statt drei Raketen? Ein länger aktives Schild? Klingt nach Kleinkram, macht wegen des oft rassierrmesserscharfen Timings aber den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage aus.

Wer danach sucht, wird freilich Kritikpunkte finden. Den kompakten Umfang des Karrieremodus zum Beispiel oder dass hier letztlich doch nur bewährte Ideen vermengt sind. Wieso gibt's kein Tuning, nur das bisschen Umlackieren der Autos? Und wäre nicht auch ein Rahmenprogramm denkbar, das die Bossgegner vorstellt? So sind sie nur profillose Namen, die als Texte über den Fahrzeugdachern schweben. Umgekehrt gibt es etliche Gründe für viel Schwärmerei. Die sehr übersichtliche Struktur des Hauptmenüs zum Beispiel; den geilen Motorsound; die stilischere Inszenierung der Starts mit vorantreibender Musik, schnellen Schnitten und interessanten Perspektivenwechseln. Letztlich münden alle Pro- und Kontra-Argumente aber in einem Satz: »Blur« schlägt momentan alles im Genre. Begeisternde Droge!

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Max Roßmeisl: Ja, »Blur« mag rasanter sein als »Split/Second«. Und ich kann hier sogar Screenshots auf Facebook hochladen – nette Idee. Trotzdem bevorzuge ich die Brachialaction, die mich bei »Split/Second« in ihren Bann zieht. Für »Blur« gebe ich 8.3

Blur

GRAFIK

Flüssiger und schneller Bildaufbau, attraktive Details

8

SOUND

Mitreibender Motorsound, bisschen Begleitmusik. Passt!

8

STEUERUNG

Sehr handlich und präzise, glasklare Bedienung. Tolle Drifts!

9

Sehr handlich und präzise, glasklare Bedienung. Tolle Drifts!

8.8 von 10

JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den kolossalen Sci-Fi-Shooter »Lost Planet 2« von Capcom dazu. Das durchschlagende Waffenarsenal, gewaltige Bossgegner und die herausragende Koop-Action fordern dein ganzes Können! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das Actionspektakel »Lost Planet 2« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.7
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 schick 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 und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 10,- 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 »Lost Planet 2« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Lost Planet 2« und die damit verbundene Zuzahlung verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »Lost Planet 2« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 16 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.

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.

Erhältlich | 3. Juni 2010



Hypersprung oder Schrittgeschwindigkeit?

- +** Komplexes Universum mit sieben Rassen und 300 Planetensystemen, läuft absolut flüssig, generell hübsche Szenarien und Designs, präzise Steuerung
- Grafik könnte opulenter ausfallen, alle Texte mit ziemlich kleiner Schriftgröße, Sprachausgabe nur auf Englisch



DARKSTAR ONE: BROKEN ALLIANCE

Eine Weltraumsimulation bittet um Landeerlaubnis? Na, dann herzlich willkommen!

kurz & knapp

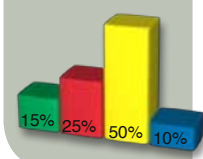
Hersteller | Kalypso
Entwickler | Gaming Minds
Preis | ab 50 Euro
Genre | Simulation
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Sci-Fi-Simulation mit unzähligen Upgrade-Möglichkeiten des eigenen Schiffs.

das ist drin

- Handelsstationen
- Plasmakanonen
- Weltraumpiraten
- Alien-Artefakte



Eines der ältesten Videospiel-Genres feiert nun auch auf Xbox 360 sein Comeback: Bereits seit 1984 begeistern Weltraumsimulationen wie »Elite«, »Freelancer« und »Wing Commander« ein breites Publikum, indem sie die Genres Handelssimulation, Rollenspiel und Shooter geschickt miteinander verweben und einen ganz eigenen, nachvollziehbaren Kosmos schaffen. So auch der ursprünglich 2005 veröffentlichte PC-Hit »Darkstar One«, den Hersteller Kalypso jetzt in überarbeiteter Form exklusiv auf Xbox 360 anbietet.

GALAKTISCHER UMFANG

Zur Story: Der Vater des jungen Piloten Kayron Jarvis wird auf geheimnisvolle Weise ermordet und hinterlässt seinem Sohn einen einzigartigen Langstreckenjäger, den er selbst entworfen hat: die Darkstar One. Als frisch ausgebildeter Geleitschutzpilot Kayron klemmt sich der Spieler nun ins Cockpit und versucht, den Mörder seines Vaters zu finden. Doch in den über 300 frei erkundbaren Planetensystemen des Spiels gibt's noch einiges mehr zu entdecken. Unter anderem 100 versteckte Artefakte, mit denen sich die auf Alien-Technologie basierende Darkstar One variabel aufrüsten lässt.

Des Weiteren steuert Kayron fernab der Haupthandlung die Raumhäfen jedes Planetensystems an und übernimmt dort unterschiedliche Aufträge, in denen er sich als Söldner, Geleitschutzpilot, Kopfgeldjäger, Erschürfer, Händler, Schmuggler oder Pirat verdingt. Damit kommt auch das

komplexe, aber stets überschaubare Handelssystem von »Darkstar One« in Fahrt, das allerdings vornehmlich zum Kauf neuer, noch mächtigerer Waffensysteme dient.

ERFOLGREICHER TESTFLUG

Dennoch ist die Actionkomponente allgegenwärtig: Selbst bei harmlosen Fracht- und Eskortmissionen drohen ständig Piratenüberfälle, immer wieder muss Kayron Rebellenverbände zerschlagen und sich allerorten gegen Thul-Abgesandte und andere Störenfriede der sechs verschiedenen Alien-Rassen zur Wehr setzen. Kurz: Hier wird geballert, bis die Laserlinse glüht! Dank der präzisen Steuerung hat man dabei aber stets gute Chancen – der Schwierigkeitsgrad gibt sich zwar fordernd, aber auch motivierend, zumal manuelles Speichern überall möglich ist. Die Steuerung wirkt zwar anfangs überfrachtet, ist aber schnell erlernt. Schon nach kurzer Zeit zeigt man seinen Verfolgern in den spannenden Dogfights den Triebwerkstrahl.

Die Technik gibt sich ebenfalls grundsollide: Der Sound verströmt Sci-Fi-Stimmung, die knallbunte Grafik überzeugt mit unzähligen Details, und die Bildwiederholrate sackt zu keiner Zeit in ein schwarzes Loch. Lediglich ein wenig mehr Kantenglättung würde der Gesamtoptik gut stehen. Störender sind dagegen die teils sehr ähnlichen Designs von Raumstationen und anderen Flugkörpern, auch viele Missionen ähneln sich. Die Story aus der Feder von »Perry Rhodan«-Autorin Claudia Kern kann indessen durchweg

fesseln, nicht zuletzt, weil die Texte gut ins Deutsche übersetzt wurden. Fans dieses Genres dürfen also ohne Bedenken zuschlagen – alle anderen Sci-Fi-Interessierten sollten mit der bereits für fünf Euro erhältlichen PC-Version Probe fliegen.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Max Roßmeisl: Schade, dass mich hier nur die Hauptstory richtig motiviert, denn für meinen Geschmack bietet das Handelssystem zu wenig Tiefe. Dennoch fetzen die Gefechte – auch wenn sich der prinzipielle Aufbau ständig wiederholt. Ich gebe 7.3

Darkstar One

GRAFIK
 Hübsch anzusehen, obwohl es manchmal an Abwechslung mangelt **7**

SOUND
 Gute Musik, kernige Effekte, aber viele sich wiederholende Sprachfetzen **8**

STEUERUNG
 Sehr komplex, dennoch schnell erlernt und absolut präzise **8**

Durchaus fetziger Space-Shooter, der dank offener Architektur immer wieder aufs Neue motiviert. **7.6**

von 10

Erhältlich | 25. Mai 2010



Trizeps oder Wadenkrampf?

- +** Griffiges, sinnvoll verbessertes Kampfsystem, sehr gute Stadionatmosphäre, stark überarbeiteter Charakter-Editor, solide Online-Modi, Hingucker-Grafik...
- ...mit einigen seltsamen Animationen, hat noch immer mit langen Ladezeiten zu kämpfen, keine deutsche Synchro, Kommentare am Ende eines Kampfes wiederholen sich zu oft

LIVE
TIPP
360°

KAUF
TIPP
360°

kurz&knapp

Hersteller | THQ
Entwickler | Yuke's
Preis | ab 60 Euro
Genre | Kampfsport
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Zwei Kämpfer, eine Arena. Wer zuerst bewusstlos wird oder aufgibt, der verliert.

das ist drin

- Liga erklimmen
- Kämpfer editieren
- Visagen polieren
- Sich online austoben



UFC UNDISPUTED 2010

Im deutschen Sportfernsehen geächtet, auf Konsole verehrt.

Als THQs Kampfsport-Spektakel am 22. Mai 2009 das Licht der Welt erblickt, ahnt noch niemand, welch gigantischer Erfolg dem fabelhaft inszenierten Projekt beschert sein würde. Mittlerweile ist die virtuelle Umsetzung des Ultimate Fighting Championship, also desjenigen Turniers, welches Kämpfer unterschiedlichster Kampfsport-Disziplinen gegeneinander antreten lässt, eine feste Größe im Genre. Ja, sogar so populär, dass selbst EA Sports wenig später ein ganz eigenes Spiel zu eben diesem Thema ankündigt. Doch was kann es nun, das erste Versions-Update der Serie? Bei genauem Hinsehen eine ganze Menge. Allein das Kampfsystem wurde in sechs zentralen Punkten überarbeitet. »UFC 2010« führt zahlreiche neue Kontermanöver ein, gibt dem Spieler ein viel dynamischeres Kombo-System an die Hand; ermöglicht es den Kombattanten erstmals, mit dem Käfig zu interagieren; stellt neue Angriff- und Defensiv-Aktionen bei den Submissions, also bei den Aufgabemanövern vor; erweitert die spielerischen Möglichkeiten wenn sich zwei Kämpfer im Schwitzkasten haben; außerdem legt es noch mehr Wert darauf, mit welcher Körperhaltung man einen Schlag ausführt. Neulinge werden diese Unterschiede nicht bemerken, Kenner der 2009er-Version dagegen schon. Und sie werden begeistert sein! Beiden Lagern sei gleichwohl der Trainingsmodus nahegelegt, der die komplexe, aber stets logisch aufgebaute Steuerung haarklein erklärt – nicht so pfiffig wie ein »Skate 3« das tut, aber dennoch mit hohem Lerneffekt.

BESSERE KARRIERE

Weiter geht's mit 59 zusätzlichen Athleten und sinnvollen Verbesserungen beim Karrieremodus, der nun zum Beispiel nicht mehr nur eine Zeitspanne von sieben, sondern zwölf virtuellen Jahren abdeckt. Nett: Mit steigender Spieldauer zeigen Kämpfer Alterserscheinungen, sprich ihre Werte verschlechtern sich. Wohl dem, der fleißig trainiert! Ebenfalls neu: die Amateur-Liga sowie vielfältigere Möglichkeiten in einem Trainingscamp neue Manöver zu lernen. Hinzu kommen unzählige Verbesserungen am Figuren-Editor: mehr gesprochene Namen für den Selbstbau-Kämpfer, einfachere Platzierung von Tattoos, Dutzende andere Optimierungen und die Freiheit unterschiedlichste Kampfstile nach Lust und Laune zu kombinieren. Obendrauf spendieren die Entwickler drei neue Spielmodi: Titelkampf, Titelverteidigung und den Turniermodus für 16 Spieler.

ONLINE OVERKILL

Auf Xbox Live werden sogenannte Fight Camps, sozusagen Clans für Kampfsportler, eingeführt. Ferner kann jeder Spieler nun die Daten aktuell stattfindender UFC-Veranstaltungen herunterladen und als »Event« nachspielen. Umgekehrt darf man selbst Events erstellen und hochladen. Ob all das fesselt? Liebhaber der Sportart auf jeden Fall. Auch wer »Fight Night« oder »Don King Boxing« mochte, leckt schnell Blut, denn Grafik und Spieltiefe stimmen. Alle anderen sollten sich auf eine recht zähe Einarbeitungsphase gefasst machen. Diese überwunden, läuft der Titel

dann aber zu Hochform auf und man sieht gerne mal über Wiederholungen bei den Kommentaren und nervige Ladezeiten hinweg.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Max Roßmeisl: Die Steuerung ist mir persönlich immer noch zu kompliziert. »Tekken«- und »Street Fighter«-Kenner müssen in vielerlei Hinsicht umdenken. Trotzdem macht »UFC 2010« mit etwas Übung vor allem im Versus-Modus ordentlich Laune. Ich gebe 8,1

UFC Undisputed 2010

GRAFIK
Tolle Animationen, fiese Platzwunden, detaillierte Kämpfer **8**

SOUND
Prickelnde Fangesänge, treffender Kommentar, leider nur Englisch **8**

STEUERUNG
Logisch aufgebaut, allerdings ist der Trainingsmodus Pflichtprogramm **8**

Detailverbesserungen an allen Ecken und Enden. Nicht nur Serienkenner werden begeistert sein – sofern sie sich einarbeiten. **8.3** von 10

Erhältlich | 12. Mai 2010

**VOM SKATE-
VIZE-WELTMEISTER
GETESTET!**

Sicher gestanden oder Gesichtslandung?

-  Schicke Animationen, schnell erlernte Steuerung, abwechslungsreiche Missionen, viele Möglichkeiten sich kreativ zu betätigen, üppige Xbox-Live-Funktionen, komplett auf Deutsch
-  Kein Offline-Mehrspieler, fade Umgebungsgrafik

Das Spiel in Zahlen

1 neue Stadt mit 3 Stadtteilen: Universitätsviertel, Industriegebiet und Downtown, 3 Schwierigkeitsgrade, bis zu 5 Skater im eigenen Team, maximal 4 werden davon im Einzelspiel von der KI übernommen, 1.000.000 Board-Verkäufe als Hauptziel der Kampagne, im Onlinespiel können sich bis zu 12 Skater verbünden, jeder davon kann bis zu 4 eigene Logos auf Deck und Klamotten zur Schau stellen.



Und wieder gehen im neuen »Skate« die angesagtesten Skateprofis mit an den Start. Hier misst sich Kilian Heuberger beispielsweise mit dem Lizard King. Nett!

Und außerdem?

- Online-Modi fürs kooperative Bestreiten der Kampagne, Versus-Wettkämpfe sind ebenfalls möglich
- Eigene Herausforderungen, Wettkämpfe, Skateparks, Fotos und Videos erstellen und online mit anderen teilen und nutzen
- Drei Schwierigkeitsgrade, von Einsteiger bis Profi
- Auf der Internetseite von »Skate 3« können eigene Logos entworfen und dann im Spiel auf Decks und Klamotten geprägt werden

kurz & knapp

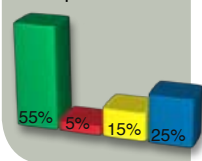
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Black Box
Preis | ab 60 Euro
Genre | Skateboard-Simulation
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Das bewährte »Skate«-Konzept aufgepeppt mit vielen sinnvollen Verbesserungen.

das ist drin

- Krasse Sprünge
- Fotoshootings
- Strecken basteln
- Koop-Skaten



SKATE 3

Mit dem Über-Air ab ins Gipsbett!

Die dritte Skateboard-Simulation aus der »Skate«-Reihe zieht um. Kulissenwechsel. Die fetten Spots sind jetzt in der fiktiven Skater-Metropole Port Carverton zu finden, für deren Erkundung sich 360 Live einen echten Profi mit ins Team geholt hat: Der Münchner Skateboard-Crack Kilian Heuberger ist ein Meister des Streetstyles und konnte mit seiner Kunst schon unzählige Titel einheimsen, unter anderem »Vize-Weltmeister 2007«.

Das Spielgeschehen bleibt auch im neuen Teil seinem Stil treu: eine reinrassige Skateboard-Simulation aus Third-Person-Ansicht mit einzigartigem Bedienkonzept. Und wieder geht die für »Skate« typische Flick-It-Steuerung sofort in Fleisch und Blut über: Der linke Stick führt den Körper des Skaters, der rechte Stick das Board. Per A- oder X-Taste Schwung holen, den rechten Stick nach hinten drücken, kurz darauf nach vorne schnalzen lassen und fertig ist der Ollie. Flip-Tricks gehen mit Diagonal-, Halbkreis- und Zickzack-Bewegungen fast genauso leicht von der Hand. Selbst die neuen Dark Slides und Dark Catches, bei denen der Skater kurzzeitig auf der Unterseite des Boards steht,

sowie die überdrehten Underflips sind blitzschnell verinnerlicht. Schön, dass EA hier auch weiterhin den Spaßfaktor in den Vordergrund stellt, ohne zeitgleich das Simulationsgefühl zu vernachlässigen. Denn tatsächlich ist jede Aktion auf dem Brett absolut nachvollziehbar, weil man stets die volle Kontrolle hat. Kilian Heuberger sieht das ähnlich: »Den zweiten Teil hab ich schon gerne gezockt. Und auch hier wird dank toller Einführungslevel niemand Probleme haben, die Steuerung zu meistern. Außerdem ist's perfekt, um sich neue Lines auszudenken!« Dem stimmt 360 Live zu. Dennoch braucht's eine gewisse Zeit, um Anfahrtswinkel, Absprungpunkt und Geschwindigkeit für Tricks einzuschätzen, die Objekte aus der Umgebung mit einbeziehen. Einmal warmgespielt, flutscht dann aber alles wie bei einem gut gefetteten Kugellager.

Das generelle Konzept ändert sich im Vergleich zu den Vorgängertiteln nur geringfügig. So lädt die Kampagne zu zahlreichen Foto- und Videosessions ein, um Werbung für die eigene Skateboard-Firma zu machen. Mit jeder gemeisterten Aufgabe steigt der Umsatz – eine Million Bretter unters Volk zu bringen ist schließlich das Ziel des Spiels. Herrlich: Fast

*** Der perfekte Skatepark****NUR EIN PAAR KLICKS ENTFERNT**

Als erstes Spiel der Reihe verfügt »Skate 3« über einen vollwertigen Editor zum Erstellen eigener Skateparks. Mit wachsendem Fortschritt in der Kampagne werden dafür immer mehr Rampen und Accessoires freigeschaltet, die man dann bequem aus einer Liste auswählt und nach Wunsch in einem der zahlreichen Areale platziert. Anschließend kann der Spielplatz für Style-Virtuosens dann online veröffentlicht und so anderen Spielern zugänglich gemacht werden. Je mehr davon deinen Park ausprobieren, desto mehr Boards verkaufst du. Ein schlüssiges Konzept, das zudem mit einer komfortablen Bedienoberfläche überzeugt.

*** Skaten wie ein Profi?****NICHTS LEICHTER ALS DAS!**

1 Für den »Skate 3«-Test hat sich 360 Live den deutschen Skateboard-Profi Kilian Heuberger mit ins Team geholt, seines Zeichens »Vize-Weltmeister 2007« im Skateboarden. Du willst wissen, was er drauf hat? Zieh' dir eines seiner zahlreichen Youtube-Videos rein!

2 In »Skate 2« muss man vom Brett absteigen, um Gegenstände im Editor-Modus in passender Linie aufzustellen? Und hier? Ist das zwar möglich, aber nicht nötig, denn mit dem neuen, sogenannten »Gegenstands-Dropper« kann man überall in Port Carverton Bänke, Blumenkübel und Geländer an gewünschter Stelle vom Himmel fallen lassen.

3 Teil Drei setzt bei der Gewichtung der Spielmechanik ganz gezielt auf Koop-Action. Hier steht die Teamarbeit im Vordergrund! So können bis zu elf Kumpels innerhalb ihrer Kampagnen gemeinsam Herausforderungen meistern und sich gegenseitig helfen.

alle Herausforderungen der elf Einzelspieler-Modi können auch aus dem Online-Modus heraus gestartet und dann mit einem knappen Dutzend Kumpels kooperativ bewältigt werden. Da die einzelnen Veranstaltungen über die ganze, im Übrigen offen angelegte Stadt verteilt sind, hat man stets freie Wahl, was man wie angeht. Zuerst im Deathrace mit drei anderen Freaks todesmutig einen Hang runterstürzen? Oder doch vorher im Tranny-Contest in den fettesten Bowls der Stadt die Highscores knacken? »Skate 3 ist sehr abwechslungsreich und bietet viele kreative Spots. Allerdings nervt's, dass die Teilnehmer bei den meisten Wettkämpfen gleichzeitig durch die Funparks rauschen und einem oft die Show vermischen«, ärgert sich Kilian. Zu Recht, denn die vielen Unfälle frusten auf Dauer – nicht nur Einsteiger.

Auch der »Hall of Meat«-Modus ist wieder mit von der Partie, dient aber eher der reinen Belustigung, als dass er sich sinnvoll ins Gesamtbild einfügt. »Bei einem 20-Meter-Sturz bricht man sich nun mal nicht nur die Beine – da bist du Brei!«, meint Kilian dazu.

Gänzlich runderneuert zeigt sich der Editor: In speziellen Arealen dürfen erstmals komplette Skateparks aus dem Boden gestampft werden. Manchmal macht das Einfügen von Objekten an gewünschter Stelle Probleme, insgesamt aber begeistert der Baukasten auf ganzer Linie. Auch Kilian hat Spaß: »Halfpipes und Ledges selber verlegen? Genial einfach.

In der Realität müsste ich dafür wahrscheinlich erst Architektur studieren!« Vor allem das Platzieren von Objekten – erstmals in Teil Zwei eingeführt – wird diesmal dank des neuen »Gegenstands-Dropper« zum puren Vergnügen. Hinzukommt, dass diese Methode funktioniert, egal wo man sich gerade im Spiel aufhält. Top!

Sogar die deutsche Synchro leistet sich diesmal keine Schnitzer: Jede einzelne Herausforderung wird mit toll vertonten Rendervideos eingeleitet, in denen sich die Konkurrenz lässig vorstellt und erklärt, was als nächstes ansteht. Highlight bleiben jedoch die Gespräche mit dem neunmalklugen Coach Frank, der dem Spieler, wo immer es geht, mit Tipps zur Seite steht. Die Technik? Nicht makellos, aber sehr solide: kurze Ladezeiten, schicke Animationen, stabile 60 Bilder pro Sekunde – nur die Texturen könnten detaillierter und schärfer sein. Der Soundtrack wiederum patzt so gut wie nie und trägt mit seinen Funk- und Chill-Beats maßgeblich zur entspannten Atmosphäre bei. Für den inhaltlichen Feinschliff sorgt schließlich ein umfangreiches Lizenzpaket mit nahezu allen bedeutenden Marken des Funsports. Kilian bringt es auf den Punkt: »Wenn du dich mit Kumpels bei Schlechtewetter zum Online-Skaten treffen willst, ist das hier die perfekte Lösung – auch, um neue Ideen auszutesten. Ich kann's nur empfehlen!«

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Losbrausen, Tricks vom Stapel lassen und Decks shreden, das fetzt in »Skate 3« richtig. Aber wieso hat Electronic Arts keinen Party-tauglichen Splitscreen-Modus integriert? Dafür greife ich dann lieber zu »Tony Hawk Ride«. Ich gebe 8.3

Skate 3**GRAFIK**

Realistische Animationen, flüssig, Umgebung etwas trist

7

SOUND

Fetziger Soundtrack und sehr gute deutsche Sprachausgabe

8

STEUERUNG

Alle Tricks flutschen locker von den Fingern

9

Spaßige Skate-Action mit massivem Umfang und extrem cooler Inszenierung.

8.6 von 10

Erhältlich | 28. Mai 2010



Himmelsstürmer oder Ikarus?

- +** Insgesamt 98 Zwischen- und Bossgegner, viele Waffen, 15 Kulissen, abwechslungsreiche Kämpfe
- Technisch sehr schwach, inkonsequentes Rollenspielsystem

KAMPF DER TITANEN

Auch nicht besser als Augen-an-Hirn-aus-Kino.

kurz & knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Game Republic **Preis** | 40 Euro **Genre** | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren **Kurz gesagt** | Action-Rollenspiel, basierend auf den gleichnamigen Götterschlachten im Kino.

Bekanntlich wandern unsere Kröten nicht nur über die Straße, sondern auch nach Griechenland. Besser dorthin als in dieses Spiel, ist man versucht zu sagen – aber das wäre vielleicht etwas zu gehässig. Tatsächlich spielt sich dieser kleine Klon des großen »God of War 3« auf Playstation 3 gar nicht mal so schlecht. Die Handlung pflügt quer durch die griechische Mythologie und rückt Halbgott Perseus ins Zentrum. Der zieht los, um die griechische Prinzessin Andromeda zu retten – und ganz nebenbei auch die Stadt Argos. Seine Erzfeinde? Hades und Zeus. Insgesamt stellen sich dem Helden 98 Ungeheuer in den Weg. Medusen schlachten, Titanen zu Fall bringen, riesige Drachen häuten und fette Kraken entarmen – spielt sich recht dynamisch und flott. Mit dem Stick weicht Perseus Angriffen aus, per Tastenkombi führt er Spezialschläge aus oder entreibt dem Feind seine dicken Keulen – passt. Clever: Auf

Tastendruck lassen sich einzelne oder mehrere Gegner für Angriffe auswählen, entsprechend schlägt Perseus eher punktgenau zu oder verursacht Flächen-schaden. Gelegentlich sind Aufgaben wählbar, das bringt ein bisschen Abenteuerflair hinein. Und es gibt eine Menge zu sammeln – Sternenzauber-Schmuck und anderen Schabernack, der sich nicht weiter auf die Charakter-fähigkeiten auswirkt. Wahre Höhepunkte fehlen aber, und die Technik ist ähnlich arm wie Griechenlands Kämmerer: kaum Details, schwache Texturen, hölzerne Mimik und Gestik. Dafür stimmt die Abwechslung: 80 Schwerter, Morgensterne, Äxte, Keulen, Bögen und Armbrüste lassen erledigte Bossgegner fallen – das motiviert. Könnte alles so schön sein, wenn's nicht so grau und detailarm aussähe. Immerhin steckt in den 15 Kulissen einiges an Abwechslung, von den Tiefen des Ozeans geht's in die Höhen der Stadt Argos. Spielt sich alles in allem ganz nett. Nicht mehr, nicht weniger.

Benjamin Kratsch

Wertung

Keine Totalpleite, aber Produktionen wie »Darksiders« oder »Dante's Inferno« können mehr und kosten mittlerweile weniger.

5.5 von 10

IRON MAN 2

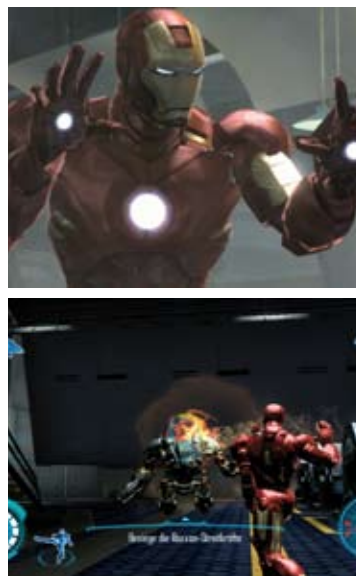
Wohl zu oft gegen die Eisenbirne gerannt...

kurz & knapp

Hersteller | Sega **Entwickler** | Sega San Francisco
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren
Erhältlich | 30. April 2010

Es ist immer ein schlechtes Zeichen, wenn ein Spielehersteller vor Veröffentlichung eines neuen Games keinen spielbaren Stoff an die Presse herausgeben mag. Oft hat man etwas zu verbergen, so wie hier. Parallelen zwischen gleichnamigem Kinokracher und diesem Actiongame? Selber Name, selber Held, sonst wenig. Der erste Lacher sind die deutschen Synchronsprecher aus der Laienschule – selten so langweilig vortragene Texte gehört. Ansonsten gibt sich »Iron Man 2« technisch und spielerisch wie Teil Eins, altbacken und ohne Höhepunkte. Erneut schlüpft der Spieler in die Haut von Tony Stark, der mit seinem Hightech-Roboteranzug als Superheld namens Iron Man für Weltfrieden sorgen will. Heißt: bisschen über Wüsten, Canyons und Städte fliegen, bisschen Terroristen prügeln, bisschen Roboter abschießen. Die Steuerung geht in Ordnung. Aber mangels Witz und Herausforderung langweilen die Kämpfe; das Von-A-nach-B-Gelaufe nervt; und statt der Handlung zu folgen, möchte man lieber seinen Schädel gegen eine Abrissbirne donnern. Kurzum: großer Name, kleiner Spaß.

Sabine Vogel/rl



Wertung

Unfassbar lieblose Filmumsetzung. Dass nicht mal die originalen Synchronsprecher rekrutiert wurden, spricht Bände.

3.8 von 10

SBK X

Ein Spiel mit X? Das ist wohl nix. Zumindest nix Neues!

kurz & knapp

Hersteller | Milestone / F+F Distribution **Entwickler** | Black Bean Games **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Rennsimulation **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 28. Mai 2010

Die Motorrad-Rennsimulation rast in die nächste Runde. Außer einem dynamischen Wettersystem gibt es aber im Vergleich zu »SBK 09« keine bahnbrechenden Änderungen. Das Fahrverhalten ist gewohnt anspruchsvoll. Schon bei kleinsten Fahrfehlern reißt es den Fahrer aus dem Sattel. Simulationsfreaks freuen sich außerdem über endlose Möglichkeiten zum Tunen des Fahrwerks. Wem das alles zu kompliziert ist, der schaltet auf den Arcade-Modus um. Grobe Fahrfehler steckt das Bike in dieser »SBK«-Light-Variante ohne zu murren weg. Das spielt sich dann aber leider erschreckend belanglos. Für Fans der Serie interessant: Der Zweirad-Racer bietet alle originalen Fahrer, Teams, Motorräder und, außer Silverstone, auch alle Strecken der Seasons von 2009 und 2010. Leider krankt die Neuauflage, trotz neuen Grafikmotors, ebenfalls an einer faden Präsentation. Für die nüchterne Umgebungsgrafik können leider die recht hübschen Bike-Modelle nicht entschädigen. Zudem sind die nervtötenden Ladezeiten aus den Vorgängern wieder mit am Start. Schade!

Max Roßmeisl



Wertung

Gute Ausstattung, gute Fahrbarkeit, aber halt sonst nichts Neues. Was für Fans schneller Öfen.

6.1 von 10



ENTFESSLE DEINE KRAFT UND
STELL DICH DEINEM SCHICKSAL

PRINCE of PERSIA

DIE VERGESSENE ZEIT



UBISOFT

AB JETZT ERHÄLTlich
PC VERSION AB 03. JUNI IM HANDEL



PS3



XBOX 360



PC DVD ROM

Wii

PSP

NINTENDO DS



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "PS3", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Left 4 Dead 2: Die Brücke, Borderlands	Rocket Knight, Zeno Clash und mehr	Aktion Lesertest: Lost Planet 2	So punktet es sich richtig

BALLERMANN
FÜR DIE CSLLost Planet 2 wird
E-Sport-Titel

Große Karten, dicke Mechs, 16-Spieler-Mehrspieler-Modus – »Lost Planet 2« ist prädestiniert für eine Aufnahme in die heiligen Hallen der Consoles Sports League. Das sieht auch Alexander Albrecht so, der als Marketingleiter für Herstellerkooperationen verantwortlich zeichnet: »Die Consoles Sports League ist in ganz Europa erste Anlaufstelle für mehr als 80.000 E-Sport-begeisterte Konsolenspieler. Wir freuen uns, dieser aktiven Community mit Lost Planet 2 ein echtes Action-Highlight bieten zu können.« Aktuell laufen bereits ein paar Cups zum Warmspielen, Ende Mai 2010 werden Capcom und Turtle Entertainment dann die

» Ein echtes
Action-Highlight
für 80.000 CSL-
Spieler. «

»Lost Planet 2«-Championship starten, ein Turnier, bei dem die drei besten Zocker mit wertvollen Sachpreisen belohnt werden. »Für die Lost-Planet-2-Community ist die Consoles Sports League die optimale Plattform, um Gegner und Mitspieler für spannende Wettkämpfe zu finden«, frohlockt Lars Kühme, Pressesprecher von Capcom.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke
ZAHLEN FÜR
SPIELEDemos?

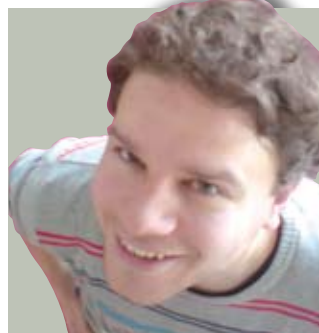
Stirbt die klassische Spieledemo aus? Wird man potenzielle Hits zukünftig nur noch gegen harte Euros anspielen dürfen? Glaubt man den Aussagen von US-Analyst Michael Pachter, dann arbeitet Electronic Arts schon jetzt an solchen Konzepten. So zumindest will er es von Nick Earl, dem Generaldirektor des EA Studios Visceral Games, erfahren haben. Premium Download-Inhalte, kurz PDLC, heißt das neue Zauberwort. Gegenüber der US-Branchen-Webseite Gamasutra sagte Pachter: »PDLC würde für zehn bis 15 Euro via Xbox Live verkauft werden und stellt so gesehen eine sehr lange Spieldemo dar – vergleichbar etwa mit dem 2009 veröffentlichten Battlefield 1943. Das vollständige Spiel wird dann später folgen, zum vollen Preis. Herr Earl glaubt, dass PDLC das Risiko, ein Spiel zu vermarkten und abzuschließen, minimiert.«

SPIELER KOCHEN VOR WUT

Dass solche Aussagen auf wenig Gegenliebe stoßen, beweisen Kommentare aus dem 360-Live-Forum. Jay_1887 flucht: »Ich würde nie Geld für eine Demo bezahlen. Dann wäre es ja keine Demo mehr. Denn da geht es doch ums Probieren – und das ist bekanntlich kostenlos.« Mospi schimpft: »Man hat ja mit Bad Company 2 gesehen, wie lang man eine Demo kostenlos spielen kann.« Und Roland von Gilead witzelt: »Der 1. April ist zwar schon etwas her, aber EA überrascht mich immer wieder mit innovativen Ideen.«

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Die Idee mag für Publisher interessant klingen, birgt aber auch Risiken. Wenn dem Spieler schon der PDLC nicht gefällt, wird es dann nicht noch schwieriger, ihn zum Kauf des Hauptspiels zu bewegen? Wird sich die Veröffentlichung des Hauptspiels drastisch verzögern, wenn die Macher nach Eingang von Kritik zur Bezahl-demo plötzlich an allen Ecken und Enden nachbessern? Und wofür zahlt der Nutzer wirklich? Für die ersten Stunden der Spielerfahrung? Und dann noch mal den vollen Preis für den Rest? Oder wird das irgendwie verrechnet, sodass ein Spiel schlussendlich genauso viel kostet wie sonst auch? Oder kauft man – wie bald bei »Dead Rising 2« – eine Art Prolog, der inhaltlich vom Hauptspiel abweicht? Werden verärgerte Spieler womöglich nur aus Protest zur Raubkopie greifen? EA hat bereits reagiert und bekundet nun: »Wir experimentieren mit Download-Strategien. Allerdings sieht keiner unserer Vorschläge vor, Konsumenten für traditionell kostenlose Spieledemos zur Kasse zu bitten.« Wenn ich an EAs Preispolitik rund ums Thema »Dragon Age« denke, mag ich das irgendwie nicht so recht glauben...



BIO

Name | Sönke Siemens

Schon gewusst?

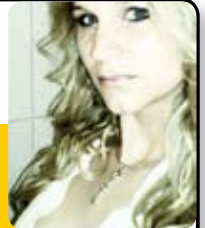
Sönke Siemens schreibt seit 2007 für das 360 Live Magazin und hat noch nie für eine Demo bezahlt.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Killerbabe

Name | Michaela Langenegger Alter | 26
Beruf | Konstrukteurin Wohnort | St. Gallen
Aufgabe im Clan | »Modern Warfare 2«-Spielerin
Webseite | www.imperial-esports.net



360 Live: Rotpunkt-Visier oder Schalldämpfer, was ist dir lieber?

Michaela Langenegger: Hey, das geht ja richtig gut los. Rotpunkt-Visier natürlich. Damit treffe ich so ziemlich alles. Schalldämpfer bringt dir ja kaum was. Klar, du bist zwar auf dem Radar unsichtbar, aber das ist selten wichtig. »Modern Warfare 2« ist ein actionorientiertes Spiel, mit Schleichen kommst du nicht weit.

360 Live: Da spricht die Fachfrau. Du spielst aktiv »Call of Duty: Modern Warfare 2«, bist in der Eins-gegen-eins-Ladder auf Platz eins. Gibt es dennoch Vorbehalte?

ML: Oh ja. Wenn ich auf einen öffentlichen Server gehe, gibt's da drei Sorten von Typen: Die meisten behandeln dich ganz normal. Typ zwei hingegen ist extrem nett, fügt dich gleich seiner Freundesliste hinzu und will sich am liebsten die ganze Zeit mit dir unterhalten. Das sind dann die, die in dir nur ein williges Flirtpfer sehen (grinst). Solange sich das in Grenzen hält und nicht ausartet, finde ich das okay. Wobei es natürlich schon nervt, wenn du mit deinem Team eine Strategie verhandeln willst und dir einer die ganze Zeit irgendwas ins Ohr säuselt.

360 Live: Wirst du als Frau im Spiel denn anders behandelt? Gibt's da Typen, die dich beschützen wollen?

ML: Ja, das sind die Flirter (lacht). Die sagen dann: »Bleib immer in meiner Nähe, ich gebe dir Deckung.« Die merken an meinem aggressiven Spielstil aber doch ziemlich schnell, dass ich keinen Schutz brauche. Eher meine Gegner.

360 Live: Kommen wir zu Typ drei, was zeichnet den aus?

ML: Das sind die Machos, die denken immer noch in der Steinzeit-Kategorie: Frauen sind schwach, Frauen treffen eh nichts, sollen ihrem Freund ein Bier bringen und ihn in Ruhe zocken lassen. Dann kommen schon mal Kommentare wie »Babe, hier wollen sich echte Zocker messen«. Denen versohle ich dann besonders gerne den Hintern. Und wenn sie verlieren, bezeichnen sie dich als Cheater. Das Problem ist, denke ich, dass so ein Typ sich in dem Moment von einer Frau bedroht fühlt. Wenn einer seiner Kumpels mitkriegt, dass er gegen eine Frau verloren hat, ist er bei ihm unten durch. Ob diese nun erfolgreich zockt oder nicht, interessiert da weniger. Generell braucht man in dieser Männerdomäne Durchsetzungsvermögen.

360 Live: Würdest du gerne in einem reinen Frauenteam spielen?

ML: Ich mache da keine Unterschiede. Als ob Frau anders zockt als Mann. Das Problem ist allerdings, dass die wenigsten Mädels wirklich wettbewerbsorientiert spielen wollen, also innerhalb einer Teamstruktur mit regelmäßigen Trainings.



✖ Left 4 Dead 2: Die Brücke

WILLST DU DENN EWIG LEBEN?

Opfere dich für die Gemeinschaft. Die Designgötter von Valve wissen einfach, wie man einen Spieler emotional mitnimmt. Im ersten Download-Inhalt für die Zombiehatz »Left 4 Dead 2« muss im letzten der drei neuen Abschnitte einer sein Leben geben, um die anderen zu retten. Wer, wird freilich nicht verraten, aber dieser Storytwist zeigt, dass Valve hier nicht nur schnell ein paar Millionen verdienen will, sondern das Konzept aus »Left 4 Dead 2« stimmig weiterverfolgt. Ansonsten gibt's viel Altbewährtes. Es ist schon schade, dass die Level in einem befestigten Südstaaten-Dörfchen und einer Grünanlage irgendwie bekannt wirken. Aber immer wieder warten kleine Überraschungen, etwa eine nur aus Zombies bestehende Hochzeitsgesellschaft, die die Spieler erbittert jagt. Spielerisch am spannendsten ist der Abschnitt in der Kanalisation. Via Xbox-Live sprechen sich die vier Koop-Partner ab; die einen sichern den

Zugang, die anderen klettern eine Leiter nach oben. Nützlich sind hier Golfschläger und das neue M60-Maschinengewehr – das mäht mit seiner Feuerkraft ganze Horden um, funktioniert genau wie die Kettensäge – aber nur kurze Zeit. Cool: Plötzlich bricht Wasser ein, man kann nur noch langsam waten, muss jeden Schritt genau planen, kann sich bei Angriffen nicht so schnell zurückziehen. Das fördert die Spannung. Ebenfalls clever integriert ist der neue Superinfizierte »Fallen Survivor«: Erst greift er mit Molotowcocktails an, dann flüchtet er blitzartig. Wer ihn schnappt, wird mit einem der zehn neuen Erfolge und Medizintaschen sowie Rohrbomben belohnt. Fazit: Eine spielerisch wertvolle Erweiterung, die die 560 Microsoft-Punkte, also gut sechs Euro, wert ist. Schlussendlich bietet es aber zu wenig, um als Pflichtkauf deklariert zu werden.



✖ TURNIER-BERICHT

MODERN WARFARE 2: SUCHEN UND ZERSTÖREN

Der Modus »Suchen und Zerstören« ist der große Favorit in der »Modern Warfare 2«-Community von consoles.net. Ergo haben die Consoles Sports League und der Ligenverbund Clandesign einen neuen Cup ins Leben gerufen, in dem »Suchen und Zerstören« vier gegen vier im Hardcore-Modus gespielt wird. Sehr fein: 64 Teams dürfen an den Start gehen. Dem Sieger basteln die Profidesigner von Clandesign eine brandneue Clan-Webseite.

FIFA FUSSBALL-WM 2010: NIGHT-CUP

In »FIFA Fussball-WM 2010« wird auch nachts gekickt, weshalb sich das »FIFA«-Team der Consoles Sports League eine besondere Aktion hat einfallen lassen. Gespielt wird in allen zehn Stadien der WM in Südafrika – natürlich bei Nacht, also mit Flutlicht. Auf dem Programm für den »Night Cup« stehen der Einer-gegen-einen-Modus oder aber auch der neue Vier-gegen-vier-Modus »Mannschaftskapitän«.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Preis | 440 Microsoft Points
Hersteller | Electronic Arts

Das ist mal echt unfair: Amis kaufen einfach eine Dose des ultrasüßen Erfrischungsgetränks »Dr. Pepper« und bekommen dadurch einen Code, um eine der vier neuen Waffen für »Bad Company 2« herunterzuladen. Deutsche Zocker müssen dagegen 440 Microsoft Points berappen, also unverschämte 5,20 Euro! Dafür gibt's die Sturmgewehre M16A2 und MG4 sowie die Maschinenpistole UMP-45 und das Scharfschützengewehr M95 Sniper. Sorry DICE, aber der Preis ist echt dreist! Dafür bekommt man bei »Left 4 Dead 2: Die Brücke« drei neue Kapitel.



BORDERLANDS: THE SECRET ARMORY OF GENERAL KRIXX

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | 2k Games

Mit »Secret Armory of General Krixx« liefert Gearbox ein kleines Meisterwerk in Download-Form ab. Für zehn Euro bekommst du gut sieben Stunden erstklassiges Gameplay geboten, eine dicke Portion Humor und drei neue Fahrzeuge. Die spielen sich erfreulich anders und relativieren die langen Fahrten durch die Steppe. Storytechnisch zieht man gegen die militante Gruppe Atlas Corporation und deren General Lance zu Felde. Während der schön erzählten und stilvoll inszenierten Geschichte trifft der Spieler auf bekannte Gesichter wie Mad Moxi. Für »Borderlands«-Veteranen ein Pflichtkauf.

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

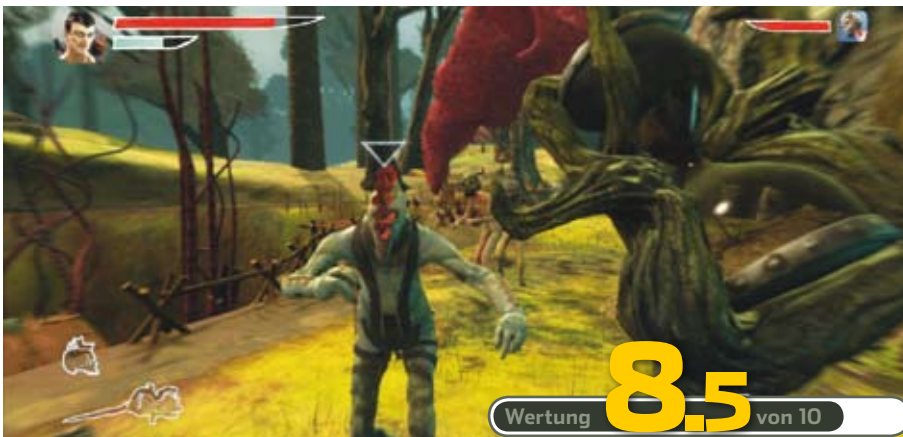
LIVE ARCADE TOTAL

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

ZENO CLASH ULTIMATE EDITION

Preis | 1.200 **Hersteller** | Atlus/ACE Team **Schwierigkeit** | mittel

Dieses auf den ersten Blick schräg anmutende Abenteuer aus der Ego-Perspektive entführt dich in eine bizarre Fantasiewelt. Protagonist Ghat hat den Anführer seines Clans auf dem Gewissen. Kein Wunder, dass seine Brüder und Schwestern ihm dafür am liebsten den Skalp über die Ohren ziehen wollen. So kommt es während der fesselnd erzählten Story zu zahllosen Kämpfen. Mit den LT- und RT-Schultertasten teilt Ghat Hiebe, Schlagkombos und Tritte aus – auch Konter-, Ausweich- und Fluchtmanöver sind möglich. Außerdem gibt's zahlreiche Argumentationsverstärker: prähistorische Gewehre, Armbrüste, Äxte und Steinkeulen zum Beispiel. Lob erntet der Ego-Prügler eines chilenischen Entwicklerteams zudem für sein außergewöhnliches Design: Praktisch keiner der skurrilen Gegner gleicht dem anderen, auch die 19 Kapitel der Hauptstory sind eigenwillig und sehr abwechslungsreich gestaltet. Die Ultimate Edition beinhaltet, im Gegensatz zur PC-Fassung, einen via Xbox Live oder auf dem Splitscreen spielbaren Koop-Modus sowie einen Zeitattake-Modus mit brandneuen Levels. Klare Download-Empfehlung!



ROCKET KNIGHT

Preis | 800 **Hersteller** | Konami **Schwierigkeit** | mittel

Das heldenhafte Opossum Sparkster feierte in den frühen Neunzigern sein Konsolendebüt auf Mega Drive und Super Nintendo. Das Comeback des quirligen Jump-and-Run-Maskottchens übernimmt viele Elemente aus den Originalspielen. Das Rüstzeug: ein Schwert in der rechten, mit dem es Feuerbälle schleudern kann, sowie ein Raketenrucksack auf dem Rücken für pfeilschnelle Tiefflug-Attacken. Die Reise beginnt, als die Wolfsarmee das Königreich Zebulos überfällt; und auch Sparksters Erzfeind Axel Gear schmiedet einen finsternen Plan. Die Spielmechanik erinnert an seitwärts-scrollende Jump 'n' Runs wie »Super Mario« oder »Mega Man«, wird aber durch die vielen Angriffsvarianten des Raketenrucksacks gehörig aufgepeppt: Sparkster kann große Distanzen überfliegen, prallt wie ein Querschläger von Wänden ab, kann sich wie ein Korkenzieher in seine Gegner bohren und vieles mehr. Fühlt sich alles ganz unterhaltsam an, auf Dauer fehlt's den 14 Kapiteln aber an Überraschungen und Höhepunkten.

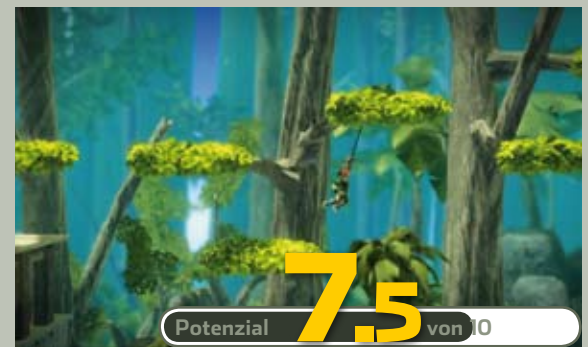


PREVIEWS

BIONIC COMMANDO REARMED 2

Erhältlich | 1. Quartal 2011 **Hersteller** | Capcom
Schwierigkeit | schwer

Da kommt Freude auf! Capcoms Action-Jump-and-Run »Bionic Commando Rearmed« aus dem Jahr 2008 wird fortgesetzt. Die bewährte Spielmechanik bleibt erhalten, im Detail soll sich dennoch einiges ändern. Der Greifarm-schwingende Serienheld Super Joe wird das Springen lernen, wodurch das Plattform-lastige Leveldesign an Dynamik gewinnt. Weniger Rätsel, dafür freizügiges Schwingen, Hüpfen und Gegner-über-den-Haufen-Schießen, das ist also die neue Devise. Dennoch: Ob Teil Zwei tatsächlich an die Qualitäten des Vorgängerspiels heranreicht, ist fraglich. Denn Capcom lässt diesmal nicht beim Bionik-Spezialisten Grin produzieren, sondern hat das noch relativ junge Entwickler-Team Fatshark beauftragt. Wir bleiben trotzdem zuversichtlich, schließlich haben auch diese Jungs ein Händchen für packende Action.



INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Erhältlich | unklar **Hersteller** | Fuelcell Games
Schwierigkeit | mittel

Videospiele sind Kunst? Bisher können eigentlich nur die beiden Puzzlespiele »Braid« und »Axel & Pixel« diesen Anspruch wirklich für sich geltend machen. Dieser traurige Umstand könnte sich bald ändern, wenn dieses abgedrehte Shoot 'em Up in der Live Arcade aufschlägt. Hier manövriert du deine fliegende Untertasse durch die labyrinthartigen Schattenwälder eines finsternen Planeten. Ein abwechslungsreicher Trip aus Geschicklichkeits- und Shooter-Elementen. Kreativer Leiter des vielversprechenden Projekts ist Michael Gagne, der sich hier ein weiteres Mal des Grafikstils seiner Nickelodeon-Zeichentrickserie »Insanely Twisted Shadow Puppets« bedient. So erinnert die Optik des Spiels an Comic-haftes Schattentheater, weiß aber an bestimmter Stelle immer wieder mit knallbunten Grafikeffekten zu überraschen. Schade, dass noch kein genauer Erscheinungstermin feststeht. Trotzdem: vormerken!



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

HANDBÜCHER? ÜBERBEWERTET!

UBISOFT WILL BÄUME RETTEN

Kettet sich Ubisofts Vorstandschef Yves Guillemot demnächst an Bäume? Zumindest hält der Franzose Handbücher für pure Umweltverschmutzung, schafft sie ab und will Anleitungen zukünftig komplett digital anbieten. Was den Umweltgedanken anbelangt, hat Guillemot Recht: »Die Herstellung einer Tonne Papier benötigt im Schnitt zwei Tonnen Holz; außerdem eine Energiemenge von 30 Millionen Kilojoule – damit kann man ein Haus ein Jahr lang mit Strom versorgen«, so der Ubi-Boss.

Trotzdem dürfte das Finanzielle die erste Geige spielen, schließlich kostet der Druck von Handbüchern Geld. Jetzt stellt sich natürlich die Frage: Liest überhaupt jemand Handbücher? Die 360-Live-Community ist gespalten: Für 40 Prozent gehört ein gutes Handbuch dazu, 30 Prozent schauen eh nie rein. Zu Letzteren gehört DK Roland von Gilthead: »Ist mir wurscht, ob da nun ein paar Blätter drin liegen, die ich in 99 Prozent der Fälle eh nicht beachte.« Jay_1887 sieht das anders: »Handbücher sind Pflicht. Ich schaue da regelmäßig die Steuerung nach, und öfter steht ja auch etwas zur Story drin.« Sebastie wiederum meint: »Schade, dass alles ins Digitale abdriftet. Früher wurden die guten Pappschachteln durch DVD-Boxen ersetzt; die meisten haben gemeckert, aber dennoch gezahlt. Als Spieler wird man sich fügen müssen: Wenn es irgendwann ein neues Monkey Island nur auf USB-Stick gibt, würde ich es trotzdem kaufen. Einfach weil ich es haben muss.« Und was meinst du? Diskutiere mit im Forum!



Gedruckte Handbücher? Für Ubisoft Schnee von gestern.



PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Viele Erfolge sacken angehende Prinzen durch den geschickten Einsatz der Elementarkräfte ein: Töte 50 Gegner mit dem Wirbelwind, röste 50 mit dem Flammensturm oder zermahme 50 weitere mit der Steinrüstung. Nicht gerade abwechslungsreich, aber gut geeignet für Punktesammler. Genau wie die anderen Erfolge, die auf die Vernichtung einer bestimmten Schergenmenge abzielen: »Kicke 20 Gegner von Felsvorsprüngen«, »Schlitze 500 Angreifer mit dem Schwert auf« – alles kein Hexenwerk und zumindest für Fans des Schlachtenepos »300« interessant. Nur wenige Aufgaben erfordern viel Übung: 805 Meter am Stück an Wänden entlangspuren etwa, 50 Feinde ohne einen Gegentreffer niederstrecken oder der Sieg über die einzelnen Bossgegner, ohne Schaden zu nehmen. Der Rest? Reine Fleißarbeit.

Anzahl der Erfolge:	40
Geheime Erfolge?	5
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	4 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

Fazit: Eines echten Prinzen nicht wirklich würdig, aber gut, um die Gamerpoints-Kasse aufzufüllen.

LOST PLANET 2

Beine so groß wie Baukräne, Muskelfasern so dick wie Stahlleitungen – Akriden der Kategorie G sind dicke Brocken, aber nicht die größte Herausforderung im Spiel. Deutlich knackiger ist es, den Erfolg einzuheimsen, der verlangt, alle Fraktionen auf die Karrierestufe 99 zu bringen. Eine Aufgabe, die allein schon üppige 30 Stunden dauert. Dafür sammelt man den Großteil der restlichen Erfolge fast schon im Vorbeigehen. 99.999 Einheiten Thermalenergie ergattern klingt zwar nach wahnsinnig viel, relativiert sich aber dadurch, dass man bereits zu Beginn jeder Mission 4000 Einheiten bekommt. Der witzigste Erfolg: Schalte 100 Spitznamen frei. Wer die Jagd nach Emblemen in »Modern Warfare 2« mag, wird allein hiermit Tage verbringen.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	6
Mehrspieler-Erfolge?	25
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	8 von 10

Fazit: Hast du einen langen Atem? Dann arbeite auf den Alle-Fraktionen-glücklich-machen-Erfolg hin.

SKATE 3

Hier werden Siegertypen gesucht: »Verkaufe eine Million Skateboards« bringt üppige 75 Gamerpoints, kostet aber Zeit. Wer es ruhiger angehen möchte, schließt zunächst die einzelnen Wettbewerbe ab. Redaktionsfavorit: »Gewinne das T-Mobile-Turnier.« Warum? Weil es zeigt, wie raffiniert EA seine Spiele vermarktet – scheinbar sogar auf der Erfolge-Schiene. Nett auch die Benennung einiger Erfolge, die mit komplizierten Tricks zusammenhängen. Einer davon reimt sich sogar: »Lande einen Miracle Whip, den Superdude Body Flip.« Auf der Suche nach echten Herausforderungen? Dann solltest du die fünf geheimen Erfolge angehen, etwa indem du einen 100-Meter-Grind ausfährst oder einen 10.000-Punkte-Trick aufs Parkett legst.



Anzahl der Erfolge:	47
Geheime Erfolge?	5
Mehrspieler-Erfolge?	10
Zeitfaktor:	6 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Hier ist für jeden was dabei. Die geheimen Erfolge knacken aber nur echte Profis.

**JETZT NEU!
NUR IN 360 LIVE!**

✖ WERDE ZUM LESERTESTER!

Wie schon im letzten Heft präsentieren wir dir ab sofort in jeder Ausgabe von 360 Live an dieser Stelle einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Redakteur, sondern von ganz normalen Gamern verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Wir geben das Thema für die jeweils kommende Ausgabe vor und du schreibst deinen Test über dieses Spiel. Darin schilderst du uns 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 uns deinen Lesertest. Einzige Beschränkung: Dein Text sollte nicht länger als 2.500 Zeichen sein – gezählt mit Leerzeichen. Lust bekommen? Dann schick uns eine E-Mail mit deinem Test an redaktion@360-live.de oder geh ins Forum auf www.360-live.de und hau in die Tasten. Das nächste Thema: »Red Dead Redemption«. Einsendeschluss: 10. Juni 2010.

UNSER LESERTESTER

Name | Ronald Fritsch **Alter** | 27 **Wohnort** | Obersalzberg **Name im Forum** | Reltihor
Kurz-Bio | Ronald »Reltihor« Fritsch ist gebürtiger Obersalzberger und arbeitet als Concierge für ein größeres Hotel in der Region. Wenn er sich nicht gerade um die Wünsche seiner Kundschaft kümmert, schlägt er sich mit Akriden der Kategorie G herum. »Derart riesige Bossgegner gibt's in kaum einem Spiel. Um die zu besiegen, ist ein wirklich gutes Team nötig, das sich gegenseitig deckt und per Headset abspricht«, analysiert unser Lesertest. »Ob's E-Sport-Potenzial hat? Möglicherweise, allerdings waren die Server beim Vorgängerspiel primär von Japanern gefüllt denn von Europäern. Aber vielleicht zündet's ja auch hierzulande.«



✖ Aktion Lesertest

LOST PLANET 2

Im Team bist du stark, alleine verloren. So lautet mein Fazit, nachdem ich die Kampagne 25 Stunden lang mit drei Kumpels durchgezockt habe. 25 Stunden haben wir gelitten, geflucht, hatten aber auch verdammt viel Spaß. Wir? Nun, die komplette Kampagne von »Lost Planet 2« ist voll auf Koop geeicht, alleine hast du kaum eine Chance. Aber auch im Team gehört das Sterben dazu, der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich mörderisch. Allerdings hat Capcom etliche Feinheiten erdacht, um Koop-Zocker bei Laune zu halten. Damit sich keiner von der Truppe absetzt und sein eigenes Ding macht, gibt es die Kampfpunkte. Jedes Mal, wenn du eine der Datenstationen, also das Etappenziel, erreicht hast, steigt der Punktezähler. Sobald einer stirbt, werden 500 abgezogen, sinkt die Zahl gen null, ist das Spiel erst mal vorbei und alle müssen das Kapitel von vorne anfangen. Das geht mir gewaltig auf den Zeiger. Warum zur Hölle muss ich komplett von vorne anfangen, also im schlimmsten Fall bis zu acht Missionen wiederholen, wenn ich einmal draufgehe? Das nervt. Insgesamt ist das Vier-Spieler-Koop-Erlebnis aber wirklich der Hammer: Die Karten sind stellenweise riesige Eislandschaften oder große Industrie-

komplexe und lassen Raum für viel eigene Taktik. Und die vereinzelt schlauchförmigen Abschnitte sind meist clever an kooperatives Gameplay angepasst.

Aber kommen wir zum Mehrspieler-Modus: Der Multiplayer des Vorgängerspiels war schon ein Garant für bombastische Action. Auch im zweiten Teil dürfen sich wieder 16 Spieler auf zehn abwechslungsreichen Karten austoben, die so nicht in der Kampagne vorkommen. Die Modi sind im Grunde Abwandlungen von Klassikern. Akriden-Ei-Kampf erinnert stark an den beliebten Flaggenklau, Datenstationskampf ist das Gleiche wie Eroberung in »Call of Duty: Modern Warfare 2« und Team-Eliminierung ist eh klar. Auch die Perks aus »Modern Warfare« gibt's hier in Form von 42 Spezialfähigkeiten. Das ist zwar wie bei den anderen Mehrspieler-Games ziemlich zahl, weil man für das Studieren der riesigen Karten relativ viel Zeit benötigt. Doch wenn man erst mal weiß, wo die mächtigen Waffen und Kampfanzüge versteckt liegen, kann man bei seinen Gegnern heftigen Schaden anrichten. Vor allem die teambasierten Modi sind zudem empfehlenswert, um sich mit seinen Kumpels gegen menschliche Gegner zu messen. In seiner Gesamtheit gesehen ist

»Lost Planet 2« also ziemlich einzigartig. Außer »Halo« bietet kaum ein Spiel 25 Stunden Spaß in einer Vier-Spieler-Koop-Kampagne und setzt noch einen schicken Mehrspieler obendrauf.

Ronald Fritsch/bk



Leserwertung

Macht Spaß, spielt sich prima, hat aber ein paar Fehler. Dennoch ein Kauf Tipp!

8.5 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 05/10: 8.7



SPLINTER CELL CONVICTION

Vom loyalen Superagenten zum blutrünstigen Racheengel. Ubisoft Montreal wagt mit »Splinter Cell: Conviction« den Neuanfang. Die Redaktion ist begeistert, doch was sagen die 360-Live-Leser?

* Nachgefasst

Sam Fisher ist zurück. Hollywoodreif inszeniert rettet er Washington DC vor einem Terroranschlag. Wenn er durch Fenster springt, mit gezielten Schüssen Söldner um Söldner ausknipst oder einen Bösewicht beim Verhör brutal gegen eine Kloschüssel schleudert – ja, dann könnte man den neuen Sam glatt für den Bruder von »24«-Agent und Patriot Jack Bauer halten. Vom regierungstreuen Elitespion zum rachsüchtigen Familienvater – was sagt die Community zum neuen Sam?

Forumsnutzer Ollimann sprüht vor Begeisterung: »Das Splinter-Cell-Feeling ist ab der ersten Sekunde omnipräsent. Steig aber gleich auf ‚Realistisch‘ ein, dann spielt die KI richtig gut mit, kreist dich ein, du hast weniger Gesundheit und wirst deutlich öfter enttarnt.« Auch Zamamee lobt die Söldner-KI: »Die Jungs von Black Arrow sind krass drauf, die durchsuchen echt alle Ecken mit Taschenlampen.« Ollimann bewertet den Schwierigkeitsgrad als schwer, aber nie unfair. Zamamee ist von der Story total begeistert, bemängelt allerdings die Steuerung: »Beim Laufen gibt's nur zwei Stufen, gehen und rennen; schleichen kann man nur in einer Geschwindigkeit.« CFG Vin Kool würde gerne die Knöpfe für Nachladen und Schleichen frei belegen, davon abgesehen sind er und Sam dicke Kumpels geworden: »Ich habe mich gleich heimisch gefühlt. Die Grafik rockt, die Story gefällt und auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gibt die KI richtig Gas. Schade nur, dass Sam seine Gegner selten so ausknockt wie früher, sondern fast schon beiläufig tötet.« Und was denkt »Splinter Cell«-Neueinsteiger Luckns? »Ich kenne die Reihe zwar nicht, aber dieses Kribbeln, wenn man sich versteckt, schleicht und nicht entdeckt wird, das ist schon großartig.«

Etwas enttäuscht sind viele Leser von den eintönigen Gebäudekomplexen. Ollimann bringt's auf den Punkt: »Afrika, Antarktis, Shanghai – Sam reiste in den letzten Teilen ständig umher, in Conviction ist er nur in Malta, kurz im Irak und den USA unterwegs.« AndYi wiederum relativiert: »Man ist zwar oft in Gebäuden oder draußen, aber die Level Irak, Washington Monument, Downtown und das Third-Echelon-Parkhaus bilden durchaus sehr starke Kontraste.« Interessant: Zahlreiche Serienfans suchen vergeblich nach einem kleinen Geräusch. Ollimann erklärt: »Warum zum Teufel kann Sam nicht mehr pfeifen? Immerhin gibt es viele neue Möglichkeiten, Feinde in eine bestimmte Richtung zu locken. Die Palette reicht vom Auslösen eines Autoalarms über das Zerschneiden von Lichtern bis zum

Verschwindenlassen von Gegnern.« Gleichzeitig kritisiert der »Splinter Cell«-Profi die kurze Spielzeit: »Für die ersten vier Kapitel habe ich nur je 20 Minuten gebraucht.« Dass das unter Umständen noch schneller gehen kann, beweist 360-Live-Redakteur Michael: Weil die Testversion anfangs nicht lief, musste er die Mission »Price Airfield« unzählige Male durchspielen. Irgendwann gelang ihm das in unter zehn Minuten. Ob jemand es noch schneller schafft? Um das herauszufinden, ruft 360 Live hiermit einen Speedrun-Wettbewerb ins Leben. Und so geht's: Filme deinen Speedrun für besagtes Level ab, stelle das Video auf Youtube und schick den Link bis zum 7. Juni 2010 an redaktion@360-live.de. Ubisoft belohnt die drei effektivsten Agenten mit je einer Collector's Edition von »Conviction«.

Sehr beliebt scheint auch der Koop-Modus. Agent E lobt vor allem »Letztes Gefecht«, eine Abwandlung des »Horde«-Modus aus »Giers of Woehr«. Zur Erklärung: In dieser Koop-Variante müssen zwei Spieler mit Hilfe von Minen, EMP-Granaten und einem Waffenarsenal, bei dem sogar »24«-Veteran Jack Bauer die Kinnlade runterklappt, eine EMP-Bombe vor angreifenden Söldnerwellen der Privatarmee Black Arrow verteidigen. »Das geht ganz schön an die Substanz«, gibt Zamamee zu. »Also bei 470 Gegnern beißt man gerne 18 Mal ins Gras. Immerhin wird man eine komplette Stunde voll gefordert. Sehr geil.« Bestnoten attestiert Zamamee zudem der Spielart »Duell«: »Man spielt im Grunde zeitbegrenzt gegeneinander. Die Wachen tauchen immer wieder auf; für jede Tötung gibt's einen Punkt, wer seinen menschlichen Widersacher erwischt, kassiert fünf Zähler. Wird man getötet, gibt's einen Minuspunkt. Macht wirklich sehr viel Spaß.« Lust bekommen, jedoch keinen Online-Partner zur Hand? Dann schau dich mal im 360-Live-Forum um, dort formieren sich täglich neue Agententeams. Hauptquartier over and out!

Benjamin Kratsch

Kurz, aber verdammt gut – so urteilt ein Großteil der 360-Live-Community über »Conviction«.

DAS DENKT DIE REDAKTION

RAMBOTYP ODER LEISETRETER – WIE SPIELST DU DEN NEUEN SAM?

Richard:

Ich liebe sie, diese stille Bedrohlichkeit. Ach ne, es geht ja gar nicht um »Bioshock«. Sam, Sam, ach der Sam. Ja, feiner Kerl, ist halt jetzt ein bissl brutaler. Mir sind die Verhöre etwas zu krass, der Rest fesselt aber gewaltig.

Sönke:

Ja, man nennt mich Schmidtchen Schleicher, alle Gegner werden weicher / wenn ich lässig wie ein Tiger durch das ganze Level schleich'. / Kaum beginnt der Feind zu schießen, packt es mich, und ich muss mit. / Gegner, reißt euch doch zusammen, jetzt kommt Schleicher Schmidt – äh Sam.

Benjamin:

Also ich spiel am liebsten nach dem Prinzip »ein Schuss, ein Treffer«. An Fassaden entlanghangeln, Gegner beobachten, Wachposten umschleichen, Schalldämpfer drauf und dann aus dem Hinterhalt abdrücken. So angegangen, läuft »Conviction« zu Höchstform auf.

Sabine:

Als alte »Metal Gear Solid«-Spielerin steh ich gar nicht auf vorpreschende Rambos, die mit Kugeln und Granaten um sich schleudern. Heimlich, schnell und vor allem leise muss es sein. Dann ist es auch wenigstens eine Herausforderung für Finger und Hirn.

Michael:

Die Gegner feige umschleichen? Pustekuchen! Kopfschüsse, Genickbrecher und MG-Salven sind das Mittel zum Zweck. Und natürlich der höchst effektive Todessturz vom Fenstersims.

Max:

Ich bin wie die schwarze Pest. Heimlich, still und leise – aber trotzdem muss jeder dran glauben. Einer nach dem anderen.

DER SCHNELLSTE SAM ALLER ZEITEN
Spiele das Level »Price Airfield« in unter zehn Minuten durch und gewinne eine von drei »Conviction«-Sammeler-Editionen. Alle Details unter www.360-live.de



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

360 LIVE LESERPOST



Nicht zuletzt aufgrund unseres neuen Facebook-Auftrittes erreichen uns dieser Tage noch mehr interessante Zuschriften als üblicherweise. Insbesondere Ponys scheinen es unseren Lesern diesmal angetan zu haben. Sind ja aber auch herzig, die Dinger – insbesondere in der rosafarbenen Form.

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 [buzzybee70](#).



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

VERWECHSELT

Hallo, ich habe eine Frage: Und zwar habt ihr im April-Heft ausführlich von Seite 14 bis 19 über »Lost Planet 2« gesprochen. Aber ist das Bild auf Seite 16 nicht eindeutig von »Gears of War 2«, oder täusche ich mich?

Patrick Rehagel, per Mail

Moritz: Ja, eindeutig ein Täuschungsversuch. Allerdings von deiner Seite! Da hatten wir schon befürchtet, einen Screenshot von einem indizierten Spiel abgedruckt zu haben! Puh, noch mal Glück gehabt. Denn falls du es trotz aufmerksamen Lesens des »Lost Planet 2«-Artikels nicht mitbekommen hast: Marcus Fenix und Dominic Santiago, die beiden Herren auf dem Bild von Seite 16, haben einen Gastauftritt im Akriden-Schnetzler von Capcom. Also: Alles ganz legal bei uns.

VERKEHRT

Als ich heute die neue Ausgabe der 360 Live aufschlug und in der Kategorie Mitmach-Charts las, fiel mir auf, dass »Fallout 3« und »Borderlands« eine nicht gerade großzügige Bewertung bekommen haben. Mir ist zwar auch bewusst, dass »Borderlands« nicht gerade eine gute Story hat, aber eine bessere Bewertung als 8.3 hat es schon verdient, da das Spiel einfach einen Suchtfaktor hat. Bei »Fallout 3« ist meine Beschwerde aber 100-

prozentig angebracht. Eine 8.5? Es ist meiner Meinung nach eines der besten Games, die bis jetzt auf den Markt gekommen sind, und hat mehr Auszeichnungen bekommen als so manch anderes Game. Ich meine, eine Bewertung von 9.0 hat es schon verdient. Vielleicht könntet ihr die Auszeichnungen auch in irgendeiner Weise in der Zeitschrift berücksichtigen.

Timmyboy95, aus dem Forum

Jan: Ich weiß zwar nicht, wo du in der Ausgabe 05/2010 was von »Fallout 3« gelesen haben willst, aber davon mal ganz abgesehen: Wir haben dem Game damals zwar eine 8.5 gegeben, durch die Wertungsreform Anfang 2009 ist es dann jedoch auf 8.3 abgewertet worden. An Auszeichnungen gab's daher von uns auch nur den normalen Kauf Tipp. Warum? Für echte »Fallout«-Kenner ist Teil Drei zunächst interessant, bei längerer Spielzeit aber weder Fisch noch Fleisch und vor allem viel zu actionlastig. Hinzu kommt, dass die deutsche Version, die wir getestet haben, ziemlich arg beschnitten wurde. Zusammen mit ein paar technischen Mängeln ist »Fallout 3« somit zwar ein sehr gutes Spiel, aber eben kein Traumwertungs-Kandidat wie zum Beispiel ein »Mass Effect« oder »Fable 2«. Wenn du anderer Meinung bist, kannst du dich aber gerne in den Mitmach-Votings oder den

Das-spiel-ich-am-liebsten-Charts im Forum beteiligen.

VERSESSEN

Könnt ihr mal was zu »Fable 3« bringen? Es gibt kein Spiel, auf das ich so sehr warte. Bitte! Maxiking77, Blog-Kommentar
Michael: Tja, da bist du nicht der Einzige, der auf dieses Spiel wartet wie auf Weihnachten, Ostern und den jährlichen Handtuchtag zusammen. Leider rückt der gute Peter Molyneux diesmal nur ziemlich zögerlich mit tollen Überraschungen, Neuerungen und Oh-mein-Gott-ich-muss-dieses-Spiel-haben-Informationen raus. Ich spekuliere ja darauf, dass im Zuge der bevorstehenden Fachmesse E3 endlich mehr Details preisgegeben werden. Wenn nicht, bleibt mir immerhin noch der Handtuchtag am 25. Mai.

VERBITTERT

Ich find's äußerst unnötig, dass Spiele, in denen Waffen vorkommen, von vornherein nicht für den deutschen Computerspielpreis ausgewählt werden dürfen. Beispiel »Uncharted 2«: Es hat mehr zu bieten als Ballerei. Okay, es werden Menschen erschossen, aber das ist doch nicht die Essenz des Ganzen. Oder soll ein Ponyhof-Spiel als bestes internationales Spiel nominiert werden, weil keine Waffen

TOPTHEMA

VERZWEIFELT

Da mich der Xbox-Live-Support in die totale Verzweiflung stürzt, wende ich mich an euch. Angefangen hat alles im Februar 2007, wo ich den Support zum ersten Mal kontaktierte. Meine erste Xbox 360 habe ich mir in den USA zugelegt, da ich zum Erscheinungstermin im November 2005 dort gelebt habe. Meinen Live-Account habe ich selbstverständlich mit meinen damaligen amerikanischen Daten angelegt. Leider hat mein Arbeitgeber mich im Herbst 2006 wieder nach Deutschland geschickt, wo ich mir einige Zeit später noch eine deutsche Xbox 360 zulegte. Ich spielte weiterhin mit meinem US-Account und hatte lange Zeit auch keine Probleme mit dem Nachschub von Live-Abos und Microsoft Punkten. Auch hatte ich meine Kreditkartendaten bei Microsoft hinterlegt. Leider ist meine Kreditkarte im März abgelaufen und ich bekam von meiner Bank eine neue. Da die neue Kreditkarte allerdings auf eine deutsche Rechnungsadresse läuft, kann ich die neue Kreditkartennummer nicht mehr eingeben. Denn bei Microsoft ist es nicht möglich, die einmal eingegebenen Adressdaten zu ändern! Bislang störte mich das auch nicht, allerdings ist vor drei Tagen auch meine Gold-Mitgliedschaft abgelaufen. Was macht Microsoft? Nein, nicht einfach nur auf Silber zurückstufen, sondern direkt den Account sperren! Auf Anfrage beim Service bekam ich nur die lapidare Antwort per

Mail, dass ich mir einen neuen Account zulegen solle. Und vier Jahre intensiven Spielens sind jetzt für die Katz? Was ist, wenn ich noch mal in ein anderes Land ziehe? Brauch ich dann wieder einen neuen Account? Auf die Sperrung meines Accounts ging man vorsichtshalber mit keiner Silbe ein. Bin ich so naiv, zu glauben, dass es eigentlich kein Problem sein sollte, die eigene Adresse zu ändern? Wie seht ihr das? Bin ich der Einzige, der von einem Land ins andere gezogen ist und diese Probleme hat?
Oliver Kahlert, per Mail

Richard: Hm. Kann nicht sein, dass beim E-Mail-Verkehr zwischen dir und Microsoft ein Missverständnis aufgetreten ist? Meines Wissens kann man seine Adressdaten durchaus ändern. Genaueres findest du unter der Webseite: support.microsoft.com/kb/819003/de. Allerdings gilt das dort Beschriebene für Deutschland. Wie es um US-Konten bestellt ist, lässt sich mangels vorhandenem US-Konto von dieser Stelle aus schlecht prüfen. So ganz zwischen dir und mir empfehle ich übrigens immer gerne persönlichen oder mündlichen Kontakt. Ist einfach direkter. Außerdem habe ich in mehreren Fällen gute Erfahrungen mit der telefonischen Hotline gemacht. Kann ich empfehlen: +49 / 800 181 2968. Mit Ländervorwahl, falls du zwischenzeitlich wieder ins Ausland versetzt wurdest.

drin sind, was ja supi dupi sein soll? Was wollen die denn auswählen? In fast allen guten Spielen kommen Waffen vor. Sollen die deshalb alle von der Liste gestrichen werden? Lächerlich, einfach lächerlich. russianswurst, Blog-Kommentar

Moritz: Ja, da muss ich dir Recht geben. Im Gegensatz zu Filmpreisen, bei denen es keine Rolle spielt, ob der Film, für den sie verliehen werden, Gewalt zeigt oder nicht, sind Videospiele noch immer irgendwie ein Dorn im Auge der ach so gepflegten Gesellschaft. Das zeigt sich auch daran, dass sich die Jury, statt sich dem Problemfall zu stellen, zuerst einfach den bequemsten Weg drum herum geht und die Kategorie »Bestes internationales Spiel« komplett streichen wollte. Immerhin haben sie ja nachnominiert und letztlich hat »Anno 1404« für PC den Preis abgeräumt. Mal sehen, was uns nächstes Jahr erwartet. Bestimmt stehen dann neben einigen Ponyhof-Spielen auch noch »Meine kleine Farm – das Videospiel« und »Gina Lisas Power-Shopping« auf der Nominierungsliste. Wie tröstlich!

VERUNSICHERT

Vorab zur Info: Ich wollte meine altgediente 2005er Xbox in Rente schicken und mir eine schicke Elite zulegen, die optisch auch besser in mein Wohnzimmer passt. Beim Stöbern bin ich bei bekannten Online-Händlern auf Preise von 209 Euro gestoßen und wollte eigentlich bereits zuschlagen. Beim Surfen und Lesen des Forums bin ich natürlich auch auf das Projekt Natal gestoßen und diverse Theorien

STELL DICH VOR!

Ab sofort geben wir den Lesern von 360 Live in jeder Ausgabe 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!

Name | Nils Blankenberg **Alter |** 23 **Wohnort |** Lauta bei Dresden
Name im Forum | Combat Dwarf
Kurz-Bio | Nils ist eigentlich Servicetechniker in einer Druckluft-Firma, kümmert sich aber viel lieber um seinen Hund. Neben seinem treuen Vierbeiner liegt Nils vor allem auch Musik am Herzen. Ohne einen MP3-Player trifft man ihn jedenfalls nie an. Seit 2007 betreut Nils als Co-Admin das 360-Live-Forum.



Du bist schon ganz schön lange im Forum aktiv. Wie hält man es so lange mit einem solchen Chaotenhaufen aus?

Nils: Ach, die drei Jahre sind nicht lang. Es gibt viele, die sind von Anfang an dabei. Wie ich es hier aushalte? Nun ja, es ist ein riesiger Freundeskreis, fast jeder kennt hier die Leute mit echtem Namen und man bekommt immer gute Hilfe, wenn man ein Problem hat. Ab und zu entstehen echt gute Diskussionen.

Ist dein Nickname Programm? Bist du wirklich so ein kleiner Kampfwürger? Oder spielst du eigentlich ganz anders?

✗ LASS ES RAUS!

VERWEICHLICHT

Ich schlage gerade eure neue Ausgabe auf und was fällt mir bei den Leserbriefen ins Auge? Haufenweise Typen, die wegen eurer Antworten auf deren Zuschriften nörgeln und auf Sissi machen, bloß weil man mal keinen Rosa-Pony-Witz macht! Sobald es mal einen kleinen Seitenhieb gibt, rennt ihr gleich zu Mami und weint. Und was am meisten nervt: Ich bin treuer Leser eurer Zeitschrift seit der Ausgabe 08/2006 und da wird wertvoller Platz für solche

über die neue Xbox. Glaubt ihr, dass eventuell noch dieses Jahr eine neue Xbox auf den Markt kommt, in Verbindung mit Natal? Dieser Preis für die Elite mit zwei Spielen ist ja fast wie Rudis Resterampe. Schnell weg mit den alten Xboxen, um Kapazitäten für die neue Xbox zu schaffen. Nun bin ich mir nicht so sicher und will mein Geld lieber sparen. Im Sommer ist ja auch die E3, vielleicht wird dort ja die Bombe platzen. Was meint ihr?

Gonzo253, aus dem Forum
Benjamin: Klar, Gerüchte über eine Xbox 720 kursieren schon seit dem Verkaufsstart der Xbox 360 anno 2005. Aber ehrlich gesagt glaube ich nicht, dass das dieses Jahr noch was wird. Wahrscheinlich auch nächstes Jahr nicht. Wo wir gerade bei Spekulationen sind, sollte man auch die Xbox 360 Slim erwähnen, die laut einigen Spekulanten auf der E3 enthüllt werden soll. Möglich wär's, wenn Microsoft mit Sony in diesem Marktsegment mitziehen wollte. Ob sie's wirklich tun, bleibt abzuwarten. Aber: Selbst wenn Microsoft in irgend-einer Weise eine neue Xbox vorstellt,

weiß du doch gar nicht, ob dir die eventuell neuen Funktionen überhaupt zusagen. Oder ob die dann nicht völlig übersteuert sein wird. Mein Tipp: Lieber bei Bewährtem zuschlagen, bevor's weg ist!

✗ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo Leute, ich will hier nicht zu sehr schleimen, weshalb ich gleich zu meiner Frage komme: Auf YouTube und im Fernsehen sieht man ja immer auch irgendwelche Game-Tests mit Ingame-Aufnahmen. Wie können die das filmen? Mit der Kamera vor der Xbox sieht ja völlig doof aus. Da ich auch mal ein paar Filme auf meiner Xbox machen will, würde ich gerne wissen: Wie macht man so was? Jetzt bleibt doch noch Platz für ein ganz großes Lob an euch, denn ich glaube, ihr seid genauso große »Just Cause 2«-Fans wie ich. Ich wurde auf euer Heft aufmerksam, als ich es im Zeitschriftenregal mit Rico Rodriguez und seinem Fallschirm auf dem Titelblatt sah – und es war kein Fehlkauf. Seither kaufe ich regelmäßig euer Heft, wenn es dann mal den langen Weg in die Schweiz geschafft hat...

Florian Linde, per Mail

Sönke: Klasse, endlich mal ein Fan aus der Schweiz! Wie wär's? Im Tausch gegen zwei signierte Ausgaben der 360 Live schickst du uns ein Paket mit gutem Schweizer Käse? Hmm, Greyerzer oder so... Aber zu deiner Frage: Das Aufnehmen von Videos mit der Xbox 360, auch Grabben genannt, ist nicht ganz so einfach. Dazu brauchst du nämlich ein paar spezielle Geräte, unter anderem einen Rechner mit Video-Capturing-Karte und ein Video-Grabber-Kabel, das die Video- und Audiosignale splittet und doppelt, damit du gleichzeitig aufnehmen und über deinen Fernseher spielen kannst. Wenn dir dein PC-Monitor zum Spielen reicht, kannst du deine Konsole auch direkt, zum Beispiel mittels S-Video- oder Komponenten-Kabel, an den Rechner anschließen. Dann brauchst du nur noch eine Videoaufnahme-Software wie »Virtual Dub« oder »Virtual VCR«. Jetzt steht deiner Karriere als Videospielfilm-Regisseur nichts mehr im Wege.

Leute verwendet? Dabei will ich auch mal ins Magazin! Also... komm ich jetzt in die Motzcke? Los, ich will in die Motzcke!

Maximilian Schneider, per Mail

Sabine: Klar, kein Problem. Da stehst du auch schon. Mit deinem Leserbrief hast du den Platz in der Motzcke ja auch redlich verdient. Ach ja, für alle anderen, denen Maximilians Leserbrief auch wieder zu hart war, hier noch ein Rosa-Pony-Witz: Wie entstand das erste rosa Pony? Ein Mantafahrer im Wilden Westen wollte sein Pferd tiefer legen! Haha!

✗ SCHNIPSEL

Hallihallo, ich habe alle Fehler in eurem Text auf Seite 75 der letzten Ausgabe gefunden. Es sind 16 an der Zahl! Eine wahre Meisterleistung!

Jannik Görtz, per Mail
 Korrekt! Eine wahre Meisterleistung von dir! Du hast gewonnen! Deine Überraschung: ein Eintrag auf diesen Seiten! Glückwunsch! Plus: ein kultiges Spiel aus der Grabbelkiste.

Aus Österreich kam noch nie was Gutes zu uns!
dustindollin, aus dem Forum
 Doch! Kaiserschmarrn zum Beispiel! Und nicht zu vergessen die gute Wiener Melange oder Sissi – wer's mag.

Hallo, ich wollte einmal fragen, wie ich meinen Account im Forum löschen kann!

Dario34, per Mail
 Löschen? Was ist das? Kenn ich nicht, das Wort. Unser Forum kennt's auch nicht. Ergo: gar nicht! Bitte Admins fragen. Merci!

Auf »Gears of War 3« freu ich mich besonders. Bin immer noch begeistert von »GOW 2«. Ups... darf man das hier schreiben? Nicht, dass gleich ein Sonder-einsatzkommando der USK vorbeischaute!

Patrick Drechsler, via Facebook
 Nein, nein, die USK ist harmlos. Aber mal abwarten, ob stattdessen nicht die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bei dir klingelt. Wo wohnt du nochmal?



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

✗ SPRUCH DES MONATS

» Wer Stroh im Kopf hat, fürchtet den Funken der Wahrheit. «

Maximilian Schneider

360^{LIVE}
JUNI 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

76 TOP 50

Die besten Sportspiele
im Überblick

79 SPARTIPPS

Forza 3, Bayonetta,
Pure und mehr

80 ZUBEHÖRTEST

Forza 2.1 System,
MC 2 Racing Wheel

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Fachbegriffe-LexikonTOP-50-GAMES
DIE BESTEN SPORTSPIELE IM ÜBERBLICK

Quietschende Reifen, runde Leder, bluttriefende Boxhandschuhe und coole Bretter: Geht's um Sportspiele auf der Xbox 360, ist für jeden Geschmack etwas dabei. Egal, ob du auf Fußball, Basketball, Tennis, Motor- oder Wintersport stehst, gerne Golfbälle einlochst oder halsbrecherische Stunts mit deinem Skateboard vollführst. Hier findest du sie: die 50 besten Sportspiele für Xbox 360. Die Hits der letzten Jahre in einer kompakten Übersicht, samt Bewertung, Angaben zur Altersfreigabe, dem aktuellen Preis und weiteren nützlichen Detailinformationen. Außerdem dabei: ein kleines Abbild der Verpackung. So weißt du, wonach du im Regal des Händlers Ausschau halten solltest. Kleine Sternsymbole unterhalb der Wertung verraten darüber hinaus, welche Auszeichnungen ein Spiel eingheimst hat. In der nächsten Ausgabe findest du an dieser Stelle dann die 50 besten Partyspiele.

DIE 50 BESTEN
SPORTSPIELE
DER 360-LIVE-REDAKTION

A Amped 3						
	Genre	Snowboarden	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
	Hersteller	2K Games	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	01/06
	Exklusiv auf der Xbox 360: stylische Pisten, auf die man mit Snowboard, Schlitten, Luftschlauch und Co. hinunterfetzt. Ein richtig freches Ding!					

B Beijing 2008						
	Genre	Leichtathletik	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	13 €	Wertung
	Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	07/08
	Hält, was der Titel verspricht, schreit aber nach Mitspielern.					

Burnout: Paradise						
	Genre	Rennspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	02/08
	Nahezu fehlerfreies, enorm rassistes Racing mit toller Einzelspieler- und klasse Online-Komponente.					

Burnout: Revenge						
	Genre	Arcade-Rennspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	28 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in 360 Live	03/06
	Das schnellste Rennspiel für die 360. Ein geradliniger Arcaderacer, der Action mit Positionskämpfen paart.					

C Colin McRae: Dirt						
	Genre	Rennspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	21 € *	Wertung
	Hersteller	Codemasters	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 100	Test in 360 Live	06/07
	Vielseitige Rallye-Simulation mit starkem Design und hoch motivierendem Gameplay.					

Colin McRae: Dirt 2						
	Genre	Rennspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	38 €	Wertung
	Hersteller	Codemasters	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	09/09
	Hipp, herrlich anzusehen und wie immer perfekt im Handling. Colin McRae hätte seinen Segen gegeben.					

F FIFA 09						
	Genre	Fußball	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 20	Test in 360 Live	10/08
	Sieht fantastisch aus, spielt sich klasse: das beste »FIFA« seit Jahren!					

FIFA 10						
	Genre	Fußball	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	55 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 20	Test in 360 Live	10/09
	Was für ein Spiel: schnell, dynamisch, taktisch, mit jeder Menge Detailverbesserungen. Kaufen!					

FIFA Fussball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010						
	Genre	Fußball	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	56 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 20	Test in 360 Live	05/10
	Schöner, flüssiger, mit durchdachten Modi. Knapp 60 Euro sind happig, aber es lohnt sich.					

Fight Night Round 3						
	Genre	Boxen	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	Englisch, dt. Handbuch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	03/06
	Box-Simulation mit Hammer-Optik und spannenden Kämpfen auf Next-Gen-Niveau!					

Fight Night Round 4

	Genre	Boxen	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	07/09

Der Champion ist zurück. Und er hat seine Hausaufgaben gemacht!

Flatout: Ultimate Carnage

	Genre	Arcade-Rennspiel	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	37 €	Wertung
	Hersteller	Empire/ Koch Media	gekürzt	ja	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	09/07

Starkes Krawallo-Rennspiel mit begeisternder Fahrdynamik und piffigen Ideen.

Forza Motorsport 2

	Genre	Rennsimulation	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	09/07

Prickelnde Rennsimulation, die sehr vieles richtig, aber auch ein bisschen was falsch macht.

Forza Motorsport 3

	Genre	Rennsimulation	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	25 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	11/09

Die Mutter aller Rennsimulationen: überraschungsfrei, aber in Sachen Ausstattung und Technik top.

Madden NFL 08

	Genre	Football	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	Englisch, dt. Handbuch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	09/07

Komplett, gut aussehend, hervorragend ausgestattet. Vielleicht etwas überladen.

Madden NFL 09

	Genre	Football	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	Englisch, dt. Handbuch	Spieler	1 – 4	Test in	–

Stellenweise inakkurates Gameplay, aber ansonsten eine der authentischsten Football-Erfahrungen.

Moto GP 09/10

	Genre	Rennsimulation	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	47 €	Wertung
	Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	03/10

Die erste Motorrad-Rennsimulation, die sich wirklich nach Xbox 360 anfühlt. Klasse!

Nascar 09

	Genre	Rennsimulation	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	57 €	Wertung
	Hersteller	EA Sports	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	Englisch, dt. Handbuch	Spieler	1 – 40	Test in 360 Live	07/08

Nett, wenn man's mag. Für an DTM und Formel 1 gewöhnte Europäer langweilig.

NBA 2K10

	Genre	Basketball	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
	Hersteller	2K Games	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 10	Test in 360 Live	11/09

Aggressiv, schnell, spritzig und insgesamt spürbar fordernder als »NBA Live 10«.

NBA Live 10

	Genre	Basketball	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	50 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 10	Test in 360 Live	11/09

Großartiger Basketball mit exzellenter Präsentation, der Pros aber unterfordert.

NBA Street: Homecourt

	Genre	Basketball	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	50 €	Wertung
	Hersteller	EA Sports	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	Englisch, dt. Handbuch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	03/07

Kaum Neues, aber dafür schön verpackt und mit jeder Menge Spaßpotenzial.

Need for Speed: Carbon

	Genre	Arcade-Rennspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	48 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	08/06

Konsequente Fortsetzung der »Need for Speed«-Reihe. Ohne große Momente, aber zackig und mitreißend.

Need for Speed: Most Wanted

	Genre	Arcade-Rennspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	34 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	01/06

Definitiv der beste Racer aus der »Need for Speed«-Serie. Cops, Tuning und jede Menge Asphalt-Action machen alle Vollgas-Akrobaten glücklich.

Need for Speed: Pro Street

	Genre	Rennspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	11/07

Sehenswert, spielenswert, toll ausgestattet und voller Benzin in den Bits. Geiles Racing!

Need for Speed: Shift

	Genre	Rennspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	26 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	10/09

Schnelle Rennsimulation mit genialem Belohnungssystem. Eingefleischte »Need for Speed«-Arcadefans spielen aber besser erst Probe.

NHL 09

	Genre	Eishockey	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	25 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	09/08

Großartiges Gameplay, aber keine wesentlichen Neuerungen.

NHL 10

	Genre	Eishockey	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	57 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	10/09

Die Neuerungen machen Sinn, wirkt aber alles etwas unmotiviert – vor allem die Präsentation.

NHL 2K9

	Genre	Eishockey	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	7 €	Wertung
	Hersteller	2K Games	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	10/08

Spielstarke Eishockey-Simulation, allerdings trocken präsentiert. Wem »NHL 09« zu viel Arcade ist, greift zu.

PES 2010

	Genre	Fußball	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	28 €	Wertung
	Hersteller	Konami	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	11/09

Ein Fest für Taktikfische: Wer sein Fußballwissen in Tore umwandeln will, ist hier genau richtig.

Project Gotham Racing 4

	Genre	Arcade-Rennspiel	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	17 € *	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	10/07

Unterhaltsam, top ausgestattet und voller guter Xbox-Live-Ideen.

Pure

	Genre	Rennspiel	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
	Hersteller	Disney	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	10/08	★
Quad-Racing mit Trick-Schwerpunkt. Etwas einfallsarm, aber top Design und fast ohne Schwächen gemacht.							

Race Driver Grid

	Genre	Rennsimulation	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	21 € *	Wertung
	Hersteller	Codemasters	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	06/08	★ ★
Geschmeidige Rennspiel-Action, die trotz einiger Problemstellen letztlich großartig unterhält.							

Race Pro

	Genre	Rennsimulation	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	16 €	Wertung
	Hersteller	Atari	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	7.7
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 12	Test in 360 Live	02/09	★
Ein Rennspiel wie ein GT-Prototyp: herausfordernd und puristisch, aber ohne Blingbling und Luxus.							

Ridge Racer 6

	Genre	Arcade-Rennspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	53 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.8
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 14	Test in 360 Live	02/06	★ ★
Schnell und bunt, wie gewohnt. Aber jetzt muss sich die Serie weiterentwickeln!							

Rockstar Games präsentiert: Tischtennis

	Genre	Tischtennis	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	15 € *	Wertung
	Hersteller	Rockstar Games	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.1
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	04/06	★
Tolle Kombination aus Next-Gen-Grafik und perfekter Steuerung, für Einzelspieler aber viel zu wenig Inhalt.							

Sega Rally

	Genre	Rennspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	16 €	Wertung
	Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.1
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 6	Test in 360 Live	10/07	★ ★
Alles drin, was drin sein muss. Arcaderacing, auf das Wesentliche konzentriert.							

Shaun White Snowboarding

	Genre	Snowboarden	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	25 €	Wertung
	Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	12/08	★ ★ ★
Immer wieder eine Abfahrt wert!							

Skate.

	Genre	Skateboarden	USK	ab 16 Jahren	gesichtet ab	45 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in 360 Live	10/07	★ ★
Überraschend gelungenes Debüt für EA's neue Skateboard-Reihe.							

Test Drive Unlimited

	Genre	Rennspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	18 € *	Wertung
	Hersteller	Namco Bandai Partners	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 1000	Test in 360 Live	06/06	★ ★ ★
Das kompletteste Erlebnis, seit es Rennspiele gibt. Trotz Mängel: ein Muss für jeden Racer.							

Tiger Woods PGA Tour 10

	Genre	Golf	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	33 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	Englisch, dt. Handbuch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	07/09	★ ★
Tiger bleibt wieder deutlich unter dem Par und überzeugt mit Technik und Umfang.							

Tony Hawk's Project 8

	Genre	Skateboarden	USK	ab 12 Jahren	gesichtet ab	41 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	ja	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	09/06	★
Hochmotivierter Skating-Contest mit perfekter Steuerung.							

Tony Hawk Ride

	Genre	Skateboarden	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	76 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.5
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	12/09	★
Endlich wird das Wohnzimmer zum Skatepark; sofern man ein paar Schwächen bei der Ausstattung verschmerzen kann.							

Top Spin 3

	Genre	Tennis	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
	Hersteller	2K Sports	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.3
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	07/08	★ ★
Trotz anspruchsvoller Steuerung ein hervorragender Vertreter des weißen Sports.							

UEFA Euro 08

	Genre	Fußball	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	13 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.1
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	04/08	★ ★
Wie eigentlich bei jeder EM beziehungsweise WM: Das Game hat Klasse, leidet aber unter dem mangelnden Umfang.							

UFC 2009: Undisputed

	Genre	Kampfsport	USK	ab 18 Jahren	gesichtet ab	29 €	Wertung
	Hersteller	THQ	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.0
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	06/09	★ ★
Packender Kampfsport, gut kontrollierbar und gar nicht so oberflächlich brutal, wie man denken könnte.							

Virtua Fighter 5

	Genre	Kampfsport	USK	ab 16 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
	Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.6
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	11/07	★
Klasse Kampfsport. Kickt, sobald man die Steuerung beherrscht.							

Virtua Tennis 2009

	Genre	Tennis	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
	Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	06/09	★ ★
Schnell, präzise, dynamisch – geniales Arcadetennis. Auch wenn die Neuerungen enttäuschen, eines der besten Sportspiele momentan.							

World Series of Poker 2008

	Genre	Poker	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	10 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.8
	Sprache	Englisch	Spieler	1 – 21	Test in 360 Live	01/08	★
Tolles Pokerspiel inklusive nettem Xbox-Live-Modus.							

WWE Legends of Wrestlemania

	Genre	Wrestling	USK	ab 12 Jahren	gesichtet ab	14 €	Wertung
	Hersteller	THQ	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.8
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	04/09	★
Ehre, wem Ehre gebührt. Trotz Detailfehlern ein sehr spielenswertes Denkmal für Yokozuna, Hogan und Co.							

WWE Smackdown vs Raw 2010

	Genre	Wrestling	USK	ab 16 Jahren	gesichtet ab	25 €	Wertung
	Hersteller	THQ	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.8
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	11/09	★
Opulent ausgestattetes US-Ringen mit tollem Editor und Community-Funktionen. Aber technisch schwach.							

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 9 Euro

Rico Rodriguez aus »Just Cause 2« beschert dir weiterhin schlaflose Nächte? Dann dürfte dir dieser explosive Offene-Welt-Trip ebenfalls gefallen, der mit Venezuela sogar ein ganz ähnliches Szenario bietet wie Panau. Genial: Die Kampagne lässt sich zu zweit im Koop durchspielen. Wer die diversen Macken übersieht, wird mit diesem Preiskracher viel Freude haben!



RICHARD LÖWENSTEIN

FORZA MOTORSPORT 3

Genre | Rennsimulation **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 23 Euro

Wo gibt's den Ford GT und den Audi R8 V10 für 24 Euro? Natürlich bei »Forza 3«. Die Mutter aller Xbox-360-Rennsimulationen ist so drastisch im Preis gefallen, dass man spätestens jetzt gerne darüber hinwegsieht, dass weltbewegende Innovationen ausbleiben. Stattdessen warten noch mehr heiße Öfen, noch engere Kurven und noch bessere Community-Funktionen.



JAN HEINRICH

BAYONETTA

Genre | Action **Hersteller** | Sega
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 30 Euro

Seit Januar fackelt die frivole Power-Hexe Bayonetta bereits ihr Kombo-Feuerwerk ab. »Devil May Cry«-Schöpfer Hideki Kamiya zaubert einmal mehr übernatürliche Action auf den Bildschirm und schickt den Spieler auf einen mindestens 15 Stunden anhaltenden LSD-Trip, der mit jeder Minute abgedrehter wird. Für 30 Euro ein mehr als verführerisches Angebot!



SABINE VOGEL

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 25 Euro

Zugegeben: Es gibt bessere Rollenspiele als »Star Ocean: The Last Hope«. Aber nicht im Bereich der Sci-Fi-Japano-Rollenspiele. Da steht dieser Titel recht alleine da, schlägt sich aber wacker dank sympathischer Charaktere und einer Menge cooler Insekten-Aliens. Für 25 Euro darf jeder Japano-Rollenspiel-Fan zuschlagen.



MORITZ WANKE

SUPER STREET FIGHTER IV

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Capcom
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 33 Euro

Ein brandaktuelles Spiel als Kauf Tipp? Richtig, denn selten sieht man solch ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis wie bei »Super Street Fighter IV«. 35 Kämpfer, umfangreiche Einzel- und Mehrspieler-Modi sowie jede Menge Freischaltbares für nur rund 33 Euro machen den Titel zur klaren Empfehlung. Kaufen, los, sonst kommt Blanka und schockt dich!



MAX ROBMEISL

PURE

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Disney Interactive
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 15 Euro

Was für ein Zeitfresser! Obwohl ein Splitscreen-Modus fehlt, kann man Stunden damit verbringen, mit Freunden auf der Couch herumzugammeln und abwechselnd über die wunderschönen Pisten zu hämmern. Fesselt vor allem dank der unglaublichen Stunts. Für mich das beste Rennspiel aller Zeiten! Tipp: Auch günstig zu haben in der Doppelbox mit »Lego Batman«.

SPECIAL EDITION

RED DEAD REDEMPTION - LIMITED EDITION

Mit Gaul, Knarre und Assasinen-Outfit

Genre | Actionabenteuer
Hersteller | Rockstar Games
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 63 Euro
Erhältlich | 21. Mai 2010

Howdie, Partner! Wenn du dir in Rockstars Wildwest-Abenteuer wirklich einen Sheriff-Stern verdienen willst, solltest du dir dieses Angebot schmecken lassen. Denn mal ehrlich, Hombre: Keiner schießt so schnell wie sein Schatten. Aber mit diesen Goodies hast du zumindest eine geringfügig größere Überlebenschance. Zugegeben, der in der Limited Edition enthaltene Soundtrack zum Spiel hilft dir dabei herzlich wenig. Aber immerhin untermalt er sommerliche Grillabende im Freien ganz vorzüglich: Mundharmonika-Klänge und Westerngitarren in bester »Bonanza«-Manier. Die restlichen drei Bonusinhalte sind virtueller Natur.

ICH BIN JOHN MARSTON - DELUXE

Das »Deadly Assassin Outfit«, sozusagen ein neuer Look für Held John Marston, befähigt den Spieler, seine Zeitlupen-Schießfunktion »Dead Eye« öfter anzuwenden. Denn die frischen Klamotten sorgen dafür, dass sich die »Dead Eye«-Energie doppelt so schnell wieder regeneriert. Der zweite Bonus-Download, das »Golden Guns Weapon Pack«, beschert Marston einige exklusive Schießweisen in Gold-Optik. Die sehen nicht nur cool aus, sondern sorgen obendrein für mehr Ruhmpunkte bei jedem Feindabschuss. Und mehr Ruhmpunkte führen schneller zu mehr freigeschalteten Missionen. Praktisch! Der letzte Bonus ist ein vierbeiniger, behufteter Begleiter – genau, ein Pferd. Das »War Horse« macht seinem Namen alle Ehre und zeigt sich stärker, schneller und härter im Nehmen als alle anderen Rösser. Will man diesen Prachthengst nicht im nächsten Kugelhagel verlieren, ist trotzdem Vorsicht geboten. Denn der Kampfklepper steckt zwar ordentlich weg, ist aber trotzdem nicht unsterblich. Cowboy-Fazit: Alles in allem eine runde Sache, allein schon deswegen, weil die Limited Edition nur unwesentlich mehr kostet als die Standardfassung des Spiels.

Sabine Vogel



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT – COLLECTOR'S EDITION

Prinzen-Doppelpack

Genre | Jump 'n' Run **Hersteller** | Ubisoft

USK | ab 12 Jahren **Preis** | ab 72 Euro

Erhältlich | 20. Mai 2010

Da zieht er hin, der namenlose Prinz aus Persien, in die endlose Wüste, um das Königreich seines Bruders Malik zu retten. Gut, dass er vor seinem Aufbruch eine Collector's Edition von »Prince of Persia: Die vergessene Zeit« dagelassen hat. Da werfen Wüstenreisende doch gleich mal einen Blick hinein. Nicht, dass man wirklich viel Handfestes erwarten dürfte. Denn wie so viele Hersteller in letzter Zeit, setzt auch Ubisoft verstärkt auf zusätzliche Spiel- und Download-Inhalte statt materiellen Kinkerlitzchen-Kram. Immerhin: Neben dem eigentlichen Spiel haben es drei Kulissen-Konzeptzeichnungen der Entwickler als hochwertige Lithografien in die Packung geschafft. Nicht übel, aber es geht durchaus spektakulärer.

WENIG KÖNIGLICH

Die restlichen Bonusinhalte befinden sich auf der DVD und müssen im Spielverlauf erst freigeschaltet werden. Dazu zählen zwei Kostüme für den Prinzen, die ihn entweder in der strahlenden Rüstung seines Bruders Malik kämpfen lassen oder ihn in die Haut eines Sanddämonen stecken. Eben jene Kreatur, die »Prince of Persia«-Veteranen noch aus »Warrior Within« kennen dürften. Dritte Beigabe: der spezielle Survival-Modus. Eine Art Zusatzlevel, in dem der Prinz regelmäßig Feindwellen ausschalten muss, ohne selbst das Zeitliche zu segnen. Bislang nicht allzu viel, was die Mehrkosten von rund zehn Euro rechtfertigen würde. Doch einen Kaufgrund gibt es trotzdem: Der Sammler-Edition liegt ein Download-Gutschein für »Prince of Persia Classic« bei. Prima, denn die äußerst gelungene Neuauflage des 2D-Klassikers von 1990 kostet auf dem Marktplatz 800 Microsoft-Punkte, also rund zehn Euro. Ersparnis: nicht überwältigend, aber trotzdem ein guter Deal.

Sabine Vogel



ZUBEHÖR-TEST

SPEEDLINK FORZA 2.1 SUBWOOFER SYSTEM

Hersteller | Speedlink **Typ** | Soundsystem

Preis | ab 80 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Wenn das Testmuster eines Soundsystems in den heiligen Redaktionshallen eintrifft, ist das immer ein bisschen wie Weihnachten: Da steht ein Typ an der Pforte und drückt einem ein gigantisches Paket in die Hände. Das Auspacken kann schon mal ein paar Minuten dauern und dann stehen da plötzlich zwei Satelliten und ein Subwoofer mit den stolzen Maßen von 24,5 x 25 x 23,9 Zentimetern. In elegantem Schwarz mit silbernem Speedlink-Logo muss man den Kasten nicht verstecken, sondern schaut sich direkt mal die Anschlüsse an. Um die Satelliten zu verbinden, setzt Speedlink auf zwei Anschlussklemmen am Subwoofer. Gut, da man so später auch ein paar teurere Hi-Fi-Satelliten anschließen könnte. Ein Thema, worüber man durchaus nachdenken sollte, denn wie bei den meisten kostengünstigen Soundsystemen gilt auch beim »Forza 2.1«: Die Satelliten bilden das schwächste Glied der Kette. Die hier mitgelieferten Modelle sind zwar absolut ausreichend für Gamer, schwächeln aber hin und wieder bei der Wiedergabe von Mitteltönen – insbesondere anspruchsvolle Musikfreunde werden den Unterschied hören.

BASS DURCH MARK UND BEIN

Der Subwoofer, das Herzstück des Systems, macht mit seinen 40 Watt Ausgangsleistung dagegen einen exzellenten Job: Egal ob ein V8-Motor, der sich in »Need for Speed: Shift« aufbäumt und zum Start seine ganze Kraft herausbrüllt, oder Explosionen in »Modern Warfare 2« – der Bass kann was und lässt einen das auch spüren. Wahnsinn, was man aus einem 2.1-System an Sound rausholen kann! Klar, niemand darf für 80 Euro die Leistungsfähigkeit eines 5.1-Produkts erwarten, aber das Preis-Leistungs-Verhältnis dieses Pakets ist wirklich erstklassig: Die Bassreflex-Öffnung sorgt für satten Sound sowie sehr gute Höhen und Tiefen; die mitgelieferte Fernbedienung macht lästiges Aufstehen vom Sofa überflüssig. Für Zocker und Filmfans mit schmalem Budget eine echte Empfehlung.



Groß und gut: Wer Platz für einen wuchtigen Subwoofer, aber nur wenige Scheine in der Tasche hat, greift zu.

8.0

MADCATZ MC 2 RACING WHEEL

Hersteller | Madcatz **Typ** | Lenkrad

Preis | ab 90 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Was taugt das beste Rennspiel ohne das passende Cockpit-Feeling? Und das kommt meistens nur richtig auf, wenn man statt dem normalen Xbox-Controller zu Lenkrad und Fußpedal greift. Aber nicht zu irgendwelchem Plastikschratt, der sich anfühlt wie das Bobbycar der Nachbarskinder. Nein, es muss was Edles her, das einem das Gefühl gibt, das lederbezogene Sportlenkrad eines Maserati Gran Turismo in den Händen zu halten. Das schafft das »MC 2« von Madcatz zwar nicht ganz, aber für das Gefühl eines BMW Z3 reicht's allemal. Das fällt schon beim Gewicht des Controllers positiv auf: kein schäbig verarbeiteter Mix aus Leichtplastik und wackelnden Teilen, sondern robuste, gewichtige Materialien. Weniger schön: Während das Fußpedal dank starker Gummierung am Wegrutschen gehindert wird, befestigt man die Lenkeinheit lediglich mit Saugnäpfen auf glatten Oberflächen. Alternativ sorgen zwei Plastikstreben für Halt auf dem Schoß des Spielers.

EDLES TEIL IM BILLIG-LOOK

Positive Resonanz wiederum beim Praxistest: Das MC 2 federt weder zu hart noch zu weich, lässt sich allerdings nicht manuell im Härtegrad verstellen. Das Racing Wheel gibt sowohl beim Lenken als auch bei der Benutzung der Aktionstasten und des Steuerkreuzes hervorragende Rückmeldung ohne Verzögerung. Auch Gas- und Bremspedal reagieren anstandslos und flott auf gegebene Befehle. Trotz anfänglicher Bedenken sitzt das Lenkrad mit den Beinklemmen fest und stabil, nutzt man hingegen die Saugnäpfe, kommt es stark auf den Untergrund an. Glastische sind kein Problem, Oberflächen aus Holz bieten gerade bei kurvenlastigen Strecken aber kaum Halt. Da wäre eine Vorrichtung mit echten Schraubklemmen intelligenter gewesen. Ein zweischneidiges Schwert ist außerdem die Optik aus cremeweißem Kunststoff mit grauen Gummibezügen und hellgrünen Schaltwippen – also ganz im Stil der Xbox 360. Dem Teil hätte doch eher ein edles Schwarz gestanden. Aber das ist wie so oft Geschmackssache.



Sehr solider und präziser Lenkrad-Controller. Mit 90 Euro nicht ganz billig, für Rennspiel-Fans aber eine lohnende Investition.

8.0



SPIELETERMINE

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

HIT- VERDÄCHTIG

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

Hersteller **Activision** Genre **Action**



Zugegeben, die letzten »Transformers«-Konsolenauftritte erwiesen sich meist als Hype-Gurken. Jetzt produziert Activision allerdings einen interessanten Koop-Titel, der die Welten der Decepticons und Autobots auf dem Planeten Cybertron kollidieren lassen soll. Das Ding sieht nicht nur schön düster aus, sondern spielt sich auch prickelnd. Geht im Sommer los. Ausführliches Preview im nächsten Heft.

CRYSIS 2

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Ego-Shooter**



Jawoll, der Nanosuit 2.0 ist schon fast einsatzbereit! Und diesmal dürfen sich auch Konsolenbesitzer in die zweite Haut des Protagonisten Nomad zwängen und damit seine Superkräfte entfesseln. Derweil soll der neue Grafikmotor namens »Cry Engine 3.0« für ein nie zuvor gesehenes Feuerwerk an Effekten sorgen – und das inmitten der Stadt New York als Schauplatz des neuen Konflikts.

BULLETSTORM

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Ego-Shooter**



Die »Unreal Tournament«-Spezialisten Epic Games planen mit »Bulletstorm« eine gänzlich neue Ego-Shooter-Marke zu etablieren. Erste Screenshots wirken bereits vielversprechend: Eine weitläufige Kulisse mit bizarrer Architektur, wie man sie sonst nur aus der »Bioshock«-Unterwasserstadt Rapture kennt, trifft auf barbarische Freaks und abgedrehte Waffen. Her damit!

TERMIN	TITEL
7. Mai	Lost Planet 2
12. Mai	Skate 3
14. Mai	Alan Wake
20. Mai	Prince of Persia: Die vergessene Zeit
20. Mai	Split/Second: Velocity
21. Mai	Red Dead Redemption
25. Mai	UFC Undisputed 2010
27. Mai	Backbreaker
27. Mai	Blur
27. Mai	Pure Football
27. Mai	SBK X
28. Mai	Alpha Protocol
28. Mai	Kampf der Titanen
3. Jun.	Darkstar One: Broken Alliance
4. Jun.	Naughty Bear
10. Jun.	Sniper: Ghost Warrior
10. Jun.	Tiger Woods PGA Tour 11
25. Jun.	Für immer Shrek
25. Jun.	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4
29. Jun.	Singularity
15. Jul.	Toy Story 3
27. Aug.	Kane & Lynch 2: Dog Days
27. Aug.	Mafia 2
17. Sep.	Two Worlds 2
30. Sep.	Arcania: A Gothic Tale
Sep.	Formel 1 2010
14. Okt.	Medal of Honor
26. Okt.	Star Wars: The Force Unleashed II
9. Nov.	Call of Duty: Black Ops
2010	Aliens: Colonial Marines
2010	Assassin's Creed: Brotherhood
2010	Batman: Arkham Asylum 2
2010	Beyond Good & Evil 2
2010	Brink
2010	Castlevania: Lords of Shadow
2010	Crysis 2
2010	Def Jam Rapstar
2010	Deus Ex 3
2010	Doom 4
2010	Driver: San Francisco
2010	EA Sports MMA
2010	Earth No More
2010	Edge of Twilight
2010	Enslaved
2010	F.E.A.R. 3
2010	Fallout: New Vegas
2010	Fable 3
2010	Fireburst
2010	Fist of the North Star
2010	Front Mission Evolved
2010	Ghost Recon: Future Soldier

TERMIN	TITEL
2010	Grand Slam Tennis
2010	Great Battles Medieval
2010	Grey Matter
2010	H.A.W.X. 2
2010	Halo: Reach
2010	Hitman 5
2010	Homefront
2010	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
2010	I Am Alive
2010	Incarnate
2010	Inversion
2010	Kingdom Under Fire 2
2010	L.A. Noire
2010	Lego Star Wars III: The Clone Wars
2010	Majin: The Fallen Realm
2010	Max Payne 3
2010	McGee's Alice 2
2010	Metal Gear Solid: Rising
2010	Ninety-Nine Nights II
2010	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten
2010	Portal 2

TERMIN	TITEL
2010	R.U.S.E.
2010	Saw 2
2010	Scivelation
2010	Shaun White Skateboarding
2010	Spider-Man: Shattered Dimensions
2010	Test Drive Unlimited 2
2010	Thief 4
2010	Transformers: War for Cybertron
2010	Tron: Evolution
2010	True Crime
2010	Vanquish
2011	Bulletstorm
2011	Darksiders 2
2011	Dead Space 2
2011	Dragon Age 2
2011	Gears of War 3
2011	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
2011	Rage
2011	Red Faction Guerrilla 2
2011	Xcom

日本 NIPPON DREAMS

TÄGLICH NEUHEITEN IM ONLINE SHOP!

UNCUT GAMES

SPLIT SECOND 54,90 EUR

GEARS OF WAR 3 59,90 EUR

LEGO HARRY POTTER EPISODEN 1 - IV 54,90 EUR

ALPHA PROTOCOL 59,90 EUR

UFC 2010 59,90 EUR

BLUR 59,90 EUR

XBOX360

RED DEAD REDEMPTION 59,90 EUR

PRINCE OF PERSIA 59,90 EUR

AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES BARGELD SOFORT!

BLITZ-VERSAND

FON 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN

WWW.NIPPONDREAMS.COM

360 LIVE – NEU AB DEM 23. JUNI!

IMMER MONATLICH!

Und das erwartet dich im nächsten
360-Live-Kaufberater:
Top-Thema: die 50
besten Partyspiele!

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

TITELSTORY

MAFIA 2

Als der junge Vito gegen Ende der 40er-Jahre beim Mafiaboss De Luca anheuert, hat er keine Ahnung, was das für seine Karriere bedeutet. Inmitten der fiktiven Stadt Empire Bay City erlebt er den wirtschaftlichen Aufschwung einer ganzen Nation und lernt zugleich, wie man aus dieser Entwicklung Kapital schlägt. Entwickler 2K Czech legt den Schwerpunkt des Projekts ganz klar auf Authentizität und schafft so ein unvergleichliches Offene-Welt-Gangster-Epos. 360 Live enthüllt das Tagebuch eines Killers!

HALO: REACH

Die Betakämpfe sind bereits in vollem Gange, den umfassenden Erfahrungsbericht von 360 Live findest du bereits in dieser Ausgabe. Erstmals darf die Redaktion nun auch die Kampagne ausgiebig antesten und der neuen Spartan-Truppe im Kampf um den Planeten Reach auf den Zahn fühlen. Wie hat sich die Technik tatsächlich weiterentwickelt? Wie wird die neue Story erzählt? Was können Rüstzeug und Fahrzeuge? 360 Live geht mit den neuen Spartan-III-Kriegern auf Skirmisher-Jagd...

CRYSIS 2

Der nächste Ego-Shooter der Crytek-Jungs soll uns mit seinen Techniktricks aus den Socken blasen – und das erstmals auf Konsole. Nomad schlüpft in seinen neuen Nanosuit 2 und muss sich diesmal inmitten der Großstadt New York einer übermächtigen Privatarmee stellen. Mehr Möglichkeiten, mehr Taktik, mehr Zerstörung und Staungrafik, wie sie laut Entwickler so noch nicht auf Xbox 360 zu sehen war. Explosive Vorschau!

PLUS!

BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2

Bereits das erste »Batman«-Game der Rocksteady Studios hat gezeigt, wie ein Lizenzspiel auszusehen hat. Der unberechenbare Joker hat sich derweil von seinem Rückschlag erholt und will Gotham City erneut ins Chaos stürzen – diesmal mit Verstärkung von Gaunern wie Two Face und Mr. Freeze. Erstmals dürfen sich Fans außerdem über einen Koop-Modus freuen. 360 Live durchleuchtet den düsteren Stil und gibt erste Einblicke in die Neuerungen der Spielmechanik.

HUNTED

Man nehme das griffige Deckungssystem aus »Giers of Woehr«, mische es mit einem Koop-Modus sowie einer gehörigen Portion Fantasy-Rollenspiel und voilà, fertig ist ein packender Actionausflug. Schon die ersten Präsentationen dieses Third-Person-Höllennritts von Inxile Entertainment konnten begeistern. Nun liegt eine Anspielversion vor und 360 Live stellt sich einer ganzen Armee Untoter. Wie fühlt's sich an? Träge wie Marcus Fenix oder flott wie Dante?

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... SINGULARITY, BRINK, BULLETSTORM, GEARS OF WAR 3, CRACKDOWN 2, MAX PAYNE 3, L.A. NOIRE, PORTAL 2, F.E.A.R. 3 UND VIELE MEHR.

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

**Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 61**

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 23. JUNI 2010!

AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR!!



qantm.com • qantm.de • sae.edu

NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

Ausbildungsinstitut für Gamedesign & Development,
Animation und kreative Medien

KURSSTART:

September 2010 &
März 2011

INFOTAG:

8. August 2010
14:00 - 18:00 UHR

www.qantm.de • www.qantm.tv • www.sae.edu

Mail: berlin@qantm.de • muenchen@qantm.de

Berlin: +49 (0)30 43094470 - München: +49 (0)89 89068771

DIPLOMA & BACHELOR*
OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT



Character Design by Phil Amelung



*in Kooperation mit der Middlesex University of London

DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

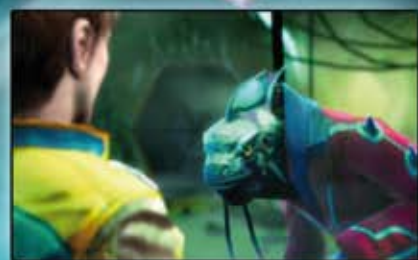
DIE GROSSE SCIENCE FICTION OPER
FÜR DEINE XBOX 360!



**AB 03.06.2010
IM HANDEL!
JETZT IN FULL HD
FÜR XBOX 360.**



ENTDECKEN UND HANDELN SIE IN
ÜBER 300 SONNENSYSTEMEN



TRETEN SIE IN KONTAKT MIT
AUSSERIRDISCHEN LEBENSFORMEN



VERDIENEN SIE IHR GELD ALS PIRAT,
HÄNDLER ODER KOPFGELDJÄGER



ÜBER 50 MINUTEN VIDEOSEQUENZEN
SORGEN FÜR EINE DICHTER ATMOSPHERE

kalypso

GAMING MINDS

WWW.DARKSTARONE.DE

Copyright © 2010 Kalypso Media Group. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Jump in.

XBOX 360