

360 LIVE

6-SEITEN-SPEZIAL

**CALL OF DUTY:
BLACK OPS**ACTIVISION PACKT AUS: TRUE CRIME,
SPIDER-MAN... ALLE HITS ENTHÜLLT!

4-SEITEN-BLUTBAD

GEARS OF WAR 3Fette Flinten, neue Gegner, starke
Story: alle Details, Bilder & Infos!

ECHTE FORTSETZUNG?

**ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD**Kumpels meucheln im alten Rom:
Bilder, Mehrspieler-Geheimnisse!

3-SEITEN-PROBEFAHRT

**TEST DRIVE
UNLIMITED 2**Traumautos auf Ibiza:
schönstes Rennspiel 2010?

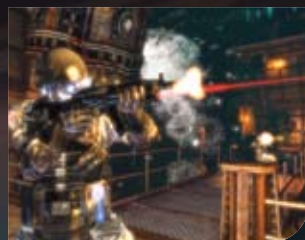
INVASION AUF 4 SEITEN

HOMEFRONTKorea überrennt USA: Shooter
voller Action und Emotionen!F.E.A.R. 3: Exklusiv-Interview mit Entwickler
Kane & Lynch 2: Online-Action ausprobiert
FIFA 11: Fangesang und andere NeuerungenAUSSERDEM Passend zur WM: die besten Partyspiele
für Stimmung in der Bude!PLUS Quake 5, Für Immer Shrek, Vanquish, H.A.W.X. 2,
Lego Harry Potter 1-4, R.U.S.E., Nail'd, Pure FootballExklusiv!
4-SEITEN-REPORTSex, Kaffee und Amoklauf:
die größten
Videospiele-Skandale!

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

www.360-live.de

PREVIEW UND POSTER

**DRIVER
SAN FRANCISCO**Überraschendes
ComebackGespielt: Autos, Action, böse
Buben. Konkurrenz für GTA?**SINGULARITY**Kastrierter Raven-Shooter:
fies gekürzt, wenig Spaß?**TRANSFORMERS: CYBERTRON**Test und Geheimtipp: steile
Grafik, tolle Koop-Action!

€ 3,60

0 7

AUSCABE07



4

COMPUTER- SPIELE MACHEN AGGRESSIV.

**URTEIL ODER
VORURTEIL?**

Wie alle anderen Medien auch greifen Computer- und Videospiele das auf, was sich in der Welt ereignet. Liebe, Freundschaft, Natur sind mögliche Themen, aber genauso auch Gewalt, Krieg und Aggression. Dementsprechend gibt es auch gewalthaltige Spiele, die nur für Erwachsene gedacht sind. Aber machen diese wirklich aggressiv? Urteilen Sie selbst auf:

www.spielen-verbindet.de

Willkommen bei 360 Live!



Aufruhr im 360-Live-Forum. Electronic Arts schockt mit einer neuen Abkassier-Idee: Zeitgleich mit der Veröffentlichung von »Tiger Woods PGA Tour 11« führt EA den sogenannten »EA Sports Online Pass« ein. Das Ding soll ab sofort jedem neuen Titel von EA Sports beiliegen. Er schaltet die Xbox-Live-Funktionen des Spiels frei – und hat in der Redaktion rege Diskussionen ausgelöst.



Sönke: Eine Frechheit. Der Pass lässt sich nur einmal nutzen. Wer das neue »PGA« in der Videothek leiht oder gebraucht kauft, muss fürs Xbox-Live-Gaming extra zahlen. Was soll das? Ich drücke doch schon an Microsoft Gebühren fürs Gold-Abo auf Xbox Live ab!

Richard: Schon klar, dass dich das wurmt. Aber das gilt ja wirklich nur, wenn du dir das neue »PGA« gebraucht besorgst. Sieben Tage lang kannst du auf jeden Fall gratis online spielen, und auf dich als Erstkäufer kommen überhaupt keine Extragebühren zu. Ich finde es irgendwie fair, dass Benutzer von Gebrauchtspielen für ihr Onlin gaming extra zahlen. Warum? Weil sie das Netzwerk sonst nutzen würden, ohne dass sie einen Beitrag zur Funktionsfähigkeit leisten. Gerade in den Sportspielen von EA steckt viel zusätzliche Technik, Wissen und Arbeit. Die Bereitstellung von aktuellen Wetterdaten, Nachrichten, Profi-Statistiken und einiges mehr – da wollen Server installiert und gewartet, Redakteure und Techniker bezahlt werden. Von den Lizenzen gar nicht zu reden. Das kostet, war aber lange Zeit gratis. Nur, irgendwann muss sich das mal rechnen, sonst baut EA Sports diese Funktionen einfach nicht mehr ein. Warum sollten sich nicht auch Leute beteiligen, die sich mit einem Gebrauchts game einklinken?

Sönke: Aber die Videospielindustrie wäre nur halb so groß, wenn es keinen Gebrauchtsmarkt gäbe! Und wie sieht überhaupt die Zukunft aus? Ich gebe sowieso schon Unsummen für neue Spiele aus und soll jetzt für immer mehr Kram extra zahlen. Langsam reicht's mir. Baut die Industrie bei Diskversionen demnächst Mechanismen ein, die mein neues Spiel mit meiner Konsole »verketteten« – damit's dann nur noch auf meinem System startet? Muss ich dann nicht nur das Spiel, sondern auch die Konsole mitschleppen, wenn ich »FIFA 11« beim Kumpel zocken möchte; weil meine Spielversion auf seiner Xbox 360 gar nicht mehr starten mag? Oder muss er eine Extragebühr abdrücken, wenn ich ihm mein Spiel leihe?

Richard: Könnte mir vorstellen, dass das so kommt. Allein schon, weil Spielehersteller die Millionenverluste durch Raubkopierer irgendwie ausgleichen müssen. Wusstest du, dass sich Xbox-Games heute im Schnitt schlechter verkaufen als vor zwei Jahren, obwohl die Konsole viel weiter verbreitet ist? Warum wohl: weil immer mehr Leute kopieren statt kaufen. So ein Installationsschutz ist bei PC-Software ja schon seit langem die Regel. Da wird ein Game online aktiviert und lässt sich nur noch auf meinem und vielleicht zwei bis vier anderen Systemen installieren. Aber mir wäre das egal, solange ich nichts davon merke. Ich kaufe mir ein Spiel, zock's eine Weile; dann kommt's in die Sammlung oder wird verschenkt bzw. getauscht. Wenn ich das Game ein bis zwei Kumpels leihen kann, reicht das. Kann mir aber vorstellen, dass etliche Leser anders denken. Bin gespannt auf deren Meinung. Mal sehen, was sie schreiben auf www.360-live.de.

Und jetzt viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live Magazin

Sönke Siemens

Leitender Redakteur 360 Live

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

DRIVER SAN FRANCISCO

In dieser Ausgabe enthüllt 360 Live das Comeback des Jahres: »Driver San Francisco«, den neuesten Cop-gegen-Gangster-Thriller aus der legendären »Driver«-Reihe. Zehn Jahre ist es her, da waren die ersten beiden Teile auf Augenhöhe mit der Konkurrenz-Reihe »Grand Theft Auto«. Seitdem ist nichts Nennenswertes mehr passiert. Jetzt reaktiviert Ubisoft den alten Namen. Wird's was? Alles über harte Cops, starke Sprüche und furiose Action: Preview und Poster in dieser Ausgabe!



DIE PARTYSPIEL- UND SKANDAL-AUSGABE!

Die Fußball-WM ist in vollem Gange. In ganz Deutschland trifft man sich mit Freunden, feuert sein Lieblingsteam an, feiert und leidet gemeinsam. Entsprechend widmet sich der Kaufberater in dieser Ausgabe dem Thema Partygames. Welcher Spaßmacher bringt die Bude zum Kochen, welche Stimmungsgaranten sollte man sich auf die Konsole holen? Außerdem: »Sex, Kaffee und Amoklauf« – der Report: die größten Spieleskandale der letzten Jahre. **Kaufberater Seite 76, Skandalreport Seite 64**

360 LIVE
AUSGABE JULI 10

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY ➔ Driver San Francisco	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 PREVIEWS Die Spiele von morgen	54 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	68 COMMUNITY Live Arcade, CSL, Leserpost, Termine
---	--	---	---	---



4 SEITEN PREVIEW

20 GEARS OF WAR 3

Waffen, Action, Frauen, Story:
Alle Details, Bilder & Infos!



6 SEITEN SPEZIAL

24 ACTIVISION PACKT AUS

Call of Duty: Black Ops, True Crime,
Spider-Man... alle Hits enthüllt!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Shinji Mikami über Vanquish
- 06 FIFA 11
- 07 Mass Effect – der Film
- 07 Shaun White Skateboarding
- 08 Quake 5
- 08 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- 09 Capcom: Auf Kriegsfuß mit dem Westen?
- 09 Teure Videospiele
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Knights Contract
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Driver San Francisco
- 20 Gears of War 3
- 26 Call of Duty: Black Ops
- 26 Guitar Hero: Warriors of Rock
- 27 DJ Hero 2
- 28 True Crime
- 28 Star Wars: The Force Unleashed 2
- 29 Spider-Man: Shattered Dimensions
- 30 Homefront
- 34 F.E.A.R. 3
- 36 Ruse
- 38 Test Drive Unlimited 2
- 41 Nail'd
- 44 Lara Croft und der Wächter des Lichts
- 45 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 46 Assassin's Creed Brotherhood
- 48 Singularity
- 52 Majin and the Forsaken Kingdom

SERVICE

- 53 Impressum
- 57 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
Partygames****Forum, News
und mehr**

TEST

- 54 Transformers: Kampf um Cybertron
- 58 Lego Harry Potter: Die Jahre 1 – 4
- 60 Pure Football
- 61 Tiger Woods PGA Tour 11
- 62 Ketsui
- 62 Deathsmiles
- 62 Backbreaker
- 63 Green Day: Rock Band
- 63 Natgeo Quiz! Wild Life
- 63 Für immer Shrek
- 70 Metal Slug XX
- 70 Aqua: Naval Warfare
- 70 Snoopy Flying Ace
- 70 Voodoo Dice

POSTER

- 42 Driver San Francisco

COMMUNITY

- 68 Consoles Sports League
- 68 Interview mit Dennis »wiDe« Winkler vom Clan Mousesports
- 69 Turniere, Xbox-Live-Downloads
- 70 Live Arcade Total
- 71 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 72 Aktion Lesertest: Red Dead Redemption
- 73 Nachgefasst bei Red Dead Redemption
- 74 Leserpost

REPORTAGE

- 64 Sex, Kaffee und Amoklauf: Die 10 größten Videospiel-Skandale

KAUFBERATER

- 76 Die 50 besten Partygames
- 79 Kauftipps: Darksiders, Wet, Call of Juarez: Bound in Blood, Fallout 3, Mass Effect 2
- 80 Kauftipps: Fable 3 CE, Halo: Reach - Legendary Edition, Sennheiser RS 180, Rock Band M.I.C.
- 81 Spieletermine

COVERTHEMA

14 DRIVER
SAN FRANCISCO

Comeback des Jahres, erstmals gespielt.
Konkurrenz für GTA? Preview und Poster in der
Heftmitte!

TOPSPIELE

30 Homefront

- 08 Quake 5
- 08 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- 14 Driver San Francisco
- 20 Gears of War 3
- 26 Call of Duty: Black Ops

38 Test Drive
Unlimited 2

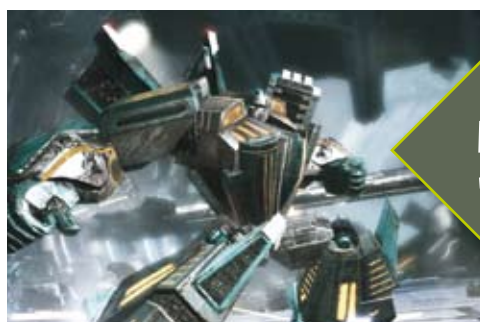
- 28 True Crime
- 28 Star Wars: The Force Unleashed 2
- 29 Spider-Man: Shattered Dimensions
- 34 F.E.A.R. 3

46 Assassin's Creed
Brotherhood

- 36 Ruse
- 41 Nail'd
- 45 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 48 Singularity

54 Transformers
Kampf um Cybertron

- 58 Lego Harry Potter: Die Jahre 1 – 4
- 60 Pure Football



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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	AB IN DIE LUFT	CAPCOM	HEISSE AUSSICHTEN	WIE GUT?
Shinji Mikami über Vanquish	H.A.W.X. 2 hebt ab!	Auf Kriegsfuß mit West-Entwicklern	Knights Contract	Charts

✖ DER HEISSE STUHL Shinji Mikami

Endlich, der Erfinder von »Resident Evil« und Produzent von »Devil May Cry« hat ein neues Game in der Mache. Und das soll anders werden als alles, was er bisher entwickelt hat. Wir haben mit Entwickler Shinji Mikami über »Vanquish« geplaudert...



BIO

Name | Shinji Mikami
Firma | Platinum Games
Position | Leitender Designer
Arbeitet gerade an | Vanquish
Schon gewusst? | Schon einmal arbeitete Shinji Mikami an einem Game, das viele Ähnlichkeiten mit »Vanquish« aufweist: »P.N. 03«. Im Actionhit für Nintendos Gamecube kämpft man als sexy Heldin Vanessa Z. Schneider gegen Roboter und einen Amok laufenden Computer.

Wenn es neben »Metal Gear«-Erfinder Hideo Kojima, »Mario«-Papa Shigeru Miyamoto und »Gran Turismo«-Hirn Kazunori Yamauchi einen weiteren japanischen Gamedesigner gibt, dessen Name man kennen sollte, dann ist das Shinji Mikami. Der Kerl hat die Zombie-Saga »Resident Evil« aus dem Boden gestampft und die Actionkracher »Killer 7« sowie »Devil May Cry« auf den Weg gebracht. Nun arbeitet der Japaner an einem Third-Person-Shooter, der auf so ziemlich alle Konventionen pfeift und dafür mit Schnelligkeit und jeder Menge Irrsinn und Überdrehtheit besticht. Im Interview verriet Mikami-san, warum auch »Vanquish« einschlagen wird wie ein hochpräziser Marschflugkörper.

Schon die Story lässt auf Action im Sekunden-takt hoffen: Im Jahr 2111 kapert Russland eine US-Raumstation und baut diese zu einer tödlichen Strahlenwaffe um. Letzte Hoffnung der Amerikaner ist nun Forscher Sam, der in einem neuartigen Kamfanzug auf die Station geschickt wird, wo ihn die Russen jedoch bereits mit einer schlagkräftigen Roboterarmee erwarten. Doch wie kam Mikami eigentlich die Idee zu »Vanquish« und dem absurd schnellen Gameplay? »Ganz zu Anfang haben mein Team und ich uns intensiv überlegt, was wir machen wollen«, erklärt der in Osaka ansässige Entwickler. »Bald war klar, dass wir etwas sehr Schnelles, Rasantes und Intensives auf die Beine stellen wollen. Anfangs sind wir mit diesem Vorhaben ziemlich übers Ziel hinausgeschossen. Die Feind-attacken kamen noch krasser, als es jetzt der

Fall ist. Praktisch überall hat es geblitzt und gerüttelt. Der Spieler wurde mit Feinden und Stroboskop-Effekten förmlich überflutet. Nach ersten Tests haben wir diesen Attacken- und Effekthagel dann aber etwas stutzen müssen«, berichtet Mikami. Grund? »Die Hardware ging in die Knie, war schlichtweg überbeansprucht.«

Neben dem pfeilschnellen Spielfluss ist es aber vor allem Held Sam, der »Vanquish« ein Gesicht verleiht. Ein Kerl, dessen Wesenszüge sich am besten als eine Mischung aus Rambo und »Stirb Langsam«-Cop John McClane beschreiben lassen. Ein abgebrühter interstellarer Ausputzer, der selbst in hitzigen Gefechten Zeit findet, sich eine Zigarette anzustecken. Dennoch, Mikami möchte ihn nicht als Action-Stereotypen sehen. »Ich denke, es ist dem Spieler überlassen, was er in Bezug auf Sam fühlt, was er für einen Kämpfer in ihm sieht. Dass er Kettenraucher ist, lässt sich hingegen nicht bestreiten und stellt gleichzeitig einen Anachronismus für die heutige Welt innerhalb des futuristischen Szenarios dar.« Und die Inspiration hinter Sam und seinem Anzug? Da ist der Japaner ganz offen: »Beide basieren lose auf der Anime-Serie Casshern. Die Spiele Gears of War, Call of Duty und God Hand hatten ebenfalls Einfluss.« Was hingegen die Gegner angeht, also die grotesken Roboterviecher, die Sam im Fließbandbetrieb niederstrecken muss, ist Ähnliches zu erwarten wie in »Bayonetta« von Mikamis Bürokollegen Hideki Kamiya: »Oh, es wird Gegner geben, so wahnsinnig und verrückt, dass du sie dir nicht mal im Traum vorstellen kannst. Darauf könnt ihr Gift nehmen!«





» Es wird Gegner geben, so
wahnsinnig und verrückt, dass
du sie dir nicht mal im Traum
vorstellen kannst. «

Shinji Mikami, Platinum Games

FIFA 11

Mehr Persönlichkeit: das ist laut Electronic Arts die herausragende Neuerung in der kommenden Fußball-Simulation »FIFA 11«. Die Jünger des Rasensports sollen ihre Stars sofort anhand typischer Fähigkeiten und Fertigkeiten erkennen können. Physis und Spielanlage sind individuell ausgeprägt, heißt es. Kaká soll mit kreativen Pässen bezaubern, Iniesta mit gekonnten Dribblings jede Abwehr überrennen. Das gab's bisher auch schon, soll diesmal aber besser zu spüren sein. Oft auch unterbewusst, beispielsweise wenn ein Spitzenverteidiger wie Chiellini die Aktionen der gegnerischen Offensive erahnt und entsprechend vorausschauend agiert. Frische Polygonmodelle und Animationen sind ebenfalls Teil dieses neuen Komplettpakets, für das EA

Sports eigens die hübsche Bezeichnung »Persönlichkeit+« aus dem Hut zaubert. Verwurzelt ist das Ganze in einer Datenbank, die jeden Kicker anhand von 36 Attributen und 57 Eigenschaften definiert. 1700 Scouts, Redakteure und Experten versorgen die Datenbank laufend mit Updates. Übrigens auch das Passspiel betreffend, das sich ebenfalls nochmal einen Tick realitätsnäher anfühlen soll. Demnach hängt die Passgenauigkeit zwar wie gehabt vom Können des Videospielers ab, aber mehr denn je auch von der Situation auf dem Rasen und dem Druck der Mannschaft. Der neue Außenrist-Pass und andere Tricks sollen einen effektiveren Spielaufbau ermöglichen. Auf große Begeisterung dürfte sicherlich die Möglichkeit stoßen, per Audiotool eigene Fangesänge, Musikstücke und Vuvuzela-Lärmereien ins Game zu importieren. Der Anstoß ist für Herbst angesetzt.

klein- GEDRUCKT

MASS EFFECT – DER FILM

✖ Es war ja klar, früher oder später würde Electronic Arts' Science-Fiction-Actionabenteuer »Mass Effect« auf die Leinwand kommen. Nun scheint das Vorhaben in trockenen Tüchern. Legendary Pictures hat von EA die Rechte für eine filmische Umsetzung erworben. Das macht Hoffnung, denn eben jenes Studio hat zuletzt »Watchmen« und auch »300« verfilmt.

RED FACTION ARMAGEDDON

✖ Zerstörbare Umgebung trifft auf garstige Aliens. Oder »Red Faction« trifft »Dead Space« – dieser simplen aber knackigen Formel scheint »Red Faction Armageddon« von THQ zu folgen. Denn kämpften die Mars-Bergarbeiter im Vorgänger »Guerrilla« noch gegen schlechte Arbeitsbedingungen, geht's nun in die Schlacht gegen monströse Außerirdische, die sich in den Stollen des roten Planeten verschanzt haben. Und das auch im Koop-Modus. Erscheinen soll der Science-Fiction-Brecher 2011.

DUNGEON SIEGE 3

✖ Eine weitere PC-Legende findet ihren Weg auf die Konsole: Square Enix holt mit »Dungeon Siege 3« eine der spannendsten Action-Rollenspiel-Serien auf die Xbox 360. Dort schnetzelt sich ein einsamer Held im finsternen Mittelalter durch Monster und mythische Wesen, um schlussendlich ein namenloses Grauen zu besiegen. Interessant: Erstmals wird das Spiel nicht vom einstigen Entwickler Gas Powered Games produziert, sondern von Obsidian Entertainment, den »Alpha Protocol«-Machern.

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

MASS EFFECT 3...

...lässt noch auf sich warten. Um die Wartezeit zu überbrücken, kündigte Bioware nun weitere Download-Inhalte für Teil Zwei an.

VIRGIN GAMES...

...der aus den 90er-Jahren bekannte Spielehersteller will wieder in der Branche Fuß fassen. Das hat Milliardär und Virgin-Eigner Richard Branson angekündigt.

SHAUN WHITE SKATEBOARDING...

...wurde auf der E3 enthüllt. Erscheinen soll's Ende 2010.



✦ AB IN DEN LUFTKAMPF

H.A.W.X. 2 HEBT AB!

In der letzten Ausgabe noch als Gerücht gehandelt, ist's jetzt ganz offiziell: Das Studio Ubisoft Romania arbeitet an »Tom Clancy's H.A.W.X. 2«, der Fortsetzung zum Überraschungserfolg aus dem Jahr 2009. Dass 360 Live seinerzeit den Kauf- und Geheimtipp zückt, hat Teil Eins nicht zuletzt der fühl- und greifbaren Steuerung zu verdanken: Egal ob F-14, F-15 oder SU-35, alle Jets lassen sich schon nach kurzer Spielzeit zu wahnwitzigen Manövern überreden. Auch die Kampagne begeistert: Da müssen Bodentruppen vor feindlichen Kampfflugzeugen beschützt, Abfangjäger ausgeschaltet und ein Raketenangriff auf die Airforce One, die Maschine des US-Präsidenten, verhindert werden. Die Fortsetzung soll solche Nervenkitzel nun nochmals toppen, verspricht Hersteller Ubisoft und kündigt Nachtlandungen auf Flugzeugträgern, Starts unter explosivem Feindfeuer und hitzige Überschallduelle mit Experimentalfliegern an. Obendrein

verspricht man jede Menge abgedrehte Zukunftstechnologie: Unter anderem muss der Spieler eine UAV – eine umbenannte Kampfdrohne – kontrollieren oder neuartige Lasersysteme, womöglich zur Raketenabwehr, einsetzen. Bleibt zu hoffen, dass die Rumänen die Kinderkrankheiten des ersten Teils konsequent ausmerzen. Also zum Beispiel auf eine Story setzen, die weniger hanebüchen daherkommt und so dem Namen »Tom Clancy« im Spieletitel eher gerecht wird. Was noch optimiert werden sollte, fasst »H.A.W.X.«-Experte Jan Heinrich aus der Redaktion

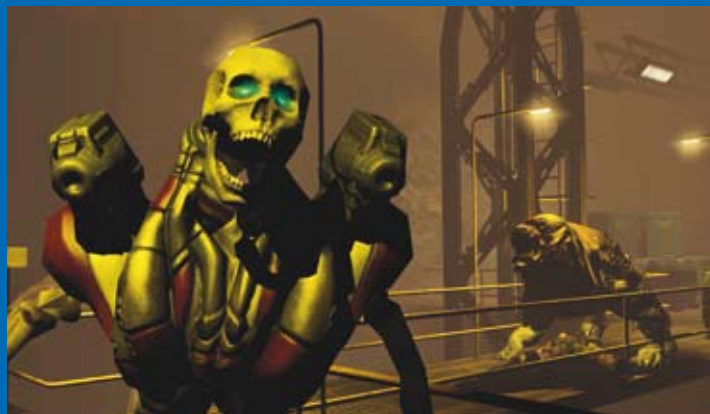
»Nachtlandungen auf Flugzeugträgern, Starts unter Feindfeuer und hitzige Überschallduelle mit Experimentalfliegern soll's geben.«

zusammen: »Optisch macht Teil Eins ordentlich was her. Trotzdem sollte man den Bodentexturen diesmal mehr Zeit widmen, denn im Erstlingswerk sehen die mal richtig scharf, dann aber wieder total matschig aus.« Ein Problem, das Ubisoft durchaus bewusst ist und bald der Vergangenheit angehören könnte. Wieso? Ganz einfach: Geo Eye, die Firma, welche sämtliche Geografie- und Satellitenbild-Daten für den ersten Teil lieferte, hat in der Zwischenzeit einen neuen, knapp 82 Millionen Euro teuren Kartografie-satelliten ins All geschossen. Das damit aufgenommene, im neuen Spiel verwendete Bildmaterial zeigt die gesamte Welt mit einer sogenannten Ortsauflösung von sagenhaften 0,5 Metern, ist also um ein Vielfaches detaillierter. Erscheinen soll der Luftkampf-Kick noch im Herbst 2010.

✦ ALLES INTERN

QUAKE 5 KOMMT WIEDER VON ID SOFTWARE

Eine bekannte Videospiel-Serie in fremde Hände zu geben, das ist in der Regel keine gute Idee. Oft sind die Fortsetzungen und Ableger viel schlechter und ärmer an Ideen als die Originale. Oder ganz einfach nicht das, was die Fans wollen und die Macher der ursprünglichen Serie erwarten. Das denken mittlerweile auch die Jungs der traditionsreichen Ego-Shooter-Schmiede id Software aus Texas, USA. Entsprechend wollen sie ihre großen Marken wie »Wolfenstein« oder »Quake« nicht mehr außer Haus entwickeln lassen. Denn die letzten Teile der Serien, die beim langjährigen Partner Raven Software entwickelt wurden, sind nicht unbedingt im Sinne der id-Jungs gewesen. Das sagt zumindest Tim Willits, Leitender Designer und Produzent von »Rage«: »Wir haben bei id sehr genau über das Thema gesprochen. Vor allem id-Gründer John Carmack hat das Thema aufgebracht, als sich in letzter Zeit Unannehmlichkeiten mit Drittentwickler-Studios häuften.« Aus diesem Grund will sich der texanische Entwickler, der im Juni 2009 von der Bethesda-Mutterfirma Zenimax aufgekauft wurde, wieder mehr auf die eigenen Leute verlassen. »Intern läuft eben alles besser«, fügt Willits an. Wird »Quake 5« also wieder von id-Software kommen? Es sieht zumindest so aus. Wie steht du dazu? Sag's im Forum auf www.360-live.de.





✕ CAPCOM

AUF KRIEGSFUSS MIT WEST-ENTWICKLERN?

Die japanische Spiele-Industrie sei dem Untergang geweiht. Das wurde schon vielfach vorausgesagt. Und nun schließt sich auch »Resident Evil 5«-Produzent Jun Takeuchi den Apokalypse-Prophезеиungen an. In einem kurzen Interview mit dem US-Magazin »Xbox World 360« sagte er: »Wenn sich die japanische Games-Industrie nicht endlich entwickelt und von ihrem Status quo Abschied nimmt, dann denke ich nicht, dass wir Hoffnung haben.« Doch gibt es eine Chance, so der Japaner. »Wir brauchen drastische und innovative Ideen. Und das schnell, damit wir mit dem Westen mithalten oder ihn sogar überholen können.« Ähnliches gab schon »Mega Man«-Erfinder Keiji Inafune im vergangenen September auf der Tokyo Game Show von sich: »Wenn ich mich so umschaue und die ganzen japanischen Spiele sehe, dann kann

ich nur sagen: Man, Japan ist geliefert. Unsere Spiele-Industrie ist hinüber.«

Umso erstaunlicher daher die Neuausrichtung von Capcom. Der Hersteller, der zuletzt »Lost Planet 2« und »Resident Evil 5« lieferte, will zukünftig weniger mit West-Entwicklern zusammenarbeiten. Und das trotz der Tatsache, dass der »westliche Markt der Schlüssel zur Zukunft« ist, wie es im hauseigenen Fiskal-Marktbericht vom 31. März 2010 heißt. Alle neuen Games-Serien wollen die Japaner in eigenen Studios entwickeln. »Studios aus Übersee werden für uns wohl nur noch Fortsetzungen zu gut etablierten Spielen machen«, zitiert die Fachseite Industry Gamers den Capcom-Präsidenten Haruhiro Tsujimoto. Der Grund? Wohl schlechte Erfahrungen seitens Capcom mit Studios aus dem Westen. Sowohl »Bionic Commando« des schwedischen Entwicklers Grin als

auch »Dark Void« von der US-Spieleschmiede Airtight Games war nicht so erfolgreich wie erhofft. Statt der erwarteten zwei Millionen Exemplare pro Spiel gingen nur 520.000 respektive 700.000 Stück über die Ladentische. Nicht gerade ein Armutszeugnis, aber doch ein Warnhinweis, den Capcom nun ernst nimmt. Und gleichzeitig ein Anlass für den Konzern, weniger auf neue, sondern auf bewährte Marken wie »Resident Evil«, »Devil May Cry« oder »Lost Planet« zu setzen. Größter Vorteil hier laut Capcom: Man muss keine Unsummen mehr für neue Konzepte ausgeben, die womöglich niemand mag. Und wie steht es zu Capcoms Entscheidung? Machen die Japan-Studios japanischer Hersteller tatsächlich die besseren Games? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.

✕ SPIELEINDUSTRIE

VIDEOSPIELE SIND ZU TEUER!

Die Videospiel-Industrie nagt zwar nicht am Hungertuch, dennoch gleichen sich Entwicklungskosten für Blockbuster-Games und Verkaufserlöse momentan nicht aus. Was tun? Electronic Arts versucht's mit Freischaltcodes fürs Onlinespielen, die Käufer von Gebrauchtspielen dann erneut erwerben müssen – mehr dazu im Editorial. Andrew Oliver von Blitz Games, ehemaliger Top-Entwickler für Codemasters, glaubt sogar, dass Gebrauchtspiele schlimmer seien als Raubkopien. »Ich kann verstehen, warum so viele auf gebrauchte Ware stehen: Neue Spiele sind teuer und nach einigen Wochen hat man sie durch oder ist gelangweilt«, erklärt der Brit. Aber sind Zugangscodes fürs Aktivieren der Onlinefunktionen tatsächlich der einzige Weg, dem Problem Gebrauchtspiele zu begegnen? Scheinbar nicht für Namco Bandai. Der Vizepräsident des Konzerns, Olivier Comte, betonte auf einer

»Statt 50 bis 60 Euro sollten Games eher 25 Euro kosten.«

Hausmesse im spanischen Barcelona mehrfach, dass Games einfach zu teuer wären. Am laufenden Band erschienen neue Titel. Sie alle zu kaufen, könne sich der Spieler jedoch nicht leisten. Statt 50 bis 60 Euro sollten Spiele seiner Meinung nach daher eher 25 Euro kosten. Wobei solche Produktionen von der Spielzeit her zugleich auch kürzer gestaltet werden könnten. »Für zusätzliche Einnahmen können dann Download-Inhalte produziert werden«, fügt Comte hinzu. »Ich glaube, die großen Firmen müssen zusammenkommen und das gemeinsam diskutieren.« Ein Schritt, den 360 Live begrüßen würde.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Die chinesische Internet-Zensur macht auch Spieleentwicklern zu schaffen. Etwa dem chinesischen Studio von »Alice«-Schöpfer American McGee. Der schrieb in seinem Twitter-Kanal: »Wie zum Teufel soll ich über Thaumatrophen für Alice 2 recherchieren, wenn die Google-Bildersuche nicht richtig geht?«

✖ **Zahl:** 100 Millionen US-Dollar. So viel soll die Produktion des Western-Games »Red Dead Redemption« von Rockstar Games laut der britischen Zeitung Daily Mail verschlungen haben. Ein neuer Rekord? Nein, denn »Grand Theft Auto IV«, ebenfalls von Rockstar, soll genauso viel gekostet haben. Bei der Anzahl an professionellen Sprechern und dem Entwicklungsaufwand auch kein Wunder.

✖ **Zitat:** »Doom 4? Leider kann ich nur bekunden, dass Rage großartig wird. Nein, Spaß beiseite. Wir arbeiten dran. Versprochen. Mehr darf ich wirklich nicht verraten.«

Das sagte Tim Willits, Produzent des Games »Rage« und Entwickler bei id Software, über das geheimnisumwitterte »Doom 4«.

Aus der Redaktion

✖ Nach Webseite, Forum, Blog und Twitter ist 360 Live nun auch Mitglied der großen Facebook-Gemeinschaft! Ab sofort berichten wir auf unserer neuen Facebook-Seite über Aktuelles aus der Welt der Xbox 360. Es erwarten dich 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«-Knopf Fan von 360 Live werden und so regelmäßige Informations-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>, alternativ einfach auf den Facebook-Link auf unserer Webseite klicken.

WAS UNS BEWEGT

✖ Das war sie also. Die E3 hat Wellen geschlagen. Wieder haben die Hersteller und Studios viel Neues und Interessantes präsentiert. Abgefahrenen Kram wie »Knights Contract«, intelligenten Ballerspaß wie »Homefront«, aber auch kleine Perlen vom Schlage eines »Lara Croft und der Wächter des Lichts«, die wir allesamt in dieser Ausgabe vorstellen. Jetzt allerdings stehen die Sommermonate vor der Tür, die – mal abgesehen von der Games Com in Köln – ruhiger und gemächlicher ablaufen. Trotzdem solltest du dir schon jetzt die kommende Ausgabe vormerken. Darin erwartet dich nämlich eine kleine Überraschung für den nächsten sommerlichen Liegewiesen-Besuch. Was es sein könnte? Hinweise gibt's auf Twitter unter www.twitter.com/360livemagazin.



KNIGHTS CONTRACT

Das Szenario: Deutschland, Freiburg, spätes Mittelalter. Die Helden: ein Ritter namens Heinrich und eine Hexe namens Gretchen. Die Gegner: gigantische »Homunculi« – Dämonen, die die Erde heimsuchen. Die Geschichte: lose basierend auf der Tragödie von Goethes »Faust«. Was das sein kann? Nun, wie die Hinweise vielleicht schon vermuten lassen, ist's eine neue Demonstration japanischer Verrücktheit. Das Resultat hört auf den Namen »Knights Contract« und erscheint 2011 auf Xbox 360. Erste handfeste Eindrücke hat Redakteurin Sabine Vogel bereits direkt vom Entwickler eingeholt.

Dass literarisch inspirierte Werke wie »Dante's Inferno« und »Darksiders« Pate stehen, ist mehr als offensichtlich: spektakulär inszeniertes und brutales Hack-and-Slay-Gameplay, brachiale, haushohe Gegner und blutige, auch das letzte Lebenslicht auslöschende Todesstöße. Und trotzdem bringt »Knights Contract« seinen ganz eigenen, sehr ungewöhnlichen Stil mit. Wenn man als strohblonder, plattnasiger Heinrich mit dem gleichfalls blonden Gretchen im Schlepptau durch zerstörte Städte aus Fachwerkhäusern zieht und vom nächsten Kirchturm ein überdimensionales, aus fleischigen Muskelfasern bestehendes Ungetüm mit gigantischem Unterkiefer und zehn paar

Augen auf einen losgeht – das ist obskure Kost, wie sie nur Japaner hinkriegen. Dass die Entwickler noch nie wirklich einen Fuß auf deutschen Boden gesetzt haben, merkt man trotzdem, denn das hier strotzt nur so vor Klischees. Könnte aber gerade deswegen für deutsche Spieler ziemlich unterhaltsam werden. Grafisch steckt »Knights Contract« allerdings noch in den Kinderschuhen: Platte Texturen paaren sich mit schwachen Details und noch recht abgehackten Figurenanimationen. Die Kämpfe sehen trotzdem schon spektakulär aus. Während Heinrich als absoluter Nahkämpfer mit einem sensenartigen Hackebeil auf die Homunculi losgeht, darf Gretchen einen fetzigen Zauber vom Stapel lassen. Da spießen magische Speere aus dem Boden, die die Gegner durchspießen wie ein Spanferkel, und ein Stachelgespinnst sperrt die Widersacher in einen schmerzhaften Käfig. Cool!

Ob des Erscheinungstermins 2011 bleiben allerdings noch einige Fragen offen: inwieweit zum Beispiel Goethes »Faust« wirklich eine Rolle spielt. Oder warum Heinrich das eigentlich mächtige Gretchen ständig vor den Homunculi beschützen und auf dem Arm durch die Gegend tragen muss. Fragen, die sich hoffentlich in einer Preview-Fassung klären. Wann die kommt? In diesem Jahr.



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:

08. 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

Besucht uns auf der gamescom 2010!



* in Kooperation mit der Middlesex University of London



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!](http://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

14.95%
Schmerzende Finger, fettige Haare, Pizza-Kartons überall – die Beta von »Halo: Reach« sorgte für 14 Tage Dauerchaos. Hallo zurück, liebe Halomania.

Tendenz
↑

Einschätzung | sehr gut



GEARS OF WAR 3

2 Hersteller | Microsoft

7.48%
Tendenz
↑



Schützenhilfe für Marcus Fenix: Ein Exoskelett panzert die Rampensau und sorgt mit Raketen und Maschinengewehr für bleihaltige Grüße in Richtung Locust-Brut.
Einschätzung | sehr gut

MEDAL OF HONOR

3 Hersteller | Electronic Arts

5.61%
Tendenz
↑



Der zweite Trailer: »Chloe, alles ist gut, wir sind in Sicherheit. Ich liebe dich!« – Die Worte eines US-Rangers, bevor er die Hölle auf Erden erlebt. Emotional! Brilliant!
Einschätzung | sehr gut

- 4 **Fable 3**
5.61% Einschätzung | sehr gut
- 5 **Mafia 2**
4.67% Einschätzung | sehr gut
- 6 **Ghost Recon: Future Soldier**
3.74% Einschätzung | sehr gut
- 7 **Star Wars: The Force Unleashed 2**
3.74% Einschätzung | sehr gut
- 8 **Kane & Lynch 2: Dog Days**
2.80% Einschätzung | sehr gut
- 9 **Deus Ex 3**
2.80% Einschätzung | gut
- 10 **Half-Life 2: Episode 3**
1.87% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Mai 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Red Dead Redemption	Rockstar Games
2	Mass Effect 2	Electronic Arts
3	Lost Planet 2	Capcom
4	FIFA Fussball-WM 2010	Electronic Arts
5	Alan Wake	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Mai 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Red Dead Redemption	Rockstar Games
2	Alan Wake	Microsoft
3	Assassin's Creed 2	Ubisoft
4	Halo: Reach	Microsoft
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Lost Planet 2	Capcom
2	Atelier Totori	Gust
3	Basara 3	Capcom
4	Susuki Sakura Oni	Idea Factory
5	GTA IV: Episodes from Liberty City	Rockstar Games

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

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

1 Hersteller | Electronic Arts

17.65%
Panzer gegen Schnellboot gegen Helis: Das zweite VIP-Paket rückt große Schlachten ins Visier. Mit Rotpunktvisier; nicht nur cool, sondern auch nützlich.

Tendenz
↑

360-Wertung | 8.9



COD: MODERN WARFARE 2

2 Hersteller | Activision

13.24%
Tendenz
↑



Der Militär-Shooter bleibt trotz Mitarbeiter-schwund bei Entwickler Infinity Ward eines der meistgespielten Games. Seit Kurzem ist das zweite Kartenpaket über Xbox Live herunterladbar. 360-Wertung | 9.1

SPLINTER CELL: CONVICTION

3 Hersteller | Ubisoft

8.97%
Tendenz
↑



Langsam schleichen oder Speedy Gonzales: Wer nicht bye-bye Sam sagen will, spielt »Conviction« noch einmal so lautlos oder schnell durch, wie es nur geht.
360-Wertung | 8.9

- 4 **Halo 3**
5.88% Wertung | 8.9
- 5 **FIFA Fussball-WM 2010**
5.88% Wertung | 9.0
- 6 **Final Fantasy XIII**
5.85% Wertung | 9.3
- 7 **Borderlands**
4.41% Wertung | 8.3
- 8 **Mass Effect 2**
4.41% Wertung | 8.9
- 9 **Forza Motorsport 3**
3.39% Wertung | 8.7
- 10 **Halo 3: ODST**
2.94% Wertung | 8.5

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

TRANSFORMERS: KAMPF UM CYBERTRON

1 Hersteller | Activision

KönigdesOstern: »Spielt sich richtig zackig und bietet viel Abwechslung. Hat ja auch lange genug gedauert, endlich mal ein gutes Transformers-Game zu entwickeln.«

Leserwertung **8.0**
360-Live-Wertung **8.3**



LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 1 - 4

2 Hersteller | WB Games

Lo360oser: »Harry Potter passt perfekt ins Lego-Universum. Zudem bin ich extrem froh, dass die Geschichten der Bände nicht einfach gemixt werden.«

Leserwertung **8.5**
360-Live-Wertung **8.2**



PURE FOOTBALL

3 Hersteller | Ubisoft

Tesh: »Ich bin begeistert. Das spielt sich wie FIFA Street mit frischen Ideen. Und für gerade mal 30 Euro ist's ein echtes Schnäppchen.«

Leserwertung **8.0**
360-Live-Wertung **6.9**



4 Tiger Woods PGA Tour 11

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 7.9

Chris 2007: »Ich mag die Golf-Reihe, spielt sich sehr authentisch. Zugegebenermaßen habe ich beim letzten Spiel pausiert, jetzt geht's wieder ab aufs Grün.«

5 Green Day: Rock Band

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 7.5

pYro: »Wann kommt eigentlich eine zur Band passende Gitarre mit Download-Code? Bald erscheint dann sicher auch Viva-Piñata-Rockband.«

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

MEDAL OF HONOR

1 Hersteller | Electronic Arts

Ollimann: »Ich fänd's toll, wenn es ein Anti-Kriegsspiel im Sinne von Apokalypse Now würde. Diese patriotische Ihr-sterbt-als-Helden-Verehrung braucht niemand.«

Leser-Potenzial **8.5**
360-Live-Potenzial **8.5**



CALL OF DUTY: BLACK OPS

2 Hersteller | Activision

ZdT NeMeSiS SaN: »CIA-Operation in der Schweinebucht? Kalter Krieg? Das Schöne an jedem Call of Duty ist doch, dass Activision nie was verrät und die Gerüchteküche überkocht.«

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **8.5**

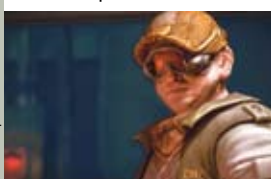


RAGE

3 Hersteller | Bethesda Softworks

Max1492: »Die Grafikpracht hat mich schon auf der Gamescom aus den Socken gehauen. Wird 100-pro ein Fest für Detailliebhaber.«

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **9.0**



4 Mafia II

Hersteller | 2k Games

Leser-Potenzial | 8.5
360-Live-Potenzial | 8.5

Lo360oser: »Besonders gut finde ich die musikalische Unterstützung in Spannungsmomenten. Bei Action wird's zunehmend schneller, wenn's emotional zugeht langsamer.«

5 Halo: Reach

Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial | 9.0
360-Live-Potenzial | 8.5
CroKoDoc: »Einfach klasse, macht schon in der Beta alles besser als Halo 3. Der Koop-Gedanke und das Klassensystem werden für schlaflose Nächte sorgen.«

✕ 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

GUCKST DU!

Auf welchem Fernseher spielst du?

LCD/Plasma-TV – ab 42 Zoll	49.67%
LCD/Plasma-TV – ab 37 Zoll	36.67%
LCD/Plasma-TV – über 46 Zoll	10.00%
Röhre	3.66%

SPIEL DES LEBENS

Dein Leben als Spiel. Eine gute Idee?

Wo muss ich unterschreiben?	33.33%
Nö, mein Leben ist schei**, aber die Grafik ist geil	26.67%
Bin eh viel cooler als die Action-Helden	20.00%
Nö, mein Leben ist zu ereignislos	20.00%

WER IST SCHNELLER?

Blur vs Split/Second Velocity

Je mehr Power-Ups desto besser	37.50%
Explosionen sind genau mein Ding	25.00%
Forza ist das beste Rennspiel	20.83%
Rennspiele sind doch alle gleich	16.67%



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

DRIVER[®] SAN FRANCISCO

kurz & knapp

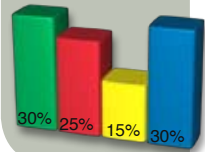
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Reflections
Genre | Action-
Rennspiel
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Action hinter dem
Lenkrad statt auf
eigenen Füßen:
Das neue »Driver«
löst sich von »GTA«.
Wird ein action-
reiches Roadmovie.

das ist drin

- San Francisco
- Lizenzierte Autos
- Sahnige Drifts
- Hohes Tempo



Ist jetzt knapp zehn Jahre her, dass die Cop-und-Gangster-Games aus der »Driver«-Reihe richtig abgeräumt haben. Für Ende des Jahres plant Ubisoft das Comeback. Richard Löwenstein hat den Hersteller besucht und mit einer spielbaren Fassung San Francisco aufgemischt...

Fluchtfahrer oder Crashpilot?

- +** Realitätsnahe Anmutung, überzeugende Fahrphysik und Steuerung, vielversprechende Ideen für das Offline- und Online-Gameplay
- Kein Tag-und-Nacht-System, keine Wettersimulation, kein Tuning, Regiemoos mit Replays und Kameraplatzierungen wie im ersten »Driver« bisher noch unbestätigt

**INTERVIEW
ANGESPIELT
HERSTELLERBESUCH**



Das Spiel in Zahlen

4 Jahre in Arbeit; Teil 5 aus der »Driver«-Reihe; bis zu 200 Mann in die Entwicklung eingebunden; 1 Mal San Francisco komplett nachgebaut; über 330 Kilometer an Straßen; Garage mit 120 Plätzen für ebenso viele originalen Autos, Busse und LKWs: Alfa Guilia und Mito, Audi A4 und S5, Bentley Mulsanne, Dodge Monaco und Challenger, Fiat 500 Abarth, Ford Mustang, Lexus, McLaren F1, Maserati, Mercedes, Pagani, Ruf-Porsche und mehr; unzählige Passanten auf den Gehsteigen, 0 davon überfahrbar; 2 Spieler auf dem Splitscreen; maximal 6 Spieler via Xbox Live; 9 Online-Spielmodi geplant; 4 per Back-Taste wählbare Kameras: Cockpit, Motorhaube, Vollbild und Verfolger; 60 Musikstücke, 1 geplante Soundtrack-CD.

✕ Kleine Geschichtsstunde

WER BITTE IST REFLECTIONS?

Wer je mit einem Amiga-Heimcomputer Kontakt hatte, dem ist der Name Reflections vertraut: Der im nord-englischen Newcastle beheimatete Spielehersteller hat 1989 mit dem Fantasy-Actiongame »Shadow of the Beast« und den zwei Fortsetzungen europäische Games-Geschichte geschrieben. Dem blendend aussehenden Teil Eins mag man mehr Schein als Sein vorwerfen; aber die wundervollen Verschiebe-, Schalter- und Balancepuzzles aus dem 1992 veröffentlichten »Shadow of the Beast 3« deuten bereits an, was sich 1995 im Rennspiel-Spektakel »Destruction Derby« endgültig herausprägt: Das Team um Firmengründer Martin Edmondson beherrscht Technik, Schadensmodell und Physiksimulation aus dem Effeff. Zeigt sich auch 1999 in »Driver«. Wieder Action im Auto, mit vielen Beulen im Blech, aber diesmal plus Drive-by-Schießereien und erzählerischer Komponente. Undercover-Cop John Tanner schleust sich in eine Bande Krimineller ein, mischt als Fluchtfahrer Teile von San Francisco, Los Angeles und New York City auf. Im November 2000 folgt »Driver 2«. Diesmal rennt ein zeitweise entmotorisierter John Tanner zu Fuß durch Chicago, Las Vegas, Rio de Janeiro und Havanna. Das erntet tolle Kritiken und macht »Grand Theft Auto« ernsthaft Konkurrenz. Im Juni 2004 kriegt der unfertige Teil Drei von Kritikern eins aufs Dach. »Zeitdruck«, sagt Martin Edmondson im Gespräch, »Atari hatte das Sagen und erzwang die Veröffentlichung. Sie wollten den Umsatz.« Streits und Anwälte dominieren, Edmondson wirft hin, bevor Teil Drei erscheint. Mit »Driver Parallel Lines« scheint die Reihe im März 2006 am Ende. Zwischenzeitlich kauft Ubisoft das Studio Reflections von Atari; und holt Edmondson zurück. Er soll als Kreativer Leiter dafür sorgen, dass das fünfte »Driver« an den Erfolg der ersten beiden Teile anknüpft. Wir drücken die Daumen!



» Du schubst den Fiat 500 einfach in den Gegenverkehr. Der Arme. Klasse Gefühl! «



Palmen, Wolkenkratzer, Golden Gate: San Francisco steckt voller wunderbarer Postkarten-Motive.

A nflug auf die nordenglische Industriestadt Newcastle upon Tyne, nahe der schottischen Grenze. Ein Ort, der durch Eisen und Industrie geprägt ist. Von hier aus haben die Stephenson-Brüder mit ihrer Dampf-lokomotive »The Rocket« im Jahr 1829 das Zeitalter des technischen Fortschritts ausgerufen. Seitdem hat sich hier immer was bewegt, wurde immer was vorangetrieben – das belegen unter anderem der welterste Weltraumbahnhof und etliche sehenswerte Brücken aus Nieten und Stahl, die das Tal des Flusses Tyne in einzigartiger Nachbarschaft überspannen. Direkt am Ufer, rund 20 Gehminuten vom Zentrum, macht sich ein Industriegebiet breit. Hier arbeiten beim Videospiel-Entwickler Reflections rund 100 Leute seit rund vier Jahren an einem Projekt, das vielleicht zum Comeback des Jahres werden könnte: »Driver San Francisco« ist der fünfte Teil aus einer Spieleserie, die vor rund zehn Jahren auf dem Höhepunkt war. Der Moloch aus Autos, Gangstern und Undercover-Polizist John Tanner bewegte sich zeitweise auf Augenhöhe mit »Grand Theft Auto«. Dann ging etliches schief. »Driver« schien schon endgültig vor die Wand gefahren.

COMEBACK FÜR TANNER

Ende des Jahres wollen Reflections und das Mutterunternehmen Ubisoft wieder an vergangene Erfolge anknüpfen. Erste Überraschung: Obwohl Ubisoft mit der »Anvil«-Engine aus »Assassin's Creed« eine mehr als konkurrenz-fähige Software-Basis zur Verfügung stünde, geht man der direkten Konfrontation mit »Grand Theft Auto« aus dem Weg. Das neue »Driver« kehrt zurück zu seinen Wurzeln, soll sich wie Teil Eins anfühlen, konzentriert sich also auf schnelle Autos und rassige Pferdestärken – Rennspiel-Action mit cineastischem Anstrich. »Das werden die ausgefeiltesten Hetzjagd-Szenen, seit es Videospiele gibt«, erzählt Martin Edmondson. Der Engländer hat Mitte der 80er-Jahre mit kleineren Produktionen auf dem BBC-Heimcomputer Geld verdient; damit bis Ende der 80er-Jahre sein Team namens Reflections aufgebaut; und betreut jetzt das neue »Driver« als Kreativer Leiter. Er steht in einem kleinen Raum vor einem großen Bildschirm. Eine Weltpremiere vor wenigen Journalisten. Die allerersten Bilder aus dem Spiel sind zu sehen. »John Tanner ist zurück«, erzählt er. »Ein bisschen älter, ein bisschen angefressener.« Der eine oder andere erinnert sich vielleicht an die Ereignisse aus Teil Zwei und Drei, an Wortgeplänkel zwischen Tanner und einem bösen Buben namens Jericho. An Sätze der Marke »Ist schon okay, ich schieß dir einfach in den Kopf«. Ähnliches ist erneut zu erwarten, denn die Handlung knüpft an Teil Drei an. Tanner will blutige Rache üben für das, was Jericho ihm angetan hat. Mit dem Auftritt weiterer alter Bekannter ist zu rechnen. Beispielsweise soll Tanners Partner Tobias Jones mäßigend einwirken, soll Tanners Wut in Zaum halten. Mehr verrät Martin Edmondson vorerst nicht zur Handlung. Nur, dass man sich in Sachen Stil und Atmosphäre ganz großes Kino zum Vorbild nimmt. Filme wie »The Italian Job«, »French Connection« oder »Leben und Sterben in L.A.«.

Als Spielplatz für Verfolgungsszenen dienen die Hügel und Highways von San Francisco. Romantisches Hafenflair am Fisherman's Warf, bunte Blumengrübe von der Lombard Street,

Erst die 120 originalgetreu modellierten Cockpits genießen, dann die Karren zu Schrott fahren: Ja, so was freut den Autonarren!



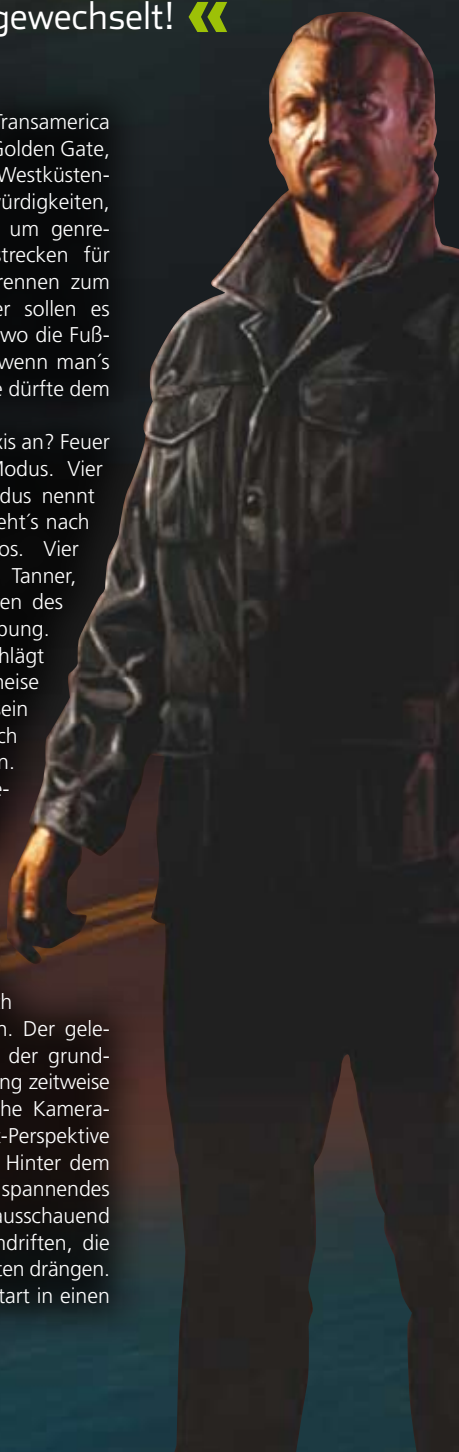
» Den Fahrer vom Lenkrad reißen und seine Karre klauen? Vergiss es. Schneller als hier hast du noch nie Cockpits gewechselt! «

beeindruckende Sicht auf die Transamerica Pyramid; drum herum Marin County, Golden Gate, Downtown, Alcatraz – man will die Westküsten-Metropole als Stadt voller Sehenswürdigkeiten, Leben und Charakter abbilden und um genreübliche Extras ergänzen: Schlammstrecken für Buggy- und Asphaltstrecken für Rundrennen zum Beispiel. Rund 330 Straßenkilometer sollen es werden, viele davon mit Gehsteigen, wo die Fußgänger behände zur Seite springen, wenn man's auf Kontakt anlegt. Eine USK-Freigabe dürfte dem Spiel sicher sein.

Wie fühlt sich das Ganze in der Praxis an? Feuer frei für ein Probespiel im Online-Modus. Vier Konsolen sind vernetzt, der Spielmodus nennt sich »Trailblazer«. Ohne Ladepause geht's nach dem Zehn-Sekunden-Countdown los. Vier Piloten sind am Start aufgereiht: Tanner, Jones, Leila, Jericho. Folge den Spuren des Führungsfahrzeugs, sagt die Beschreibung. Soll heißen: Der Computergegner schlägt im knallgelben Camaro eine Schneise durch den dichten Berufsverkehr, sein Auto zieht gelbe Schlieren hinter sich her. Die Spieler hängen sich dran. Wer im Windschatten bleibt, die Schlieren gleichsam »aufsaugt« und dadurch letztlich 100 Punkte sammelt, gewinnt.

DRÄNGELN UM DEN SIEG

Die Grafik macht einen guten, aber keineswegs spektakulären Eindruck. Das sieht nicht allzu detailreich aus und muss geschmeidiger werden. Der gelegentlich stotternde Bildaufbau raubt der grundsätzlich präzisen und flüssigen Steuerung zeitweise den Biss. Dafür gefällt die dynamische Kameraführung, besonders aus der Cockpit-Perspektive kommt das richtig temporeich rüber. Hinter dem Führungsfahrzeug entwickelt sich ein spannendes Gerangel. Wer siegen will, muss vorausschauend fahren, den Gegenverkehr mutig umdriften, die Mitspieler beherzt aus dem Windschatten drängen. Blöd halt, wenn einen das Spiel am Start in einen



✕ Rede und Antwort:

NACHGEFRAGT BEI MARTIN EDMONDSON



BIO

Name | Martin Edmondson

Firma | Ubisoft Reflections

Position | Kreativer Leiter

Arbeitet gerade an |

Driver San Francisco

Schon gewusst? | Martin ist 41 Jahre alt, hat einen Sohn, lebt in Newcastle und London. Er ist Autonarr, hat vor etlichen Jahren 13 Fahrzeuge in der Garage gehabt und 2006 mit einem Ferrari F430 beim »Gumball

3000«-Straßenrennen teilgenommen. Ist prompt in Deutschland geblitzt worden.

Im Hause Reflections sind die Spieleserien »Shadow of the Beast«, »Destruction Derby« und »Driver« entstanden. Der Gründer des Hauses hat eine Stunde mit 360-Live-Chefredakteur Richard Löwenstein geplaudert – über alte Zeiten, zerknitterte Bleituben und die Rückkehr eines Biests.

360 Live: Martin, überraschend, sie hier zu treffen. Dachte, sie hätten ihre Firma Reflections 1998 an GT Interactive verkauft und wären sechs Jahre später wegen eines Streits mit dem darauffolgenden Besitzer Atari raus aus dem Haus?

Martin Edmondson: Schon. Ich wollte nach etlichen Jahren in der Spielebranche mal was anderes ausprobieren – das habe ich dann auch gemacht. Danach wurde Reflections von Atari an Ubisoft weiterverkauft. Vor drei Jahren hat mich Ubisoft-Chef Yves Guillemot auf eine Rückkehr angesprochen. Seitdem bin ich wieder dabei und kümmere mich als Kreativer Leiter um »Driver San Francisco«.

360 Live: Was macht ein Kreativer Leiter denn den ganzen Tag?

ME: Er ist verantwortlich, wie das Game aussieht, wie es sich anfühlt, wie sich Handlung, Gameplay und Motivationskurve zusammenfügen. Dazu gehören viele vermeintlich kleine Entscheidungen, die aber für das Gesamtgefüge große Bedeutung haben. Ich habe mir zum Beispiel über 500 Musikstücke angehört, um die 60 Tracks auszusieben, die wir letztlich nehmen. Außerdem spiele ich sehr viel, um das Handling der Fahrzeuge optimal auszubalancieren.

360 Live: Laut Webseite sieht sich Reflections als Pionier in Sachen Physik- und Schadens-Simulation. Ich kann mich noch an Wasser- und Balancier-Puzzles in Reflections' Actionabenteuer »Shadow of the Beast 3« erinnern. Das war 1992. Hat mich total fasziniert, dass ich Objekte ins Wasser stoßen, sie treiben lassen und als Floß nutzen konnte. Und wie die Heldenfigur durch Positionsverlagerung Plattformen ins Schwingen bringen konnte. War völlig neu damals. Wie's aussieht, sind Spielereien mit physikalischen Gesetzen ihre Passion...

ME: Ja. Als Kind hab ich immer Ärger bekommen, weil ich diese Zahnpasta-Tuben mit Bleihülle ausgedrückt habe. Die gibt's heute gar nicht mehr, sind ja jetzt aus Plastik. Jedenfalls, die leeren Hüllen hab' ich dann auf den Boden gelegt und gegeneinander geschoben. Als wären das Spielzeugautos. War toll zu beobachten, wie das Blei knittert. Heute mag ich es immer noch, wenn Videospiele physikalische Gesetze widerspiegeln. Wenn Objekte purzeln oder davonschwimmen wie in »Beast 3« oder sich das Blech verformt wie in »Driver San Francisco«. Aber das darf nicht wegen des Effekts passieren, sondern muss dem Betrachter ganz selbstverständlich vorkommen.

360 Live: Die letzten Spiele aus der »Driver«-Reihe haben sich ja in Richtung offene Welt orientiert. Wie muss ich mir beim neuen »Driver« die Spielstruktur vorstellen? Reihen sich die Missionen vorherbestimmt aneinander, also geradlinig? Oder habe ich die Qual der Wahl?

ME: Wir bauen San Francisco als offene Welt. Du siehst auf der Stadtkarte drei, vier, fünf Missionen und kannst dich entscheiden. Willst du ein Auto von A nach B überführen? Cops in einer Hetzjagd abhängen? Gelegentlich werden die Ziele nur vage formuliert. Dann darfst du selbst entscheiden, was der optimale fahrbare Untersatz wäre. Suchst dein Personenziel per »Shift«-Funktion. Oder cruist frei Schnauze durch die Gegend, per »Take-a-Ride«-Modus. Wir bauen eine Garage mit 120 Plätzen ein. Dort stehen alle Autos geparkt, die du schon mal gefahren hast. Wenn du Lust hast, nimmst du dir eines der Autos und fährst damit spazieren. Einfach nur so. Es gibt viel zu entdecken.

360 Live: Steigt Tanner auch mal aus dem Auto aus?

ME: Nein, jedenfalls nicht, während das Gameplay läuft. Da machen inzwischen einige andere Spiele einen sehr guten Job. Wir konzentrieren uns auf das fahrerische Element, wir wollen die Autoaction so flüssig und packend-spannend wie nur möglich inszenieren.

Für mehr Antworten – bitte umblättern!

✕ Erzähl mir was!

ATMOSPHÄRE WIE IM KINO

Starke Figuren und eine dichte Handlung sollen das Spielerlebnis entscheidend prägen. Die Heldenfigur John Tanner ist Teil einer Undercover-Cop-Story. Als Vorbildfunktion nennt Reflections große Kinostreifen, zum Beispiel »The Italian Job«, »Ronin«, »French Connection« und »Bullitt«. Als Motor für das erzählerische Moment dienen Kamerafahrten und Dialogszenen im Splitscreen-Verfahren. »Ein bisschen wie in Heat oder Miami Vice, den Streifen von Regisseur Michael Mann«, erläutert der Kreative Leiter des Projekts, Martin Edmondson. Dem Soundtrack kommt demnach entscheidende Bedeutung zu. Man will Bilder und Musik eng verknüpfen und so das zeitgenössische Flair unterstreichen. Als Kulisse dient das San Francisco der späten 70er-Jahre, mit Koteletten, Schlaghosen und Ford Mustang – aber offenbar sind Teile der Handlung auch in der Moderne angesiedelt. Jedenfalls sind etliche der 120 lizenzierten Autos brandneuer Natur.



Der knallgelbe Camaro oben im Bild hatte schon in einigen Kinostreifen einen starken Auftritt. Wer einen davon kennt, bitte E-Mail an richard@360-live.de. Unter allen Tipps wird ein Spiel verlost!



✕ Fahr doch, ...

...WAS DU WILLST!

Eine interessante Facette des neuen »Driver« nennt sich »Shift«. Die Funktion erlaubt es, sich jederzeit per A-Taste aus der laufenden Rennspiel-Action herauszulösen; die Kamera zoomt weit raus; zeigt die Umgebung ähnlich wie auf einer Karte; jetzt kannst du flugs per Fadenkreuz ein beliebiges Fahrzeug erfassen; mal eben die A-Taste antippen, und schon zoomt die Action wieder hinunter in die Straßen von San Francisco, und du sitzt am Steuer des eben erfassten Automobils – Fahrzeugwechsel leicht gemacht! Du übernimmst nicht nur das Fahrzeug, sondern auch den Lenker, der es führt. Bist also für einen Moment nicht mehr der Undercover-Polizist John Tanner, sondern vielleicht Gangster, Feuerwehrmann, Sanitäter oder Flüchtiger – je nachdem, was Mission und Story vorgeben. Ob man sogar so weit geht, dass der Spieler kurzzeitig direkte Widersacher steuert? Abwarten.

zwar schicken, aber fußlahmen Alfa Spider setzt. Keine Chance, den Vorsprung des Gejagten aufzuholen. Alles aus, noch vor dem Startschuss? Keineswegs.

Denn sobald du die A-Taste antippst, geschieht Seltsames, im Rennspiel-Genre so noch nicht Dagewesenes. Der Motorsound sackt zusammen; das Bild färbt sich blau; die Kamera zoomt ein Stück weit raus; du betrachtest die Straßenschlucht und das Gerangel von weit oben. Jetzt schnell per Fadenkreuz eines der unbeteiligten Fahrzeuge erfassen, Zoomstufen und Zielerfassungs-Automatik unterstützen dich unauffällig. Noch mal die A-Taste antippen, schon sitzt du am Steuer eines anderen Fahrzeugs: »Shift«-Funktion nennt Reflections den Vorgang. Aus der Karre aussteigen, zu Fuß über die Straße rennen, den Fahrer eines Sportautos vom Lenkrad reißen und seine Karre klauen? Vergiss es. Schneller als mit »Shift« hast du noch nie Cockpits gewechselt.

Durch die Shift-Funktion kannst du alles haben. Kleinwagen. Limousine. LKW. 120 original lizenzierte Fahrzeuge prägen das Straßenbild. Darunter der italienische Supersportwagen Pagani Zonda F. Das Ding hat Power satt, holt jeden Vorsprung im Nu auf. Allerdings ist die Karre extrem leicht. Ein spürbarer Nachteil im dichten Gedrängel, wenn's ernst wird. Also schnell noch mal »shiften«, kurz rein in einen ausgewachsenen Reisebus. Wenn sich der im Windschatten festsaugt, wer sollte ihn davon abhalten? Die Mitspieler versuchen es – und scheitern kläglich. Geiles Gefühl! Aber leider nur kurz, weil das Schwergewicht dem hohen Tempo des führenden Fahrzeugs auf Dauer nicht gewachsen ist. Also noch mal shiften, rüber in einen vorbeiflitzenden Audi S5. Groß, stark, beschleunigt nicht überragend, ist aber schnell und in Fahrt kaum zu stoppen. Du tippst kurz die Bremse an, lenkst hart rechts ein; schubst den Fiat 500 des Mitspielers mal eben in den Gegenverkehr. Der Arme. Schon bist du im Windschatten, lässt dich mitziehen, bleibst in Kurven mit herrlich sahnigen Drifts am Ball. Klasse Gefühl! Dass die KI-Karre in zwei bis drei Partien an engen Ecken gegen die Wand fährt, haken wir als Problem der frühen Vorabversion ab.

NEED FOR SHIFT?

Letzten Endes sind nach einer Stunde etwaige Bedenken wie weggefedert: Der schnelle Fahrzeugwechsel per Shift macht richtig Laune und unterstützt das Gameplay außerordentlich. Wer zurückliegt, erspart sich fades Hinterher-Gefahre. Wer in Front liegt, kann seine Position durch

vorausschauende und taktisch kluge Fahrweise sichern. Das Ganze macht einen durchdachten Eindruck. Sollte auch im Einzelspieler-Modus – sofern einigermaßen glaubhaft in die Story eingebunden – funktionieren. Beispielsweise wird unfair häufiger Einsatz durch die Tatsache ausgebremsst, dass jedes Shiften eine aufgeladene »Shift-o-Meter«-Energieleiste voraussetzt. Das Laden wiederum klappt über spektakuläre Drifts und riskante Überholmanöver; macht Sinn. Während des Probespiels fallen weitere gute Ansätze auf. Etwa, dass während des Shiftens – also während man die Action aus der Vogelperspektive betrachtet – ein Antippen der X-Taste ausreicht, damit eine Zielauswahl das zu jagende Fahrzeug im Blick behält. Auch kann man sich per Tastenkommando mal eben als Beifahrer ins Fahrzeug eines befreundeten Mitspielers shiften.

Ob es allerdings zu spannenden Drive-by-Shootings kommt? Das bleibt bislang völlig unklar, wie so vieles. Denn vorerst geht's Ubisoft nur um eine erste Kontaktaufnahme mit dem neuen »Driver«. Was hat Reflections vor; was bringt die Shift-Funktion; überzeugt die Steuerung, das sind die Themen. Wohin aber der Einzelspieler-Modus steuert; wie das Shiften in der Story erklärt wird, was von den Actionszenen zu erwarten ist; welche Online-Ideen noch begeistern sollen – all das will Reflections schon bald verraten. 360 Live bleibt dran.

Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Vielversprechendes Comeback der »Driver«-Reihe. Keine Action im »GTA«-Stil, eher

HITPOTENZIAL ein spielbares Cop- und Gangster-Rennspiel mit vielen attraktiven Fahrzeugen.

8.5 von 10



Die Sonne scheint, die Reifen qualmen: Burnouts sind kein Problem, der überzeugenden Fahrphysik sei's gedankt.

× Rede und Antwort – Teil zwei:

NACHGEFRAGT BEI MARTIN EDMONDSON

360 Live: Sie haben angedeutet, dass die Heldenfigur John Tanner im Koma liegt – eine Art Wachschlaf also. Soll das heißen, dass er die Action nur »träumt«? Mir macht das Kopfzerbrechen. Wie soll sich der Spieler mit einer bewegungsunfähigen Heldenfigur identifizieren? Warum sollte ich erfolgreich sein wollen, wenn's am Ende eh nur ein böser Traum ist?

Martin Edmondson: Vielleicht ist es das ja gar nicht. Ich darf leider momentan kaum was über die Handlung verraten. Nur, dass der Ausgang der Missionen eben nicht egal ist, wie das bei einem Traum der Fall wäre. Im Spielverlauf erfährt John Tanner – und damit auch der Spieler – was um ihn herum geschieht.

360 Live: Klingt ein bisschen so, als hätte sich Tanner von der Schießerei im Finale von »Driver 3« noch nicht erholt. Da sieht man ja, wie Ärzte per Defibrillator sein Leben retten wollen. Geht's direkt weiter? Tanner erinnert sich an Vergangenes; und wacht ab und zu auf und stellt sich vor, wie er Jericho und seinem Gefolge den Hintern aufreißen würde? Könnte mir vorstellen, dass sich das Spiel zweiteilt: in eine Koma-Phase mit Erinnerungen; und eine Nach-Koma-Phase, wo Tanner dann als Racheengel aufräumt.

ME: Ich sag nichts...

360 Live: Also auch kein Nein. Gut. Die »Shift«-Funktion finde ich witzig, aber ist sie immer sinnvoll? Ich hab mich nach zehn Minuten im Spiel von meinem Fiat 500 in einen vorbeifahrenden McLaren F1 »reinschiften« können. Das schnellste Auto im Game. Wenn ich vom Fleck jedes Auto nutzen und ganz San Francisco befahren kann, ist dann nicht bald die Luft raus aus dem Ganzen?

ME: Das ist nur in der Demo für Journalisten so. Im fertigen Produkt läuft das anders. Wir denken sehr viel darüber nach, wie wir den Spieler motivieren, und halten ihm dazu jede Menge Karotten vor die Nase, sinnbildlich gesprochen. Man spielt Stadtteil um Stadtteil frei. Erlebt mit, wie Tanner nach und nach neue Fähigkeiten entwickelt und sich verbessert. Außerdem binden wir die Autos in eine »Seltenheits-Simulation« ein. Dann siehst du auf den Straßen hauptsächlich Allerwelts-Kompaktwagen. Richtig teure Flitzer wie den McLaren wirst du also fast genauso selten erleben wie im wahren Leben. Tut mir leid.

360 Live: Unsere technisch interessierten Leser möchten sicher wissen, welche Engine das Ganze befeuert...

ME: Hausgemacht. Grafik- und Physik-Engine für Fußgänger, Kulissen, Autos, Unfälle, einfach alles. Zugelieferte Engines sind leider nicht schnell genug für den Grafikaufbau mit 60 Bildern pro Sekunde, den wir anstreben.

360 Live: Auf welches Ausstattungsmerkmal sind sie stolz?

ME: Dass wir 120 originale Autos im Spiel haben. Lässt sich kaum in Worte fassen, wie viel Aufwand in den Verhandlungen mit den Autoherstellern steckt. BMW zum Beispiel wollte nicht, dass man mit deren Autos über Gehsteige fahren kann. Erklär den den mal, dass so was nun mal zum Spielerlebnis dazu gehört.

360 Live: Danke, hab schon einen Job. Letzte Frage: Reflections gehört ja jetzt zu Ubisoft. Die Franzosen haben vor Jahren die »Prince of Persia«-Reihe erfolgreich wiederbelebt, bald soll's mit »Driver« klappen. Gibt's auch Hoffnung für ein Comeback von »Shadow of the Beast«?

ME: Schöner Gedanke, aber wohl eher nicht. Der Name gehört Sony, seit sie 1993 unser damaliges Partnerunternehmen Psygnosis gekauft haben. Außerdem würde ich ein neues »Beast« in der Nähe von Sonys »God of War« sehen. Und das zu schlagen, wäre schon verdammt schwer...



Newcastle hat rund 270.000 Einwohner. Laut diesem Gruppenfoto wären geschätzte fünf Prozent davon an der Entstehung von »Driver San Francisco« beteiligt...

Stachelgranate oder Knallfrosch?

- + Stilsicheres Design, abgefahrte Szenarien, düsterer als die Vorgängerspiele, neue Teammitglieder, neue Ausrüstung, Vierer-Koop
- Wird wegen des Grades an Gewalt voraussichtlich niemals offiziell in Deutschland veröffentlicht

» Wir sind die Speerspitze der Menschheit im Kampf gegen die finsternen Götter dieses verdammten Planeten. «

Und außerdem?

- Online zu viert durch die Kampagne oder via geteiltem Bildschirm zu zweit
- Details zu den Mehrspieler-Modi liegen derweil noch im Verborgenen...
- ...gilt auch für Erfolge und etwaiges Avatar-Rüstzeug

Das Spiel in Zahlen

110.000 tote Locust später, 18 Monate danach, 4 Spieler im Online-Koop, zu zweit via Splitscreen durch die Kampagne, 5 Mitglieder im Einsatzteam, inklusive 1 scharfe Lady, 1 neuer Kampfroboter, 2 bisher enthüllte Waffen, 3 Fraktionen kämpfen um die Vormacht auf dem Planeten Sera: Menschen, Locust und die Leuchtenden.

Erhältlich | 8. April 2011 | Status | 40% komplett

GEARS OF WAR 3

So, Jungs und Mädels, jetzt mal offen und ehrlich: Welches Spiel bietet die fetzigste Action und die saftigste Grafik auf Xbox 360? Die Antwort besteht aus wenigen Blutspritzern plus Zahnrad und einem fies grinsenden Totenkopf: Mit »Gears of War 3« wird Epic Games das Genre des Third-Person-Shooters ein weiteres Mal neu definieren. Warum das so ist, erklärt Jan Heinrich im ersten großen Preview zu Marcus Fenix letzter Schlacht.

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler | Epic Games

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

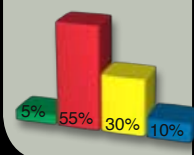
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Brutale Sci-Fi-Action mit wuchtigem Design, schmucker Grafik und fiesen Waffen.

das ist drin

- Muskelprotze
- hässliche Gegner
- Deckungskampf
- Blut-Fontainen



Einst trieb uns der Hunger nach Ressourcen in diese friedlose Welt. Wir bauten Städte und fanden neue Technologien, um die Emulsion aus dem Planetenkern als kostbaren Rohstoff zu nutzen. Doch dann begannen die Pendulumkriege – 79 Jahre, in denen wir nahezu alles zerstörten, was wir bis dahin erreicht hatten. Zehntausende tapfere Männer ließen ihr Leben und mich als ehrbaren Sergeant warfen sie ins Gefängnis, nur weil ich meinen Vater Adam retten wollte und deshalb einen direkten Befehl verweigert hatte. Wer ich bin? Marcus Fenix, und ich stehe auf derber Sprüche, wenn du es genau wissen willst!

Jetzt sind ich und mein Delta Squad die Speerspitze der Menschheit im Kampf gegen die finsternen Götter dieses verdammten Planeten. Denn kaum waren die Pendulumkriege ausgefochten, brach eine bis dahin unscheinbare, aber dafür umso heimtückischere Bedrohung los: Die Locust. Ein ganzes Volk blutrünstiger Schlächter attackierte die Städte von innen heraus, wie höllische Ausgeburten kamen sie zu Tausenden aus ihren Verstecken im Erdreich. Wer sich zur Wehr setzte, wurde getötet, nur die Hilflosen verschleppten sie in Arbeitslager tief unter der Erdoberfläche. Diese Bastarde! Als hätten sie darauf gewartet, dass wir uns selbst zerstören, nur um uns dann den Gnadenschuss zu verpassen. Beim ersten Gegenschlag fütterten wir ihr Tunnelsystem mit einer Leichtmassenbombe – ein missglückter Anschlag, der hauptsächlich der Locust-Königin galt. Anschließend mussten mein Team und ich einem Riesenwurm, mit dem genau diese Königin unsere letzten verbliebenen Städte von der Erdoberfläche radierte, das Herz herauschneiden. Was für ein Blutbad! Und doch war das allem Anschein nach nur der Auftakt für noch größeres Übel. Die Locust formierten in ihren unterirdischen Hallen eine riesige Streitmacht – so wollten sie unsere letzte Bastille, die Stadt Jacinto, stürmen. Doch wir kamen ihnen ein weiteres Mal zuvor, fluteten ihre Brutstätte wie einen Ameisenhaufen mit siedendem Wasser. Nur ging aus dieser Schlacht kein absoluter Sieger hervor. Denn hast du das Feuer der Hölle einmal entfacht, kann es keinen Frieden mehr geben!

UNTERSTÜTZUNGSFEUER

Der Krieg der Zukunft hat viele Gesichter. Mit »Gears of War 3« treibt der US-Entwickler Epic Games seine Vision davon im April 2011 auf die Spitze. Einst versprach uns der Leitende Entwickler Cliff Bleszinski bei der Präsentation des zweiten Teils einen Kübel voller Blut. Im letzten Eckpfeiler der Trilogie könnten sich aber durchaus einige mit purer Angst gefüllte Särge hinzugesellen. Denn seit Teil Zwei hat sich auf Sera fast alles verändert – so auch die Situation der Delta-Einheit: Durch die letzten Vorkommnisse sind große Teile der Locust-Horde mit der Emulsion in Kontakt gekommen und daraufhin auf widerwärtige Weise mutiert. Entstanden ist dabei eine neue Spezies, die sogenannten Leuchtenden – gottlose Wesen mit einem kollektiven



Die kesse Blondine Anja Stroud ist jetzt fester Teil des Delta-Trupps und unterstützt die Jungs mit bleihaltigen Argumenten.

✖ Federführend

KRIEGSGETRIEBE

Auch wenn es der undurchsichtige Handlungsstrang des ersten Teils kaum vermuten lässt, so basiert das »Gears of War«-Universum auf einer komplexen Sci-Fi-Story, wie sie sonst kaum ein anderes Spiel zu bieten hat. Aber was hat Adam Fenix, Marcus Vater, mit der ganzen Sache zu schaffen? Wo und welcher Art ist die geheime Superwaffe, die er angeblich entwickelt hat? Um all die Wirrungen der beiden Vorgängerspiele nun ein für alle Mal zusammenzuführen, hat Epic Games die Sci-Fi-Autorin Karen Traviss engagiert, die bereits zwei der insgesamt fünf »Gears of War«-Romane geschrieben hat und deshalb auch bestens mit der Hintergrundstory vertraut ist. Feine Sache!



Bewusstsein, das einzig und allein die Auslöschung allen Lebens auf Sera als Ziel hat. Locust und Menschen haben damit einen gemeinsamen Gegner, der nicht nur unberechenbar ist, sondern sich wie kein anderes Wesen auf das Töten spezialisiert hat. Und während mittlerweile große Teile der Planetenoberfläche immer weiter vom Meer verschluckt werden, erhärten sich die drei Fronten, und jede Fraktion rüstet sich für die finale Schlacht.

18 Monate später: Das Szenario wirkt aussichtsloser als je zuvor, zumal der Rückhalt der Menschen im Vergleich zu den ersten beiden Teilen auf einen Bruchteil geschrumpft ist. Jeder Einzelne des Delta-Trupps wirkt gezeichnet von den vergangenen Erlebnissen – einer von ihnen aber besonders: Dominic Santiago, treuer Waffenbruder und Koop-Partner von Marcus Fenix, steht immer noch der Schrecken um das Erlebnis seiner Geliebten ins Gesicht geschrieben. Ein Trauma, von dem er sich wohl nicht so schnell erholen wird – und das im letzten großen Teil der Geschichte noch für eine üble Überraschung sorgen könnte. Im Vergleich dazu hat sich der Rest der Truppe aber gut gehalten: Bis auf ein paar graue Haare sehen die Jungs immer noch aus, als würden sie sich jeden Morgen mit einem selbstgebrauten – und vor allem hochprozentigen – Steroid-Cocktail die Zähne putzen. Die beiden Raufbolde Damon Baird und Augustus »Cole Train« Cole mimen genau wie Marcus Fenix das überzeichnete Bild echter Siegertypen. Doch diesmal bekommt die bis dato reine Männerdomäne schlagkräftige Unterstützung aus dem weiblichen Lager: Die einstige Kommunikationsoffizierin – einige Szenen der Vorgängerspiele weisen sogar darauf hin, sie sei Marcus Fenix Angebetete – Anja Stroud hat ihr Intercom an den Nagel gehängt und schwingt jetzt mit den Jungs an der Front das Kettensägen-MG.

BLUTIGE TATSACHEN

Doch was wäre »Gears of War 3« ohne neues Rüstzeug und erweiterte Spielmechaniken. Im Internet brodeln die Gerüchte, doch nur wenig ist bisweilen von dem leitenden Entwickler Cliff Bleszinski auch tatsächlich bestätigt. Etwa zwei der neuen Waffen: Das doppeläufige Schrotgewehr ist genau das Richtige für jene, denen die Pumpgun aus Teil Zwei zu wenig Durchsetzungsvermögen bietet. Beide Läufe können gleichzeitig abgefeuert werden, doch der Träger sollte die langen Nachladezeiten der Waffe mit ins Kalkül ziehen. Außerdem stößt die neuformierte Delta-Einheit auf antike Waffenkammern und fördert erneut den Pendulum-Lancer zu Tage. Dieses Sturmgewehr ist im Gegensatz zum gewöhnlichen Kettensägen-MG mit einem Bajonett bestückt, das sehr schnelle Nahkampfattacken ermöglicht. Dem schnellen Vorrücken dienen außerdem neue Rüstungen für alle menschlichen Krieger. Sie bieten denselben Schutz wie die alten Modelle, sind aber aus leichterem Material hergestellt. Und wer sich immer noch über den Gastauftritt von Marcus und Dom in »Lost Planet 2« wundert, dem geht spätestens jetzt ein Licht auf. Denn das Exoskelett Silver Back sieht einigen der Vital Suits aus Capcoms Sci-Fi-Shooter zum Verwechseln ähnlich: Ein Soldat findet darin Platz, der dann seine Körperbewegungen direkt auf die Maschine übertragen kann. Links und rechts führen die Arme zwei schwere Maschinen-gewehre, ein Granatwerfer sorgt außerdem für bleibenden Eindruck in den feindlichen Reihen.



Die Ähnlichkeit dieser putzigen Krabbler mit den Spider-Ants aus »Borderlands« kommt nicht von ungefähr...



In Teil Drei sind die Krieger der Leuchtenden viel gefährlichere Gegner als die aus den Vorgängerspielen bekannten Locust-Soldaten.



Doch Vorsicht! Auch mit solch extremer Feuerkraft sollte man die taktische Planung nicht vernachlässigen. Denn der Silver Back ist zwar von vorne stark gepanzert, stellt aber von hinten ein leichtes Ziel dar.

TECHNISCHER VORTEIL

Die größte Neuerung der Spielmechanik stellt aber mit Sicherheit der erweiterte Koop-Modus für bis zu vier Spieler dar. Denn laut Cliff Bleszinski soll man nun erstmalig die komplette Kampagne in Viererbesetzung meistern können. Für Baird und Cole wird es zudem einen eigenen Handlungsstrang geben. Auch an der Grafikschaube wird derzeit noch ordentlich gedreht, Epic will also nach der Bombastoptik der ersten beiden Teile ein weiteres Mal den Standard für filmreife Action neu definieren. So werden die einzelnen Levelabschnitte detaillierter dargestellt und mit realitätsnahen Schatten und Wetter-Effekten in Echtzeit ausgeleuchtet. Und auf dem Schlachtfeld sollen verbesserte Partikeleffekte bei Explosionen, Rauchfahnen und Mündungsfeuer für den richtigen Kick sorgen.

Witzig: Im vergangenen Herbst outete sich Cliff Bleszinski als großer »Borderlands«-Fan. Und allem Anschein nach hat er sich für sein neues Machwerk einen der coolsten Gegner aus Gearbox' Niemandsland-Shooter geliehen. Denn ein neuer Gegner stürmt in ganzen Hundertschaften die ersten Screenshots von »Gears of War 3«, der den berühmigten Spider-Ants verdächtig ähnlich sieht. Solche technischen Verbesserungen haben allerdings auch ihren Preis. Denn um die dafür erforderlichen Rechenkapazitäten freizuschaukeln, will Epic die Bildwiederholrate von 60 auf 30 Bilder pro Sekunde halbieren. Das muss aber sicherlich kein Nachteil sein. Denn tatsächlich waren die taktischen Deckungskämpfe im »Gears«-Universum noch nie sonderlich temporeich. Bei einem Rennspiel wäre eine Halbierung der Bildwiederholrate ein herber Kritikpunkt, aber bei »Gears of War 3« sollte sich die träge Action auch auf diese Art flüssig darstellen lassen.

Unterm Strich lassen die wenigen handfesten Fakten zu »Gears of War 3« vor allem auf eines schließen: Die Jungs und Mädels von Epic Games scheinen hoch motiviert zu sein, mit dem letzten Teil ein würdiges Ende ihrer Trilogie zu schaffen. Was danach kommt, ist derweil ungewiss, Cliff Bleszinski schließt aber weitere Spiele im »Gears«-Universum auf gar keinen Fall aus.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Umfassende Verbesserungen stehen auf dem Programm. Aber bitte, Epic, vergesst diesmal
HITPOTENZIAL nicht die deutschen
Mehrspieler-Klans.

9.0 von 10

Angespielt bei ACTV

Mit »Call of Duty«, »Guitar Hero« und vielen anderen geschickt gestrickten Konzepten hat sich Videospiel-Hersteller Activision zum größten Dritthersteller der Branche gemausert.

Jan Heinrich nimmt für 360 Live die kommenden Titel des visionären Unternehmens auf der diesjährigen Hausmesse in London genauer unter die Lupe.



Die E3 in Los Angeles war gestern und bis zur Gamescom in Köln dauert's bekanntlich noch ein Weilchen. Doch nebst all diesen Megamessen stellen die großen Spielehersteller ihre kommenden Titel auch gerne auf kleineren Veranstaltungen zur Schau, unter Ausschluss der Öffentlichkeit. 360 Live war jüngst Gast bei solch einer Darbietung. Marktführer Activision präsentierte dort sein komplettes Programm 2010. Der Austragungsort: ein riesiges, eigens für die Hausmesse umge-

bautes Fotostudio im Westen Londons. Das Zentrum der Veranstaltung bilden zehn Spielstationen zum direkten Antesten neuer Produkte, sieben gemütliche Interview-Räume und ein großer Präsentationsraum. Die Erwartungshaltung gegenüber einem ganz speziellen Spiel ist dabei unübertroffen: An »Call of Duty: Black Ops« durfte man zwar nicht selbst Hand anlegen, als Ausgleich wurden aber gleich drei bisher noch nicht gezeigte Levelabschnitte vorgespielt und ein neuer Trailer enthüllt. Und auch im

ACTIVISION®



anschließenden Interview mit den beiden Treyarch-Chefs Mark Lamia und Josh Olin ließen sich die Macher des kommenden »Call of Duty« etliche interessante Details aus dem Kreuz leiern. Weitere Themen der insgesamt sieben bombastisch inszenierten Präsentationen: das Actionspiel »Spiderman: Shattered Dimensions«, das im »GTA«-Stil gehaltene »True Crime«, die Fortsetzung der »Star Wars«-Auskopplung »The Force Unleashed« und »Transformers: Krieg um Cybertron«, welches im Testteil dieses Hefts ausführlich

besprochen wird. Fans von Activisions Musikspielen können sich zudem über erste handfeste Informationen zu »Guitar Hero: Warriors of Rock« und »DJ Hero 2« freuen. Eines kann auf Basis der Veranstaltung in jedem Fall schon mal gesagt werden: Nach Hits wie »Call of Duty: Modern Warfare 2« und »Blur« geht Activision noch lange nicht die Puste aus. Denn das meiste, was hier gezeigt wurde, ist in jeder Beziehung hitverdächtig.

Jan Heinrich



» Dank Basejump-Ausrüstung können sie der Katastrophe in letzter Sekunde entkommen. «



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Die harten Kerls für die Drecksarbeit.

Hersteller | Activision **Entwickler** | Treyarch **Genre** | Ego-Shooter **Xbox Live** | ja **Termin** | 9. November 2010

Der kommende »Call of Duty«-Teil versetzt den Spieler in den Kalten Krieg der späten 1960er-Jahre, also mitten in den Konflikt zwischen den USA und der ehemaligen Sowjetunion. Als Sergeant Mason ist man fester Teil der Special Operation Group, kurz SOG. Diese Jungs sind die zähesten Krieger der US-Armee und haben mit ihrer Spezialeinheit Zugriff auf Waffenprototypen und alle Arten von Geheimdienstinformationen.

Der Beginn der Präsentation hätte kaum spektakulärer ausfallen können: Aus der Ich-Perspektive steigt ein weiterer, bisher noch namenloser Charakter ins Cockpit des Aufklärungsjets WMD SR-71 Blackbird. Und dann heißt's ab dafür: Die LT-Schultertaste zündet das Triebwerk, bringt den schwarzen Vogel in einem Sekundenbruchteil auf vollen Schub, während der linke Stick den Aufklärer immer weiter Richtung Stratosphäre zieht. Klasse, wie dieser Mix aus Quicktime-Events und Geschwindigkeitskick optisch, aber auch mittels brachialer Soundeffekte rüberkommt! Kurz darauf offenbart sich ein genauerer Blick auf die

Armaturen des Cockpits, in dessen unterem Teil ein großer Bildschirm eingelassen ist. Mit ihm ortet der Spieler nun aus der Vogelperspektive die vierköpfige SOG-Spezialeinheit, die sich in einem Bretterverschlag irgendwo im Uralgebirge für den Kampf bereithält. Wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel werden die vier Soldaten zunächst markiert und erhalten dann per Druck auf den rechten Stick den Befehl, sich in einem Waldstück in Deckung zu begeben.

DER KALTE KRIEG? NOCH NICHT VORBEI!

Charakterwechsel: Sergeant Mason, Mitglied besagter SOG-Einheit, liegt bis zur Hälfte in Tiefschnee eingegraben und erwartet weitere Befehle. Der perfekte Moment, um sich einen ersten Eindruck von den Bildschirmanzeigen von »Black Ops« zu machen, die denen aus »Modern Warfare 2« sehr ähneln: Im rechten unteren Eck werden der Munitionsvorrat der aktuellen Waffe und die verbleibenden Granaten angezeigt sowie ein kreisrunder Kompass mit integrierter Minikarte. Außerdem zielt auch eine der

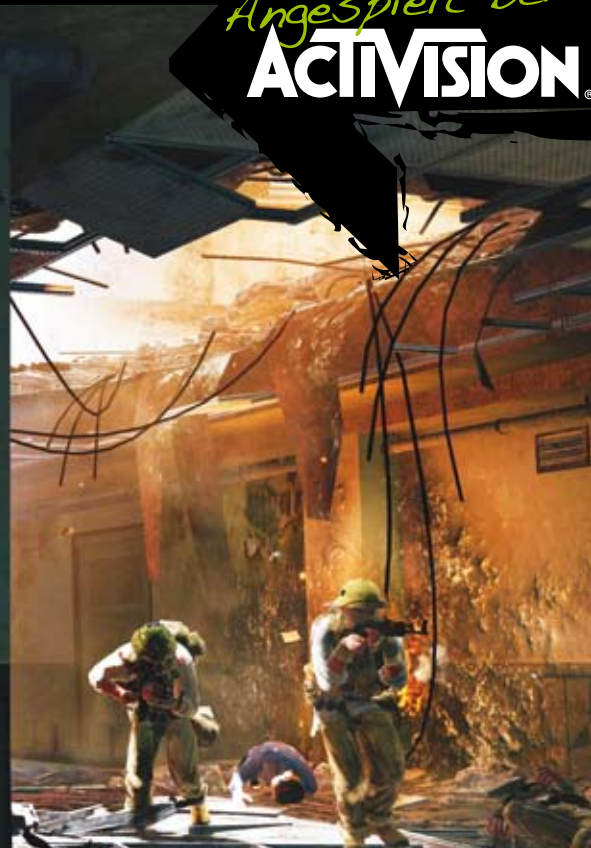
neuen Waffen das Bild: Die Compound-Armbrust mit Zielfernrohr ist nicht nur extrem leise, sondern fegt auch auf große Distanzen jeden feindlichen Krieger mit Leichtigkeit aus seinen Kampfstiefeln. Endlich ertönt der Befehl zum Angriff auf die Sowjet-Basis durchs Intercom. Mason befreit sich aus seiner Schneehöhle, schnellst hervor und seilt sich mit der restlichen SOG-Truppe an einem Steilhang ab. Einen kurzen Moment sammelt sich das Team, bevor es dann gleichzeitig mit voller Wucht durch die Fenster des darunterliegenden Kontrollraums bricht. Zeitlupe: Vier feindliche Sowjets eröffnen sofort das Feuer und treffen Mason, der nicht lange fackelt und dem nächsten Gegner sein Jagdmesser in die Brust rammt. Auch die anderen drei Sowjets sterben sofort im Kugelhagel der Verbündeten. Auf dem Weg zur nächsten Einrichtung spüren zwei Wachen Masons tödliche Armbrustpfeile. Schon ahnend, was Mason als Nächstes erwartet, wandert anschließend ein Explosivpfeil in die Spannvorrichtung. Ziel anvisieren, abdrücken, Kawoom – ein Tankklaster geht in Flammen

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Die Spielmechanik des sechsten Teils der beliebten Spiel-die-Noten-nach-Reihe ändert sich nur geringfügig. Noch immer steigen maximal vier Spieler an einer Konsole auf die virtuelle Bühne und stellen ihr Können an den Plastikinstrumenten Gitarre, Bass und Schlagzeug sowie am Mikrofon unter Beweis. Größte Neuerung ist der überarbeitete Story-Modus: In der Rolle bekannter »Guitar Hero«-Helden muss der Rock-Gott aus seiner Verbannung befreit werden. Jeder Charakter folgt dabei seinem ganz eigenen Handlungsstrang. Brilliant: Die Rolle des Geschichtenerzählers übernimmt »KISS«-Frontmann Gene Simmons. Da wundert es kaum, dass viele der insgesamt 93 Songs eine eher härtere Gangart einschlagen.

Hitpotenzial | 8.0 von 10





Sergeant Mason ist der neue Held im Krisenherd. Mit Vollbart, Tätowierungen und Stirnband könnte der Junge glatt Rambos großer Bruder sein.

auf und jagt die angrenzende Munitionsfabrik gleich mit in die Luft. Sofort ertönt eine Alarmsirene und alle Soldaten aus dem Feindlager eröffnen das Feuer. Mason wechselt zum »Steyr AUG«-Sturmgewehr und erwidert den Beschuss in gewohnter »Call of Duty«-Manier: Immer schön in Deckung bleiben, so viele tödliche Treffer wie möglich landen und ständig zum Zurückwerfen feindlicher Granaten bereithalten. Als wieder Ruhe einkehrt, seilen sich Mason und sein Trupp erneut an einer Klippe ab und stürmen das darunterliegende Kommandozentrum. Doch scheinbar

hat die Sowjet-Regierung Wind von dem Sabotageakt bekommen, denn kurz darauf schlägt eine Rakete in die Basis ein. Der SOG-Trupp sprintet den klaffenden Abgrund entlang, versucht dem drohenden Steinrutsch zu entkommen. Wie Lemminge stürzen sie sich einer nach dem anderen von einem Felsvorsprung. Kein Problem, denn dank der Basejump-Ausrüstung, die jeder von ihnen mit sich trägt, können sie der Katastrophe in letzter Sekunde per Fallschirm entkommen.

WILLKOMMEN IM SCHLACHTHAUS

Der nächste Abschnitt »Slaughterhouse« versetzt die SOG-Einheit in eine der brutalsten Schlachten der Kriegsgeschichte: Die vietnamesische Stadt Hue wurde bereits vom Vietcong-Milizen-Verband MAC-V überrannt und soll nun von den amerikanischen Befreiungskämpfern gesäubert werden. Wieder seilt sich das Team zum Einsatzziel ab, nur diesmal von einem Bell UH-1 Hubschrauber direkt über der Stadt. Dort angekommen, zückt Mason einen ganz speziellen Meinungsverstärker: die SPAS-12 Schrotflinte mit sogenannter »Dragon Breath« Brandmunition. Und solch schweres Kriegsgerät ist auch dringend nötig, um in diesem Irrenhaus Land zu sehen: In jedem noch so kleinen Raum haben sich Vietcongs

verschanzt, die nur darauf warten, ihr eigenes Leben im Kampf zu opfern.

Ein paar Räume weiter hält Mason kurz inne. Eine ungefähr zwanzigköpfige Gruppe von Zivilisten wird vor ihm unter lautem Gekreische in ein Zimmer gescheucht und anschließend per Schuss in den Rücken massakriert. Harter, diskussionswürdiger Tobak, der Erinnerungen an die berühmte Flughafen-szene aufkeimen lässt, andererseits aber auch die »Du-bist-mitten-im-Krieg«-Atmosphäre glaubhaft unterstützt. Umso mehr, weil die Grafik im Vergleich zu allen bisherigen »Call of Duty«-Games ordentlich aufgepeppt wurde: Alle Animationen wirken noch lebensechter, und zahllose Partikeleffekte verschmelzen hier mit realistischen Echtzeit-Schatten zu einer filmreifen Darbietung. Mark Lamia, Studioboss von Treyarch, verspricht außerdem einen Online-Koop-Modus für bis zu vier Spieler und eine spannungsgeladene und extrem abwechslungsreiche Kampagne. Die bisher gezeigten Abschnitte können dieser hohen Erwartungshaltung durchaus gerecht werden. Ob's allerdings gelingt, den Adrenalinspiegel das ganze Spiel über auf ein Maximum zu treiben, müssen die amerikanischen Entwickler noch beweisen.

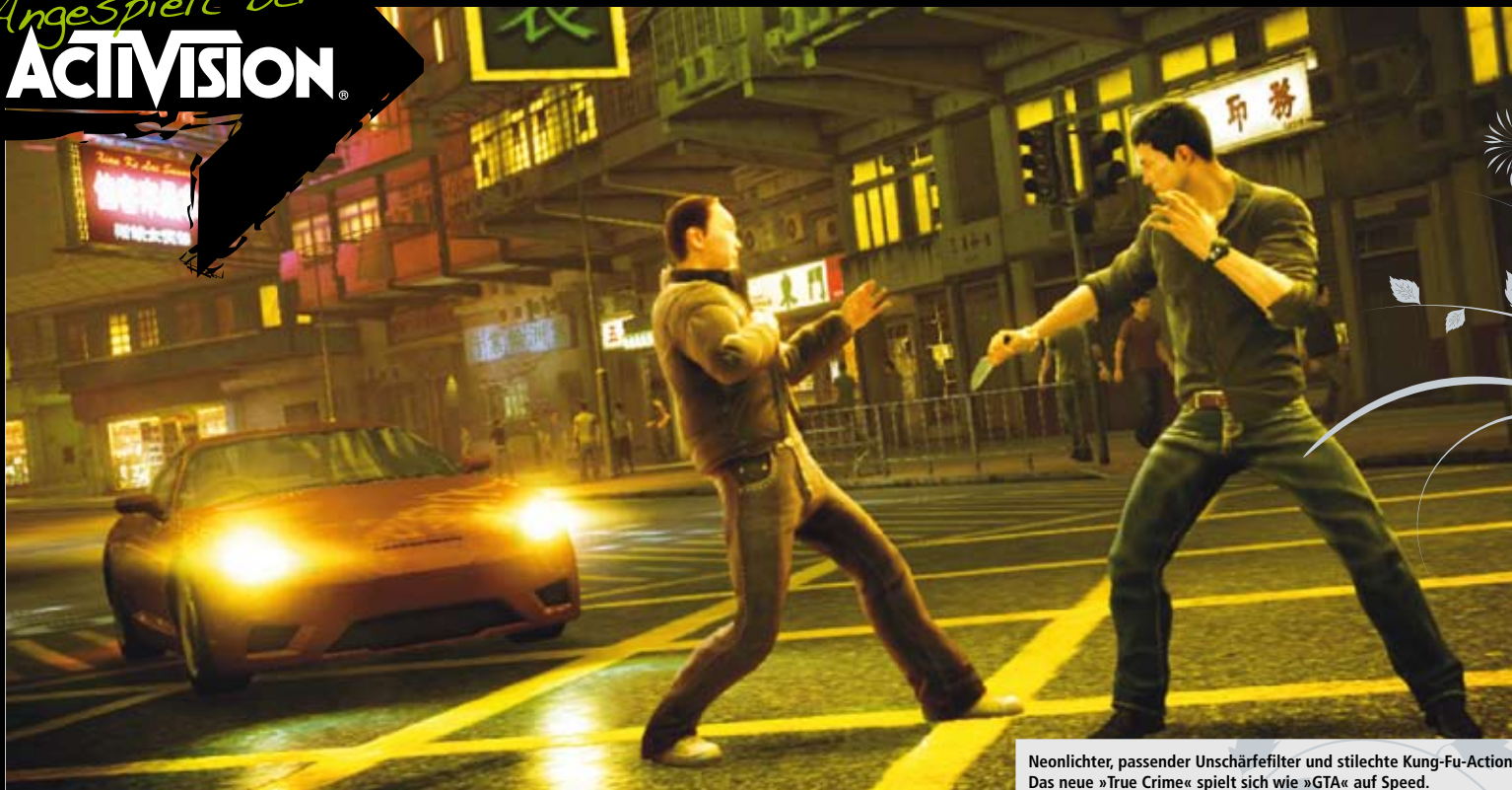
Hitpotenzial | 9.0 von 10



DJ HERO 2

Auch das neue Konzept rund ums Plattendrehen bleibt dem des Vorgängerspiels weitestgehend treu. Die Unterstützungsgitarre weicht bis zu vier Sängern am Mikrofon, außerdem sollen sechs neue Spielmodi, vor allem Versus-Sets, gehörig aufpeppen. Der musikalische Schwerpunkt liegt diesmal entgegen des Hip-Hop-lastigen Originals auf angesagter Tanzmusik von Künstlern wie Lady Gaga, David Guetta und den Pussycat Dolls. Als Zugpferd hat sich der Entwickler Freestyle Games den kanadischen Techno-Virtuosen »Deadmau5« mit ins Team geholt. Und der Geldbeutel freut sich jetzt schon, denn der zweite Teil wird wohl mit dem Controller des Originalspiels komplett kompatibel sein.

Hitpotenzial | 8.0 von 10



Neonlichter, passender Unschärfefilter und stilechte Kung-Fu-Action: Das neue »True Crime« spielt sich wie »GTA« auf Speed.

TRUE CRIME

GTA in Hongkong: blutig, filmreif und knallhart.

Hersteller | Activision **Entwickler** | United Front Games **Genre** | Action **Xbox Live** | ja **Termin** | Winter 2010

Der neueste Ableger der bekannten, zu Zeiten der ersten Xbox eingeführten Actionreihe setzt auf Altbewährtes: In Third-Person-Ansicht versucht Wei Shen – verdeckter Ermittler und neuer Held des Spiels – den Triadenklan »Sun On Yee« zu infiltrieren. Mit der chinesischen Mega-Metropole Hongkong als passender Kulisse gondelt Wei im Demo-Level zu einem Warenhaus, in dem er die Drogenküche der Triaden vermutet. Der einzigen Wache vorm Haus bricht er mit einer schnellen Bewegung das Genick und schmeißt den leblosen Körper noch aus derselben Bewegung heraus in einen Müllcontainer. Im Lagerhaus selbst entfacht das komplexe Nahkampf-System von »True Crime« dann seine volle Wirkung. Dank Autofokus-Funktion packt sich Wei binnen Sekunden den ersten Widersacher und bricht dessen Arm mit einem gezielten Schlag aufs Ellenbogengelenk. Ein weiterer Gegner erleidet ein ähnlich schmerzhaftes Schicksal: Wei lockt ihn vor einen Kühlschrank und donnert dem bösen Buben die schwere Metalltür mitten ins Gesicht. Autsch! Auch in den folgenden Spielminuten nutzt Wei die Spielumgebung zu seinem Vorteil, etwa indem er die Gesichter besonders lästiger Schergen kurzerhand in Lüftungsventilatoren presst. Zumeist werden solche Brutalo-Aktionen via Quicktime-Reakti-

onstest eingeleitet, aber auch mit normalen Nahkampf-angriffen zeigt Wei ein recht großes Repertoire an variationsreichen Kung-Fu-Schlägen und -Tritten.

KEIN COP OHNE COLT

Ein paar Räume weiter zückt der verkappte Gesetzes-hüter dann seine Pistole und klemmt sich sogleich hinter die nächste Deckung. Von hier aus lässt sich ein weiteres Dutzend Gegner bequem auf Trefferzonen untersuchen. So macht ein Schuss in die Hand den Feind nicht nur nahezu kampfunfähig, er verliert dabei auch seine Waffe. Zersplittert ein Schuss die Knie Scheibe, kann das Opfer ebenfalls nicht mehr angreifen und windet sich für kurze Zeit vor Schmerzen. Um heftigen Schaden anzurichten, kann Wei zudem Objekte wie Feuerlöscher oder Fässer in einen Feindkader wuchten und durch einen gezielten Treffer hochgehen lassen. Die aus solchen Möglichkeiten resultierende Action ist nicht nur extrem flott und abwechslungsreich, sondern sieht dank der detaillierten Grafik meist auch wie stilechtes Hongkong-Kino aus. Lediglich die Explosionen sind aktuell noch etwas schwach auf der Brust.

Immer weiter bahnt sich Wei seinen Weg durchs Lagerhaus, bis er schließlich ein kleines Hinterzimmerbüro erreicht, in dem er einen Kronzeugen

abholen soll. Doch dieser weigert sich mitzukommen, Wei muss ihn also am T-Shirt packen und hinter sich herziehen. Am Ausgang des Lagerhauses wartet schon die nächste Überraschung: Mehrere Polizisten haben sich hinter zwei Streifenwagen verschanzi und fordern Wei per Megafon zur Kapitulation. Plötzlich befreit sich der Zeuge und ergreift die Flucht. Ohne dass die Cops das Feuer eröffnen können, sprintet Wei hinterher, schnappt sich ein Polizeimotorrad und braust mit einem Wheelie hinterher – filmreif!

Keine Frage: Auch das neue »True Crime« wirkt auf den ersten Blick wie ein »GTA«-Klon. Doch tatsächlich sind die gezeigten Spielszenen um einiges temporeicher und mit mehr Interaktionsmöglichkeiten gespickt als in der beliebten Rockstar-Reihe. Fantastisch, wie Wei Shen selbst ganze Treppenhaus-Passagen springend überwindet und Motorräder bändigt, als wäre er der teuflische Sohn des »Ghostriders« höchstpersönlich. Die Entwickler versprechen neben einer Offene-Welt-Architektur zudem eine dramatische und fesselnde Geschichte, auf die der Spieler massiven Einfluss haben soll. Fans von pfeilschneller Fernost-Action im John-Woo-Stil sollten dieses ambitionierte Projekt auf jeden Fall im Auge behalten.

Hitpotenzial | 7,5 von 10



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Hersteller | Activision **Entwickler** | LucasArts **Genre** | Action **Xbox Live** | ja **Termin** | 26. Oktober 2010

Auch der Krieg der Sterne tobt weiter. Denn der einstige Geheimschüler Galen Marek, auch Starkiller genannt, wird sechs Monate nach dem Originalspiel und ein Jahr vor »Episode IV – Eine neue Hoffnung« von seinem Ziehvater Darth Vader geklont und damit zu neuem Leben erweckt. Doch Sinn und Zweck der Wiedergeburt des zwischen dunkler und heller Seite der Macht hin und her gerissenen Padawans sind mysteriös: Starkiller quälen ungewohnte Emotionen, irgendetwas stimmt nicht mit seiner neuen Existenz. Die Einzige, die ihm bei der Entschlüsselung des Rätsels helfen kann, ist seine ehemalige Pilotin Juno Eclipse. Doch die gilt seit Teil Eins leider als spurlos verschwunden. Das neue Abenteuer dieser düsteren »Star Wars«-Nebengeschichte beginnt schließlich, als sich Marek zum Planeten



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Realitätssplitter am seidenen Faden.

Hersteller | Activision **Entwickler** | Beenox **Genre** | Action **Xbox Live** | ja **Termin** | September 2010

Wer meint, das »Spider-Man«-Universum sei inhaltlich ausgebeutet, liegt gewaltig daneben. Denn mit »Shattered Dimensions« peilt Entwickler Beenox ein ganz besonderes Konzept an: So spaltet sich der Handlungsstrang dieses Actiongames in insgesamt vier alternative Marvel-Universen, jedes davon mit einer eigenen Version des Spinnenmanns. Das Probespiel beginnt in der ersten der Dimensionen, »Noir« genannt. Hier zeigt sich die Spinne in Lederkluft und mit Fliegerbrille im sonst vermummten Gesicht, hat sich auf Schleichpassagen spezialisiert und ist schwächer als seine rot gekleideten Nachfahren. Ein kleiner, verregener Jahrmarkt mit Fahrgeschäften dient den ersten meuchelmörderischen Gehversuchen als Kulisse. Auf Drahtseilen balanciert die Retro-Spinne in stimmiger Sepia-Optik über die Köpfe der Gegner hinweg und nutzt schattige Ecken, um unerkannt zu bleiben. Wie mit einer Harpune kann er seine Feinde auch über große Distanzen an sich heran-

ziehen, um sie dann im Nahkampf fachgerecht zu verschnüren.

FUTURISTISCHE NETZAKROBATIK

Der folgende Dimensionswechsel führt ausnahmsweise nicht nach New York City: Inmitten antiker Aztekenruinen jagt die »Amazing«-Version der Spinne die nächsten Bösewichte. Als bewusstes Stilmittel bestimmen hier schwarze Randlinien und knallbunte Farben die im klassischen Comic-Look gehaltene Action, und Spidey gibt sich gewohnt akrobatisch: Er macht Salti über Gegnerköpfe hinweg, verschießt Netzsalven und formt Keulen, Stacheln sowie Schilde aus den klebrigen Fäden. Ihren Höhepunkt erreicht die Präsentation aber erst, als die dritte Dimension enthüllt wird. Im New York des Jahres 2099 stürzt der Spider-Man der Zukunft im freien Fall eine schier endlose Häuserschlucht hinunter und weicht dichtem Schwebeverkehr aus, der sehr an die ersten Szenen aus »Das fünfte Element« oder

»Blade Runner« erinnert.. Noch während des Fluges wird der Zukunfts-Spinnenmann von einem Dämonen angegriffen. Plötzlich kippt der vertikale Fall in die Horizontale und Spidey nutzt seinen Netzschwung, um seinem Gegner auf den Fersen zu bleiben. Die Verfolgungsjagd geht schließlich auf einem kreisrunden Hochhaus in den direkten Kampf über.

Speziell dieses dritte, frisch enthüllte Universum bietet einen verdammt coolen Look: Vertikales Level-design, Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagden und die flippige Cyber-Optik werfen hier ein ganz neues Licht auf den Superhelden – herrlich erfrischend! Derweil sorgt Marvel-Autor Dan Scott dafür, dass auch die Erwartungen der Fangemeinde in Sachen Story nicht enttäuscht werden. Die letzte Dimension soll übrigens auf der Comic-Con 2010 Ende Juli enthüllt werden...

Hitpotenzial | 8.0 von 10

Kamino begibt – dort nämlich soll sich Juno laut seiner Erinnerung aufhalten. Ab hier lässt das anschließende und recht kurz gehaltene Demospiel fast alle Fragen offen. Dennoch scheint sich die Spielmechanik im Vergleich zum Vorgängerspiel nur geringfügig zu wandeln: Reaktionstests für Tötungsattacken sind immer noch Teil der Kämpfe, aber diesmal wohl rein optional. Außerdem kämpft Starkiller jetzt mit zwei Laserschwertern gleichzeitig. Und während der dunkle Schüler Widersacher auch weiterhin mit Kraftstößen und Blitzen malträtiert, wirkt das ganze Drumherum um einiges düsterer und dramatischer als im Vorgängerspiel. Wieder setzt Lucasarts auf die bewährte »Ronin«-Engine, die einmal mehr die Stärken der drei Physik-Engines »Euphoria«, »Havoc« und »Molecular Matter« vereint. Mehr zum nächsten großen Ausflug ins »Star Wars«-Universum findest du in einer der kommenden Ausgaben.

Hitpotenzial | 8.5 von 10



**EXKLUSIV:
INTERVIEW MIT
EX-CIA-AGENT**

kurz & knapp

Hersteller | THQ
Entwickler | Kaos Studios

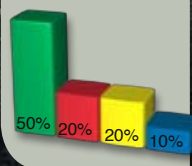
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

THQ greift »Call of Duty« an. Allerdings mit Persönlichkeit statt Bombast und Drohnen statt Atombomben.

das ist drin

- Balleraction
- Drohnenangriffe
- Dramatik
- Patriotismus



HOMEFRONT

Korea überfällt die USA. Benjamin Kratsch lehrt die Invasoren mit Guerillataktiken und Drohnterror das Fürchten und spricht in New York mit einem Ex-CIA-Agenten über den Krieg der Zukunft.

New York, der 4. Juni: Gerade hat die Präsentation zu THQs Antwort auf »Call of Duty« begonnen, da wird die Szenerie durch eine Eilmeldung unterbrochen. US-Außenministerin Hillary Clinton spricht per Videobotschaft: »Am heutigen Morgen um 7.45 Ortszeit haben koreanische Streitkräfte einen US-Luftwaffenstützpunkt auf Hawaii zerstört. Das Weiße Haus hat der US-Airforce und der Nationalgarde den Angriffsbefehl erteilt. Wir befinden uns im Krieg. Gott schütze Amerika!«

Auf den ersten Blick setzt der Ego-Shooter »Homefront« auf dasselbe Konzept wie »Call of Duty: Modern Warfare 2«: Die USA wird auf eigenem Territorium angegriffen, und der Spieler soll den Feind Schritt für Schritt zurückdrängen. Doch »Homefront« will ganz anders sein, weg vom Ein-Mann-Armee-rettet-die-Welt-Patriotismus hin zu ehrlicher Action, bei der Emotionen und Freundschaften im Vordergrund stehen. Entsprechend lautet das oberste Ziel nicht die USA

zu retten, sondern lediglich den Widerstand zu stärken – sprich, man soll versprengte Einheiten der Nationalgarde retten und daraus nach und nach eine Armee formen. Das Ziel: Die noch immer in San Francisco einfallenden Invasoren schwächen, die Golden-Gate-Brücke zurückerobern und auf diese Weise den abgeschnittenen Nachschubweg für nachrückende US-Streitkräfte unter Kontrolle bringen. Ob es ein Happy End gibt? Du hast es in der Hand.

Dann der Start der ersten Mission: Die Kamera zoomt auf den Helden namens Jacob. Er befindet sich in einem heruntergekommenen Haus, schaut sich um. Er liegt auf einer zerfledderten Couch. Einschusslöcher in der Wand. Die Fenster sind notdürftig mit Holz abgedeckt – aus dem oberen Geschoss ertönt das Geschrei eines Babys. Dann schiebt sich eine Figur namens Connor ins Bild: groß gewachsen, muskulös, entschlossener Blick. Schnell wird klar, dass Connor eine Widerstandsgruppe im Kampf gegen die Koreaner

anführt. Aber auch, dass die Helden hier einfache Typen sind – wie du und ich. Bauarbeiter, Büromenschen. Lediglich Connor hat als ehemaliger Leiter eines Sondereinsatzkommandos Kampferfahrung. Das Ganze erinnert an die bunt zusammengewürfelte Truppe aus »Left 4 Dead«: Die Jungs und Mädels kämpfen mit geklauten Waffen, selbstgebastelten Bomben und Molotowcocktails. Sie improvisieren, wo und wann immer es geht. Der Einstieg macht einen guten Eindruck, wirft dich mitten rein ins Geschehen.

VIETNAM IN SAN FRANCISCO

Warum kann ausgerechnet die größte Militärmacht der Welt – die USA – keine Truppen zum Schutz der eigenen Westküste entsenden? Das erklärt Connor mit ernster Mimik während eines kleinen Spaziergangs durch die Basis der Widerständler. Demnach bündeln Nord- und Südkorea ihre Kräfte zu einer einzigen, äußerst schlagkräftigen Armee. Sie zerstören mit einer elektromagnetischen

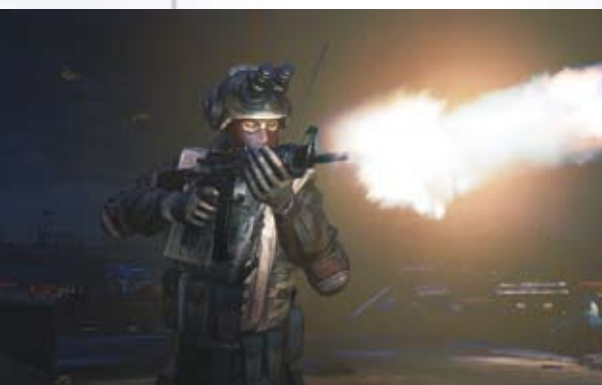
Und außerdem?

■ Mehrspieler-Modus auf Häuserkämpfe und Massenschlachten zwischen US-Truppen und koreanischer Armee ausgelegt ■ Fokus auf Fahrzeuggefechten mit unbemannten Drohnen, die in Form von Panzern, Helikoptern und Buggys daherkommen; auch Standardfahrzeuge sind spielbar, beispielsweise Bradley-Kampfpanzer ■ Ob die Waffensysteme der Drohnen modifizierbar sind, wie viele Mehrspieler-Karten es geben wird, wie das Klassensystem aussieht – all das wollten die Entwickler in New York noch nicht enthüllen ■ Details zu den Erfolgen sind ebenfalls noch unter Verschluss

Hightech-Armee oder Spielzeug-Soldaten?

- +** Sehr detailverliebte Level, aufwendige Mimik und Gestik von authentisch wirkenden Charakteren, cineastisch inszenierte Action, Drohnen als Retter in der Not...
- ...denen man aber nur Ziele vorgeben und die man nicht selbst lenken kann, Geschichte wirkt arg konstruiert

Die Heldenfiguren? Keine ausgebildeten Soldaten, sondern ganz normale Typen wie du und ich. Die Umstände zwingen sie in den Widerstand – wo sie nun gegen die hochgerüsteten Spezialeinheiten der Koreaner kämpfen.



✕ Die Drohnenarmee

SOLDAT IM STAHLMANTEL

Das neue Werk der Kaos Studios thematisiert die Invasion eines vereinigten Korea in den USA. Während die Kampagne Guerillakämpfe einiger weniger US-Widerstandskämpfer gegen übermächtige koreanische Spezialeinheiten in den Fokus stellt, stehen sich im Mehrspieler-Modus die Hightech-Streitkräfte der US-Armee und die Elitetruppen der Koreaner gegenüber. Wie das Gameplay im Detail funktioniert; ob Kontrollpunkte eingenommen werden; welche Modi unterschiedliche Anreize ausüben – solche Informationen möchte Hersteller THQ erst im Laufe des Jahres bekanntgeben. Unter Einsatz des Lebens konnte 360 Live dem Leveldesigner Luis Cataldi dennoch hochgeheime Details entlocken. So wird es sowohl kleinere Karten für Häusergefechte im »Call of Duty«-Stil geben, außerdem weitläufige Landstriche und enge Basen für Massenschlachten, vergleichbar »Battlefield«. Hier versprechen Drohnen den Kick: Du kannst zum Beispiel Unterstützung durch von dir kommandierte, jedoch von der Konsole gesteuerte Varianten des M1-Abrahams-Panzer erwarten. Trefferzonen? Klar. Wird der Panzer in einem Gefecht beispielsweise am Heck getroffen, sollte man ihn schnellstmöglich wenden, um nicht noch weitere Treffer an dieser empfindlichen Stelle zu kassieren. Weiter geht's mit dem ZHI-10-Helikopter, eine Asienkopie des US-amerikanischen Apache-Angriffshubschraubers inklusive fieser Lenk raketen. Während einem im Rahmen der Kampagne nur die Möglichkeit bleibt, Feinde als Angriffsziele zu markieren und dann die Drohnen zum vernichtenden Schlag zu entsenden, darf man im Mehrspieler-Modus alle Fahrzeuge selbst lenken.



» Schwamm drüber. Als Unterbau für klassische Ego-Shooter-Action mit dem gewissen Etwas funktioniert die Handlung. «



Waffe die Kommunikation der US-Streitkräfte und legen mit Hackerattacken die Raketenabwehr-Systeme des Westens lahm. Nachvollziehbar? Nun, ohne Frage haben wir schon Schlüssigeres aus der Feder von Drehbuchautor John Milius gelesen. Immerhin zeichnet Milius bereits für die Handlung großartiger Kinostreifen wie zum Beispiel »Apocalypse Now« und »Das Kartell« verantwortlich – und übrigens auch für »Die Rote Flut«, eine inhaltlich mit »Homefront« stark verwandte Trashproduktion aus den 80er-Jahren. Schwamm drüber. Als Unterbau für klassische Ego-Shooter-Action mit dem gewissen Etwas funktioniert's.

Und damit rein in die zweite Mission. Jacob schleicht mit einem M4A1 Sturmgewehr bewaffnet durch ein Tunnelsystem, das sich durch halb San Francisco erstreckt. Am Tunnelende angekommen, fokussiert die Kamera eine Frau. Lipgloss-Lippen und starkes Make-up lassen Rihanna zwar wie eine Hollywood-Schönheit erstrahlen, doch die taffe Widerstandskämpferin erwürgt gerade mit bloßen Händen einen Soldaten der SAT, einer Spezialeinheit der koreanischen Armee. Die Asiaten bewachen mit gut 30 Mann einen strategisch wichtigen Supermarkt. Reinlaufen und losballern würde einen zu schnellen Patriotentod bedeuten, daher warten die beiden auf ein Ablenkungsmanöver. Ein gepanzerter

Wagen der Polizei prescht in die Menge, sofort eröffnen die Elitesoldaten das Feuer. Im gleichen Moment zoomt eine Rakete in den Himmel, nur um kurz darauf lodernde Flammen gen Boden zu speien. Das Feuer entzündet sich auf der Kleidung der Getroffenen. Ähnlich wie in »Call of Duty: Black Ops« zeigt die Kamera brennende und schreiende Menschen aus nächster Nähe. Dass solche Szenen für den US-Markt als Verkaufsargument notwendig sind, ist sicherlich bedenklich. Tatsache bleibt jedoch: Sie könnten in dieser Form eins zu eins in »Call of Duty« vorkommen. Was also ist hier anders? Nun, die persönliche Komponente macht's. Weil ich als Spieler vorher Rihanna kennengelernt habe und weiß, dass ihre Tochter bei einem Bombenangriff getötet wurde, fühle ich mit. Wenn irgendein Soldat in »Modern Warfare 2« von einer Granate weggeschleudert wird – egal. Aber hier? Wenn Rihanna, von einer Rakete getroffen, umhergewirbelt wird und verletzt neben mir aufschlägt, dann geht mir das ernsthaft nahe. Wenn ich sie dann durch einen Feuersturm trage, verfolgt von einem Dutzend Elitesoldaten, dann rutscht mir fast das Herz in die Hose.

Chefdesigner Dave Votypka erklärt: »Uns ist es wichtig, dass der Spieler eine Beziehung zu den Charakteren aufbaut.« Scheint zu klappen, denn im nächsten Moment wird auch der Held von einer

Raketenexplosion in die Luft geschleudert. Hat jetzt das letzte Stündlein geschlagen? Ein Koreaner will gerade abdrücken, da rast ein ferngesteuerter Minipanzer heran und wuchtet den Kerl meterweit ins Abseits. Knochen brechen, Bänder reißen – dieser Schergerbe stellt keine Gefahr mehr dar. Makaberes Detail am Rande: Um dir das eklig klingende Brechen der Knochen halbwegs realistisch ins Ohr zu drücken, hat Sounddesigner Matthew Harwood seinen Hund beim Eiswürfelkauen aufgenommen.

ALLE MACHT DEN DROHNEN

Das Ding, das Jacob und Rihanna gerade mit seiner Rammattacke den Hintern gerettet hat, nennt sich »Goliath«. Keine doofe Stahlbüchse, sondern zentraler Bestandteil von Handlung und Gameplay. Der koreanische Technikspezialist mit Spitznamen Hopper läuft zu den Widerstandskämpfern über, weil er etwas gegen die Gräueltaten seiner Landsmänner unternehmen will. Er ist es, der computergesteuerte Drohnen so umprogrammiert, dass die US-Widerständler sie nutzen können. Als Spieler kann man Drohnen übrigens nicht direkt steuern, sondern ruft sie per Digi-Pad herbei. Es soll mehrere Drohnen geben, ausprobierbar war aber eben nur dieser Goliath. Das Ding kommt automatisch angefahren, führt mit Luft-Boden-Raketen Angriffe aus und



Im Mehrspieler-Modus rücken große Schlachten in den Vordergrund. Die USA und das vereinte Korea bekämpfen sich mit Hightech-Drohnen.



Digi-Pad antippen, Feind markieren und schon schickt die Drohnenversion des ZHI-10 Angriffshelikopters seine Raketen los.



initiiert mit seiner Gatling-Kanone ein dichtes Sperrfeuer. Bis zu vier Ziele lassen sich markieren. Die Drohnenidee fügt sich gut ein, da die Widerstandskämpfer immer in der Unterzahl sind. Soll heißen: Jede Unterstützung nehmen sie mit Kussband. Ohnehin ist jede Menge Konzentration notwendig, um innerhalb der recht offen gestalteten Kulissen den Überblick zu behalten; von Deckung zu Deckung hechten; Angreifer mit Sturmgewehren, Schrotflinten und Granaten zurückdrängen – das fetzt schon jetzt. Dabei dienen Blendgranaten der Ablenkung, Semtex-Granaten und Molotowcocktails wiederum zerstören etwaige Deckungen der Gegner. Ein echtes Zerstörungssystem wie in »Bad Company 2« wird es allerdings nicht geben. Schade.

Trotz dieser und anderer Schwächen macht »Homefront« einen komplexen und bereits sehr stimmigen Eindruck. Insbesondere die außerordentlich starke Grafik und der mitreißende Sound können begeistern. Dass in der uns gezeigten Spielversion noch diese ganz großen Momente fehlen, wie etwa der Sturm auf das Weiße Haus in »Modern Warfare 2«, wollen wir noch nicht als in Stein gemeißelt betrachten – dafür war die Präsentation des Entwicklers schlicht zu kurz. Die persönliche Komponente erinnert wiederum sehr stark und vor allem sehr positiv an »Metro 2033«. Gut so. Denn mit Gefühlen aufgeladene Shooter sind rar – und können, sofern sie sich eng an ein durchdachtes Gameplay anschmiegen, alles andere in den Schatten stellen.

Benjamin Kratsch/rl

360 LIVE sagt...

Könnte mal wieder einer dieser wenigen Shooter werden, bei dem die Charakterzüge HITPOTENZIAL des Helden und seiner Mitstreiter nicht im Effekthagel untergehen.

8.0 von 10



INTERVIEW

MIT EINEM EX-CIA-AGENTEN

360 Live trifft sich mit dem Ex-CIA-Agent Tae, der als Berater in die Produktion des Spiels eingebunden ist. Tae spricht über den Krieg der Zukunft, die Wahrscheinlichkeit einer koreanischen Invasion und ein Agentenleben aus Bettgeschichten und Laseruhren.

360 Live: Was macht ein CIA-Agent anders als James Bond?

Tae: Alles (lacht). Ich kann hier nicht erklären, wie die CIA arbeitet. Aber in erster Linie besteht der Job aus dem Sammeln von Informationen. Es geht um Observation, Auswerten von Daten und Anwerben von Informanten. Ein Agent arbeitet geheim, Dates mit heißen Blondinen und die Waffe im Anschlag sind reine Hollywood-Fiktion.

360 Live: Du bist gebürtiger Amerikaner, wieso wurdest du nach Korea geschickt?

Tae: Meine Eltern haben nordkoreanische Wurzeln und ich spreche ihre Sprache. Doch niemand kann auch nur erahnen, wie ein Nordkoreaner wirklich tickt. Die Propagandamaschinerie dort ist unvorstellbar. Ein Kind meinte mal zu mir: »Du siehst aus wie ich. Und bist richtig freundlich. Du kannst gar kein Amerikaner sein.« Das hat mich geschockt.

360 Live: In »Homefront« greift ein vereinigtes Korea die USA an. In der Realität ziemlich unwahr-

scheinlich, oder?

Tae: Der Angriff als solcher – ja. Aber der Rest der Geschichte ist durchaus denkbar. Durch Cyberattacken könnte man die Börse zum Absturz bringen, EMP-Waffen – also solche, die einen elektromagnetischen Puls erzeugen – würden die Kommunikation lahmlegen. Uns geht es primär darum, ein authentisches Gefühl im Spiel zu vermitteln. Denn natürlich macht es keinen Sinn, wenn eine Million fanatische Nordkoreaner auf Hawaii einfallen. Das wird nie passieren.

360 Live: Genau wie in »Homefront« setzen die USA in Afghanistan und dem Irak immer mehr auf Drohnen. Hat der normale Soldat ausgedient?

Tae: Über Strategien des Pentagon darf ich nicht sprechen. Allerdings sind Drohnen deutlich leistungsfähiger und präziser als andere Waffen. Soldaten wird es aber immer geben, weil nur sie eine Lage beurteilen können und schlussendlich den Einsatz einer Drohne befehlen.

Erhältlich | Winter 2010 **Status** | 65% komplett

kurz & knapp

Hersteller | Warner Bros.

Entwickler | Day 1 Studios

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - unklar

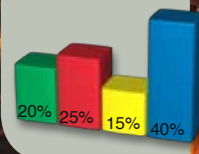
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Neuer Albtraum von einem neuen Studio. Mehr Blut, mehr Angst und mehr Alma inklusive.

das ist drin

- Angst
- Schrecken
- Furcht
- Wahhhhhh!



F.E.A.R. 3



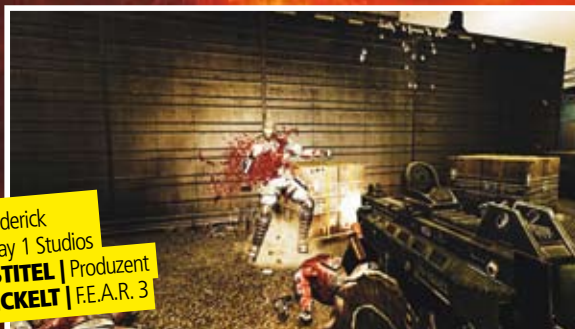
BIO

NAME | Jason Frederick

STUDIO | Day 1 Studios

ARBEITSTITEL | Produzent

ENTWICKELT | F.E.A.R. 3



Eine der erschreckendsten Videospiel-Reihen der letzten Jahre wird endlich fortgeführt. Wieder sollen einem Schockmomente, Angst und Grauen das Blut in den Adern gefrieren lassen. Und damit's auch mit waschechten Schweißausbrüchen klappt, holt man diesmal sogar Angstexperte und Hollywood-Regisseur John Carpenter an Bord! 360 Live spricht mit Produzent Jason Frederick, der die »F.E.A.R.«-Serie zum neuen Horrorprimus machen will.

Seit November 2006 steht die Ego-Shooter-Serie »F.E.A.R.« gleichbedeutend für Angst und Schrecken in Videospielen. Schockmomente und Panik wie im Survival-Horror-Game »Silent Hill« gemischt mit der Action eines »Call of Duty: Modern Warfare«. Dazu eine Geschichte um Genexperimente, übersinnliche Kräfte und ein junges Mädchen, das für finstere Zwecke missbraucht wurde und nun auf Rache sinnt. Wer sich der »F.E.A.R.«-Reihe widmet, wird garantiert immer wieder aufschrecken, Pausen einlegen und das Licht anmachen, um zu schauen, ob das unheimliche Mädchen Alma nicht vielleicht doch hinter der eigenen Schranktür lauert. Ein Konzept, das ankommt. Kein Wunder, dass Hersteller Warner Bros. einen dritten Teil nachschiebt. Diesen Winter soll's losgehen. Allerdings wird das Spiel nicht mehr von den Erfindern der Serie – also von Monolith Productions – entwickelt, sondern von Day 1 Studios, einem Team langjähriger Branchenveteranen aus Chicago. Was das bedeutet und ob sich Fans sorgen müssen, das erzählt uns »F.E.A.R. 3«-Produzent Jason Frederick...

360 Live: Nach dem, was wir bisher über »F.E.A.R. 3« gehört haben, soll der geplante Koop-Modus eine große Rolle spielen. Wie wird das ausschauen? Ist die gesamte Kampagne gemeinsam spielbar?

Jason Frederick: Wir versuchen natürlich, die Serie voranzubringen und den neuen Koop-Part sinnvoll ins bekannte Gameplay einzupassen. Aber wir tun auch alles, damit die Einzelspieler-Kampagne ein echtes Erlebnis wird und für sich funktioniert. Im Koop-Modus selbst ist es den Spielern möglich, die ganze Kampagne auf dem Splitscreen oder via Xbox Live gemeinsam zu bewältigen. Ein Spieler kontrolliert den fiesen Übersoldaten Fettel, der über viele besondere Fähigkeiten verfügt. Beispielsweise kann er Feindkörper in Besitz nehmen und Wege ausfindig machen, die dem anderen Protagonisten verborgen bleiben. Letzteren kennen Fans der Serie bereits. Es ist der Soldat Point Man, den man auch im Einzelspieler-Modus steuert.

360 Live: Die »F.E.A.R.«-Reihe ist ja inhaltlich nun nicht ganz unkompliziert. Es gibt dicht gestrickte Charaktere, vor allem die unheimliche Alma. Kann man der Handlung des dritten Teils folgen, ohne die ersten beiden Games zu kennen?

Jason Frederick: Absolut! Wir haben es so angelegt, dass die Story auch alleine funktioniert. Denn auch wenn die Geschichte direkt an die Ereignisse des vorherigen Ablegers anknüpft, haben wir etwas geschaffen, das Fans und Neueinsteigern gefallen wird.

360 Live: Der Mehrspieler-Modus scheint auch nicht ohne. Wird's neue Modi und einschneidende Verbesserungen gegenüber Teil Zwei geben?



Jason Frederick: Darüber kann und darf ich noch nicht viel sagen, aber wir feilen an etwas sehr Speziellem. Und das wird dem Namen des Spiels alle Ehre machen.

360 Live: Die »F.E.A.R.«-Serie stammt ursprünglich von Monolith Productions. Ihr tretet jetzt deren Erbe an. Dennoch fragen sich sicherlich viele, wie viel Einfluss die Monolith-Jungs noch auf »F.E.A.R. 3« haben?

Jason Frederick: Monolith hat natürlich die Basis für alle »F.E.A.R.«-Games geschaffen. Nicht umsonst sind sie für rasante Kämpfe, beeindruckende Geschichten, Angst machende Szenen und eine unglaubliche künstliche Intelligenz bekannt. Wir haben daher schon in der frühen Entwicklungsphase von »F.E.A.R. 3« eng mit Monolith gearbeitet und unsere Ideen und Einfälle auf den Tisch gelegt. Gezeigt, wie sich die Serie weiterentwickeln könnte. So viel vorweg: Sie waren sehr hilfsbereit und solidarisch.

360 Live: Besonders großen Anklang scheint auch eure prominente Unterstützung in Form von »Halloween«- und »Vampire«-Regisseur John Carpenter zu finden. Wie habt ihr denn diesen Deal an Land gezogen?

Jason Frederick: Ganz ehrlich, meinem Kollegen Steve Niles gebührt das meiste Lob. Er hat sehr viel dafür getan. Er ist ein Freund von John, und als er das erste Skript sah, dachte er, das könnte was für John sein und wir könnten von seiner Erfahrung profitieren. Schließlich konnte Steve ihn für unser Projekt gewinnen.

360 Live: Aber welche Rolle spielt John Carpenter nun genau bei der Entwicklung?

Jason Frederick: John ist die wichtigste Figur, wenn's um die filmischen Momente und Horrorszene geht. Er ist darin ein echtes Genie. Sein Zutun spiegelt sich überall im Spiel wider.

360 Live: Mit eurem letzten Projekt, dem Third-Person-Shooter »Fracture«, habt ihr das Element Geländeverformung gekonnt mit einem Actionspiel verwoben. Spielt das auch bei »F.E.A.R. 3« eine Rolle?

Jason Frederick: Leider nein. Hier wird sich die Umgebung nicht verformen oder komplett zerstören lassen. Aber wir sind sicher, dass den Fans das Spiel trotzdem gefällt.

360 Live: Kannst du uns denn überhaupt schon etwas mehr davon verraten, was die Spieler erwarten wird?

Jason Frederick: Aber sicher doch! In »F.E.A.R. 3« dreht sich alles um Familie und die Verbindung zwischen dem bereits aus der Serie bekannten Soldaten Point Man, dem Psycho-Soldaten Paxton Fettel und ihrer gemeinsamen und übernatürlich begabten Mutter: Alma. Ohne zu viel zu verraten: Nach den Ereignissen von Teil Zwei, »Project Origin«, ist Alma schwanger. Entsprechend setzt »F.E.A.R. 3« neun Monate später an, kurz bevor Alma ihr Kind bekommt. Wir wissen zwar nicht genau, was in ihrem Bauch wächst, aber es ist irgendetwas wirklich Schreckliches. Etwas Widerliches und Grausames. Point Man und auch sein Bruder Paxton Fettel, der von den Toten zurückgekehrt ist, versuchen sie zu finden. Und das, bevor sie ihr Kind gebärt. Zeitgleich will die Firma Armacham, die Alma all das überhaupt erst angetan und mit ihren Experimenten so eine Schweinerei angerichtet hat, alles vertuschen.

360 Live: Magst du in diesem Zusammenhang vielleicht noch ein paar spezielle Fähigkeiten von Paxton und Point Man enthüllen?

Jason Frederick: Klar. Ganz wichtig: Erstmals gibt es ein

richtiges Deckungssystem, genannt »360 Degree Active Cover«. Es ermöglicht dem Spieler, hinter nahezu jedem Objekt in Deckung zu gehen oder über dieses zu springen. Als trainierter Supersoldat ist Point Man übermächtig und kann das Geschehen dank seiner abartig gesteigerten Reflexe und Wahrnehmung in Zeitlupe sehen. Paxton Fettel, sein Bruder, ist wiederum ein Psi-Talent. Er hat einige anormale Kräfte, kann Gegner durch die Luft schleudern, sie schweben lassen, während Point Man sie durchlöchert. Und dann, das habe ich schon angesprochen, kann Fettel Soldaten und Söldner »übernehmen« und ihren Verstand steuern.

360 Live: Und wie schaut's mit den Waffen aus?

Jason Frederick: Freut euch auf ein fettes Arsenal! Mein Liebling? Die neue Schrotflinte des F.E.A.R.-Spezialkommandos. Mit der kannst du deine Gegner echt fies zerstückeln und zu einem Haufen Scheiße** zerballern. Dann gibt's noch diese Strahlenkanone, die sich hervorragend dazu eignet, Kerls in Brand zu stecken. Damit lässt du nichts weiter als verkohlte Kadaver zurück. Außerdem kehren die Kampf- und Power-Mech-Rüstungen zurück, jedoch verbessert mit einigen interessanten Extras.

360 Live: Klingt sehr blutig. Da stellt sich die Frage: Sind die Angst- und Horror-Elemente eher physischer Art – also abartige Kreaturen und Blut wie in »Resident Evil 5« – oder psychischer Natur und abstrakt wie in »Silent Hill«?

Jason Frederick: Die »F.E.A.R.«-Serie ist dafür bekannt, dass sie beides gut vereint. Mit John Carpenter an Bord versuchen wir, diese Tradition beizubehalten, ja, sogar noch einen Schritt weiterzugehen. Und dank vieler paranormaler Gegner, wie den Scavengers, sowie des echt blutigen Abschusssystems darfst du dich auf einige äußerst derbe Momente einstellen. Dazu gibt's einige ziemlich psychotische Szenen, Kannibalismus zum Beispiel, und nicht zu vergessen Alma, die immer wieder die Realität und ihre verstörende Traumwelt ineinanderblendet.

360 Live: Damit wären wir schon beim Thema unserer letzten Frage: Werden wir Alma erneut nackt sehen?

Jason Frederick: (lacht) Alma wird sich auf jeden Fall recht oft zeigen. Und, sagen wir so, manchmal neigt sie dazu, ihre Klamotten zu vergessen. Aber denkt daran, sie ist im neunten Monat schwanger. Willst du das wirklich sehen?

Michael Förtsch/rf

360 LIVE sagt...

Trotz Entwicklerwechsel: Auch dieses »F.E.A.R.« scheint ein echter Horrorschöcker HITPOTENZIAL zu werden. Bunkert schon mal die Herzrhythmus-Tabletten!

8.5 von 10

kurz & knapp

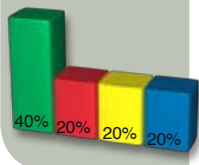
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Eugen Systems
Genre | Echtzeit-Strategie
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Echtzeit-Strategie mit pfiffigen Täuschungsmanövern und imposanten Kamerazooms.

das ist drin

- Austricksen
- Auskontern
- Auslöschen
- Aussteigen



R.U.S.E.

Täusche deinen Gegner, sonst hast du schon verloren!

Schweiß, Angst und Demut graben sich ins Gesicht des Gegners, als ihm 360 Live unweit der Cathédrale Notre Dame in Paris gegenübersteht. Denn »R.U.S.E.« aus dem französischen Haus Eugen Systems ist das perfekte Echtzeit-Strategiespiel, um seinen Feind in den Wahnsinn zu treiben. Das Wort »Ruse« bedeutet so viel wie Täuschungsmanöver. Was das mit dem Spiel zu tun hat? Ganz einfach: In den Wirren des Zweiten Weltkriegs gilt es, Truppenstärke vorzugaukeln, die gar nicht vorhanden ist. Drohende Flankenangriffe mit Holzpanzern zu fingieren, während die eigentliche Armee ganz woanders angreift. Und, ganz wichtig, derart perfide Pläne mit Spionen und moderner Technik aufdecken, ohne dass der Feind überhaupt davon erfährt – und dann zum Konter anzusetzen. Klingt leichtfüßig, ist taktisch aber höchst anspruchsvoll.

In einem Mehrspieler-Szenario soll 360 Live auf Seiten der US-Armee die Ardennen-Offensive der Wehrmacht aufhalten. Dann mal auf in den Kampf! Der Basenbau zeigt sich klassisch, hier eine Kaserne hochziehen und Infanterie ausbilden, da Panzer bauen

und nebenan die Luftwaffe startklar machen. Das kostet Geld, welches durch den Abbau von Rohstoffen erwirtschaftet wird. Während die Armee heranwächst, geht's in die taktische Planung: Das Gebiet um das Städtchen Bastogne ist riesig. Um da den Überblick zu behalten, haben die Macher die sogenannte »Iris«-Engine aus dem Hut gezaubert, die mit spektakulären Perspektivenwechseln auftrumpft. Der Spieler kann jederzeit stufenlos und ruckelfrei vom direkten Blick aufs Schlachtfeld in eine Art Satellitenansicht zoomen – und umgekehrt natürlich.

Das Gameplay selbst findet in der Regel auf drei vordefinierten Zoomstufen statt: Aus der Satellitenansicht analysiert man taktische Begebenheiten, stellt etwa fest, dass die eigene Basis von einem Pass umschlossen wird, der sich gut mit Artilleriefeuer sichern lässt. Oder aber, dass der Gegner über den gleichen geografischen Vorteil verfügt, ein schneller Vorstoß in sein Lager also einem Himmelfahrtskommando gleichkommen würde. Für den Sieg ist es in jedem Fall extrem wichtig, Städte zu erobern und sich so strategische Vorteile zu verschaffen.



Mit der Luftwaffe ins Herz treffen: Es gilt herauszufinden, auf welche Einheiten der Feind setzt. Hat er kaum Jäger und Flakgeschütze, lohnen sich vereinzelt Angriffe mit Bombern, um seine Produktion empfindlich zu schwächen.

Erhältlich | September 2010 **Status** | 80% komplett

Rüstig oder rostig?

- ➕ Stufenlos zoombare Kamera ermöglicht perfekte Übersicht, Täuschungsmanöver sehr clever mit Gameplay verstrickt, Stärken und Schwächen verschiedener Nationen gut ausbalanciert
- ➖ Primär und konsequent für erfahrene Strategiespieler ausgelegt, Einsteiger benötigen lange Eingewöhnungszeit

Und außerdem?

- Mehrspieler-Partien für bis zu acht Spieler via Xbox Live und System Link auf 20 Karten
- Multiplayer-Duelle mit verschiedenen Konstellationen möglich: einer gegen einen, zwei gegen zwei, drei gegen drei und vier gegen vier
- Sechs Nationen mit gut ausbalancierten Stärken und Schwächen: Amerikaner, Briten, Franzosen, Russen, Deutsche und Italiener
- Details zu den Erfolgen hält Ubisoft noch unter Verschluss
- Kriegsschauplätze sind unter anderem die Normandie, Monte Cassino und das ferne Ägypten

1



✱ Projekt Natal

KOMMANDIEREN WIE AUF DEM IPAD

Als 360 Live vor Ort beim Entwickler in Paris einen Playstation-Move-Controller entdeckt, gibt Studiochef Alexis Le Dressay offen zu: »Ja, wir entwickeln eine Version für Playstation Move.« Das mag für Xbox-360-Spieler zunächst wenig spannend klingen. Allerdings lässt dieser Umstand schon jetzt auf die Machbarkeit einer Anpassung für Projekt Natal schließen. Le Dressay fügt hinzu: »Es soll sich ähnlich steuern wie Strategiespiele auf Apples iPad. Truppenverbände werden per Fingerzeig ausgewählt, das Rein- und Rauszoomen der Kamera funktioniert über Handgesten.« Ob die Natal-Unterstützung tatsächlich kommt, wird sich in Kürze zeigen. Mehr Details zeitnah auf www.360-live.de.

2



✱ Franzosen, Briten, Italiener

KRIEG DER NATIONEN

1 Richtig faszinierend an diesem Strategiespiel ist, wie stark die Unterschiede zwischen den konkurrierenden Nationen ausfallen. Die USA überzeugen mit dem besten Mix aus Artillerie und Luftwaffe, die Wehrmacht wiederum verfügt über die stärksten Panzer.

2 Auch auf den ersten Blick schwache Kandidaten haben ihre Vorzüge, denn sie können sich dank massiver Flaktürme und riesiger stationärer Kanonen perfekt einbunkern. Der Feind wird nicht im Feld geschlagen, sondern indem man ihn in die Nähe der eigenen Flak und Artillerie lockt.

3 Kennst du »Starcraft«? Im weltbekannten PC-Strategiespiel aus dem Hause Blizzard attackiert die Alien-Fraktion der Zerg nicht gerade mit starken, dafür aber sehr vielen Einheiten. Genau so taktieren die Italiener. Sie werfen Unmassen an kostengünstigen Fallschirmjägern ab und nehmen so rasch Städte und Wälder ein. Erfolg hat trotzdem nur, wer den Feind stets von mehreren Punkten attackiert und von vornherein mit hohen Verlusten rechnet.

3



Also flott in die mittlere Zoomstufe wechseln und Infanterie mobilisieren. Die Jungs brausen automatisch in ihren Transportern los, steigen am Zielort aus und müssen dann nur noch an den Hauptstraßen positioniert werden, um die jeweilige Stadt zu sichern. Auf Kirchtürmen und in Häusern dürfen sich die Einheiten allerdings nicht verschansen, Mikromanagement bleibt außen vor. Profitipp: Eroberte Städte verteidigt man besonders effektiv, indem man MG-Truppen und Bazooka-Einheiten in umliegenden Wäldern versteckt. Wer Hinterhalte geschickt plant, schlägt so selbst mächtige Tiger-Panzer in die Flucht. Praktisch: Um die Übersicht zu wahren, werden einzelne Einheiten in der zweiten Zoomstufe zu Kampfverbänden gebündelt. Einheiten vom gleichen Typ schichtet das Spiel in dieser Ansicht auf Jetonstapel – wie beim Brettspiel »Risiko« reicht so ein Blick, um die Kräfteverhältnisse abzuschätzen. Zusätzlich gibt's eine praktische Kurzanalyse: Wie etwa werden zehn US-Sherman-Tanks im Duell gegen sieben deutsche Tiger-Panzer abschneiden? Die Antwort: schlecht! Dann doch lieber die schwächeren Kampfwagen III angreifen, die das Spiel von selbst als »leichtes Ziel« markiert. Ein praktisches System, speziell für Taktiklaien. Bleibe noch die Nahansicht, in der man

Truppen metergenau dirigieren kann – kommt aber primär zum Einsatz, wenn man mit kleinen Teams hantiert.

Das Schlachtfeld jeder Mission ist in gleich große, klar voneinander abgegrenzte Felder aufgeteilt. Auf diese Geländeabschnitte werden die namensgebenden Täuschungsmanöver angewendet. Während der Planung empfiehlt sich beispielsweise die Finte namens »Funkstille«. Sie lässt die Basis eine Zeit lang vom Radar verschwinden. So bekommt der Gegner Truppenbewegungen erst sehr spät mit. »Funkstille« kann zudem prima mit »Blitzangriff« kombiniert werden, wodurch sich alle Einheiten schneller bewegen, gleichzeitig aber nicht vom Gegner entdeckt werden. Alle Manöver kosten zwar Geld, entscheiden schlussendlich aber über Sieg und Niederlage! Wo in den meisten Games pure Armeestärke ausschlaggebend ist, können hier auch kleine Einheitenverbände – unterstützt von der passenden Finte – den Sieg bringen. So auch im Match gegen den Ubisoft-PR-Mann: Der will mit einem Stoßtrupp unbemerkt gen Südwesten vordringen, um dann hinterrücks anzugreifen. Denkste! Mittels »Blitzangriff« werden die eigenen Truppen schnell in seine Richtung verschoben –

in Kombination mit »Funkstille« merkt er davon nichts. Die Siegesfeier darf er spätestens dann absagen, als 360 Live seine Einheiten per Artilleriefeuer auseinanderprengt und parallel mit Panzern und Jagdbombern einen Keil in seine Formation schlägt. Jetzt noch »Terror« ausspielen, um seine Moral zu brechen und den eigenen Einheiten durch »Fanatismus« zusätzlichen Kampfeswillen einflößen. Ja, es ist schön, zu siegen! Vor allem wenn man den Triumph mit richtig viel Köpfchen rausgespielt hat.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Durchdachte Echtzeit-Strategie-Kost für bekennende Strategen. Ob auch Einsteiger
HITPOTENZIAL ihren Spaß haben, muss
Ubisoft noch unter Beweis stellen.

8.5 von 10

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

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Lifestyle, Luxus, Inselleben: Probefahrt mit einer Rennsimulation, die sich nach Urlaub anfühlt!

kurz & knapp

Hersteller | Namco Bandai

Entwickler | Eden Games

Genre | Rennsimulation

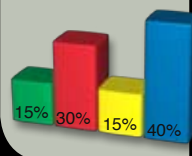
Spieler | 1 - 100
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Mehr Autos, mehr Straße, mehr Fahrspaß: Ibiza lässt die Reifen glühen.

das ist drin

- SUVs
- Sportwagen
- Musclecars
- Eigener Fuhrpark



Man muss gar keinen Benzin-kanister zum Frühstück getrunken haben, um sich gerne in die dunklen Ledersitze eines Jaguar XKR schmiegen zu wollen. Den fabrikneuen Geruch einsaugen, die Finger um das geschmeidige Lenkrad legen; dann den Motor anlassen und sich die Ohren vom heulenden Sound des V8 massieren lassen. Unerreichbar für die meisten, für Besitzer einer Xbox 360 aber in greifbarer Nähe: Voraussichtlich ab Herbst 2010 lädt die Rennsimulation »Test Drive Unlimited 2« mit genau diesen Eindrücken zur Auto-Anbetung ein. Jedenfalls sofern sich Eden Games diesmal an seinen eigenen Zeitplan hält und uns nicht wieder ein Jahr Verspätung aufbürdet wie bei Teil Eins. Dessen Popularität jedoch ist selbst knapp vier Jahre nach Erscheinen ungebrochen. Warum? Weil es sich bis heute um die einzige Rennsimulation handelt, die sich nach Urlaub anfühlt. Erneut versammelt der französische Entwickler Eden Games die edelsten Schlitten aus aller Welt auf einer Insel: Der gierige Koenigsegg CCX-R aus Schweden, die wuchtige Viper SRT-10 aus den USA, der pfeilschnelle Gumpert Apollo Sport aus dem deutschen Altenburg: »Test Drive Unlimited 2« gibt die verschlungenen Bergstraßen und idyllischen Strandpromenaden von Ibiza zum grenzen-

losen Cruisen frei. Die Welt ist offen, alles befahrbar, der Weg ist das Ziel. Und das Ziel ist: Fahrspaß.

Zuerst lädt ein umfangreicher Charaktereditor zum Experimentieren ein. Man erschafft sich sein ganz persönliches Alter Ego, bestimmt Haarfarbe und Gesichtszüge, Gewicht und Kleidung, Geschlecht und Größe. Schade nur, dass die Figuren bislang so steif wirken, besonders die Mimik wäre ausbaufähig. Doch Nour Polloni, die leitende Produzentin von »Test Drive Unlimited 2«, betont: »Hier stehen die Autos im Mittelpunkt. Und die sind diesmal noch stärker individualisierbar. Im ersten Test Drive darf man nur Veränderungen am Lack und an Teilen des Interieurs vornehmen. Doch die Spieler wollten mehr. Diesmal dürfen sie sich austoben.« Ergo sind die wildesten Farbkombinationen möglich. Zum Beispiel knallpinker Autolack, babyblaue Synthetiksitze und neon-grünes Armaturenbrett. Von solchen Geschmacksverirrungen abgesehen, begeistert die detailgetreue Nachbildung von Cockpits und Interieur: Mehr Original geht nicht! Wer's lieber bunt mag, pappt sich Sticker auf die Karosserie. Wie wär's mit einem Comic-Hai, der nach den beiden Vorderrädern schnappt? Oder einem coolen Tribal an der Fahrertür? Aber Techniktuning? Eher nicht.



Eine Viper SRT 10 sieht im Mondlicht mit den roten Rücklichtern noch eindrucksvoller aus als im grellen Sonnenschein.



Mit den völlig neuen SUVs geht's in »Test Drive Unlimited 2« ins Gelände. So entdeckt man stellenweise richtig schöne Fleckchen auf Ibiza und Oahu.



**ENTWICKLER
EXKLUSIV
IM GESPRÄCH**



Besondere Beachtung verdient das detailverliebte Interieur. Hier die exotische Einrichtung eines Gumpert Apollo Sport.



Wem einfaches Cruisen zu langweilig ist, der fordert andere Spieler in heißen Rennen um den Sieg heraus.

Und außerdem?

- Versus- und Koop-Modi in verschiedenen Ausführungen, zum Beispiel Einer-gegen-einen-Rennen, gemeinsames Cruisen in einem Auto auf dem Fahrer- und Beifahrersitz oder Absolvieren von Herausforderungen
- Erfolge sind sicher, welcher Art die sind hingegen nicht

Extravagant oder alltäglich?

- ➕ Grandioses Fahrvergnügen mit den begehrtesten Autos der Welt, herrliche Optik dank Tag-und-Nacht-Wechsel sowie stimmungsvoller Wettereffekte, neben Ibiza auch Hawaii-Insel Oahu befahrbar, Offroad-Pisten mit SUV-Dickschiffen
- Ibiza und Oahu wirken derzeit noch regelrecht ausgestorben – keine Menschen, keine Fauna, bisher keine Motorräder angekündigt, wenig Neuerungen



Die neuen Wettereffekte sind echte optische Schmankele. Einsetzender Regen wäscht zum Beispiel eindrucksvoll die Schlammspritzer von diesem Audi Q5.

✱ Freudiges Wiedersehen AUF NACH HAWAII!

Wem das Party-Eiland Ibiza trotz seiner unzähligen Möglichkeiten zu klein, zu langweilig und überhaupt zu normal ist, der freut sich auf ein Wiedersehen mit der Hawaii-Insel Oahu aus dem ersten »Test Drive Unlimited«. Hat der Spieler ein gewisses Level erreicht und einige Rennen absolviert, schaltet sich diese altbekannte Insel frei. Um dorthin zu gelangen, reicht ein Abstecher zum Flughafen von Ibiza – schon kurvt man innerhalb weniger Sekunden an den Palmenstränden von Waikiki vorbei. Schön: auch Oahu wurde für »Test Drive Unlimited 2« den neuen Funktionen angepasst – beispielsweise fällt nun auch auf Hawaii Regen, es gewittert und wird Nacht. Kenner des ersten »Test Drive Unlimited« werden also einige neue Erfahrungen machen dürfen.



Das Spiel in Zahlen

Knapp 150 voll lizenzierte Fahrzeuge, 2 Inseln, nämlich Ibiza und Oahu, fast 2.000 Kilometer befahrbare Straße, davon 930 Kilometer reiner Asphalt auf Ibiza, mindestens 100 Spieler gleichzeitig online, Tag-und-Nacht-Wechsel alle 2,5 Stunden.

Optischer Kracher: Wer auf heißem Asphalt das Gaspedal bis zum Bodenblech durchdrückt, wirbelt ganz schön viel Staub auf.

JEDER FÄNGT MAL KLEIN AN

Man beginnt seine Karriere als Autogenießer und Ibiza-Cruiser naturgemäß nicht am Steuer der teuersten Autos, sondern begnügt sich fürs Erste mit kleineren Exemplaren. Einem Audi TT etwa. Um sich später Supersportler – Ford GT, Viper SRT oder auch ernsthafte Motorsport-Fahrzeuge wie etwa Audis Tourenwagen-Flunder CR8 – leisten zu können, gilt es, die Rennkasse zu füllen. Punkte und somit Geld gibt's in erster Linie für Siege und sehenswerte Aktionen. Wer auf heißem Asphalt coole Drifts hinlegt, füllt den Geldbeutel. »Im ersten Spiel verbringen viele Fans Zeit damit, einfach nur über die Insel zu cruisen. Aber damit verdienen sie nichts«, sagt Polloni. »In Test Drive Unlimited 2 können Spieler Geld anhäufen, indem sie einfach nur die Insel erkunden und das Fahrgefühl genießen.« Trotzdem: deutlich schneller füllt sich das Portemonnaie bei dem, der an markierten Navigationspunkten Rennen, Sprints und andere Herausforderungen annimmt – Taxifahrten von A nach B zum Beispiel. Etliche Missionen bringt das Spiel selbst mit, außerdem setzen die Entwickler auf die Community. Polloni erklärt: »Jeder Spieler hat die Möglichkeit, eigene Rennstrecken abzustecken und sie anderen zur Verfügung zu stellen. Mit dem Rennstrecken-Editor ist das kinderleicht. Man wählt einfach eine Straßenfolge von der Übersichts-

karte, markiert Start und Ziel und legt die Höhe der Belohnung fest. Anschließend fährt der Spieler die Strecke selbst, um eine Bestzeit vorzulegen, andere müssen die Uhr schlagen, um die Belohnung zu kassieren.« Aber nicht nur solche Zeitrennen sollen möglich sein. Interessant klingt auch der Wett-Modus, in dem zwei Kontrahenten eine zufällig gewählte Rennstrecke befahren, während andere Spieler Wetten abschließen können, wer als Erster durchs Ziel fährt.

Ist auf diesen Wegen genug Bares angehäuft, hat man die Qual der Wahl: Investiert man die Kohle in den Gumpert Apollo, weil dessen Kohlefaserhaut lockt? Oder doch lieber in ein luxuriöses Hausboot, komplett mit Jacuzzi und Partydeck? Erneut steht dem Besitz mehrerer Immobilien nichts im Wege. Jede davon inklusive Garage, die zu Spaziergang und Bewunderung bereits erworbener Pretiosen einlädt. Genau wie bei den Autos darf auch das eigene Heim an den persönlichen Geschmack angepasst werden. Eine neue Wandfarbe hier, ein frischer Bodenbelag da – und wenn einem die Decke auf den Kopf fällt, sucht man sich eben neue vier Wände.

SCHLAMMSCHLACHT

Wer weniger Wert auf Eigenheim-Luxus und Cocktailpartys auf dem Sonnendeck legt, wird seine Freude an der neuen Umgebung haben, die Ibiza bietet. Ähnlich wie im Vorgängerspiel ist die Insel sofort komplett befahrbar. Weiße Sandstrände, üppige Palmen und bekannte Sehenswürdigkeiten dienen als Kulissen. Zum Beispiel Ibizas Salinfelder, die Dalt-Villa oder der Piratenturm am Mirador d'es Savinar – alles geographisch korrekt platziert. Eine weitere Neuerung: der dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel. Etwa alle zweieinhalb Stunden tauschen Sonne und Mond samt Sternenhimmel ihre Plätze. Macht optisch ordentlich was her, denn Ibizas Straßen wirken bei Nacht fast noch bezaubernder als am Tag. Richtig interessant wird das im Zusammenspiel mit wechselnden Wetterbedingungen. Dann prasselt Regen auf die Frontscheibe, wäscht Schlammspritzer herunter, und am gewittergrauen Himmel zucken Blitze. Brennt hingegen die Sonne auf den Asphalt, wirbeln die Reifen Staub auf. Eine Idylle wie ein Postkartenmotiv und herrlich anzuschauen – Urlaub eben. Nur eine Kleinigkeit trübt das Flair: Ist Ibiza unbewohnt? Von Party-Meile keine Spur, bisher wird das Eiland weder von Menschen noch Tieren belebt. Das wirkt etwas steril, künstlich, leblos. Bitte nachbessern!

Immerhin: Erstmals in der Reihe dürfen Motorsportbegeisterte auch abseits der asphaltierten Straßen die Insel erkunden – hinterm Steuer von voll lizenzierten SUV-Geländewagen, zum Beispiel einem Audi Q5. »Die Käufer des ersten Test Drive wünschten sich mehr Freiheit, wollten auch mal neben der Hauptstraße quer durchs Gelände. Und das ist mit einem Jaguar XKR nun mal nicht möglich«, erklärt Polloni. Mit einem hochbeinigen SUV dagegen bieten sich Abstecher durch Wüsten, Wälder und Matsch an. Die sind auf der Übersichtskarte grell orange markiert und bieten nicht selten die Möglichkeit, sein Gefährt komplett einzusauen und zu demolieren: Kratzer im Lack, herabhängende Stoßstangen, eine vor Schlamm starrende Windschutzscheibe? Unter dem Schadensmodell leiden auch Sportflitzer und Muscle-cars. Komplett zerstören, das klappt jedoch nicht. »Dafür modernisieren wir Fahrdynamik und Fahrphysik. Wir wollen, dass sich ein Audi TT nicht nur äußerlich von einem Mustang GT unterscheidet. Und die Spieler werden merken, dass sich alle Autos deutlich anders fahren. Einige sind besser für Drifts geeignet, andere punkten mit toller Bodenhaftung.« Ob's wirklich so ist, das bleibt abzuwarten, denn eine ausführliche Probefahrt ist erst im Spätsommer zu erwarten.

Bis dahin heißt es: die Füße auf dem Gaspedal still halten und den Herbsturlaub für dieses Jahr gedanklich schon mal nach Ibiza verlegen. Denn dann gibt's den Startschuss für »Test Drive Unlimited 2«.

Sabine Vogel/rl

✕ Mein Haus, meine Garage, mein Fuhrpark

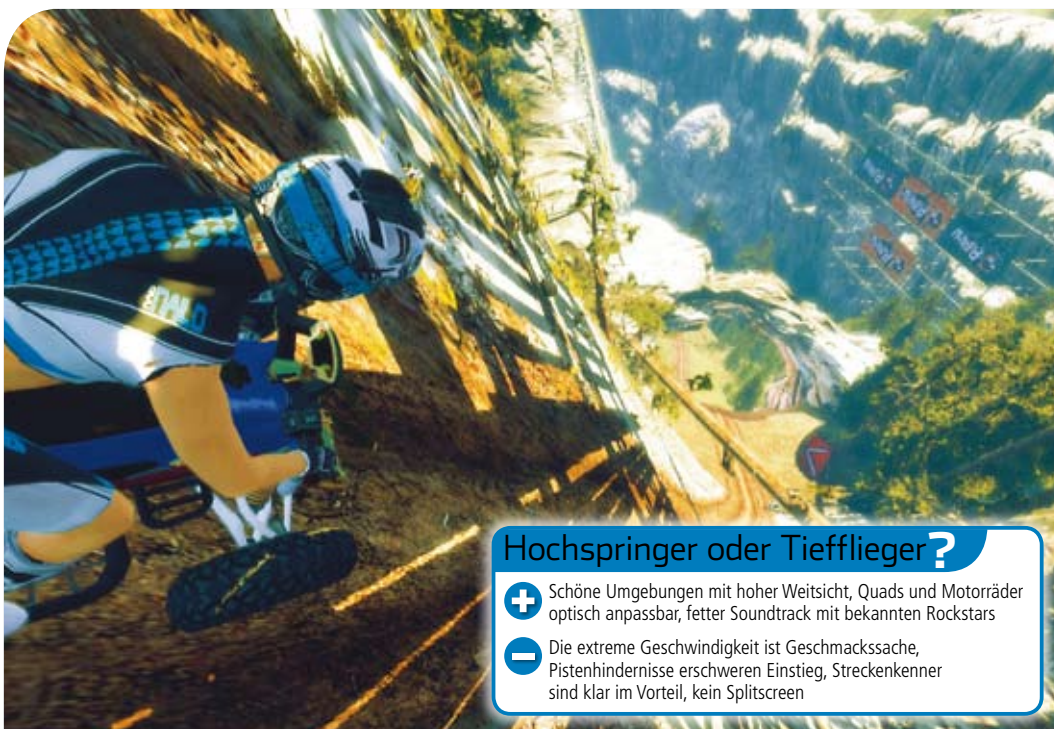
WECKE DEN PROLL IN DIR

Garagen: Das sind in den Köpfen der meisten Menschen dunkle und fensterlose Betonverschlüsse unter der Erde, in denen die Luft vor Abgasen steht und die Reifen ein hässliches Muster auf dem kargen Boden hinterlassen. Bestenfalls ist man noch die ebenerdige Einzelgarage eines Einfamilienhäuschens gewohnt: schmutzig und Abstellplatz für Sommer- und Winterreifen, Werkzeug und den Holzvorrat für den hauseigenen Kamin. Nicht so in »Test Drive Unlimited 2«. Was sich hier Garage nennt, geht gut und gerne auch als edle Partyreue oder Autohaus durch. Auf dem Boden strahlen die hellen Marmorfliessen um die Wette, im hunderte Quadratmeter großen Raum reihen sich die heißesten Vierräder aneinander und protzen mit ihrer frisch aufgetragenen Autopolitur. Den Blick vom Eingang aus über seine fünf, sechs, sieben Schätzchen gleiten und das erhabene Gefühl von Luxus in sich aufsteigen zu lassen – einfach eine Augenweide. Gäbe es Geruchsfernsehen, könnte man das edle Leder förmlich riechen. Toll!

360 LIVE sagt...

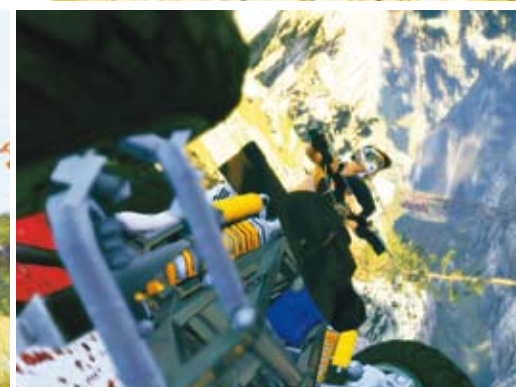
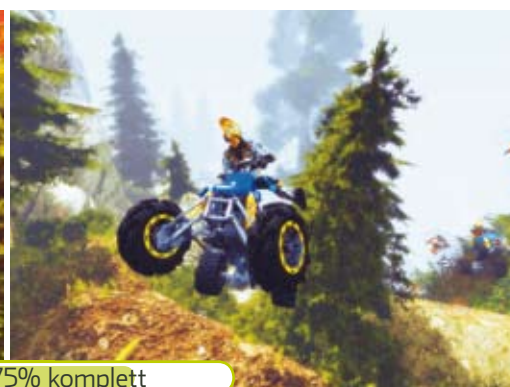
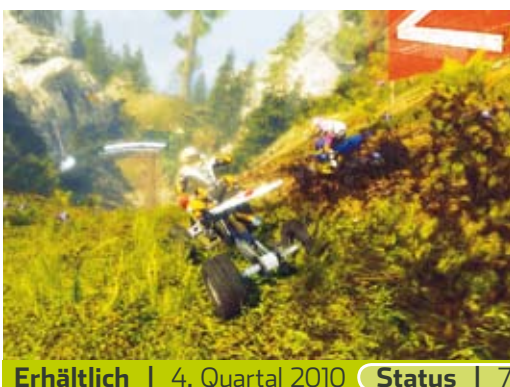
Luxus-Rennsimulation, die sich so richtig nach Urlaub anfühlt. Allerdings fehlt es noch an überraschenden Neuerungen.

8.0 von 10



Hochspringer oder Tiefflieger?

- + Schöne Umgebungen mit hoher Weitsicht, Quads und Motorräder optisch anpassbar, fetter Soundtrack mit bekannten Rockstars
- Die extreme Geschwindigkeit ist Geschmackssache, Pistenhindernisse erschweren Einstieg, Streckenkenner sind klar im Vorteil, kein Splitscreen



Erhältlich | 4. Quartal 2010 | Status | 75% komplett

kurz & knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler |

Techland

Genre |

Arcade-

Rennspiel

Spieler |

1 - 12

Xbox Live |

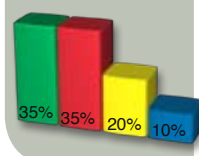
ja

kurz gesagt

Offroad-Racer mit irrsinniger Geschwindigkeit und steilen Höhenflügen.

das ist drin

- Hoch springen
- Tief fallen
- Boost
- Frust



NAIL'D

Höher, schneller, besser als Pure?

Der polnische Spielentwickler Techland hat mehr drauf als nur die rauchenden Colts aus der »Call of Juarez«-Reihe. Die Jungs haben richtig Adrenalin im Blut, das zeigt das neue Werk: der Arcaderacer »Nail'd« sieht aus wie »Pure« auf Speed – so schnell, dass nicht mal Zeit für Stunts bleibt. Ein irrer Temporausch, der im Genre seinesgleichen sucht. Nach einer Stunde Probespiel mit einer frühen Vorabversion flattern die Nerven. Die Umgebung zoomt in wahnwitziger Geschwindigkeit vorbei. Selbst aktuelle High-Speed-Arcadetitel wie »Blur« sehen dagegen aus wie ein Trabbi mit Motorschaden. Mit gefühlter Schallgeschwindigkeit heizt man über die schönsten Naturschauplätze unseres Planeten. Dich verschlägt's unter anderem in den amerikanischen Yosemite Nationalpark, den Grand Canyon und das mediterrane Europa. Aber Zeit, die Umgebung zu bestaunen, bleibt kaum. Tempo – darum geht es in »Nail'd«. Hohe Geschwindigkeit ist auch bitter nötig, um die klaffenden Höhenunterschiede zu überwinden. Hunderte Meter weit springen und entsprechend tief fallen die Maschinen.

Über den linken Stick verlagert der Fahrer sein Gewicht. Wer mit seinem Quad wieder sauber auf der Strecke aufschlägt, sammelt Energie. Die lässt sich in zusätzlichen Schüben entladen, Tunnelblick inklusive. Solche Szenen fesseln. »Nail'd« schüttet eimerweise Adrenalin aus. Dafür sorgt obendrein die aggressive Künstliche Intelligenz, die sich nichts gefallen lässt.

Wer Zweiräder vorzieht, kann auf eine Auswahl agiler Crossbikes zurückgreifen. Fein: Quads und Bikes dürfen sich gleichzeitig miteinander messen. Das könnte vor allem in Mehrspieler-Rennen an die Konsole fesseln. Insgesamt bis zu zwölf Fahrer dürfen via Xbox Live über die 16 Pisten brettern. Allerdings scheinen die Jungs von Techland vielleicht etwas zu viel Nitro in den Tank gekippt zu haben. Das wirklich extreme Tempo dürfte bei Einsteigern zu Schwindelgefühlen führen. Realismus bleibt sprichwörtlich auf der Strecke. Dadurch wirkt alles irgendwie eine Spur zu krass. Gas, rechts, links, den Berg hoch, den Extraschub nutzen, um die Schlucht zu überspringen: »Nail'd« könnte fast als

Offroad-»Wipeout« durchgehen. Dummerweise reißt es einen aber oft vom Sitz. Schuld sind im Weg stehende Bäume, Kakteen und anderes Geäst. Fahrer ohne katzenartige Reflexe haben schlechte Karten. Wer die Strecken nicht wie seine Westentasche kennt, für den ist ein sauberer Ritt eher Glückssache. Dadurch macht »Nail'd« selbst Kennern den Einstieg schwer, jedenfalls im aktuellen Zustand. Ein bisschen Zeit haben die Entwickler aber noch zum Nachbessern: »Nail'd« will sich erst gegen Ende des Jahres an die Startlinie wagen.

Max Roßmeisl

360LIVE sagt...

Wird anders als andere Rennspiele. Freunde wahnwitziger Geschwindigkeitsorgien merken HITPOTENZIAL sich's vor.

7.5 von 10

DRIVER[®] ***SAN FRANCISCO***





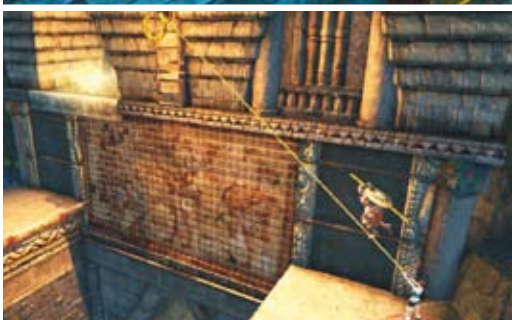
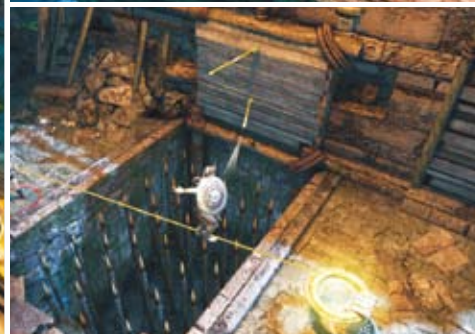
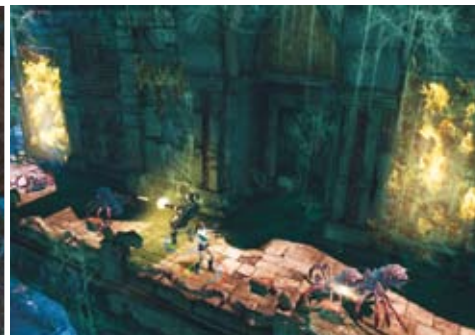
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox 360 is a trademark of the Microsoft group of companies and is used under license from Microsoft. Mac is a trademark of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries.



UBISOFT®

Powerfrau oder Mauerblümchen?

- +** Koop-Gameplay passt prima zur Kampagne, verschiedene Lösungswege, tolle Mischung aus Akrobatik, Ballerei und Rätsleinlagen
- Iso-Perspektive ist zunächst ungewohnt, weniger Mittendrin-Gefühl als aus Third-Person-Ansicht



Erhältlich | Sommer 2010 Status | 90% komplett

kurz & knapp

Hersteller | Square
Enix

Entwickler | Crystal
Dynamics

Genre | Action-
abenteuer

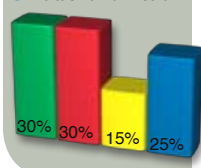
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Lara ballert, hangelt und rätselt wie eh und je – diesmal jedoch im Team und nicht allein.

das ist drin

- Sexy Lara
- Bärenstarker Totec
- Akrobatik
- Rätsel und Action



LARA CROFT UND DER WÄCHTER DES LICHTS

Lara will dich – aber nur als Koop-Partner. Tja...

Nass und dreckig, sexy und kurvig zeigt sich Powerfrau Lara Croft in »Tomb Raider: Underworld« aus dem Jahr 2008. Und im neuen Abenteuer? »Lass dich auf eine neue Lara ein«, fordert Karl Stewart, der die Marke bei Square Enix verantwortet. Auf einer Präsentation drückt er 360 Live den Controller in die Hand und erklärt das neue Konzept: »Das hier wird kein Vollpreis-Titel, sondern für 15 Euro via Xbox Live angeboten. Rätsel, Akrobatikeinlagen und Schießereien geben weiterhin den Ton an, allerdings setzen wir den Fokus diesmal auf Koop-Gameplay, dargestellt aus der übersichtlichen Iso-Perspektive.« Das Ergebnis spielt sich ähnlich wie »Lego Indiana Jones«, nur etwas actionlastiger. Die Steuerung überzeugt: Rechten Analogstick in eine Richtung drücken und die RT-Schultertaste streicheln, schon ballert Lara los. Klappt auch während eines Hechtsprungs; Akrobatik und Action gehen wunderbar ineinander über. So weit, so bekannt, doch dann springt der neue Koop-Charakter Totec ins Bild, den wahlweise ein Mitspieler oder die KI steuert. Er und Miss Croft müssen in den Tempelanlagen Mittelamerikas einen Spiegel zerstören, der den Totengott Xoxolt erweckt

hat. Die Geschichte dient eher als Unterbau für leichtfüßige Koop-Einlagen, bei denen sich die beiden mit Spezialfähigkeiten unterstützen. Lara ist die akrobatische Zirkusmaus, kann hoch springen, an Balken schwingen, Schalter an der Decke erreichen oder per Enterhaken aus der Ferne aktivieren. Muskelmann Totec dagegen setzt auf einen Eisenschild, mit dessen Hilfe er Lara zum Beispiel auf höher gelegene Ebenen schleudert. Alternativ rammt der Maya Speere in Wände und baut damit Leitersprossen für seine süße Begleiterin. Am Ziel angekommen spannt Lara dann per Enterhaken ein Seil über Abgründe, damit Totec ihr folgen kann. Auch die Rätsel sind voll auf Koop getrimmt: Um in der Demo-Mission ein Tor zu öffnen, stellen sich beide auf ein magisches Feld, wodurch zwei Holzblöcke aus der Erde fahren. Nun schnell hinrennen, Mine platzieren, zurück aufs Feld und schon zerfetzt's die Schranken des Tors. Außerdem gibt es immer wieder Szenen, in denen der eine Angriffswellen von Raubtieren, Insekten oder rivalisierenden Schatzsuchern aufhalten muss, während der andere kleine Knobeleyen löst – also etwa eine entzündbare Kugel durchs Feuer rollt und mit dieser dann einen zuge-

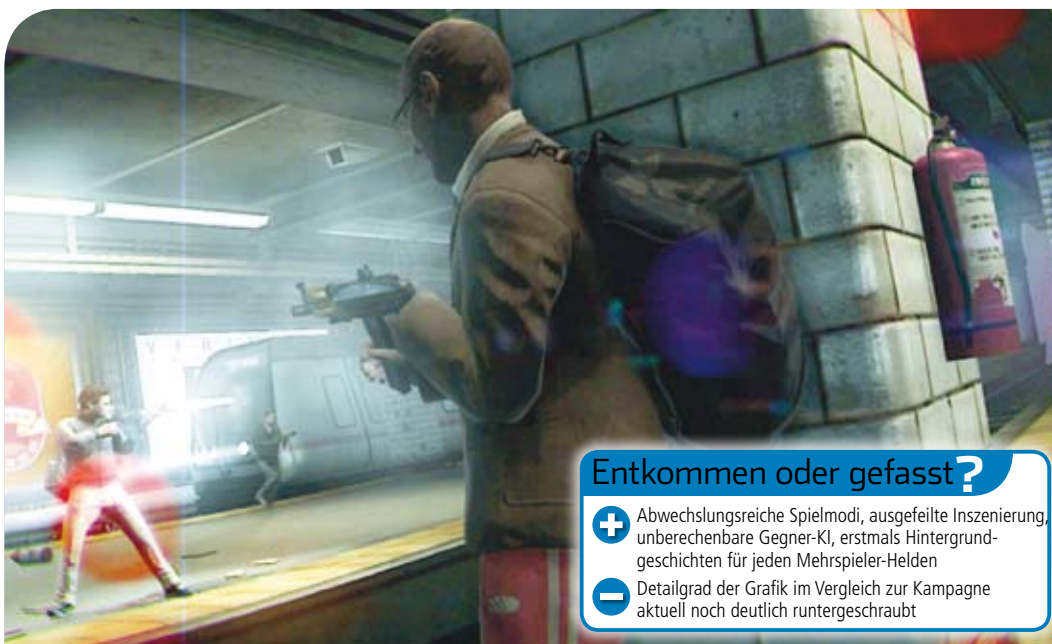
wachsenen Höhlengang freilegt. Nett: Einsteiger können knifflige Passagen mittels spezieller Treppen umgehen, bekommen dann aber weniger Punkte, um Flammenwerfer, Gatling-Guns und 34 weitere Waffen freizuschalten. Wer den besonderen Kick sucht, für den halten die Macher mit tödlichen Fallen gespickte Zusatzarenen parat, aus denen je vier Relikte geborgen werden müssen. Wem's gelingt, der darf das geheime Bonusareal betreten. Technisch kann Laras Koop-Ausflug zwar nicht mit »Tomb Raider: Underworld« mithalten, dafür überzeugen Lichtspielereien, Wassereffekte und die piffigen Dialoge des Kraxelduos. Test voraussichtlich im nächsten Heft.

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

So hast du Lara noch nie gespielt: voll auf Koop geeicht, ziemlich rasant und aus HITPOTENZIAL der Iso-Perspektive. Ungewöhnlich, aber gut.

8.0 von 10



Entkommen oder gefasst?

- + Abwechslungsreiche Spielmodi, ausgefeilte Inszenierung, unberechenbare Gegner-KI, erstmals Hintergrundgeschichten für jeden Mehrspieler-Helden
- Detailgrad der Grafik im Vergleich zur Kampagne aktuell noch deutlich runtergeschraubt



Erhältlich | 27. August 2010 Status | 90% komplett

kurz&knapp

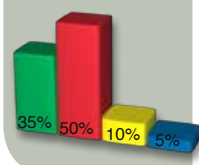
Hersteller | Square
Entwickler | Io
 Interactive
Genre | Action
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der Mehrspieler-Modus: hitziges Räuber-und-Gendarm in treffendem Szenario.

das ist drin

- Wachpersonal
- Fette Beute
- Verräter
- Fluchtautos



KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

Nur die Harten kommen in den Online-Ranglisten-Garten.

Eigentlich ist Shanghai ein hübsches Städtchen, gesegnet von wirtschaftlichem Aufschwung. Aggressive Parteikader nutzen zwar zwielichtige Methoden, um ihre Mitmenschen zu enteignen, aber von organisiertem Verbrechen gilt die Millionenmetropole weitestgehend als gesäubert. Der kommende Third-Person-Shooter von Io Interactive zeichnet ein ganz anderes Bild: Hier wird die Boomtown zum Brennpunkt krimineller Machenschaften, pure Gewalt diktiert die Straßen. Das perfekte Szenario also für den nächsten Coup der Auftragskiller Kane und Lynch. Was die beiden in der Kampagne erwartet, hat 360 Live bereits im letzten Heft enthüllt. Wie's um den Mehrspieler-Modus bestellt ist, durfte Redakteur Benjamin Kratsch erstmals selbst ausprobieren.

Gezeigt wurde der Modus »Fragile Alliance«, bei dem bis zu zwölf Kumpels zunächst einen Pakt schließen und so Teil eines Überfallkommandos werden, das eiskalt und professionell zur Sache geht. Doch der Geldtransporter in einem Parkhaus, der Hochsicherheitstrakt einer Bank oder ein Einkaufszentrum sind keineswegs leichte Ziele. Denn mindestens so schnell wie das überraschte, von der KI-gesteuerte

Sicherheitspersonal beseitigt ist, rückt Verstärkung in Form schwerbewaffneter Spezialeinheiten an. Und das nicht nur in eindeutiger Überzahl, sondern auch mit pfeilschnellen Kampfhunden im Gefolge. Auf dem Weg zum Fluchtwagen droht schließlich noch größeres Übel – allerdings aus den eigenen Reihen, denn ab jetzt steht es jedem Spieler frei, sich die gemeinsame Beute ganz allein unter den Nagel zu reißen und das Weite zu suchen. Solch linke Aktionen bleiben aber keineswegs ungestraft: Ein Symbol brandmarkt fortan den Verräter und jeder, der ihn zur Strecke bringt, kassiert eine Extrabelohnung. Neu in Teil Zwei: Verräter können jetzt einen ihrer Mitstreiter als Geisel nehmen. Stirbt die Geisel bei einem Befreiungsversuch, wird der Mörder ebenfalls zum Verräter. Prickelnd, zumal jede Heldentat so im Handumdrehen zum Schuss ins eigene Knie werden kann.

Der Modus »Undercover Cop« schlägt in eine ähnlich trügerische Kerbe und ist so gesehen eine pfiffige Abwandlung von »Fragile Alliance«: Ein per Zufall ausgeloster Spieler muss bis kurz vor der Flucht der Truppe unentdeckt bleiben, nur um dann im passenden Augenblick rücklings

das Feuer zu eröffnen. Ganz schön hinterhältig, aber eben auch extrem spannend. Natürlich spielt in allen Modi wieder die Verbesserung des eigenen Charakters, oder besser gesagt die seiner Waffenkammer, eine entscheidende Rolle. Denn der virtuell erbeutete Zaster darf zwischen den Runden gegen neue Sturmgewehre, Schrotflinten oder Maschinenpistolen eingetauscht werden. Mehrspieler-Fazit nach zwei Stunden Probespiel: rasant im Spielablauf, gewohnt rücksichtslos in der Darstellung und gespickt mit vielen frischen Ideen. Könnte sich zu einer echten Alternative für »Battlefield«- und »Modern Warfare 2«-Gelangweilte entwickeln.

Jan Heinrich /bk

360 LIVE sagt...

Fiese Ganovenaction mit kribbelnder und überraschungsgeladener Mehrspieler-HITPOTENZIAL Komponente.

8.5 von 10



Heißer Hüpfen oder lahm Lulatsch?

- +** Auch die Mehrspieler-Story hat Hand und Fuß, das Kampfsystem soll noch weiter verfeinert werden, vielseitige Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Die Mehrspieler-Karten scheinen etwas unübersichtlich, Spielbalance der einzelnen Mehrspieler-Charaktere noch unklar

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

kurz & knapp

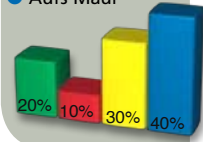
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montreal
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein Assassine kommt selten allein – deswegen dürfen erstmals acht Spieler gleichzeitig um die Wette meucheln.

das ist drin

- Aufruhr
- Auferstehung
- Aufbastrategie
- Auf's Maul



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Die Bruderschaft der Assassinen ruft erneut zum Kampf gegen die verfeindeten Tempelritter. Weshalb es die Spieler erneut nach Italien verschlägt und warum auch Ü50-Assassinen noch einiges drauf haben? 360 Live auf der Spur der Verschwörung...

Alle Jahre wieder lässt Ubisoft seine Assassinen auf die Konsolen los. Und auch in diesem Jahr dürfen Freunde eines gepflegten Meuchelmords wieder die Unterarmklingen wetzen. Mit »Brotherhood« geht die Actionabenteuer-Reihe in die nunmehr dritte Runde – und überrascht die Fans mit einigen Neuerungen. Vergessen sind die Spekulationen um eine Fortsetzung im feudalen Asien oder mittelalterlichen Deutschland. »Brotherhood« setzt auf alte Bekannte, Fans dürfen sich auf ein Wiedersehen mit Ezio Auditore sowie seinen Freunden Niccolò Machiavelli und Leonardo da Vinci freuen. Erneut geht es also ins Italien der Renaissance, genau genommen nach Rom. Mittlerweile ist das 16. Jahrhundert angebrochen – und Held Ezio, Jahrgang 1459, zählt bereits zum alten Assassinen-Eisen. Seine Profession will er trotzdem noch nicht an den Nagel hängen. Kann er auch nicht, denn wer außer ihm könnte schon die düsteren Ereignisse aufhalten, die derzeit in Bella Roma vor sich

gehen? Aber von vorne: Was ist passiert? Wurde der Übeltäter, Papst Rodrigo Borgia, nicht gemeuchelt und der Frieden wiederhergestellt? So lässt es zumindest das Ende von »Assassin's Creed 2« vermuten. Aber Totgeglaubte leben eben doch länger! Kurzum: Der Papst zeigt sich quicklebendig und hetzt den verhassten Assassinen jetzt seinen Sohn Cesare auf den Hals. Dieser herrische Hund ist nicht nur ein erstklassiger Kämpfer, er wickelt seinen alten Herrn auch um den Finger wie die Locke einer schönen Kurtisane. Damit sich der rüstige Ezio mit seinen womöglich rheumageplagten Knochen gegen diesen Jungspund zur Wehr setzen kann, hat sich Ubisoft etwas Neues einfallen lassen: das »BAM«-System. Der »Brotherhood Assistance Move« erlaubt es Ezio, eine eigene kleine Assassinen-Gilde ins Leben zu rufen. Hier darf er nach Lust und Laune neue Meuchler heranzüchten, sie trainieren, mit Waffen und Rüstungen ausstatten und sie bei Bedarf und Druck auf die LB-Taste zu Hilfe rufen.

Ja, da kommt echtes Rollenspiel-Flair auf! Ähnlich wie zuvor die Kurtisanen, Söldner und Diebe, die man anheuern konnte, langen die Assassinen-Schüler mit Waffen, Werkzeugen und kleinen Bomben ordentlich zu und unterstützen im Kampf gleichermaßen wie bei Schleichmissionen. Für genügend Abwechslung in der Kampagne scheint also gesorgt zu sein. Aber was kann eigentlich der brandneue Mehrspieler-Modus? Für einige Fans scheint sich der so gar nicht ins sonst auf Solokämpfer ausgelegte Gameplay einfügen zu wollen. Und doch: Zumindest auf dem Papier klingt die Idee gar nicht so übel. Bisher ist allerdings nur über den sogenannten »Wanted«-Modus Näheres bekannt. Hier gehen sich bis zu acht Online-Spieler gegenseitig an die Gurgel, alle in der Haut eines unterschiedlichen Charakters. Zur Auswahl stehen ein Assassine, ein Doktor, ein Barbier, ein Harlekin, ein Scharfrichter, ein Priester, ein Edelmann und eine Kurtisane. Schön: Jede dieser Klassen führt eine spezielle Waffe und



✖ Bella Roma

GANZ NACH MEINEM GESCHMACK

Wer im zweiten Teil Spaß daran hatte, die Auditore-Villa in Monteriggioni auszubauen, darf sich in »Brotherhood« sogar noch mehr austoben, denn Rom ist das neue Monteriggioni. Und die Möglichkeiten klingen vielversprechend! So soll es nicht nur möglich sein, sein erbeutetes Geld wieder in die eigene Gilde, Waffen oder Banken zu stecken. Reizvoll ist auch der Ausbau der römischen Aquädukte, die dem Spieler als Schnelltransportwege dienen. In Ställen gibt es außerdem edle Rösser zu erstehen. Eine gigantische Stadt als Aufbau-Spielplatz? Prima Idee!

Und außerdem?

■ Laut Entwickler wird »Brotherhood« definitiv nicht der letzte Teil der »Assassin's Creed«-Reihe ■ Erfolge wird's selbstverständlich geben ■ Ubisoft plant vor Verkaufsstart eine Mehrspieler-Beta via Xbox Live; über Details schweigt sich der Hersteller bislang noch aus ■ Rund 15 Spielstunden sind für die Solo-Kampagne geplant ■ Nutzt erneut die schon in Teil Zwei verwendete »Anvil«-Engine



Hü-hott: Pferde und der Kampf von ihrem Rücken aus sollen in »Brotherhood« stark an Bedeutung gewinnen.



verfügt über andere Fähigkeiten. So wandelt der Doktor etwa mit einer versteckten Giftspritze durch die Gassen, während die Kurtisane einen messerbesetzten Fächer schwingt. Das Ziel: einen bestimmten Spieler, der zu Anfang jeder Mehrsitzung festgelegt wird, stilvoll um die Ecke bringen. Aber Vorsicht: Nicht nur du bist der Jäger, andere Spieler haben es womöglich auch auf dein Kopfgeld abgesehen. Gut, dass es nicht ganz einfach ist, im Getümmel die Gegenspieler ausfindig zu machen und still und heimlich abzumurksen. Zusätzlichen Schutz vor Feindangriffen bieten Finten wie Rauchgranaten, Mummenschanz-Bomben oder Einmal-Schwingtüren. Wer am schnellsten, meisten und erfolgreichsten meuchelt, kassiert wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte, mit denen er zum Beispiel neue Extrawaffen freischalten kann. Ein interessantes und ungewöhnliches Konzept, das aber durchaus Potenzial birgt. Ob's in der Praxis genauso gut funktioniert wie auf dem Papier, wird aber frühestens eine erste Anspielfassung zeigen – mit etwas Glück schon im nächsten Heft!

Sabine Vogel



Sehenswertes Rom: Wie schon in Florenz und Venedig wartet auch Rom mit vielen Sehenswürdigkeiten, wie dem Pantheon, dem Kolosseum und der Engelsburg, auf.



360 LIVE sagt...

Garantiert kein schlechter Ansatz! Aber macht das hier wirklich genug anders, um ein

HITPOTENZIAL »Assassin's Creed 3« zu sein? Oder wird's doch nur »Assassin's Creed 2.5«?

8.5 von 10

Erhältlich | 24. Juni 2010 | Status | 100% komplett

SINGULARITY

Stell dir vor, die Macher von »Quake 4«, »Wolfenstein« und Co. stellen einen neuen Shooter in den Handel – und keiner kriegt es mit. Genau das passiert jetzt gerade mit »Singularity«. 360 Live analysiert die Lage.

kurz&knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Raven Software

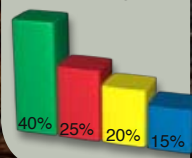
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Mysteriöse Ego-Shooter-Action inklusive geheimer Experimente und außerdimensionaler Ekelwesen.

das ist drin

- Zeitverschiebung
- Mutationen
- Dimensionslöcher
- Kalter Krieg



Russische Soldaten verwandeln sich in bluttriefende Fleischklumpen. Scheußliche Kreaturen voller Eiterbeulen dringen durch Risse in der Zeit in unsere Welt ein. Mittendrin US-Soldat Nate Renko, der sich mit Sturmgewehr, Pistole und einem Zeitmanipulations-Gerät gegen diese Widrigkeiten wehrt. Das also ist der Ego-Shooter »Singularity« vom US-Entwicklungsstudio Raven Software. Das Werk wurde erstmals im Frühjahr 2008 auf der Games-Fachmesse Electronic Entertainment Expo in Los Angeles angekündigt. Die 360-Live-Redaktion hat das Game zum ersten Mal im März 2009, dann noch einmal im Juni und August 2009 unter die Lupe genommen. Ist jetzt also knapp zehn Monate her. Zu jenem Zeitpunkt hat

»Singularity« einen sehr vielversprechenden Eindruck gemacht. Das Introvideo zeigte einen rot schimmernden Himmel samt ein paar Wolken davor. Ein verlassenes Hafengelände auf einer offenbar zerfallenden Insel namens Katorga-12. Schmutzige Wasserpfützen haben sich auf dem rissigen Betonboden gebildet. Sie tranken die Sohlen des eingangs benannten Helden. Renko pirscht vorsichtig zwischen Containern umher. An der Mole angekommen, streckt er seine, von einem mysteriösen Apparat ummantelte Hand aus. Gelbe Lämpchen blinken an einem Handschuh auf – Sekunden später fängt die zunächst nur leise schwappende Wasseroberfläche unheilvoll an zu brodeln, um kurz darauf aufzubrechen. Rostige Stahlteile schweben aus den Untiefen hervor, wirbeln losgelöst umher und stoßen ächzend zusammen.

Immer größer wird der metallische Koloss, der sich in der Luft allmählich zu einem alten Schiff zusammensetzt. Vollständig wiederhergestellt – und so beschaffen wie es wohl im Jahr 1950 ausgesehen haben muss – klatscht es sodann ins Wasser. Die Erkundung der Innenräume kann beginnen. Überraschung und Verwirrung sind ständige Begleiter: »Singularity« spielt gekonnt mit der Zeit. Mittels Handschuh kann der Spieler Vergangenes wieder hervorholen, so die Gegenwart manipulieren und nach und

»Es ist anzunehmen, dass die so genannte Alterungswaffe nicht mehr ganz so blutig funktioniert«

nach das Rätsel um die Insel Katorga-12 lösen. Diese erste, im Sommer 2009 zur Verfügung gestellte Schnupperversion für die Presse bietet eine gute Stunde voller Spannung, dann endet sie abrupt...

AUSSCHLUSS DER ÖFFENTLICHKEIT

Im Normalfall würde die Redaktion nun im Dialog mit dem Hersteller regelmäßig neue Dinge sichten: Infos, Bilder und natürlich weitere, spielbare Versionen des Games. Und irgendwann käme es dann zu folgender Szene: Tastaturen klackern, Fußfesseln klirren. Dann ein Telefonanruf. Nach diesem verkündet der gut gelaunte Chefredakteur ganz euphorisch: »Singularity ist fertig, in einer Woche sollte das Testmuster aufschlagen!«. Das wäre rund zwei Wochen vor Redaktionsschluss der aktuellen Ausgabe und gut vier Wochen vor Veröffentlichung des Spiels. In jedem Fall also genug Zeit für einen ausführlichen Test. So hätte es sein können, so hätte es sein sollen.

Aber so ist es eben nicht passiert im Fall von »Singularity«. Tatsächlich ist seit besagtem Anspielen auf der Gamescom in Köln nichts mehr geschehen. Heimlich still und leise hat Activision das ursprünglich für Ende 2009 avisierte »Feuer Frei!« erst auf ungewisse Zeit verschoben, dann auf den 24. Juni 2010 festgelegt. In der gesamten Zeit wurde keinerlei neues Material an die Presse herausgegeben. Keine weiteren Infos,

keine neuen Screenshots, keinerlei spielbare Fassungen. Dabei waren die Arbeiten am Softwarecode bis Redaktionsschluss dieser Ausgabe längst beendet, die Datenträger bereits in Vervielfältigung. Für die Presse aber bleibt »Singularity« bis Redaktionsschluss wie ein schwarzes Loch. Selbst auf Activisions Hausmesse Mitte Mai, eine Veranstaltung auf der sonst jedes noch so kleine Projekt für das Jahr 2010 vorgestellt wurde, bleibt »Singularity« unerwähnt. Bericht zum Event siehe übrigens weiter vorne im Heft. Die Gründe für das Totschweigen können vielfältig sein. Die schlüssigste Erklärung wäre sicherlich, dass »Singularity« letzten Endes den Erwartungen nicht gerecht wird; dass man hier ein schlechtes Spiel vor Ver-

öffentlichung gegen böse Kritiken schützen und so zumindest noch ein paar hundert Stück verkaufen will. Überprüfbar war das aber selbstredend bis Redaktionsschluss nicht.

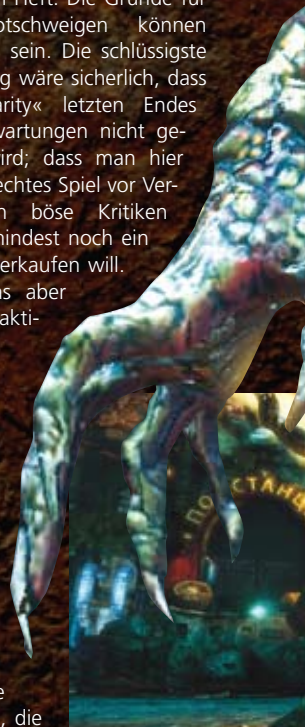
DIE SOGENANNTTE TRAILER-STRATEGIE

Diese Informations-sperre betrifft keineswegs nur 360 Live. Wir haben nachgefragt: Auch Kollegen aus den USA, Kanada und Spanien sitzen im Dunkeln. Die letzten Bilder wurden Ende 2009 herausgegeben, die aktuellste Berichterstattung eines US-Mediums stammt vom 19. Februar 2010. Kann das wirklich sein? Ein Anruf beim Produktmanager, der sich mit der Vermarktung des Spiels beschäftigt, soll Aufschluss bringen. Nach einer Viertelstunde freundschaftlichen Geplauders stehen die Ergebnisse fest. Nichts

✕ Hol's Dir!

UNGEKÜRZT FÜR 49 EURO

Wer auf ungekürzte Originale steht und wer mit den spürbaren Schnitten der deutschen Fassung gar nicht leben kann, der sieht sich im Fall von »Singularity« besser nach einer Importversion aus Österreich oder England um. Zusammen mit dem Münchener Videospiel-Fachhändler Nippondreams haben wir exklusiv für Leser des 360-Live-Magazins ein Schnäppchen an Land gezogen: nur 49,90 Euro für die englische Importfassung. Einfach das Game auf www.nippondreams.de bestellen und dabei das Codewort »360-Live-Sparaktion« angeben, fertig.





Zeitlos gut oder Zeitverschwendung?

- + Zeitmanipulation als Spielelement wirkt interessant, mysteriöse Rahmengeschichte, blutige und düstere Atmosphäre
- Grafik teils nicht zeitgemäß, in Deutschland stark geschnitten, wie sich's letztlich anfühlt: ungewiss

Und außerdem?

■ Ein Mehrspieler-Modus ist drin ■ Welche Modi es geben wird, darum machen Entwickler und Hersteller bis Redaktionsschluss ein großes Geheimnis ■ Standard-Spielvarianten wie Deathmatch und Flaggenklau scheinen aber gesichert, ebenso ist die Rede von einem »Kreaturen vs. Soldaten«-Modus ■ Und Erfolge? Gibt's natürlich. Etwa 20 Punkte fürs Alternlassen von Soldaten, bis sie zu Asche zerfallen. Oder: 40 Punkte fürs Spielen von 100 Onlinematches





Widerwärtigen und entstellten Viechern geht's in »Singularity« an den Kragen. Ein Szenario, das Fans von Ego-Shootern von Raven eigentlich ein Grinsen aufs Gesicht zaubern sollte. Doch was dieser Shooter tatsächlich taugt, das erfährt man diesmal erst nach Erscheinen. Schade.



darf erzählt werden, keine Informationen dürfen den engen Kreis wissender Eingeweihter verlassen. Stattdessen fährt Activision eine andere Strategie. Anstelle von Testmustern, Preview-Exemplaren und Events zum Anspielen werden monatlich häppchenweise Videos mit neuen Spielinhalten und Render-szenen in die freie Wildbahn entlassen. Mit Internet-videos will man also potentielle Käufer ködern. Ernsthafte Zusammenarbeit mit den Medien scheint überflüssig geworden zu sein. Und tatsächlich, auf der offiziellen Internetpräsenz des Spiels sind aktuelle Videos zu finden. Anfangs Stimmungsszenen und erst seit Mai echtes Gameplay. Funktioniert diese neue Vermarktungsstrategie? Traut man den Vorbesteller-Charts auf Amazon.de: nein. Dort nämlich dümpelt »Singularity« 15 Tage vor Erscheinen auf Platz 11.997. Oder Gametrailers.com: Alle Videos zusammengenommen, haben sich auf der vielbesuchten US-Webseite insgesamt 1,8 Millionen Betrachter dieser Szenen gefunden. Klingt nach viel. Verglichen mit Activisions »Call of



Blutspritzer und umherfliegende Fleischbrocken. Derartiges wird's in der deutschen Fassung des Raven-Shooters wohl in dieser Form nicht geben.



Duty: Black Ops« ist die Zahl jedoch eher ernüchternd. Dessen Statistik weist – obwohl viel später angekündigt – zum selben Zeitpunkt bereits 2,3 Millionen Video-Downloads aus. Die Neugier auf »Singularity« scheint demnach gedämpft. Auf Nachfrage erklären auch Fachhändler, dass sich das Interesse der Kundschaft in engen Grenzen hält. Das gilt insbesondere für die deutsche Version mit unpopulären Kürzungen. Diese muss der Hersteller durchführen, um das begehrte USK-Siegel zu erhalten. Andernfalls droht Indizierung und damit de facto eine Wegnahme vom Markt.

UNSICHTBARES BLUT

Auch zu den Kürzungen nimmt der Hersteller offiziell keine Stellung. Wenn man den Angaben auf diversen Händler-Webseiten trauen darf, sind die Schnitte allerdings erheblich. Demnach soll in der deutschen Fassung kaum Lebenssaft spritzen; angeschossene Bösewichte bleiben im Vollbesitz ihrer Gliedmaßen; und gestorben wird ohne physikalisch korrektes »Ragdoll«-Herumpurzeln – einmal zu Boden gestürzt, bleiben Gegner erstarrt liegen. Außerdem ist anzunehmen, dass die so genannte Alterungswaffe nicht mehr ganz so blutig funktioniert; dass also Soldaten nicht mehr die Haut vom Körper fault. Stattdessen verrotten sie nur zu Skeletten. Auf ähnliche Weise wurde hierzulande Ravens Ego-Shooter »Wolfenstein« gekürzt. Neben den Hakenkreuzen und SS-Runen fielen Blutlachen sowie tiefende Halswunden und abtrennbare Arme und Beine dem Rotstift zum Opfer. Ziemlich unblutig wird's daher wohl auch, wenn Renko in »Singularity« den Alterungsprozess seiner Widersacher umkehrt und ausgewachsene Männer mittels Zeitmanipulations-Handschuh in ein eitriges Mischwesen aus Embryo und Mensch verwandelt. Wie das ohne Blut-Ekel-Faktor gehen soll, wird sich zeigen. Auf jeden Fall reiht sich damit ein weiteres Spiel aus dem Hause Raven Software in die Liste geschnittener Titel ein. Egal ob »Wolfenstein« oder »X-Men Origins: Wolverine«, immer wurden üppige Kürzungen vorgenommen. Berechtigt oder nicht, manchmal schoss man übers Ziel hinaus. Im Falle von »Quake 4« aus dem Jahr 2006 wurden gar komplette



Zwischensequenzen herausgeschnitten – leider auf eine derart unsensible Art und Weise, dass ganze Handlungsabschnitte fehlen und der Ablauf der Dinge sich dadurch nicht mehr erklärt. Besonders schlimm die Einschnitte beim Mehrspieler-Modus: Die deutsche Spielversion nimmt nur Kontakt mit anderen deutschen Spielversionen auf. Deutsche Gamer werden gezielt vom Rest der Welt ausgegrenzt.

WAS BLEIBT ZU SAGEN?

Wie sehr »Singularity« letzten Endes tatsächlich unter Schnitten leidet, ist bis Redaktionsschluss also unklar. Fraglos bestehen viele Actionfreunde auf ein unverfälschtes Erlebnis. Geht die deutsche Version damit automatisch an ihrer Zielgruppe vorbei? Nicht unbedingt, denn zur Debatte steht die Machart der Schnitte. Wenn sie unauffällig gesetzt sind, die Geschichte respektieren und die Atmosphäre verdicken statt ausdünnen, können Schnitte durchaus in Ordnung gehen und sogar das Erlebnis intensivieren. Denn sobald schöne Effekthascherei durch blutige Szenen in den Hintergrund rückt, können sich die Qualitäten des Gameplays wie von selbst besser entfalten. Sofern sie denn existieren. Ob dem so ist, diese entscheidende Frage beantworten wir ab dem 24. Juni auf www.360-Live.de.

Maximilian Trautmann/mf/rf

» Soll hier ein schlechtes Spiel vor der Veröffentlichung vor bösen Kritiken geschützt werden? «



✕ Der Zeit-Handschuh

FÜNF KRÄFTE IM FOKUS

Der Ego-Shooter »Singularity« scheint ein geradliniges Erlebnis zu werden, mag aber doch mit einer interessanten Idee glänzen: dem »Time Manipulation Device«. Ein Handschuh mit dem die Heldenfigur – »Time Shift« lässt grüßen – Zeit und Raum manipuliert, was zu faszinierenden Spielmöglichkeiten führt. Doch was hat das Gerät wirklich drauf? Folgendes erwartet dich...

ZEITUMKEHRUNG

Dieser Modus dient dem Hauptcharakter dazu, Gegenstände und Gegner vorwärts oder rückwärts durch die Zeit zu bewegen. In der Praxis wird so zum Beispiel aus einer eingefallenen Brücke wieder eine nagelneue; oder aus einer von Blei durchsiebten Deckung wieder ein brauchbarer Schutzwall. Stacheldraht wird zu Rost verwandelt, und auch die Angreifer sind vor der Zeitumkehr nicht sicher. Ihr Alterungsprozess wird beschleunigt, sodass ihnen das Fleisch von den Knochen fault. Zum anderen ist es möglich, sie in ein frühes Urstadium des Menschseins zurückzusetzen, in welchem sie dann Verbündete als auch Widersacher angreifen.

ZEITBLASE

Hier formt Renko eine Zeitblase und wirft sie auf den Boden. Wird etwas von der Blase eingeschlossen, fällt es einem extremen Zeitlupen-Prozess zum Opfer – ob abgefeuerte Patronen oder gegnerische Scharen, alles wird verlangsamt. Nur der Held selbst kann sich ungehindert im Blaseninneren bewegen und die Sphäre so als Schild verwenden. Optisch erinnert die durchsichtige Kuppel etwas an den Blasenschild aus »Halo 3«.

IMPULS

Durch Einsatz dieser Funktion können kraftvolle Stoßwellen ausgesandt werden. Feinde und Gegenstände schleudert's – sofern sie nicht zu schwer sind – dann brutal durch die Luft. Leichtere Gegner wie kleine Spinnenwesen sterben sogar sofort.

GRAVITATION

Anvisierte Objekte werden durch die Manipulation der Gravitation hochgehoben und im Raum-Zeit-Kontinuum eingefroren. Entscherte Granaten stellen so zum Beispiel keine Gefahr mehr dar und können theoretisch unendlich lange umhergetragen werden. In Verbindung mit der Impuls-Funktion ist's gar möglich, sie zurück zum Gegner zu katapultieren.

CHRONOLAMPE

Mit Hilfe dieser besonderen Taschenlampe kann die Umgebung so gesehen werden, wie sie in der Vergangenheit ausgesehen hat. Mit Hilfe der Gravitationsbeeinflussung dürfen auf diese Weise auch Gegenstände aus einer anderen Zeit herausgezogen werden, um Rätsel zu lösen oder verschlossene Türen zu öffnen. Allzu knackige Rätsel sollte man allerdings nicht erwarten.

360 LIVE sagt...

Videos lassen Potenzial vermuten, doch ob das Game trotz angegrauter Grafik wirklich HITPOTENZIAL überzeugt? Am 24. Juni

8.0

erfährst du's auf
www.360-live.de.

von 10



MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Erhältlich | Sommer 2010

Hagerer Junge mit Struwelfrisur trifft auf gutmütigen Giganten mit mächtigen Hörnern und Blumen auf dem Schädel – der Beginn einer ungewöhnlichen Freundschaft. Das Actionabenteuer »Majin and the Forsaken Kingdom« zählt von der Idee her definitiv zu den ungewöhnlichsten Game-Konzepten. Spieltechnisch ist es jedoch nah dran an Werken wie »Zelda« und »Tomb Raider« – mit seinem ganz eigenen Charme...

01:00



Gott, ist der putzig! Das als Majin bezeichnete Ungetüm sieht nur auf den ersten Blick Furcht erregend aus: große Zähne, kräftige Muskeln, spitze Hörner. Dabei ist das Wesen eigentlich lammfromm und gutmütig wie ein kleines Kind – und so spricht es auch, nur etliche Oktaven tiefer. Was der Majin eigentlich genau ist? Das ist ein großes Geheimnis, das der Spielverlauf nach und nach lüftet.

3:50



Tepeu ist die zweite Hauptfigur – ein junger Dieb, den es im Spiel in ein Labyrinth verschlagen hat. Ohne Hilfe findet er aus diesen unendlichen Windungen wohl nie mehr heraus. Zum Glück trifft er auf Majin, der mit einer magischen Nadel festgehalten wird. Als Tepeu die Nadel herauszieht, besiegelt er damit die Freundschaft zwischen ihm und dem seltsamen Wesen, das ihm von nun an auf Schritt und Tritt folgt.

05:16



Ungleiche Freunde, ungleiche Fähigkeiten. In »Majin and the Forsaken Kingdom« dreht sich alles um Zusammenarbeit, sowohl beim Knobeln als auch beim Kämpfen. Denn die Spielwelt ist groß und steckt voller Schalter-, Sprung- und Schieberätsel. Während der wendige Dieb leicht wie eine Feder über hohe Ebenen balanciert und sich durch schmale Lücken quetscht, ist Majin eher das Monster fürs Grobe.

05:50



Das Oger-artige Ungetüm kann zum Beispiel schwere Felsen bewegen, große Katapulte bedienen oder Schalter umlegen, die eine massive Steintür öffnen. Dass Majin nicht der Hellste ist, sieht man daran, dass er lediglich auf Tepeus Befehl hin bestimmte Aufgaben erledigt. Doch immerhin: Für Tepeu tut er alles. Mit Druck auf die Aktionstasten bleibt Majin stehen, interagiert mit einem Objekt oder bläst zum Angriff. Schade, dass dabei kein echter Koop-Modus vorgesehen ist.

06:10



Natürlich sind auch Kämpfe an der Tagesordnung. In dem verwunschenen Königreich geht eine mysteriöse Seuche um, genannt die Dunkelheit. Sie infiziert Mensch und Tier, überzieht sie mit einer schleimig-klebrigen, schwarzen Masse und versetzt sie in einen Bluttausch. Ziel des Spiels: das Königreich von der Seuche befreien und wieder Ruhe und Frieden einkehren lassen. Bis dahin warten aber erst etliche Kopfnüsse, Kombinationsrätsel und Kämpfe.

08:50



Tepeu selbst ist im Kampf eher ungelink, schlägt lediglich mit der Nadelwaffe zu, die Majin einst ankettete. Die richtet nur wenig Schaden an und Tepeu muss auf der Hut sein, damit er im Kampf die Oberhand behält. Eine reelle Chance hat er allerdings nur im Einzelgefecht. Zwei oder mehr Infizierte auf einmal bedeuten für den schwachen Dieb den sicheren Tod. Aber zum Glück ist Majin ja da...

09:30



Der wiederum wird mit vielen Gegnern auf einmal fertig, sofern sie ihn nicht umzingeln. Ein kräftiger Fausthieb in die Menge zerstäubt die Angreifer, schafft Freiraum. Einen Fußstampfer später kleben die Widersacher nur noch als schwarze Pfützen auf dem hochgewachsenen Gras. Im Laufe des Spiels lernt der Majin dazu, kann später auch Magie anwenden und zum Beispiel Feuer speien. Welche Angriffe er wann anwendet, entscheidet das Ungeheuer übrigens selbst.

12:46



Apropos Schwärze: Die klebrige Masse, aus der die Gegner bestehen, ist für Tepeu extrem gefährlich. Wird er zu sehr mit dem Zeug eingesaut, kann er sich selbst infizieren – Game over. Heilung gibt's beim Majin. Das friedfertige Wesen saugt die schwarze Pest mittels Magie regelrecht von Tepeu ab. Wer also aufpasst, segnet nicht so schnell das Zeitliche.

17:50



Die Umgebung zeigt sich überwiegend offen, man erkundet alte Burgfesten, tiefe Wälder und gläserne Labyrinth. Für viele Rätsel sind spezielle Fähigkeiten vonnöten, die man sich erst im Spielverlauf aneignet. Das macht den Besuch bereits erkundeter Orte notwendig. Doof? Nein, denn Tag-und-Nacht-Wechsel sowie hübsche Wettereffekte verändern die Farben der Kulissen und mit ihnen die Gegnergattungen.

✖ ZUSAMMENGEFASST

»Majin and the Forsaken Kingdom« ist ein vielversprechender Mix, dem es in der uns gezeigten Vorab-Fassung aber noch an Feinschliff fehlt. Die fantasievolle Welt steckt voller Geheimnisse und Rätsel, die Action bleibt aber etwas auf der Strecke – das Ganze macht noch einen etwas trägen Eindruck. Fans kniffliger Abenteuer und ungewöhnlicher Heldenfiguren merken sich das trotzdem vor.

Potenzial **8.0** von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 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, Max Trautmann

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@bz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG PRINT

Media & Office Point, Christiane Schöber,
Tel.: +49(0)8123 / 98 90 98 3, Fax: +49(0)8123 / 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,
Tassiloplatz 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Covermotiv: Driver San Francisco von Ubisoft
Bildmotive von www.pixel.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

360 – DAS SIND WIR



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

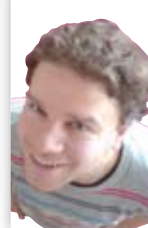
LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Blur«,

»Red Dead Redemption«

FREUT SICH AUF | »Gears of War 3«,
drei Runden Nordschleife



SÖNKE SIEMENS LEITENDE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »Red Dead Redemption«,

»Call of Duty: Modern Warfare 2«

FREUT SICH AUF | »Red Faction
Armageddon«, »Xcom«



BENJAMIN KRATSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Agent K2 Bauer

GENRES | Sport, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | Chillen und Grillen 2010

FREUT SICH AUF | »Rage«,

»Max Payne 3«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »Blur«, »Bioshock 2«

(Mehrspieler)

FREUT SICH AUF | »Vanquish«,
»Kane & Lynch 2: Dog Days«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Alan Wake«,

»Eternally Us« (PC)

FREUT SICH AUF | »Fallout: New Vegas«,
»Bulletstorm«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up

SPIELT GERADE | »Red Dead Redemption«,

»Lost Planet 2«

FREUT SICH AUF | »The Darkness 2«,
»Transformers: Kampf um Cybertron«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Alan Wake«,

»Red Dead Redemption«

FREUT SICH AUF | »L.A. Noire«,
»Portal 2«



MAX ROßMEISL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | SiegbertS

GENRES | Ego-Shooter, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Split/Second: Velocity«,

»Mass Effect 2«

FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham
Asylum 2«, »Halo: Reach«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



Die silberne Auszeichnung
»Kauf Tipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauf Tipps 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 | 25. Juni 2010

TRANSFORMERS: KAMPF UM CYBERTRON

Krieg der XXL-Roboter – und du bist live dabei!

kurz & knapp

Hersteller | Activision

Entwickler |

High Moon Studios

Preis | ab 60 Euro

Genre | Third-Person-Action

Spieler | 1 - 10

Xbox Live | ja

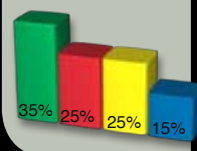
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Bürgerkrieg der Robo-Blehbüchsen um ihren metallenen Heimatplanet Cybertron.

das ist drin

- Metall
- Explosionen
- Bosse
- Rost

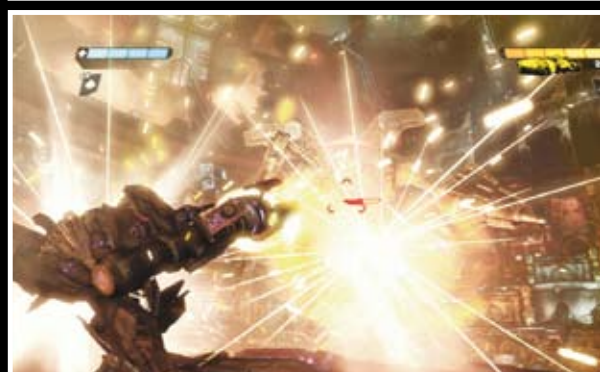


Wahre Fans der »Transformers« hatten's zuletzt echt nicht leicht. Erst verwursted Explosionsorgien-Guru Michael Bay ihre geliebten Verwandelroboter in zwei leicht verdaulichen, aber inhaltlich wenig gehaltvollen Hollywood-Blockbustern. Und dann serviert man zu den kommerziell immerhin sehr erfolgreichen Streifen auch noch zwei belanglose Videospiele. Kein Wunder, dass Buhrufe und Säbelrasseln seitens der Fanbasis nicht ausbleiben. Offensichtlich war die Rasselei laut genug. Denn endlich hat sich Activision aufgemacht, den Fans zu geben, was sie wollen. Ein »Transformers«-Spiel abseits von Michael Bays neumodischen Krachbumm-Robotern und Megan Fox' wohlgeformten Rundungen. Ein Game, das mehr ist als nur ein Leinwandabklatsch und im Gegensatz zu seinen Vorgängern tatsächlich richtig viel Spaß bereitet. Ein düster-grimmiger Third-Person-Shooter, entwickelt von den High Moon Studios, die ihr Talent bereits mit dem Xbox-360-Action-Geheimtipp »Das Bourne Komplotz« unter Beweis stellten. Der Untertitel ihrer neuen Produktion, »Kampf um Cybertron«, ist dabei Programm. Denn der Spieler wird – auf Wunsch auch zusammen mit bis zu zwei Freunden im Koop-Modus – nach einem kurzen Renderintro mitten in den Konflikt um den Maschinenplaneten Cybertron geworfen. Der Spielablauf? Extrem actionlastig. Bis der Abspann über den Bildschirm scrollt, verpasst man hunderten von Blech-

kameraden eine zünftige Lasersalven-Dusche und erlebt hautnah mit, wie einige der beliebtesten »Transformers«-Charaktere zu dem werden, was sie heute sind. Gesteuert wird all das ganz klassisch: bewegen mittels Analogsticks, zielen und feuern mit den LT- und RT-Schultertasten; das Hineindrücken des rechten Sticks vollführt Nahkampf-Attacken. Und um seinen Roboter in ein Flug- oder Fahrzeug zu transformieren, reicht der Druck auf den linken Stick. Intuitiv, übersichtlich, prima!

MEGAN FOX? HIER NICHT!

Wie schon angedeutet, spart sich das hier einen Auftritt von Transformers-Nixe Megan Fox. Und auch andere menschliche Akteure tauchen zu keiner Zeit auf. Denn die zehn Kapitel der Kampagne behandeln eine ureigene Geschichte, die vom Bürgerkrieg auf dem Heimatplaneten der Verwandlungsmaschinen erzählt. Also dem Konflikt zwischen den gutartigen Autobots und den bössartigen Decepticons. Dabei spendieren die Macher jeder Seite jeweils fünf der zeitlich hintereinander gestaffelten Kapitel, die zusammen knapp 15 Stunden Spielzeit ergeben. Die Story selbst kommt ungewohnt düster rüber, wird überraschend intelligent erzählt und mittels Funksprüchen und Zwischensequenzen in Spielgrafik fesselnd inszeniert: Verrat unter den Maschinenwesen, Machtgier, der Aufstieg des fiesen Megatron, eine mysteriöse Energiequelle und der Ruhm



Echt gigantisch. Der Decepticon-Roboter Trypticon ist ein echt harter Brocken und erinnert etwas an eine Blechvariante von Godzilla.



Für Abwechslung innerhalb der Missionen sorgen fetzige Flugpassagen.



Bösewicht Megatron ist Hauptdarsteller der ersten Hälfte der Kampagne. Er strebt nach ultimativer Macht. Die wird ihm allerdings nur dann zuteil, wenn er die Energiequelle namens »Dunkles Energon« findet und bündigt.



Hydraulikpresse oder Kneifzange?

- +** Schnelle Roboschlachten, schöne Lichteffekte, sehr flüssiges Gameplay, epische Bosskämpfe
- Der Metall-in-Metall-Look langweilt nach einiger Zeit, die ausgeprägten Charakterzüge der Filmrobos sind bei den Helden des Spiels leider nicht festzustellen

Und außerdem?

■ Bis zu drei Spieler können via Xbox Live die Kampagne angehen. Die Teilnehmer dürfen jederzeit ins laufende Spiel ein- beziehungsweise aus diesem aussteigen. Splitscreen und System-Link? Gibt's leider nicht ■ Im Mehrspieler-Modus darf der eigene Robo nach Wunsch eingefärbt und auch mit anderen Fahrzeugchassis versehen werden ■ Auch Freischaltkram ist vorhanden, zum Beispiel Konzeptzeichnungen, Videos und zwei Zusatzcharaktere ■ 50 Erfolge, zumeist fürs Abschließen von einzelnen Kapiteln, aber auch fürs gleichzeitige Sprengen von drei Gegnern oder die Zerstörung aller Decepticon-Symbole in der Autobot-Kampagne



Feuer frei! Beim Kampf auf offenen Plätzen geht's richtig ab. Explosionen erschüttern das ganze Bild, Feuer fegt über Straßen aus Metall. Gebäude fallen in sich zusammen.

✖ Gemeinsam sind wir stark!

DER KOOP-MODUS

Wer nicht alleine in den Krieg um den metallenen Planeten ziehen mag, der kann das bei »Kampf um Cybertron« auch mit bis zu zwei Freunden im Koop tun. Klappt leider nur online und nicht an einer Konsole. Schade. Dennoch: Das gemeinsame Kämpfen macht noch mehr Spaß als das Vorgehen als Solokrieger. Nicht zuletzt, weil sich viele Situationen bei gezielter Absprache noch schneller lösen lassen. Zum Beispiel der Kampf gegen den XXL-Boss Omega Supreme: Einer attackiert von rechts, der andere von links. Zeitgleich lenkt Spieler drei das Ungetüm ab und zieht dessen Salven auf sich. Ein Headset vorausgesetzt, laufen so selbst im Solo-Modus schon durchgespielte Abschnitte noch mal zu Hochform auf. Fein: Selbst an Koop-Trophäen haben die Entwickler gedacht. Wer »Lost Planet 2« und Konsorten mochte, darf das hier auf keinen Fall verpassen!



Hin und wieder wünscht man sich etwas Abwechslung in der Szenerie. Denn nur metallische Oberflächen langweilen auf Dauer.



Auch wenn das Design wenig mit dem der Filme gemein hat – Stars wie den gelben Bumblebee erkennt man sofort.

des unfreiwilligen Helden Optimus Prime stellen die vorrangigen Themen dar. Während das bei Fans unglaubliches Interesse weckt, dient der Plot Nichteingeweihten eher als solider Unterbau, um die Action voranzutreiben.

Je nach Kapitel ballert man sich zunächst als einer der Decepticon- und anschließend als einer der Autobot-Krieger durch weitläufige Levels, zerstört Objekte, legt Schalter um, walzt Bosse im Hochhaus-Format nieder und erwehrt sich zwischendrin Horden von gleichzeitig herannahenden Feinden. »Kampf um Cybertron« ist ganz klar auf Tempo und schnelle Reaktionen getrimmt: Spinnenwesen zu Altmittel verwandeln, Sekunden später Blechbubis mit der Axt zerteilen, dann einen dicken Raketenwerfer aufnehmen, damit am Horizont aufräumen und kurz darauf ein stationäres Geschütz besetzen – die Entwickler lassen keine Möglichkeit aus, den Adrenalinpegel konstant hochzuhalten. Hin und wieder lockern Flugsequenzen im Stile von »After Burner Climax« für Xbox Live Arcade das Geschehen auf. Prickelnde Passagen, die ebenfalls verschiedene Missionsziele beinhalten: Mal gilt es als Flugroboter Air Raid eine Energiequelle ausfindig zu machen, mal warten kleine Rätsel vom Typ »Finde und aktiviere die Stromversorgung«. Prinzipiell lautet das Motto aber immer: lebend von A nach B kommen.

Obwohl die Level eine lineare Struktur aufweisen, bieten sie viele versteckte Areale und großflächige Bereiche für bewegungsintensive Scharmützel. Gut so, denn ein Deckungssystem sucht man vergebens. Wird der eigene Stahl titan dann doch mal verwundet, genügt es, ohne Gegentreffer kurz auszuharren. Nicht weniger begeisternd die Szenerien: Eine zerfallene Raumstation, gigantische Wolkenkratzer aus Metall, die unter ohrenbetäubendem Lärm in sich zusammensacken, oder riesige, durch die Gegend wabernde Energiebälle unter-

streichen die tolle Optik. Allein ist man übrigens so gut wie niemals unterwegs. Stets begleiten den Spieler entweder die Koop-Kameraden oder eben die KI-Mitstreiter. Richtig clever agieren Letztere zwar nicht, dennoch tragen sie ihren Teil dazu bei, dass man sich nicht um alles selber kümmern muss. Außerdem lassen sie hin und wieder Sprüche wie »Spüre meinen Zorn« oder »Ha! Mehr hast du nicht drauf?« vom Stapel. Das sorgt für Stimmung, insbesondere bei all denjenigen, die die englische Tonspur wählen. Die deutsche Synchronisation dagegen geht in Ordnung, mehr aber auch nicht.

ALLE VERSCHIEDEN, ALLE GLEICH?

Aushängeschild des Spiels sind natürlich die verschiedenen Robos. Mit wem man sich in die Schlacht stürzt, wird bei der Kapitelanwahl bestimmt. Bei den Decepticons steht etwa Brawl zur Wahl. Seine Spezialität: die Möglichkeit, sich in einen Panzer zu verwandeln. Darüber hinaus kann er im normalen Modus seine gigantische Bleispritze in einen turmhohen Streitkolben verwandeln und damit reihenweise Autobots auf den Schrottplatz befördern. Anders Starscream: Der wird zum Flugzeug, feuert mit einem Scharfschützengewehr und kann Gegner mit einer Energiewelle wegfegen. Oder eben Held Optimus Prime: Der mutiert zum brachialen Panzerwagen, fegt so seine Gegner aus dem Weg, schlägt hart mit einer Energieaxt zu und verteilt befreiende Rundumschläge. Kurzum: Jeder Blechheld hat seine Vor- und Nachteile. Unterm Strich macht's aber kaum einen Unterschied, wen man spielt. Denn fair geht's in jedem der drei Schwierigkeitsgrade zu. Munition als auch Checkpunkte sind in regelmäßigen Abständen zu finden. Und wird der eigene Bot zerstört, dauert's nur Sekunden, bis er wieder auf dem Schlachtfeld materialisiert. Lediglich die zehn Bosskämpfe – etwa gegen einen mechanischen Skorpion oder den hundert Meter hohen Omega Supreme, der mit einem dicken Energiestrahl so ziemlich alles in seinem Umfeld binnen Sekunden pulverisiert – brauchen oft mehrere Anläufe. Macht aber nix, zählen diese Duelle doch zu den Highlights des Spiels. Später beharkt man sogar einen der Kolosse im freien Fall, während einem Metallteile, Geschosse und übergroße Stahlpanken entgegenrauschen. Großartig!

NICHT VIEL ZU MECKERN?

Auch sonst macht »Kampf um Cybertron« sehr viel richtig. Die Grafik kommt detailreich rüber, überall lassen sich kleine Nieten in den Wänden, ja sogar Schweißnähte und andere Kleinigkeiten entdecken. Das allgegenwärtige Metall wirkt fest und hart. Einige finstere Tunnels des Maschinenplaneten könnten mit ihren verwundenen Röhren und den durch diese gleitenden mechanischen Quallen glatt aus dem Film »Matrix« stammen. Lediglich der regelmäßig verwendete Grau-Blau-Look wirkt mit der Zeit etwas ermüdend. Mehr Farbtupfer hätten dem Spiel durchaus gut getan. Passt aber andererseits zur finsternen Atmosphäre. Und auch die Robokrieger überzeugen, schauen

insgesamt aber etwas uriger aus als ihre Filmabbilder. Cool: Selbst wenn sie nur auf der Stelle stehen, sieht man sich bewegende Hydraulikpumpen und andere mechanische Teile. Ebenfalls toll: die Akustik. bombastische Surround-Explosionen, knirschende Metallgeräusche, glaubhafte Hydraulik- und Transformationsseffekte. Dazu passend ein Soundtrack mit finsternen, orchestralen Musikstücken und voranpeitschenden Elektro- und Technotracks. Anders formuliert: »Kampf um Cybertron« ist ohne Zweifel das beste Transformers-Game, seit es Videospiele gibt. Intelligent design, üppig ausgestattet, toll erzählt und voller großartiger Actionszenen. An einigen könnte sich sogar Regisseur Michael Bay ein Beispiel nehmen. Pflichtkauf für Fans! Und auch Transformers-Laien riskieren einen Blick.

Michael Förtsch/sv

✖ Der Mehrspieler-Modus

DAS KOMMT!

Na bitte, geht doch. Endlich wartet ein »Transformers«-Spiel mit einem gelungenen Mehrspieler-Modus auf. Schießbuden-Gänger vergnügen sich in Death- und Team-Deathmatches. Aber auch Taktiker kommen auf ihre Kosten. Zum Beispiel bei »Power Struggle«. Hier wollen drei fest platzierte beziehungsweise spontan nacheinander auftauchende Energieknoten erobert und gehalten werden. Nicht weniger spannend: »Countdown to Extinction«. Jedes Team muss sowohl die eigene Basis schützen als auch in der gegnerischen eine Bombe platzieren. Ja, selbst ein Abklatsch des beliebten »Feuergefecht«-Modus aus »Halo 3: ODST« ist Teil des Pakets und hört auf den Namen »Eskalation«. Ziel: Allein oder im Team mit Koop-Partnern Welle um Welle anstürmender Blechburschen umholzen, bis alle in der eigenen Gruppe das Zeitliche segnen. In Kombination mit Perks, also nützlichen Spezialfähigkeiten, die einem zum Beispiel ermöglichen Freunde zu heilen oder Wachdrohnen einzusetzen, ein Rundum-Sorglos-Paket mit Spielspaß-Garantie.

Zweite Meinung

Benjamin Kratsch: Spielt sich zackig und vielfältig. Auch das Design von Cybertron gefällt – erinnert etwas an die Stadt Zion aus »Matrix«. Schade nur, dass die Transformers ihren Filmkollegen optisch nicht das Wasser reichen können. Ich gebe 7.8

Transformers

GRAFIK
Erstklassige Effekte, gute Animationen, feine Lichtspielereien **8**

SOUND
Krachig, bombastisch und untermalt von toller Musik **8**

STEUERUNG
Intuitiv, nur die Kamera zickt manchmal **8**

Endlich ein gutes »Transformers«-Game. Pflichtanschaffung für Fans!

8.3 von 10

JETZT ABONNIEREN!

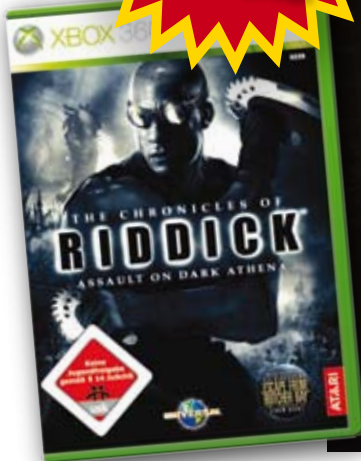
DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch spannende Vin-Diesel-Action mit »Riddick – Assault On Dark Athena« von Atari dazu. Das dramaturgisch besonders gelungene Zusammenspiel aus nervenzerreißenden Schleichpassagen und massivem Waffeneinsatz lässt dich nicht mehr los! 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 Vin-Diesel-Actionpaket »Riddick – Assault On Dark Athena« als Abo-Geschenk ohne Zuzahlung erhalten! Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.8
WERTUNG!



Gerechtigkeit und Rache!



✱ 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 per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, z.B. 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 »Riddick – Assault On Dark Athena« dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Riddick – Assault On Dark Athena« 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 »Riddick – Assault On Dark Athena« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. 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 | 29. Juni 2010

LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 1 – 4

Irgendwie magisch...

Was sind die ganzen »Harry Potter«-Lizenzspiele von Electronic Arts bislang um Ernsthaftigkeit bemüht! Dabei sorgt die krampfhaft seriöse Haltung doch nur dafür, dass die meisten dieser Games stinklangweilig, abwechslungsarm und grafisch eher mau daherkommen. Ganz anders »Lego Harry Potter«: Dieser Klötzchenableger um den berühmten Zauberschüler läuft den EA-Produktionen in puncto Ideenreichtum und Unterhaltung ganz gewaltig den Rang ab. Es ist ein Feuerwerk aus Witz, Hirn, Magie und Legosteinen – und nicht nur für Freunde der Bücher und Filme interessant. Wobei die mit ihrem Hintergrundwissen am ehesten auf ihre Kosten kommen. Denn »Lego Harry Potter« erzählt die Geschichte der ersten vier Filme beziehungsweise Bücher. Also vom Eintritt Harrys in die Zauberschule Hogwarts bis hin zum trimagischen Turnier aus dem »Feuerkelch« – alles präsentiert in putzigen Zwischensequenzen sowie einer Aneinanderreihung von Kämpfen, Geschicklichkeitstests und Puzzles.

Auf den ersten Blick ist alles wie gehabt: eine kunterbunte, nahezu offene Welt bildet die Spielumgebung, die mit den Klötzchen gewordenen Helden aus einer Iso-Draufsicht erkundet werden darf. Kulissen hier sind

selbstverständlich: die weitläufige Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei, die kuriose Winkelgasse mit dem Pub »Zum tropfenden Kessel« und der verwunschene Wald. Dabei haben die Entwickler großes Augenmerk auf all die kleinen Details und Feinheiten gelegt, die »Harry Potters« Welt so einzigartig machen: sprechende Wandporträts zum Beispiel oder rostige Ritterrüstungen, die mit einem kleinen Blitz in den Hintern wie aufgeschreckte Hühner durch die Gegend laufen. Herrlich, so viel Drumherum gab es bislang in keinem »Lego«-Abenteuer zu bestaunen! Leider merkt man der Grafik-Engine an, dass sie mittlerweile in die Jahre gekommen ist, die Kulissen wirken etwas strukturalarm. Stören tut das aber kaum. Im Gegensatz zur störrischen Kamera, die noch immer Probleme mit Ecken und Kanten hat und das Geschehen nicht immer übersichtlich in Szene setzt. Einmal damit abgefunden, kommt man dennoch zurecht.

Anders als in anderen Titeln der Reihe müssen Spieler wesentlich häufiger ihr Köpfchen gebrauchen: puzzeln, knobeln, zusammenarbeiten – den Zauberschülern wird einiges abverlangt. Ein Fest für Rätefuchse, das sich wunderbar nahtlos in die magische Umgebung integriert. Feinde gibt es selten, abgesehen von einigen Zwischengegnern wie

kurz&knapp

Hersteller | Warner Bros.

Entwickler | Traveller's Tales

Preis | ab 48 Euro

Genre | Action-Abenteuer

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

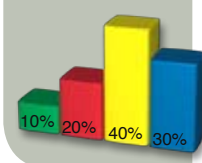
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Magische Lego-Action mit dem wohl bekanntesten Zauberschüler der Welt.

das ist drin

- Widerspenstige Flugbesen
- Magische Porträts
- Mantel der Unsichtbarkeit
- Brodelnde Hexenkessel



Das Spiel in Zahlen

Erzählt die Geschichte der ersten 4 Bücher beziehungsweise Filme; über 100 freischaltbare und spielbare Charaktere; weit über 200 Schätze in Hogwarts und Umgebung zu entdecken; 1 Schwierigkeitsgrad; 1 Spielstand wird automatisch nach jeder Zwischensequenz und jedem Level angelegt. Durchspielen des zentralen Erzählstrangs dauert etwa 18 - 20 Stunden.

✱ Abrakadabra

SIMSALABIM?

1 Wer ein bisschen Ahnung von Harry Potters Zaubersprüchen hat, wird sich auch in »Lego Harry Potter« schnell im Repertoire zurechtfinden. Zu Anfang beherrscht man nur den »Wingardium Leviosa«-Zauberspruch, mit dem man Personen und Gegenstände in die Luft befördert.

2 Relativ schnell lernt man auch den »Lumos«-Spruch, der die Umgebung hell erleuchtet, sowie »Alohomora«, einen Zauber, der Dinge repariert und zusammenfügt. Letzterer wird besonders häufig gebraucht, denn immer wieder müssen Mechanismen repariert oder Treppen gebaut werden, um weiterzukommen.

3 Neben den wirklich sinnvollen Sprüchen gibt es auch allerhand Schabernack zu lernen. Etwa einen Zauber, der anderen Figuren ihre Kopfbedeckung stiehlt oder sie kurzzeitig in Käfer verwandelt. Zu nichts zu gebrauchen, aber unheimlich lustig anzuschauen!



Einfach magisch oder völlig verhext?

- +** Sehr viel Entdeckungswertes, Charaktere mit eigenen Stärken und Schwächen, putzige Präsentation, typischer Lego-Humor, im Koop-Modus noch unterhaltsamer
- Die Kamera fokussiert das Geschehen nicht immer korrekt und ist nicht frei drehbar, relativ lange Ladezeiten, Story ohne Hintergrundwissen nicht immer nachvollziehbar

Und außerdem?

■ Der komplette Story-Modus kann alleine oder kooperativ zu zweit angegangen werden – offline an einer Konsole oder online via Xbox Live ■ 36 Erfolge, von denen es viele schon fürs Durchlaufen der Story gibt; einige muss man sich erarbeiten. Etwa »Braver Hund«, für den man mit Hagrids Hund Fang 20 Feinde erledigen muss. Kreativer ist da aber »Ruhe bitte«: Stelle Musik und Geräusche im Optionsmenü komplett aus, solange du dich in der Hogwarts-Bibliothek befindest.

✖ Shopping-Tour

FÜR ZAUBERER

Die Winkelgasse ist ein Shopping-Paradies für jeden Zauberschüler. Bei »Madam Malkins Anzüge für alle Gelegenheiten« gibt's etwa neue spielbare Charaktere zu kaufen, wohingegen bei »Eeylops Eulenkaufhaus« frische Zaubersprüche warten. Ohne Münzen, die man im Spielverlauf überall einsammelt, geht hier allerdings nichts. Die Spielfigur »Hermine im Abendkleid« etwa kostet stolze 125.000 Münzen. Ein kleines Vermögen. Aber allein das Durchstöbern der herrlich detailverliebten Winkelgasse beschäftigt stundenlang.



Bonuslevel wie diese Legostadt gibt es in den Geldschränken der Gringotts Zaubereibank zu entdecken. Das Ziel: 100.000 Münzen einsammeln, um die Tür zum Ausgang zu öffnen.

gigantischen Trollen oder dem dreiköpfigen Cerberus-Wachhund Fluffy. Aber auch die sind nicht mit stupiden Angriffen zu besiegen. Fluffy etwa ist nur mit einer Gummiente zu besänftigen, die man einem badenden Zauberer aus einem magischen Porträt klaut. Cool! Die meiste Zeit über wollen aber aus herumliegenden Legoteilen Treppen gebaut, unglückliche Mitschüler von Kronleuchtern befreit und schwebende Bücher zurück ins Regal befördert werden. Kurzum: Ein sehr familienfreundliches Abenteuer! Allein ist man bei solchen Aufgaben übrigens oft aufgeschmissen. Höher gelegene Ebenen der Klassenräume erreicht man beispielsweise nur, wenn man auf einer Bank Platz nimmt, die der KI-Kollege dann mittels Wingardium-Leviosa-Zauberspruch in die

Luft befördert. »Lego Harry Potter« setzt also sehr stark auf Teamspiel – und das darf selbstverständlich auch wieder mit einem Kumpel an einer Konsole oder online bestritten werden. Aber Vorsicht: Nicht jede Spielfigur eignet sich für jede Situation gleich gut. Die Stärken und Schwächen von Harry, Hermine und Co. sind dabei identisch mit den Charakterzügen der Figuren aus Buch und Film: Harry ist der geborene Besenreiter, während Hermine Besenflug in einer einzigen Hoppelpartie endet. Genial!

Aber was wäre die Welt von »Harry Potter« ohne Zaubersprüche? Die haben selbstredend auch die Lego-Alter-Egos parat und können sie mit Druck auf die B-Taste beliebig auf Gegenstände und Personen in der Umgebung anwenden. Zum Teil ist das nötig, um zum nächsten Zielort zu gelangen. Da versperrt etwa eine lichtscheue Schlingpflanze den Weg, die nur mit dem »Lumos«-Zauberspruch von ihrem Platz weicht. Andererseits macht es gleichfalls eine Mordsgaudi, die Sprüche einfach wahllos auszuprobieren und mit einem Blitzzauber etwa ein paar Münzen aus einem Bücherregal zu kitzeln oder einige Fackeln anzuzünden. Die Möglichkeiten sind schier endlos. Und da viele Geheimnisse nur mit Zaubersprüchen gelüftet werden können, die man im Verlauf des Spiels erst dazulernt, motiviert das über Tage und Wochen.

Auch wenn das Spiel sich einige storytechnische Freiheiten erlaubt: Dieses Game wird sehr viele »Potter«-Fans begeistern. Endlich Szenen aus Büchern und Filmen

nachspielen, wie es einem gefällt. Vielleicht findet sich ja eine andere Lösung, als Harry sie gewählt hat? Ebenso werden Harry-Neulinge an den durchdachten, an Spielwitz sehr reichen Herausforderungen Gefallen finden. Genau wie das bisher auch bei jedem anderen Lego-Game der Fall ist.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Eigentlich bin ich kein großer »Harry Potter«-Fan – das hier macht jedoch selbst mir Spaß. Auch wenn es mich wurmt, dass der angekündigte Vier-Spieler-Koop-Modus nun doch nicht enthalten ist. Sehr schade! Ich gebe 7.8

Lego Harry Potter

GRAFIK

Einfach, aber gewohnt knuffig mit hübschen Kulissen

7

SOUND

Herrlich magischer Soundtrack, charmantes Gemurmel

8

STEUERUNG

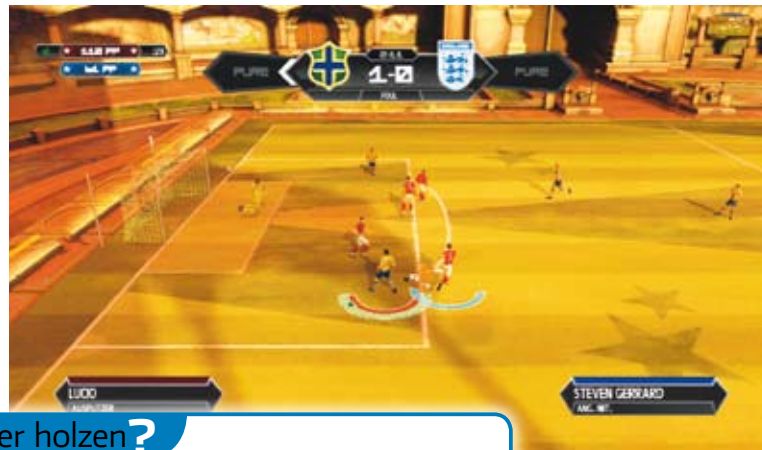
Kinderleicht zu beherrschen und ohne viel Tamtam

8

Lego in Bestform – mehr Köpfechen, weniger Gekloppe, zauberhaft für Groß und Klein!

8.2 von 10

Erhältlich | 27. Mai 2010



Bolzen oder holzen?

- +** Sehr schnelles Passspiel; griffige Steuerung; motivierendes Punktesystem, das besondere Aktionen belohnt; ausgefallene Arenen, lizenzierte Weltstars
- Keine Lizenzen für Mannschaften, Trikots oder Stadien; wenig taktisch; keine Stadionatmosphäre, da Moderatoren und Fangesänge fehlen; träge Torhüter

kurz & knapp

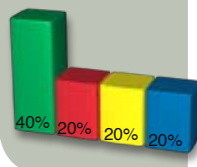
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Preis | ab 27 Euro
Genre | Sport
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Fußball, allerdings voll auf Arcade, wahnwitzige Tricks und Comic-Look getrimmt.

das ist drin

- Bolzen
- Umtreten
- Weltstars kaufen
- WM gewinnen



PURE FOOTBALL

Noch nie was von Abseits gehört? Dann bist du hier genau richtig!

Das Action-Fußballspiel »Pure Football« schert sich nicht um Konventionen: Schiedsrichter? Ballphysik? Taktik? Überbewertet! Vielmehr vertraut Ubisoft auf eine ähnliche Formel wie schon Electronic Arts mit »FIFA Street«, reduziert die 22 Mann auf dem Platz auf jeweils fünf Spieler pro Team und stellt leicht verdauliches Gameplay in den Mittelpunkt. Da der Referee fehlt, gibt's quasi keine Unterbrechungen. Wirklich leichtfüßig spielt sich's dennoch nicht, weil die KI foult, wann immer es geht. Mangels gelber und roter Karten herrscht oft Anarchie auf dem Platz, sich taktisch freizulaufen und die Verteidigung mit Flügelwechseln wie in »FIFA« auszuhebeln, scheitert an Raufbolden. Gespielt wird stattdessen moderner »One-Touch«-Fußball, also Ball annehmen, eine Berührung und direkt weiterschieben. Das klappt dank griffiger Steuerung prima. Lob auch für das Kunstschuss-System: Pille schnappen, schnell den linken Stick streicheln und mit der A-Taste die Kugel auf dem Stollen tanzen lassen. Dann A-Taste lang drücken, Stick hochziehen, schauen wie der Ball nach oben fliegt und schießen – schon vollführt Cristiano Ronaldo eine elegante Drehung und haut das Ding per Fallrückzieher in die Maschen.

MOTIVATIONSSPRITZE

Um den Spieler zu motivieren, regelmäßig solche Tricks auszuführen, werden Hingucker-Manöver zudem mit Punkten belohnt, die nach Ende einer Partie zum Freischalten neuer Arenen und Spieler benutzt werden dürfen. Besagte Punkte gibt's

aber nicht nur fürs Tricksen. Auch regelmäßiger Ballbesitz, präzise Pässe, verwandelte Elfmeter und vieles mehr prämiiert »Pure Football«. Ein interessantes Motivationskonzept, das unter dem Namen »Stilpunkte« auch bei »FIFA Street« zum Einsatz kommt. Dort funktioniert es jedoch noch einen Tick besser, da die Punktevergabe in Echtzeit während eines Matches erfolgt und nicht wie hier erst nach Abpfiff.

AUFGABENKATALOG

Spaßig: Im Gegensatz zu »FIFA« oder »PES«, wo im Karrieremodus gebetsmühlenartig ein Spiel nach dem anderen bestritten wird, wechseln sich hier normale Fünf-gegen-fünf-Duelle mit speziellen Herausforderungen ab. Meist geht's um Schnelligkeit: Erziele innerhalb von drei Minuten mehr Tore als dein Gegner; führe bis zur fünften Minute mit zwei Treffern Vorsprung und dergleichen. Natürlich werden auch Matches dieser Kategorie mit Punkten belohnt, die ebenfalls neue Stadien oder Starspieler freischalten, darunter Diego Milito, Lionel Messi, Cristiano Ronaldo oder Deutschlands Kapitän Philipp Lahm. Wer mag, bastelt sich außerdem seinen eigenen Profikicker im Editor – von den Wangenknochen über die Frisur und die Größe der Ohrklappen darf alles konfiguriert werden. Angesichts der mauen Comic-Grafik fallen solche Details im Spiel selbst leider kaum auf. Ebenfalls schwach: Zuschauer, Fangegröle und Moderatoren gibt's bei »Pure Football« nicht. Echte Stadionatmosphäre will daher kaum aufkommen. Sehr ärgerlich, denn

im Kern ist das hier ein äußerst gelungener Arcade-Kick, der insbesondere im Vier-Spieler-Modus stundenlang begeistert.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Maximilian Trautmann: Ich geb's offen zu: Ich bin ein Fußballmuffel. Mit »FIFA« und »PES« kann man mich jagen. »Pure Football« dagegen macht selbst mir Spaß. Rasant und keine Regeln – genau mein Ding. Wirkt stellenweise leider etwas unfertig. Ich gebe 7.0

Pure Football

GRAFIK

Mäßige Comic-Grafik, schwache Texturen, stellenweise Ruckler

6

SOUND

Keine Stadionklänge, keine Moderation, nur Feldspieler-Gegröle

6

STEUERUNG

Großartig umgesetzt und sehr präzise

8

Flotter, gut steuerbarer Arcade-Kick. Leider mit Schwächen in der Atmosphäre.

6.9 von 10

Erhältlich | 1. Juli 2010



Hole-in-one oder Triple-Bogey?

- +** Inklusive Ryder Cup, gelungenes Wetter- und Tag-Nacht-Modell, umfassendes Training und Spielhilfen, witziger Charakter-Editor, Download-Demo verfügbar
- Keine deutschen Wettbewerbe, Sprache und Bildtexte nur Englisch, kein Hot-Seat-Modus für mehrere Teilnehmer an einer Konsole, Onlinefunktionen nur für Erstkäufer verfügbar

TIGER WOODS PGA TOUR 11

Der Tiger ist zurück. Und macht zumindest auf dem virtuellen Rasen ein perfektes Spiel.

kurz&knapp

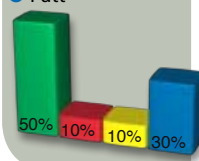
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Tiburon
Preis | ab 60 Euro
Genre | Golf-Simulation
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Gefühlsechter Rasensport mit schmucker Ausstattung und satten Online-Funktionen.

das ist drin

- Punch
- Pitch
- Flop
- Putt



Nein, der neueste Ableger aus der »Tiger Woods«-Reihe ist kein Prügelspiel mit Tiger Woods und seiner Frau Elin Nordegren in den Hauptrollen, wie eine der neuen »Southpark«-Folgen vielleicht vermuten lässt. Der geläuterte Beherrscher der Boulevard-Schlagzeilen kehrt in dieser klassischen Golf-Simulation zu seinem alten, makellosen Image zurück. Nahezu die komplette Spielmechanik zeigt sich erweitert. Etwa die Steuerung, bei der der Abschlag durch Ziehen und Schnalzenlassen des linken Sticks umgesetzt wird. Der »Power Boost« verpasst dem Schwung zusätzliche Energie; das erhoffte Ziel auf dem Fairway lässt sich über die neue »Accuracy«-Funktion spürbar besser definieren als ehemals. Einmal auf dem Green angekommen, weist eine überarbeitete Putt-Vorschau die Ideallinie zum Loch. Bezahlt wird all das Unter-die-Arme-Greifen mit so genanntem »Focus« – quasi die Währung des Spiels. Diese Leiste lädt sich mit der Zeit automatisch auf, aber das dauert. Wo man welche Funktion einsetzt, will demnach klug abgewogen sein. Hat was.

KNACKIGES POTENZIAL

Kenner des Vorgängerspiels werden ihre Fingerfertigkeiten neu trainieren dürfen. Denn hat man zum Schwung ausgeholt, muss der Abschlag sofort erfolgen, sonst schwindet die Kraft. Schöne Herausforderung, die aber viel Konzentrationsvermögen verlangt. Der »Power Boost« lässt sich beispielsweise während des Abschlags nur analog zur zackigen Bewegung mit dem Analogstick justieren – per Einhämmern auf die A-Taste. Sorry,

das mag ja realitätsnah sein, aber unterhaltsam ist so was trotz Spielhilfen und achtstufigem Lehrgang wirklich nur für Frustresistente und/oder Menschen, die sich beinhardt reinarbeiten. Die werden sicherlich zu schätzen wissen, dass diesmal der legendäre »Ryder Cup« enthalten ist. Online messen sich da maximal zwölf Mitspieler mit den aktuellen KI-Golfchampions. Ähnlich magnetische Wirkung haben die »Skills«-Wettbewerbe, bei denen man sich eins-gegen-eins mit der KI-Weltelite duelliert. Konzentration lohnt, da in jedem Wettkampf – sogar mit jedem geglückten Schlag – Erfahrungspunkte freigeschaltet werden. Der eigene Golfer lässt sich damit in Sachen Kraft, Präzision und neun weiteren Kategorien verbessern.

FREAKSCHAU UNTER SPIESSERN

Aus technischer Sicht gibt sich das neue »PGA« makellos: Das Wetter wird auch weiterhin via Internet in Echtzeit von den Daten der Original-Plätze angepasst, ebenso die Statistiken der Golf-Profis. Die Grafik wirkt dagegen etwas glatt gebügelt und leblos. Kritik verdient auch die fehlende Eindeutigkeit, denn nur das Handbuch ist übersetzt, der Rest bleibt englisch. Für Lacher dürfte der Charakter-Editor sorgen, mit dem man dem Alter Ego auf Wunsch sein eigenes Foto aufs Polygons Gesicht pappen kann; Xbox-Live-Kamera vorausgesetzt. Tipp am Rande: Die richtig schrägen Gestalten entstehen erst, wenn man den Editor via Extrem-Zufallsgenerator selbst werkeln lässt. Weniger witzig: Sämtliche Onlinefunktionen sind nur für Erstkäufer gratis,

Leih- und Gebrauchtutzer werden mit 10 Euro Freischaltgebühr extra zur Kasse gebeten, mehr dazu im Editorial auf Seite 3. Kurzum: Auch beim virtuellen Golf ist Tiger Woods Weste nicht mehr die unbestrittene Nummer eins.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Benjamin Kratsch: Nahezu alle erdenklichen Funktionen, die ein Golfspiel bieten kann. Die Steuerung finde ich aber übergenau – ein perfekter Schlag gelingt da nur selten. Auch der fehlende Offline-Mehrspielermodus nervt. Ich gebe 7.6

Tiger Woods PGA Tour 11

GRAFIK Glatt wie ein Aal, verzichtet auf viele Details	7
SOUND Erstklassige Effekte, Musik eher mau	7
STEUERUNG Fordert endlos viel Konzentration	7

Technisch und inhaltlich ein knappes Birdie, spielerisch hätten wir uns ein niedrigeres Handicap gewünscht. Für Fans.

7.9 von 10

Erhältlich | 22. April 2010



Kugelhölle oder Fegefeuer?

- +** Keinerlei Ladezeiten, fetzige Mischung aus Techno- und J-Pop-Musik, präzise Steuerung, Anzeige zoom- sowie vertikal und horizontal drehbar, vier Schwierigkeitsgrade...
... aber keiner davon ist wirklich leicht, Grafik nicht hochauflösend, seltene Slowdowns, recht kurz, nur zwei Spielmodi

KETSUI KIZUNA JIGOKU TACHI EXTRA

Spiel rein. Konzentration an. Feuer frei!

kurz & knapp

Hersteller | Cave **Entwickler** | Cave **Preis** | 80 Euro (Import) **Genre** | Shoot 'em Up
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | nicht geprüft **Kurz gesagt** | Exklusiv für Xbox 360:
 Bockschwerer Score-Shooter mit altbackener Bitmap-Grafik.

Dieser selbstscrollende Horizontal-Shooter macht da weiter, wo andere Vertreter seines Genres aufhören: Myriaden von futuristischen Panzern, Helikoptern, mobilen Festungen und Kampfrobotern fluten bereits im ersten der fünf Abschnitte den Bildschirm mit springbrunnenartigen Projektil-Ornamenten. Diese fiesigen Angriffsmuster auswendig lernen und pixelgenau zwischen den Abständen hindurchnavigieren ist absolute Pflicht. Im Ernstfall hilft oft nur der Einsatz einer Smartbomb. Mit der Wahl einer der zwei Hightech-Helis passt man zudem die Spieldynamik an seine Fingerfertigkeiten an: Der »AH-Y72 Tiger Schwert« verschießt einen breiten Fächer relativ schwacher Projektile, bietet aber nur träge Manövrierfähigkeit. Der schlagkräftigere »FH-X4 Panzer Jäger« ist dagegen um einiges flinker und entfesselt einen geradlinigen, dafür aber umso zerstörerischen Energiestrahler.

Wie viele andere Shooter aus dem Hause Cave bietet auch »Ketsui« einen Loop-Modus: Hat man das Spiel gemeistert, ohne ein Leben zu verlieren,

wiederholen sich zunächst die ersten fünf Abschnitte unter erschwerten Bedingungen. Abschließend sieht man sich mit dem eigentlichen Bossgegner des Spiels in der versteckten sechsten Stufe konfrontiert. Naja, ganz so hart ist's dann doch nicht. Denn der Arcade-Modus der Konsolenumsetzung übertrumpft den des Spielhallen-Originals mit umfangreichen Zusatzoptionen, dank derer sich das Freischalten des Loop-Modus vereinfachen lässt. Der 360-exklusive Remix-Modus wartet zudem mit einer anderen Anordnung von Gegnern, Hintergründen und Musikeinspielern für jede Levelstufe auf. Durchaus seh- und hörensenswert. Überraschungen bleiben allerdings aus.

Für Shoot-'em-Up-Profis ist der Import von »Ketsui« auf jeden Fall empfehlenswert, sofern sie eine japanische Konsole ihr eigen nennen. Auf deutschen Konsolen läuft die aufbrausende Ballerorgie nämlich nicht. Normalsterbliche sollte dagegen schon die Spielzeit von nur 25 Minuten abschrecken.

Jan Heinrich



Wertung

Für Genreprofis genau das Richtige; alle anderen beißen sich die Zähne aus.

6.8 von 10

DEATHSMILES

Effektreiche Ballerorgie zum Totlachen

kurz & knapp

Hersteller | Aksys Games **Entwickler** | Cave
Preis | ab 45 Euro (Import) **Genre** | Shoot 'em Up
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja
USK | nicht geprüft **Erhältlich** | 29. Juni 2010

Dieser farbenfrohe Horizontal-Shooter von 2007 gilt in Japan als Kleinod des Genres, und wird jetzt für den US-Markt neu aufgelegt. Darin will eine von vier fliegenden Lolita-Hexen in sieben kurzen Abschnitten durch finstere Friedhöfe, Burgen und Gruselwälder gelotst werden. Fühlt sich an, als träfe das Gameplay von »Gradius« auf den Look von »Gunstar Heroes«. Golems, Sensenmänner und ähnliches Gesocks belästigt das Mädel mit variationsreichen Projektilen, die aber in überschaubaren Mengen heranfliegen – ziemlich brav für eine Cave-Produktion. Upgrades gibt es keine, dafür zwei Schussvarianten plus charakterspezifischen Flügelmann, der größere Angreifer für kurze Zeit als festes Ziel angeht. Alienkühe, Kürbisköpfe und weitere abgedrehte Bosse sorgen für Schmunzeln. Insgesamt ein netter Zeitvertreib für Genrefans. Leider starten das japanische Original und die Limited Edition aus den USA – inklusive Frontblende und Soundtrack-CD – nur auf Konsolen mit passendem Ländercode, also nicht auf hiesigen PAL-Maschinen. Die Hardware braucht man demnach zusätzlich – kann teuer werden.

Jan Heinrich



Wertung

Amüsanter Shooter mit schmucker Grafik und hohem Unterhaltungswert.

7.1 von 10

BACKBREAKER

Football-Action für Sparfüchse

kurz & knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Natural Motion **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 27. Mai 2010

Auf den ersten Blick kann diese reinrassige American-Football-Simulation ordentlich punkten. Denn dank detaillierter Grafik aus Third-Person-Sicht und authentischen Stadionklängen kommt das Gefühl, mitten auf dem Platz zu stehen, wahnsinnig intensiv rüber. Während der einzelnen Play-offs in den beiden Hauptmodi »Exhibition« und »Leagues« verliert »Backbreaker« dann aber gewaltig an Raum. Hauptgrund dafür ist die schlechte Übersicht beim Passspiel. Den Empfänger vor dem Abwurf des Schweinsleders auswählen? Ein zeitaufwendiges Unterfangen, das stellenweise einer komplexen Rasterfahndung gleichkommt. Zu dumm, dass einem nur Sekundenbruchteile bleiben, bis die gegnerische Phalanx anrückt und den eigenen Spieler einsackt. Einzige wirksame Taktik ist dann oft nur das Aushebeln des gegnerischen Quarterbacks mit fiesigen Tacklings. Dennoch: Die taktische Komplexität bringt »Backbreaker« aufgrund realistischer Spielzug-Variationen angemessen rüber. Definitiv keine vollwertige Alternative zu »Madden«, nach längerer Eingewöhnung aber trotzdem ganz nett.

Jan Heinrich



Wertung

Sieht verdammt gut aus, Steuerung und Übersicht sind jedoch oft zum Haareraufen.

6.4 von 10

GREEN DAY ROCKBAND

Wake me up when the
Abzocke ends.

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Harmonix
Preis | ab 55 Euro **Genre** | Musikspiel
Spieler | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 11. Juni 2010

Die amerikanische Punkrock-Band »Green Day« ist ein alter Hase in der Branche. Seit Anfang der 90er-Jahre geben Billie Joe Armstrong, Mike Dirnt und Tré Cool mit stetig wachsendem Erfolg ihre schmissigen Songs zum Besten. Jetzt widmet Electronic Arts den kultigen US-Jungs von der East Bay sogar ihr ganz eigenes »Rockband«. Neue Instrumente wie beim »Beatles«-Ableger gibt's aber genauso wenig wie anderweitige Neuerungen: bunte Noten auf Plastikinstrumenten nachklipern, wahlweise im Karriere-Modus oder im schnellen Spiel allein oder mit einer kompletten Band offline und online – altbekannt.

Schön: Wer die 47 Songs wie »When I Come Around« und »Wake Me Up When September Ends« sauber spielt, schaltet Bonusmaterial zur Band frei, etwa Tourfotos und bisher unveröffentlichte Videos. Ein Knüller für Fans also? Ja, sofern man mit EAs knauserigem Geschäftssinn leben kann: Aus dem aktuellen Album »21st Century Breakdown« fehlen nämlich sechs Songs, darunter das herrliche »21 Guns«. Die müssen kostenpflichtig heruntergeladen werden. Eine ziemliche Frechheit!

Sabine Vogel



Wertung

Green Day rockt, keine Frage. Doch der hohe Preis und die fehlenden sechs Songs stoßen arg sauer auf.

7.5 von 10

NATIONAL GEO- GRAPHIC QUIZ! WILD LIFE

Herrlich schöne Kopfnüsse.

kurz & knapp

Hersteller | F + F Distribution **Entwickler** | Black Bean
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Quizspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 26. Mai 2010

Ein Quiz von National Geographic? Sterile Fragemenüs mit hohem Bildungsauftrag und ohne viel Spaß? Von wegen! Selten wurde ein Quiz mit seriösen Natur- und Umweltthemen so ansprechend und vielseitig präsentiert. Die beeindruckenden Fotografien und Naturvideos sind nur ein Teil des gelungenen Ganzen. Allein bessert man sein Wissen im Reise-Modus auf, durchstreift verschiedene Themengebiete wie Vulkane oder Ozeane auf einer virtuellen Weltkugel und entspannt bei Schiebe- und Steckpuzzles. Zu viert vor einer Konsole macht vor allem der Quiz-Modus mit seinen insgesamt knapp 4.000 Fragen Laune. Eine Runde besteht wahlweise aus 40, 60 oder 80 Fragen, die das Spiel auf unterschiedliche Weise stellt. Mal gilt es, die Antworten möglichst schnell zu geben, um dem Gegner Punkte zu stehlen, dann wiederum müssen Tier- und Pflanzenarten nach Größe oder Gefährlichkeit eingeordnet werden. Langeweile gibt's hier nicht; Hirnrauchen schon eher, denn selbst der einfachste von drei Schwierigkeitsgraden ist kein Zucker-schlecken. Einziger Wermutstropfen: Online-Mehrspieler-Modi fehlen gänzlich.

Sabine Vogel



Wertung

Liebevoll gestaltetes Quiz für Naturfreunde mit zahlreichen Modi. Leider fehlt eine Online-Mehrspieler-Komponente.

7.9 von 10

Erhältlich | 25. Juni 2010



König oder Bauer?

- +** Gute Präsentation, motivierte deutsche Sprecher, viele nette Gags innerhalb der Dialoge, abwechslungsreiche Rätsel, praktische Knobelhilfen
- Koop-Modus nur offline spielbar, Introsequenz ohne deutsche Synchro, keine Versus-Mehrspieler-Modi

FÜR IMMER SHREK

Hier der Beweis: Lizenzkost muss nicht fad schmecken!

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Xpec **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Actionabenteuer
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Kurz gesagt** | Das Spiel zum Film als netter Mix aus pfiffigen Rätseln und actionreichen Prügeleien.

Am 30. Juni 2010 kommt Shreks neues Trickfilm-Abenteuer in die Kinos, fünf Tage vorher erscheint das Spiel zum Film. Und man staune: Statt halbgaren Lizenzmist liefert Taiwan-Entwickler Xpec ein solides Produkt, das endlich auch mit dem im letzten Teil schmerzlich vermissen Vier-Spieler-Koop-Modus aufwartet. Wie zu vermuten, orientiert sich die Story an der des Films: Shrek hat das Leben als König satt und wünscht sich, mal wieder so zu leben wie ein echter Oger. Also unterschreibt er einen vom hinterhältigen Rumpelstilzchen aufgesetzten Vertrag – der ihn prompt in eine düstere Version seines Königreichs versetzt. Haken bei der Sache: Hier regiert Rumpelstilzchen, außerdem werden Oger gejagt und Fiona ist weit davon entfernt, mit Shrek anzubandeln. Viele Probleme, die es im Verlauf der circa neun Spielstunden umfassenden Kampagne zu lösen gilt.

Gespielt wird aus der übersichtlichen Iso-Ansicht. Je nach Anzahl der verfügbaren Mitspieler übernimmt jeder einen oder mehrere der vier Helden, alle

natürlich ausgestattet mit individuellen Fähigkeiten. Shrek ist der Packesel der Gruppe. Meisterhaft schleppt er zum Beispiel Pulverfässer von A nach B. Fiona wiederum kann Letztere in Brand setzen und so blockierte Passagen freilegen. Der Esel setzt in erster Linie auf die Kraft seiner Hufe, öffnet also mit wuchtigen Tritten zugemauerte Durchgänge oder nutzt seine Adonis-Waden, um drehbare Spiegel oder Katapulte in Position zu bringen. Blicke noch der Kater, der weltmeisterlich klettern und so etwa höher gelegene Schalter aktivieren kann. Dank sehr abwechslungsreichem Leveldesign und immer neuen Einsatzmöglichkeiten für besagte Fähigkeiten fesselt das hier binnen Minuten. Denn Schwierigkeit und Abwechslung der Rätsel werden kontinuierlich variiert. Überdies sorgen von fetziger Musik untermalte Kämpfe für Abwechslung. Speziell für jüngere Shrek-Fans somit eine echte Empfehlung. Ältere Spieler vermissen zuweilen die Herausforderung.

Sönke Siemens



Wertung

Überraschend amüsanter Koop-Spaß – vor allem für jüngere Semester.

7.2 von 10



Mehr auf www.360-live.de

* Leser-Umfrage: Alles nur Skandaltreiberei oder wirklicher Aufreger? Oder fehlt dir ein Videospiel-Skandal? Sag deine Meinung im Forum auf www.360-live.de

SEX, KAFFEE UND AMOKLAUF

Schon lange sind Videospiele über den Status von doofem Kinderkram und bloßem Zeitvertreib hinausgewachsen. Sie sind nun buchstäblich erwachsen geworden und gesellschaftsfähig – und damit auch Zielscheibe für Skandale und Boulevardattacken.

Mit Themen wie Sex und Gewalt lassen sich Schlagzeilen machen, das weiß jeder Zeitungsmacher. Diese Themen bewegen uns nicht nur im realen Alltag, sondern zunehmend auch in der virtuellen Welt des Videospieles. Mehr und mehr Schöpfungen der Games-Industrie schlagen über die Stränge; buhlen mit provokanten Thesen um Aufmerksamkeit; sorgen durch Bruch mit gesellschaftlichen Tabus für Beachtung. Die größten Schlagzeilen machen Videospiele aber immer noch, wenn nach einem Amoklauf oder einer anderen Bluttat die mediale Jagd auf Schuldige beginnt. Dann wird das Ereignis gerne darauf zurückgeführt, dass die Verursacher durch Beschäftigung mit »Counter Strike«, »Grand Theft Auto« und anderen Baller-games verroht und abgestumpft seien. Kurz gesagt: nicht nur Promis sind für Skandale gut – sondern auch Videospiele.

Neugier wecken. Das ist die ureigenste Aufgabe von Fernsehen, Radio, Zeitungen, Magazinen und Medien aller Art. Sie tun das mit dicken Schlagzeilen. Je größer der Skandal, desto größer die Neugier der Menschen. Gefälschte Hitler-Tagebücher oder gestellte Reportagen über Ku-Klux-Klan-Aktivitäten: Echte und vermeintliche Missetaten sind der Medien täglich Brot. Das Medium Videospiel hat da lange Zeit keine Beachtung gefunden. Warum auch. Bis in die späten 80er-Jahre hinein haben Games ausgesehen wie Ansammlungen klobiger Bildpunkte – etwa so aufregend wie ein Lego-Baukasten. Zu dieser Zeit sind Videospiele wenig verbreitet, zu abstrakt sieht das Gezeigte aus. Doch inzwischen hat sich alles verändert. Heute sind Videospiele ein Hobby von Millionen Menschen weltweit. Konsolen stehen in vielen Wohnungen, in Kinderzimmern wie in Altenheimen. Games bilden Geschichten und Situationen derart nachvollziehbar ab, dass sich Vergleiche mit der Realität aufdrängen.

WAHRES UND FALSCHES

Große Empörung löst im Juli 2005 das Gangsterspiel »Grand Theft Auto: San Andreas« aus. Darin hält sich ein Sex-Minigame versteckt. Der Spieler beeinflusst die Stoßbewegungen des Helden. Das führt zu einem Aufschrei – aber nur bei den Medien, insbesondere in Australien und den USA, wo man auf Sex und Nacktheit deutlich früher reagiert als hierzulande. Zwei Jahre später erhitzen sich die nordamerikanischen Gemüter daran, dass die Heldenfigur im Action-Rollenspiel »Mass Effect« mit einer blauhäutigen Außerirdischen schlafen kann – obwohl vom Akt zwischen Mann und Avatar-Wesen kaum etwas zu sehen ist. In Deutschland sorgen eher gewalttätige Szenen für Aufregung. Rund einen Monat vor Verkaufsstart des Ego-Shooters »Call of Duty: Modern Warfare 2« geht im Herbst 2009 ein Raunen durch Fan-Foren. Ein vor Verkaufsstart veröffentlichtes Video zeigt eine Spielszene. Darin stürmt die Heldenfigur einen Flughafen

» Je größer der Skandal, desto größer die Neugier der Menschen. «

und tötet dutzende Unschuldige. Nach zahlreichen Protesten wird die Sequenz eiligst entschärft: Wer auf unschuldige Passanten schießt, hat verloren.

Videospiele haben sich in der Medienwelt etabliert. Genau wie Bücher, Zeitschriften, TV-Sendungen und Webseiten werden sie millionenfach konsumiert. Da ist es nur folgerichtig, dass inhaltliche Ausrutscher von der Öffentlichkeit wahrgenommen und angeprangert werden. Oft handelt es sich freilich um PR-Provokationen, die gezielt Aufmerksamkeit schüren sollen. Auch darin unterscheiden sich Videospiele in nichts mehr vom Medienrummel rund um Skandale, Stars und Sternchen. 360 Live hat die zehn größten Videospiel-Skandale der letzten Jahre gesammelt und dabei alle Grenzen überschritten. Auch Systemgrenzen übrigens, weshalb man uns die Nennung von zwei bis drei Titeln für PC oder Playstation bitte verzeihen mag.

Michael Förtsch/rl



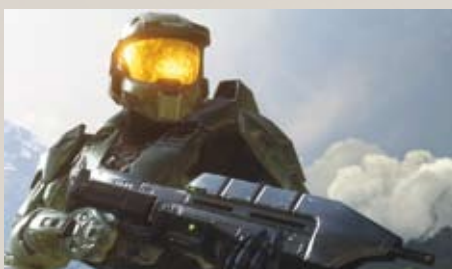
DER BLAUES-ALIEN-SEX-SKANDAL

Im Januar 2008 diskutiert der konservative US-Sender Fox eine Szene aus dem Videospiel »Mass Effect« für Xbox 360 und PC. Im Studio erzählt die Selbsthilfe-Autorin Cooper Lawrence, dass der Spieler im Game Sex mit einer Aliendame haben könnte. Sie schildert die Szene als perverses sexistisches Schauspiel, meint, »Frauen werden lediglich als Objekt der Begierde angesehen«, und behauptet, der Spieler könne mit beliebig vielen Frauen im Bett landen. Tatsache ist: Die Heldenfigur hat mehrmals im Spiel Gelegenheit zum Sex. Ob es dazu kommt, entscheidet der Spieler durch Wahlmöglichkeiten im Rahmen von Dialogszenen. Das Zusammensein selbst wird nur schamhaft angedeutet und ist in aller Regel romantisch bis zärtlich geprägt. Nach heftiger Kritik an ihren Falschaussagen entschuldigt sich Cooper Lawrence schließlich: »Ich habe erkannt, dass ich falsch lag. Ich habe das Spiel und die Szenen jetzt gesehen. Und: Es ist eigentlich ein Witz.«



TOD DURCH HALO

Eine Tote und ein Verletzter. Das alles wegen einem Videospiel. Vor allem in den USA hat die Tat des 16-jährigen Daniel Petric für Aufruhr gesorgt: Im September 2007 verboten ihm seine Eltern Mark und Susan das Xbox-360-Game »Halo 3« zu kaufen, weshalb er es heimlich tat. Als beide ihn mit dem Spiel erwischten, schlossen sie es in einer Metallbox ein, in der sich auch die Waffe des Vaters befand. Erbozt darüber öffnete Mark eines Nachts die Box. Er nahm die Waffe und das Spiel, ging ins Schlafzimmer der Eltern und sagte zu ihnen: »Schließt eure Augen. Ich hab eine Überraschung.« Dann feuerte er. Seine Mutter Susan starb. Sein Vater überlebte knapp. Von einem Gericht wurde Daniel im Juni 2009 zu 23 Jahren Gefängnis verurteilt. Spott und Hämme kassierten im Nachhinein Daniels Verteidiger von der Spielergemeinde. Denn laut den Anwälten hätte »Halo 3« den Jungen »beeinflusst« und aggressiv gemacht.



SCHWULES GEKNUTSCHE

Skandale im Videospiel sind kein rein aktuelles Phänomen. Als sich der Spielentwickler Jacques Servin in dem 1996 veröffentlichten PC-Flugspiel »Sim Copter« einen kleinen Scherz erlaubt, denkt er sicherlich nicht an den Aufruhr, der daraus entstehen sollte: An bestimmten Tagen erscheinen in der virtuellen Welt Männer mit nacktem Oberkörper und leuchtenden Brustwarzen und beginnen sich zu küssen. Der Spielhersteller Maxis kann daran nichts Komisches entdecken und feuert Jacques Servin kurzerhand. Schwulenvereini-

gungen sehen darin einen Akt der Anti-Homosexualität und fordern ihrerseits einen Boykott von Spielen aus Maxis-Produktion. Später stellte sich heraus, dass Servin von der konsumkritischen Anti-Globalisierungslobby RTMark für den Scherz bezahlt worden war.



KRIEGSVERBRECHEN NACHGESPIELT

Knapp 1.200 getötete Aufständische, 64 gefallene und 425 verwundete US-Soldaten. Das ist das Fazit der Eroberung der irakischen Stadt Falludscha im Jahr 2004. Fünf Jahre später gingen das US-Entwicklungsstudio Atomic Games und der japanische Spielhersteller Konami mit der Meldung an die Öffentlichkeit, das Szenario für ihr Actiongame »Six Days in Fallujah« nutzen zu wollen. US-Kriegsveteranen laufen Sturm; wohl auch, weil die Schlacht als eine der ruhmlosesten der US-Armee gilt. Letztlich geht Konami auf Abstand: »Nach den Reaktionen aus den USA haben wir uns entschlossen, dieses Spiel aufzugeben«, sagt eine japanische Konami-Sprecherin der Tageszeitung Asahi. Atomic Games hält hingegen an seinem Vorhaben fest, will die Produktion noch 2010 veröffentlichen.



DIE 10 GROESSTEN VIDEOSPIELSKANDALE

Seit Videospiele in der Gesellschaft und der Medienwelt angekommen sind, produzieren sie Skandale. Teils berechtigt, teils von den Herstellern und Entwicklern gewollt. Manchmal aber auch ganz zu Unrecht, weil sie missverstanden oder ins falsche Licht gerückt werden. Daher hier eine kleine Auswahl der bis dato größten Skandale unserer Lieblingsfreizeitbeschäftigung...

STURM AUF DIE KATHEDRALE

Der Ego-Shooter »Resistance: Fall of Man« gehört zu den großen Titeln auf der Playstation 3. Bei Erscheinen provoziert er eine Diskussion in englischen Medien. Denn in einer späteren Etappe kämpft sich der Spieler durch eine Nachbildung der Kathedrale von Manchester. Vertreter der Kirche fühlen sich in ihren religiösen Gefühlen verletzt, sprechen von »Schändung« des Gotteshauses und fordern eine Rückrufaktion für das Game. Sony entschärfte die Kontroverse durch eine förmliche Entschuldigung.



COLUMBINE

Am 20. April 1999 richteten die Schüler Eric Harris und Dylan Klebold an der Columbine High School in den USA ein Blutbad an. 24 Mitschüler und Lehrer werden von den beiden getötet. Es ist das erste Mal, dass Videospiele von Experten und Medien in breiter Front mitverantwortlich für ein solches Verbrechen gemacht werden. Bereits kurz nach der Tat steht für einige Medien fest: Spiele wie »Doom« und »Quake« sollen die beiden zum Amoklauf verleitet haben; das erklärt zum Beispiel der Psychiater Jerald Block den TV-Sendern Fox News und CBS. Die Erklärung wird bei späteren Nachahmern wie in Erfurt 2002, Virginia Tech 2007 und Winnenden 2009 immer wieder aufgegriffen. Bis heute sind derartige Zusammenhänge jedoch unbelegt und werden von vielen Experten bestritten. Dokumentarfilmer Michael Moore sagte hierzu einst: »Statt auf irgendeinem Videospiel herumzuhacken, ist es sinniger, sich der Gesellschaft anzunehmen, die einen zwingt, die eigenen Kinder zu vernachlässigen.«



DAS SPIEL ZU MASSAKER

Nach dem schrecklichen Blutbad an der Columbine High School in den USA wirkt das 2005 veröffentlichte PC-Rollenspiel »Super Columbine Massacre RPG« wie ein schlechter Scherz: Das kostenlose Computerspiel lässt einen den Amoklauf aus Sicht zweier Täter virtuell nacherleben. Schon kurz nach Bekanntwerden wird die Produktion in den Medien zerrissen. Als »abstoßend und widerlich« bezeichnet sie beispielsweise Brian Rohrbou, Vater eines Opfers des Columbine-Massakers. Entwickler Daniel Ledonne rechtfertigt sich damit, dass sein Werk nicht der Unterhaltung dienen solle, sondern eher Beweggründe der Täter und die Absurdität der Tat ergündet.



DIE FLUGHAFENSZENE

Rund einen Monat vor Verkaufsstart des Ego-Shooters »Call of Duty: Modern Warfare 2« geht ein Raunen durch Fan-Foren. Gerüchte keimen, in dem Spiel sei eine außerordentlich brutale Szene enthalten. Ein vorab veröffentlichtes Video ungewisser Herkunft zeigt, wie die Heldenfigur zusammen mit russischen Terroristen einen Flughafen stürmt. Mit dem Sturmgewehr in der Hand tötet sie dutzende Unschuldige. Die »Flughafenszene« hat ihren Namen. Handelt es sich um ein ohne Fingerspitzengefühl lanciertes Werbevideo; eine gezielte Guerilla-PR-Provokation? Selbst Befürworter der freien Meinungsäußerung finden, dass solche Maßnahmen das Gaming als Hobby in Verruf bringen. Der Spielentwickler belässt die Sequenz im Spiel, ergänzt allerdings eine Überspringen-Option. Für Deutschland wird die »Kein Russisch« genannte Mission eigens weiter entschärft: Wer auf unschuldige Passanten schießt, hat verloren.



DER HOT COFFEE MOD

Mit ihren Kraftausdrücken und zweifelhaften Botschaften ist die Gangster-Game-Reihe »Grand Theft Auto« des US-Herstellers

Rockstar Games seit jeher für Schlagzeilen gut. Besonders große Empörung ruft im Juli 2005 »Grand Theft Auto: San Andreas« hervor. In den Spielversionen für PC und Playstation 2 ist ein deaktiviertes Sex-Minigame versteckt, das ein Fan mit einer kleinen Software-Modifikation aktivieren konnte. Fortan ist es möglich, dass die Heldenfigur CJ mit weiblichen Figuren Sex haben kann. Der Spieler darf CJs Stoßbewegungen beeinflussen und anhand eines »Befriedigungs-O-Meters« deren Wirkung ablesen. Ein Aufschrei in den verstörten US-Medien ist die Folge; hierzu kommentieren unter anderem Spiegel und Bild. In den USA wird die Alterseinstufung nachträglich auf »Nur für Erwachsene« korrigiert, in Australien ist es mittlerweile ganz verboten.



ISLAMISCHE VERSE

In Sonys Bastel-Jump-and-Run »Little Big Planet« hüpfen kleine sackähnliche Figuren durch Cartoonwelten aus Buntpapier und Pappe. Doch selbst so was kann Kontroversen auslösen – derart, dass Sony die komplette Erstauflage des Spiels einstampfen und neu pressen lassen muss. Ursprünglich enthält »Little Big Planet« nämlich das Musikstück Tapha Niang des malischen Musikers Toumani Diabaté. Darin sind zwei Verse aus dem Koran zitiert. Sofort nach Verkaufsstart beschwert sich ein Mensch mit dem Nickname solid_08 in Sonys Playstation-Forum: Als Muslim empfinde er die Vermischung aus Koranversen und Spaßspiel beleidigend. Sony nimmt die Sache ernst und das Spiel vom Markt – laut Pressemeldung möchte man keine »religiösen Gefühle verletzen«. Das Musikstück wird aus dem Code entfernt, alle Disks neu gepresst. Offizielle Zahlen gibt es nicht, aber der Schaden dürfte in die Millionen gehen. Die raren Exemplare aus der Erstauflage werden heute auf Ebay mit bis zu 300 Dollar gehandelt.



360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

SCENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Red Dead Redemption, Just Cause 2	Metal Slug XX, Aqua, Voodoo Dice, Snoopy Flying Ace	Aktion Lesertest: Red Dead Redemption	So punktet es sich richtig

LIGA DER BUNDESLÄNDER

FIFA: State Premiership

Seit dem 14. Juni 2010 treten alle 16 Bundesländer der Republik erstmals in der sogenannten »FIFA State Premiership« gegeneinander an. Gespielt wird ein klassisches Online-Turnier mit Vier-gegen-vier-Begegnungen. Für einen Sieg gibt es drei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt und für eine Niederlage null Punkte. Die Länge einer Halbzeit beträgt – wie beim klassischen 11er – sechs Minuten. Die vier besten Teams werden schließlich zu den »State Finals« geladen. Der aktuelle Turnierverlauf kann wie gewohnt unter www.consoles.net mitverfolgt werden. Wissenswert: Um die Fairness zu wahren, durften

» Alle Bundes- ligaländer spielen gegeneinander. «

sich nur Spieler mit »Trusted Level 1« anmelden. Auch bei vielen anderen Spielen vertraut die CSL auf dieses Prinzip. Um besagten Status zu erhalten, ist eine ESL Playercard notwendig, die der angemeldete Nutzer nach Angabe von Name, Adresse und Geburtsdatum zusammen mit einem Verifikationscode per Post zugeschickt bekommt. Besagten Code muss man dann online eingeben, um zu beweisen, dass man auch tatsächlich der korrekte Inhaber des Accounts ist. Prima Idee!


www.consoles.net

Die Mecker-Ecke FARBENSPIEL

Erst kürzlich konnte ich mich dazu durchringen, endlich einmal »Bioshock 2« in die Konsole zu werfen. Auch wenn ich die Fortsetzung des brillanten Ego-Shooters von 2k Games recht durchdacht finde, hatte ich bis dato stets die Befürchtung, das Mysterium des ersten Teils würde durch unschöne Storywendungen und vorweggenommene Hintergrundinfos entzaubert. Tja, bisher hatte ich Unrecht. Allerdings nur, weil der Controller schon nach zwei Stunden in die Ecke flog. Denn mindestens fünf Mal habe ich versucht, einen kleinen Tresor zu hacken. Etwas, das schon in »Bioshock« am laufenden Band ansteht und mir dort noch immer richtig Spaß und niemals Probleme bereitet.

FARBEN, OH DIESE FARBEN

In »Bioshock 2« hingegen bin ich davon eigentlich nur genervt. Warum? Nun, im ersten »Bioshock« ist das Tresorknacken ein kleines Minispiel, bei dem Rohrleitungen geordnet werden müssen. In »Bioshock 2« dagegen gibt's nun einen Reaktionstest. Eine Nadel gleitet von links nach rechts und muss in einem von blauen, grünen und roten Flächen gefüllten Feld auf der richtigen Farbfläche gestoppt werden. Und die ist, ganz klar, grün! Also ziemlich einfach – und un kreativ dazu. Okay. Nur: Immer und immer wieder scheitere ich. Denn ich gehöre zu den acht Prozent der deutschen Männer mit einer Rot-Grün-Blindheit. Will heißen: Ich kann die Farben Rot und Grün, je nach Stärke und Ausprägung, schwer bis gar nicht unterscheiden. Und in »Bioshock 2« sehe ich nahezu gar keinen Unterschied. Doch leider scheint ein derartiges Problem den meisten Entwicklern egal. Eine einstellbare, alternative Farbpalette für Betroffene? Wozu? Bei der PC-Version schaffen Fan-Patches Abhilfe. Doch Rot-Grün-Blinde mit einer Konsolenversion sind aufgeschmissen.

FARBEN ÜBERALL

Im Alltagsleben stört Rot-Grün-Blindheit Betroffene kaum. Außer vielleicht, wenn man statt zur roten eben zur grünen Kaffeepackung gegriffen hat. Dafür fällt die Benachteiligung in Games umso mehr auf. Insbesondere in Mehrspieler-Shootern, wo der Freund meist grün und der Feind in der Regel anhand einer roten Namensblendung über der Spielfigur zu erkennen ist. Fies auch die Minikarte in »GTA: The Ballad of Gay Tony«, die in hübschen Pink- und Rosatönen daherkommt – für mich zwei fast unsichtbare Farben. Ziemlich unverständlich, dass solche Dinge selbst bei Multi-Millionen-Dollar-Produktionen nicht berücksichtigt werden. Also wieso nicht mal statt Grün ein Gelb, Schwarz oder gar Weiß nehmen? Das wäre doch was.



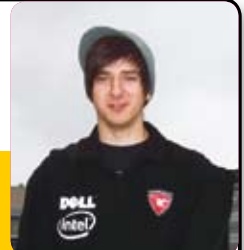
BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?

Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und ist von Rot und Grün genervt.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT wiDe vom Clan Mousesports



Name | Dennis Winkler Alter | 21
Beruf | BWL-Student Wohnort | Remscheid
Aufgabe im Clan | »PES 2010«-Spieler
Webseite | <http://www.mousesports.com>

360 Live: 60. Minute, du führst 2:1. Baust du weiter offensiv Druck auf oder stellst du dich hinten rein?

Dennis Winkler: Ich spiele weiterhin nach vorne, bedränge meinen Gegner, zwingen ihn, Fehler zu machen. Wer sich hinten reinstellt, schenkt seinem Widersacher Raum und irgendwann fängst du dir dann das Gegentor ein – garantiert. Dennoch mauern die meisten Profis ab einer knappen Führung.

360 Live: Seit »PES 4« spielst du bereits im Clan. Was waren deine größten Erfolge?

DW: Der internationale Durchbruch kam 2007 mit Mousesports, die bis dahin lediglich große PC-Clans unter Vertrag hatten. Wir haben es direkt zur Europameisterschaft gebracht. 2008 wurde ich dann Zweiter. Ein großer Moment.

360 Live: Was wünschst du dir für »PES 2011«?

DW: Bei aller Liebe zum Spiel und Respekt vor Konami, aber die Zusammenarbeit mit der Community muss sich verbessern. Ich liebe das Game und kann auch die mangelnden Lizenzen verschmerzen, aber im Community-Bereich gibt's noch große Defizite. Konami versucht seinen Support zu verbessern, trotzdem darf es keinen Monat dauern, um zu erklären, warum man die PC-Fassung von »PES 2010« nicht mit verschiedenen Prozessoren gegeneinander spielen kann. Ich würde mich zudem freuen, wenn Konami in einigen das Spiel betreffende Fragen auf die Erfahrung von gestandenen Spielern zurückgreifen würde, um Fehler oder Sonstiges auszumerkeln und andere Sichtweisen mit einfließen zu lassen.

360 Live: Was denkst du, warum ist »FIFA« im E-Sport so groß – gar olympische Disziplin – und »PES« verhältnismäßig klein?

DW: Da braucht man sich nichts zu denken. Der Punkt ist einfach, dass Electronic Arts den Trend frühzeitig erkannt hat und nun genug Geld in den Markt reinpumpt, um auf jedem E-Sport-Event vertreten zu sein, welcher einigermaßen Gewicht in der Community hat. Konami ist in diesem Punkt leider noch zu eigen. Aufgrund der Tatsache, dass E-Sport in Japan nicht ganz so populär ist, beschränkt man sich international leider zu stark auf die »PES«-League. Ich bin, denke ich, nicht der Einzige, der das alleinige Konzept dieser Liga für veraltet hält. Konami sollte sich darum kümmern, das Spiel einem breiteren Publikum zu präsentieren, auch wenn die großen Turniere wie die Europameisterschaft immer was Schönes sind. Um sich im E-Sport zu etablieren, muss man endlich aus seiner selbst erstellten Nische herauskommen und offener für andere Turnierserien werden.



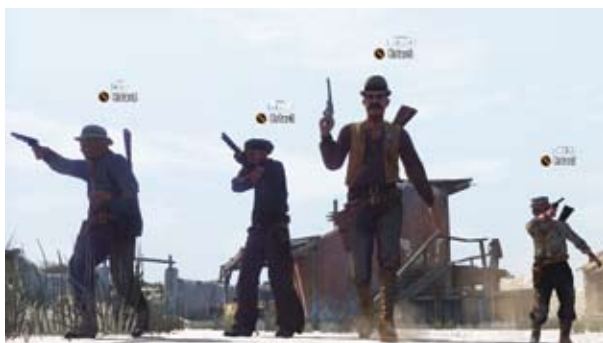
✖ Red Dead Redemption

GEMEINSAM DURCH DEN WILDEN WESTEN

Nur wer echte Männerfreundschaften in Ehren hält, besteht die neuen Herausforderungen dieses kostenfreien Download-Inhalts mit dem treffenden Namen »Outlaws bis zum Schluss«. Insgesamt beinhaltet das Paket sechs knallharte Koop-Missionen, die von zwei bis vier Spielern angegangen werden können. Erfolgreich absolviert, warten üppige Erfahrungspunkt-Prämien sowie zehn neue Erfolge. »Freunde für immer« greift man zum Beispiel nur ab, wenn man eine der sechs Missionen erledigt, ohne dass jemand stirbt. »2 Kerle, 1 Koop« kann hingegen nur holen, wer eine Mission mit nicht mehr als einem Koop-Gaacho überlebt. Alles im Bereich des Machbaren.

Die Missionen selbst sind ein brillanter Mix aus Teamwork, Hochspannung und Herausforderung. »Walton's Gold führt Pistoleros beispielsweise in eine unterirdische Mine. Aufgabe

hier: Die hinterhältigen Mitglieder der Walton-Bande aus ihrem Versteck vertreiben und zeitgleich ihr Gold stehlen. Schon nach wenigen Minuten geht's richtig ab: Kugeln schwirren durch die Luft, TNT-Fässer explodieren – jede noch so kleine Deckung entscheidet plötzlich über Leben und Tod. Nebenbei wird umherliegendes Gold zusammengeklaut und in eine Lore verladen. Ist sie gut gefüllt, heißt's abhauen – und zwar hurtig. Denn die Walton-Brüder haben alles mit Dynamit verdrahtet. Nicht weniger explosiv geht's in der Schlacht um die belagerte Stadt Tesoro Azul zu. Flimmernde Sonne am Himmel, heftige Detonationen am Boden. Dazu knatternde Gatling-Guns und zentimeterdicke Kanonenkugeln – auch hier schnellst der Puls binnen Sekunden auf 180. Lange Rede, kurzer Sinn: Kostet nichts, kann viel, muss man laden!



✖ TURNIER-BERICHT

MODERN WARFARE 2: MASTERSHIP

Die CSL startet das nächste »Modern Warfare Mastership«. Gespielt wird der beliebte Modus »Suchen und Zerstören«. Qualifizieren können sich sowohl die zehn führenden Teams der Consoles-Ladder als auch Sieger von Cups wie dem Clan-Design-Turnier, bei dem die Sieger eine Homepage spendiert bekamen. Das Besondere dieses Mal: CSL-Reporter werden mit Videos und Interviews ausführlich über die Meisterschaft berichten.

MODERN WARFARE 2: VIDEOCONTEST RUNDE ZWEI

Der neue Videowettbewerb steht unter dem Motto »Bester Schnitt«. Die Teilnehmer sollen aus mehreren Consoles-Spielen ein möglichst dramatisches, packendes und variantenreiches Video schneiden. Als Material dürfen ausschließlich offizielle Consoles-Matches genutzt werden! Der Gewinner bekommt neben Ruhm und Ehre immerhin einen dreimonatigen Premium-Account als Preis und darf sein Video auf der CSL-Startseite bestaunen.

JUST CAUSE 2 – SCHWARZMARKT-»BUMM«-PAKET

Preis | 160 Microsoft Points

Hersteller | Square Enix

Mit dem Schwarzmarkt-»Bumm«-Paket stellt Square Enix schießwütigen Agenten gleich drei brandneue Waffenprototypen zur Verfügung, die allesamt halten, was ihre Namen andeuten. Redaktionsfavorit: der Quad-Raketenwerfer, eine tödliche Mischung aus Schrotflinte und Raketenwerfer. Der Clusterbombenwerfer dürfte vor allem Fans des normalen Granatwerfers gefallen, während sich das Luftstrahlen-Gewehr, eine experimentelle Waffe mit Düsenjet-Technologie, eher an High-tech-Begeisterte richtet. Kurzum: Ein explosives Angebot für all diejenigen, die viel Chaos in möglichst kurzer Zeit anrichten wollen.



METRO 2033: RANGER PACK

Preis | 440 Microsoft Points

Hersteller | THQ

Endlich steht das erste herunterladbare Zusatzpaket für »Metro 2033« bereit. Neben zwei neuen Waffen – der automatischen Schrotflinte und einer Voltkanone – spendieren die Macher zusätzliche Erfolge, die zusammen 250 Gamer Points ergeben. Größte Neuerung ist jedoch der Ranger-Modus: Hier tritt man in der Kampagne noch stärkeren Feinden entgegen und muss außerdem mit noch weniger Munition, fehlenden Statusanzeigen und ausgeblendetem Zielkreuz klarkommen. Als Ausgleich verursachen die eigenen Waffen deutlich mehr Schaden. Wer eine echte Herausforderung sucht, greift zu!



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!

METAL SLUG XX

Preis | 1200 **Hersteller** | SNK Playmore **Schwierigkeit** | mittel

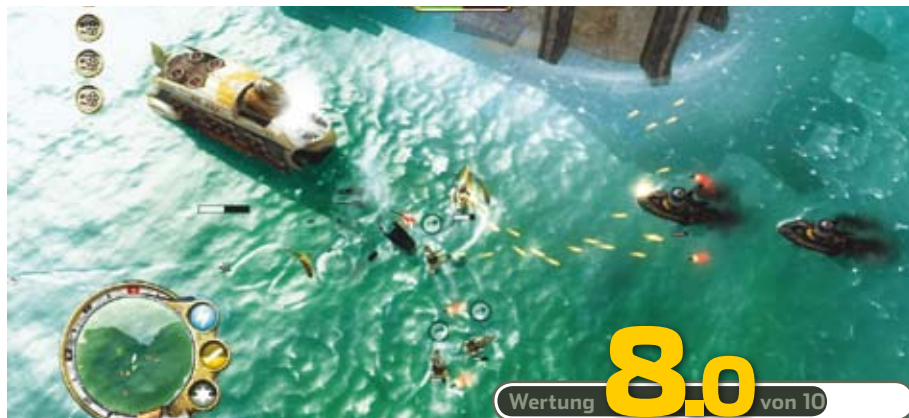
Niemals aufgeben, immer ausweichen! Wer diese Grundregeln beachtet, wird auch mit dem neuesten Ableger der renommierten 2D-Shooter-Reihe von Kult-Entwickler SNK viel Freude haben. Erneut steht ein halbes Dutzend Charaktere zur Auswahl, die sich zwar optisch unterscheiden, sonst jedoch keine besonderen Fähigkeiten aufweisen. Das Spielprinzip bleibt unverändert: Allein oder zu zweit im Koop-Modus durchschreitet man sieben abwechslungsreiche, jedoch bockschwere Level. Auf dem Weg zum knackigen Endgegner eines jeden Areals verarbeitet man nebenbei ganze Hundertschaften schießwütiger Feinde zu Madenfutter. Das Waffenarsenal ergänzen die Macher um den fieslen Elektroschocker, während der Fuhrpark um den wendigen »Slug Truck«, den zähen Kampfboter namens »Heavy Armor« und das Stahlungetüm »Slug Gigant« erweitert wird. Fans begrüßen zudem den Trainingsmodus, der abseits der Erfolge mit eigenen Herausforderungen aufwartet. Fein: Dank neuem Einfach-Modus kommen auch Einsteiger auf ihre Kosten. Insgesamt also ein echtes Juwel, das obendrein fantastisch aussieht!



AQUA – NAVAL WARFARE

Preis | 800 **Hersteller** | Games Distillery **Schwierigkeit** | mittel

Leinen los! Im Arcade-Shooter »Aqua« übernimmt man die Rolle von Captain Grey und steuert dessen Kriegsschiff aus isometrischer Sicht durch brodelnde Seeschlachten. Ähnlich wie bei »Geometry Wars« wird mit dem linken Analogstick gefeuert, während der rechte das Schiff umhermanövriert. Durch Einsatz von MG-Turm und Torpedos wollen nun ganze Flotten versenkt werden, welche je nach Level aus bis zu 33 verschiedenen Einheiten bestehen können. Später dringend notwendige Waffen-Upgrades finden räuberische Korsaren in gut versteckten Schatztruhen. Mit dabei: Schrotflinten, Flammenwerfer und andere Meinungsverstärker. Im Treibgut schwimmt überdies reichlich Munition. Wird's mal richtig heftig, kann in Häfen Verstärkung angefordert werden. Gesellige Zocker widmen sich dem Mehrspieler-Modus: In diesem tuckert man entweder kooperativ durch die Kampagne oder feuert sich auf insgesamt sechs Karten Geschosse vor und in den Bug. Fazit: Ein spritziges Vergnügen mit sehr ansprechender Optik. Nur der fehlende Online-Modus stößt sauer auf.



SNOOPY FLYING ACE

Preis | 1200 **Hersteller** | Smart Bomb Interactive

Schwierigkeit | mittel

Ab sofort bekämpft der Comic-Hund Snoopy den Roten Baron nicht mehr nur in den »Peanuts«-Comics; er tut's auch auf der Xbox 360 – in rasanten Luftkämpfen mit altertümlichen Doppeldeckern. Die comichafte, sehr detaillierte 3D-Grafik passt dabei wie die Pilotenbrille auf das vom Wind gemarterte Auge. Beifall auch für die Steuerung: Selbst Spieler mit Flugangst heben binnen kürzester Zeit ab. Waghalsige Manöver wie Loopings und Schrauben können kinderleicht mit dem rechten Analogstick ausgeführt werden. Mit dem linken wird geflogen, die Schultertasten wiederum feuern die Waffen ab. 13 verschiedene stehen zur Auswahl, darunter Raketen, Luftminen und Schrotflinten. Die Einzelspieler-Kampagne entführt Spieler in zehn unterschiedliche Szenarien. Schwerpunkt bleibt jedoch der schweißtreibende Mehrspieler-Modus inklusive Zeitrennen, Power-Ups und vielem mehr. Fans von »Crimson Skies« und Co. greifen zu!



VOODOO DICE

Preis | 800 **Hersteller** | Ubisoft **Schwierigkeit** | schwer

Bei »Voodoo Dice« ist der Name Programm: Lenke einen hölzernen Würfel ins Ziel und ein Level gilt als geschafft! Gesteuert wird das Teil aus der Iso-Ansicht, das Spielfeld ist eine in Quadrate unterteilte Fläche. Größtes Hindernis auf dem Weg zum Ziel sind unpassierbare Blöcke. Um sie zu entfernen, muss die obere Seite des eigenen Würfels an die gezeigte Zahl des Blockers angepasst werden – schon wird der Weg frei. Klingt eigentlich ganz einfach, bereitet aber schnell Kopfschmerzen. Und bei 60 Abschnitten in vier unterschiedlichen Welten kann man mit etlichen Nobelstunden rechnen. Neue Abschnitte erkaufte sich der Spieler durch gesammelte Smaragde; Teleporter, Magnetwürfel und Schalter zum Öffnen von Toren sorgen für zusätzliche Abwechslung. Im Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler können Zeitrennen, Flaggenkampf, taktisches Spiel und weitere Modi auf 20 Karten bestritten werden. Einzige Enttäuschung bei so viel Spaß: die fade Grafik.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

NIER VS. FINAL FANTASY

MAGST DU'S BLUTIG ODER DOCH VERSPIELT?

Ein Hersteller, zwei Spiele und zwei Stilrichtungen, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten. Während in »Final Fantasy« verspielt-knuddelige Chocobos durch eine kunterbunte Welt hüpfen und die Charaktere einem Modelkatalog entsprungen sein könnten, geben in »Nier« eher makabere Szenarien und eklige Bosse mit Eiterbeulen den Ton an. Aber was magst du lieber? Die Redaktion wollte es genau wissen und ließ online abstimmen. Ergebnis: 35 Prozent der Leser fordern eine düsterere »Final Fantasy«-Welt, 35 Prozent wollen, dass alles so bleibt wie gehabt. Die restlichen Stimmen verteilen sich gleichermaßen auf Nutzer, die entweder insgesamt blutigere Spiele im Stil von »Nier« oder eben verspieltere Games im Stil von »Final Fantasy« fordern. Und was sagen einzelne Nutzer? DJSideWinder gibt zu bedenken: »Ist doch cool, wenn Square Enix sich nicht auf einen Stil reduziert. So werden sie auch in Zukunft für Überraschungen sorgen.« Ollimann wiederum zeigt sich entsetzt von »Nier«, vor allem was technische Aspekte angeht: »Nier läuft auf miesem Playstation-2-Niveau, daher stellt sich die Frage erst gar nicht.« Auch für SaschaAsh entscheidet schlussendlich die Grafikqualität die Stilfrage: »Also wenn Square Enix gewisse Rollenspiele mit der gleichen grafischen Opulenz rausgebracht hätte, dann würden mich beide Stile heiß machen. Aber so hat man mit Nier gute Ansätze verfolgt, technisch jedoch nicht umsetzen können. Entsprechend bleibt Final Fantasy der Japano-Rollenspiel-König.«



TRANSFORMERS: KAMPF UM CYBERTRON

In Activisions überraschend gutem Actiongame geht's gleich mit einem fiesen Erfolg zur Sache: Wer in der Decepticons-Kampagne im Abschnitt Dark Energon lediglich einen Gefangenen am Leben lässt, kassiert 15 Gamerpoints. Viele andere Erfolge sind weniger kreativ: Fünf Gegner mit Kopfschüssen töten, fünf Jetsoldaten die Schubdüse löchrig ballern, zwei Scharfschützen in fünf Sekunden umnieten – alles schnell erledigt. Doch es gibt auch echte Herausforderungen: Als Decepticon-Bösewicht Starscream innerhalb von 23 Sekunden die Mission »Luftangriff« zu durchfliegen zum Beispiel. Oder in unter 33 Sekunden die »Chasm Bridge« überqueren. Noch mehr Schindereien gefällig? Dann versuch mal die fünfzehnte Feindeswelle im Mehrspieler-Modus Eskalation zu überleben!

Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	10
Zeitfaktor:	5 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

Fazit: Ideal für gestresste Gamerscore-Jäger, die in kurzer Zeit viele Erfolge absahnen möchten.

BLUR

Die eigentlichen Stars beim Rennspiel »Blur«? Klar, die Power-Ups! Kein Wunder also, dass viele Erfolge den perfekten Umgang mit eben diesen belohnen. Einem heranahenden Power-Up ausweichen beziehungsweise ein auf der Strecke liegendes zerstören bringt die ersten 10 Gamerpoints. Weitere 20 gibt's für die Verschrottung des ersten Rivalen mittels Mine oder anderen Chaosstiftern. Auch das Besiegen der Bosse lohnt: Wer Shannon, Carver, Khan, Drayke und Natalya im Kopf-an-Kopf-Rennen abhängt, kassiert nicht nur 20 Punkte, sondern füllt zudem die eigene Garage mit den Edelflitzern der Konkurrenz. Der coolste aller Erfolge bleibt jedoch »Jetzt wird's persönlich«. Aufgabe: Einen der »Blur«-Entwickler aus dem Rennen schmeißen oder jemanden, dem das bereits gelungen ist.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	10
Zeitfaktor:	6 von 10
Schwierigkeit:	6 von 10

Fazit: Hier rast der Gamerscore nach oben. Viele nicht allzu schwierige Erfolge mit hohem Spaßfaktor.

SPLIT/SECOND: VELOCITY

Pfeilschnelle Boliden werden in Blechfetzen gerissen. Brennende Reifen fliegen durch die Redaktion. Der Preis? Natürlich 1000 Gamerpoints. Die häuft man in Disneys Rennspiel-Hit zum Beispiel durch den ersten Sieg in einem Online-Rennen oder den Abschluss der Kampagne an. Oder fürs Auslösen des ersten Level-2-Powerplays. Der Erfolg heißt »Ich habe die Macht«, bringt aber nur lausige fünf Gamerpoints. Etwas anspruchsvoller sind da schon zeitkritische Aufgaben, unter anderem das Knacken der Zeitvorgabe von einer Minute und sieben Sekunden auf der Strecke »Construction Site« im Modus Detonator. Nicht schwierig, aber zeitaufwendig: 1000 Gegner durch Powerplays verschrotten sowie eine Strecke von 1081 Meilen zurücklegen.



Anzahl der Erfolge:	46
Geheime Erfolge?	18
Mehrspieler-Erfolge?	10
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	6 von 10

Fazit: Explosiv, aber oft nicht wirklich herausfordernd. Ausdauernde Rennspieler holen viele Erfolge spielend.

X WERDE ZUM LESERTESTER!

Wie schon in den letzten Ausgaben präsentieren wir dir an dieser Stelle im Heft einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielereakteur, 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 – gezählt mit Leerzeichen – sein. Lust bekommen? Dann geh ins Forum auf www.360-live.de und hau in die Tasten. Das nächste Thema: »Lego Harry Potter: Die Jahre 1 – 4«. Einsendeschluss: 5. Juli 2010 um 10:00 Uhr. Abschließend außerdem ein großes Dankeschön an alle Teilnehmer der diesmaligen Aktion. Zum Thema »Red Dead Redemption« erreichten uns so viele Lesertests wie nie zuvor. Weiter so!

UNSER LESERTESTER

Name | Oliver Beckmann **Alter** | 40 **Wohnort** | Biederich **Name im Forum** | Noch nicht angemeldet **Kurz-Bio** | Beruflich arbeitet Oliver Beckmann als EDV-Verantwortlicher in einem Krankenhaus. Zurzeit schlägt er sich aber viel lieber auf dem Pferderücken durch die Prärie, auf der Jagd nach Hirschen, Wölfen und Pumas. Aber auch auf anderen Schlachtfeldern ist er regelmäßig zu finden. Der Grund: ganz einfach große Begeisterung für das Thema Videospiele.



X Aktion Lesertest

RED DEAD REDEMPTION

Skepsis weicht Begeisterung.

Ein Western? Das war mein erster Gedanke, als ich zum ersten Mal von »Red Dead Redemption« gehört habe. Skepsis machte sich breit. Als dann auch noch immer mehr Vergleiche mit »GTA IV« angestellt und ein Mehrspieler-Modus in einer offenen Welt angedroht wurden, dachte ich mir: »Na, wenn das mal gut geht!« Doch dann wurden immer mehr Screenshots und Trailer veröffentlicht und Gedanken wie »gut aussehen tut es ja schon« und »klingt ja doch irgendwie spannend« schossen mir durch den Kopf. Mit der Veröffentlichung wuchs schließlich die Zahl der begeisterten Spieler in der Community und mich beschlich eine innere Unruhe und die Sehnsucht nach Freiheit und Abenteuer. »Red Dead Redemption« wurde gekauft. Bereits seit der ersten Minute fesselt mich jetzt die mit Liebe zum Detail umgesetzte Story. Man taucht ein in diese Welt und fühlt sich sofort mittendrin. Die enorme Sichtweite, die grafisch wunderschön umgesetzt wurde und durch eine authentische Soundkulisse hervorragend ergänzt wird, vermittelt von Beginn an das Gefühl von Freiheit und Wildnis. Und davon bietet »Red Dead Redemption« reichlich. Man kann sich in dieser Welt verlieren und hat das wunderbare Gefühl, in seinen Entscheidungen frei zu sein. Jede Minute ist

ein Genuss. Und sowohl die Spielwelt als auch die Haupt- und zahlreichen Nebenmissionen bieten genug Abwechslung. Die Steuerung geht dabei schnell in Fleisch und Blut über und man braucht sich darüber schon nach kurzer Zeit keine Gedanken mehr machen. Mehr Aufmerksamkeit muss man allerdings dem Lesen der Untertitel widmen, da die Sprachausgabe ausschließlich Englisch ertönt – allerdings hervorragend artikuliert und sehr authentisch, da hier auch in den verschiedenen Dialekten gesprochen wird.

Und auch der Mehrspieler-Modus überzeugt. Das hätte ich nicht gedacht! Neben klassischen Modi wie Deathmatch gibt es einen freien Modus, in dem man ähnlich wie im Einzelspieler-Modus in der offenen Welt Herausforderungen erledigen, mit Mitspielern Banden gründen oder sich duellieren kann. Klar, es ist nur eine Spielwelt und irgendwann wird sich darin alles wiederholen. Aber bis dahin versteht es das Spiel, mich ständig zu begeistern und zu motivieren. Der einzige Kritikpunkt betrifft den Mehrspieler-Modus. Hier schmälern leider häufige Verbindungsprobleme und Spielunterbrechungen dieses sonst so ungetrübte Spielerlebnis. Für diese Nerverei gibt es Punktabzug und die Hoffnung, dass das Problem bald behoben wird.

Oliver Beckmann/sv



Leserwertung

»Red Dead Redemption« ist das, was viele Western selbst gerne wären: ein Meisterwerk.

9.4 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 06/10: 9.2



Mehr auf www.360-live.de

* Diskutiere mit: Sombrero oder Cowboyhut, welchen Sonnenschutz benutzt du?

COMMUNITY

RED DEAD REDEMPTION

Sengende Hitze, endlose Prärie, trockener Staub im Rachen. Dank Rockstar Games kann sich seit Ende Mai jeder diese Eindrücke nach Hause auf die Konsole holen. Für die Redaktion ist »Red Dead Redemption« der wahre Western. Was sagt die 360-Live-Community?



* Nachgefasst

Wer hat nicht schon mal davon geträumt, mit den Dalton Brüdern eine Bank auszurauben oder pünktlich zum Glockenschlag ein Duell auf Leben und Tod zu bestehen? Wer wäre nicht gerne der schnellste Schütze nach Billy the Kid und dafür berüchtigt, schneller als sein eigener Schatten zu ziehen? CroKoDoC aus dem Forum fühlt sich direkt an Filmklassiker wie »Die glorreichen Sieben« oder »Für eine Handvoll Dollar« erinnert: »So zusammen am Lagerfeuer sitzen. Oder eine Runde Poker im Saloon und danach 'nen Zug klarmachen«, schwärmt er und steht dabei nicht alleine da. Auch jay_1887 ist begeistert: »Dreck, Schweiß, Lagerfeuer, Jagd, Poker, Whisky und Action, was will man mehr?« Die Welt in »Red Dead Redemption« macht besonders viel Spaß, wenn man sie mit Freunden unsicher macht. »Es ist einfach nur klasse gemacht, besonders beim Reiten in einer Gruppe kann man das Tempo anpassen, bzw. eine Folgen-Funktion wie bei Online-Rollenspielen einstellen«, erklärt Zamamee. Auch der Mehrspieler-Modus wird heiß diskutiert. Wer's noch nicht gespielt hat: Rockstar Games integrierte viele unterschiedliche Spielvarianten, so zum Beispiel den Jeder-gegen-jeden-Modus namens »Standoff«, in dem sich die Beteiligten in einer Kreisformation aufstellen und auf ein Zeichen losballern müssen. Wer zuletzt noch steht, hat gewonnen. Laune macht auch der »Grab the Bag«-Modus, hier muss man seine Mitspieler abknallen, den Geldsack an sich reißen und in der Schatztruhe deponieren. »Es wird nie langweilig. Bis jetzt gefallen mir die Taschen-Klau-Matches am besten«, schreibt Fidel Castro und freut sich über die rege Beteiligung im Online-Modus. Ganz besondere Erfahrungen werden Spieler auch mit der so genannten »Dead Eye«-Mechanik machen, bei der die Zeit verlangsamt und Ziele durch einfaches Anvisieren markiert werden. Läuft der Zeitlupeneffekt ab oder wird er vorzeitig beendet, werden alle bis dahin markierten Ziele automatisch beschossen. Nikk83 befürchtet aber, dass dadurch im Mehrspieler-Modus eine Menge Gaudi verloren gehen könnte. Was wenn ein ganzes Team einfach so in blauen Bohnen ertränkt wird? Mopsi und CrokoDoC beruhigen: Die Zeit wird im Online-Spiel nicht verlangsamt und, mit jedem Einsatz der sogenannten »Dead Eye«-Funktion gibt es nur eine bestimmte Anzahl von zu markie-

renden Objekten. Wem so etwas nicht liegt, der kann sich im freien Spiel austoben und sein Leben als Pistolero so gestalten, wie er es gerne hätte. »Ich will eine Gang gründen und auf Jagd gehen, die Berge besteigen, Bauernhöfe beschützen, ein richtiger Cowboy sein«, plant zum Beispiel KinG Rhym3z inc. Auch an Atmosphäre und Vielfalt mangelt es nicht. Doch kommt tatsächlich echte Westernstimmung auf? SaschaAsh findet: »Das Westernmilieu spricht mich viel mehr an als das Gangster-Gehabe von GTA.« Escon findet die Handlung des Einzelspieler-Modus »einfach nur arschgeil«. Wie für Rockstar typisch gibt es auch bei »Red Dead Redemption« keine deutsche Tonspur – schreckt dieser Mangel ab? »Wenn man so schlecht Englisch spricht wie ich, wäre eine Eindeutschung schon sinnvoll«, meint Dry Cider, und auch Killer Lsd hat Bedenken, dass er wichtige Teile der Geschichte verpasst. Deutsche Untertitel gibt es dafür, und wem das ständige Mitlesen nicht zu sehr auf die Nerven geht, wird von der Handlung dennoch genug mitbekommen. Zudem ist die englische Synchronisation wieder einmal erstklassig und haucht den unterschiedlichen Charakteren virtuelles Leben ein. Apropos Leben: Die Grafik der Flora und Fauna passt zum Spiel wie die Hand um den Colt, das meint auch Escon: »Das Jaggen macht echt Spaß. Ich spiele gerade mal zwei Stunden und in der Zeit bin ich nur durch die Gegend geritten, habe ein paar Tiere gekillt und gehäutet. Die Zeit verfiegt hier echt schnell.

Und die Grafik ist geil!«, so Escon. »Die Detailtiefe der Pferde, die Weitsicht der Landschaft, Charakterdarstellung, alles sieht wirklich toll aus. Dass eine Stadt nach dem Töten aller Einwohner dauerhaft zur Geisterstadt wird, unterstreicht zusätzlich die Dynamik und Lebendigkeit der Welt.« Zamamee und Ollimann sind sich einig: »Mein Lieblingsspiel des Jahres 2010.« Wer noch skrupellose Pistoleros für seine Banditentruppe anheuern möchte oder tapfere Hilfssheriffs sucht, findet die Top-Wanted-Listen bei uns im Forum auf www.360-Live.de.

Max Trautmann/bk



DAS DENKT DIE REDAKTION

RAUE SITTEN, GEPANSCHTER WHISKY, BLEIHALTIGE ARGUMENTE: WESTERN-SPIELE SIND SO SELTEN WIE GROSSE GOLDKLUMPEN IM YUKON RIVER. BRINGT ROCKSTAR DEN COWBOY-TREND ZURÜCK?

Richard:

Ich glaube gar nicht, dass das Westerngenre je weg war. Ist wohl eher so, dass Games-Entwickler im Web viele kostenlose Polygonmodelle für Space-Marines finden, aber eben kein einziges für Cowboys. Deshalb gibt's mehr Sci-Fi-Action, und kaum Western-Games ;-)

Benjamin:

Dieses »Red Dead Redemption« ist nicht nur spielerisch klasse, sondern auch künstlerisch wertvoll. Eine wahre Huldigung auf das raue Genre, quasi der brillante Eastwood-Streifen »Erbarmungslos« als Spiel. Meine Konsole will mehr solcher Spiele. Sie sagt auch brav Dankeschön.

Michael:

Ich denke nicht, dass das Genre unbeliebt ist. Die meisten Spieleentwickler können wohl einfach nichts mit diesem Szenario anfangen. Karge Landschaften, Revolver, Viehdiebe und Planwagen zu einem spannenden Game zu verwursten, das ist nicht einfach.

Sabine:

Wer die authentischsten Pferdehintern seit Black Beauty in ein Game packt, kann damit nur einen Treffer landen. Mich zieht's in den Wilden Westen und ich hoffe, einige Spieleentwickler folgen der Fährte, die Rockstar hinterlassen hat.

Jan:

Schon die Jagd auf wilde Tiere ist technisch zu gut inszeniert, als dass man sich diesem Vergnügen entziehen könnte. Außerdem stehe ich auf die raubeinige Gangart der Charaktere. Wird Zeit, den Colt durchzuladen.

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



360 LIVE LESERPOST



Was tut Microsoft, um auch in Japan seine wenig geliebte Xbox 360 an den Mann zu bringen? Das Unternehmen schaltet kuriose TV-Werbung mit »Sanrokumaru«, einem Büroangestellten mit einem Xbox-Logo als Kopf. Kommt's an? Bei unseren Lesern jedenfalls schon...

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

VOLL RETRO!

Ich bin sehr zufrieden mit »Red Dead Redemption«, habe aber ein großes Problem damit: Und zwar besitze ich noch einen Röhrenfernseher – ja, es gibt noch Spieler ohne LCD! Es ist absolut ärgerlich, dass mein oberer Bildschirmrand und ein Teil des linken Displays beschnitten sind. Meldungen während des Spieles kann ich nur zum Teil lesen, die Munitionsanzeige sehe ich auch nicht ganz. Das nervt. Ich hoffe, hier wird noch mal mit Patch nachgeholfen, muss doch zu regeln sein.

Ravn84, auf der Webseite

Michael: Bestimmt. Der Patch ist allerdings nicht über den Xbox Live Marktplatz zu beziehen, sondern nur in Elektronik-Fachgeschäften und kostet zwischen 400 und 800 Euro. Dafür kriegst du dann aber nicht nur deine Bildschirmanzeigen zur Gänze zu Gesicht, nein, der Patch bohrt auch noch mal die Grafik auf. Der Anbieter verspricht ein ganz neues Spielgefühl – ist das nicht großartig? Aber genug gescherzt: Nein, ein Patch für dieses Problem ist nicht in Sicht.

VOLL VERBITTERT!

Ich habe natürlich ein Abo – ist ja klar –, aber was mich daran etwas ärgert: Ich habe erst im Nachhinein erfahren, dass man eine Prämie bekommt, wenn man es abschließt. Sei es wie in der Ausgabe 6/10 »Lost Planet 2« mit zehn Euro Zuzahlung oder wie in einer älteren Ausgabe »Episodes from

Liberty City« für 30 Euro Zuzahlung. Jetzt ärgere ich mich jedes Mal, dass ich damals auf der Gamescom zugeschlagen habe. Nun überlege ich, das Abo zu kündigen und wieder eins zu machen. Klingt krank, aber mich ärgert das einfach zu arg, dass einem auf der Gamescom nichts angeboten wurde und die, die anderweitig ein Abo gemacht haben, dafür noch belohnt wurden. Ihr könntet dieses Jahr auf der Gamescom auch so ein Angebot machen wie im Heft, bei dem man etwas dazubekommt. Nicht, dass sich verbitterte Einzelkinder beim Lesen nachher genauso ärgern wie ich.

Nexas, aus dem Forum

Benjamin: Na ja, nichts angeboten stimmt ja auch nur so halb. Immerhin haben Schnupper-Abonnenten auf der Gamescom ein zusätzliches Heft umsonst, einen gekühlten Energy-Drink und – sofern nicht vergriffen – ein seltenes T-Shirt von uns bekommen. Speziell die beiden letztgenannten Dinge waren in Anbetracht der Temperaturen wahrlich heiß begehrt. Aber schon klar, von einem »Lost Planet 2« oder, wie in dieser Ausgabe, »The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena« hat man natürlich länger was. Wenn du also immer noch so eine Prämie abgreifen willst, wende dich am besten an unseren Abo-Service. Die Kontaktdaten stehen auf Seite 57.

VOLL RÄTSELHAFT!

Also, ich hätte einen Verbesserungsvorschlag fürs Magazin. Wie wäre es, wenn ihr am Heftende ein Kreuzworträtsel nur über Games macht? Klar, ist bestimmt noch mehr Arbeit als ihr eh schon habt, aber das wäre doch mal eine Idee. In diesem Kreuzworträtsel kommen dann nur Games-Themen vor und Fragen, die man nur beantworten kann, wenn man das komplette Heft gelesen hat. Einen Preis muss es ja nicht unbedingt geben, wäre aber auch klasse.

Nexas, aus dem Forum

Sabine: Prinzipiell keine schlechte Idee. Kommt in meiner Liste der Lieblingsvorschläge gleich hinter der Häkelanleitung für eine Spartan-Rüstung. Okay, das Rezept für die Necromorph-Kekse mit blutroter Zuckerglasur steht auch hoch im Kurs. Kurzum: Ich denke nicht, dass allzu viele unserer Leser auf Kreuzworträtsel stehen. Um diese Frage trotzdem repräsentativ zu beantworten, haben wir eine Umfrage zu genau diesem Thema im Forum ins Leben gerufen. Außerdem abschließend hier, nur für dich, ein ganz kleines Rätsel: Weltbestes Xbox-360-Magazin mit drei Zahlen und vier Buchstaben? Na?

VOLL TREU!

Ich weiß nicht, ob ihr es gewusst habt, aber in diesem Monat ist unser einjähriges Jubiläum. Genau vor einem Jahr habe ich euer Heft am Kiosk meines Vertrauens gekauft. Und ich habe und werde nie die 3,60 Euro bereuen, die ich seitdem jeden Monat bezahle. Ihr habt mir bei Spiele-Kauf-

TOPTHEMA

VOLL SANROKUMARU!

Hey, ich habe mir einen Dialog für das Sanrokumaru-Video ausgedacht, und zwar folgenden:

Erster Mann: Hallo. Wir drei sind von Microsoft Japan.

Zweiter Mann: Wir haben den »Ring of Death« erfunden.

Erster Mann: Genau, sehen Sie.

Maskottchen: Beep (= Ring of Death!)

Zweiter Mann: So verkaufen wir viel mehr Konsolen (beginnt zu lachen).

– Das Trio wird niedergeprügelt –

Erster Mann: Ich verstehe nicht, warum uns das immer wieder passiert!

Zweiter Mann: Ich denke, es liegt an unseren Krawatten...

– THE END –

Ich hoffe, mein Dialog weiß zu überzeugen. Solche Gewinnspiele gefallen mir sehr, super Idee.

Raphael Watschinger, per Mail

Max: Also ich muss sagen, das ist mit Abstand der kreativste Dialog, der uns im Rahmen des Sanrokumaru-Ideenwettbewerbs zugesandt wurde. Genial! Worum's hier geht? Wöchentlich veröffentlichen wir auf www.360-live.de einen neuen Xbox-Werbespot aus Japan – auf Japanisch. Da die wenigsten hier von den Dialogen etwas verstehen dürften, sollen sie sich stattdessen einen einfallsreichen Text ausdenken. Von absurd bis abgedreht ist alles erlaubt. Der beste Dialogschreiber erhält ein kleines Überraschungspaket. Lust, mitzumachen? Das Gewinnspiel läuft noch bis zum 18. Juli 2010! Details auf www.360-live.de.

✕ LASS ES RAUS!

VOLL OBERFLÄCHLICH!

Aus aktuellem Anlass möchte ich mich mal zu Tiefgang in Spielen äußern. Mir gefallen Spiele wie »Alan Wake« oder auch »Bioshock« extrem gut, weil sie durch eine gekonnt inszenierte Story überzeugen können. Was mir dagegen völlig aufstößt, ist, wie manche Entwickler krampfhaft versuchen, ihre Spiele interessant zu machen. Beispiel: »Modern Warfare 2« – an sich natürlich ein klasse Spiel mit top Einzelspieler-Kampagne. Was mich allerdings extrem stört, ist die Art, wie hier versucht wird, Aufmerksamkeit zu erzeugen. Konkret wäre da zum Beispiel, dass man ständig Dinge wiederholt, die in den Vorgängerspielen Lob von Presse und Spielern geerntet haben. Zum Beispiel das Ende. Ich sehe fast keinen Unterschied zwischen den Enden von »Call of Duty 4« und »Modern Warfare 2«. Darüber hinaus stören mich Dinge wie die erneute Einführung von Captain Price, der wohl nur wieder mit dabei ist, weil er als cool gilt. Dazu killt man dann noch mal den Protagonisten und jagt eine Menge Sachen in die Luft. Fertig! Tiefgang? Fehlanzeige! Warum verkommen

gerade Shooter immer mehr zu brachialen, effektreichen, aber stumpfen Ballereien? Ich schließe mich allen an, die für mehr Tiefgang in Spielen einstehen.

Robin Jaede, per Mail

Sönke: Spiele unterliegen, wie so ziemlich jedes Produkt, den Kräften der marktwirtschaftlichen Nachfrage. Hohe Verkaufszahlen sprechen also für eine hohe Nachfrage. Und die wiederum verlickert dem Hersteller: Hey, unsere Kunden mögen das Spiel! So müssen wir es ab sofort immer machen! Dass auf diesem Weg innovative Ideen und bahnbrechende Neuerungen auf der Strecke bleiben, scheint irgendwie kaum jemanden wirklich zu interessieren. Zumindest sprechen die Verkaufszahlen der stumpfen Ballerei »Modern Warfare 2« dafür. Das Ergebnis: keine Experimente, lieber bei Altbewährtem bleiben – bringt schließlich auch Geld. Und Action-an-Hirn-aus-Konzepte funktionieren ja im Kino auch wunderbar. Während tiefgehende Filme wie »Being John Malkovich« oder »Bladerunner« an der breiten Masse vorbeigehen, führen No-Brainer wie »2012« und »Iron Man 2« die Kinocharts an. Woran das liegt? Das wäre ein interessantes Thema für eine Reportage. Vielleicht in einer der kommenden Ausgaben? Falls du dich jedoch dazu entscheiden solltest, einen Fanclub für mehr Tiefgang in Videospielen zu gründen: Ich bin dabei!

entscheidungen sehr geholfen. Durch euch bin ich auf »Forza 3« gekommen. Auch wenn mir einige Artikel nicht gefallen, lese ich sie trotzdem. Könnt ihr schon Genaueres über »GTA V« sagen? Ich bin ein großer Fan der Reihe. Ich habe mir auch überlegt, ein Abo zu bestellen. Welche Vorteile habe ich dadurch? Zum Schluss möchte ich noch sagen: Ich freue mich auf ein weiteres Jahr mit euch und auf gute Artikel.

Robin Kempkens, per Mail

Richard: Immer wieder schön, wenn Peter Ustinov mit seiner Meinung über

Jubiläen eben nicht Recht behält: »Ein Jubiläum ist ein Datum, an dem eine Null für eine Null von mehreren Nullen geehrt wird«? Pah, von wegen! Los, lass uns anstoßen! Natürlich nur mit Orangensaft, bin ja schließlich noch im Büro. Aber zu deiner Frage: »GTA V« ... kommt. Viel mehr gibt es derzeit nicht an Informationen zu diesem Game. Gerüchten zufolge soll es die Spieler aber nach London verschlagen. Da Hersteller Rockstar seine Ankündigungen für die E3 2010 allerdings abgesagt hat, hoffen wir auf ein paar Überraschungen zur Gamescom-Fachmesse in Köln Ende August.

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich muss euch wahrscheinlich nicht sagen, dass euer Heft genial ist und ich mich jeden Monat riesig darauf freue, wenn es dann endlich wieder im Briefkasten liegt. Um es dann noch perfekt zu machen, möchte ich hier einen Tipp geben und auch eine große Bitte äußern. Als Erstes: Ich und meine Freunde fänden es klasse, jeden Monat die Tops und Flops der Spielebranche aufgeführt zu sehen. Wir finden das sehr interessant, weil man sich so ausrechnen könnte, ob es von einem Spiel einen Nachfolger geben wird. Zum Schluss noch eine Anmerkung zur Benotung: Ich finde es schade, dass das beste Online-Spiel »Battlefield Bad Company 2« eine schlechtere Benotung bekommen hat als das einfallslose »Modern Warfare 2«. Darum fordere ich wenigstens ein extra großes Poster von »Battlefield«!

Chris Sturmberg, per Mail
Michael: Hm, mit einem Poster kann ich nicht dienen. Aber »Driver San Francisco« ist doch auch schön! Hat zumindest die cooleren Karren. Als Alternative könntest du dir dein Merchandise auch selbst basteln. Als echter »Battlefield«-Fan gehört das doch quasi dazu, oder? Also: Geh in einen Waffenhandel und kauf dir so ein billiges Granatenimitat aus Plastik. Dann druck dir einen knallgelben Smiley aus und drauf damit. Sieht bestimmt super aus im Spielerzimmer! Aber nun zu deinen Vorschlägen: Von den Verkaufszahlen eines Spiels auf einen möglichen Nachfolger schließen zu wollen, ist nicht wirklich zuverlässig. Mittlerweile sind Fortsetzungen ja gang und gäbe: »Bioshock 2«, »Gears of War 3«, ja sogar so Fisimatenten wie »Iron Man« bekommen einen zweiten Teil. Insofern: einfach davon ausgehen, dass ein Nachfolger kommt. Damit liegst du zu mindestens 90 Prozent richtig.

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 | Steve Domschke Alter | 29 Wohnort | Plauen
Name im Forum | Tesh

Kurz-Bio | Steve ist schon einer der älteren Knochen im Forum und hat neben PC und Konsole ein sehr aufregendes Leben, in dem ihn seine vierjährige Tochter ganz schön auf Trab hält. Um sich von dem ganzen Trubel abzulenken, arbeitet Steve tagsüber als IT-Systemelektroniker. Erstaunlich, dass er da auch noch Zeit für seine anderen Hobbys findet: Lesen, Hip-Hop hören und Fußball spielen.



360 Live: Du bist schon seit mehr als drei Jahren im Forum aktiv. Hält dich dein Posten als Moderator dabei oder ist es die Community?

Steve: Ganz klar die Community. Nur aktiv zu sein, weil man Moderator ist, halte ich für falsch, denn dann ist man da fehl am Platz. Außerdem hab ich hier schon viele nette Menschen kennengelernt, mit denen ich auch ständig in Kontakt bin.

360 Live: Musikspiele zählen unter anderem zu deinem Lieblingsgenre. Hast du einen Song, bei dem du so richtig abrockst?

Steve: Eigentlich nicht, da ich musikalisch auch schwer einzuordnen bin. Es kommt einfach darauf an, wie ich gerade gelaunt bin. Einfacher ist das schon bei Sportspielen.

Da fahr ich total auf »Forza 3«, »NBA 2k10« und natürlich »PES 2010« ab.

360 Live: Die gesamte Gamerschaft schaut auf Projekt Natal. Wie ist deine Meinung dazu?

Steve: Auf der einen Seite freu ich mich tierisch auf Natal, denn wenn es wirklich so wird, wie Microsoft es verspricht, dann wird es die Spielgewohnheiten der Gamer komplett verändern. Auch Menschen mit körperlichen Einschränkungen, die vorher zum Beispiel keinen Controller halten konnten, hätten endlich die Möglichkeit, in »unsere Welt« einzutauchen. Aber ich habe Angst, dass es so wird wie bei der Wii – da war bei mir nach zwei Wochen die Luft raus, was sicher an den wenigen guten und zu vielen Gelegenheitsspielen lag.

✕ SCHNIPSEL

Habt ihr irgendwelche Infos zu »Mech Warrior 5«? Es soll ja irgendwann Ende des Jahres für PC und Xbox 360 erscheinen.

Jumatic, per Mail

Da hast du leider eine veraltete Information am Start. Mittlerweile wurden die Arbeiten an »Mech Warrior 5« nämlich abgebrochen, weil die Entwickler meinen, sie würden ihren Fans mit ihrem Ansatz zu wenig bieten. Ob die Arbeiten irgendwann wieder aufgenommen werden? Wer weiß...

Wisst ihr vielleicht schon etwas über eine dritte Staffel von »1 gegen 100«? Kommt da diesen Sommer schon was? Oder muss man sich noch gedulden?

Nadine Tetting, per Mail

Eine sehr berechtigte Frage – denn seit dem Ende der zweiten Staffel ist es verdammt ruhig um das Online-Quiz geworden. Microsoft gibt auch keine Auskünfte. Sollte es allerdings so laufen wie im letzten Jahr, ist mit dem Start der dritten Staffel irgendwann im Juli zu rechnen.

Habe heute erst festgestellt, dass ihr ja beim Tassiloplatz 7 sitzt, wo meine Firma Wartungen und Reparaturen durchführt. Beim nächsten Mal schau ich mal persönlich bei euch vorbei.

Christian, per Mail

Ja, klar. Aber bring Plätzchen mit, damit's ein bisschen gemütlicher wird. Oh, undruf vorher an, damit wir noch schnell aufräumen und alle geheimen Vorabversionen verstecken können. Danke!

Aufgrund der allgemeinen wirtschaftlichen Lage wird auch auf dem japanischen Immobilienmarkt alles getan, um alle Käuferschichten zu erschließen. Die zahlungskräftige Kundschaft ist aber leider nicht immer in die bestehende Nachbarschaft integrierbar.

Steven Regürk, via Facebook

Stimmt. Besonders, wenn die zahlungskräftige Kundschaft aus Videospiel-Redakteuren besteht. Das sind ganz fürchtbare Nachbarn, drehen den TV immer voll auf und sind berüchtigt, mit umhergeworfenen Controllern Löcher in die Wände zu hauen. Der Albtraum eines jeden Vermieters...



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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Ich bin so cool, hinter mir schneit es! «
SaschaAsh

360_{LIVE}
JULI 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

76 TOP 50

Die besten Partyspiele
im Überblick

79 SPARTIPPS

Wet, Fallout 3,
Darksiders und mehr

80 ZUBEHÖRTEST

Sennheiser RS 180,
Rock Band M.I.C.

WWW.360-LIVE.DE

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

Was wäre das Leben ohne Freunde? Und was wäre eine WG-Party ohne Spiele? Mit mehreren Kumpels an einer Konsole zu zocken, zu rocken und zu singen, das ist für viele Feierhasen das höchste der Gefühle. Und Recht haben sie! Denn: Wer spielt schon gerne allein? Hier findest du deshalb die 50 besten Partyspiele für Xbox 360. Die Gemeinsam-Spaß-haben-Granaten 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 eingeheimst hat. In der nächsten Ausgabe findest du an dieser Stelle dann: die 50 besten Antihelden-Spiele.

DIE 50 BESTEN
PARTYSPIELE
DER 360-LIVE-REDAKTION

Blazblue: Calamity Trigger						
	Genre	Beat 'em Up	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	38 €	Wertung
	Hersteller	Flashpoint	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 6	Test in 360 Live	04/10
	Abgedrehtes 2D-Beat-'em-Up mit sehr stilisierter Grafik und viel Tiefgang.					

Blur						
	Genre	Rennspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	65 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 20	Test in 360 Live	06/10
	Sehr handlich und präzise, glasklare Bedienung. Tolle Drifts!					

Bomberman Live						
	Genre	Action	USK ab 6 Jahren	gesichtet ab	800 MS	Wertung
	Hersteller	Hudson	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in	–
	Für mehrere Spieler eine Riesengaudi und dank zig verschiedener Spielmodi stets abwechslungsreich.					

Burnout: Revenge						
	Genre	Arcade-Rennspiel	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	36 €	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 Xbox 360. Ein geradliniger Arcaderacer, der Action mit Positionskämpfen paart.					

Call of Duty: Modern Warfare 2						
	Genre	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	39 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	ja	MP-Modi	VS, Koop
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 18	Test in 360 Live	12/09
	Wie ein Kinofilm zum Mitspielen. Im Mehrspieler-Modus eindeutig die Nummer eins auf Xbox 360.					

Castle Crashers						
	Genre	Action	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	1200 MS	Wertung
	Hersteller	The Behemoth	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	10/08
	Genialer Gesamteindruck! Retro-Freunde, zugreifen!					

Dead or Alive 4						
	Genre	Beat 'em Up	USK ab 16 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
	Hersteller	Tecmo	gekürzt	nein	MP-Modi	VS
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	02/06
	Verbessert genau da, wo's nötig war: mehr Tiefgang, ein überzeugendes Kampfsystem plus die gewohnt schnelle Action in Top-Gratik.					

Die Simpsons: Das Spiel						
	Genre	Geschicklichkeit	USK ab 12 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	11/07
	Witzig, spritzig, fröhlich und voller »Simpsons«-Charme. Für Fans ein Muss. Nicht zuletzt dank des witzigen Koop-Modus.					

DJ Hero						
	Genre	Musikspiel	USK ab 0 Jahren	gesichtet ab	75 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	11/09
	Geht ab wie Schmidts Katze auf LSD. Pflichtkauf für alle Fans moderner Musik.					

Fairytale Fights						
	Genre	Hack 'n' Slay	USK ab 18 Jahren	gesichtet ab	39 €	Wertung
	Hersteller	Playlogic	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	11/09
	Wer ein bisschen schwarzen Humor mitbringt, wird prächtig unterhalten. Hirn aus, Action an.					

FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2010 Südafrika

	Genre	Fußball-Spiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	57 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	9.0
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 20	Test in	360 Live 05/10	★ ★ ★ ☆

Schöner, flüssiger, mit durchdachten Modi. 60 Euro sind happig, aber es lohnt sich.

Final Fight: Double Impact

	Genre	Beat 'em Up	USK	ab 12 Jahren	gesichtet ab	800 MS	Wertung
	Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	8.5
	Sprache	Englisch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 05/10	★ ☆

Eine geballte Tracht Prügel zum fairen Preis!

Ghost Recon Advanced: Warfighter 2

	Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 18 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
	Hersteller	Ubisoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	9.0
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in	360 Live 04/07	★ ★ ★ ☆

Leistet sich praktisch keine Fehler. Verblüffend intelligent und gutaussehend. Willst du uns heiraten?

Guitar Hero 5

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	43 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.8
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in	360 Live 10/09	★ ★ ☆ ☆

Activision hat sein Versprechen gehalten: Das ist wirklich das beste »Guitar Hero« aller Zeiten.

Guitar Hero: Metallica

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.1
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in	360 Live 05/09	★ ★

Optisch ein Kracher und auch sonst der absolute Metal-Overkill!

Guitar Hero: World Tour

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	24 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	7.8
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in	360 Live 11/08	

Party- und Solospaß garantiert, allerdings fehlt es an Abwechslung.

Halo 3: ODST

	Genre	Ego-Shooter	USK	ab 18 Jahren	gesichtet ab	33 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.5
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 16	Test in	360 Live 10/09	★ ★ ★ ☆

Fordernd, fesselnd, fantastisch ausgestattet: geballter Spielspaß für jeden »Halo«-Fan! Nur optisch etwas altbacken.

Left 4 Dead (dt.)

	Genre	Ego-Shooter	USK	ab 18 Jahren	gesichtet ab	49 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	ja	MP-Modi	Koop, VS	8.6
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in	360 Live 01/09	★ ★ ★ ☆

Wer hier im Koop keinen Spaß hat, sollte seine Xbox Live Mitgliedschaft kündigen!

Lego Batman

	Genre	Action	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
	Hersteller	Warner Interactive	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	7.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	–	

Erfindet das Genre zwar nicht neu, bietet aber ultimativen Multiplayer-Spaß für große und kleine Lego- und Batman-Fans.

Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer

	Genre	Actionabenteuer	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	39 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	8.0
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 12/09	★ ★ ☆ ☆

Witzige Neuerungen gepaart mit dem Charme der Vorgänger. Top, vor allem für gesellige Schatzjäger.

Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

	Genre	Actionabenteuer	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	19 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	8.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 06/08	★ ★

Zünftiger Jump-and-Run-Spaß in einer kunterbunten Lego-Welt voller Witz und Charme.

Lego Rock Band

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	18 €	Wertung
	Hersteller	Warner Bros. Int.	gekürzt	nein	MP-Modi	VS, Koop	7.8
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in	360 Live 12/09	★

Leichte, aber auch spaßige Rock-Unterhaltung für die ganze Familie.

Lego Star Wars: Die komplette Saga

	Genre	Actionabenteuer	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	58 €	Wertung
	Hersteller	Lucasarts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	8.1
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 11/07	★

Leichtfüßig, mühelos spielbar und ziemlich umfangreich.

Lips

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	48 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.4
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in	360 Live 01/09	★

Microsoft kopiert Sonys »Singstar«, das aber ziemlich gut.

Lips: Deutsche Partyknaller

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	22 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.2
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in	360 Live 01/10	★ ☆

Der Wachmacher für vereiste Partygäste.

Lips: Number One Hits

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	24 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS, Koop	8.1
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in	360 Live 12/09	★ ☆

Wer das erste »Lips« noch nicht kennt, greift bedenkenlos zu.

Lips: Party Classics

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	37 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS, Koop	7.8
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in	360 Live 04/10	

Bringt keine Innovationen, aber garantiert jede Party in Schwung.

Marvel Ultimate Alliance 2

	Genre	Action	USK	ab 12 Jahren	gesichtet ab	23 €	Wertung
	Hersteller	Activision	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	8.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in	360 Live 10/09	★ ☆

Super Helden-Action mit massig Material für Fans.

Mini Ninjas

	Genre	Actionabenteuer	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	29 €	Wertung
	Hersteller	Eidos	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	7.9
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in	360 Live 10/09	★ ☆

Eine ungewöhnliche Action-Überraschung, die leichte und trotzdem fesselnde Ninja-Kost bietet.

Namco Museum Virtual Arcade

	Genre	Spielesammlung	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	13 €	Wertung
	Hersteller	Namco Bandai	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.3
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 4	Test in	360 Live 05/09	

Retro-Fans kommen trotz kleinerer Mängel auf ihre Kosten.

Need for Speed: Most Wanted

	Genre	Arcade-Rennspiel	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	60 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.8
	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.

PES 2010

	Genre	Fußball-Spiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	29 €	Wertung
	Hersteller	Konami	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.5
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	11/09	★ ★

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

Project Gotham Racing 4

	Genre	Arcade-Racing	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	12 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.6
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	10/07	★

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

Rock Band 2

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.6
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	12/08	★ ★

Frei von Überraschungen, aber macht sonst so ziemlich alles richtig.

Scene It? Ganz großes Kino

	Genre	Partyspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	30 €	Wertung
	Hersteller	Warner Bros. Int.	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.3
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	12/09	★

Unterhaltsames Filmquiz; anspruchsvoll, aber wenig Fragen und antike Technik.

Scene It? Kinohits

	Genre	Partyspiel	USK	ab 12 Jahren	gesichtet ab	14 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.2
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	01/09	

Tolle Fragen, witzlose Kommentare, gutes Quiz.

Sega Mega Drive Ultimate Collection

	Genre	Spielesammlung	USK	ab 12 Jahren	gesichtet ab	20 €	Wertung
	Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.3
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	03/09	★ ★

Für Sega-Fans in der Tat die ultimative Spielesammlung.

Sonic & Sega All-Stars Racing

	Genre	Rennspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	48 €	Wertung
	Hersteller	Sega	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.1
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	03/10	★

Eher durchschnittlicher Fun-Racer, der aber im Mehrspieler-Modus ordentlich punktet.

Split/Second: Velocity

	Genre	Rennspiel	USK	ab 12 Jahren	gesichtet ab	50 €	Wertung
	Hersteller	Disney Interactive	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.5
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	06/10	★ ★

Vielseitiges Action-Rennspiel mit superben Effekten und brachialem Gameplay.

Super Street Fighter IV

	Genre	Beat 'em Up	USK	ab 12 Jahren	gesichtet ab	39 €	Wertung
	Hersteller	Capcom	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	9.3
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 8	Test in 360 Live	05/10	★ ★

Hier stimmt einfach alles: Umfang, Balance, Spieltiefe, Grafik. Zweifellos das beste »Street Fighter« und neue Genre-Referenz.

Tekken 6

	Genre	Beat 'em Up	USK	ab 16 Jahren	gesichtet ab	29 €	Wertung
	Hersteller	Namco Bandai	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop, VS	8.3
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	11/09	★

Tolles Beat 'em Up mit viel Tradition. Nicht innovativ, aber kompromisslos und top durchtrainiert.

The Beatles: Rock Band

	Genre	Musikspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	32 €	Wertung
	Hersteller	Electronic Arts	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	8.7
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 6	Test in 360 Live	10/09	★ ★

Fab Four, Flower-Power und das Lebensgefühl einer ganzen Generation – eingefangen auf einer Disk.

Tony Hawk Ride

	Genre	Skateboard-Spiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	79 €	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	15 €	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.

UFC Undisputed 2010

	Genre	Kampfsport	USK	ab 18 Jahren	gesichtet ab	40 €	Wertung
	Hersteller	THQ	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.3
	Sprache	deutsche Texte	Spieler	1 – 16	Test in 360 Live	06/10	★ ★

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

Virtua Tennis 2009

	Genre	Tennis	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	27 €	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 Arcade-Tennis. Auch wenn die Neuerungen enttäuschen, eines der besten Sportspiele momentan.

Viva Pinata: Trouble in Paradise

	Genre	Garten-Simulation	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	15 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	Koop	8.1
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 2	Test in 360 Live	10/08	★

Endlich mal ein 360-Spiel für alle Altersgruppen.

Worms

	Genre	Strategie	USK	ab 6 Jahren	gesichtet ab	800 MS	Wertung
	Hersteller	Team 17	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	8.0
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	03/07	★ ★

Der Kleinkrieg an einer Konsole hat auch nach 14 Jahren nichts an Spielspaß und Schadenfreude eingebüßt.

WWE Smackdown vs Raw 2010

	Genre	Kampfsport	USK	ab 16 Jahren	gesichtet ab	23 €	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.

You're in the Movies

	Genre	Partyspiel	USK	ab 0 Jahren	gesichtet ab	5 €	Wertung
	Hersteller	Microsoft	gekürzt	nein	MP-Modi	VS	7.0
	Sprache	kompl. Deutsch	Spieler	1 – 4	Test in 360 Live	01/09	

Netter Partygag, der eine gewisse Zeit lang Spaß macht. Doch die Technikprobleme rauben dem Ganzen viel Reiz.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

DARKSIDERS

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Vigil Games

USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1

Aktueller Preis | 30 Euro

Du stehst auf pfliffiges, nicht lineares Leveldesign, weitläufige Spielwelten und minutenlange Kämpfe gegen Bosse im XXL-Format? Dann wird dich »Darksiders«, eine Mischung aus »Bayonetta«, »Dante's Inferno« und »Zelda« für Wii, schnell an den Controller ketten. Rein rechnerisch kostet hier jede Stunde Spielspaß übrigens gerade mal zwei Euro. Höllisch gut!



BENJAMIN KRATSCH

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Ubisoft

USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12

Aktueller Preis | 26 Euro

Du hast mit »Red Dead Redemption« unzählige schlaflose Nächte verbracht und kannst dich vom Wilden Westen noch immer nicht losreißen? Nicht vergessen: Es gibt auch noch andere gute Gringo-Games – das hier zum Beispiel. Ein dreckiger, gewitzter und nicht gerade zimperlicher Ego-Shooter, der von drei Brüdern erzählt, deren Leben den Bach runtergeht. Spielsenswert!



MAX ROßMEISL

TOM CLANCY'S ENDWAR

Genre | Strategie **Hersteller** | Ubisoft

USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4

Aktueller Preis | 15 Euro

Strategiespiele haben auf Konsolen wegen der oft hakeligen Steuerung einen schweren Stand. In »Tom Clancy's Endwar« brüllt man seinen Einheiten daher per Mikro das nächste Kommando entgegen. Und das funktioniert erstaunlich gut. Dazu gibt's eine ansprechende Präsentation und eine nette Hintergrundgeschichte. Bitte nachsprechen: Einheit Leser – kaufe »Endwar«!



SABINE VOGEL

WET

Genre | Action **Hersteller** | Bethesda

USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1

Aktueller Preis | 18 Euro

Sie ist heiß, sie ist sexy und sie ist gefährlich: Auftragskillerin Rubi Malone räumt derzeit zum Schnäppchenpreis die Xbox 360 von schießwütigen Schurken frei. Dank gekonnter Kamerafahrten und spektakulärer Action im Quentin-Tarantino-Stil ist das hier feine Shooter-Kost für Trashfilm-Fans. Und das Beste: Für 18 Euro gibt es sogar die ungeschnittene Fassung mit deutscher Tonspur!



MICHAEL FÖRTSCH

FALLOUT 3

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Ubisoft

USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1

Aktueller Preis | 27 Euro

Saurer Regen, verstrahlte Erde, mutierte Menschen, »3Dogs« Piratensender im Radio und eine atomare Explosion am Horizont. Ein Zimmer im Tenpenny-Tower und dazu noch eine Nuka-Cola. Das Leben im Ödland kann so schön sein! Wer es noch nicht kennengelernt hat, der sollte für 27 Kronkorken auf jeden Fall einen Abstecher wagen. Aber denk an die Anti-Strahlungs-Creme!



JAN HEINRICH

MASS EFFECT 2

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Electronic Arts

USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1

Aktueller Preis | 30 Euro

Was geschah wirklich mit Commander Shepard und seiner Crew? Wie viel Zeit bleibt noch, bis die Reaper erneut über die galaktischen Zivilisationen herfallen? Der düstere Ton des zweiten Teils spricht mich total an und die Story fesselt! Wer Spielstände vom Vorgänger noch hat, importiert diese und kann sich auf viele Überraschungen freuen. Pflichtkauf!

SPECIAL EDITION

FABLE 3 - LIMITED COLLECTOR'S EDITION

Albion, ich komme!

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Microsoft

USK | nicht geprüft **Preis** | ab 85 Euro

Erhältlich | Herbst 2010

Eigentlich ist es ja noch ein ganzes Weilchen hin, bis Ende 2010 »Fable 3« hierzulande erscheinen soll. Trotzdem lässt es sich Hersteller Microsoft nicht nehmen, die Fans mit der offiziellen Ankündigung der Sammleredition schon mal zur Vorbestellung zu animieren. Wobei: So viel Wind verursacht der Inhalt dann doch wieder nicht. Zwar versprühen die Goodies diesmal mehr Einfallsreichtum als noch bei der Collector's Edition zu »Fable 2«, aber lohnen sich die 15 Euro Aufschlag im Vergleich zur Standardfassung?

LEIDER OHNE PLASTIKKRONE

Für seine 85 Kröten findet der geneigte Jäger und Sammler sowohl materielle als auch virtuelle Sammelobjekte in der Box. Griffige Waren sind zum einen die Gilden-Siegelmünze, die durch Werfen bei schwierigen Entscheidungen im Spiel helfen soll. Zum anderen ein Set offizieller »Fable 3«-Spielkarten, von denen jede einen Spielertypus repräsentiert, also zum Beispiel Bösewichter, Helden, Adelige oder Rebellen. Alle weiteren Boni dürfen erst im Spiel selbst entdeckt werden. Darunter das Schwert »Wolfbane« – eine Klinge, die in einer neuen Mission gefunden werden kann und sich hervorragend zum Schlachten von Wölfen und Werwölfen eignet. Weiterhin gibt es eine komplett neue Region samt Schätzen zu entdecken, in der sich der Spieler nach Belieben auch mit seiner Familie in einem eigenen Häuschen niederlassen kann. Zur adäquaten Hausbewachung gibt es dann einen neuen Vierbeiner, den Boxer. Und zu guter Letzt füllt ein neues Outfit aus dem sagenumwobenen Land Aurora den Kleiderschrank des Helden. Man sieht: Üppig geht anders. Eingefleischte Fans werden wahrscheinlich trotzdem blind zuschlagen und ab Winter 2010 bestens ausgerüstet durch das Königreich Albion ziehen. Allen anderen reicht wohl auch die Standard-Edition für 15 Silberlinge weniger.

Sabine Vogel



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

HALO: REACH – LEGENDARY EDITION

Die Legende im Händlerregal

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 16 Jahren **Preis** | ab 130 Euro
Erhältlich | 14. September 2010

Kaum ist die Beta von »Halo: Reach« erfolgreich zu Ende gegangen, schon rückt Microsoft mit neuem Haben-Wollen-Stoff für seine Fangemeinde heraus: Die am 14. September erscheinende Vorgeschichte zum ersten »Halo« kommt auch in einer Legendary Edition in die Händlerregale. Aber: Was in aller Welt kann da bloß drin sein, dass Microsoft dafür satte 130 Euro veranschlagt? Eine Locke des Master Chiefs? Ein funktionsfähiger Warthog zum Selberbasteln? Eine Spartan-Rüstung aus Pappmachée? Nicht ganz...

AUF TUCHFÜHLUNG MIT DEM NOBLE TEAM

Bevor man überhaupt ein Auge auf den legendären Inhalt werfen kann, bleiben die Blicke schon vorab an der Verpackung kleben. Die Schachtel ist im außergewöhnlich hübschen und dekorativen Design des United Nations Space Command gehalten und macht sich bestimmt hervorragend im Regal neben dem Covenant-Embryo in Formaldehyd. Aber nicht nur das Äußere kann sich sehen lassen – auch der Inhalt überzeugt echte »Reach«-Soldaten: Neben einem exklusiven Rüstungs-Skin für den Mehrspieler-Modus, der auf der Disk schlummert, finden sich in einer Artefakt-Tasche noch ein Buch mit dem Titel »Dr. Halseys persönliches Journal« und weitere »streng geheime« Dokumente. Die enthüllen unter anderem wissenswerte Fakten über die außerirdischen Covenant und lüften etliche Geheimnisse des »Halo«-Universums. Das eindeutige Highlight der Legendary Edition ist jedoch eine 25 Zentimeter hohe und 4,5 Kilogramm schwere McFarlane-Panorama-Statue der Mitglieder des Noble Teams – die Helden von »Halo: Reach«. Die ist ein echtes Unikat, denn jede der streng limitierten Figuren wurde handbemalt. Wer auf dieses Schmuckstück verzichten kann oder muss, weil gerade Ebbe im Geldbeutel herrscht, darf für rund 85 Euro aber auch zur Limited Edition des Spiels greifen. Abgesehen von der Panorama-Statue bietet die denselben Inhalt und kommt stattdessen in einer ONI-Metallschachtel daher. Auch nett!

Sabine Vogel



ZUBEHÖR-TEST

SENNHEISER RS 180

Hersteller | Sennheiser **Typ** | Kopfhörer
Preis | ab 180 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Die Spieler- und Cineastenwelt wünscht sich eine Welt ohne Kabel. Kein nervender Salat mehr unter dem TV-Schrank, keine endlosen Schlangen schwarzer Strippen auf dem Boden. Wer allerdings einen Funkkopfhörer kauft, muss oft mit Rauschen und mangelnder Reichweite leben. Kann Sennheiser beim RS 180 mit diesen Vorurteilen aufräumen? Die Inbetriebnahme ist kinderleicht: Funkstation mit Strom versorgen, je eine Batterie in die Ohrhörer, schon geht's los mit dem Soundgenuss. Der Tragekomfort ist großartig, weil sich die weichen Velourpolster sanft an den Kopf schmiegen. So steht auch nächtelangen Daddelsessions nichts im Weg. Gewöhnungsbedürftig bleibt hingegen die Anordnung der Lautstärkeregler am Kopfhörer. Die zwei gleichgroßen Knöpfe lassen sich nur schwer per Tastsinn unterscheiden, ein Rädchen hätte Abhilfe geschaffen.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Richtig punkten kann der RS 180 bei Filmen und Games. Die Höhen klingen brilliant, der Bass ertönt sauber akzentuiert. Die Klangfülle ist derart einnehmend, dass man sich tatsächlich »mittendrin statt nur dabei« fühlt. Auch die Übertragung des Stereosignals funktioniert erstklassig. Im Gegensatz zu seinem älteren Bruder, dem RS 130, stört hier kein Rauschen und kein lästiges Pfeifen. Und beim Lauschen klassischer Musik? Da punktet Sennheiser mit glatten Höhen, Mitten und Tiefen. Lediglich dem Bass fehlt es an Druck. Cineasten dürften sich zudem am mangelnden 5.1-Surround-Sound stören, den man in der 200-Euro-Klasse bei Schnurlos-Headsets allerdings nicht unbedingt erwartet. Richtig beeindruckend in jedem Fall die Reichweite: Sennheiser gibt 100 Meter an. Wir machen den Härtestest und flitzen vom vierten in den ersten Stock des Verlagsgebäudes. Unten trübt zwar Rauschen den Hörgenuss, der eingespielte Ton ist aber weiterhin gut hörbar. Das Gesamtpaket stimmt also. Für Gamer mit Kabelphobie definitiv ein Kauf Tipp!



Das Sennheiser RS 180:
Wer Kabel hasst, greift zu!

8.5

ROCK BAND M.I.C.

Hersteller | Madcatz **Typ** | Mikrofon
Preis | ab 10 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Während Gitarre und Schlagzeug von »Guitar Hero«, »Rock Band« und Konsorten neben den farbigen Notentasten auch allesamt über einen nahezu voll funktionsfähigen, integrierten Controller verfügen, haben Sänger das Nachsehen. Zusätzlich zu ihrem Mikrofon müssen sie sich mit einem extra Controller durch Menüs klicken und Songs anwählen. Das nervt. Deutlich bequemer geht's mit dem »M.I.C.« von Madcatz – das Mikrofon bringt die Steuerelemente eines normalen Xbox-Controllers am Griff nämlich gleich mit. Schön: Das Gerät unterstützt sowohl sämtliche »Rock Band«-Spiele, wie auch alle »Guitar Hero«-Ableger und etwaige andere Musikgames. Für das Karaoke-Spiel »Lips« ist es aufgrund des fehlenden Neigungsensors zum Hochreißen des Mikros allerdings weniger gut geeignet.

PREISSTURZ

Auch die Verarbeitung überzeugt. Statt glattem Plastik ist der Haltegriff gummiert, bietet also guten Grip. Die Druckpunkte der Aktionstasten sind angenehm fest, lediglich das Digi-Pad ist wie beim Original-Controller auch etwas schwammig. Schade auch, dass das Mikrofon nicht kabellos daherkommt. Das USB-Anschlusskabel ist zwar ausreichend lang, bietet aber immerzu Stolperfallen und verbraucht unnötigen Stauraum. Immerhin: Entgegen ersten Befürchtungen kommen einem die Tasten bei der Gesangsstunde nicht in die Quere. Mit einem einfachen Schalter werden die Tasten arretiert und können somit nicht versehentlich gedrückt werden. Im Spiel selbst können mit den angebrachten Knöpfen aber auch die eigene Gesangslautstärke, die Musikkautstärke und die Mikrofonempfindlichkeit kinderleicht an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden – ganz ohne lästiges Menü-Durchforsten. Aber das Beste zum Schluss: Kostete das »M.I.C.« bei seiner Markteinführung noch stolze 60 Euro, gibt es das gute Stück jetzt schon für einen schlappen Zehner. Zuschlagen!



Solide verarbeiteter Mikrofon-Controller, der nicht einfach nur Standardgeräte ersetzt, sondern sie auch um wertvolle Funktionen erweitert.

8.5

SPIELETERMINE

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

HIT- VERDÄCHTIG

BRINK

Hersteller **Bethesda Softworks** Genre **Action**

Dicke Waffen, muskelbepackte Kerls und ein futuristisches Utopia mitten im Bürgerkrieg: In der offenen Welt von »Brink« stehen packende Mehrspieler-Partien auf dem Programm – auch in der Kampagne für bis zu acht Spieler. Leider wurde der Termin für das auf Cartoon-Optik getrimmte Actionsspektakel mittlerweile mehrmals verschoben. Zurzeit ist mit einem Erscheinen im dritten Quartal zu rechnen. Selbst anspielen können wirst du's wahrscheinlich erstmals auf der Fachmesse Gamescom in Köln.

H.A.W.X. 2

Hersteller **Ubisoft** Genre **Action-Flugsimulation**



Das zweite Geschwader von Ubisofts Luftkampf-Simulator bricht im Herbst dieses Jahres durch die Schallmauer. Taktischer soll's werden, zudem verspricht Entwickler Ubisoft Bukarest, dass 360-Piloten erstmals Starts und Landungen direkt hinterm Steuerknüppel miterleben dürfen. In Kombination mit massig neuen Jets und der optimierten Vektorschubsteuerung ein ziemlich heißer Kandidat für die Krone in diesem Nischengenre.

VANQUISH

Hersteller **Sega** Genre **Action**

Dass Sam Gideon mit seiner Cyberrüstung nicht nur ein extrem zäher Brocken, sondern auch ausgesprochen wendig unterwegs ist, hat er schon in der letzten Ausgabe bewiesen. Dieser Third-Person-Shooter saugt dich direkt in eine gnadenlose Maschinenwelt. Die Erwartungen an die neue Actionperle von Platinum Games sind groß – ob die findigen Japaner sie erfüllen, wird sich wahrscheinlich Mitte Oktober zeigen. Dieser inoffizielle Termin kursiert zumindest im Internet.

TERMIN	TITEL
3. Jun.	Darkstar One: Broken Alliance
10. Jun.	Green Day: Rock Band
10. Jun.	Naval Assault
10. Jun.	Sniper: Ghost Warrior
24. Jun.	Für immer Shrek
25. Jun.	Lego Harry Potter: Die Jahre 1 – 4
25. Jun.	Naughty Bear
25. Jun.	Transformers: Kampf um Cybertron
29. Jun.	Singularity
1. Jul.	Tiger Woods PGA Tour 11
9. Jul.	Crackdown 2 (Import)
15. Jul.	Toy Story 3
27. Aug.	Kane & Lynch 2: Dog Days
27. Aug.	Mafia 2
3. Sep.	Dead Rising 2 (Import)
14. Sep.	Halo: Reach
17. Sep.	Front Mission Evolved
17. Sep.	Two Worlds 2
21. Sep.	Test Drive Unlimited 2
30. Sep.	Arcania: A Gothic Tale
Sep.	Ben 10 Vilgax Attacks
Sep.	Formel 1 2010
Sep.	Ninety-Nine Nights II
14. Okt.	Medal of Honor
26. Okt.	Star Wars: The Force Unleashed II
31. Okt.	Splatterhouse
Okt.	DJ Hero 2
Okt.	NBA Elite
9. Nov.	Call of Duty: Black Ops
2010	All Round Hunter
2010	Assassin's Creed: Brotherhood
2010	Batman: Arkham Asylum 2
2010	Beyond Good & Evil 2
2010	Blazblue: Continuum Shift
2010	Brink
2010	Castlevania: Lords of Shadow
2010	Crysis 2
2010	Def Jam Rapstar
2010	Deus Ex: Human Revolution
2010	Doom 4
2010	Dragon Ball: Raging Blast 2
2010	Driver San Francisco
2010	EA Sports MMA
2010	Earth No More
2010	Edge of Twilight
2010	Enslaved: Odyssey to the West
2010	F.E.A.R. 3
2010	Fable 3
2010	Fallout: New Vegas
2010	FIFA 11
2010	Fist of the North Star: Ken's Rage

TERMIN	TITEL
2010	Ghost Recon: Future Soldier
2010	Guitar Hero: Warriors of Rock
2010	H.A.W.X. 2
2010	Hitman 5
2010	Homefront
2010	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
2010	I Am Alive
2010	Incarnate
2010	Kingdom Under Fire 2
2010	L.A. Noire
2010	Lego Star Wars III: The Clone Wars
2010	Majin and the Forsaken Kingdom
2010	Max Payne 3
2010	Metal Gear Solid: Rising
2010	Nail'd
2010	PES 2011
2010	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten
2010	R.U.S.E.
2010	Saw 2
2010	Shaun White Skateboarding

TERMIN	TITEL
2010	Spider-Man: Shattered Dimensions
2010	American McGee's Alice 2
2010	The Ripper
2010	Tron: Evolution
2010	True Crime
2010	Vanquish
2010	Warhammer 40.000: Space Marine
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Bodycount
2011	Bulletstorm
2011	Condemned 3
2011	Darksiders 2
2011	Dead Space 2
2011	HdR: Der Krieg im Norden
2011	Dragon Age 2
2011	Gears of War 3
2011	Inversion
2011	Knights Contract
2011	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
2011	Rage





NIPPON DREAMS

Winter 2004/2005

**TÄGLICH
NEUHEITEN IM
ONLINE SHOP!**

**UNCUT
GAMES**

XBOX360

SINGULARITY
54,90 EUR **UNCUT!**

**SNIPER
GHOST WARRIOR**
34,90 EUR

HALO REACH
59,90 EUR

MAFIA 2 **UNCUT!**
59,90 EUR

NAUGHTY BEAR 44,90 EUR

**LEGO HARRY
POTTER** 54,90 EUR

XBOX360

**KANE AND
LYNCH 2**
54,90 EUR

XBOX360

CRACKDOWN 2
54,90 EUR

**AN- & VERKAUF
2ND HAND GAMES**

**BLITZ-
VERSAND**
alle Preise inkl. MwSt.
DZ- Versand

**BARGELD
SOFORT!**

FON 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN

WWW.NIPPONDREAMS.COM

360 LIVE – NEU AB DEM 28. JULI! IMMER MONATLICH!

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

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

TITELSTORY

DEAD SPACE 2

Vor zwei Jahren konnte Electronic Arts dem Sci-Fi-Horror-Genre mit Isaac Clarkes Debüt-Auftritt zu neuen Höhenflügen verhelfen. Im Frühjahr 2011 soll das Necromorphen-Schlachten nun in die zweite Runde gehen. 360 Live zückt schon mal den Plasmaschneider und trennt damit das infizierte Fleisch aus den Korridoren der Preview-Version. Wird der neue Weltraum-Trip noch intensiver als das brillante Vorgängerspiel? Und wie genau beeinflussen die mysteriösen Alien-Artefakte eigentlich Isaacs Bewusstsein? Preview!

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

Galen Marek, von seinem Meister Darth Vader auch neckisch Starkiller genannt, sollte eigentlich mausetot sein. Doch ein alter Bekannter hat ihn wiederbelebt. Nun stellt sich für den zwielichtigen Schüler erneut die Frage: Welche Seite der Macht ist nun eigentlich die richtige? Alle Infos zum erweiterten Kampfsystem, der überarbeiteten Technik, den neuen Sternenkoordinaten und weiteren Neuerungen im galaktischen Preview im nächsten Heft.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

In dieser Ausgabe präsentieren wir dir die erste geballte Infoflut zum neuen »Call of Duty« – auf Basis einer vom Entwickler vorgespielten Version. Im nächsten Heft darf 360 Live den Kalten Krieg schließlich aus erster Hand erleben, sprich selbst anspielen. Wie fühlt sich die Steuerung an? Wie gewitzt agiert die Feind-KI wirklich? Plus: Wird's tatsächlich einen Vier-Spieler-Koop-Modus geben? All das und mehr im nächsten Heft!

PLUS!

FORMEL 1 2010

Mit Sebastian Vettel, Nico Rosberg und Michael Schumacher hat Deutschland dieses Jahr gute Chancen bei der Formel 1. Und auch »Race Driver Grid«-Macher Codemasters steuert mit seinem dies-jährigen Formel-1-Game zielsicher der Pole Position entgegen: alle bedeutenden Lizenzen, fotorealistische Grafik und eine Fahrphysik, wie sie griffiger kaum sein könnte. 360 Live zwingt sich erstmals ins Cockpit der Videospiel-Boliden und fährt Probe.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Bis jetzt lieferte die Handy-Cam nur wackelige Bilder dieser beiden Psychokiller, doch nun wird das Bild zunehmend schärfer: Einen Monat vor der Veröffentlichung traut sich 360 Live mit dem fast fertigen Muster des Spiels erneut auf das heiße Pflaster Shanghais und lotst die beiden Wahnsinnigen im Koop-Modus bis ans Ende der Vorabversion. Wird das hier wirklich der erhoffte Kassenschlager?

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 ... RED FACTION ARMAGEDDON, MASS EFFECT 3, DRAGON AGE 2, ALLE OFFIZIELLEN PROJEKT-NATAL-SPIELE, LEGO INDIANA JONES 3, PORTAL 2, GEARS OF WAR 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 57**

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 28. JULI 2010!

DAMIT DU WEISST, WAS GESPIELT WIRD.

Komm in die Games-Community!

www.360-live.de

Mach mit und lach dich schlapp beim Sanrokumaru-Gewinnspiel!

Jede Woche suchen wir die besten Untertitel zu einem der abgefahrenen Xbox-360-TV-Spots, die Microsoft im Land der aufgehenden Sonne zeigt. Dem besten Spot-Schreiber schicken wir schräges Japan-Zeug, und dir zeigen wir die Gewinner-Videos!

E3 aus erster Hand: Details zu Projekt Natal. Augenwischerei oder Durchbruch? Was die Steuerung kann und was nicht!

Singularity: Keine Presseversion vor Veröffentlichung – geschnitten ohne Ende? Lies den Test bevor du kaufst!

Du liebst Games und die 360 Live? Dann stell dich den anderen Lesern im Heft einfach mal vor. Jetzt im Forum bewerben!

Fragen, die die Games-Welt bewegen. Lies, was die Community denkt. Vote, was du denkst!



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.