

360 LIVE

EXKLUSIV GESPIELT

GEARS OF WAR 3

LOCUST MÜSSEN LEIDEN: ERSTER KONTAKT MIT DEM MEHRSPIELER-MODUS!



6-SEITEN-SPEZIAL

KANE & LYNCH 2

Kranke Psychokiller: Kampagne, Koop, Mehrspieler-Modi im Detail

GAMING NEU ERFUNDEN!

KINECT

Spielen ganz ohne Controller: Technik, Spiele, Leser-Meinungen!

ALLE BILDER UND INFOS

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT

VOLLGAS-RAUSCH VON DEN BURNOUT-MACHERN: SCHNELLER GEHT'S NIMMER!



BRANDAKTUELL

Medal of Honor: Frontbericht ab Seite 20

Crackdown 2: GTA-Alternative im Comic-Stil. 4-Seiten-Test!

Doppel-Poster: Red Dead Redemption, F1 2010

AUSSERDEM H.A.W.X. 2, WWE All Stars, Death Spank, Duke Nukem, Rage, Monkey Island 2, Singularity, Toy Story 3, Lego Star Wars 3, Xbox 360 Slim

Retro-Report
RETTET UNSERE SPIELE!Datenträger-Verfall:
Existiert Pitfall bald nur noch im Game Room?PREVIEW-PREMIERE
PLUS POSTER

F1 2010

Erste
Probefahrt!Endlich Formel 1 auf der Xbox:
360 Live klemmt sich ins Cockpit!
4 Seiten, Poster, heiße Bilder

MAFIA 2

GTA in den 50er-Jahren:
3-Seiten-Spielbericht

FABLE 3

Ganz fablehaft: So spielt sich das neue Albion



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

www.360-live.de

€3,60

0 8



AUSCABE08

Das größte Messe-
und Event-Highlight
für interaktive Spiele
und Unterhaltung

 **gamescom**

CELEBRATE THE GAMES

19. – 22.8.2010

KÖLN

Eintrittskarten unter
www.gamescom.de



Willkommen bei 360 Live!



Über Leserzuschriften freue ich mich immer. So betrachtet hatte ich zuletzt eine gute Zeit, weil ein paar E-Mails zu einem ganz bestimmten Thema bei mir im Postfach gelandet sind. Die meisten nett fragend, ein Handvoll etwas »angriffsiger« formuliert, wollten die Leser wissen, weshalb wir in der letzten Ausgabe weder den Ego-Shooter »Singularity« noch die Comic-Prügelei »Naughty Bear« getestet haben. Immerhin haben beide Spiele Ende Juni den Weg in den Handel gefunden, zeitgleich mit der Ende Juni erscheinenden Ausgabe von 360 Live. Sicherlich wäre da ein Test möglich gewesen, oder?

Leider eben nicht. Den Fall »Singularity« haben wir bereits in der letzten Ausgabe analysiert. Um ein Spiel testen und bewerten zu können, benötigt die Redaktion eine Spielversion, die dem endgültigen Produkt möglichst nahe kommt. Spielablauf, Bedienung, Grafik, Sound, Eindeutschung, all das sollte komplett sein. Die Redaktion investiert eine ganze Menge Zeit und Kraft, um solche Spielversionen ins Haus zu bekommen. In aller Regel sind unsere Bemühungen erfolgreich; und wir erhalten die Software vier bis sechs Wochen vor dem offiziellen Starttermin. Aber eben nicht bei »Singularity« und »Naughty Bear«. Da war nicht nur kein testfähiger Code zu kriegen, sondern überhaupt keiner. Weder eine Demoversion, noch für Previews tauglicher Stoff. Einfach gar nichts, womit die Redaktion eines Fachmagazins ernsthaft arbeiten kann. So was ist nicht neu, so was passiert gelegentlich. Gewöhnlich will der Hersteller in so einem Fall ein mieses Produkt unauffällig in den Handel stellen und einige Tage verkaufen, bevor die Fachpresse davor warnen kann. Aber diesmal? Was vorab von den beiden Spielen gezeigt wurde, zum Beispiel im Rahmen von Pressetouren oder Einladungen beim Entwickler, hat Lust gemacht. Also wieso keine Muster? Offenbar haben sich ein paar kluge Köpfe bei den Herstellern überlegt, dass man die Fachpresse zwecks Käufer-Aufstachelung nicht mehr braucht. Dass es kostengünstiger und effektiver sei, alle Kräfte im Internet zu bündeln. »Trailerstrategie« nennt sich das dann. Alle ein bis zwei Wochen werden neue Videoschnipsel veröffentlicht und über aufwändige Hersteller-Webseiten und Videoportale in die Welt hinausgetragen. Dass es Neues zu sehen gibt, diese Botschaft soll sich paradoxerweise doch wieder über Pressemeldungen verbreiten. Aber letzten Endes, so die Denkweise, reicht das Internet als Werbewaffe. Die Namen »Singularity« und »Naughty Bear« sollten sich auf diesem Wege preiswert ins Gedächtnis potenzieller Käufer einbrennen.

Und, hat's funktioniert? Nun ja: »Naughty Bear« belegt kurz vor Veröffentlichung gerade mal Platz 19 in der Auf-das-freu-ich-mich-am-meisten-Rangliste unserer Leser im 360-Live-Forum. Und in den Top-100 Games-Charts der Handelsplattform Amazon.de finde ich weder das eine noch das andere Produkt. Telefonate mit großen Videospiel-Händlern vervollständigen das Bild: kaum Interesse vorhanden. Das werden keine Bestseller. Da hätten die Entscheider vielleicht einen Blick auf eine Mitte Mai veröffentlichte Studie des englischen Marktforschungs-Instituts Kinetic werfen sollen. Demnach sind Besprechungen in Fachmedien, wie zum Beispiel 360 Live, für 71 Prozent aller Befragten das entscheidende Kriterium, wenn sie über einen Spielkauf nachdenken. Werbung ist ebenfalls wichtig, weil sie Kaufimpulse unterstützt und redaktionelle Arbeit mitfinanziert. Die Industrie kann aus »Singularity« und »Naughty Bear« eines lernen: Nämlich, dass das solide Handwerk einer unabhängigen Redaktion durch nichts zu ersetzen ist. Wir Gamer sind ja nicht blöd.

Und jetzt viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE GAMESCOM-AUSGABE!

Sommer, Sonne, aber zum Glück fehlt noch ein Stück? Dann wird's Zeit für einen Blick in den rundum erneuerten Kaufberater dieser Ausgabe, denn dort wird das Glück richtig auf Tempo gebracht: im sehr persönlich verfassten Bericht über den schnellsten Kauf- und Spartipp aller Zeiten, »Burnout Paradise«! Außerdem in diesem Heft: Was tun, wenn man Mitte August zufällig gerade in Köln unterwegs ist? Klar, Europas größte Videospiele-Messe Gamescom besuchen! Warum das lohnt? Antworten im Community-Teil! Spartipps ab Seite 78, Gamescom ab Seite 69

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

F1 2010

Doppel-Premiere: Bald gibt das erste Formel-1-Rennspiel auf der Xbox 360 Vollgas – 360 Live macht schon mal die erste Probefahrt. Richard Löwenstein klemmt sich in das Cockpit der Vorabversion und fährt gegen Vettel und Hamilton um den WM-Titel. Vier-Seiten-Preview plus Poster in der Heftmitte!



360 Live feiert, du gewinnst!
Ein Spiel. Ein Geschenk. Garantiert.

Das Jubiläums-Gewinnspiel
Im November feiert das 360 Live Magazin seinen fünften Geburtstag. Und was tun wir? Beschenken unsere Leser! Wie, was, wo, warum?
Bitte umblättern!



08/10

360 LIVE
AUSGABE AUGUST 10

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY F1 2010	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 PREVIEWS Die Spiele von morgen	46 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	68 COMMUNITY Live Arcade, Termine, Leserpost
--	--	---	---	--

6 SEITEN PREVIEW



26 KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

Kranke Psychokiller: Kampagne, Koop- und Mehrspieler-Modi im Detail

ERSTMALS GESPIELT



23 GEARS OF WAR 3

Die Locust werden leiden: erster Kontakt mit dem Mehrspieler-Modus!

AKTUELL

- 06** Der heiße Stuhl: Tim Willits über Rage
- 06** Splatterhouse
- 07** Mortal Kombat
- 07** Resistance auf 360?
- 07** Xbox Live Gold
- 08** Project Dust
- 08** 3D kostet extra
- 09** Die heimlichen Stars
- 10** Aus der Redaktion
- 10** Heiße Aussichten: Lego Star Wars 3
- 12** Mitmach-Charts
- 13** Leser-Votings

PREVIEW

- 14** F1 2010
- 18** Need for Speed Hot Pursuit
- 20** Medal of Honor
- 23** Gears of War 3
- 26** Kane & Lynch 2: Dog Days
- 32** Fable 3
- 34** Mafia 2
- 38** H.A.W.X. 2
- 39** WWE All Stars
- 40** Ninety-Nine Nights 2

REPORTAGE

- 64** Rettet unsere Spiele!

GEWINNSPIEL

- 03** 360 Live wird fünf Jahre alt. Und verschenkt Spiele!

SERVICE

- 37** Abo
- 45** Impressum
- 82** Vorschau

Ein Spiel. Geschenk. Garantiert.
Im November feiert das 360 Live Magazin seinen fünften Geburtstag. Wir wissen, bei wem wir uns für diesen gewaltigen Erfolg bedanken dürfen: bei unseren Lesern! Deshalb verschenken wir in der am 17. November erscheinenden Jubiläumsausgabe jede Menge Preise. Aber es lohnt sich, schon jetzt die Augen offen zu halten. Denn wer in dieser und in den folgenden vier Ausgaben diesen Original-Schnipsel ausschneidet, sammelt und uns komplett zuschickt, der erhält eine von 500 Spiel-Vollversionen. Geschenk. Alles Weitere zur Teilnahme in den folgenden Ausgaben!



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.de78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Spartipp des Monats

Forum, News und mehr

TEST

- 46 Crackdown 2
- 50 No More Heroes: Heroes Paradise
- 51 Sniper: Ghost Warrior
- 52 Singularity
- 56 Naughty Bear
- 58 Death Spank
- 60 Toy Story 3
- 60 Naval Assault: The Killing Tide
- 61 Monkey Island 2: Special Edition
- 62 Summer Challenge: Athletics Tournament
- 70 Blacklight: Tango Down
- 70 Duke Nukem: Manhattan Project
- 70 Earthworm Jim HD
- 70 Risiko: Fraktionen

POSTER

- 41 Red Dead Redemption
- 42 F1 2010

COMMUNITY

- 68 Consoles Sports League
- 68 Mecker-Ecke
- 68 Interview mit David »Bigzmoke«
Mente vom Clan Virtual Sports
- 69 Gamescom, Xbox-Live-Downloads
- 70 Live Arcade Total
- 71 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 72 Aktion Lesertest: Singularity
- 73 Nachgefasst bei: Blur
- 74 Kinect
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Spartipp: Burnout Paradise
- 79 Kauftipps: Dark Void, Overlord 2, F.E.A.R., Bully, Brütal Legend, Clive Barker's Jericho, Kane & Lynch 2 LE
- 80 Kauftipps: Driver CE, Xbox 360 Slim
- 81 Spieletermine

COVERTHEMA

14 F1 2010

Doppel-Premiere: Erste Probefahrt mit der ersten Formel-1-Simulation auf Xbox 360.
Vier Seiten plus Poster in der Heftmitte!



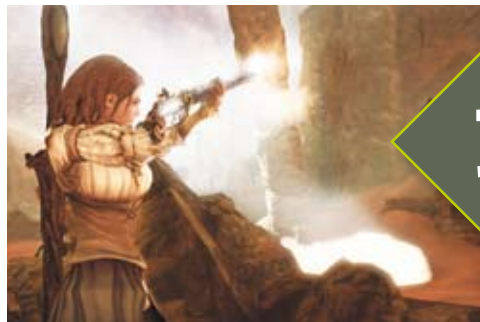
TOPSPIELE

18 Need for Speed Hot Pursuit



- 06 Rage
- 10 Lego Star Wars 3
- 20 Medal of Honor
- 23 Gears of War 3

32 Fable 3



- 26 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 34 Mafia 2
- 46 Crackdown 2
- 52 Singularity
- 56 Naughty Bear

58 Death Spank



- 60 Toy Story 3
- 61 Monkey Island 2 Special Edition

74 Kinect



- 70 Duke Nukem: Manhattan Project
- 70 Earthworm Jim HD

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	SPIELE WIE EIN GOTT	UNTERM RADAR	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Tim Willits über Rage	Project Dust	Echte Spieleperlen	Lego Star Wars 3	Charts

✖ DER HEISSE STUHL Tim Willits

Es ist das wohl gewaltigste Actionspiel, das in nächster Zeit für Xbox 360 ansteht. Und das optisch opulenteste noch dazu. Kein Wunder, kommt doch »Rage« direkt von den Erfindern des Ego-Shooter-Genres. Wir haben mit dem leitenden Designer Tim Willits gesprochen...



BIO

Name | Tim Willits

Firma | id Software

Position | Leitender Designer

Arbeitet gerade an | Rage

Schon gewusst? | Willits kam nur durch Zufall in die Spielebranche: id Software entdeckte ihn und sein Talent bei der Analyse von ins Internet gestellten Fan-Maps für das Game »Duhm«.

Der Ego-Shooter »Rage« ist die erste Eigenproduktion des Studios id Software seit nahezu sechs Jahren. Eben jener texanischen Spieleschmiede, die Ego-Shooter quasi erfunden hat und in Sachen Grafik und Atmosphäre bereits Weltbewegendes leistete. »Rage« soll nun erneut das Können der Entwicklerlegenden unter Beweis stellen. Und das abseits der so id-typischen Ausflüge durch Marskolonien im Schlauchlevel-Design. »Ja, hiermit versuchen wir, das Genre auf eine neue Stufe zu heben. Grundlegend zu ändern, was die Spieler von einem unserer Shooter erwarten«, verrät uns Entwickler und leitender Designer Tim Willits im Gespräch. Doch was heißt das nun? Denn bisher hatte eigentlich nur die Grafik des Games für Aufsehen gesorgt, die mit fantastisch plastischen Bildern einer offenen Apokalypse-Welt und unglaublichen Details besticht. »Wir wollen mehr als nur Ballerei bieten. Klar, die steht hier natürlich im Vordergrund. Aber wir haben auch Fahrzeuge, Rennen und eine wirklich verdammt clevere künstliche Intelligenz, die sich dir und deiner Spielweise anpasst«, klärt Willits auf. »Und wir wollen mit einer kreativen, spielerischen und packenden Welt aufwarten. Darum auch das Endzeit-Szenario. Es gibt uns die Möglichkeit, ohne jedwede Design-Einschränkungen vorzugehen. Also auch einfach mal mit voller Gewalt über die

Stränge zu schlagen: Wenn dir das erste Mal ein 50-Meter-Mutant begegnet, wirst du wissen, was ich damit meine.« Und tatsächlich spart »Rage« in dem, was bisher gezeigt wird, nicht mit Kuriositäten und Opulenz. Da stapfen riesige gepanzerte Kerls mit Raketenwerfern durch zerfallene Großstädte, wenig später geht's mit einem bewaffneten Buggy durch hell erleuchtete Canyons und Minuten darauf kämpft man sich durch eine Zirkus-Freakshow, die statt witziger Clowns widerwärtige Mutanten bietet. Jedoch, so Willits, will man sich mit »Rage« nicht von der Vergangenheit id Softwares verabschieden. »Das hier wird eher die Essenz all unserer früheren Spiele. Und Kenner und Fans werden vieles entdecken, was anderen wohl verborgen bleibt. Kleine Hinweise, Satiren, kleine Referenzen, Anspielungen, Waffen und anderer cooler Scheiß.« Heißt das etwa, es wird die legendäre Waffe BFG geben? Willits antwortet grinsend: »Wie gesagt, wir haben jede Menge coolen Scheiß eingebaut.« Da bleibt eigentlich nur noch die Frage nach dem Veröffentlichungsdatum, das bei Spielen von id Software ähnlich nebulös ist, wie bei »Duke Nukem Forever«. »Oh, ich kann nur sagen, dass wir wohl nächstes Jahr fertig sind. Aber ich verspreche: Wir werden Rage nicht in die Läden stellen, bevor es wirklich großartig ist.«





» Wir werden Rage nicht in die Läden stellen, bevor es wirklich großartig ist. «
Tim Willits, id Software

SPLATTERHOUSE

Eigentlich ist Rick ziemlich normal: Er studiert Parapsychologie, hat eine Freundin namens Jennifer und auch sonst scheint sein Leben geregelt abzulaufen – wäre da nicht sein Dozent Dr. West. Als der Wissenschaftler eines Tages die Tür in ein Paralleluniversum öffnet, strömen blutrünstige Monster, die »Verdorbenen« genannt, in unsere Welt. Sie entführen Jennifer und verletzen Rick tödlich. Doch der denkt gar nicht ans Sterben. Stattdessen findet er eine mysteriöse Maske, die ihm im Gegenzug für die Kontrolle über seinen Körper das Leben und übermenschliche Fähigkeiten schenkt. Ein teuflischer Deal. Klingt bekannt? Dann hast du im Jahr 1988 etwas zu viel Zeit mit Ataris Spiel-

hallen-Schlachtereie »Splatterhouse« verbracht. 360 Live hatte Gelegenheit, mal ein paar Minuten mit dem Remake für Xbox 360 zu verbringen. Erster Eindruck: heftig. Im Spiel mutiert Dr. West zu einem Fleischklumpen, der unaufhörlich feindselige Monster ausspuckt. Die darf Rick dann zerfetzen, zerstückeln, ihnen mit brachialen Spezialangriffen Körperteile ausreißen und mit diesen wiederum weitere Angreifer zerschmettern. Um Türen innerhalb der Level zu öffnen, reißt man riesige Augäpfel aus ihren Höhlen oder speißt gigantische Mäuler auf. Kurzum: ein makaberer Actionhappen, der immer wieder geschickt zwischen Third-Person-Passagen und seitwärts scrollenden Abschnitten wechselt. Für Spieler mit starkem Magen öffnen sich die Pforten zur Hölle am 31. Oktober 2010.

klein- GEDRUCKT

MORTAL KOMBAT

✖ Wahrlich eine Überraschung, selbst für hartgesottene Fans: Schon im Frühjahr 2011 soll ein neues »Mortal Kombat« erscheinen. Und zwar eines, das seinen brutalen Ahnen gerecht wird. Das heißt: abstrus schnelle Kämpfe in 2D-Ebenen, dazu Blut und Gewalt in rauen Mengen. Außerdem kehren Johnny Cage, Cyrax und Kano zurück. Wie »Mortal Kombat«-Schöpfer Ed Boon meint, wolle man sich damit wieder an die Hardcore-Spieler wenden und auf unnötigen Schnickschnack und Komplexität verzichten.

RESISTANCE AUF XBOX 360?

✖ Insomniac Games, das Studio hinter der Playstation-Shooter-Reihe »Resistance«, hat sich mit Hersteller Electronic Arts zusammengetan. Gemeinsam soll an einem Game für Xbox 360 und Playstation 3 gearbeitet werden. Das Konzept? Komplette neu. Damit wird »Resistance« wohl weiter der Playstation-Gemeinde vorbehalten sein.

VIER FÜR ZWEI

✖ Noch im November will Microsoft, pünktlich zum Start ihres Bewegungssteuerungskonzepts Kinect, Familien einen besonderen Deal anbieten. Nämlich vier Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaften für ein Jahr zum Preis 89,99 Euro: das Gold Family Pack. Löblich: Es beinhaltet ein Hauptkonto für Eltern, über das Einkäufe verwaltet und das Spielverhalten der Kids kontrolliert werden können.

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

HALO: REACH...

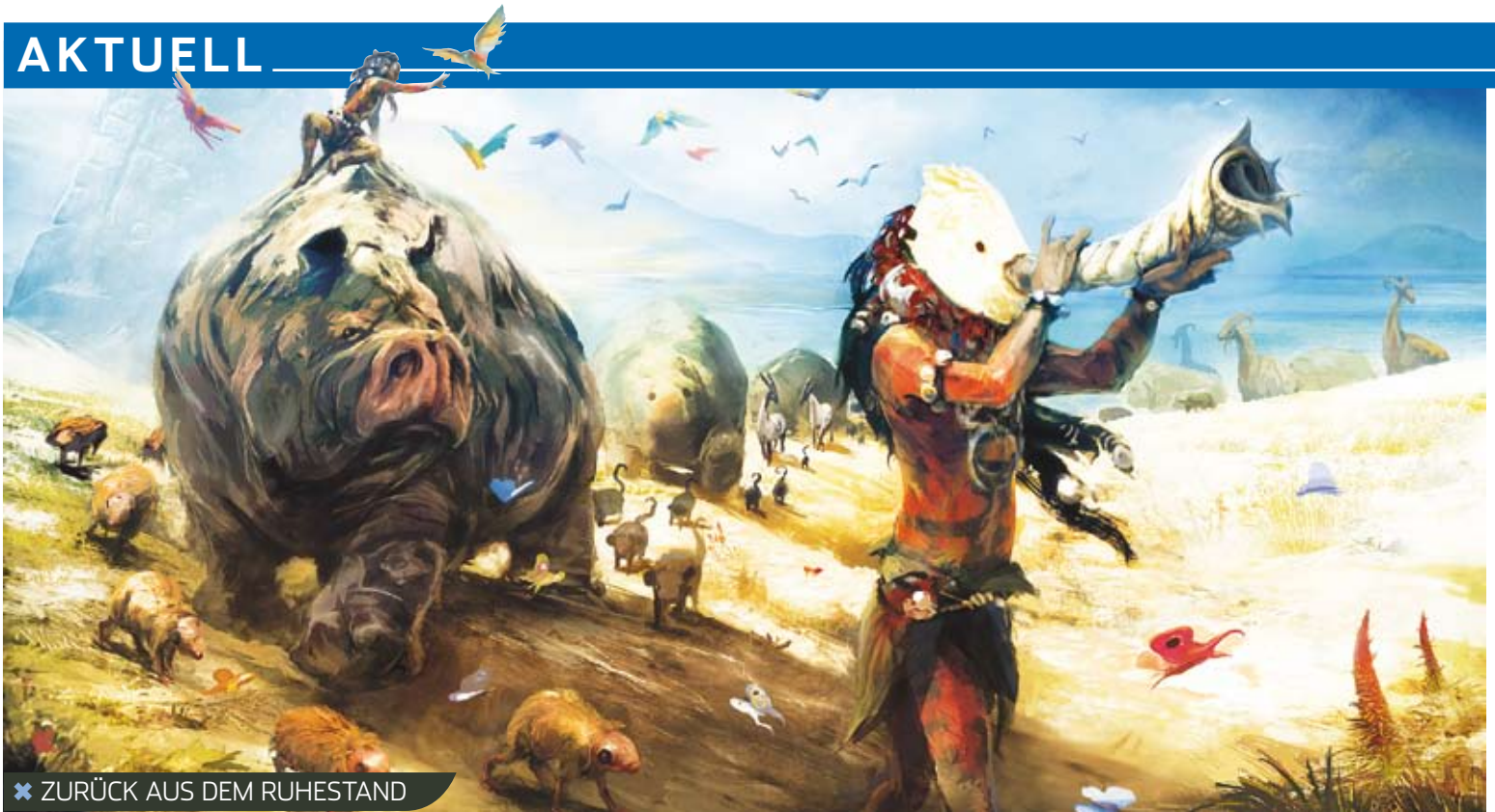
...kommt nicht nur als Game, sondern auch als Comic von Superhelden-Moloch Marvel.

BEYOND GOOD AND EVIL 2...

...ist tot? Oder doch noch lebendig? Jetzt hat Schöpfer Michael Ancel gesprochen: »Ein kleines Team kümmert sich weiter drum!«

RESIDENT EVIL 6...

...wird nicht von »Resident Evil 5«-Produzent Takeuchi kommen, das hat der Japaner selbst bestätigt.



✱ ZURÜCK AUS DEM RUHESTAND

PROJECT DUST

Nähezu zwölf Jahre hat er nichts von sich hören lassen. Die Rede ist vom legendären Game-designer Éric Chahi, der mit dem Amiga-Abenteuer »Another World« und dem PC-Spiel »Heart of Darkness« damals Maßstäbe in Sachen Geschichtenerzählen und Atmosphäre setzte. Beide Games sind auch nach all den Jahren ergreifend, lassen sanften Grusel wirken und dich fantastische Kulissen bestaunen. Im Juni haben Chahi und Hersteller Ubisoft ihr neuestes Werk enthüllt. Läuft unter dem Codenamen »Project Dust« und soll ein Download-Game für Xbox Live werden. Aber eines, das es in sich hat, erzählt Chahi: »Project Dust basiert auf einem echten technologischen Durchbruch, der uns eine Welt zu bauen erlaubt, die vollkommen dynamisch ist.

Der Spieler kann alles manipulieren: den Boden, das Wasser, die Vegetation, ja sogar Lava.« Das Gameplay setzt auf die Baseeigenschaften sogenannter Götter-

» Mit Project Dust wollen wir das spektakulärste Download-Spiel überhaupt anbieten. «

spiele vom Schlage eines »Populous« oder »Black & White«. Das Ganze spielt auf einer Extremversion der steinzeitlichen Erde, in der die Naturgewalten verrückt spielen. Tsunamis, Erdbeben, Sturmfluten und Feuersbrünste sind tagtägliche Ereignisse. Ergo

ist's Aufgabe des Spielers, als gottgleicher und astraler Führer eines kleinen Volkes die Erde zu manipulieren. Er soll Wege ebnen, Trinkwasser freilegen, Regen beschwören und Katastrophen bekämpfen, damit das Volk überlebt und letztlich einen geweihten Ort erreicht. Was bisher zu sehen ist, wirkt äußerst faszinierend, fantasievoll und mysteriös; das Design erinnert an Emmerichs Leinwand-Spektakel »10.000 B.C.«. Chahi hat sich ein hohes Ziel gesteckt: »Mit Project Dust wollen wir das spektakulärste Download-Spiel überhaupt anbieten.« Bleibt zu hoffen, dass Designer Chahi nicht nur sein Händchen für gute Atmosphäre, sondern auch gute Spielbarkeit behalten hat. Erscheinen soll das Götterspiel im Frühjahr 2011.

✱ GREIFBARE SPIELE KOMMEN TEUER

STEREOSKOPISCHES 3D? KOSTET EXTRA!

Auf der Playstation 3 nebst passendem Fernseher scheint, gemäß einer im Juni veröffentlichten Presseverlautbarung, die herrlich neue 3D-Welt bereits jetzt marktreif zu sein – also Videospiele mit räumlicher Grafik, mit Spielfiguren und Kulissen, die wirken, als wären sie zum Greifen nahe. Microsoft hingegen hält sich bislang erstaunlich bedeckt, was das Thema betrifft. Doch man will nachziehen, sobald die Zeit reif ist. Das hat Microsofts international zuständiger Marketingleiter Albert Penello in einem Interview mit dem Fachmagazin »Computer and Videogames« betont. Stellt sich die Frage, ob das dann mit Mehrkosten verbunden ist. Schließlich zahlt, wer zum Beispiel Tim Burtons »Alice im Wunderland« im Kino räumlich sehen mag, mindestens drei Euro extra.

Wenn es nach Electronic-Arts-Chef John Riccitiello geht, werden auch Videospiele extra zur Kasse gebeten – das verriet er im Nachklang der Präsentation des Ego-Shooters »Crysis 2«, der auf der US-Fachmesse E3 im Juni auf einem 3D-fähigen TV-System vorgeführt wurde. »3D wird einer der nächsten und wichtigsten Wachstumsfaktoren der Branche sein«, so Riccitiello. »Im Jahr 2010 wird sich das noch nicht so bemerkbar machen. Aber 2011 und 2012 wird es eine Möglichkeit für zunehmendes Wachstum darstellen. Dann ist auch mit Premiumtarifen zu rechnen, also mit höheren Spielepreisen für Games, die

3D auf besondere Art und Weise unterstützen.« Doch rechtfertigt eine gute Unterstützung von 3D-Darstellung auf dem TV schon eine Anhebung des Preises? Wie muss ein 3D-Spiel beschaffen sein, damit du bereit bist, dafür mehr zu bezahlen? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de.



X GAMES UNTER DEM RADAR

DIE HEIMLICHEN VIDEOSPIEL-STARs

Die US-Games-Messe E3 liegt jetzt schon einige Wochen hinter uns. Viel wurde gezeigt, viel präsentiert und enthüllt. Einige wenige Produktionen haben das Interesse des Publikums auf sich gezogen. Tausendfach war in der Presse von »Call of Duty: Black Ops«, »Bulletstorm« und »Gears of War 3« die Rede. Ähnliches ist auch auf der kommenden Gamescom-Show – alles Wichtige zu

Europas größter Videospiel-Messe übrigens weiter hinten im Heft, in der Rubrik »Community« – zu erwarten. Das ist schade, denn viele kleinere Produktionen halten wir für betrachtenswert, da sie individuell, kreativ und oft einfach anders sind. Darunter etwa das neue Werk des »Rez«-Machers Tetsuya Mizuguchi namens »Child of Eden«: ein visuell überdrehtes Kunstwerk aus Formen und

Farben, das bei Ubisoft für Microsofts Bewegungssteuerung Kinect entsteht. Oder das Download-Game »Shank«, das Freunden zünftiger 2D-Games gefallen dürfte. Daher hier die Lieblingsspiele der Redaktion, die eigentlich weit mehr Aufmerksamkeit verdient hätten, als sie bisher bekommen haben. Unser Tipp: Gamescom besuchen und nach diesen Werken Ausschau halten!

L.A. NOIRE



Ich vermisse »L.A. Noire«! Zum interaktiven Krimiabenteuer gibt's seit Monaten kaum Informationen oder Bilder. Kommt's vielleicht gar nicht mehr? Oder ist's nur

Blendwerk?

Moritz Wanke

CHILD OF EDEN



Wenn Japaner sich austoben dürfen, kommt so was bei raus. Auf der E3 ist die abstrakte Traum-Fliegerei ja ein bisschen untergegangen. Aber wenn's auf der Gamescom auf der fetten Leinwand ausprobierbar ist, wird das Menschenmengen um sich sammeln. Sieht einfach schön und harmonisch aus. Und wird zeigen, ob Kinect auch für Hardcore-Gamer funktioniert.

Richard Löwenstein

I AM ALIVE



was gab's dazu auf der E3 zu sehen? Bloß einen Trailer, der aufs Frühjahr 2011 verweist. Na toll.

Sabine Vogel

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON



Und wieder ein Spiel, das zu Unrecht kaum Beachtung fand. Zwar glänzt diese Japan-Schnetzelei nicht mit Story oder Tiefgang, aber der Wasserfarben- und Aquarell-Look gemixt mit modernen Zeichen- und Retrografik-Elementen ist etwas bisher Einzigartiges.

Michael Förtsch

SHANK



wird noch für Aufsehen sorgen.

Benjamin Kratsch

XCOM



und Ego-Shooter begeistern.

Maxi Trautmann

Comic-Held rennt von links nach rechts, pfeffert bösen Jungs Schrot ins Gesicht und zückt im Ernstfall auch mal die Kettensäge – glaub mir, dieser blutige 2D-Xbox-Live-Arcade-Shooter

Als Anzugträger paranormalen Aktivitäten nachgehen? In den 50er Jahren? Von den Machern von Bioshock 2? Unverständlich, warum sich nicht mehr Leute für diesen Mix aus Detektiv-Abenteuer

SPEEDMASTER V2.0 Die Perfektion von Design

So wird der virtuelle Rennsport zu einem neuen Erlebnis!
Das ultimative Gamer-Monocoque!

- Schalensitz mit Sliderfunktion
- Stabiler Rundrohrrahmen
- Seitliche Verstärkungen
- Ergonomisch einstellbar



Große Vorbesteller-Aktion

GC-0810

Sichere Dir jetzt schnell 10 Euro! Einfach den Gutscheincode bei der Bestellung auf www.speedmaster2.de eingeben und los geht's!

Einführungsrabatt nur solange der Vorrat reicht • der Gutschein ist nicht auszahlabar

unverbindliche
Preisempfehlung: **229,-€**

Lenkrad, Pedalerie & Schaltung sind nicht Bestandteil des Artikels

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Hersteller Take Two hat die Nase voll von Fortsetzungen. Stattdessen heißt's in einem Interview mit Vize-PR-Chef Alan Lewis auf der Entwickler-Webseite Gamasutra: Jedes Jahr solle zumindest ein komplett neues Game erscheinen, das keinen Vorgänger hat. Begrüßenswert!

✖ **Zahl:** 2011. Bis zu diesem Jahr soll es noch dauern, bis es tatsächlich erste handfeste Infos über das neue Spiel von Bungie, den Machern von »Halo«, geben wird. Das sagt zumindest Activision-Finanzvorstand Thomas Tipl.

✖ **Zitat:** »Ich denke, man sollte Vertrauen in Eidos Montreal haben. Ich bin sicher, sie werden etwas Großartiges schaffen.«

Das sagte Warren Spector, Macher des ersten »Deus Ex«, über das momentan ohne seine Mitwirkung heranreifende »Deus Ex: Human Revolution«.

Aus der Redaktion

✖ Der Sommer ist in vollem Gange, und das schlägt sich auch auf unsere Köpfe nieder. So ist uns in der letzten Ausgabe leider ein kleiner Fehler unterlaufen. Dummerweise haben wir im Test zu »Tiger Woods PGA Tour 11« nämlich den Offline-Mehrspieler-Modus unterschlagen. Und da sich dies negativ auf das Testergebnis auswirkte, wird unsere Note jetzt nachträglich auf eine 8.1 hochgestuft. Damit bekommt das Game mit dem Tiger natürlich auch einen Kauf Tipp. Glückwunsch!

WAS UNS BEWEGT

✖ Was bewegt die Redaktion im Sommer? Wohl vor allem die Flucht an kühle Wasser und den hoffentlich stets gut belegten Grill. Sönke hingegen hat es für zwei Wochen nach Kalifornien verschlagen, wo er sich die amerikanische Sonne auf den Bauch scheinen und die Bürger in denselbigen wandern ließ. Doch hat er von seinem Trip auch jede Menge Bilder mitgebracht. Eine kleine Auswahl findest du natürlich im Blog auf www.360-live.de. Was die Redaktion sonst so bewegt, das liest du auf Twitter unter www.twitter.com/360livemagazin sowie auf Facebook unter der Kurz-URL <http://bit.ly/acTYWn>.

LEGO STAR WARS 3
THE CLONE WARS

Runde drei, Feuer frei. Das Actionabenteuer »Lego Star Wars 3: The Clone Wars« wird von vielen Fans heiß erwartet. 360 Live hatte jetzt erstmals Gelegenheit, eine weit fortgeschrittene Version unter die Lupe zu nehmen. Inhaltlich orientiert sich der neueste Spross vom englischen Entwickler Traveller's Tales – der Untertitel verrät es bereits – an der Handlung der ersten beiden Staffeln der Zeichentrickserie »The Clone Wars«. In der Rolle von Obi-Wan, Yoda und anderen Helden der »Krieg der Sterne«-Saga schnitzelst du dich durch Heerscharen schießwütiger Droiden, löst zahlreiche Puzzles und freust dich über die erneut auf Koop getrimmte Kampagne. So weit, so bekannt. Und was ist neu? Ko-Produzent Andrew Bell verrät's: »Kämpfe gegen zehn Einheiten gleichzeitig? Das war gestern! Hier geht's um Schlachten im XXL-Format, so wie in der Serie auch. Da wuseln stellenweise hunderte Einheiten auf dem Bildschirm.« Alles in kleinste Legosteine zerlegbar? Definitiv! Dass der stark aufgepeppte Grafikmotor da mithalten kann, beweist ein Blick auf die runderneuerten Weltraumschlachten. Statt wie bisher auf meist fest vorgegebenen Bahnen geht's nun mit voller Bewegungsfreiheit mitten ins Getümmel. »Das All erkunden, in Gefechten mitmischen, Kreuzer von innen

heraus vernichten – du entscheidest«, verspricht Bell und belegt diese Aussage wenig später eindrucksvoll: Obi-Wan nimmt an Bord eines A-Wings Kurs auf den Hangar des Zerstörers von General Grievous, landet seinen Vogel, verlässt diesen ohne Ladeunterbrechung und säbelt sich per pedes mit spektakulären Laserschwert-Kombos durch eine Armada aus Klon-Kriegern.

Wenig später aktiviert der Jedi-Meister eine Flakbatterie und sprengt so ein Loch von der Größe eines Fußballfelds in die Bordwand. Was für ein Spektakel! Aufgelockert werden solche Sequenzen wie bisher durch Slapstick-Einlagen. In einer Demopassage wird etwa einem Stormtrooper ein Arm abgeschossen. Der Soldat ist zunächst verdutzt, macht dann jedoch das Beste aus seiner Lage, schnappt sich das abgetrennte Gliedmaß und drischt damit auf den Gegner ein – urkomisch. Zusammen mit den neu hinzugefügten Bosskämpfen, einem Schlachtfeld-Editor, zahlreichen Versus-Modi und abwechslungsreichen Spezialfähigkeiten für jeden Helden ist das hier schon jetzt ein ganz heißer Kandidat für die Krone im Subgenre der Lego-Abenteuer. Vorausgesetzt, die Engländer implementieren endlich einen Vier-Spieler-Modus.





Ausbildungsinstitut für
Gamedesign & Development,
Animation und kreative Medien

NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

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



MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

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

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

GEARS OF WAR 3

1

Hersteller | Microsoft

11.01%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Auch eine nette Taktik: Locust schnappen, mit Mine verzieren und zurück zu seinen Kollegen stoßen. Kawumm und großes Blutbild inklusive.



CALL OF DUTY: BLACK OPS

2

Hersteller | Activision

9.63%

Tendenz



Düsterer, härter, brutaler: In den ersten Spielszenen werden Kameraden die Kehlen aufgeschlitzt, Vietcong-Dörfer mit Napalm bombardiert und Zivilisten massakriert.

Einschätzung | sehr gut



HALO: REACH

3

Hersteller | Microsoft

9.17%

Tendenz



Der Feuergefecht-Modus aus »ODST« kehrt zurück, und Weltraumkämpfe rücken in den Fokus. Die 360-Live-Community freut sich auf »Reach«.

Einschätzung | sehr gut



4 Mafia 2

6.88% Einschätzung | sehr gut

5 Fable 3

5.05% Einschätzung | sehr gut

6 Medal of Honor

4.95% Einschätzung | sehr gut

7 Fallout: New Vegas

3.67% Einschätzung | sehr gut

8 FIFA 11

3.21% Einschätzung | sehr gut

9 Kane and Lynch 2: Dog Days

2.80% Einschätzung | sehr gut

10 Max Payne 3

2.75% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Juni 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Red Dead Redemption	Rockstar Games
2	Medal of Honor	Electronic Arts
3	FIFA Fussball-WM 2010	Electronic Arts
4	Don King Boxing	2k Sports
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Juni 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Red Dead Redemption	Rockstar Games
2	FIFA Fussball-WM 2010	Electronic Arts
3	Mass Effect 2	Electronic Arts
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
5	Assassin's Creed 2	Ubisoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Monster Hunter Frontier	Capcom
2	Riot Act 2	Microsoft
3	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Rockstar Games
4	Red Dead Redemption	Rockstar Games
5	Chaos Head: Chu Chu	5pb

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

RED DEAD REDEMPTION

1

Hersteller | Rockstar Games

11.11%

Tendenz



360-Wertung | 9.2

Wer hat nicht schon mal davon geträumt, bei Sonnenaufgang gen Westen zu reiten. Rein ins Abenteuer! Rockstar macht Kinderträume wahr.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

2

Hersteller | Electronic Arts

9.72%

Tendenz



Die Kampfhubschrauber Bell 201 Huey und der F4 Düsenjet heben nicht nur in »Black Ops« ab, sondern ab Dezember auch im Add-on »Bad Company 2 Vietnam«.

360-Wertung | 8.9



COD: MODERN WARFARE 2

3

Hersteller | Activision

6.94%

Tendenz



20 Millionen – so lautet die offizielle Verkaufszahl von Activision, gerechnet auf alle Plattformen. Das Kartenpaket hat dann noch mal schnell 37,5 Millionen Dollar eingespielt. Beeindruckend! 360-Wertung | 9.1



4 Alan Wake

6.94% Wertung | 8.6

5 Mass Effect 2

3.47% Wertung | 8.9

6 Final Fantasy XIII

3.47% Wertung | 9.3

7 Assassin's Creed 2

3.47% Wertung | 9.3

8 FIFA 10

3.47% Wertung | 8.9

9 Borderlands

2.78% Wertung | 8.7

10 Forza Motorsport 3

2.78% Wertung | 8.7

LESER-VOTINGS

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

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

RED DEAD REDEMPTION

1 Hersteller | Rockstar Games

Leserwertung
9.5
360-Live-Wertung
9.2

Slash: »Ich steh eigentlich nicht auf das staubige Western-Szenario, aber das hier rockt trotzdem die Bude. Eine absolute Kaufempfehlung!«



BLUR

2 Hersteller | Activision

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
8.8

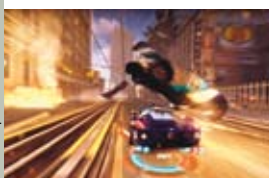


Fox: »Das Spiel ist im Mehrspieler einfach der Hammer. Stundenlang hab ich mit Kumpels gezoxt und mich kaputtgelacht.«

SPLIT/SECOND: VELOCITY

3 Hersteller | Disney Interactive

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
8.5



Toterkeny: »Das rockt! Ähnelst Stuntman Ignition dank der ganzen Explosionsauslöser und Burnout wegen der Geschwindigkeit. Ist ne starke Mischung.«

5 PoP: Die vergessene Zeit

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 8.2
360-Live-Wertung | 7.9

Lo360oser: »Es ist definitiv wieder dunkler geworden, und der Sand der Zeit ist auch wieder mit dabei. Zurück zu den Wurzeln. Spielspaß vorprogrammiert.«

4 Alpha Protocol

Hersteller | Sega

Leser-Wertung | 6.0
360-Live-Wertung | 8.0

Jay1887: »Das ganze Konzept ist sehr interessant. Nur die KI reagiert nicht besonders gut und außerdem ist die Grafik unter aller Sau.«

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
9.0

Living Sacrifice: »Ein Vier-Spieler-Koop ist genau das, was der Reihe noch gefehlt hat! Bin jetzt schon ganz heiß auf das Game.«



MAX PAYNE 3

2 Hersteller | Rockstar Games

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



Gagerrer: »Max Payne ist einfach genial. Düstere Atmosphäre, geile Story und fette Zeitlupen-Gefechte! Hoffentlich auch im dritten Teil.«

KANE&LYNCH 2: DOG DAYS

3 Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



Frieseneks: »Das sieht verdächtig nach ganz großem Kino aus. Wackelkamera und brutale Psychopaten. Wird ein Pflichtkauf.«

4 Ghost Recon: Future Soldier

Hersteller | Ubisoft

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

CroKodoK: »Ich denke, das Tarnen wird richtig fett. Und Drohnen sieht man in dem Trailer auch. Man, freue ich mich aufs Game.«

5 Vanquish

Hersteller | Sega

Leser-Potenzial | 7.0
360-Live-Potenzial | 8.5

Ollimann: »Das Cover-System von GoW lässt grüßen, ne kleine Prise Bayonetta, noch ein Schuss Mass Effect und schon ist man fertig. Nichts Neues.«

✕ 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

KINECT

Was fehlt noch, um die Zukunft zu perfektionieren?

Holographische Bilder	50.00%
Passende Gerüche	20.00%
Spürbare Fliehkräfte	16.67%
Ein besserer Name als »Kinect«	13.33%

HEISSE GAMEBABES

Welche Kurven sind unwiderstehlich?

Lara Croft (Tomb Raider)	30%
Bayonetta (Bayonetta)	26.92%
Sheva (Resident Evil 5)	23.40%
Optimus Prime (Transformers)	19.68%

LEGO HARRY POTTER – DIE JAHRE 1 - 4

Magisch oder fauler Zauber?

Wie komme ich zum Gleis Neundreiviertel	65.00%
Bestes Schulerlebnis seit Rockstars »Bully«	15.17%
Besser als die Bücher	15.00%
Lego ist für kleine Kinder	4.83%

Erhältlich | 24. September 2010 | Status | 95% komplett

Hinterbänkler oder Topteam?

- +** Individuell gebaute und sofort wiedererkennbare Cockpits, überzeugende Wettersimulation, Tag- und Nachttrennen, vielseitige Fahrhilfen an-, ab- und umstellbar
- Nur Saisondaten 2010, keine existierenden, fiktiven oder historischen Rennserien neben der Formel 1, Rückspiegel nur bei Verwendung der Cockpitkamera von Nutzen, keine Splitscreen-Rennen

DIE ERSTE PROBEFAHRT NUR IN 360 LIVE!
POSTER IN DER HEFTMITTE!

kurz & knapp

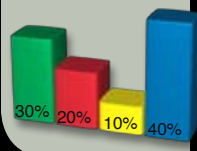
Hersteller |
Codemasters
Entwickler |
Codemasters
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Sehr realitätsnahe, technisch aufwändige Rennsimulation rund um den Formel-1-Zirkus des Jahrgangs 2010.

das ist drin

- Fahrkönnen
- Positionskampf
- Taktik
- Realitätsnähe



F1 2010

Bald gibt Codemasters den Start frei für das erste Formel-1-Rennspiel auf Xbox 360. Richard Löwenstein hat schon mal gegen Vettel und Hamilton um den WM-Titel gekämpft. Und Lust bekommen.

Die Faszination des Motorsports erschließt sich wohl nur demjenigen vollkommen, der den Ort des Geschehens live besucht. Bilder aus dem Internet oder dem Fernseher fangen nicht annähernd die Atmosphäre ein, die einen beim Besuch eines Formel-1-Laufs empfängt – dieser Tage etwa im badischen Hockenheim und auf dem Hungaroring nordöstlich von Budapest. Tausende Menschen berauschen sich voller Begeisterung an diesem Sport; und speziell an diesem intensiven Gefühl, wenn dir der kreischende Zehnzylinder eines Formel-1-Boliden seine unfassbare Kraft roh und

ungefiltert durch die Ohrmuscheln direkt in das Lustzentrum bläst.

Dorthin zielt auch die neue Formel-1-Rennsimulation aus dem Hause Codemasters. Die erste für Xbox 360 überhaupt. Von Vettel bis Glock, von Red Bull bis Virgin Grand Prix, von Bahrain bis Abu Dhabi ist alles drin aus der laufenden Saison. Eine mehr als gute Datenbasis also. Aber das Rad neu erfinden will »F1 2010« nicht. Die Positionskämpfe sind in einem Rahmen aus bewährten Strukturen aufgehängt. Trainings, selbst erstellte Saison und komplette Weltmeisterschaft stehen zur Wahl. Dass sich der Spieler im



Es gibt nicht nur einfach Regen, sondern feuchten Asphalt, leichten Niesel bis hin zu wolkenbruchartigen Schauern.



Da rennt der Williams: In den Trainingssitzungen können eifrige Bastler das Handling durch Arbeiten an Fahrwerk und Aerodynamik individualisieren.



Lauf der Karriere durch Leistungen empfehlen und sich von den Schlusslicht-Teams Lotus, Virgin und HRT zu Red Bull, Ferrari, Mercedes und anderen Siegermannschaften emporarbeiten kann, ist ein im Genre bewährter Motivationstrick. Dass mitten in einem von Sonnenschein geprägten Rennen Schauer aufziehen und Boxenstopps beziehungsweise Reifenwechsel erzwingen, betont sicherlich die taktische Komponente. Ist aber schon mal da gewesen, wenn auch ausgesprochen selten bisher. Und schon lange nicht mehr in einer Art und Weise, dass sich die Dinge so nahtlos und schlüssig aneinanderfügen wie hier. Sich bei Regen auf rutschende Autos einstellen; in der trockenen Rinne des Vorausfahrenden etwas Haftung gewinnen; im richtigen Augenblick an der Box Regenreifen ausfassen: Wie sehr eine Formel-1-Simulation durch solche Szenen an Dramatik gewinnt, das war zuletzt in Geoff Crammonds 2002 veröffentlichter PC-Schöpfung »Grand Prix 4« derart hautnah spürbar. Und jetzt wieder. »F1 2010« ist konsequent auf lustvolle Fahrbarkeit, spannungsreiche Zweikämpfe und ein rauschhaftes Tempoerlebnis gepolt. »Wir bauen an einer ernstzunehmenden Simulation«,

erzählt Projektleiter Stephen Hood in seinem Entwickler-Tagebuch, das als Video auf www.360-live.de abrufbar ist. »Eine Simulation kannst du so gestalten, dass sie Einsteiger begeistert. Aber könnte ein Arcaderacer jemals Simulations-Liebhaber kicken? Ich glaube nicht.«

STOFF FÜR DAS LUSTZENTRUM

Eines bleibt nach der rund zwei Stunden andauernden Probefahrt mit einer nahezu vollendeten Version von »F1 2010« festzuhalten: Das hier klickt – sofort und gnadenlos. Zwar ist der Online-Modus noch nicht ausprobierbar; die Computergegner leisten sich hier und da Aussetzer; und gelegentlich gerät der flüssige Bildaufbau aus dem Takt, was dann unpräzise Steuerung zur Folge hat. Davon abgesehen ist jedoch alles drin und dran, was das Herz eines Motorsportlers schneller schlagen lässt. Vor allem ein kompletter Karriere-Modus mit allen Rennen, inklusive den Saison-Höhepunkten in Monaco, Suzuka und Hockenheim. Doch zunächst überrascht der unorthodoxe Einstieg in die Karriere. Du findest dich als neuer Pilot im Formel-1-Zirkus in einem dunklen Raum wieder,

* Alles Ego...

...ODER WAS?

Für »F1 2010« dient Codemasters bewährte »Ego«-Engine als technischer Unterbau. Nach dem erfolgreichen Einsatz in den Vollblut-Rennspielen »Colin McRae: Dirt« und »Race Driver: Grid« sicherlich eine kluge Entscheidung. Das Stichwort Ego passt im Zusammenhang mit »F1 2010« aber noch in anderer Hinsicht. Denn das hier soll quasi ein Ego-Racer werden; der Spieler soll sich mittendrin fühlen. Folgerichtig sind alle Karriereszenen aus der Ich-Perspektive zu sehen: Verhandlungen mit Teamchefs, Rüffel durch den Rennleiter, Spaziergänge durch das Fahrerlager – Blicke auf kurvige Boxenluder inklusive. Zu den vielen Gags im Spiel zählen sicherlich deren Outfits: züchtig im muslimischen Bahrain, knapp im heißen Australien. Ausgangspunkt für all das ist der eigene Wohnwagen. Hier wartet die Managerin zwischen den Rennen auf dich; weist auf Testfahrten hin; erzählt, wenn andere Rennställe Interesse an des Piloten Diensten haben; oder wenn der aktuelle Rennstall aufgrund schwacher Leistung mault. Damit es niemals so weit kommen mag, wäre eine Fahrschule sicherlich wertvoll gewesen. Eine solche ist aber leider nicht geplant. Freie Trainings sind nur ein schwacher Ersatz, da dort weder Kurvenfahren noch das Verhalten beim Positionskampf gelehrt werden.

3

Und außerdem?

■ Wettrennen online und/oder via Direktlink, jeweils mit maximal zwölf Mitspielern; bei Online-Rennen maximal zwölf Autos im Feld, freie Plätze werden mit Computergegnern aufgefüllt ■ Im Mehrspieler-Modus Einzelrennen und komplette WM-Saison möglich, inklusive Boxenstopps und dynamischem Wettermodell ■ 50 Erfolge sind freispielbar, Näheres möchte der Entwickler vorerst unter Verschluss halten ■ Alle gängigen Lenkräder von Logitech und anderen Zubehörherstellern werden unterstützt, zum Beispiel Fanatec Porsche 911 Turbo S Wheel inklusive Pedalen und Handschaltung ■ Ob Kinect unterstützt wird? Gegenfrage: Wer will einen 750-PS-Boliden in Zaum halten, indem er mit den Händen in der Luft fuchtelt? Eben!

Das Spiel in Zahlen

1 Original-Lizenz des Formel-1-Rechtevermarkters FOA, inklusive 12 Teams, 19 Strecken, 24 Piloten, aktuellen Regeln und Vergabe von Punkten für die ersten 10 Plätze. 1 Ex-F1-Pilot – der Brit Anthony Davidson – als Entwicklungsberater, 2 Rückspiegel, 5 Kameraperspektiven: Vollbild, Cockpit, über dem Helm, zweimal Verfolger. 4 Schwierigkeitsgrade. 14 Fahrhilfen, unter anderem Bremsassistent, Lenkhilfe, Anzeige der Ideallinie – immer / nur in Kurven / nie, Regeln an / einige / aus. Können der Computergegner in 4 Stufen einstellbar. Grafikaufbau mit 30 Bildern pro Sekunde. Simulations- und Physikengine berechnen Einflüsse auf die Umwelt laut Hersteller mit einer Genauigkeit von 30 Zentimetern. Bei einer Geschwindigkeit von 300 Kilometern pro Stunde legt ein F1-Fahrzeug 8300 Zentimeter pro Sekunde zurück, die Updates erfolgen also über 250-mal pro Sekunde. Grob gerechnet.



✖ Wetter wechse dich!

AUF REGEN FOLGT SONNENSCHEN

1 Das dynamische Wettermodell lässt manchmal die Sonne hinter Wolken verschwinden und setzt die Strecke unter Wasser. Wer dann mit Slickreifen für Trockenheit unterwegs ist, muss das plötzlich stark rutschende Auto in den Griff kriegen – deutlicher Unterschied im Fahrverhalten!

2 Dann sind Mut, Streckenkenntnis, Fahrkönnen und Hirn gefragt. Wer sich beispielsweise in der Wasserrinne des Vorausfahrenden hält, gewinnt ein bisschen Bodenhaftung. Und wer zuerst von der Boxencrew Regenreifen aufziehen lässt, macht wertvolle Plätze gut.

3 Trocknet nach erneutem Wetterumschwung die Strecke ab, leidet das Profil der Regenreifen. Dann muss man abwägen: weiterhin auf der Ideallinie um Rundenzeiten kämpfen und Reifenschäden riskieren? Oder abseits der Ideallinie die Reifen in Pfützen kühlen? Solche Taktik-Entscheidungen bringen Spannung rein.

2



1



vor dir Blitzlicht-Gewitter. Reporter lauern, plaudern, werfen dir Fragen entgegen. Eine Dame namens Emma Carlson drängt sich nach vorne, will Vor- und Nachname wissen; deinen Spitznamen; für welche Nation und welches Team du fährst. Damit wären die Rahmendaten abgesteckt. Und es bleibt festzustellen: selten einen derart eleganten Einstieg in den Karriere-Modus erlebt. Bereits in dieser frühen Phase fällt die erste von etlichen Kleinigkeiten auf, die in der Praxis einfach gut funktionieren. Es ist nämlich bestimmbar, ob die Karriere drei, fünf oder sieben Seasons mit jeweils 19 Rennen umfasst. Da bei kurzem Spielverlauf über drei Seasons weniger Zeit bliebe, alle Teams freizuspielen, stehen für diesen Fall zu Beginn die Türen zu jedem zweiten Rennstall offen. Wer sich dagegen für die volle Packung mit sieben Seasons entscheidet, der hat anfangs nur die Wahl zwischen den drei Teams Lotus, HRT und Virgin.

Gleich danach erwartet Kenner aktueller Rennspiel-Produktionen aus dem Hause Codemasters ein Déjà-vu. Erneut belegen die britischen Entwickler, dass niemand ein Menüsystem mit so viel Schick designen kann wie sie. Es ist einfach schön anzuschauen, wenn die eher sachlich und doch elegant gestylten Menüs sanft im Raum schweben; wie sie im Fall des Umschaltens

Sofern die Rennlänge ein gewisses Maß übersteigt, greift die Reifenregel. Dann ist ein Boxenstopp mit Reifenwechsel Pflicht.



Reifenverschleiß, Schadensmodell, Boxendurchfahrt nach Regelverstoß: wer's realistisch mag, kann's realistisch haben.



✕ Spiel's noch mal, Sam!

DIE SOGENANNTEN FLASHBACK-FUNKTION

Nach ein paar heftigen Karambolagen in diesem Jahr hätte sich Red-Bull-Pilot Mark Webber sicherlich gewünscht, er könne die Ereignisse rückgängig machen. Videospieler sind da im Vorteil. »F1 2010« folgt der aktuellen Mode und integriert einen Rückspul-Rekorder. Bis zu dreimal pro Rennen – die Zahl ist einstellbar – lassen sich missratene Brems-, Lenk- oder Überholmanöver tilgen. Einfach nur die Back-Taste antippen; sofort friert das Bild ein. Jetzt per LT- und RT-Schultertaste spulen und jenen Zeitpunkt finden, an dem die Welt in Ordnung war. Dann die X-Taste antippen und schon geht's weiter, nur eben ein paar Momente vorher. Gute oder schlechte Idee bei einer Formel-1-Simulation? Schreib mir deine Meinung an richard@360-live.de!



Aus deutscher Sicht besonders interessant: Rennen auf dem Hockenheimring!



einer Option blitzschnell zur Seite zoomen und Platz schaffen für weitere Möglichkeiten. All das erinnert stark an das stilweisende Menüdesign von »Colin McRae: Dirt«. Danach: auf zur Grand-Prix-Strecke! Spa zum Beispiel.

MOTORSPORT ZUM STREICHELEN

Herrlich, wie das Objektiv anlässlich des Freitagstrainings durch die Boxenanlage schwenkt; dann hinein in die eigene Garage. Hier schrauben die Mechaniker, der Renningenieur liest wichtige Fahrzeugdaten von seinem Laptop ab. Im Cockpit kommt die Kamera zur Ruhe. Jetzt hast du die Qual der Wahl: doch andere Reifen? Einstellungen an Front- und Heckflügel feinjustieren? Das derart Getunte bei einer kurzen Runde ausprobieren? Schön, dass man das sofort und ohne Ladepause tun kann. Toll auch, dass man nicht zwangsläufig eine komplette Runde drehen muss, sondern sich vor einem bestimmten Sektor absetzen lassen kann. Zeitsparend und lustfördernd vor allem, wenn der Spieler sein Auto nur für einen bestimmten Streckenabschnitt optimieren will. Wenn letztlich alles passt, folgt das Spiel den üblichen Abläufen der Saison 2010: Training, Qualifying in drei Etappen, dann das Rennen. Wie die Kamera anschließend durch die Startaufstellung schwenkt; wie sie derart viele Details an den Fahrzeugen einfängt, dass man das ausgeprägte Flügelwerk und die säuberlich modellierten Kohlefaserenteile am liebsten mit der Hand berühren

» Der Sound bohrt sich in dein Hirn, macht dich heiß und lässt dich brennen!« «

möchte – all das kommt herrlich dynamisch rüber. Dann bleibt das Objektiv hinter dem eigenen Ferrari oder Mercedes hängen; ein leichtes Beben deutet die rohe Kraft an, die in wenigen Augenblicken von der Leine gelassen wird. Anschließend – Start frei. Super: Du fährst nicht einfach an den Computergegnern vorbei, sondern musst Lücken suchen und zur Vermeidung eines Unfalls ins Gras ausweichen. Vielleicht doch besser das Schadensmodell abschalten? Egal jetzt. Lieber einen kurzen Blick seitlich riskieren, auf abgewetzte Bordsteine und jubelndes Polygonvolk. Danach die Fahrphysik genießen. Klasse, wie direkt sich Gas, Bremse und Lenkung auf das Fahrzeug übertragen; wie du das Heck herumwerfen, es in der Kurve durch dosiertes Gasgeben einfangen, in die gewünschte Richtung beeinflussen kannst. Und dann die Positionskämpfe! Nicht so rabiat und rüpelhaft

wie in den letzten Vollgas-Produktionen aus der Codemasters-Box, sondern geprägt durch kluges Ausspähen des Verfolgten, beherztes Herantasten im Windschatten und mutiges Hineinstecken in die Lücke. So wie früher in den »DTM«-Simulationen? Ein endgültiges Urteil kann erst zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen. Denn die Computer-KI zeigt sich in der uns vorliegenden Fassung – wie erwähnt – öfter mal unpässlich und belegt somit, was uns während des Probespiels vom Hersteller zugeflüstert wird: nämlich, dass hieran ebenso noch gearbeitet wird wie an der Bildwiederhol-Rate.

STREBEN NACH FAHRKÖNNEN

Der Sound dagegen, der braucht kein Tuning mehr. Dieses infernalische Sägen und Kreischen der Motoren, das Mahlen des Differenzials, das Klonk aus dem Getriebe. Leute, wer sich davon nicht mitreißen lässt, der geht besser zu Fuß! Das bohrt sich direkt ins Hirn, macht dich heiß und lässt dich brennen. Allein schon damit dieser Sound niemals abreißt, willst du perfekt fahren; willst die nächste Kurve im optimalen Moment anbremsen; danach mit Vollgas beschleunigen; den Führenden auf der folgenden Geraden reißen und im Beschleunigungsduell die Drehzahl ins Nirwana treiben. »F1 2010« hat weltmeisterliches Format, keine Frage.

Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Sieht stark aus, fährt sich anspruchsvoll, punktet mit Spieltiefe. Aus diesem Stoff sind HITPOTENZIAL Champions gemacht.

8.5 von 10

kurz & knapp

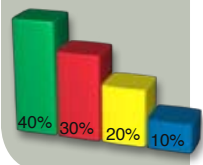
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Criterion Games
Genre | Arcade-Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Polizei und Raser spielen Katz und Maus in hochgezückelten Sportautos.

das ist drin

- Raser
- Cops
- Exotische Karren
- Tunnelblick



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Zurück zu den Wurzeln, mit fliegenden Fetzen!

Der Name »Need for Speed« steht für unbezahlbare Sportautos, die durch malerische Kulissen zoomen. Mit der Polizei liefern sich die Fahrer Verfolgungsjagden bis aufs Blut. In einem atemberaubenden Tempo rauschst du über faszinierende Strecken, nutzt jede Abkürzung, willst den Cops immer einen Schritt voraus sein. Die Essenz rasanter Verfolgungsjagden. Die »Need for Speed«-Reihe ist eine der berühmtesten und langlebigsten im Genre. Fast jeder hat schon einmal Hand ans Steuer gelegt. Im Jahr 1994 konnte man den »Need for Speed«-Prototypen das erste Mal Probe fahren. Damals eines der ersten Rennspiele, die dem Videospieler echte Traumautos vorsetzten. Inzwischen ist die »Need for Speed«-Familie auf insgesamt 33 Modelle angewachsen, verteilt auf unzählige Hardware-Plattformen. Irgendwie passten die letzten

Baureihen aber nicht so recht zum Rest der Familie. »Need for Speed: Pro Street« und »Need for Speed: Shift« zum Beispiel haben sich sehr in Richtung Simulation wegbewegt. Der Abkömmling »Need for Speed: Underground« war nur aus gebrauchten Bauteilen zusammengeschrubt. Das klassisch rasante »Need for Speed«-Gefühl blieb sprichwörtlich auf der Strecke.

Denn »Need for Speed«, das heißt Bock auf Autos und Adrenalin. Halsbrecherische Verfolgungsjagden an der Grenze zur Legalität – und darüber hinaus. Hersteller Electronic Arts will uns dieses Gefühl nun zurückgeben. Dabei handelt sich ja eigentlich bereits um das dritte »Need for Speed« mit dem Untertitel »Hot Pursuit«. Die Teile Eins und Zwei aus den Jahren 1998 und 2002 zählen noch immer zum Besten im Genre. Das neue Ding will genau da hin zurück, zu den Wurzeln der



Verfolgungsjagden auf beiden Seiten des Gesetzes. Besonders im Mehrspieler-Modus dürfte das für Adrenalin sorgen.

Erhältlich | 18. November 2010 | Status | 65% komplett

Das Spiel in Zahlen

8 Jahre seit dem letzten »Hot Pursuit«-Teil vergangen; 8 Spieler über Xbox Live: Verteilung von Polizisten und Rasern nach Wahl; 4 Landschaften: Küste, Wald, Wüste, Gebirge; 2 Seiten: Polizei oder Raser; 1 Ziel: der Schnellste sein; ein hunderte Kilometer Strecke umfassendes Straßennetz.

Bleifuß oder Bremsklotz?

- ➕ Todsichere Optik, unbezahlbare Luxuswagen, rasante Verfolgungsjagden, es darf auf beiden Seiten des Gesetzes gerast werden
- ➖ Wird hoffentlich kein reiner »Burnout«-Abklatsch, aktuelle Version ohne Cockpit-Perspektive

Und außerdem?

- Bis zu acht Spieler online, Vorhandensein eines Splitscreen-Modus bisher unklar
- Auch asymmetrische Duelle möglich, à la sieben Cops gegen einen Fluchtfahrer
- Die spielinterne Statistikfunktion »Autolog« analysiert Können, Erfahrung und Rennstatistiken
- Die offene Umwelt ist der kalifornischen Küste nachempfunden



1



✖ Hasch mich...

...ICH BIN EIN SÜNDER!

Um sich über Xbox Live mit anderen Tempofanatikern messen zu können, kommt in »Need for Speed: Hot Pursuit« das sogenannte »Autolog« zur Anwendung. Autolog analysiert dein Können und deine gesammelte Erfahrung. So kannst du schnell und unkompliziert in ein Rennen mit anderen Fahrern deiner Erfahrungsstufe einsteigen. Bei Erfolg verdienst du Geld, mit dem du in der Rangliste aufsteigst und neue Autos und Ausrüstungsgegenstände freischaltest.

2



✖ Katz und Maus

JUNGS UND IHRE SPIELZEUGE

1 Das neue »Need for Speed« verabschiedet sich von getunten Serienwagen. Das Gameplay konzentriert sich auf gnadenlos schnelle Exoten, etwa den Lamborghini Reventón, den Koenigsegg CCX und den Bugatti Veyron. Zeug also, das kaum teurer und schneller sein kann.

2 Besonders im Mehrspieler-Modus dürfte »Need for Speed: Hot Pursuit« abgehen wie ein Porsche auf Lachgas. Als Polizist befreundete Raser zur Strecke bringen oder als Temposünder vor den Cop-Kumpels fliehen – das machte schon in der E3-Fassung massig Spaß!

3 Wie schon im Vorgängerspiel werden wieder Polizei-Helikopter über der Strecke schweben. Besonders hartnäckigen Temposündern werfen die fliegenden Einheiten dann so genannte Krähenfüße vor die Front. Die machen den Reifen spektakulär den Garaus, wilde Unfälle sind an der Tagesordnung.

3



Serie. Und EA trifft bei der Wahl des Entwicklerstudios eine gute Entscheidung. Denn denkt man an pfeilschnelle Raserei, spektakuläre Unfälle und adrenalinüberflutetes Gameplay, schießt einem unweigerlich ein Name ins Hirn: »Burnout«, das hochgelobte Rennspiel des englischen Studios Criterion Games. Genau die schrauben nun am neuesten »Need for Speed«-Modell.

Der Entwickler verspricht einen ausgedehnten Karriere-Modus, der nahtlos mit dem Mehrspieler-Teil verknüpft wird. Das Gameplay? Wie schon in anderen Teilen der »Hot Pursuit«-Reihe ein Katz-und-Maus-Spiel zwischen Rasern und Ordnungshütern. Du wirst nicht nur auf Seiten der Raser über die Strecke heizen dürfen, sondern als Polizist eben jene Temposünder auch dingfest machen. Je nachdem, für welche der beiden Seiten du dich entscheidest, stehen dir unterschiedliche Hilfsmittel zur Verfügung. Raser setzen auf Equipment rund um die Schlagworte »Flucht« und »Ablenkung«. Mit einem speziellen Apparat wirst du zum Beispiel das Polizeiradar stören können. Im Spiel selbst verschwindet dann die rechts unten im Bild eingeblendete Übersichtskarte für eine gewisse Zeitspanne. Auch praktisch: ein Mechanismus, welcher das eigene Fahrzeug für eine bestimmte Zeit tarnt; ein auf Knopfdruck anrückendes Fahrzeug, das Verfolger in die Irre führen soll; außerdem darf der obligatorische Nitro-Boost nicht fehlen. Als Polizist

unterwegs darf wiederum ein Heli angefordert werden, der einen Gesetzesbrecher einige Zeit im Auge behält. Darüber hinaus warten eine fiese EMP-Waffe – sie dreht die Funktionsweise der Steuerung um – sowie per Hubschrauber abgeworfene Krähenfüße auf ihren Einsatz. Letztgenannte schlitzten die Reifen eines jeden PS-Boliden schneller auf, als man »Plattfuß« schreien kann. Und wer gar nicht weiter weiß, der fordert eine massive Straßensperre an. Welche Ausrüstung noch nutzbar sein wird, darüber lässt uns der Entwickler allerdings noch im Dunkeln. Aber wäre es nicht genial, der Polizei wie James Bond einen Ölteppich vor die Reifen zu spritzen? Oder Rauchbomben zu zünden, um mit ihrer Hilfe möglichst viel Verwirrung zu stiften? Zur Gamescom rechnet 360 Live diesbezüglich mit weiteren Enthüllungen.

Endlich wird »Need for Speed« jedem Autofan wieder das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Hier gibt es kaum Wagen von der Stange, kein Bolide wird mit Unterbodenbeleuchtung und zweifelhaften Verzerrungen verunstaltet. Man steigt wieder hinter das Lenkrad hochgezüchteter Edelmärken wie Ferrari, Lamborghini oder Koenigsegg. Von schnell bis schneller und heiß bis heißer ist alles dabei, was sich Tunnelblicksüchtige wünschen können. Die meisten Autos wird man zu Lebzeiten vermutlich nicht einmal Probe fahren dürfen. Die Karriere selbst beginnt mit kleineren Autos – wenn man das so

sagen darf bei einem Ford Shelby GT500. Später dann jagst du in einem Pagani Zonda der Meute davon. Und das alles in einer offenen Welt. Seacrest County, so der Name des Bezirks, ist der kalifornischen Küstenregion nachempfunden. Pisten, die am Pazifik entlangführen. Aber auch durch uralte Wälder, trostlose Wüsten und winkliges Gebirge. Die Zeichen stehen also mehr als gut, dass Criterion Games das »Need for Speed«-Gefühl wieder aufflammen lässt. In Kombination mit der Rasanz eines »Burnout Paradise«, steht uns – urteilt man nach Anspielen der E3-Fassung – ein echter Hochgeschwindigkeits-Kick bevor.

Max Roßmeisl

360 LIVE sagt...

Ein »Need for Speed«, wie es die Fans lieben. Und mit den »Burnout«-Machern am Steuer
HITPOTENZIAL sollte eigentlich nichts schiefgehen.

8.5 von 10



Erhältlich | 14. Oktober 2010 | Status | 85% komplett

kurz & knapp

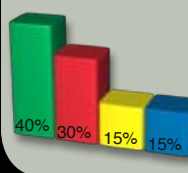
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Los Angeles / D.I.C.E.
Genre | Shooter
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Im Mehrspieler-Modus schon jetzt eine interessante Mischung aus »Modern Warfare 2« und »Bad Company 2«.

das ist drin

- Rasante Gefechte
- Mittendrin-Gefühl
- Amis gegen Taliban
- Online-Missionen



MEDAL OF HONOR

Die »Battlefield«-Macher wollen »Call of Duty« schlagen. Mit Minimalismus statt Bombast, mit perfekter Balance statt unzähliger Spezialfähigkeiten. 360 Live probiert den Mehrspieler-Modus und sagt, warum weniger manchmal mehr ist.

Die Sonne brennt, nur ein leichter Windzug zieht über die zerklüfteten Berge von Helmland im fernen Afghanistan. Aus dem spärlichen Schatten schälen sich Helikopter vom Typ UH-60-Black Hawk, Scharfschützen seilen sich ab, sichern das Gelände. Bradley-Schützenpanzer und Soldaten des 6. US-Rangerbataillons rücken vor – dann beginnt er, der Sturm auf eine Taliban-Hochburg. Soviel zum Auftakt der Mehrspieler-Probierversion des Shooters »Medal of Honor«. Für Electronic Arts ist die Marschroute klar: Der Präsidentenpalast muss gestürmt und Genrekönig »Modern Warfare 2« entthront werden. Dafür schickt der US-Hersteller zwei seiner besten Studios in die Schlacht. EA Los Angeles kümmert sich um den Einzelspieler-Modus, während D.I.C.E. die Mehrspieler-Komponente verantwortet, die nun erstmals anspielbar war. Allerdings setzt das

schwedische Studio, welches zuletzt mit »Bad Company 2« die Verkaufscharts eroberte, hier nicht auf eine komplett zerstörbare Welt sowie heftige Fahrzeuggefechte, sondern vielmehr auf ein Spielkonzept wie es »Modern Warfare 2« bietet. Ob's funktioniert?

AUF IN DIE SCHLACHT!

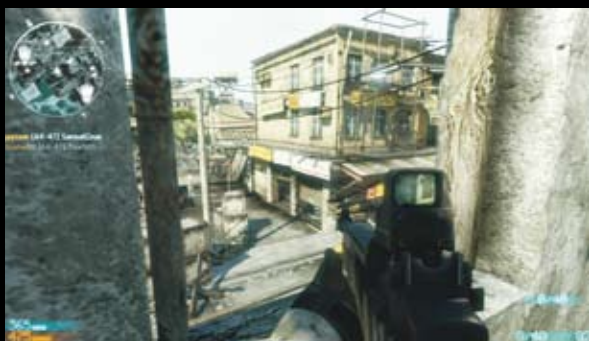
Den Beweis soll eine Mehrspieler-Schnuperversion liefern, die auf Playstation 3 bereits läuft und zu Drucklegung wahrscheinlich auch schon für Xbox-360-Spieler zugänglich ist. Neben der Missionskarte mit vordefinierten Zielen und eher offenem Terrain in den Bergwelten von Helmland gibt es schnelle Action in Kabul, einem typischen Häuserkampf-Szenario mit Team-Deathmatch-Charakter. 360 Live macht den Test und schickt auf Seiten der US-Army Captain Ben Mitchell in die Schlacht, für die Taliban Abdul Max



Elitesoldat oder Warmduscher?

- ➕ Bedrückend reale Kriegsatmosphäre, durchdacht designte Karten, drei perfekt ausbalancierte Klassen, keine übermächtigen Waffen
- ➖ Nur sechs freischaltbare Waffen in der Beta, kaum Panzer, keine Helikopter, keine zerstörbare Umgebung trotz der »Frostbite-Engine« aus »Bad Company 2«

Klasse statt Masse: Die Macher von D.I.C.E. setzen auf wenige, dafür perfekt ausbalancierte Klassen und Waffen.



Auch im Mehrspieler liegt der Fokus auf authentischen Schlachten. Die Helmand-Offensive aus der Anspielversion wurde in der Realität am 21. Februar 2010 von 15.000 US-Soldaten gestartet.



Beklemmendes Mittendrin-Gefühl: Während der gesamten Schlacht rauschen Funksprüche des US-Militärs durchs Ohr und werden immer wieder von Explosionen überlagert.

✕ Kein Panzer im Wohnzimmer!

DIE UMGEBUNG BLEIBT INTAKT

Helikopter zerlegen mit Hellfire-Raketen ganze Häuserzeilen, Panzer brettern in Gebäude und überraschen den Feind – die Zerstörungsebene »Frostbite« ist das ganz große Highlight von »Bad Company 2«. Aber hier gibt's das alles nicht, »Medal of Honor« lässt zwar ein paar Fensterscheiben zu Bruch gehen und jagt Geschützstände in die Luft; wirklich in Schutt und Asche legen lässt sich die Umgebung aber nicht. Warum? Zum einen weil die Zerstörungsgore vermutlich »Bad Company«-exklusiv bleiben soll. Aber auch spielerisch macht's Sinn, da »Medal of Honor« keine gewaltigen Massenschlachten mit Panzern und Helikoptern inszenieren will, sondern eher Mehrspieler-Gefechte innerhalb einer Missionsstruktur: MG-Nester hochjagen, Basen erobern, Flaks und Flugabwehrraketensysteme unschädlich machen. Man muss sich per Headset absprechen, im Team vorgehen. Wer blind vortreibt, stirbt unweigerlich im Kugelhagel. Vor allem für Clan-Spieler dürfte »Medal of Honor« spannend werden.

Duck dich! Es gibt keine Möglichkeit, sich hinzulegen. Das hat Vor- und Nachteile: Man wird leichter getroffen, aber Scharfschützen können sich auch nicht feige verstecken.





Alhazred – die Fronten sind also geklärt. Mitchell feuert eine Rakete ab, wartet auf den Einschlag und platzendes Mauerwerk – so ist er das aus dem Golfkrieg sowie »Bad Company« gewohnt. Zwar hat der Sound richtig Wumms und schlägt das Geschoss mit einer gewaltigen Detonation ins Mauerwerk ein, werden Feinde umhergewirbelt und splintern Fensterscheiben – doch richtig zerlegen lässt sich hier nichts. Wie bitte? Da arbeitet die »Frostbite-Engine« aus »Bad Company« und das meiste bleibt trotzdem intakt? 360 Live erklärt im Kasten auf der vorherigen Seite, warum diese Entscheidung durchaus sinnvoll ist.

Die ersten Minuten sind hart, Fließbandsterben gehört zum Tagesgeschäft. Aber genau das macht »Medal of Honor« aus: Man muss verdammt schnell sein, aus der Deckung feuern, sich von Kameraden decken lassen und dann zum nächsten Gebäude rennen – sonst sieht Mitchell die Radieschen schneller von unten als er »Tango auf 12 Uhr« schreien kann. Der Wiedereinstieg dauert nur maximal zwei Sekunden, geht also flott.

Ansonsten entfernt sich D.I.C.E. extrem von allem, was man so kennt und lieb gewonnen hat, ja dreht fast schon das Rad der Zeit zurück. Zurück in eine Shooterwelt, in der es keine Perks gibt, also Spezialfähigkeiten, um schneller zu rennen, nachzuladen oder Messer zu werfen. Auch die Auswahl an Schieß-eisen wird zumindest in dieser Vorabversion massiv reduziert, gerade mal zwei freischaltbare für jede Klasse. Darunter Schrotflinten, Sturm- und Scharfschützengewehre. Ferner gibt es nur drei Klassen. Das hat Vor- und Nachteile: Ingenieure, die Panzer reparieren und MG-Stellungen errichten, oder medizinisches Personal fallen weg, dafür sind die Klassen wirklich perfekt ausbalanciert: Der Sturmsoldat agiert als Spezialist für Sturm- und Maschinengewehre, schraubt Granatwerfer auf sein M16 und setzt auf eine Kombination aus Rauch- und Sprenggranaten. Ideal also für den Häuserkampf, um Gebäude zu stürmen, Missionsziele einzunehmen und zu halten. Die Spec-Ops-Eliteeinheit unterstützt ihn, räumt dicht gedrängte Gegnermengen per SPAS-12-Schrotflinte aus dem Weg und schaltet Panzer aus sicherer Entfer-

nung per Raketenwerfer aus. Gedeckt werden die beiden vom Scharfschützen. Der ballert zu Beginn mit einem halbautomatischen Scharfschützengewehr, dem M21. Eine exzellente Wahl, mit der man schnell einen feindlichen Kopf heranzoomen, abdrücken und dann weiterrennen kann. Quasi ein Präzisionsgerät für alle, die sich verschanzen und auf ihr Opfer warten wollen. Scharfschützen nehmen eine Schlüsselposition im Kampf um Helmland ein – nur sie können die Taliban von den MG-Stellungen fernhalten und so ihren Teamkameraden den Sturmangriff ermöglichen. Prinzipiell spielen sich Taliban und US-Einheiten identisch: Die Ak 47 hat eine leicht höhere Schussfrequenz als das US-Pendant M4, verzieht dafür eine Nuance mehr. Gleiches gilt für die Scharfschützengewehre Dragunov und M24; bei beiden sollte man die Luft per Stick-Druck anhalten, um direkt zu treffen, nachladen kostet nicht selten das Leben. Etwas befremdlich wirkt zunächst das schmale Portfolio an Aufsätzen. Es gibt nur drei Typen, mit denen sich die Knarren veredeln lassen. Da wären zum einen klassische Rot-Punkt-Visiere, zum anderen Schalldämpfer und spezielle Munition – Hohlschütze für Scharfschützen, mehr Durchschlagskraft für Schrotflinten. Mag zwar in der Theorie sehr wenig sein, reicht in der Praxis aber locker aus und verhindert allzu übermächtige Waffen. So gelingt der Einstieg vergleichsweise schmerzfrei – egal ob sich jemand gerade die neue Slim-Xbox-360 gekauft hat oder Profi ist, alle ziehen mit gleichen Voraussetzungen in die Schlacht.

» Zurück zu den Shooter-Wurzeln: Klasse statt Masse! «

SCHIESS, TRIFF, WERDE BELOHNT

Beim Erfahrungspunktesystem zeigt sich D.I.C.E. wenig kreativ und kopiert schlicht und einfach »Modern Warfare 2«. Für jeden Abschuss gibt es zehn Punkte, wer den Schädel trifft, kriegt fünf weitere. Wer beschossen wird und sich erfolgreich verteidigt, wird mit drei weiteren Zählern belohnt. Ebenfalls drei Punkte gibt's für Schützen, die in direkter Nähe eines missionsrelevanten Objekts einen Treffer landen. Fleißig spielen lohnt sich also. Bravo! Leicht modifiziert wurden die Unterstützungsfähigkeiten wie Raketenangriffe. Während man in »Modern Warfare 2« Abschußserien landen muss, ohne zu sterben, geht's hier darum, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Für jeden Treffer gibt's zehn Punkte; Wer 40 zusammen hat, darf zwischen Mörserschlag und Aufklärungsdrohne wählen. Der Spieler entscheidet also generell, ob er eher aggressiv vorgehen oder Informationen sammeln will. Das eröffnet eine Menge taktischer Möglichkeiten. Offensive Teams schicken den Gegner mit einer lenkbaren Tomahawk-Rakete oder dem Angriff einer Bomberstaffel in die Steinzeit. Wer hingegen sein Team langfristig unter-



Chaos-Truppe oder Eliteeinheit? Wer einfach nur ballern will, spielt in der Beta den Team-Deathmatch-Modus. Taktiker erobern hingegen im Missionsmodus die Helmland-Region.



Kann »Medal of Honor« das große »Modern Warfare 2« schlagen? Nach dem ersten Anspielen ist das noch mehr als offen, außerdem steht »Black Ops« bereits in den Startlöchern.

stützen will, setzt eher auf defensive Fähigkeiten, schenkt ihnen Kevlarwesten oder zusätzliche Munition.

Bleibt also die Frage aller Fragen zu beantworten: Kann »Medal of Honor« beim aktuellen Stand der Dinge »Call of Duty« besiegen? Nein, aber etliche Fans abjagen! Allerdings sollte sich Entwickler D.I.C.E. dringend noch ein paar neue, unverbrauchte Mehrspielermodi ausdenken, die für Langzeitspielspaß sorgen. Eventuell etwas in Richtung »Spezialeinheiten«-Koop-Modus wie in »Modern Warfare 2«. Vielleicht mit einem Squad von fünf Spielern, das taktisch vorgehen muss. Wäre mal eine sinnvolle Weiterentwicklung.

Benjamin Kratsch

Und außerdem?

■ Das erwartet dich in der Mehrspieler-Probierversion: je eine Team-Deathmatch- und eine Missions-Karte, Letztere ist in Check-points eingeteilt – also erst MG-Stellungen der Taliban zerstören, dann deren Festung einnehmen ■ Drei Klassen: Sturmsoldat, Eliteeinheit und Scharfschütze ■ Wer einen Zugangscode für die Mehrspieler-Testphase möchte, muss »Medal of Honor« entweder vorbestellen oder die »Bad Company 2«-Spezialedition erwerben

360LIVE sagt...

Cineastisch inszeniert, durchdacht designt. Was fehlt, sind große Neuerungen. Der Kampf HITPOTENZIAL gegen das übermächtige »Call of Duty« wird also hart.

8.0 von 10

Erhältlich | 8. April 2011 | Status | 50% komplett

**EXKLUSIV!
MEHRSPIELER-MODUS
ERSTER KONTAKT**


GEARS OF WAR 3

Wenn Menschen und Locust aufeinanderprallen, wer ist dann der Jäger und wer der Gejagte?
Die Antwort liefert das dritte Action-Massaker aus der »Gears of War«-Reihe.
Erste Begegnung mit der Mehrspieler-Komponente.

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler | Epic
GamesGenre | Third-Person-
Shooter

Spieler | 1 - 8

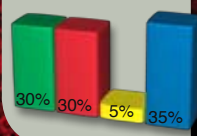
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox
360: Heftiger
Sci-Fi-Shooter mit
umwerfender
Über-Grafik und
prallem Mehrspieler-
Modus.

das ist drin

- Locust
- Menschen
- Zecken
- Explosionen



Heiß ist's hier. Los Angeles im Sommer. Flirrende Hitze draußen über dem Moloch aus Asphalt und Beton. Ein Keller irgendwo Downtown verspricht wohltuende Abkühlung. Aber dem ist nicht so, hier geht's noch bedeutend heißer her. Denn der US-Spielhersteller Epic hat geladen – zum ersten näheren Kontakt mit dem dritten Third-Person-Shooter aus der »Gears of War«-Reihe. Wir dürfen Hand an den Mehrspieler-Modus legen. Erster Eindruck: Meine Fresse, sieht das genial aus. Dieser Look, diese Inszenierung! Geht's denn wirklich

immer noch fetter? Absolut. Schon während der Ladepause sieht man eine Landschaft von oben. Alte Mauern überwuchert von Pflanzen, warmes, freundliches Licht, wirkt alles wie ein Ölgemälde. Im Kopf tauchen unweigerlich Fragezeichen auf: Ist das ein vorgerenderter Ladebildschirm oder tatsächlich schon Spielgrafik aus der »Unreal-3-Engine«? Letzteres. Das alles sieht später in Bewegung genauso detailverliebt und markant aus. Wundervolle Ästhetik trifft auf rohe Gewalt.

Der Spielmodus nennt sich »Beast«. Funktioniert genau wie der »Horde«-Modus aus dem zweiten »Gears«, nur andersherum: Die Spieler übernehmen die Rolle der Locust-Aliens und gehen auf die KI-gesteuerten Menschen los. Testen dürfen wir diesen neuen Modus

auf einer Karte namens »Mercy« – das heißt übersetzt so viel wie Vergebung. Doch dergleichen ist nicht zu erwarten, wenn bis zu acht Spieler um Ruhm, Ehre und Punkte kämpfen. Die Karte zeigt einen Ausschnitt aus der verfallenen Heimatstadt des serienbekannten Helden Dom. Hauptsächlich Außengelände, großflächig angelegt, trotzdem recht verwinkelt durch diverse Mauern und überdachte Korridore. Kurzum: jede Menge

Jäger oder Opfer?

- +** Sehr überzeugender Spielfluss, Gameplay durchsetzt mit etlichen feinsinnigen Details, extrem markante Optik
- Bereits die Tatsache, dass man Menschen hinterrücks in die Luft sprengen kann, stellt ein Fragezeichen hinter die USK-Freigabe und ein Erscheinen in Deutschland

Deckungsmöglichkeiten, ganz genau auf das »Gears«-Gameplay zugeschnitten: sichten, ducken, vorrücken, dann den Abzug durchziehen.

DIE NERVEN-FRÄSE

Und schon geht's los. Acht Spieler auf Seiten der Locust. Menschen gibt's hier nur als Computergegner, in Verteidigungsposition, sie haben sich hinter MG-Stellungen und Stacheldraht verschanz. Ab und zu schießt eine Feuerlanze aus dem Himmel. Die Erdlinge setzen den legendären »Hammer der Morgenröte« ein, jene alles vernichtende, orbitale Laserkanone. Welle um Welle stürmen die Locust gegen die Barrikaden, eine Flut aus Action und Explosionen wird entfesselt. Am Ende gewinnt, wer Punkte abräumt und sich dadurch Zugang zu mehr und mehr Verästelungen innerhalb des baumartig strukturierten Klassensystems erspielt. fünf Äste beziehungsweise Klassen gibt's. Jeder Ast mündet in einer kleinen Auswahl von Locust-Kreaturen, deren Rolle man bis zum Exitus übernimmt.

Fünf Punkte, schon kannst du einige Augenblicke lang eine sogenannte Zecke sein. Zur Erinnerung: Das sind die lästigen kleinen Selbstmordkäfer, die sich mit ihren hinterhältigen Attacken schon im letzten »Gears« unerbittlich ins Nervenkostüm gefräst haben. Unvergesslich, wie sie einem hinterhältig entgegenstreben und im letzten Moment explodieren. So ein fieses Ding kannst du jetzt selbst sein: Man schleicht sich hinterrücks an den Gegner ran; rechte Schultertaste antippen; jetzt bleiben drei bis vier spannungsgeladene Sekunden bis zur Sprengung. Denn wenn der Gegner dich entdeckt, kann er zur Seite wegrollen – ergo ist es entscheidend, ungesehen zu bleiben. Böse und gemein? Mag sein, aber die Kamikaze-Aktionen machen einen Heidenspaß. Angriff fehlgeschlagen? Macht auch nichts, denn Wiederbeleben ist beliebig oft gestattet, solange man nur ein paar Punkte auf seinem Zähler für eben diesen Zweck übrig behält.

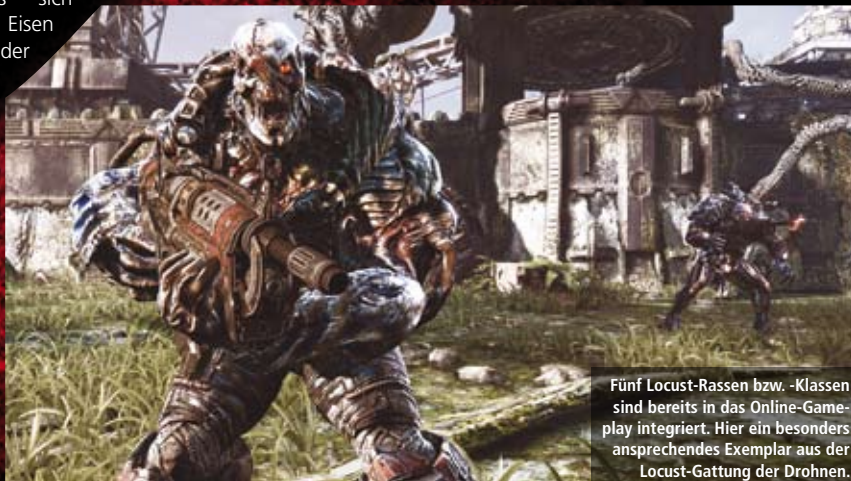
Tolles Tempo, schöner Spielfluss, doch es gibt eine Besonderheit: Das Klassensystem wird nach Ende einer Partie wieder auf null zurückgesetzt. Beim nächsten Start musst man sich die vielfältigen Ausprägungen des Klassensystems neu erspielen. Frustrierend? Keineswegs, denn so eine Partie kann dauern. Das ist mehr als nur ein schnelles Rein-Raus-Spiel. Die Vielfalt an Kreaturen macht richtig Lust

auf Entdeckung und Experimente, auf Spaß an Spielereien mit individuellen Eigenheiten. Die Klasse der »Beasts« beispielsweise umfasst nebst besagter Zecke auch den Serapede: ein insektenartiges Vieh, das am Boden krabbelt, mit seinen Fühlern Elektroschocks austeilt. Übrigens ein völlig neuer Gegner-Typus, der sich der Menschheit in »Gears of War 3« erstmals in den Weg stellt.

DAS BLEI-ARMAGEDDON

Taktisch Interessierte wiederum könnten sich zur Klasse der Humanoiden hingezogen fühlen; keine Menschen, nein, sondern vielmehr Locust mit Kopf, Armen, Beinen, sprich einer menschenähnlichen Anatomie. Der »Kantus« etwa vermag Teammitglieder auf große Entfernung zu heilen; der »Armored Kantus« wiederum walzt Gegner über den Haufen und ist gegen Kugeln immun. Leider aber nicht gegen Explosionen. Als Teil der Drohnen-Klasse punktet der »Grenadier Elite« mit schwerer Shotgun und Granaten; der »Butcher« aus der Klasse der Boomer setzt dem ein dickes Fleischerbeil entgegen; und der »Grinder« wiederum entfesselt mit seiner Maschinenkanone ein Armageddon aus Blei und Vernichtung. Dumm nur, dass die Waffe schnell überhitzt und bei Dauerfeuer ständig verzieht. Typisch für das ausgefeilte Gameplay, dass sich das erhitzte Eisen durch Antippen der RB-Schultertaste

Im Mehrspieler-Modus namens »Beast« stürmen die Mitspieler auf Seiten der Locust eine Bastion der Menschen: klassischer Deckungskampf.



Fünf Locust-Rassen bzw. -Klassen sind bereits in das Online-Gameplay integriert. Hier ein besonders ansprechendes Exemplar aus der Locust-Gattung der Drohnen.

Und außerdem?

- Die Kampagne ist zu viert online spielbar, zu zweit auf dem Splitscreen ■ Soweit bisher bekannt, balgen sich im Online-Modus bis zu acht Spieler um Ruhm und Ehre ■ Details zu Erfolgen bleiben bisher noch im Verborgenen

beschleunigt kühlen lässt. Und ja, man kann auch den riesigen Berserker spielen: jenes baumhohe Locust-Vieh, das durch Wände bricht und Menschen zerfetzt – das aber auch, wie aus dem Vorgängerspiel bekannt, verdammt schlecht sieht. Ist auch diesmal wieder so. Auf weite Distanz wird's hoffnungslos verschwommen, man erkennt nur die unmittelbare Umgebung scharf.

Sehr cool gemacht. Im Mehrspieler-Modus ist die Figur des Berserkers übrigens deutlich kleiner gehalten, als sie einem in Erinnerung ist. Andernfalls würde sie alle anderen Klassen um ein Vielfaches überragen, ganz besonders die Zecke, die sich im Rahmen des Probespiels zur beliebtesten Klasse unter allen Teilnehmern entwickelt hat.

In der Praxis dürfte es sinnvoll sein, dass sich Teammitglieder untereinander absprechen: Der Kantus etwa kann aus größerer Distanz heilen, Zecken

schleichen sich hinterrücks an, während eine Klasse mit guter Panzerung das Feindfeuer auf sich lenkt. Kurzum: Das hier ist nicht nur ein bildgewaltiger Blender, der mit ausufernd brutalen Bildern um Aufmerksamkeit bemüht ist. Nein, hier steckt richtig Tiefe und Substanz drin. War von Kennern sicherlich so erwartet worden, ist hiermit offiziell bestätigt. Klasse Action für Erwachsene.

Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Ein Vorzeige-Shooter, visuelle und erzählerische Qualität auf höchstem Niveau – und HITPOTENZIAL eine Xbox 360 am Limit.

9.0 von 10

Auch bei diesem Locust ist der Name Programm: Ein Berserker walzt sich Marcus Fenix entgegen.



C O M I N G S O O N

Jetzt testen am Razer-Stand!
gamescom, Halle 9.1, B031/C030

LICENSED FOR



XBOX 360

www.razerzone.com/thenextchapter



ERSTMALS GESPIELT!
KOOP-MODUS
EXKLUSIV IN 360 LIVE!

Und außerdem?

- Koop-Kampagne für zwei Spieler online oder an einer Konsole mit horizontal geteiltem Bildschirm
- Mehrspieler-Modus für bis zu zwölf Möchtegern-Ganoven; verfügbare Modi: »Fragile Alliance«, »Undercover Cop« und »Cops and Robbers«
- Einzelspieler nehmen im Arcade-Modus die Ranglisten in Angriff – sozusagen eine Endlosschleife von »Fragile Alliance« mit KI-Kollegen und stetig wachsendem Anspruch
- Download-Inhalte bereits in Planung, neue Mehrspieler-Karten und Waffen wären denkbar
- 50 Erfolge in der aktuellen Version

Abgewichste Profis oder lahme Lutscher?

- +** Bisher einzigartiger Grafikstil, realitätsnahe Action, fesselnde Story, derbe Sprüche, endlich mal was für erwachsene Zocker
- Dank überarbeitetem Deckungssystem und neuem Balancing der Waffen sowie detaillierter Grafik mit lebendig wirkenden Animationen und fetzigen Effekten gibt's aktuell praktisch nichts zu beanstanden



KANE & LYNCH DOG DAYS 2

伏天

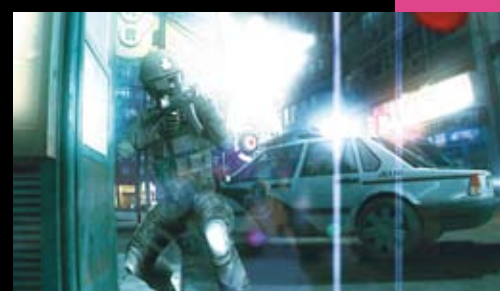
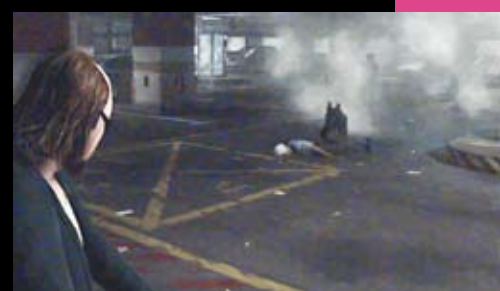
Zwei durchgeknallte Chaoten als Lebensversicherung? Bescheuerte Idee, oder? Aber im neuen Projekt des dänischen »Hitman«-Entwicklers Io Interactive genau die richtige Konstellation für eine dreckige Ganovenstory. Eine, die man kaum packender in Szene setzen könnte. Jan Heinrich mischt mit einer ersten, fast vollständigen Version des kommenden Actionthrillers die Suppenküchen und Einkaufszentren von Shanghai auf.

Eine Ewigkeit ist vergangen, seit sich die beiden Unruhestifter Kane und Lynch das letzte Mal gesehen haben. Mit Shanghai als Stadt seiner Träume hat der einst medikamentenabhängige Lynch nun endlich einen Ort zum Abschalten gefunden. Der streitsüchtige Ex-Söldner Kane lebt hingegen mit seiner Tochter in einem Landhaus irgendwo in England. Alles schön und gut, wenn nur das liebe Geld nicht wäre: Denn Lynch – er spielt diesmal die Hauptrolle – will seiner Freundin Xiu ein besseres Leben bieten. Also heuert er bei Mafiaboss Mr. Glazer an. Er soll einen lukrativen Waffendeal einfädeln und holt sich dafür Kane als Unterstützung. Aber als die beiden zusammentreffen, liegt Ärger in der Luft: Kane zieht seinen Trolleykoffer hinter sich her und will eigentlich nur ins Hotel, als Lynch etwas von einem Auftrag faselt, den er schnell noch erledigen muss. Ein Typ namens Brady redet zu viel, meint Lynch, der wohnt gleich um die Ecke, nur ein kurzer Besuch. Als Lynch die Wohnungstür der Zielperson eintritt, zeigt sich für einen Sekundenbruchteil ein erstaunlich freizügiges Bild. Der völlig entblößte Brady vergnügt sich gerade mit einer Prostituierten, schubst das Mädel vom Bett und stürzt wild um sich schießend davon.

WILLKOMMEN IN SHANGHAI

Eine wilde Hetzjagd durch aneinandergereihte Apartments und Korridore beginnt. Zerklüftete Dächer, dampferfüllte Suppenküchen, schmutzige Häuserschluchten – ein weiter Weg, der aber dank der Sprintfunktion per

LB-Schultertaste in kurzer Zeit zurückgelegt ist. Zur ersten großen Schießerei kommt's in einem verdeckten Kellergewölbe. Hunderte Computermonitore stapeln sich hinter verglasten Verkaufstischen, offenbar eine Art Gebrauchtladen für Elektrokram. Bradys Handlanger eröffnen das Feuer; und siehe da: Lynch lässt sich mittlerweile erstaunlich leicht via A-Taste hinter Deckung gebende Objekte kommandieren. Und dort bleibt der Psychopath, lässt sich zwar noch je nach Objektgröße etwas dirigieren und passt seine Körperhaltung der Höhe des Gegenstands an, aber weiter geht's erst, wenn man erneut die A-Taste zusammen mit einer Richtungsangabe drückt. Da spürt man, wie sehr sich die Entwickler die Kritik an Teil Eins zu Herzen genommen haben. Denn dieses überarbeitete, sehr an »Giers of Wohn« erinnernde Deckungssystem lässt für Beanstandungen keinen Raum. Die RT-Schultertaste zieht den Abzug zum reinen Blindfeuer aus der Deckung. Ein Manöver, das sich als erstaunlich effektiv herausstellt und prompt drei von Bradys Schergen schreiend von den Füßen fegt. Als die verbleibenden Gegner simultan aus ihrer Deckung schielen und einen gemeinsamen Feuerstoß auf die beiden eiskalten Profis entfachen, ist es allerdings Lynchs Hintern, der auf dem Boden aufschlägt. Drei ölige Blutropfen auf der Linse zeigen eine mittelschwere Verletzung an. In diesem Zustand kann der ausblutende Antiheld noch mit einer Hand über den Boden robben und mit der anderen weiter auf Gegner feuern.



kurz & knapp

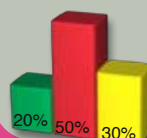
Hersteller | Square
Enix
Entwickler |
 Io Interactive
Genre | Action
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nervenaufreibender
 Koop-Shooter mit
 zwei eiskalten Profis
 in den Hauptrollen.

das ist drin

- Schwere Schicksale
- Kanonenfutter
- Gesetzeshüter
- Glück



Das Spiel in Zahlen

2 unberechenbare Protagonisten; 2 gute Gründe für beide Helden, aufeinander Acht zu geben: Kanes Tochter und Lynchs neue Freundin; 1 Auftraggeber: Mr. Glazer; maximal 2 Waffen im Gepäck; 1 Geisel wenn's drauf ankommt; 3 Mehrspieler- und 2 Einzelspieler-Modi; alle Mehrspieler-Details werden in 3 Videos und 7 Hilfetexten übersichtlich erklärt; freischaltbare Waffen im Mehrspieler- sowie Arcade-Modus: 8 Pistolen, 6 Schrotflinten, 8 Sturmgewehre, 8 Maschinenpistolen; 4.000.000 Cash in 4 Minuten.



Allerdings stellt er ein leichtes Ziel dar. Also schnell per A-Taste aufrappeln und weiterkämpfen. Dieses »Down not Dead« genannte System soll die Intensität der Feuergefechte erlebbarer machen – funktioniert! Doch Vorsicht, denn das Ganze basiert auf einem penibel berechneten Physiksistem. Jeder menschliche Körper hat mehrere Trefferzonen: Ein heftiger Treffer in die Brust schleudert deinen Charakter eventuell zu Boden, ein Kopfschuss dagegen bedeutet den sicheren Heldenod samt anschließender Wiederbelebung an einem der fair gesetzten Checkpunkte.

Sobald im Koop-Modus einer der Jungs zu Boden geht, kann er sich noch für einen Moment per Einhängern auf die X-Taste am Leben halten und hoffen, dass ihm

der andere wieder rechtzeitig auf die Beine hilft. Noch so ein Element, das die Intensität der Szene unterstreicht. Außerdem braucht's gute Absprache mit dem Spielpartner, damit der trotz teils sehr verwinkelter Kulissen rechtzeitig zur Stelle sein kann.

Als das ungleiche Duo dem Flüchtigen bis zu einem kleinen Marktplatz unter freiem Himmel folgt, offenbart sich eine weitere Neuerung: Granaten scheint es nicht mehr zu geben. Stattdessen wuchten die beiden nun Benzinkanister, Feuerlöscher und Butangas-Flaschen ins nächste Gegnerrudel und jagen den ganzen Kram anschließend in die Luft. Klappt dank automatischer Zielfunktion ganz hervorragend und hat ordentlichen Bums, zumal auch oft hinter Deckungen befindliche Gegner in Mitleidenschaft gezogen werden. Im angrenzenden Kühlhaus tappt Brady zusammen mit seiner vermeintlichen Hure dann endlich in die Falle, hält sie als menschliches Schutzschild vor sich und bedroht sie mit seiner Waffe. Kane drückt als Erster ab. Das Mädchen, immer noch unten ohne und nur mit einem durchsichtigen BH bekleidet, bricht zusammen.

✕ Gib Popcorn!

ZWEI PSYCHOS IM KINO

Bereits Ende 2007, also quasi zeitgleich mit Erscheinen des Originalspiels, wurde es offiziell: Die beiden Killer-Psychos Kane und Lynch bekommen ihren eigenen Kinostreifen, der noch im Jahr 2011 anlaufen und die Story des ersten Spiels »Kane & Lynch: Dead Men« auf Zelluloid bannen soll. Und während die Rolle von Adam »Kane« Marcus mit Bruce Willis bereits sehr treffend besetzt ist, muss Jamie Foxx erst noch beweisen, dass er als Lynch seinem durchgeknallten Alter Ego aus dem Videospiel auch das Wasser reichen kann. So bekannt die Hauptdarsteller, so unbekannt sind die Peitschen-schwinger hinter der Kulisse. Der Regisseur Simon Crane beispielsweise hält mit dieser Lionsgate-Produktion erstmalig die Fäden eines Filmsets in der Hand. Wenn's nach dem Drehbuch aus der Feder von Kyle Ward geht, ist der Streifen allerdings jetzt schon ein Hit. Bruce Willis selbst hat es als das beste Drehbuch eines Action-Films bezeichnet, das er in seiner bisherigen Karriere gelesen hat.





Der nette Herr im Feinrippunterhemd ist nun dank des überarbeiteten Deckungssystems wesentlich besser zu delegieren.



Vorsicht! Die KI hat die Weißheit zwar nicht mit Löffeln gefressen, ist aber immer für einen unverhofften Überraschungsangriff gut.



An mehreren Stellen in den linear strukturierten Levelabschnitten müssen sich die beiden Koop-Partner treffen, um gemeinsam Türen zu öffnen oder sich beim Klettern zu helfen.

Lynch brüllt dem Gehetzten ins Gesicht, was eigentlich los sei. Doch Brady sieht die beiden nur wortlos an und schneidet sich selbst die Kehle durch. Heftiger Stoff. Und nur für Erwachsene! Allem Anschein nach wird wohl auch die deutsche Version von »Dog Days« Ende August weitestgehend ungeschnitten in den Handel kommen. Laut einer diesbezüglichen Stellungnahme von Eidos werden zwei für den Spielablauf recht unwichtige Dinge nicht in der hiesigen Version enthalten sein: So werden die Leichen bereits getöteter Gegner nicht mehr physikalisch auf Treffer reagieren und auch das Erschießen von Passanten wird nicht möglich sein. Zwei Abstriche, die eigentlich niemanden stören dürften – allerdings hat die USK auch noch ein Wörtchen mitzureden.

WIR GEHEN VOR DIE HUNDE

Der kurze Rendevorspann des nächsten Abschnitts zeigt die beiden bereits auf der Rückbank eines PKWs, während sie gerade mit Mr. Glazer weitere Details zum Waffendeal durchgehen. Was dann passiert, wurde im letzten Preview zu »Dog Days« bereits im Detail geschildert: Auf das Auto wird ein Anschlag verübt und Glazer wird zusammen mit seinen neuen Schützlingen in ein wildes Feuergefecht mit einer Triadenbande und der Polizei verwickelt. In letzter Sekunde können sich

alle in ein Parkhaus retten, von wo aus Glazer einen Fluchtwagen bestellt. Doch der Weg durchs Parkdeck und über die angrenzende Bauruine ist voller Spezialeinheiten, die mit pfeilschnellen Dobermännern Jagd auf die Verbrecher machen.

Und diese bissigen Viecher sollte man unbedingt im Auge behalten! Kommen sie einem der Charaktere zu nahe, verbeißen sie sich sofort in dessen Kehle – ein oft überraschendes und definitiv sehr schnelles Ableben ist die unvermeidliche Folge. Deshalb heißt's wachsam bleiben und jeden Vierbeiner schon auf große Distanz ausschalten! Mit ein wenig Übung ist das gar kein Problem, trägt aber immer wieder ungemein zur spannenden Atmosphäre bei.

In weitläufigeren Gebieten – etwa auf einer Baustelle – werden Kane und Lynch zudem von Scharfschützen ins Visier genommen. Wie bei allen anderen Feuergefechten in »Dog Days« kommen auch bei diesem Scharmützel teils – vor allem für den westlichen Betrachter – sehr ungewöhnliche Waffen zum Einsatz. Solche, die sonst nur vom chinesischen Militär oder Spezialeinheiten und Polizei getragen werden. Wie die Buqiang 300BP beispielsweise, eine vollautomatische, aber dennoch recht handliche Schrotflinte chinesischer Elite-Soldaten. Oder die Nianshi 500 mit Schalldämpfer, die sich für eine Maschinenpistole sehr präzise führen

✕ Arcade-Modus

DAS SPIEL IM SPIEL

Auch wenn die Kampagne in ihrem Umfang nicht zu knapp bemessen ist, sehen erfahrene Zocker spätestens nach 14 Stunden den Abspann über den Bildschirm flimmern. Damit soll's aber nicht getan sein, denn Io Interactive spendiert seinem psychotischen Shooter einen zusätzlichen Einzelspieler-Modus mit hohem Suchtpotenzial. Im sogenannten »Arcade«-Modus übernimmt man die Kontrolle über ein Mitglied der achtköpfigen Privatarmee von Mr. Glazer. Was folgt, ist eine Art Survival-Modus mit drei Leben in einem von sechs unterschiedlichen Szenarien. Und die könnten mit ihrer verschlagenen Art direkt aus einem Film von Guy Richie oder Quentin Tarantino stammen. Auf dem Flughafen von Shanghai gilt's beispielsweise, den Kokain-Deal einer rivalisierenden Organisation zu sprengen und sich das weiße Gold in die eigene Tasche zu stopfen. Ein weiterer Tatort ist ein großer Fischmarkt mitten in der Stadt. Schmuggler wollen dort einige Kilo hochkarätiger Diamanten verschachern, die in Fischköpfen versteckt sind. Alles recht nett inszeniert und extrem spannend. Denn hier gelten dieselben Regeln wie im eigentlichen Mehrspieler-Modus »Fragile Alliance«. Mehr dazu auf der nächsten Seite...



Im Arcade-Modus werden alle Mitstreiter und Gegner von der überraschend findigen KI durch die Level gelotst.



Fernab der Koop- und Einzelspieler-Kampagne wird die Schlägertruppe von Mr. Glazer zum Mittelpunkt des Spielgeschehens.



Die Kohle muss am Rundenende nicht unbedingt geteilt werden: Wer zuerst am Fluchtfahrzeug ist, kann den Fahrer bestechen, damit der ohne die anderen abhaut. Ziemlich hinterhältig, aber auch mächtig lukrativ!



Oft wird das Duo Infernale von bis zu zwanzig Gegnern aus mehreren Richtungen attackiert. Dann heißt's wachsam bleiben und die Kerle mit Rücken- deckung und Feuerschutz austricksen.

✖ Mehrspieler-Modus

EIN SECHSERPACK FÜR VIER MILLIONEN

Wie schon im Vorgängerspiel von 2007 setzt Io Interactive auch in Teil Zwei auf eine starke Mehr- spieler-Komponente. Damit das Spektakel diesmal auch so richtig abgeht, wird der Modus »Fragile Alliance« mit den neuen Spiel- varianten »Cops and Robbers« und »Undercover Cop« sinnvoll erweitert. Alle drei setzen dabei auf dasselbe Konzept: Bis zu zwölf Kumpels werden Teil eines Überfallkommandos, das eiskalt und professionell zur Sache geht. Doch ein Geldtransporter in einem Parkhaus, der Hochsicher- heitstrakt einer Bank oder ein Einkaufszentrum sind keineswegs leichte Ziele. Denn mindestens so schnell, wie das überraschte KI-Sicherheitspersonal beseitigt ist, rückt Verstärkung in Form schwerbewaffneter Spezial- einheiten an. Auf dem Weg zum Fluchtgefahr droht dann noch größeres Übel – allerdings aus den eigenen Reihen, denn ab jetzt steht es jedem Spieler frei, sich die gemeinsame Beute unter den Nagel zu reißen und das Weiße zu suchen. Solch linke Aktionen bleiben aber keines- wegs ungestraft: Ein Symbol brandmarkt fortan den Verräter und jeder, der ihn erledigt, kassiert eine fette Belohnung. Bei »Undercover Cop« spielt ein Teammitglied einen verdeckten Ermittler, der die Ganoven auf- halten muss. »Cops and Robbers« ist dagegen eine Abwandlung des klassischen Team-Deathmatch mit maximalem Geldscheffeln als Sekundärziel.



In den vielen kurz eingespielten Renderszenen lässt der irre Lynch so richtig die Sau raus: Hier drückt er gerade einen Gegner zum Verhör in eine Bratpfanne mit heißem Fett.

lässt. Dieses ungewöhnliche Arsenal ist zwar in Wirkung und Nutzen ähnlich dem anderer Spiele, bringt aber angenehme Abwechslung ins sonst mit Kalaschnikows und M16s überladene Shooter- Einerlei – und dient außerdem der Authentizität von »Dog Days«. Wirklich angenehm, dass die Ent- wickler sich hier so in die örtlichen Begebenheiten Shanghais reingefuchst haben. Gegen Missionsende versperrt schließlich ein ganzes Meer von Polizei- autos den Weg zum Fluchtwagen. Ein gnadenloser Deckungskampf, der mit seinem Spieltempo eben- falls sehr an »Giers of Wöhr« erinnert, bringt die Truppe schlussendlich ans Ziel.

Wie der Trip durch Shanghais Unterwelt weitergeht? Das soll vorerst geheim bleiben. Eine Szene mit kurz aneinandergereihten Schnitten im eigentlichen Vorspann des Spiels gibt allerdings schon einen kleinen Vorgeschmack: Inmitten eines Badezimmers mit einer Million Blutspritzern auf den gekachelten Wänden sitzen Kane und Lynch nackt, gefesselt und blutüberströmt auf zwei Stühlen, während sie von einem chinesischen Glatz- kopf mit einem Teppichmesser zugerichtet werden. »Wenn ich hier rauskomme«, brüllt Kane seinem Peiniger ins Gesicht »bringe ich dich um, verdammt noch mal!« Und eines kann nach einmaligem Durchspielen der Preview-Fassung außerdem ver- raten werden: Auch die Story geht dank mehrerer schicksalsträchtiger Wendepunkte unter die Haut wie ein nagelneues Rasiermesser.

WEGWEISENDE DESIGNIDEEN?

Vorantreibende Wirkung steckt aber nicht nur in der Geschichte und den starken Charakteren, sondern in erster Linie auch in der aussichtslosen, ja fast schon depressive Stimmung verbreitenden Atmosphäre. Selten hat man derart mitgefiebert, wenn zwei gescheiterte Existenzen wie Kane und Lynch vor die Hunde gehen, sich doch immer wieder in letzter Sekunde retten, dabei aber letztendlich einen privaten Krieg gegen den Rest der Welt anzetteln.

✖ Diskriminierung? Nein, danke!

DIE CHINAMANN-PROBLEMATIK

Während viele Videospiele im Introvideo eine Epilepsie-Warnung zeigen, flimmert hier ein ganz anderer Text über die Mattscheibe: »Dieses Spiel ist reine Fiktion und nicht dazu gedacht, Rassen sowie religiöse oder politische Gruppierungen zu diskriminieren.« Seltsamer Satz, oder? Aber er scheint angebracht, wenn man sieht, was Kane und Lynch im Spielverlauf mit so manchem Opfer anstellen. Lynch zum Beispiel packt einen Chinesen am Kragen und presst sein Gesicht in eine Bratpfanne voller brutzelnder Spiegeleier. Fies und gemein, ohne Frage. Aber aus solchen Szenen eine rassistische beziehungsweise anti-asiatische Veranlagung der Helden abzuleiten, wäre verkehrt. Vielmehr wurzelt »Dog Days« in einem realitätsnahen Szenario inmitten der realitätsnah nachgebildeten Millionenmetropole Shanghai. Und hier machen Kane und Lynch halt böse Buben nieder, ganz gleich welcher Hautfarbe. Dass es innerhalb einer chinesischen Stadt vorrangig Asiaten trifft, ist unvermeidlich. Warum wir das überhaupt thematisieren? Weil wir »Dog Days« für eben dieses kompromisslose Gamedesign lieben und weil wir den Hersteller dafür respektieren, dass er keine kalten Füße bekommt und auf Political Correctness pfeift – anders als zum Beispiel Capcom bei »Resident Evil 5«, wo ein Großteil der Gegner mit schwarzer Hautfarbe nach aufkommender Kritik durch andere Angreifer ersetzt wurde. Übrigens: Zeitweise lässt sich Lynch sogar von seiner mandeläugigen Freundin namens Xiu moralisch unterstützen. Ist also alles im grünen Bereich, soweit sich das aktuell beurteilen lässt.

Etliche Stilmittel tragen noch zusätzlich zu dieser fiesen und dreckigen Stimmung bei: Die neuartige Darstellung durch eine wackelige Handkamera im Youtube-Stil zum Beispiel. Man kann den Wackeleffekt im Optionsmenü ausschalten – bei der teils hektischen Action zuweilen kein schlechter Plan. Denn oft weiß man kaum, was gerade passiert, wo der Gegner gerade steckt; alles fühlt sich brutal »wirklich« an. Bildfehler, Rauschen, digitale Fragmente und Ähnliches treten bei Explosionen sowie starkem Lichteinfall auf. Das mag auf den ersten Blick gewöhnungsbedürftig sein, fügt sich aber nahtlos ins Design ein. Ein echter Blickfang ist auch die coole Art und Weise, wie lo Interactive seinen neuen Psycho-Shooter quasi selbst zensiert. Erleidet jemand während des Gefechts einen Kopftreffer, wird der malträtierte Schädel von breiten Pixeln überdeckt, wie bei einer Doku- oder Nachrichtensendung; bei Nacktszenen passiert dasselbe mit Geschlechtsteilen. Schon klasse, wie die Entwickler das durchziehen. Und wie stark das aussieht.



Die Handkamera-Perspektive sorgt für erstaunlich realistische Bilder. Beim Heldentod fällt sie beispielsweise mit lautem Scheppern nach unten, als wäre sie fallen gelassen worden.



Wenn's drauf ankommt, können die beiden durchgeknallten Psychos einen gegnerischen Ganoven als menschlichen Schutzschild missbrauchen.

Solch ungewöhnliche, der Atmosphäre aber extrem zuträglich Details sind auch an vielen anderen Stellen im Spiel zu entdecken. Geht einer der Jungs beispielsweise hinter einem Auto in Deckung, während die Gegner weiterhin auf ihn feuern, kommt das erweiterte Schadensmodell der Spielumgebung sehr gut zur Geltung. Denn jedes Bauteil – ob nun Reifen, Scheinwerfer oder Karosserieteil – reagiert sehr unterschiedlich, je nach Wucht des Einschlags und Kaliber des Projektils. Besonders deutlich wird die detaillierte Zerstörung, wenn Glas zu Bruch geht. Denn auch hier bestimmen Geschwindigkeit und Größe der einschlagenden Projektils den Splittereffekt. So reißen einzelne kleinkalibrige Geschosse auf ihrer Flugbahn durch den PKW nur kleine Löcher in die Scheiben und treten dort mit einer feinen Partikellanze aus Glasstaub wieder aus. Streufire aus einem Sturmgewehr hingegen lässt Fenster und ähnlich zerbrechliches Material in tausenden kleinen Scherben zu Boden prasseln. Das sieht nicht nur jedesmal verdammt realitätsnah aus, sondern hört sich dank dynamisch berechnetem Sound auch so an. Denn je nachdem, wo sich die Spielfigur befindet und in welchem Radius um sie herum die Action abgeht, werden die Soundeffekte mit Hall angereichert und mit passender Lautstärke im Panorama verteilt. So entsteht parallel zur Action eine einzigartige Soundkulisse, die einen noch mehr am Bildschirmgeschehen teilhaben lässt. Auf der anderen Seite dienen psychoakustische Klangflächen, die das Treiben größtenteils untermalen, als Emotionsantrieb. Praktisch keine Sekunde vergeht, in der man sich nicht

mitte im Geschehen fühlt. Das liegt mitunter auch daran, dass die Entwickler augenscheinlich keine Mühen gescheut haben, jeden Quadratmeter der Spielumgebung individuell zu gestalten. Egal ob in den verrauchten Wohnzimmern verschachtelter Sozialbauwohnungen, in verdreckten Hinterhöfen oder in einem der zahlreichen Geschäfte am Wegesrand – »Dog Days« kommt komplett ohne visuelle Déjà-vu-Momente aus. Und jede Kulisse wirkt auf ihre ganz eigene Weise unfassbar glaubwürdig. Beeindruckend sind auch kleinere Physikspielereien, die man auf den ersten Blick gerne übersieht: Wie sich das Blut bei glatten Durchschüssen auf der nächsten Wand verteilt und langsam hinunterläuft etwa; oder wie die Perlenkordeln eines kitschigen – aber typisch asiatischen – Türvorhangs einzeln über den Körper der Spielfigur gleiten, wenn man sich durch sie hindurchbewegt. Durch all diese kleinen Details, aber auch großartige Momente wie der Blick auf die Skyline, der in manchen Szenen eine eindrucksvolle Kulisse bietet, wirkt die Stadt Shanghai unwahrscheinlich real und voller Leben.

Die Figuren wirken nicht wie Plastikpolygone, sondern wie Menschen aus Fleisch und Blut, die pinkeln, füttern, feuern, quasseln und sich beschimpfen. Letzteres übrigens mit Vorliebe am Telefon – selten wurden Ladepausen unterhaltsamer überbrückt. Klasse Spielfluss!

Anders gesagt: Mit seinen umfassenden Verbesserungen an Technik und Spielmechanik, seinem optimierten Spielfluss, der rotzfrechen Machart und einer begeisternden Mehrspieler-Komponente wird »Dog Days« der Knaller des Sommers. Keine weiteren Fragen mehr.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Starke Charaktere, gnadenlose Story, neuartiger Grafikstil, handliche Spielmechanik: HITPOTENZIAL Die Inszenierung trifft genau zwischen die Augen.

9.0 von 10

kurz&knapp

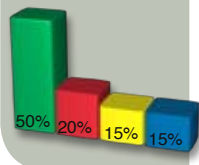
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Lionhead Studios
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Als Spross des Helden aus Teil Zwei liegt das Schicksal Albions wieder in deiner Hand.

das ist drin

- Frische Ideen
- Altbekanntes
- Entscheidungen
- Revolution



FABLE 3

Nur ein Aufguss oder doch mehr?

Lang, lang ist's her, dass es etwas über »Fable 3« zu berichten gab. Doch nun verkünden wir feierlich: 360 Live hat das heiß ersehnte Rollenspiel von Gamedesign-Guru Peter Molyneux endlich angespielt! Und ja: Wieder einmal schickt sich »Fable 3« an, die Spieler ins ferne Reich Albion zu locken. Nahezu 50 Jahre sind seit den Ereignissen von »Fable 2« ins Land gegangen. Die Welt hat sich gewandelt und ist trotzdem noch dieselbe. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines jungen Mannes oder einer jungen Dame; einem der beiden Nachfahren des kühnen Heroen aus dem Vorgängerspiel. Doch was ist aus dem zweiten Kind des Befreiers von Albion geworden? Er ist zu einem Tyrannen herangewachsen. Der eigene Bruder hat die Macht über das fantastische Reich an sich gerissen und regiert wie ein Despot; unterjocht das Volk, lässt Wälder abholzen und das Land mit Fabriken zupflastern. Er quetscht das Leben aus dem Reich wie jemand den Saft aus einer reifen Tomate. So viel zum Hintergrund, mehr soll nicht verraten werden. Denn laut Serienschöpfer Peter Molyneux

wird man ja noch die eine oder andere Überraschung erleben.

Das Demospiel beginnt in einem namenlosen Ort irgendwo im Nirgendwo. Die kleine Gemeinde in der Wüste und ihre Bewohner werden von garstigen Kreaturen gequält, die unweit in den dreckigen Stollen eines Höhlensystems hausen. Keine Frage, dass sich der Held daran macht, das Problem zu lösen. Insbesondere, da die kleine Stadt auch die Heimat von Heldenonkel Walter ist, der dem Jungspund in frühen Jahren mit Rat, Tat und Schabernack zur Seite stand. Walter ist ein markiger Kerl mit dichtem Bart, muskulösen Armen; in Lederkluft gehüllt, die von dicken Riemen zusammengehalten wird. So gerüstet, begleitet er den Helden bei dieser Aufgabe. Der wiederum trägt lediglich ein dünnes Lederwams, weite Stoffhosen und eine stumpfe Axt in der Hand. Egal. Die Stadt muss von der Plage befreit werden. Wie schon im Vorgängerspiel weist eine glitzernde Linie auf dem Boden den Weg zum Missionsziel. Sieht aus und fühlt sich an, wie in »Fable 2«. Gefahr, sich zu verlaufen? Hier nicht! Wenig



Es wird exotisch. Statt nur durchs industrielle Bowerstone und die kalten Ebenen geht's jetzt auch in mediterrane Gefilde, wo magische Orte zu Erkundungen einladen. Auch Wüstenstädte und verwunschene Einöden warten auf Entdecker.

Erhältlich | 26. Oktober 2010 **Status** | 70% komplett

Gut oder böse?

- ➕ Viele große und kleine Neuerungen gegenüber den Vorgängerspielen, ein sich entwickelnder und optisch verändernder Held, Waffen verändern sich ebenso wie die Spielwelt
- ➖ Grafik unterscheidet sich leider nur marginal von der des zweiten Abenteuers

Und außerdem?

- Der Koop-Part soll stark ausgebaut, entschlackt und verbessert werden ■ Spieler können im Koop-Modus gemeinsam ein virtuelles Leben aufbauen ■ Erfolge? Sind freilich mit dabei, Details hält Microsoft aber noch unter Verschluss ■ Kurz nach Veröffentlichung auch in Form von Download-Episoden erhältlich; die erste Episode – Spieldauer zirka eine Stunde – soll kostenlos angeboten werden

1



✖ Mach mir ein Kind...

...DU HELD!

Schon in »Fable 2« bietet sich dem Spieler die Gelegenheit, gemeinsam mit Freunden durch die Welt von Albion zu streifen. In »Fable 3« wollen es die Entwickler von Lionhead Studios auf die Spitze treiben. Nicht nur gemeinsam kämpfen dürfen die befreundeten Helden. Nein, es darf auch geheiratet werden. Und ist der eine Spielcharakter eine Frau, werden auch gemeinsam Kinder gezeugt und großgezogen – wenn man das will. Und, so viel verspricht Designer Peter Molyneux, die kleinen Bälge sollen ihren Eltern tatsächlich ähnlich sehen.

2



✖ Nachfahren, Waffen und mehr

AHNENFOLGE

1 Der Protagonist in »Fable 3« ist ein Nachfahre des Helden aus Teil Zwei. Erfreulicherweise dürfen Speicherstände aus dem Vorgängerspiel – »Mass Effect 2« lässt grüßen – importiert werden. Wer diese Funktion nutzt, legt bei seinem Recken allerdings schon im Vorfeld einige Eigenschaften fest, zum Beispiel Aussehen, Gesinnung und weitere, bisher unbekannte Faktoren.

2 Die Welt hat sich weitergedreht. Waren Schusswaffen in »Fable 2« noch eher Exoten, sind sie nun an der Tagesordnung. Dicke Schrotflinten, fein verzierte Musketen sowie schnelle Unterhebel-Repetierer stehen gleichberechtigt neben Schwertern und Äxten...

3 ...und sind nun wichtiger denn je. Denn wie der Held entwickeln sich auch die Waffen weiter, erreichen neue Erfahrungsstufen und verbessern sich in Sachen ausgeteilter Schaden und Genauigkeit. Auch optisch verändern sie sich: Kerben, Schrammen, Blutflecken oder Zierwerk zeugen von der Gesinnung des Spielers.

3



später erreicht das Heldengespann die Höhlen. Ein finsterner Ort, modrig und so gar nicht heimelig. Schon bald entbrennt ein erstes Gefecht gegen besagte Geisterwesen; schattenhafte Schemen, die sich auf alles Menschliche stürzen und dessen Lebenskraft aussaugen. Angst? Und wie! Denn mit der mickrigen Axt in der Hand käme selbst Chuck Norris nicht gegen die Kreaturen an. Dank einer sehr sinnvollen Verbesserung gegenüber »Fable 2« ist die Schlacht trotzdem schnell entschieden. Kurz die Starttaste angetippt, schon verschwimmt die Welt und der Held findet sich in einem hellen Raum wieder. Eine Art Kapelle, in deren Mitte sich eine Weltkarte Albions und der Umgebung befindet. Daneben: ein Kerl, edel gekleidet. Ein Butler, der dem Spieler hier zur Hand geht. Die Kapelle, an die mehrere Räume grenzen, ersetzt das in »Fable 2« so schreckliche Inventarmenü. Statt sich wie einst durch hunderte Gegenstände, Waffen und Klamotten zu klicken, geht der Held hier einfach ins Waffenzimmer, wo sämtliche im Spiel gefundenen Totschläger übersichtlich aufgereiht sind, und wählt aus. Gesagt, getan: Statt kleiner Axt gibt's nun ein strapazierfähiges Schwert. Noch mal Starttaste drücken und schon wird weitergeköpft. Wahnsinn, wie eine so kleine

Verbesserung das ganze Spielgefühl aufputscht! Wie sich das allerdings auf den Mehrspieler-Modus auswirkt, bleibt abzuwarten. Aber zurück in den Kampf! Ruck, zuck verteilt der Held beim raschen Antippen der B-Taste scharfe Schwerthiebe; dazu mit der X-Taste einen Zauber, der einen Feuerball von den Fingern sausen lässt und die Spukgestalten jaulend in Brand setzt. Schnell und actionreich läuft alles ab. Zum Ausruhen bleibt kaum Zeit. Immer mehr Nachtmahre wabern heran, haben aber kaum eine Chance gegen das wehrhafte Duo. Doch dann, als die letzte Scheme sich auflöst, ertönt ein herzzerreißender Schrei aus Walters Kehle! Ein mysteriöser schwarzer Schleim bedeckt ihn, lässt ihn erblinden.

Und jetzt? Den tapferen Waffenbruder in der Finsternis zurücklassen und alleine die Lorbeeren ernten? Oder den armen Kerl nach draußen führen und die Beute und Anerkennung teilen? Die Qual der Wahl. Gut sein oder Böses tun, das kennen »Fable«-Spieler. Wir nehmen uns jedenfalls ein Herz und damit die Gelegenheit, eine weitere Neuerung zu testen: das »Touch«-System. Auf Knopfdruck ergreift der Held die Hand des Erblindeten, der auf dem Weg nach draußen die Güte des Helden und seinen Mut lobt. An der Oberfläche angekommen,

erstreckt sich der Blick kurz auf eine endlose Wüste, die dann in Weiß verschwimmt. Damit endet die Demo recht abrupt. Doch trotz der wenigen spielbaren Minuten bleibt kaum etwas von der vorherigen Befürchtung, hier würde lediglich ein »Fable 2.5« abgeliefert. Nein, auch wenn in Sachen Grafik und Steuerung vieles beim Alten ist, scheint dies tatsächlich ein würdiger dritter Teil der Saga zu werden. Hierauf lohnt sich das Warten!

Michael Fürtsch

360 LIVE sagt...

Nur ein lauer Aufguss von Teil Zwei? Scheint nicht so, denn viele Neuerungen
HITPOTENZIAL und eine epische Story
machen schon jetzt Lust auf die Reise!

8.5 von 10

Erhältlich | 27. August 2010 | Status | 90% komplett

MAFIA 2

kurz & knapp

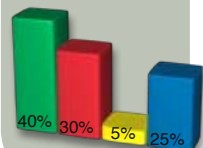
Hersteller | 2K Games
Entwickler | 2K
Czech
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das »GTA« der
ehrenwerten
Familie: derbe
Mafia-Story mit
bissigem Humor
und bösen Intrigen.

das ist drin

- Ami-Schlitten
- Tommy Guns
- Leichte Mädels
- Ungeklärte Morde

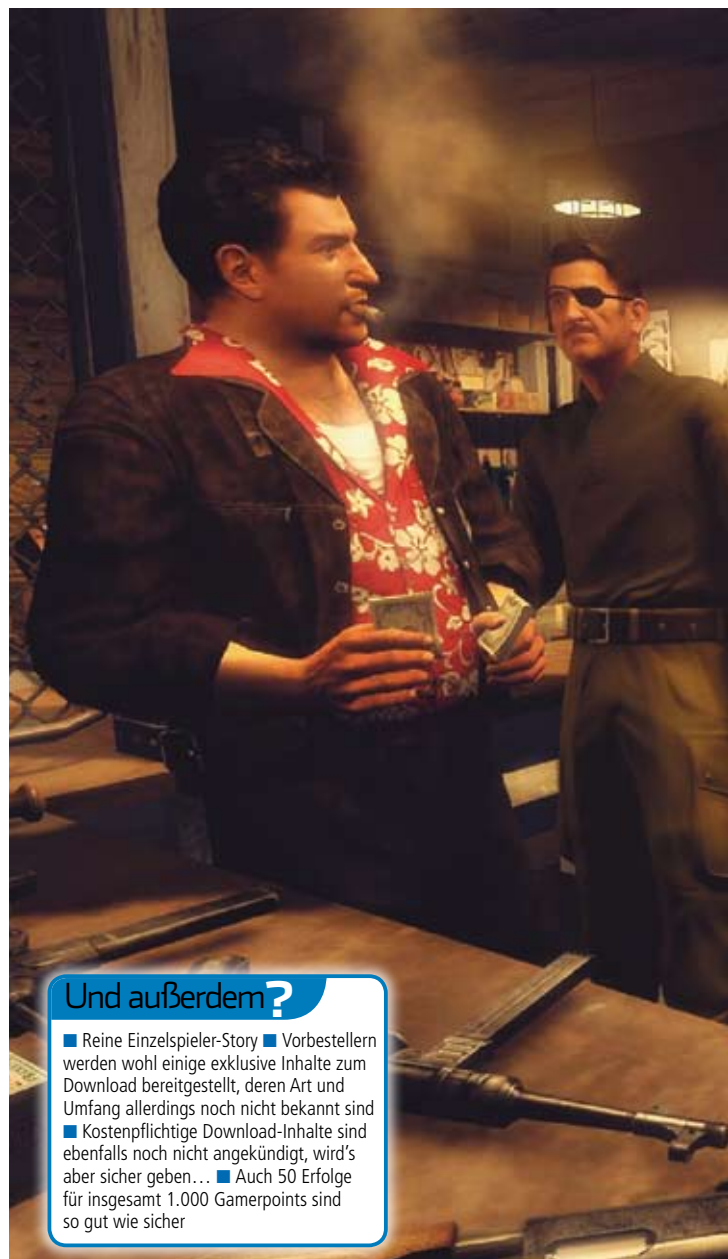


Du kommst aus Sizilien und hast nichts zu verlieren? Andiamo, lass uns gehen! Ich habe genau den richtigen Job für dich...

Mal ehrlich, dass der mittlerweile sechs Jahre alte Klassiker »Mafia« für die Ur-Xbox eines Tages fortgesetzt werden würde, daran hat eigentlich keiner gezweifelt. Denn das Original konnte sich schon damals eine riesige Fangemeinde sichern. Kein Wunder, ist's doch neben »GTA III« eines der ersten 3D-Action-abenteuer, das eine Offene-Welt-Architektur mit einer glaubwürdigen und gleichsam fesselnden wie schockierenden Handlung kombiniert. Nun steht das tschechische Studio 2K Czech kurz vor Abschluss der Entwicklung der sehnstchtig erwarteten Fortsetzung. Ob die hält, was die Entwickler versprechen? 360 Live hatte erstmals die Möglichkeit, genau das anhand einer weit fortgeschrittenen Vorschauversion selbst herauszufinden. Eine direkte Fortsetzung von Teil Eins sollte allerdings niemand erwarten. Lediglich das Konzept von »Mafia 2« bleibt dem des Vorgängers treu. Alle anderen Komponenten, allen voran die Geschichte und die Charaktere, sind komplett neu. Ja sogar der Schauplatz ist ein anderer: Die Szenerie verlegt sich von Lost Heaven hin zur ebenfalls fiktiven Ostküsten-Metropole Empire Bay City. Eine Stadt, die vor Leben nur so pulsiert und mit ihren 25 Quadratkilometern ein fast doppelt so großes Spielareal darstellt wie das des ersten Teils. Dies ist die Heimat von Vito Scaletta, gerade mal 20 Lenz jung, Sohn sizilianischer Immigranten. Er kennt bisher nur ein Leben in Armut, hatte sich im Jahr 1943 zur Armee gemeldet, um einer Gefängnisstrafe wegen Raubüberfalls zu entgehen. Zwei Jahre kämpfte er in Europa gegen Mussolini und seine Truppen, zwei Verdienstorden und ein dickes Einschussloch im rechten Bein sind der Dank – Letzteres ist dann auch sein Rückfahrt-Ticket in die USA.

BENVENUTO A CASA!

Als Vito am 14. Januar 1945 am Bahnhof von Empire Bay City aus dem Zug steigt, herrschen Minustemperaturen. Sein alter Kumpel Joe Barbaro wartet schon am Ende des Bahnsteigs auf ihn. Nach einem kurzen Abstecher in die nächstbeste Kneipe geht's nach Hause. Seine Mutter freut sich riesig darüber, Vito wiederzusehen – genauso wie

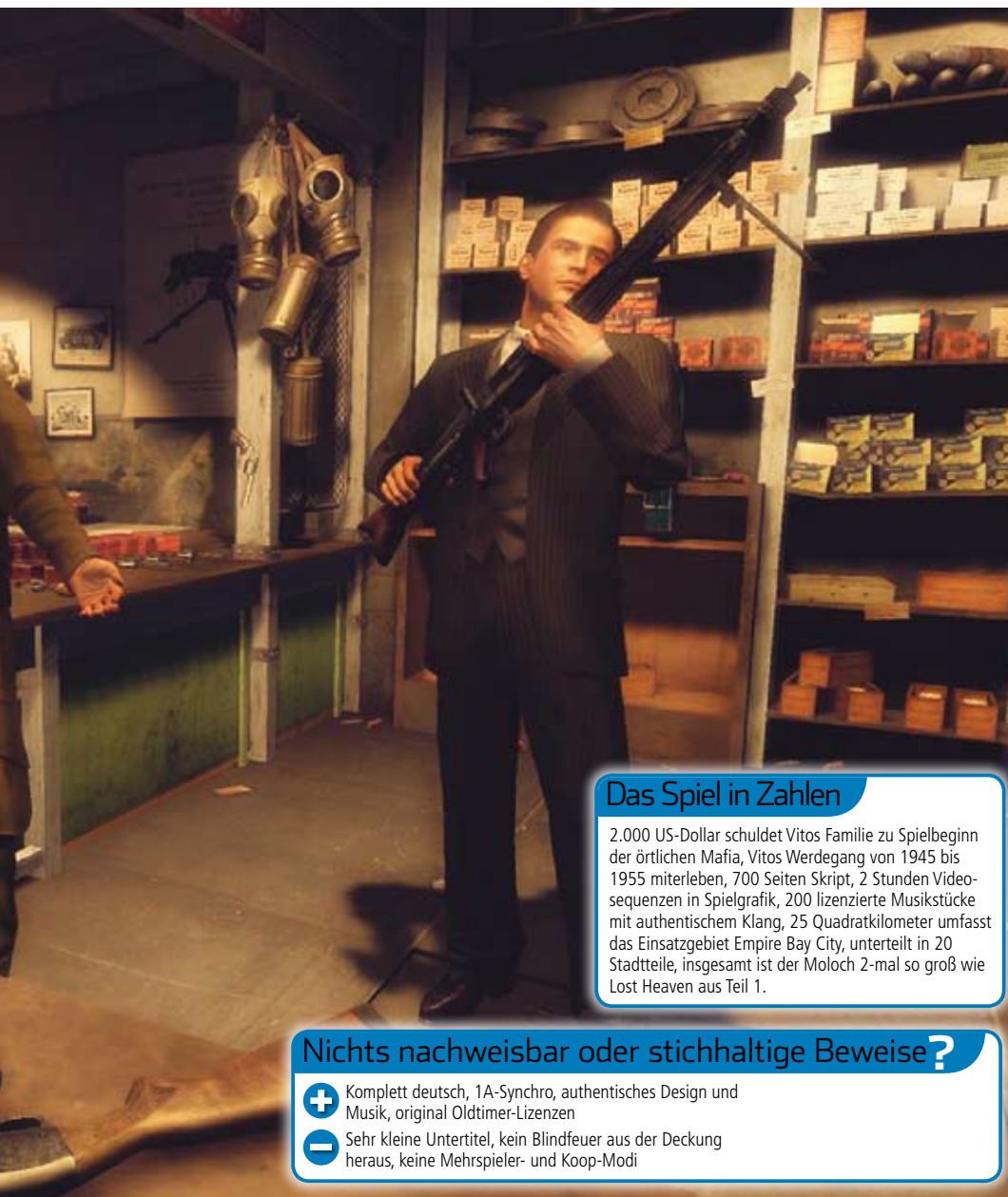


Und außerdem?

- Reine Einzelspieler-Story ■ Vorbestellern werden wohl einige exklusive Inhalte zum Download bereitgestellt, deren Art und Umfang allerdings noch nicht bekannt sind
- Kostenpflichtige Download-Inhalte sind ebenfalls noch nicht angekündigt, wird's aber sicher geben...
- Auch 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints sind so gut wie sicher



Über 50 originalgetreue Ami-Schlitten machen die Straßen von Empire Bay City unsicher. Wer die Marke dieses blauen Flitzers kennt, kann sich gerne per E-Mail bei jan@360-live.de melden. Unter allen richtigen Einsendungen wird ein Spiel verlost.



Das Spiel in Zahlen

2.000 US-Dollar schuldet Vitos Familie zu Spielbeginn der örtlichen Mafia, Vitos Werdegang von 1945 bis 1955 miterleben, 700 Seiten Skript, 2 Stunden Videosequenzen in Spielgrafik, 200 lizenzierte Musikstücke mit authentischem Klang, 25 Quadratkilometer umfasst das Einsatzgebiet Empire Bay City, unterteilt in 20 Stadtteile, insgesamt ist der Moloch 2-mal so groß wie Lost Heaven aus Teil 1.

Nichts nachweisbar oder stichhaltige Beweise?

- + Komplette deutsch, 1A-Synchro, authentisches Design und Musik, original Oldtimer-Lizenzen
- Sehr kleine Untertitel, kein Blindfeuer aus der Deckung heraus, keine Mehrspieler- und Koop-Modi



Die Spielmechanik sowie die Bildschirmanzeigen gleichen einem »GTA IV« teilweise extrem. Schade, dass die Entwickler hier anscheinend keinen Mut hatten, dem Ganzen einen eigenen Stempel aufzudrücken.



Ein Drittel der Spielzeit verbringt man am Steuer kultiger Retro-Karosseren. Die restliche Zeit verteilt sich zumeist auf packende Dialoge und bleibhaltige Bandenschießereien.



Für bleibende Eindrücke sorgt das Schadensmodell. Wenn die Schnapsbrennerei gleich in die Luft fliegt, bleibt kein Stein auf dem anderen.

seine Schwester. Sie hat, so erfährt man, einen netten Bürojob und versucht gerade, die 2.000 Dollar abzuführen, die sich Vater Scaletta noch kurz vor seinem Tod von der Mafia gepumpt hat.

Szenenwechsel. Am nächsten Tag bekommt Vito mit, wie seine Schwester vor der Haustür von einem Schläger schikaniert wird. Logisch, dass er sofort eingreift. Ist schon toll, wie einfach das geht: mittels gehaltener A-Taste ausweichen, mit der B-Taste flinke Kombinationen starten. Die Y-Taste bringt Vito dazu, einen richtigen Dampfhammer zu platzieren. Der rechte Stick übernimmt die Beinarbeit, die aber kaum eine Rolle spielt. Das Duell spitzt sich zu, erste Blutspritzer bedecken die Linse der stets gut platzierten Kamera. Mal geht Vito zu Boden, dann wieder der Gedeintreiber. Schließlich fordert ein kleines Symbol dazu auf, die B-Taste anzutippen: Vito schwingt seinen Stiefel und haut diesen dem angeschlagenen Knirch direkt an den Unterkiefer. Bewusstlos geht der Störenfried zu Boden. Seine Schwester ist überglücklich. Zeitgleich erkennt Vito, dass es so nicht weitergehen kann. Um die noch offenen Restschulden zu begleichen, beschließt er, erneut Joe einen Besuch abzustatten – erfahrungsgemäß hat der immer ein paar lukrative Jobs am Haken. Und ja, Vito lag richtig. Joe kann sich vor Arbeit kaum retten...

DAS GANOVEN-ABC

Am nächsten Tag startet bereits der übliche Ganovenalltag. Na ja, fast, denn zunächst will eine Art Gaunerschule absolviert werden. Autoklau steht für heute auf dem Lehrplan: Wie knackt man Schlösser und wie lassen sich die geklauten Schlitten später wieder legalisieren? Um dieses Wissen wieder aufzufrischen, besuchen Vito und Joe den Gauner Giuseppe in seinem Laden. Vito bleicht sieben Piepen für einen Dietrich, den er auch gleich an einem auf dem Tresen montierten Übungsschloss testen kann. Dann wird's ernst: Zeit, den im Hinterhof geparkten Jefferson Provincial zu stehlen. Also vorsichtig mit dem linken Stick die drei Bolzen des Schlosses in die richtige Position rücken und mit dem Spanner fixieren. Gar nicht so leicht, das braucht Übung! Danach geht's ab auf den Schrottplatz vom schmierigen Mike Bursky, der bereits den ersten richtigen Auftrag für Vito bereithält: Er soll ein ganz besonderes Auto klauen, ein schneeweißes Walter Coupé. Als kleines Hilfsmittel bekommt Vito von Joe noch ein Schießbeisen in die Hand gedrückt. Ein alter Hot Rod auf dem Schrottplatz dient sogleich als Trainingssequenz für die Waffe: Also direkt zwei Reifen geplättet – das Schadensmodell scheint überaus akkurat zu sein – und dann die komplette Kiste mit einem gezielten Schuss auf den Tank filmreif in die Luft

✱ Aus alt mach neu

UNZÄHLIGE VERBESSERUNGEN

Mit »Mafia 2« will 2K Games nicht nur die Fans des ersten Teils verzaubern, sondern ein weiteres zeitloses Kunstwerk schaffen. Einzig das Konzept bleibt seinem Vorbild treu. So wechselt der Schauplatz zur neuen Metropole Empire Bay City, die wie eine Kreuzung der Städte New York City und San Francisco anmutet. Empire Bay City bietet eine fast doppelt so große Fläche wie das Areal des ersten Teils. Zudem spielt die neue Handlung ein knappes Jahrzehnt später, also in der Zeit von 1945 bis 1955. Entsprechend zieren auch eine MP40, das MG42 und weitere neue Waffen das Arsenal. Fein: Dank neuem Deckungssystem lässt sich deren Kraft nun noch zielsicherer entfesseln. Ansonsten hat sich vor allem die Technik stark verbessert: Grafiken wie in einem Art-déco-Film und glaubhafte Physikeffekte setzen die 40er- und 50er-Jahre-Welt perfekt in Szene.

1



2



✕ Die echten Fünfziger

EINE STADT IM WANDEL

1 In »Mafia 2« wirken die Charaktere und deren Animationen absolut glaubwürdig und wie von guten Schauspielern einstudiert. Der rechte Rüpel droht Vito in dieser Szene bereits mit Schlägen, während der andere wie verrückt mit dem Messer herumfuchelt. Als der Held jedoch seine Waffe zieht, bekommen die beiden KI-Schergen sofort weiche Knie und suchen das Weite. Wirklich toll, wie realitätsnah all das rüberkommt.

2 Auch die Stadt Empire Bay City, der neue Schauplatz des Spiels, ist voller Leben. Passanten unterschiedlichster Herkunft bevölkern die Gehwege, überall fahren Autos umher und wenn der Winter anbricht, sind sogar Schneeballschlachten keine Seltenheit.

3 All das trägt natürlich extrem zur äußerst dichten Atmosphäre bei. Denn »Mafia 2« lebt von seinem konsequenten Hang zur Realität, was sich auch auf dem Weg zum nächsten Coup bemerkbar machen kann. Die Polizei drückt beispielsweise bereits bei Fahrerflucht und anderen kleinen Delikten kein Auge zu und nimmt sofort die Verfolgung auf.

3



gejagt. Feuerig! Ab jetzt ist Vito auf sich alleine gestellt. Joe hat ihm gerade noch einen Tipp gegeben, wo einer der gesuchten Boliden steht: in der Hunter Street im Schwarzenviertel. Dort angekommen, springt Vito per LB-Schultertaste über einen Zaun in den Hinterhof – und wird auch prompt erwischt. »Hey, was machst du hier, du Arschgesicht?«, fragt ihn ein Farbiger. Es folgt ein weiterer Kampf. Brutal, blutig und da nicht allzu anspruchsvoll, schnell gewonnen. Überhaupt halten sich packende Faustduelle in der vorliegenden Version noch in Grenzen. Der Fokus liegt vielmehr auf unzähligen waffenbasierten Gefechten und dem neuen Deckungssystem, das Vito sogleich in dem nun folgenden Schusswechsel austesten darf: Als zwei weitere Ganoven in den Hof rennen und ihre Waffen zücken, klemmt sich Vito sogleich per Tipper auf die A-Taste hinter die erste, kniehohle Betonwand. Mittels LT-Schultertaste kann er nun aus der Deckung hervorlugen und ein Ziel anvisieren. Die RT-Taste betätigt den Abzug. Mit der A-Taste wechselt der Jungspund-Mafioso zudem schnell zwischen verschiedenen Deckung spendenden Objekten hin und her. Funktioniert ausgezeichnet und fühlt sich sogar fast einen Tick akkurater an als das Deckungssystem von »Red Dead Redemption«. Verwunderlich dagegen, warum das Blindfeuern aus der Deckung heraus nicht möglich ist. So schafft es einer der nahenden Angreifer doch tatsächlich, Vito zu flankieren und zwei Treffer so zu platzieren, dass es Herrn Scaletta

fast die Lichter auspustet – scheint nicht viel auszuhalten, der Gute. Ein Grund mehr für den Spieler, das neue Deckungssystem stets aktiv zu nutzen und nicht einfach wild um sich schießend durch die Gegend zu rennen. Nach drei weiteren erledigten Angreifern macht sich Vito schließlich daran, das Walter Coupé zu knacken. Ein Kinderspiel, wie sich herausstellt. Jetzt noch schnell mit dem Ding durch das windige Maschendraht-Tor des Hinterhofs brettern, zu Auftraggeber Mickey flitzen und dann die Belohnung einsacken. 400 Dollar? Damit wäre bereits ein Fünftel der Schulden beglichen...

SCHNELLES GELD BEDEUTET RISIKO

Schon kurz darauf werden Vito unzählige Mordaufträge zugeschoben, deren erfolgreiche Ausführungen ihm schnell ein kleines Vermögen einbringen. Doch das ist nur der Anfang. Insgesamt begleitet der Spieler Vito nämlich ganze zehn Jahre bei seinem Werdegang durch die verschiedenen Hierarchien der Mafia. Demzufolge wundert's kaum, dass er sich schon bald keine Butze mehr mit Angeber Joe teilt, sondern wenig später ein eigenes Appartement, dann sogar ein eigenes Haus bezieht. Dabei versinkt er natürlich immer tiefer in einem Teufelskreis aus Geldgier, Mord und Rache. Das alles ist extrem spannend und mit etlichen, komplett ins Deutsche übersetzten Dialogen inszeniert. Dialoge, die allesamt richtig Biss haben und den verschlagenen Charakteren wie auf den

Leib geschneidert sind. Das neue Drehbuch – ebenfalls von Daniel Vávra, dem Schreiberling des ersten Teils – umfasst diesmal satte 700 Seiten und hat damit fast den doppelten Umfang des Vorgängerspiels. Um all das auch optisch ansprechend zu präsentieren, setzt 2K Czech auf die hauseigene »Illusion«-Engine. Das Resultat: wirklich betörende Bilder, sowohl im Spiel als auch in den Zwischensequenzen. Ebenfalls lobenswert: Der nervige Zeilenversatz der ersten Präsentationen tritt jetzt nur noch ganz selten auf. Die Zeichen stehen also mehr als gut, dass Genre-Liebhaber hier ein weiteres waschechtes Gangsterepos erwartet. Test im nächsten Heft!

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Erstklassige Charakterzeichnung, spannende Handlung und jede Menge markante Sprüche.
HITPOTENZIAL »Mafia 2« hat das Zeug zum Hit.

8.5 von 10

JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das einzigartige Anime-Kampfspiel »Blazblue: Calamity Trigger« von Zen United in der UK-Version dazu. Die ausgewogene Kombattantenriege, das sowohl on- als auch offline motivierende Gamedesign und die effektvollen Kombos hauen dich garantiert um! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du den rasanten Japano-Prügler »Blazblue: Calamity Trigger« gegen eine Zuzahlung von nur 10 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.5
WERTUNG!



NUR HIER ALS ABO-PRÄMIE:
UK-VERSION MIT
DEUTSCHEN TEXTEN!

✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

ONLINE
Besuch die Webseite mit der Adresse www.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!

Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an abo@360-live.de. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro und – bei Wahl einer zuzahlungspflichtigen Prämie – einer einmaligen Zuzahlung von 10,- Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Blazblue: Calamity Trigger« gegen eine Zuzahlung von nur 10,- Euro dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Blazblue: Calamity Trigger« und die damit verbundene Zuzahlung verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

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

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.



Durchstarter oder Bodenparker?

- +** Die Detailverbesserungen und neuen Spielideen gefallen schon jetzt; umfangreiches Aufgebot bekannter Jets, darunter viele Klassiker wie die F-14A Tomcat, aber auch aktuelle Modelle wie die F-22 Raptor
- Ob Handlung und Story überzeugen, bleibt abzuwarten



Erhältlich | Winter 2010 Status | 70% komplett

kurz & knapp

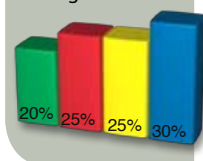
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Romania
Genre | Flugaction
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Flugaction mit modernsten Kampffjets, dazu 1A-Grafik. Sieht nach einem Volltreffer aus.

das ist drin

- Jets
- Raketen
- Explosionen
- Krieg



H.A.W.X. 2 Besser als Top Gun?

Das Luftkampf-Actiongame »Tom Clancy's H.A.W.X.« hat 2009 gezeigt, wie rasante Duelle zwischen den Wolken ausschauen müssen. Nämlich detailreich und effektiv; und geprägt durch ein Wahnsinns-tempo sowie eine sehr direkte Steuerung, die dich im wahrsten Sinne des Wortes ins Cockpit zahlreicher Kampffjets verfrachtet. Im Herbst 2010 soll nun »H.A.W.X. 2« durchstarten. Die rumänischen Entwickler versprechen, dass sie das Beste aus dem Vorgängerspiel beibehalten, dass sie den Kinderkrankheiten zu Leibe rücken und so das fliegerische Erlebnis intensivieren...

Mit Schallgeschwindigkeit jagt die MiG-29 Fulcrum durch eine enge Schlucht. Hinter ihr zwei F-16 mit ratternden Maschinenkanonen, die dem Piloten endlos Kugeln entgegenpumpen. Eine Rakete wird abgefeuert, also rasch den Stick nach rechts gezogen. Die Triebwerke der MiG geben Stoff, werfen sie zur Seite, die Rakete rauscht vorbei und sprengt krachend einen Felsvorsprung. Gänsehaut-Feeling vom Feinsten. Bereits das erste »H.A.W.X.« spritzt einem literweise Adrenalin ins Blut. Was also wollen die Rumänen im

zweiten Teil noch besser machen? Nimmt man die erste, uns vorgespielte Previewversion als Indikator, scheint alles noch schneller und intensiver zu werden. Hinzu kommen noch abwechslungsreichere Aufgaben. Landungen auf Flugzeugträgern, Starts unter Feuer, Nachtank-Manöver in der Luft, Tiefflug-Angriffe auf Bodenziele und mehr Kämpfe im Überschallbereich sind versprochen. Auch die Spielwelt soll deutlich wachsen. Von über 150 mal 150 Kilometer großen Arealen für jede Mission ist die Rede. Außerdem sollen die teilweise matschig aussehenden Kulissen am Boden diesmal der Vergangenheit angehören – Versprechen, die die Demo schon jetzt vielfach erfüllt. Ob die im Vorgängerspiel noch etwas unspektakulär wirkende KI von Waffenbrüdern und Angreifern ebenfalls aufgepeppt wurde, lässt sich zu diesem Zeitpunkt dagegen noch nicht verlässlich sagen.

Und die Handlung? Nicht sonderlich innovativ, aber ihren Zweck erfüllend. In naher Zukunft steht unser Globus erneut am Rande eines Atomkriegs. Verhindern können diesen nur der Spieler und seine Flügelmänner von der Spezialeinheit »H.A.W.X.« an Bord ihrer

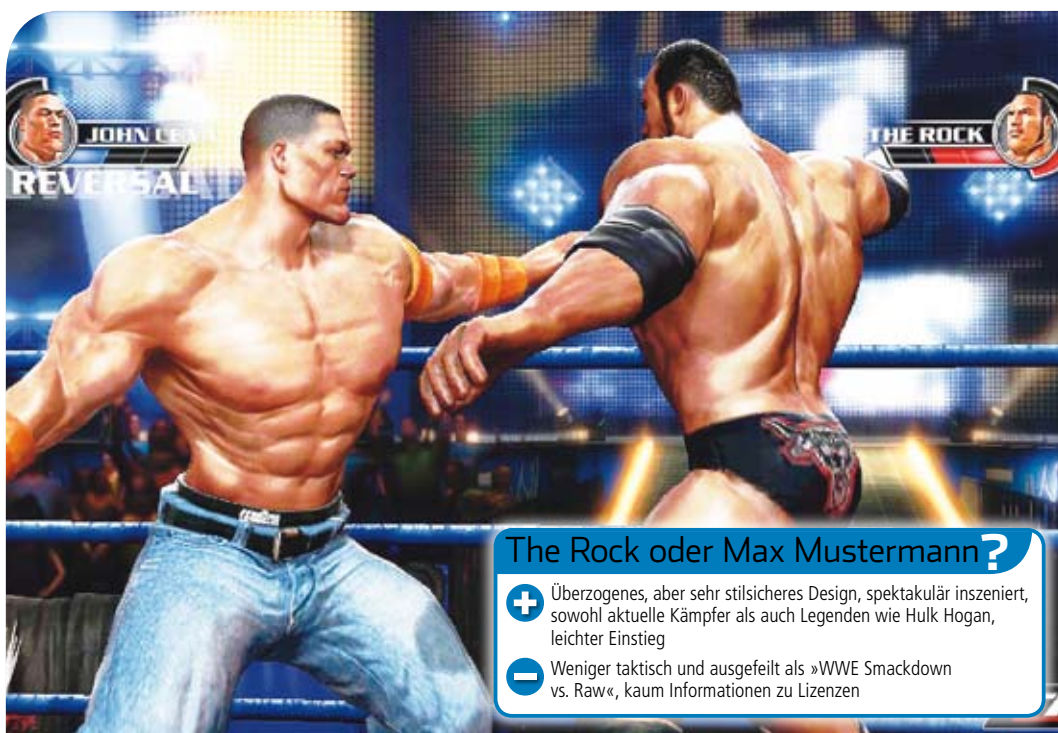
Hightech-Flieger. Cool: Damit die auch zu viert im Koop-Modus ausfechtbaren Luftkämpfe der 21 Missionen umspannenden Kampagne so realistisch wie möglich vorstattengehen, holt das Studio aus Bukarest echte Kampfpiloten als Berater an Bord. Ferner nutzt man Lehrmaterialien der US-Luftwaffe. Die Ausstattung lehnt sich folglich an die Realität an, blickt aber zugleich in die Zukunft: Laserwaffen zur Raketenabwehr, neuartige Nachtsichtgeräte, vom Spieler ferngesteuerte Flugdrohnen, intelligente Lenkraketen und anderes Rüstzeug kommen zum Einsatz. 360 Live freut sich schon auf die Startfreigabe.

Michael Förtsch/sö

360 LIVE sagt...

Auf dem besten Weg, die Action-Flugsimulation 2010 zu werden – vorausgesetzt, man HITPOTENZIAL merzt wirklich alle Macken des Vorgängerspiels aus.

7.0 von 10



The Rock oder Max Mustermann?

- + Überzogenes, aber sehr stilsicheres Design, spektakulär inszeniert, sowohl aktuelle Kämpfer als auch Legenden wie Hulk Hogan, leichter Einstieg
- Weniger taktisch und ausgefeilt als »WWE Smackdown vs. Raw«, kaum Informationen zu Lizenzen



Erhältlich | Januar 2011 **Status** | 60% komplett

kurz & knapp

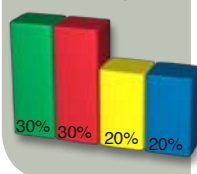
Hersteller | THQ
Entwickler | THQ
 San Diego
Genre | Kampfspaß
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Arcade-Action statt Ringer-Simulation: die Spaßvariante von »WWE Smackdown vs. Raw«.

das ist drin

- Wrestling-Helden
- Drehbuch-Sport
- Brachiale Tritte
- Fiese Schläge



WWE ALL STARS

Ein Leben für die Show – je brutaler, desto besser.

Überraschung auf der vergangenen US-Fachmesse E3: THQ bittet Wrestlingfans und Kämpfernaturen in den kommenden Monaten nicht nur mit dem erwarteten Jahres-Update »WWE Smackdown vs. Raw 2011« in den Ring, sondern zusätzlich mit diesem Werk hier. Nett sieht's auf jeden Fall aus: Die Kamera zoomt auf einen Typen, der aussieht, als würde er sich zum Frühstück drei Steroid-Shakes reinziehen, danach ein paar Laster stemmen und abends eine Gang verprügeln. Sein Name: The Rock. Ein Körper wie ein Fels, Muskeln wie Stahlseile, Oberarme breit wie Baumstämme. Mehr als im wahren Leben. Das hier soll die schräge Alternative zu den vertrauten Wrestling-Simulationen werden. Weg von fotorealistischer Grafik, hin zu überzogenem Design. Die Grundzüge des Spiels bleiben trotzdem gleich: Durchgeknallte Typen mit abgefahrenem Make-Up kämpfen in einem Ring. Wer lustig ist, springt über die Seile, schnappt sich Zuschauerbänke und zieht sie seinem Gegner über den Schädel. Das Gameplay an sich driftet stark in die Arcade-Schiene ab. Vier Knöpfe reichen, um leichte und

schwere Tritte respektive Schläge auszulösen, die sich beliebig zu einer sechsfachen Kombo erweitern lassen. Anders als im großen Bruder »Smackdown vs. Raw« kommt es weniger auf die richtige Knopfkombination und mehr aufs Timing an. Beispiel: Auf der E3-Präsentation macht The Rock gerade Cena rund. Wer den Muskelberg nach oben schleudert, muss den richtigen Zeitpunkt abpassen, um ihm immer wieder die Visage zu polieren oder in den Bauch zu treten. Hier geht's nicht um sportlichen Wettkampf, sondern pure Show – je brachialer, je fieser, je brutaler, desto besser. Gegner fliegen in Zeitlupe durch die Luft und werden meterweit nach hinten geschleudert. Besonderheit: Bevor man einem Muskelklops das Fliegen lehren darf, will zunächst die sogenannte Supermove-Leiste aufgefüllt werden. Klappt recht flott, hier und da ein Tritt, schon liegt der Knabe auf dem Boden. Jetzt noch per Tastenkombi einen Spruch loslassen – »Haha, ich zerquetsch dich wie 'ne Fliege« – und schon darf der Kerl abheben. Spannend: Jeder Angriff wird durch eine separate Taste geblockt, je nachdem, ob

der Gegner tritt, schlägt oder zum Wurf ausheben will. Waffen? Alles was nicht niet- und nagelfest ist: Klappstühle der Schiedsrichter, Bänke der Zuschauer, der Eimer des Müllmanns. Ist das hier also eine ernsthafte Alternative zu »WWE Smackdown vs. Raw«? Ganz bestimmt nicht. Simulationsanspruch und Taktik treten zurück, schneller Spaß steht hingegen im Vordergrund. Allerdings hält THQ die Werte der »Smackdown«-Serie hoch und lässt den Kämpfern viel Bewegungsspielraum. Dürfte das perfekte Game für Simulationsmuffel werden, die auf Taktik pfeifen und einfach nur die Sau rauslassen wollen.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Einsteigen und Spaß haben: Wrestling-Action für alle, die mit Simulation, Anspruch und HITPOTENZIAL Taktik nicht allzu viel am Gürtel haben.

7.0 von 10



Erhältlich | September 2010

NINETY-NINE NIGHTS 2

Nach dem mäßigen ersten Teil startet Entwickler Q Entertainment nun einen weiteren Anlauf, um Fans von »Dynasty Warriors« und Konsorten für seine Hack-and-Slay-Reihe zu begeistern. Prinzipiell hat der Xbox-360-Exklusivtitel für dieses Vorhaben auch die richtigen Zutaten, nämlich dicke Schwerter, hektoliterweise Blut und eine ansprechende Optik – aber reicht das? 360 Live stürzt sich 99 Minuten lang ins Schlachtgetümmel.

01:40



Von der ersten Minute an wird deutlich: Wer »Dynasty Warriors« und »Devil May Cry« gespielt hat, kommt sofort zurecht. Das Abschlachten von regelrechten Heerscharen an Gegnern geschieht in unglaublich hohem Tempo. Zu Hunderten stürzen sich die Schergen in das Heldenschwert, die Flut der feindlichen Truppen lässt zu keiner Zeit nach.

12:10



Der Spieler hat am Anfang die Wahl zwischen zwei Charakteren: dem Schwertkämpfer Galen und der Elfenkriegerin Sephia. Erfreulicherweise spielen sich beide Helden relativ unterschiedlich. Jeder der beiden Recken trumpft mit verschiedenen Kampf- und Zauberkünsten auf. Insgesamt soll es fünf spielbare Charaktere geben, die vor jeder Mission gewechselt werden können.

26:00



Genretypisch wird auch beim Vergießen des roten Lebenssaftes nicht gespart. Nicht selten schlägt man Gegnern die oberste Extremität vom Hals oder halbiert die Bösewichte gleich ganz. Digitales Chopsuey sozusagen! Stößt man einem Gegner zum rechten Zeitpunkt das Schwert in den Leib, bleibt er darauf stecken und ist bis zum nächsten mächtigen Hieb ein treuer Begleiter.

35:50



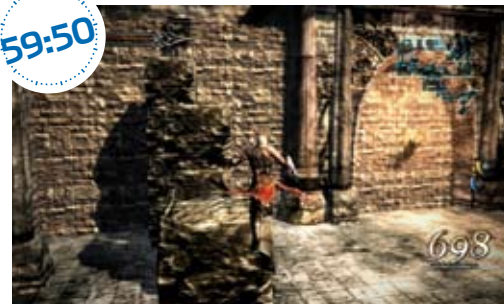
Alltagsnahe Situation: Um ein verschlossenes Tor zu öffnen, drischt man so lange auf einen nahegelegenen pinkfarbenen Kristall ein, bis sich dieser blau färbt. Schwierigere Rätsel als dieses waren innerhalb der Anspielphase nicht zu entdecken. Dafür gibt es Action nonstop. Und: Am besten alle fünfzehn Minuten die Hände eincremen, sonst sind Druckstellen an beiden Daumen vorprogrammiert!

44:10



Minute um Minute prasseln neue Gegnerhorden auf den Spieler ein. Das wirkt anfangs beeindruckend, langweilt aber auf Dauer. Bereits nach 30 Minuten neigt man dazu, die Widersacher links liegen zu lassen und einfach zum nächsten Missionsziel zu hetzen. Seltsamerweise folgt einem der Feindpulk dann aber nicht. Abwechslung in den Kämpfen macht sich rar, zumal sich auch die Gegnervielfalt in Grenzen hält.

59:50



Gelegentlich muss der Spieler Säulen zum Einsturz bringen, die dann in sich zusammenfallen und treppenähnliche Gebilde formen, über die der Held auf höhere Ebenen gelangt. Diese kurzen Jump-and-Run-Einlagen lockern zwar die Action etwas auf, wirken aber wegen der trägen Sprung-Steuerung sehr bemüht.

64:30



Je mehr Feinde man zur Strecke bringt, desto mehr Mana-Energie steht einem zur Verfügung. Damit lassen sich dann optisch beeindruckende Spezialzauber ausführen, die bei allen Gegnern in näherer Umgebung gewaltigen Schaden anrichten. Leider dauert es eine halbe Ewigkeit, bis man genügend Mana angehäuft hat, sodass Orks und anderes Gesocks die meiste Zeit lediglich die Standardwaffen zu spüren bekommen.

77:20



Die einzelnen Levelabschnitte wirken leider oft austauschbar. Alles sieht sehr einheitlich aus, was leicht zu Orientierungsschwierigkeiten führen kann. Abhilfe schafft hier jedoch die omnipräsente Minikarte oben rechts im Bild, die nicht nur die eigene Position, sondern auch den nächsten Wegpunkt und sämtliche Gegnerpositionen offenbart.

98:40



Hat man ausreichend Kleinvieh dezimiert, kommt es zu Kämpfen mit recht beeindruckenden Endgegnern. Dieser rosafarbene Titan gehört noch zu den handlicheren Modellen, später stellen sich einem dann teils haushohe Unholde entgegen. Diese Duelle machen optisch wirklich eine Menge her, bergen aber auch Frustpotenzial, da sie deutlich schwieriger ausfallen als die Standardschlachten.

✖ ZUSAMMENGEFASST

»Ninety-Nine Nights 2« macht vieles besser als das durchwachsene Vorgängerspiel. Grafik und Gameplay wissen zu gefallen, allerdings krankt die Schlachtplatte noch an mangelnder Abwechslung.

Zu wenig Gegnerarten und ein einschläferndes, sehr vorhersehbares Leveldesign tören momentan eher ab als an. Um das Hirn nach einem anstrengenden Tag mal ordentlich durchzupusten, ist Konamis Hack-and-Slay-Orgie aber schon jetzt genau das Richtige.

Potenzial **7.0** von 10

VON DEN MACHERN VON GRAND THEFT AUTO

RED DEAD REDEMPTION™





PROVISIONAL RATING

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The FIA FORMULA ONE logo, F1 logo, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.formula1-game.com



DAS UNABHÄNGIGE XBOX 360 MAGAZIN
360
LIVE

www.360-live.de



codemasters

SEI DER CHAMPION

2010

Formula 1™





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 Förtisch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel,
Max Roßmeisl, Maxi Trautmann

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Sönke Siemens, Alice Klink, Jan Kahler

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: vertreibsservice@oz-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: FI 2010

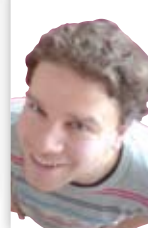
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVW Q4/2009): 17.488
Verkaufte Exemplare (IVW Q4/2009): 17.043
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

360 – DAS SIND WIR



RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70
GENRES | Action, Rennspiele
SPIELT GERADE | Game Room, »Blur«
FREUT SICH AUF | »Gears of War 3«,
»Kane & Lynch 2: Dog Days«



SÖNKE SIEMENS LEITENDE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Transformers: Kampf
um Cybertron«, »Blur«
FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human
Revolution«, »Mafia 2«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »Crackdown 2«,
»Blur«
FREUT SICH AUF | »Condemned 3«,
»Bulletstorm«



MICHAEL FÖRTISCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Blur«, »Duhm 2« (PC)
FREUT SICH AUF | »Portal 2«,
»Gears of War 3«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Naughty Bear«,
»Lego Harry Potter«
FREUT SICH AUF | »Assassin's Creed:
Brotherhood«, »Enslaved«



MAXI TRAUTMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | oldsplatterhand
GENRES | Rollenspiele, Actionabenteuer
SPIELT GERADE | »Final Fantasy XIII«,
»Mana Khemia: Student Alliance« (PSP)
FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human Revolution«,
»Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Transformers: Kampf
um Cybertron«, »Skate 3«
FREUT SICH AUF | »Red Faction:
Armageddon«, »Dead Space 2«



MAX ROßMEISL WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | SiegbertS
GENRES | Ego-Shooter, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Tekken 6«,
»Woodruff« (PC)
FREUT SICH AUF | »Portal 2«,
»Homefront«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: 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.

CRACKDOWN 2

Erhältlich | 9. Juli 2010

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler | Ruffian Games

Preis | ab 50 Euro
(Import)

Genre | Action
Spieler | 1 - 16

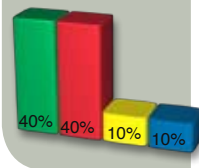
Xbox Live | ja
USK | ungeprüft

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: endloses Action-Feuerwerk mit Offene-Welt-Architektur im Comic-Stil.

das ist drin

- Explosionen
- Mutanten
- Fahrzeugrennen
- Zweiter Weltkrieg



Vielsagende Handlung und ausgeprägte Charaktere, wer braucht das schon? Das Erstlingswerk von Ruffian Games zündet ein Action-Feuerwerk ohne viel Beiwerk...

Zwei Jahre nach dem hierzulande indizierten Original lässt Microsoft erneut seine Superagenten auf die fiktive Stadt Pacific City los. Und wieder steht reinrassige Action auf dem Programm. Ohne Kompromisse. Und ohne zeitaufwendige Begleiterscheinungen. Denn bei diesem Third-Person-Shooter mit »GTA«-ähnlicher Offene-Welt-Struktur geht's direkt zu Sache. Die Story beispielsweise rückt von vornherein in den Hintergrund, das kurze Rendervideo steckt nur den Rahmen ab. Kurz gesagt setzt Teil Zwei zehn Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils ein. Als Kulisse dient erneut Pacific City mit seinen drei Bezirken Hope Springs, Green Bay und Unity Heights. Immer noch werden diese drei Inseln von der sogenannten Agency, die mittig auf einer vierten, künstlichen Insel angesiedelt ist, überwacht. Doch die Straßen und die meisten Gebäude der einzelnen Bezirke sehen mittlerweile derbe heruntergekommen aus. Schuld daran ist der erbitterte Bürgerkrieg, den eine gewisse Rebellenorganisation namens »The Cell« unter der Führung von Catalina Thorne gegen die Agency austrägt. Zudem hat ein Virus große Teile der Bevölkerung zu angriffslustigen Zombies – im Spiel süffisant als »Freaks« bezeichnet – mutieren lassen, die des Nachts zu Tausenden aus ihren unterirdischen Verstecken quellen und in den Häuserschluchten auf Menschenjagd gehen. Diese drei Fraktionen also führen Krieg und fetzen sich, wo immer sich eine Gelegenheit dazu bietet. Und der Spieler, für welche Seite muss er einstehen? Für die Agency natürlich. Denn er ist ein knallharter Agent, ein »Robo-Cop«-Verschnitt mit un-

glaublicher Widerstandskraft; ein Super-Klon; aber auch ein Produkt eines Genexperiments, dem seine Obrigkeit jederzeit das Licht ausknipsen kann.

Der Einstieg? Unkompliziert. Kaum hat sich das Alter Ego auf einem von 54 frei wählbaren Wiedereinstiegs-Punkten materialisiert, kann's losgehen mit der »Stadtsäuberung«. Der Orientierung hilft in erster Linie eine kleine, kreisrunde Übersichtskarte im linken unteren Bildschirmfeld, auf der zumeist die wichtigsten Örtlichkeiten in der Umgebung markiert sind. Außerdem plappert ständig ein Kommando-Offizier der Agency und gibt entsprechende Zielvorgaben.

SCHLAFLOS IN PACIFIC CITY

Dieser Typ spornt einen dann gleich zu Anfang an, die einzelnen Knotenpunkte des »Project Sunburst« einzunehmen und die dort lagernden »Absorptionseinheiten« zu reaktivieren. Insgesamt sind 27 Stück davon über die Stadt verteilt. Hat man schließlich drei dieser Einheiten aktiviert, kann einer der neuen Agency-Helikopter an einen vorgegebenen Punkt eine Strahlenkanone liefern, die die Energiestrahlen der umgebenden Absorptionseinheiten bündelt und alle Freaks in der Umgebung auslöscht. Alle neun Strahlenkanonen zu aktivieren und damit alle Freaks in Pacific City zu vernichten, ist eigentliches Ziel von »Crackdown 2«. Außerdem fordert der Kommando-Offizier den Angriff auf 27 Cell-Festungen als Sekundärziel. Einmal eingenommen und von seinen Besatzern befreit, lässt sich an jedem dieser Orte Luftunterstützung anfordern. Will heißen: Per Heli kann man sich hierher fortan neue Waffen



Mit dem neuen Agency-Helikopter kann die komplette Koop-Bande den Luftraum über der Stadt unsicher machen. Gar nicht so leicht zu finden, das Teil!

Kettenreaktion oder Fehlzündung?

- +** Große Auswahl an Schießweisen, keinerlei Ladezeiten, teilweise hunderte Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm, phänomenales Physiksystem, vorbildlicher Netzcode, komplett eingedeutscht
- Der Verpackung liegt keine Umgebungskarte bei, unhandliche Übersichtskarte, nicht in Deutschland erschienen, teils nervige Sprachausgabe



Diese »Quacker« getaufte Quietscheenten-Granate gibt's nur, wenn man beim Facebook-Spiel »Chuck's Ducks 2« punktet. Kleiner Gag am Rande...



Fahrzeuge eignen sich vorzüglich, um ganze Gegnerkolonnen niederzumähen. Obendrein verbessert regelmäßiges Überfahren von Widersachern die eigenen Fahrkünste.



Der richtige Umgang mit Sprengsätzen ist das A und O bei »Crackdown 2«. Das Arsenal mit fünf Raketenwerfer- und acht Granatwerfer-Typen lässt dabei keine Wünsche offen.

und Munition liefern sowie vom Feind geklaute Munition und Fahrzeuge in die Agency-Datenbank »einlagern« lassen. Nachtsüber lockt zudem noch eine weitere Aktivität: sogenannte »Freak-Breschen«, sprich Löcher im Boden, die wellenweise hunderte von Mutanten ausspeien. Letztere gilt es so lange zu vernichten, bis das Loch irgendwann mit einem Luftangriff versiegelt wird.

Um diese heftigen Straßenschlachten mit etwas Abwechslung zu würzen, können sich Agenten darüber hinaus an Geschicklichkeits-Tests versuchen. Bei Fahrzeugrennen besteht die Aufgabe darin, sich irgendwoher ein Auto zu organisieren – jeder fahrbare

Untersatz lässt sich mit einem einfachen Druck auf die Y-Taste kapern – und damit möglichst flott vorgegebene Checkpunkte zu passieren. Bei sogenannten Dachrennen ist dagegen die direkte Agilität des Agenten gefragt. Wie bei einem Jump 'n' Run muss man hier über die Dächer der Stadt springen und innerhalb einer vorgegebenen Zeit festgelegte Wegpunkte ablaufen. So viel zu den Aktivitäten in Pacific City, die von Anfang an verfügbar sind und ständig demselben Aufbau folgen, allerdings immer fordernder werden.

SELBST-ENTWICKLUNGSHILFE

Das treibende Element und eigentlicher Ansporn, all diese Herausforderungen zu meistern, besteht wie im Vorgängerspiel jedoch darin, die Fähigkeiten des eigenen Agenten weiter auszubauen. Insgesamt können fünf Leistungskategorien in sechs Stufen aufgewertet werden, die den Agenten auch optisch verändern und ihm zu neuen Fähigkeiten verhelfen: Nahkampf-Angriffe wie Schläge und Tritte verbessern die Stärke und Widerstandskraft und befähigen später sogar dazu, richtig schwere Objekte durch die Gegend zu schleudern. Der Einsatz von Granaten und

✖ Zu blutig, oder:

WAS IST LOS, MICROSOFT?

Genau wie Teil Eins erscheint auch das zweite »Crackdown« nicht offiziell in Deutschland. Grund: Die USK verweigert eine Altersfreigabe. Unsere Bitte um Einsicht in die Prüfungsunterlagen wurde leider abschlägig zurückgewiesen, daher können wir nur vermuten, was die Gründe sind. Allzu brutal gibt sich das Spiel jedenfalls nicht. Genau wie Teil Eins bezieht »Crackdown 2« seine Reize eher aus dem »Du bist ein Superheld«-Faktor sowie dem Hochgeschwindigkeits-Gameplay. Nicht zuletzt durch seinen bunten Look wirkt das Ganze sogar eher zahm. Allerdings: Man kann Passanten überfahren; und das Erfahrungspunkte-System belohnt ein direktes Anvisieren von Köpfen und anderen Körperstellen mit Punkten. Liegt da der Hund begraben? Mag sein. Doch umgekehrt wird allzu achtloses Ballern auf Zivilisten per Kommentar getadelt, bei fortgesetztem Töten Unschuldiger wenden sich dann die KI-Mitkämpfer gegen einen. Sehr bedauerlich, dass die USK diesen Fakt nicht anerkennt – und das in Zeiten, wo sie deutlich heftiger inszenierten Stoff wie zum Beispiel »Dead Space« durchwinkt. Dass »Crackdown 2« rund um den Globus erscheint, nur nicht in Deutschland, ist uns unverständlich.

Und außerdem?

- 50 Erfolge, die meisten davon sind im Koop- wie auch im Einzelspieler-Modus zu erzielen. Fast alle lassen sich mit gewieften Koop-Partnern relativ schnell freischalten
- Drei Mehrspieler-Modi: Team- und normales Deathmatch sowie das recht unterhaltsame Raketenrennen; allesamt für 2 - 16 Spieler
- Fünf Schwierigkeitsgrade von »schwach« bis »sadistisch«
- Der Original-PAL-Version liegt ein Code zum kostenlosen Download eines Hubschrauber-Spielzeugs für den eigenen Xbox-Live-Avatar bei

Je größer, desto besser: Die anfänglichen Knallerbsen-Effekte weichen schon nach wenigen Spielstunden dicken Explosionen mit mächtigem Sprengradius.



✕ Schnäppchen-Aktion

GÜNSTIGER GEHT'S NICHT

Selber Lust bekommen, Chaos zu stiften? Dann aufgepasst: Zusammen mit 360 Live und Software-Dealer Nippondreams gibt's die ungekürzte, deutschsprachige Fassung von »Crackdown 2« zum exklusiven Sonderpreis. Für nur 49,90 Euro bekommst du das spielbare Suchtmittel und sparst damit als Leser von 360 Live ganze fünf Euro. So geht's: www.nippondreams.com ansurfen, Stichwort »360 Live« bei der Bestellung mit angeben und schon zahlst du weniger.



Raketenwerfern pimpt hingegen die Sprengstoff-Eigenschaften, wodurch Explosionsradius und -schaden zunehmen. Wer Straßenrennen absolviert und mit Vollgas über Feinde hinwegrollt, feilt an seinen Fahrkünsten und macht so seine Fahrzeuge widerstandsfähiger und agiler. Der eigentliche Schlüssel zur Stadt ist allerdings die sogenannte Flinkheit, also die Fitness des eigenen Agenten, die durch das Einsammeln von pfiffig versteckten Flinkheits-Kugeln zunimmt. Diese Fähigkeit auszubauen sollte ab Spielbeginn oberste Priorität haben, denn sie macht den eigenen Agenten nicht nur schneller, sondern lässt ihn mit der Zeit auch immer höher springen – was vor allem dem Erklimmen der vielen höher gelegenen Zielorte und Kugelverstecke zuträglich ist. Außerdem fühlt man sich einfach besser, wenn man schließlich wie ein verrückt gewordener Gorilla auf Speed mit Riesensätzen über die Dächer fegt.

So wird der eigene Agent nach und nach zur unaufhaltenden Killermaschine mit enormen Energiereserven, verheerenden Angriffen und einem riesigen Waffenarsenal. Fast jede zehnte Spielminute schaltet man durch diesen

Auflevel-Wahnsinn eine neue Fähigkeit frei, die die eigenen Angriffsmöglichkeiten sinnvoll erweitert. Der »Wingsuit« beispielsweise wird ab Flinkheitsstufe fünf verfügbar und befähigt dazu, Basejumps aus großer Höhe zu überleben und nebenbei weite Distanzen gleitend zu überwinden. Allein diese Fähigkeiten eine nach der anderen freizuschalten, macht große Teile des Suchtpotenzials von »Crackdown 2« aus.

VIERFACHE CHAOS-OFFENSIVE

Doch es gibt noch einen Grund, warum einen Pacific City so schnell nicht loslässt: der brandneue Vier-Spieler-Koop-Modus. Jeder Koop-Teilnehmer kann wann immer er möchte in die Kampagne ein- beziehungsweise aussteigen und an seinen Fähigkeiten feilen. Der Spielfortschritt der Kampagne an sich kommt unterdessen nur dem Host der Sitzung zugute. Der Haken an der Sache: Der Schwierigkeitsgrad variiert sehr stark, je nach Fertigkeitsstufe der Mitstreiter. Ob dies nun positive oder negative Auswirkungen auf das eigene Spielerlebnis hat, muss jeder für sich selbst entscheiden. Und dennoch werden sich Anfänger wundern, wie schnell sie mit ein paar Vollprofis an ihrer Seite durch die Kampagne rutschen und das sonst so zeitaufwendige Level-up-System fast komplett umgehen können. Warum wir uns an dieser Stelle einer Bewertung dieses variablen Schwierigkeitsgrades entziehen? Weil ohnehin jeder auf die tumbe Kampagne von »Crackdown 2« pfeifen wird. Denn darum geht's hier eigentlich nicht.

Die Spielarchitektur ist vielmehr darauf ausgelegt, sich einfach für ein paar Stunden online zusammenzutun und alles in die Luft zu jagen, was einem vor die Flinte rennt – was übrigens auch noch nach Abschluss der Kampagne bedenkenlos möglich ist. In gewisser Weise ist die Action, die Entwickler Ruffian Games hier liefert, sogar absolut bahnbrechend. Die Freaks beispielsweise füllen in den Nachtstunden zu Hunderten den Bildschirm und auch sonst gerät man schnell ins Visier dutzender Feinde – selten hat man so viel Kanonenfutter auf einem Haufen gesehen. Dann hier und da eine Handvoll ferngezündeter Sprengsätze in den Ballungszentren platzieren und schwuppdwupp fliegt ein ganzer Straßenzug inklusive hunderter Polygon-Kaspers in die Luft.

SANDKASTEN-MECKERECKE

Bis hierher macht »Crackdown 2« also nichts verkehrt und stellt wie erwartet eine riesige Spielwiese für Action-Wüteriche zu Verfügung. Und doch bleibt genug





✖ Neuigkeiten aus der Stadt

PACIFIC CITY FÜR ANFÄNGER

1 Wie schon in Teil Eins werden, sobald man einen Gegner als Ziel erfasst hat, dessen Trefferzonen angezeigt. Per rechtem Stick grenzt man das Ziel dann flugs genauer ein – geht einem ganz schnell ins Blut über und funktioniert unkompliziert. Treffer auf Arme und Beine sorgen beispielsweise dafür, dass das Opfer das Gleichgewicht oder seine Waffe verliert.

2 Wie in »GTA« kann man sich alle Fahrzeuge unter den Nagel reißen, die man zu Gesicht bekommt. Klarer Höhepunkt: das erste Mal im eigenen Helikopter mit automatischen Bordgeschützen die Stadt unsicher machen. Nur leider ist dieses Ding nicht leicht zu finden. Kleiner Tipp: mal das Agency-Gebäude genauer untersuchen...

3 Viele Tests in US-amerikanischen Medien kreiden »Crackdown 2« eine gewisse Farbarmut an – zumindest im direkten Vergleich zum indizierten Original. Wir allerdings sehen das anders, denn tatsächlich lässt die hier genutzte Farbpalette zeitweise selbst ein »Blur« wie einen Schwarz-Weiß-Film aussehen.



Spielraum für Kritik. An erster Stelle: der bereits erwähnte, unwahrscheinlich nervtötende Kommando-Offizier der Agency, der wie ein dumpfbackiger Fernsehmoderator fast jede Aktion des Spielers kommentiert. Der Typ wiederholt sich nicht nur ständig, sondern ist weder lustig, noch sympathisch. Außerdem sind nur wenige seiner Hinweise wirklich hilfreich. Diesen paar wenigen brauchbaren Tipps ist es allerdings geschuldet, dass man dem Großmeister der Worte im Interkom nicht per Aus-Knopf im Optionsmenü den Garaus macht. Zumal dann auch jede andere Sprachausgabe, beispielsweise die über die Stadt verteilten Audio-Logbücher, deaktiviert würde.

Hinzu kommt die wohl überflüssigste Übersichtskarte, die in den letzten Jahren in einem Offene-Welt-Spiel zu sichten war: nur über den Pausebildschirm zu erreichen, dort lediglich über einen kleinen Teilausschnitt einsehbar, weder zoombar noch sonst irgendeinen Komfort bietend, wirkt sie wie ein Relikt aus Zeiten, in denen man noch mit Lehmfarben auf Höhlenwände gepinselt hat. Nicht einmal das Setzen eigener Wegpunkte ist möglich, was einen immer wieder zum Aufrufen des Kartenmenüs zwingt. Vor allem in Koop-Sitzungen macht sich dieses Manko bemerkbar. Denn die Mitspieler werden zwar als kleine Dreiecke auf der Minikarte im linken unteren Bildschirmmeck angezeigt, das gemeinsame Ziel ist aber meist mehr als fraglich und nur über den

Funkkanal zu erörtern. Wirklich schade, dass hier offensichtlich geschlampt und ein absoluter Standard für Spiele mit Sandkasten-Architektur außer Acht gelassen wurde.

Ansonsten macht »Crackdown 2« aber einen runden Eindruck, auch wenn's die Kulisse des Vorgängerspiels recycelt. Die Grafik ist komplett überarbeitet und der farbenfrohe Comic-Stil gilt nach wie vor als echte Rarität im Actiongenre. Verfeinerte Texturen, ein absolut verlässliches Physiksystem und eine homogene Beleuchtung verpassen dem Ganzen zusätzlichen Reiz. Da nimmt man die selten auftretenden Einbrüche der Bildwiederholrate in Kauf, auch wenn die bei den nicht ganz hochauflösenden Explosionen nur schwer nachvollziehbar sind.

Das größte Lob verdient sich allerdings die Steuerung: Selbst bei Zwanzig-Meter-Sprüngen gleicht es einem Kinderspiel, auf der Spitze eines Fahnenmastes zu landen. Und auch die Feuergefechte fühlen sich mit dem unveränderten Trefferzonen-System unverwechselbar griffig und gleichermaßen zugänglich an. Dennoch: Spektakuläre Verbesserungen sucht man leider vergebens, und nicht alle Neuerungen sind einwandfrei, weshalb »Crackdown 2« letzten Endes knapp an einer Kauf Tipp-Auszeichnung vorbeischlittert.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Ich liebe »Robotron« und andere alte Arcadespiele, wo ich einfach nur Chaos stiften und Punkte sammeln kann. Das hier ist ähnlich. Und wenn der Held irgendwann mit Leichtigkeit an Wolkenkratzern hochhüpft, fühle ich mich stark. Ich gebe 8.3

Crackdown 2

GRAFIK

Brachiale Action, allerdings bisweilen ruckende Bilder

SOUND

Treibende Musik und kernige Effekte

STEUERUNG

Extreme Präzision bildet das tragende Element

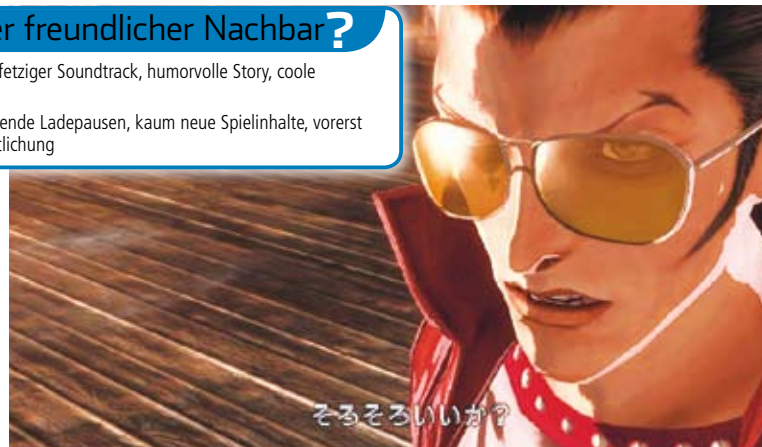
Keine ständig funkelnde Actionperle. Aber ein Spaßgarant für etliche kurzweilige Stunden, vor allem im Mehrspieler-Modus.

7.8 von 10

Erhältlich | 25. Februar 2010

Auftragskiller oder freundlicher Nachbar?

- + Charakteristische HD-Optik, fetziger Soundtrack, humorvolle Story, coole Spezialangriffe
- Keine deutsche Synchro, störende Ladezeiten, kaum neue Spielinhalte, vorerst keine Europa-/USA-Veröffentlichung



NO MORE HEROES: HEROES PARADISE

Zum Ersten, zum Zweiten und verkauft: Das Lichtschwert geht an Travis Touchdown.

kurz & knapp

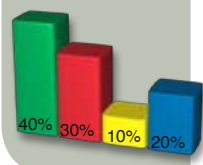
Hersteller | Marvelous Interactive
Entwickler | Grasshopper Manufacture, feelplus
Preis | ab 50 Euro
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ungeprüft

kurz gesagt

Als Berufsmörder mit dem Laserschwert unterwegs und zwischendurch alten Damen über die Straße helfen.

das ist drin

- Lichtschwert
- Coolness
- Videokassetten
- Gartenarbeit



Goichi Suda war nicht immer Gamedesigner. Eine Zeit lang arbeitete er als Bestatter. Das spiegelt sich in seinen Werken wider. Etwa in »Killer 7« für Nintendos Gamecube und ganz speziell in seiner bisher bekanntesten Schöpfung: »No More Heroes« hat im März 2008 auf der Wii für Aufsehen gesorgt – wegen der zur Schau gestellten Gewalt und wegen des charakteristischen, flächigen Comic-Grafikstils. Das Ganze gibt's jetzt als Umsetzung für Xbox 360. Leider nur in Japan, vorerst ist auch kein offizieller Europastart vorgesehen. Zu allem Überfluss läuft das Importmuster nur auf japanischen Konsolen. Wir haben es uns trotzdem besorgt – und ob des saftig sprudelnden Lebenssaftes erst mal geschluckt. Die rote Suppe schwappt übrigens nur über die Xbox 360, die Version für Playstation 3 gibt sich deutlich blutleerer. Das sei erwähnt für den Fall, dass jemand den Kauf des PS3-Importmusters überlegt, welches immerhin problemlos auf hiesigen Konsolen läuft.

NEUER LOOK

Wie dem auch sei: Wer über die notwendige Hardware verfügt, dem schlägt die Stunde der Lichtschwerter und Wrestling-Moves. In der Hauptrolle: Travis Touchdown, auf dem Spielecover mit fünf leckeren und vor Waffen strotzenden Schönheiten vor schwarz-rottem Hintergrund zu sehen. Besagter Typ mit der kantigen Sonnenbrille säbelt, hackt und schneidet sich also durch temporeiche Third-Person-Action. Die Kameraführung? Dynamisch, lebendig, auf große Posen aus. Travis Ziel: Ranglisten-Erster in der »United Assassins

Association« zu werden. Gar nicht leicht, zumal Duell-Termine mit jedem Boss erst erkaufte werden müssen. Das nötige Kleingeld verdient sich der drahtige Travis durch das Abmurksen von Kriminellen sowie das Erledigen von Minijobs. Eine Stadt namens Santa Destroy dient als Ausgangspunkt. Mit dem fetten Chopper markierte Ankerpunkte anfahren, dann Rasen mähen, Kurierfahrten absolvieren, Kokosnüsse pflücken – die Missionen variieren schön, aber genau wie bei der Wii-Version nerven viele Ladezeiten und die steife Steuerung während der Fahrten. Dafür schneiden die bewegten Bilder deutlich besser ab.

ANGEPASSTE STEUERUNG

Man ebnet sich den Weg, während den Lautsprechern eine Mischung aus Minimal und Elektro-Pop entschwebt. Der abwechslungsreiche Soundtrack und die japanische Synchronisation verdienen Lob. Per X-, A- und B-Taste wird gemetzelt; den Analogstick antippen löst tödliche Griffkombinationen aus. Dann noch die Sticks in die vier Himmelsrichtungen lenken, das vollendet den Angriff. Sackt der Energiestand von Travis Laserschwert auf null, muss das gute Stück durch Hin-und-her-Wackeln des rechten Sticks wieder aufgeladen werden. Mit einer schnellen Drehung desselben lassen sich Angriffe abwehren und kontern. Alles in allem haben die Entwickler ihr Bestes getan, um die Steuerung an den Controller der Xbox 360 anzupassen. Unterm Strich bleibt eine gute Portierung der Wii-Version, mit etwas aufpolierter Grafik und dem »Super-Sexy-Modus«

als exklusive Neuerung. Da plaudert Travis zwischendurch nicht mehr mit züchtig bekleideten Girls, sondern mit armen Dingern, die sich kaum Klamotten leisten können. Bedauernswert, wer das verpasst.

Maximilian Trautmann/rf

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Ich stehe nicht nur auf Erwachsenenaction im Comic-Look, sondern vor allem auf die abgedrehten Inszenierungen von Herrn Suda 51. Überzeichnete Revolverhelden und laszive Babes in knappen Bikinis sind da das Sahnehäubchen. Ich gebe 8.5

No More Heroes

GRAFIK
Aufpolierte Darstellung, selbstverliebte Detailtiefe

8

SOUND
Abwechslungsreiche Musik, gute Japan-Synchro, kein Deutsch

8

STEUERUNG
Präzise und mit viel gutem Willen angepasst

8

Einzigartige Japano-Schwertkampf-Action. Wem »No More Heroes« auf der Wii-Konsole entging, sollte zugreifen.

8.3 von 10

Erhältlich | 24. Juni 2010



Scharfschütze oder Blindgänger?

- +** Coole Kugelkamera, komplexe Schussmechanik, hübsche Tropenlandschaften, kurze Ladezeiten, teils packende Atmosphäre
- Schwierigkeitsgrad nach Spielstart nicht mehr wechselbar, unausgewogene künstliche Intelligenz, flackernde Schatten



kurz&knapp

Hersteller | City

Interactive

Entwickler | City

Interactive

Preis | ab 35 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 12

Xbox Live | ja

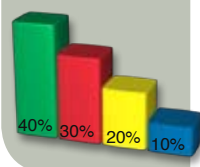
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Scharfschützen-Scharmützel im Tropengehölz. Ein Schuss, ein Treffer!

das ist drin

- Schleichen
- Sichten
- Schießen
- Flüchten



SNIPER: GHOST WARRIOR

Ich sehe tote Menschen – aus 500 Metern Entfernung!

Pssst! Keinen Ton, verdammt! Wehe, du machst beim Lesen Geräusche. Man darf uns hier auf gar keinen Fall entdecken. Das hier ist die perfekte Position. Die Wache vor der verfallenen Fabrik ist 194 Meter entfernt. Kein Regen, kaum Wind, der Atem geht ruhig. Dieser Schuss muss einfach sitzen. Wegen Momenten wie diesem habe ich mich auf »Sniper: Ghost Warrior« gefreut. Ein Ego-Shooter, der einfach anders ist. Langsam durch den Dschungel schleichen und unentdeckt Gegner meucheln. Ob mit meinem MSG90-Scharfschützengewehr aus 500 Metern Entfernung erlegt oder heimlich von hinten mit dem Kampfmesser erdolcht, niemand ist vor mir sicher. Ich bin nur ein Schatten im dichten Grün des südamerikanischen Regenwaldes. Und tatsächlich schafft es »Ghost Warrior« diese Stimmung einzufangen – zumindest manchmal.

VIVA LA REVOLUCIÓN?

Als Teil einer US-Spezialeinheit lautet die Mission, den grausamen Diktator des zerrütteten Inselstaates Isla Truena auszuschalten. Vier reale Scharfschützengewehre, darunter das SR-25, stehen mir zur Verfügung. Bis an die Zähne bewaffnet schleiche ich mich durchs Unterholz sowie schwer bewachte Industrieanlagen und muss ballern, was das Magazin hergibt. Das liegt vor allem an der sehr unfertigen künstlichen Intelligenz: Manchmal stehe ich direkt neben einem Gegner, ohne bemerkt zu werden. Dann wieder schleiche ich durch das Dickicht und werde plötzlich aus 150

Metern von fünf Soldaten beschossen. Die natürlich auch dann hervorragend treffen, wenn sie ihre Gewehre aus der Hüfte leerfeuern. Ernüchternd: Das bleispuckende Gegnerpack selbst ist im dichten Dschungelgeäst oft nicht zu sehen. So etwas reißt mich unsanft aus der Illusion, wirklich ein Scharfschütze zu sein.

IMMER MIT DER RUHE!

Hinzu kommen viele Detailfehler. Wieso kann ich liegend kriechen, ohne dabei die Arme und das Gewehr zu bewegen? Warum kann ich zehn Zentimeter hohe Hindernisse nur springend überwinden? Kleinigkeiten wie diese nagen an dem Anspruch, den »Sniper« an sich selbst stellt: die realistischste Scharfschützen-Action zu sein. Dabei ist der Ansatz gelungen: Windgeschwindigkeit, die eigene Atmung, sogar die Drehung unseres Planeten hat Auswirkungen auf die Flugbahn der Kugel. Treffen will also geübt sein. Leider kommt dieses System viel zu selten zur Anwendung. Meistens kämpfe ich auf mittlere Distanz. Da ist es nützlich, dass sich die Zeit auf Knopfdruck für einige Sekunden verlangsamt. In manchen Missionen spiele ich sogar mal einen offensiven Soldaten. Und säubere dann zum Beispiel mit einer M4 im Anschlag eine Bohrinselfeindlichem Gesocks. Aber gerade hier fallen die Schwächen im Vergleich zu Ikonen wie »Modern Warfare 2« auf. Unter dem Strich ist »Sniper« aber trotzdem kein schlechtes Spiel. Es hat durchaus großartige Momente. Etwa wenn ich auf einem Leuchtturm stehe und mir den Krach eines

vorbeifliegenden Düsenjets zu Nutze mache, um unbemerkt zwei Ziele auszuschalten – das fetzt. Leider sind solche Augenblicke zu rar, als dass es für einen Treffer in höheren Wertungsregionen reichen würde.

Max Roßmeisl

Zweite Meinung

Maximilian Trautmann: Meistens fühle ich mich eher wie ein Frontsoldat als wie ein Scharfschütze. Auch coole Effekte wie die Zeitlupen-Kugelkamera können nicht über fehlende Atmosphäre und die schwache Gegner-KI hinwegtäuschen. Ich gebe 5.4

Sniper: Ghost Warrior

GRAFIK

Schöne Kulissen, jedoch mangelhafte Schatten und detailarme Texturen

7

SOUND

Atmosphärische Klangkulisse, aber langweilige Schussgeräusche

7

STEUERUNG

Eingängig und unkompliziert, leider etwas träge

7

Solides Konzept. Gameplay-Höhepunkte gibt es, jedoch nicht sonderlich viele. Außerdem nervt die schwache künstliche Intelligenz.

6.3 von 10

SINGULARITY

kurz & knapp

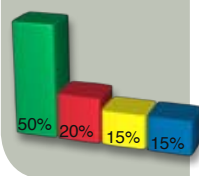
Hersteller | Activision
Entwickler | Raven
Software
Preis | ab 50 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Intelligenter Ego-Shooter mit Zeitmanipulations-Effekten und abgedrehtem Szenario.

das ist drin

- Zeitmanipulation
- Mutanten
- Russen
- Rätsel



Ein Actiongame, das die besten Gene der zwei Genres Survival-Horror und Ego-Shooter in sich vereint? Das neue Ding der »Wolfenstein«-Macher von Raven zeigt, dass eine solche Mixtur nicht nur machbar, sondern vor allem auch spielenswert ist!

Für den Begriff Singularität gibt es viele Definitionen: Die Astrophysik meint damit Schwarze Löcher, die Mathematik Anomalien verschiedener Art, während die Zukunftsforschung mit dem Begriff den Entwicklungsgrad einer Maschine bezeichnet, die sich selbst reparieren und verbessern kann. Die modernste Begriffserklärung dürfte allerdings in der Kategorie Videospiele zu finden sein. Denn heimlich, still und leise hat sich der neueste Ego-Shooter von Activision Ende Juni in den Handel geschlichen. Keine Werbung, keine Presse – bloß kein Aufsehen erregen. Warum sich die einzige bislang bekannte Mini-Werbekampagne nur auf ein paar wenige Trailer im Internet stützt, wirft dabei in der 360-Live-Redaktion große Fragezeichen auf. Denn was Entwickler Raven Software hier zu seinem 20-jährigen Firmenjubiläum abliefern, könnte dank großem Ideenreichtum sogar sehr viel mehr sein als nur ein Geheimtipp. Warum? Weil »Singularity« vollgepackt ist mit schockierenden und gleichsam fesselnden Momenten.

Die ganze Geschichte wurzelt tief in einer fiktiven Welt und wird von Ereignissen losgetreten, die das Spiel auf den 26. Oktober 2010 datiert. Also auf den Zeitpunkt, an dem die beiden Elitekämpfer Nate Renko und James Devlin auf eine Insel namens Katorga-12 geschickt werden, um einer ungewöhnlichen Strahlungssignatur nachzugehen...

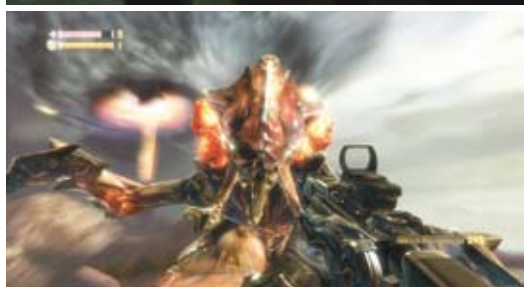
INSEL OHNE HOFFNUNG

Erst ein paar Sekunden sind vergangen, als Nate Renko wieder zu sich kommt und der Spieler die volle Kontrolle erhält. An eine bläulich glimmernde Sphäre kann er sich noch erinnern. Beim Anflug auf die Insel hatte sie sich, von einer Felsküste kommend, immer weiter ausgedehnt. Durch den dann folgenden elektromagnetischen Impuls wurde der Bell UH-1 vom Himmel gepflückt und das rotierende Wrack in den zivilen Hafen von Katorga-12 geschmettert. Inmitten dieses Chaos wacht Renko also auf. Um ihn herum die brennenden Überreste des Helis. Durch das Funkgerät plärrt der besorgte Kommunikationsoffizier mit Codenamen Titan 1. Wirres Geplapper, das sich plötzlich auf den von Renko mitgeführten Interkom-Adapter überträgt. »Sie müssen Devlin finden!«, drängt Titan 1 und verstummt kurz darauf. Emsig nach Hinweisen suchend, verschlägt's einen wenig später in eine Art Besucherzentrum. Hm, was der rote Knopf neben dem großen Kasten mit einer topografischen Karte der Insel wohl bewirkt? Ah, eine Positionsangabe! »Sie sind hier«, verrät eine Stimme. Ebenfalls auf der Karte zu sehen: ein Dorf, zwei verschiedene Docks, ein Reaktor, ein Forschungslabor und Verarbeitungsanlagen. Katorga-12 scheint klar strukturiert. Und dennoch ist dieser Insel augenscheinlich eine Katastrophe widerfahren: überall Verwüstung, keine Spur von Überlebenden – alles wirkt

Erhältlich | 29. Juni 2010



**KOMPLETTER
SCHNITTBERICHT
NUR IN 360 LIVE**



Dieses Vieh zersäbelt Stahl, als wäre er weich wie Butter. Ein Zugabteil bietet da keinerlei Schutz. Bleibt nur eins: Fluuuuccchhht!



Das Spiel in Zahlen

Story im Spiel startet zeitlich gesehen am 26. Oktober 2010, 1 Insel mit 7 großen Gebietsabschnitten, rund 11 Stunden Spielzeit für die Kampagne, 3 Schwierigkeitsgrade, 2 fette Bosskämpfe, 3 verschiedene Spielenden, 9 Waffen, jeweils in 3 Kategorien aufrüstbar, 1 Zeitmanipulations-Gerät, 2 Mehrspieler-Modi: »Extermination« auf 3 Karten, »Kreaturen gegen Soldaten« auf 8 Karten, jeweils 4 Klassen auf Seiten der Menschen und Kreaturen.

Zeitsprung oder Mutation?

- +** Etliche Augen-aufreißende Level- und Gegnerdesigns, extrem abwechslungsreich, hervorragende deutsche Tonspur, nur wenige und außerdem sehr gefühlvoll gesetzte Schnitte in der deutschen Fassung
- Keine Levelanwahl, keine Untertitel, manche Rätsel wiederholen sich zu oft, Waffenverbesserungen nicht am Waffenmodell sichtbar, kein Koop-Modus



Mithilfe des Zeitmanipulations-Geräts lässt sich erstaunlicherweise auch die Schwerkraft manipulieren: Erfasse diesen Propangas-Tank und schleudere ihn dem Bösewicht ins Gesicht – immer wieder unterhaltsam!



Also wem das nicht bekannt vorkommt: »Singularity« nutzt bewährte Stilmittel aus »Bioshock« und »Dead Space« und vermengt alles zu einem stilvollen Actionhappen.



Die Zeks sind gefährliche Jäger, da sie mit ihrer Sprungkraft große Distanzen zurücklegen und sich zeitweise unsichtbar machen – was das Spiel blumig mit einer »Krümmung der Zeit« erklärt.

verlassen und irgendwie unheimlich. Praktisch: Mit voranschreitender Spieldauer findet man überall Botschaften in Form von Notizzetteln und Tonband-Geräten, die ihre Inhalte nach einem Tipper auf die X-Taste preisgeben. Zumeist erzählen darin Zivilisten und Arbeiter von ihrer Erfahrung mit einem stark flüchtigen Gas namens »E99« und ihren grauenvollen Begegnungen mit jenen, die damit kontaminiert wurden.

Einige Minuten später: Renko nähert sich einer Tür, als es wieder geschieht. Erneut rollt ihm eine Wand blau-gleißenden Lichts entgegen. Plötzlich sieht das Gebäude wieder wie neu aus. Was passiert hier? Anscheinend hat irgendetwas das Dimensionsgefüge auf

Katorga-12 destabilisiert, sodass die Insel in relativ kurzen Intervallen zwischen ihrem Zustand im Jahr 2010 und dem im Jahr 1955 hin und her gerissen wird. Richtig geraten: Diese Anomalie und die dafür verantwortlichen Drahtzieher aufzuspüren, ist das Ziel, das Renko das ganze Spiel über verfolgt. Dafür muss er ständig zwischen den Zeitstufen wechseln – manchmal unfreiwillig, wie gerade beschrieben, manchmal absichtlich mit Hilfe von Dimensionsrissen. So erlebt er nicht nur die widerlichen Mutanten, die jetzt auf der Insel ihr Unwesen treiben, sondern auch den Leidensweg einer Gesellschaft, die sich nach und nach in diese Monster verwandelt hat. Er wird Zeuge der menschenverachtenden Versuche, die nötig waren, um die mysteriöse Technologie auf den Weg zu bringen.

Doch zurück zur Eingangssequenz. Eine weitere Impuls-welle versetzt die Insel wieder in ihren modernen Zustand. Die Türen zum Dorf öffnen sich. In einem Haus findet Renko die halbautomatische Handfeuerwaffe Centurion, nur eine von vielen futuristisch designten Schießweisen in »Singularity«. Außerdem entdeckt er ein weiteres Tonbandgerät: »Wenn jemand diese Aufzeichnung hört: Unsere Kinder verstecken sich im Raum oben neben der Treppe.« Als Renko dem Hinweis nachgeht, ertönen bereits erste psychoakustische Soundeffekte – Kribbeln auf

✖ Import nötig?

SNITTBERICHT

Nach mehrmaligem Durchspielen und direktem Vergleich der geschnittenen deutschen Version mit der englischen Importfassung fällt vor allem eines auf: In Sachen Gewalt nehmen sich die beiden fast nichts. Lediglich menschlichen Gegnern kann man in der deutschen Version keine Gliedmaßen abschießen, was sich nicht weiter auf den Spielfluss auswirkt. Das ist der einzige Unterschied. Blut fließt in beiden Versionen in Strömen, auch die Leichen verschwinden jeweils zeitgleich. Allerdings wäre bei der Anschaffung zu beachten, dass die englische Disk weder eine deutsche Tonspur noch deutsche Untertitel bereitstellt. Die deutsche Version bietet da mehr Komfort: Die Synchronisation steht der stimmungsgeladenen Original-Tonspur in nichts nach. Zudem sind sämtliche Bildschirmtexte perfekt eingedeutscht. Wer also dieses fesselnde Spiel mit all seinen erzählerischen Qualitäten erleben und auch verstehen will, dem empfehlen wir die deutsche Version. Und allen anderen genauso. Nichts spricht dagegen!

Und außerdem?

- Kampagne nur allein spielbar, sprich kein Koop-Modus
- Online-Mehrspieler-Modus für maximal zwölf Teilnehmer, zwei Spielmodi, keine Splitscreen-Funktion
- 50 Erfolge insgesamt, die meisten davon Waffen- und Technikspielereien: Für das Zurückschleudern von fünf Raketen gibt's beispielsweise 20 Gamerpoints, 17 Erfolge sind ausschließlich auf den Mehrspieler-Modus geeicht und als komplette Sammlung nur erreichbar, wenn man die Fertigkeiten aller acht Charakterklassen nutzt
- Bisher keinerlei Infos zu Download-Inhalten oder Ähnlichem



✖ Mehrspieler-Modi

EIN KAMPF UMS ÜBERLEBEN

Im Online-Modus treten zwölf Spieler gegeneinander an. Gespielt wird »Kreaturen gegen Menschen«, ein Teamkampf ums Überleben, oder »Vernichtung«: Wer drei Zeitsonden erfolgreich verteidigen kann, sei es auf Seiten der Humanoiden oder der Mutanten, gewinnt die jeweilige Runde. Beide Fraktionen werden von verschiedenen Klassen vertreten, die besondere Fähigkeiten mit sich bringen. So etwa der Heiler, welcher die Lebensleiste seiner Kameraden auffüllt, oder der sich teleportierende Blitzler. In der Welt der Monster kann als Zek gespielt werden – eine Klasse, die sich unsichtbar machen kann. Oder auch als fieser Wiederkehrer, der seine Widersacher mit ätzender Säure vollkottet. Größter Unterschied der beiden Gruppen: Waffenspezialisierte Menschen spielen aus der Ego-Perspektive, nahkämpferische Kreaturen aus der Third-Person-Ansicht. Ziemlich gelungen.



der Haut. Als dann auch noch ein Ball laut prallend Stufe um Stufe und von Mädchengeklächter begleitet die Treppe hinunterhüpft, ist die Gruselstimmung perfekt. Vor dem Kinderbett materialisiert sich schließlich aus blauem Nebel eine besonders verabscheuungswürdige Version eines Zombiemutanten: von Kopf bis Fuß grässlich deformiert; aus lilafarbenem Gammelfleisch; der halbe Darm quillt aus dem offenen Bauch hervor – unser Tipp fürs nächste Topmodel ist's jedenfalls nicht. Noch dazu schreit das Vieh erbärmlich, springt mit einem Satz auf Renko und versucht, ihn mit seinen Klauen zu zerfleischen. Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren und dem Scheusal eine Kugel direkt zwischen die Augen zirkeln. Treffer! Der Kopf zerplatzt wie eine Melone beim Falltest. Über die Feuertreppe gelangt Renko sodann auf den Dorfplatz. Ein weiterer Mutant nagt dort gerade genüsslich an einem Torso, der halb abgekaut auf der Ladefläche eines Pick-ups liegt. Kurzum: In »Singularity« geht's derb zur Sache.

KEINE GUTE LEHRE

Bei Experimenten in den 50er-Jahren wurde vielen Einwohnern von Katorga-12 die Substanz E99 verabreicht. Die meisten mutierten daraufhin zu den bereits erwähnten Wesen. Andere entwickelten sich zu Zeks, pfeilschnellen Jägern, die zwischen Zeitphasen hin und her wechseln können und dadurch für kurze Augenblicke unverwundbar werden. Doch auch Renko kann die Zeit manipulieren. Und zwar mit einem Gerät, welches er nach etwa 30 Minuten Spielzeit in einem mysteriösen Labor findet. Schon ein tolles Gefühl, wenn drei Roboterarme einem – begleitet von surrenden Feinmotorik-Geräuschen – zum ersten Mal das »Zeitmanipulations-Gerät« an den linken Arm montieren.

Kontrolliert wird das auch »ZMG« genannte Ding komfortabel mit der LB-Schultertaste: Kann ein Objekt gealtert werden, erscheint links neben dem Fadenkreuz ein orangefarbenes Kreissegment. Eine Verjüngung wiederum kann ausgelöst werden, wenn sich der Indikator blau färbt. Zentriert man seinen Blick nun beispielsweise auf die verrosteten Überreste eines Fasses oder auf eine eingestürzte Treppe, kann man diese Gegenstände mit einem flinken Tastendruck wieder in ihren neuwertigen Zustand zurückschicken. Funktioniert übrigens auch bei menschlichen Gegnern: Ihre Haut wird ledern, die Zähne fallen aus, sie brechen zusammen, krümmen sich und verwesen schließlich – sieht fast aus wie in »Indiana Jones: Der letzte Kreuzzug«. Doch Obacht! Dieser Vorgang ist zwar visuell eindrucksvoll in Szene gesetzt, aber auch sehr kostspielig. Denn das für den Betrieb des ZMG nötige E99 ist stark begrenzt. Auf Objekte angewendet, hält sich der Verbrauch noch in Grenzen. Anders dagegen bei organischem Material – hier sind Unmengen von E99 nötig.

Spannend: Neben E99-Behältnissen finden sich verschiedene Blaupausen in der Spielwelt. Mit ihnen kann Renko an sogenannten »Verbesserer«-Stationen Upgrades für das ZMG konstruieren. Die Folge: mehr Aufnahmekapazität, reduzierter E99-Verbrauch, Regeneration durch Aufsammeln von Munition – so was eben. Nach und nach wird er außerdem dazu befähigt, mit dem ZMG Dinge zu heben und temporäre Zeitblasen zu generieren. Zwei Fähigkeiten, die im Kampf strategische Vorteile bringen, aber vor allem bei der Wegfindung durch die verwinkelten Areale von Katorga-12 unverzichtbar sind.

RÄTSELLASTIGE ACTION

Der generelle Spielablauf ist relativ linear gehalten, kommt also im Vergleich zu »Bioshock« völlig ohne Umgebungskarte aus. Allerdings sind die einzelnen Räume sehr verwinkelt. Meistens sogar verbunden mit versteckten Kämmerchen, die mit E99-Kapseln, Munition und anderen Extras locken. Finden wird sie allerdings nur, wer die bis dahin erlangten Fähigkeiten geschickt einsetzt. Überhaupt sind Rätsel keine Seltenheit: Schließmechanismen wollen mit dem ZMG erneuert und anschließend reaktiviert werden, Bäume und Ranken geben neue Wege frei, wenn



✖ Schlachtplan

MUTATION UND MEUCHELEI

1 Angstverzerrtes Gesicht, panische Schreie. Wovor flieht dieser Soldat? Die Antwort folgt in Form eines gewaltigen Schattens, der sich aus der Decke löst und den armen Kerl aufspießt – die hinterhältigen Arachnoiden aus »Starship Troopers« lassen grüßen. Da hilft kein Insektenspray, nur Bleikugeln!

2 Glücklicherweise drückt Entwickler Raven den Spielern eine fette Knarre nach der anderen in die Hand. Diese Autokanone beispielsweise zerlegt Gegner im Sekunden-takt. Noch mehr Spaß haben all jene, die ihren Munitionsvorrat konstant hoch halten.

3 In Zeitblasen verringert sich der Fluss der vierten Dimension extrem. Ob Patronen, Ventilatoren oder Gegner wie diese unglaublich nervigen Phasenspinnen: einmal von der Zeitblase eingeschlossen, bewegt sich nichts mehr. Jetzt nur noch einen geladenen Impuls abgeben, und die ganze Brut zerplatzt wie Popcorn in der Mikrowelle.

3



man sie wachsen oder absterben lässt. Bei so viel Knochelei sticht dennoch ein Element ganz besonders hervor: eine quadratische Kiste, die immer wieder auf ähnliche Art und Weise in Rätsel eingebunden wird. In einer Szene muss etwa eine zusammengepresste, also stark gealterte Version dieses Würfels unter den Spalt eines verklemmten Garagentores geschoben und anschließend per Zeitumkehr in seinen Herstellungszustand versetzt werden. Die Folge: Das Ding wird wieder kubisch und drückt bei diesem Vorgang langsam das Tor nach oben, sodass man nun durch die Lücke krabbeln kann. Wer den Begleiterkubus aus »Portal« mochte, weiß, welche Rätsel ihn noch erwarten.

Ja, dass Raven Software sich bei der Konzeption von »Singularity« nicht zu knapp bei den beliebtesten Vertretern des Ego-Shooter-Genres bedient hat, ist kaum übersehbar: An vorderster Front aller Inspirationsquellen steht »Bioshock«. Nicht zuletzt, weil auch in »Singularity« ein Großteil der Spannungsbögen durch Audio-Mitschnitte transportiert wird.

»Als dann auch noch ein Ball von Mädchengekicher begleitet die Treppe hinunterhüpft, ist die Gruselstimmung perfekt.«

Außerdem ist's mindestens genauso klaustrophobisch. Wobei auch fast immer ein Hauch von »Dead Space« in der Luft liegt – was in erster Linie dem widerlichen Monsterdesign und der psychotischen Klangkulisse geschuldet ist. Die manchmal arg knappen Munitionsreserven und die heftigen Kämpfe dagegen erinnern stark an »Metro 2033«. Das Verhältnis Rätsel zu Action kommt wiederum einem »Half-Life 2« gleich, ebenso scheint der ZMG-Hebemechanismus eindeutig von der berühmten Gravity Gun aus eben diesem Spiel inspiriert. Auch das Vor- und Zurückspulen der Zeit ist keineswegs eine neue Idee – »Timeshift« aus dem Jahre 2007 hat's vorgemacht.

Also alles nur geklaut? Irgendwie schon, aber irgendwie auch nicht. Denn was überrascht, ist, wie intelligent Raven alle diese Elemente zusammenführt und in ein ganz neues, völlig eigenständiges Szenario verpflanzt. Alles scheint seinen genauen Sinn und Zweck zu erfüllen. Immer wieder wird mit relativ simplen Mitteln geschickt ein Spannungsbogen aufgebaut, der fast immer in einem grandiosen Action-Feuerwerk mündet. Vor allem aber besticht »Singularity« durch sein mutiges Design: Das hier wirkt wie eine raffinierte Mixtur aus Sci-Fi, Steam- und Biopunk, verschärft mit einer ordentlichen Prise Horror. Definitiv unser Geheimtipp für gruselige Sommernächte!

Jan Heinrich/Max Trautmann

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Allein diese Mini-Gun ist mir schon eine 8.5 wert. Dazu ist das Game von Raven und damit eine Action-perle der alten Schule: hart, geradlinig und ohne störende Schnörkel. Und erst die finstere Atmosphäre. Toll! Ich gebe 8.9

SINGULARITY

GRAFIK

Originelles Design und sehenswerte Effekte

8

SOUND

Erstklassige deutsche Synchro, atmosphärisch stark

9

STEUERUNG

Nicht komplett konfigurierbar, aber griffig und übersichtlich

8

Skrupellos umgesetzt, fesselnd inszeniert und mit etlichen Schockmomenten gespickt: Dieser Shooter geht unter die Haut.

8.6 von 10

Erhältlich | 24. Juni 2010

Xbox LIVE anmeldung erforderlich -

000 396 485



Sunbeam sieht, wie ein Bär in einer Falle getötet wird!!!
+ 15 000

x50

x75

Zombär oder Gummibär?



Zahlreiche makabere Interaktionsmöglichkeiten, witzige Kostüme mit Auswirkungen auf Statuseigenschaften, anspruchsvolle Spezialherausforderungen, gute strategische Ansätze...



...man kommt jedoch leider auch ohne Taktik durch, eher magere Grafik, ziemlich dämliche Bären-KI, Missionsverlauf immer gleich



Mit Bildschirmanzeigen spart das Spiel nicht: Lebenspunkte-Balken, Gemeinheitspunkte-Balken, Levelziele, Minikarte, Ereignisbildschirm, Tasteneinblendungen. Da ist die Übersicht in null Komma nix futsch!

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, zum Teil für reines Puntchescheffeln, zum Teil für bestimmte Aktionen, zum Beispiel »Kopf Brulée«: Töte den Bären Nibbles in Episode Vier mit dem Herd ■ Vier Online-Mehrspieler-Modi für bis zu 16 pelzige Meuchler: Cakewalk, Goldene MP, Gummibärenkrieg und Angriff ■ Wer viele Gemeinheitspunkte absahnt, steigt im Naughty-Rang auf und verewigt sich damit in den Online-Ranglisten

kurz & knapp

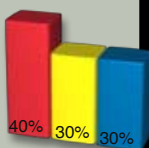
Hersteller | 505 Games
Entwickler | A2M
Preis | ab 50 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Spaßiges Teddybären-Massaker mit ungewöhnlichen Ideen und Polyester statt Blutfontänen.

das ist drin

- Gute Bären
- Böse Bären
- Tote Bären
- Totale Entplüschung



Naughty bear™

Amoklauf eines Kinderspielzeugs.

Niedliche Kuschelebären, die sich gegenseitig den Hals umdrehen, die Füllung aus dem Kopf prügeln und die Nächte aufschlitzen. Ein Massaker im Reich unschuldiger Kinderfantasie. Krank, oder? Die 360-Live-Redaktion ist sich einig: Die Macher von »Naughty Bear« verarbeiten in diesem Third-Person-Actiongemetzel ein ganz böses Kindheitstrauma. Problembar und Auslöser des Ganzen? Ein großer brauner Teddy namens Naughty Bear. Eigentlich ein netter Kerl, wenn Kollege Daddles ihn nicht von seiner Geburtstagsfeier eingeladen hätte und wenn Chubby bei seiner Wahl zum Bürgermeister nicht mit der sofortigen Aussiedlung Naughtys um Wähler geworben hätte. Kurzum: Die anderen Bären hassen Naughty Bear. Zeit wird's, ihnen dafür eine Lektion zu erteilen. Herzstück dieses diabolischen Plans sind zehn weitestgehend offen gestaltete Level, Barendisco und Fabrik zum Beispiel. Das Ziel: die Idylle gnadenlos in einen Friedhof der Kuscheletiere verwandeln. Nebenbei muss das Killerbärchen eine bestimmte Anzahl Punkte scheffeln, herumliegende Geschenke zerstören oder einem

ganz speziellen Waldbewohner das Handwerk legen. Nette Abwechslung, möchte man meinen. Schnell stellt sich aber heraus, dass sich der Ablauf gleicht, wie ein Bär dem anderen. Kein Wunder, dass die Macher im Vorfeld nur zwei verschiedene Level präsentiert haben: die restlichen acht sind nämlich genauso. Dasselbe gilt für die überbunten, aber detailarmen Kulissen. Schade!

Doch langsam mit den jungen Bären. Denn so ein Amoklauf will trotzdem gut geplant sein. Aus der Verfolgerperspektive checkt der Spieler im Fell von Naughty Bear zuerst die Lage: Überall liegen Äste, Äste und andere Waffen verstreut. Für welche entscheide ich mich? Wo kann man Gegenstände als Fallen missbrauchen? Wo halten sich meine potenziellen Opfer auf? Zumindest über Letzteres gibt eine kleine Karte auf dem Bildschirm Aufschluss und verhindert damit, seinen Mitbären direkt in die Pranken zu laufen – das wäre fatal. Denn nur wer möglichst hinterhältig plant und sein Vorhaben anschließend eiskalt und gewissenlos durchsetzt, sammelt ein Maximum an sogenannten Gemeinheitspunkten. Sich damit einen Platz in der Bestenliste

*** Gemeinsam meucheln...****...MACHT EINFACH MEHR SPASS!**

1 Prinzipiell ist »Naughty Bear« auch im Solo-Modus ganz witzig. So richtig Laune machen aber nur die vier verschiedenen Online-Mehrspieler-Modi »Cakewalk«, »Goldene MP«, »Gummibärenkrieg« und »Angriff«. Allesamt angelehnt an bekannte Modi wie »Capture the Flag« und »Einer gegen alle«.

2 In »Goldene MP« geht alles um Schnelligkeit. Denn wer sich zuerst das einzige, goldene Maschinengewehr im Level krallt, hat so gut wie gewonnen. Nur damit lassen sich andere Bären töten und somit Punkte sammeln. Einziger der MP-Bär selbst kann von seinen Mitspielern auch mit Machete, Katana, Baseballschläger und Co. abgemurkt werden.

3 Im »Gummibärenkrieg« muss man als Naughty Bear die anderen davon abhalten, den herumliegenden Wackelpudding einzusammeln und ihn in eine gigantische Küchenmaschine zu stopfen. Das geht freilich am besten mit roher Gewalt, denn solange die Bären die labberige Speise transportieren, sind sie wehrlos. Ein idealer Zeitpunkt, aus dem Dickicht zu springen und zum Angriff zu blasen!

*** Verletze niemanden!****ES GEHT AUCH FRIEDLICH**

Im Grunde seines Herzens ist Naughty Bear doch ein netter Kerl. Na ja, manchmal zumindest. Zum Beispiel in den sogenannten »Freundlichkeitsmissionen«, die man freiwillig neben dem Haupterzählstrang absolviert. Zwar piesacken die Bärchen den armen Naughty nach Strich und Faden, er selbst darf aber an sie keine Pfote anlegen – sonst heißt's »Game Over«. Egal, denn bestrafen kann man sie trotzdem: Beispielsweise, indem Naughty sie ganz aus Versehen über Landmine und Bärenfalle lockt oder die Fieslinge unglücklich in der Kloschüssel ertrinken. Upps!



zu sichern, darum geht es in erster Linie. Statt also einfach in die Menge zu stürmen, checkt man zuerst die Umgebung ab, erschreckt die ersten Bären mit lauten Buhrufen über die LT-Taste, platziert Bärenfallen und sabotiert den Sicherungskasten. Viel Tastenakrobatik ist dafür nicht nötig. Zuschlagen mit der X-Taste, Sabotieren mit der A-Taste – handlich! Kurze Zeit später rotieren schon die ersten Zahlen im Gemeinheitspunkte-Balken. Ein Text darunter verkündet: »Giggles ist in eine Falle getappt.« Wunderbar! Jetzt steht man vor der Wahl: den tollpatschigen Teddy sofort zerlegen, indem man ihm mit der Keule den Schädel so flach wie ein Blatt Papier kloppt? Oder schleicht man sich lieber heran und treibt ihn mit Buhrufen in den Wahnsinn, sodass er sich selbst eine Kugel in den flauschigen Kopf jagt? Mehr Gemeinheitspunkte gibt's fraglos für die Selbstmord-Variante, die einen zusätzlich mit dem Titel »Unermessliches Opfer« belohnt – fett eingeblendet, quer über den Bildschirm. Cool! Pläne schmieden statt kopflos draufhauen und dafür belohnt werden – fühlt sich ein bisschen an wie »Splinter Cell« in Plüsch. Doch sei gesagt: Auch hirnloses Metzeln ist meist ohne Probleme möglich. Denn die KI der Bären schwankt stark zwischen halbwegs clever und Kanonenfutter. Mal gruppieren sich die Teddys, verschanzen sich in einem Raum, verbarrikadieren die Türen mit Kühlschränken und rufen die Bärenpolizei. Dagegen lassen sie bei einer Verfolgung von Naughty ab, sobald der auch nur eine

Pfote ins Dickicht setzt – dämlich! Schwerer zu schaffen machen einem die Spezialeinheiten wie Ninja-, Polizei- oder Zombären, die die Story nach und nach einführt. Ninjabären können beispielsweise schnell laufen und sich perfekt tarnen. Polizeibären richten dagegen schweren Schaden mit ihren Schusswaffen an. Zombären sind, wie der Name vermuten lässt, untot und stecken daher äußerst viele Treffer ein. Diese besonderen Bärenarten lockern das sonst eher eintönige Gameplay auf und provozieren Abwechslung – die leider nicht genügt, um »Naughty Bear« zu einem vielseitigen Spielerlebnis zu machen. Zwar präsentiert sich die Story niedlich im Kinderserien-Stil und zaubert durch blödelig-morbide Einschübe immer wieder ein Schmunzeln ins Gesicht, allerdings lenkt das nicht vom monotonen und abwechslungsarmen Gameplay ab. Auch grafisch enttäuscht »Naughty Bear«, wirken Kulissen und Einwohner von »Perfection Island« so detailarm wie lieblos produzierte Spiele auf Nintendos Wii. Warum es bei so wenig grafischer Herausforderung trotzdem immer wieder zu störenden Rucklern kommt, bleibt ein ungelöstes Rätsel. Einzige engagierte Punktejäger mit Hang zu ungewöhnlichen Spielideen könnten daran länger als ein knappes Stündchen Gefallen finden. Vorausgesetzt, sie stellen keine hohen Ansprüche an Story und Gameplay und bevorzugen die Online-Bärenhatz im Mehrspieler-Modus.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Ich mag das bitterböse Konzept. Umso mehr stört es mich, dass man in erster Linie Wert auf stupides Punktesammeln legt statt auf eine Story oder abwechslungsreiche Aufgaben. Ich wünsche mir mehr Einzelspieler-Spaß und gebe 5,6

Naughty Bear**GRAFIK**

Bunt, aber unterfordert die Xbox 360

5

SOUND

Gute deutsche Sprecher, niedliches Bärengelabber

7

STEUERUNG

Handlich trotz dicht belegtem Controller, leider etwas unpräzise

7

Brillantes Konzept, aus dem leider so gut wie nichts herausgeholt wurde. So taugt's leider fast nur online für einige amüsante Stunden.

6.1 von 10

Erhältlich | 14. Juli 2010

DEATH SPANK

Da prügelt's den Dämonen die Scheiße aus dem Leib!

Da zieht's dir die Unterhose in die Kimm! Wie lange haben Fans von »Monkey Island« oder »The Day of the Tentacle« auf diesen Tag gewartet; darauf, dass der US-Gamedesigner Ron Gilbert endlich wieder tätig wird – und mit einem Werk voller Herz und Charme begeistert. Fast 13 Jahre hat Ron Gilbert eine kreative Schaffenspause eingelegt; doch seit fünf Jahren widmet er sich dem Konzept hinter »Death Spank« – eine Schöpfung, die es nur als Download gibt. Seit Mitte Juli steht sie auf Xbox Live Arcade bereit. Und darin zeigt der Altmeister, wie viel gute Laune und schrägen Witz ein Videospiel versprühen kann. Denn das hier ist nicht nur ein grandioser Mix aus Action-Rollenspiel, Abenteuer und Hack 'n' Slay, sondern vor allem ein Feuerwerk an Heiterkeit und trockener Kalauer. Das fängt schon beim Intro im kantigen Comic-Look an. Worum es geht? Na, um einen Kerl namens Death Spank. Teilzeit-Ritter, Verbreiter der Gerechtigkeit, Bekämpfer der Fiesheiten und Töter der tobringenden Monster – was er auch nicht müde wird, immer wieder zu betonen. Ein Kerl aus Stahl und Eisen eben; etwas dumpf im Hirn, was er aber durch Mut und Tatendrang wieder wettmacht. Und gerade ist er auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt, bekannt unter dem Namen: Das Artefakt. Und so wird der Spieler auch direkt ins Abenteuer geworfen. Sofort steht eine

Begegnung mit einer dämonischen Hexe an, die auf einem gar düsteren Berg wohnt. Also nix wie hin. Gesehen und gelenkt wird Death Spank aus einer Iso-Vogelperspektive mit dem linken Stick; der Blickpunkt ist immer fest und gleitet quasi mit dem Helden mit. Drehen der Sicht? Geht nicht und braucht's nicht, denn man hat immer alles im Blick. Und was man da im Blick hat, könnte einem Kindertheater entsprungen sein: kunterbunte Landschaften, die mit flachen Pappkulissen von Häusern, Bäumen und papierdünnen Burgmauern geschmückt sind. Wunderhübsch und immer atmosphärisch. Dann geht's von der Wiesenlandschaft Richtung Hexenhaus, in Sekunden-schnelle verfinstert sich alles. Der Himmel wechselt von hell- nach düsterblau, alles wirkt gruselig und windschief. Fantastisch. Allerdings: Die Knusperhaus-Bewohnerin ist nicht auf Konfrontation aus, sondern will bereitwillig helfen, wenn man ihren Garten von garstigen Teufelshühnern befreit und ihr als Beweis deren Lippen bringt. Ach, und das ganze Horrorzug, sagt sie nebenbei, habe sie nur angeschafft, da sie's müde war, Klingelstreich-spielende Teenager stets mit Akne- und Genitalwarzen-Flüchen zu belegen. Solch abstruse Aufträge kassiert der Held durch Gespräche mit Bewohnern der Welt. Die Dialoge laufen in Kästen mit mehrfachen Antwortmöglichkeiten ab, die zudem alle vertont sind – und zwar großartig. Die großkotzige und

kurz&knapp

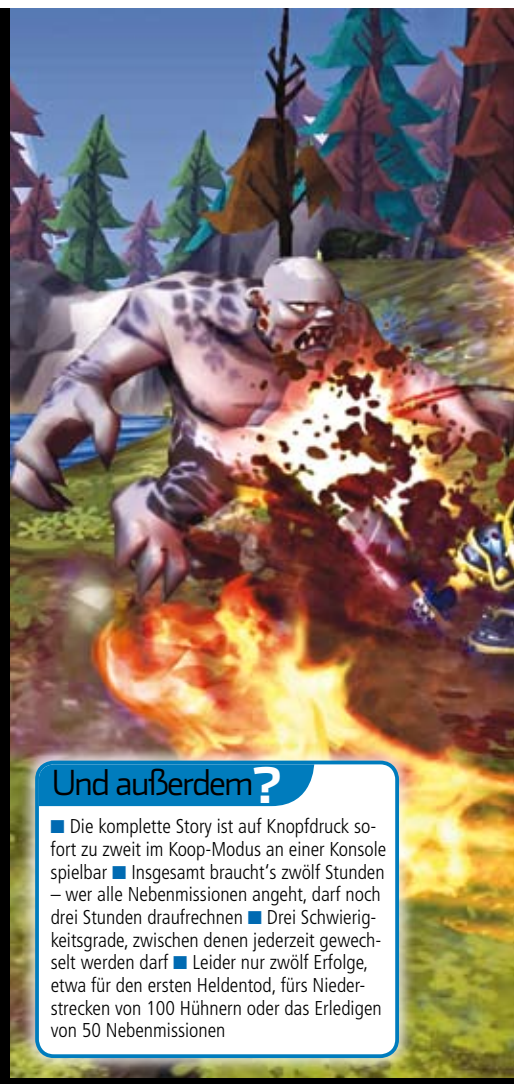
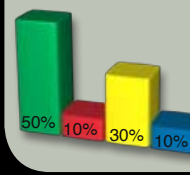
Hersteller | Microsoft / Electronic Arts
Entwickler | Hothead Games
Preis | 1200 Microsoft Punkte
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Fantastisch witziger Auftakt zur mehrteiligen Fantasy-Odyssee des »Monkey Island«-Machers Ron Gilbert.

das ist drin

- Böse Kreaturen
- Garstige Einhörner
- Fieser Witz
- Eis am Stiel



Und außerdem?

■ Die komplette Story ist auf Knopfdruck sofort zu zweit im Koop-Modus an einer Konsole spielbar ■ Insgesamt braucht's zwölf Stunden – wer alle Nebenmissionen angeht, darf noch drei Stunden draufrechnen ■ Drei Schwierigkeitsgrade, zwischen denen jederzeit gewechselt werden darf ■ Leider nur zwölf Erfolge, etwa für den ersten Heldentod, fürs Niederstrecken von 100 Hühnern oder das Erledigen von 50 Nebenmissionen

✖ Erbe der Affeninsel?

HERRLICH BLÖDSINNIGER KRAM

1In »Death Spank« wird viel gekämpft. Und zwar gegen jede Menge schräge Gegner: fette Dämonen, fliegende Augen, teleportierende und spukende Schlamm- und Schleimviecher, wild gewordene Einhörner, fette Drachen, widerliche Müllameisen und irre Mönche. Optisch sehr abwechslungsreich. Leider laufen die Kämpfe meistens gleich ab.

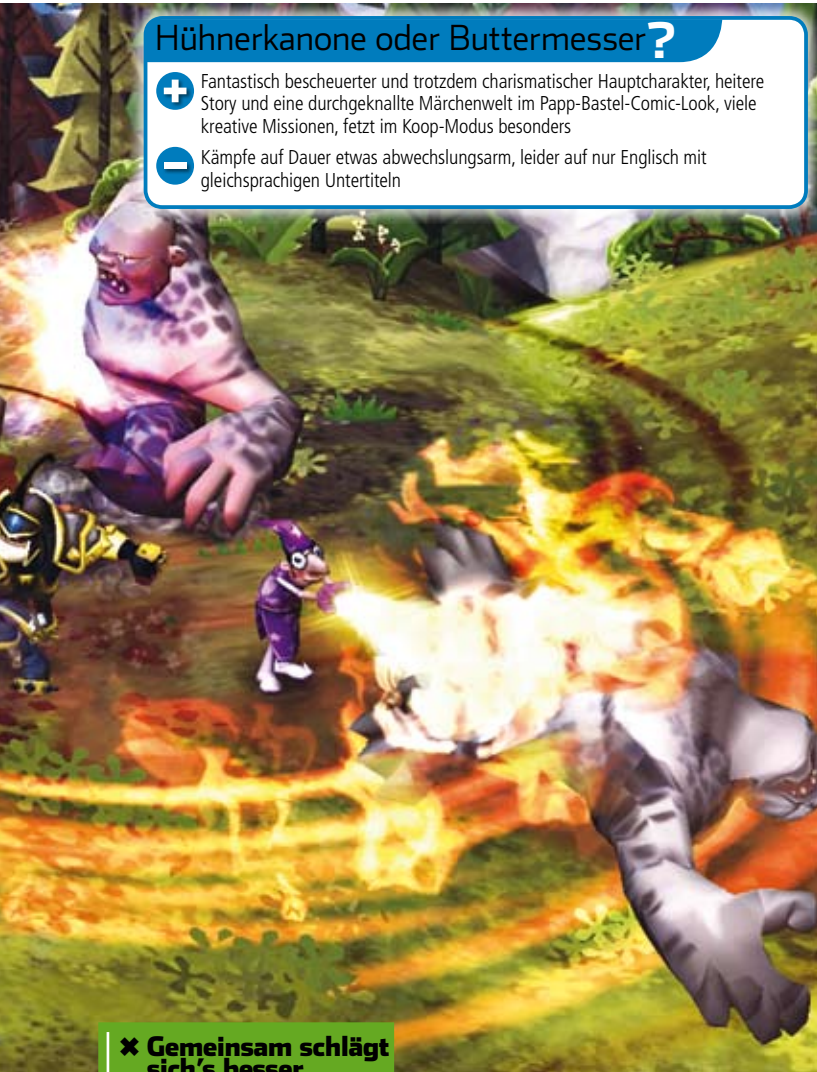
2Dafür bieten die Missionen immer wieder Neues. Da werden Steininschriften für Forscher abgeschrieben, Waisenkinder eingefangen und ultrascharfe Tacos für einen abgewrackten Ex-Helden besorgt. Super blödsinniger Kram teils – da merkt man die Handschrift von »Monkey Island«-Papa Ron Gilbert.

3Aber was wäre Held und Hauptfigur Death Spank ohne heldenhafte Ausrüstung? Klar, robustes Lederwams, dicke Kettenhandschuhe. Kennt man. Richtig ab geht's aber erst mit der Hühnerkanone, dem Durchfall-Hammer und natürlich der Faust der Verprügelung. Fantastisch!



Hühnerkanone oder Buttermesser?

- +** Fantastisch beschauerter und trotzdem charismatischer Hauptcharakter, heitere Story und eine durchgeknallte Märchenwelt im Papp-Bastel-Comic-Look, viele kreative Missionen, fetzt im Koop-Modus besonders
- Kämpfe auf Dauer etwas abwechslungsarm, leider auf nur Englisch mit gleichsprachigen Untertiteln



✖ Gemeinsam schlägt sich's besser

ZAUBEREI UND TOILETTEN

Allein spielt sich das hier fantastisch, zu zweit noch besser. Jederzeit darf ein Koop-Partner einsteigen: einfach Start-Taste drücken, schon beamt er als Heldenhelfer-Magier Sparkles ins Spiel. Der kleine hagere Kerl in sternenbesticktem Mantel ist ganz anders gepolt als Death Spank. Er prügelt nicht, sondern zaubert. Er versprüht Blitzfunken mit dem Zauberstab, speit magisches Feuer und heilt den Helden. Und das ist auch notwendig, denn stirbt Death Spank, geht's auch Sparkles an den Kragen und man startet gemeinsam am letzten Kontrollpunkt: einem Toilettenhäuschen. Toll gelöst und keinesfalls unfair. Das zwingt zur Zusammenarbeit.

Heiltränke, Stahlstiefel, Riesenschwerter, um das Böse zu besiegen. Das kennt man aus anderen Action-Rollenspielen. In »Death Spank« gibt's hingegen Eis am Stiel, Flip-Flops und das Großartige Schwert der Großartigkeit.

leicht dumpfbackige Stimme von Death Spank, die herausgewürgten Laute des Ogerführers Orgue – klasse. Leider alles in Englisch, sogar deutsche Untertitel fehlen. Schade drum, das sollte man eigentlich erwarten können. Egal. Jetzt geht's dem Federvieh an den Kragen. Einfach per Aktionstasten draufhauen: X-, A-, B-, Y-Taste. Jede von denen lässt sich im übersichtlichen Inventar mit einer Waffe belegen. Und



schon schlägt und schießt Spank mit Schwert, Axt oder Armbrust, später kommen dann XXL-Buttermesser, Blitzstäbe, Hühnerkanonen oder die Faust der Verprügelung zum Einsatz. Wenn's später gegen Dämonen, fliegende Augäpfel oder Felsentrolle zu Felde geht, wird man derartiges Werkzeug zu schätzen wissen. Wie das alles funktioniert, wie Spezialattacken mit sogenannten Waffen der Gerechtigkeit vollführt werden, all das wird während des Spiels mit Einblendungen erklärt. Ebenso die Vor- und Nachteile von Rüstungselementen, die unterwegs gefunden werden und tatsächlich an Death Spank erkennbar sind. Oder wie man im Inventar Gegenstände für kleine Rätsel kombiniert. Da freuen sich Einsteiger, auch wenn das meiste selbsterklärend ist und vieles an den PC-Klassiker »Diablo 2« erinnert. So gibt's auch hier Speicherpunkte in der offenen Spielwelt, die man nach und nach erkundet. Allerdings sind's statt Portalen Toilettenhäuschen, mit denen sich der wagetumige Held etwa vom Banditencamp zur Stadt Puckmuckel mit ihren kauzigen Bewohnern oder vor das Kloster der schreienden Mönche befördert.

Manuelles Speichern ist dagegen leider nicht möglich. Das nervt etwas, speziell wenn man eine Szene gerne noch mal spielen möchte oder beim letzten Mal die falsche Heldenkarte gewählt hat, die als Ersatz für aufrüstbare Stärke-, Geschwindigkeits- und Gesundheitswerte aus klassischen Action-Rollenspielen dient. Aber stört's wirklich? Nein. Denn »Death Spank« macht vieles richtig und peppt den Rest gehörig mit Humor auf. Da

muss der Held mit einem Durchfall-Hammer Scheiße aus Dämonen prügeln, da diese als Dünger für Riesenkirschen gebraucht wird. Oder wenn Spank tiefgründige philosophische Dialoge mit einer Kuh führt, ein Waisenkind mit den Worten »Hallo, Kreatur kleiner Statur« begrüßt oder ein Wächter Spanks' Fragen anhand eines aufpoppenden Missionsfensters erkennt. Solche Momente gibt's am laufenden Band und machen einfach nur Spaß. Fazit: Kaufen! Los! Ist seine 1200 Punkte beziehungsweise knapp 15 Euro locker wert!

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Für clevere und witzige Koop-Spiele bin ich immer zu haben. »Death Spank« bringt zusätzlich den überdrehten Humor von Ron Gilbert mit. Klasse! Allerdings sind mir die Kämpfe zu eintönig – und von denen gibt es leider viel zu viele. Ich gebe 7.8

Death Spank

GRAFIK

Herrlich kreative Kulissen, bunt, fröhlich

8

SOUND

Tolle englische Sprecher, knuffige Prügel-sounds

8

STEUERUNG

Kinderleicht, nur das Inventar könnte übersichtlicher sein

8

Fantasiereiches und witziges Action-Rollenspiel mit Abenteueranleihen. Großartig.

8.2 von 10

kurz & knapp

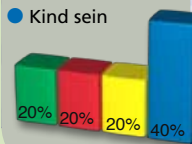
Hersteller | Disney Interactive Studios
Entwickler | Avalanche Software
Preis | ab 55 Euro
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Putziges Jump 'n' Run mit den Helden aus »Toy Story«.

das ist drin

- Woody
- Buzz
- Jessie
- Kind sein



Erhältlich | 15. Juli 2010



TOY STORY 3

Spielruhe öffnen und austoben.

Bis zur Unendlichkeit und noch viel weiter: Woody, Buzz und Konsorten kehren am 29. Juli auf die Kinoleinwand zurück. Das Wiedersehen mit den personifizierten Spielfiguren sorgt jedoch auch anderweitig für Freude, und zwar im dazu passenden Jump 'n' Run. Knallige Effekte, buntes Ambiente, hervorstechende Knuddelgrafik – Fans der Filme sind sofort angefixt.

ZURÜCK INS KINDERZIMMER!

Ein dampfender Zug voll entführter Waisenkinder rattert durch einen trockenen Canyon. Der gesetzestreue Sheriff Woody sattelt sofort sein Ross und nimmt die Verfolgung auf. Während die Kamera hinter ihm her eilt, hüpfert er über Holzschranken und sich plötzlich auftuende Erdlöcher; auf dem Rücken des Pferdes balancierend, wird schließlich der Zug erklommen. Es gilt, die Lok zu erreichen. Ganze Wagondächer sprengen durch Laserbeschuss von Ufos auseinander, überall versuchen dreiaugige Quietsch-Aliens das Vorankommen aufzuhalten. Kurzum: Der Einstieg macht mächtig Laune.

In den dann folgenden Etappen des Story-Modus klettern und springen Woody und seine Freunde Buzz und Jessie abwechselnd durch überdimensionale Kinderzimmer, schillernde Weltraumbasen und dergleichen. Wenn Buzz mit seinem Raketen-Rucksack durch einen Asteroidenhagel zoomt oder Cowgirl Jessie über Dartpfeile und schmale Stege balanciert, dann vervollständigt das nur den guten ersten Eindruck: Das hier ist ansprechend und abwechslungsreich aufgemacht, gerade richtig zum Einwerfen zwischendurch, für Jung und Alt gleichermaßen unterhaltend. Eine auflockernde Wirkung ergibt sich aus etlichen Dialogszenen und Kamerafahrten, aber auch aus einer Prise Koop-Aktion – etwa wenn Buzz seine beiden Freunde auf hohe Regale wirft. Das passiert dann entweder unter Zutun eines von der

Konsole gesteuerten Partners, besser aber im Koop-Modus auf dem Splitscreen. Schade, dass Online-Gameplay fehlt – und dass geübte Spieler den Story-Modus nach rund fünf Stunden abschließen.

MINIATURWELT

Nur gut, dass es noch einen weiteren Spiel-Modus als Hauptattraktion gibt: eine offene Welt. Hier wird eine Westernstadt gebaut und gestaltet. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen zahlreiche Minimissionen bewältigt werden: Bringe Kühe zum Stall, kaufe einen Hut, gewinne das Wettrennen – die Aufgaben richten sich an ein junges Publikum. Allerlei Sammelobjekte laden außerdem zum Experimentieren ein. Wer was Neues findet, schaltet Audioaufnahmen, Videosequenzen und massenhaft Zusatzinhalte zum Editieren der Stadt frei. Nett gemeint, aber leider sind die meisten Sammeleien allzu offensichtlich platziert. Und so hat man nach zweimaligem Durchspielen eigentlich alles gesehen und gefunden. Auffallende Ladezeiten und leicht verkorkste Steuerung stören zusätzlich: Häufig verfehlt Woody zum Beispiel Kanten beim Klettern – nervig. Extrem viele Autospeicherpunkte und unbegrenzte Wiederholungen helfen aus, senken aber den Schwierigkeitsgrad auf ein Minimum. Und die Eindeutigkeit? Originale Stimmen, auch durchaus mit Charme, dafür aber leider nur flache Gags. Unterm Strich macht »Toy Story 3« seine Sache gut, verschenkt jedoch einiges an Potential.

Maxi Trautmann

Wertung

Sehr fair gehaltenes Jump 'n' Run mit hübscher Grafik und viel Spielwitz. Nur die Steuerung nervt zuweilen.

7.3 von 10

NAVAL ASSAULT THE KILLING TIDE

Macht die Schoten dicht: Das Radar zeigt eine Seegurke!

kurz & knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Artech Studios
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Action/Simulation **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 10. Juni 2010

Wer glaubt, er hole sich mit dieser Seeschlacht ein Pendant zur starken PC-Simulation »Silent Hunter« an Bord, den möge der Klabautermann holen. Denn »Naval Assault« hat mit einer durchdachten Simulation so viel gemeinsam wie ein Blindgänger mit einem Torpedotreffer. Allein schon die simple Steuerung lässt wenig Tiefgang erhoffen. Nur in den drei Tauchtiefen Wasseroberfläche, Periskophöhe und Tiefseefahrt – Letztere lässt das Schiff um nur etwa 20 Meter abtauchen – lassen sich die nach und nach freischaltbaren US-Boote der Klassen Sentinel, Patriot, Victory und Stingray manövrieren. Deutsche Boote darf nur die KI lenken. Sehr schwach. Gesteuert wird primär mit dem Analogstick. Mal fungiert er als Steuerrad, mal bestimmt er die Ausrichtung der an Deck stationierten Flakkanone.

TORPEDOS STATT BLAUER BOHNEN

So lotst man also seinen Kahn aus der Third-Person-Perspektive durch das Mittelmeer und den Atlantik – sprich durch insgesamt 25 Szenarien, die sich vage an Ereignissen aus dem Zweiten Weltkrieg orientieren. Kämpfe gegen deutsche Flottenverbände und deren Luftunterstützung stehen auf dem Missionsplan, aber auch Fahrten durch Minenfelder und Abhöraktionen geheimer Nachrichtensignale. Leider spielt sich das Ganze so temporeich wie eine Kanufahrt bei Ebbe und sieht so düster aus wie ein Tiefseegraben bei Nacht. Zur Online-Komponente bleibt zu sagen, dass sie existiert. Leider konnten wir binnen zwei Wochen keine einzige Feindaktivität auf den Online-Servern registrieren. Glück gehabt.

Jan Heinrich



Wertung

Oberflächliche U-Boot-Simulation, die technisch in Tiefseeregionen vor sich hin dümpelt.

3.1 von 10

Erhältlich | 7. Juli 2010



Schatzkiste oder Plunderbüchse?

- +** Neue Grafik und Figuren nah am Originallook, fließender Wechsel zwischen alter und neuer Optik, frischer Sound, sinnvolles Hilfesystem, englische Audiokommentare der Original-Entwickler
- Steuerung immer noch nicht optimal umgesetzt, keine deutschen Stimmen, keine deutsche Untertitelung bei Originalgrafik, keine zwei Schwierigkeitsgrade wie beim Original



MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION

Achtung, hinter dir! Ein dreiköpfiger Affe!

kurz&knapp

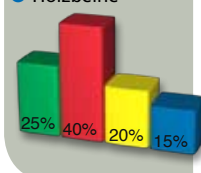
Hersteller | Lucasarts
Entwickler | Lucasarts
Preis | 800 Microsoft Punkte
Genre | Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Großartiges, prima aufgehübschtes Piratenabenteuer für Knobelfans.

das ist drin

- Retro-Charme
- Rätsel
- Affen
- Holzbeine



A hoi, ihr übelriechenden, groggurglenden Bastarde! Zeit den Papagei zu entstauben und die Säbel zu wetzen. Denn endlich ist »Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge« als Download auf Xbox Live Arcade eingelaufen. Und das punktet, wie vorher bereits »The Secret of Monkey Island«, mit vielen überarbeiteten Details: alles voran frische, handgemalte Grafiken; alles wunderhübsch, bis auf einige gelegentlich ruckelnde Animationen. Ansonsten bleibt alles beim Alten, oder? Ziemlich. Die Hauptrolle kommt immer noch Guybrush Threepwood zu, mittlerweile so was wie ein echter Pirat mit Dreitagebart und blauem Mantel. Doch trottelig ist er nach wie vor und verliert schon nach den ersten Schritten sein angehäuften Vermögen. Macht aber nichts, denn eigentlich sucht er nach dem größten Schatz aller Zeiten: Big Whoop! Dazu muss er jedoch erst einmal von der Insel runter, die von Terror-Typ Largo beherrscht wird. Um das zu bewerkstelligen, gilt es wie vor fast 20 Jahren aus Spucke und Stofffäden eine Voodoo-Puppe zu basteln und Holzbeine von schlafenden Piraten abzusägen. In der Praxis steuert man Guybrush also durch hübsch flache Kulissen, führt Multiple-Choice-Dialoge mit Voodoo-Damen und anderen schrägen Vögeln und sammelt Objekte ein, die anschließend sinnvoll eingesetzt werden wollen. Das ist manchmal knifflig, teils albern, insgesamt aber ein fantastisches Erlebnis, nicht nur für Retrofans.

EINFACH AFFIG

Manko für Kenner des Originals ist die an Konsolenverhältnisse angepasste Steuerung. Heißt: Guybrush und Mauszeiger bewegt man mit den Analogsticks, Aktionen löst man mit der A-Taste aus. Etwas gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber nach kurzer Zeit gut. Trotzdem: Wer eher auf echte Maussteuerung steht, sollte die PC-Version über das Spiele-Netzwerk Steam laden. Denn auch die hat diesen brillanten Gag, dass man per Back-Taste jederzeit auf Original-Pixel-Grafik umschalten kann. Leider, leider sind dann aber alle Texte und Dialoge komplett englisch. Die »Special Edition« bringt zumindest deutsche Untertitel mit, doch auch ihr muss man die englische Sprachausgabe nachsehen. Unverständlich, weshalb auf eine deutsche Tonspur verzichtet und ergo die Ausgrenzung jüngerer Gamer und deutschliebender Piraten in Kauf genommen wird.

Beinharte Fans wiederum werden die Introsequenz mit den tanzenden Affen vermissen. Und außerdem jenes kleine Menü, das einem beim Original von 1991 zu Beginn die Wahl zwischen »Ich will alles! All die Puzzles! All die Arbeit!« und »Ich spiele so selten Adventure-Spiele. Ich probier erst mal« lässt. Es gibt also keine zwei Schwierigkeitsgrade mehr, sondern nur noch den höheren – den dafür inklusive jederzeit abrufbarer Rätselhilfen. Einsteiger werden das dankbar annehmen.

Unterm Strich handelt es sich um eine gelungene Modernisierung eines Klassikers, der den

Charme des Originals trotz kleiner Mängel erfolgreich einfängt. Rund acht Stunden Piratenspaß für umgerechnet zehn Euro? Guter Kauf!

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Max Roßmeisl: Das hier ist ein großer Klassiker. Umso großartiger ist, dass man das Abenteuer sogar mit Audiokommentar der Kultentwickler durchspielen kann. Wer auf Abenteuer der alten Schule und auf humorvolle Spiele steht, greift zu. Ich gebe 8.9

Monkey Island 2: SE

GRAFIK
Pixelgrafik und neue handgemalte Kulissen: gefällt!

8

SOUND
Tolle englische Sprecher, neue üppige Sounds

8

STEUERUNG
Braucht Eingewöhnung, ist dann aber klasse

7

Gefühlvoll gemachtes Remake, nahe am Original und witziger als so ziemlich jedes moderne Game. Toll!

8.6 von 10

Erhältlich | 30. Juli 2010

Goldmedaille oder Disqualifizierung?

- +** 20 relativ abwechslungsreiche Disziplinen, mit mehreren Spielern ganz witzig
- Keinerlei Originallizenzen, kein interaktives Training, schwache Präsentation, kein Drumherum, stellenweise sehr unhandliche Steuerung, sich wiederholende Animationen, kein Figureneditor

Das Spiel in Zahlen

20 Disziplinen, darunter Sprint, Hürdenlauf, Fechten, Bogenschießen und Stabhochsprung; 4 verschiedene Arenen beziehungsweise Stadien als Kulissen; bis zu 4 Spieler bei Offline-Wettkämpfen; 4 Schwierigkeitsgrade: Einfach, Normal, Schwierig und der Spezialmodus »Sofort Spaß«; 8 wählbare Teams; leider mit 0 Möglichkeiten zur Selbstgestaltung der Figuren.



Beim Bogenschießen ist höchste Konzentration gefragt. Wer zu lange zielt, beginnt zu zittern und schießt daneben. Kennt man so schon, ist aber knifflig wie eh und je.

SUMMER CHALLENGE ATHLETICS TOURNAMENT

kurz & knapp

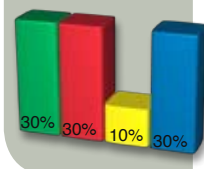
Hersteller | RTL Interactive
Entwickler | 49 Games
Preis | ab 60 Euro
Genre | Sportspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Sommerliche Sportspiel-Sammlung mit schwacher Solokarriere und wenig Drumherum.

das ist drin

- Leichtathletik
- Zombie-Publikum
- Emotionen
- Wunde Finger



Trostpreis für das Spiel, bei dem sich die Redaktion die meisten Körperverschüttelungen zugezogen hat.

Die Fußball-WM mag vorbei sein, aber der Sportsommer läuft grad zur Hochform auf: Vom 27. Juli bis zum 1. August findet die 20. Leichtathletik-Europameisterschaft in Barcelona statt. Wer da nicht mitmischen darf, könnte sich vielleicht mit diesem Spiel trösten wollen. Wie zu vermuten, handelt es sich erneut um eine Produktion aus dem Hamburger Hause 49 Games; und da scheint nach den beiden vorangegangenen Produktionen aus der »Summer Athletics«-Reihe Skepsis angebracht. Zu Recht, denn von einer Goldmedaille ist auch diese Minispiel-Sammlung wieder weit entfernt. Der Name mag sich geändert haben, aber Spielstruktur, Gameplay und Aufmachung bleiben wie gehabt.

Insgesamt 20 Leichtathletik-Disziplinen – zum Beispiel Sprint, Hammerwerfen, Hürdenlauf, Turmspringen und Fechten – wollen von Einzelkämpfern oder im Wettstreit mit bis zu drei menschlichen Mitspielern gemeistert werden. Das erste Stirnrundeln lässt nicht lange auf sich warten: Wo bleibt die Stimmung, wo sind die Siegeszenen und das jubelnde Publikum? Die Wettbewerbe folgen schmucklos Schlag auf Schlag. Die Fantasiearenen im

antiken Griechenstil mögen abwechslungsreich gestaltet sein, wirken aber steril und wenig lustmachend. Auch verzichtet »Athletics Tournament« auf jede Lizenz. Das hier bildet weder eine Olympiade, noch wenigstens einen nationalen Wettbewerb nach. Somit fehlen große Namen und Identifikationsfiguren. Die Athleten sind frei erfunden, zudem eher lieblos gestaltet und sehen aus wie geklont; ein gesichtsloser Einheitsbrei aus einer Handvoll vorgefertigter Polygonfiguren. Mangels Editor müssen bestenfalls Kleidung, Hautfarbe und Frisur als Unterscheidungsmerkmale herhalten.

Nach schwachem Einstieg setzt sich »Athletics Tournament« dann aber noch ein paar wirksame Dopinggespritzen. Zum Beispiel verändern sich im Karriereverlauf die inneren Werte der Athleten, etwa Ausdauer, Stärke von Rumpf-, Arm- und Beinmuskulatur. Jeder Sieg, jede Medaille hat Trainingspunkte zur Folge, die über ein Trainingsmenü in die Kräftigung des Körpers investiert werden. Der Ansatz funktioniert ganz gut, weil der Körperaufbau spürbar bessere Leistungen zur Folge hat. Das motiviert und spornt an, und man kommt der anfangs unerreichbar

Und außerdem?

■ 49 teils sehr schwer zu ergatternde Erfolge, die oft ganz witzige Titel bekommen haben; zum Beispiel »Primzahlen-Phobie«, für den man beim 110-Meter-Hürdenlauf nur die zweite, dritte, fünfte und siebte Hürde umrennen darf ■ Offline-Mehrspieler-Modus »Wettkampf« für bis zu vier Sportler. Die spielen die meisten Disziplinen nacheinander, selten mal miteinander auf dem Splitscreen ■ Online-Ligen für bis zu vier Spieler aus aller Welt; dazu Online-Ranglisten



✗ Wenn der Vater... ...MIT DEM SOHNE

Eigentlich sollte ein Game wie »Athletics Tournament« auch und gerade Videospiel-Einsteiger für sich begeistern wollen. Die grundsätzlich sehr anspruchsvolle Steuerung steht dem leider im Wege. Es sei denn, man wählt den neu hinzugekommenen Schwierigkeitsgrad »Sofort Spaß«. Er soll Mitspieler unterschiedlicher Begabung zusammenbringen, zum Beispiel Vater und Sohn oder Opa und Enkelkind. »Sofort Spaß« legt im Mehrspieler-Modus für jeden Spieler verschiedene Schwierigkeitsgrade fest und verzichtet zudem auf komplizierte Controller-Akrobatik. Für Genrekenner zu leicht, für Einsteiger aber genau richtig.



✗ Bronze, Silber und Gold

HAB ICH NIE GEWOLLT

1 Auch Sportspiel-Kenner sollten um Gottes Willen nicht an sich selbst zweifeln, wenn es mal nicht auf Anhieb klappt mit der Goldmedaille. Denn die ist schwer verdient...

2 Du denkst, Hammerwerfen sei etwas für Einsteiger? Dann wundere dich nicht, wenn dein erster Wurf gerade mal die Zehn-Meter-Marke knackt. Die Disziplin präsentiert sich als Abfolge komplexer Manöver, bei denen du unter Zeitdruck unter anderem Geschwindigkeit, Neigungswinkel und Wurfrichtung bestimmst. Bis das funktioniert wie geplant, sind viele Anläufe nötig.

3 Wer alle Disziplinen nur auf »Einfach« absolviert, hat ohnehin kaum die Chance auf eine Goldmedaille. Je niedriger der Schwierigkeitsgrad, desto weniger Punkte sind zu ergattern. Und je weniger Punkte man einheimst, desto geringer die Chance aufs Sportlergold. Wer das Edelmetall trotzdem will, muss also ordentlich trainieren.

scheinenden Goldmedaille doch immer wieder ein bisschen näher. Aber dazu braucht's Geduld. Im Kampf gegen die Computergegner scheint ein Platz unter den zehn Besten anfangs kaum denkbar. Der Grund: Die hakelige und oft überkomplizierte Steuerung. Ein Beispiel: Trampolinspringen auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade. Durch rhythmisches Antippen des linken Analogsticks holt die Figur Schwung, springt kräftig in die Höhe. Letztlich geht es dann darum, bestimmte Tastenkombinationen schnell auszuführen und spektakuläre Akrobatik zu präsentieren. Eine halbe Rolle rückwärts in der Luft: A-Taste, A-Taste, Drehung des linken Sticks, B-Taste, X-Taste. Eine Landung auf dem Bauch: Stick nach oben, Stick nach unten, Y-Taste, X-Taste, Stick nach rechts. Zusätzlich immer zwischen den Sprüngen mit dem linken Analogstick neuen Schwung holen und am Ende sauber mit beiden Analogsticks ausbalancieren, um stilvoll zu landen. Sorry, aber das ist wirklich heftig, das stiftet Chaos und Verwirrung. Und verknotet dir die Finger. Wenn wenigstens ein interaktiver Trainer abrufbar wäre, der einen nach und nach mit all dem vertraut macht. Aber nein, man wird allein gelassen mit ein paar statischen Tastenbelegungs-Bildschirmen und Erklärtexten. Stimmungstötend.

Einfacher, aber nicht minder anstrengend sind Disziplinen wie der Hürdenlauf. Wir empfehlen eine Tube Wundsalbe. Denn in puncto Handflächen-Wundrubbeln macht »Summer

Challenge« selbst Joystick-Tötern Marke »Hyper Sports« aus den 80er-Jahren Konkurrenz. Man gibt seinem Sprinter die Sporen, indem man den linken Analogstick möglichst schnell und ohne Unterbrechung rüttelt wie doof. Zwischenzeitliches Antippen der X-Taste lässt den Läufer über Hürden springen. Selbst ausgebuffte Einzelkämpfer werden das auf die Dauer als anstrengend und bisweilen frustrierend empfinden. Vor allem, weil glorreiche Siegerehrungen und Medaillenzereemonien fehlen. Wortlos manifestiert sich stattdessen eine Bestenliste auf dem Bildschirm. Am besten, man lässt den schwach aufgemachten »Karriere-Modus« also links liegen und widmet sich dem freien Mehrspieler-Wettkampf. Wenn bis zu vier ambitionierte Treppchenanwärter in wahlfreien Disziplinen gegeneinander antreten, das macht dann doch Laune, vor allem, weil der neue Schwierigkeitsgrad namens »Sofort Spaß« wirklich jedem Mitspieler Erfolgserlebnisse gönnt. Selbst diese Tatsache ändert freilich wenig daran, dass sich »Athletics Tournament« für eine familien- und partytaugliche Spätsport-Sammlung selbst viel zu ernst nimmt, dabei aber etliche Ausstattungsmerkmale einer ernstzunehmenden Sportsimulation vermissen lässt. Nun gut. Wenn schon das Spiel nicht über sich selbst lachen mag, dann haben zumindest mehrere Mitspieler ihren Spaß. Als Partygame geht's halbwegs in Ordnung.

Sabine Vogel/rl

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Sportler mit einem Stock im Hintern, die ohne viel Regung rennen, springen oder Kugeln stoßen. Schaut bescheuert aus, spielt sich stellenweise ganz nett. Die Steuerung macht jedoch so viel Spaß wie ein Bänderriss. Ich gebe 4,5

Athletics Tournament

GRAFIK

Erinnert an mittelmäßige Wii-Produktionen

5

SOUND

Musik in Ordnung, ziemlich unmotiverte deutsche Kommentatoren

6

STEUERUNG

Sehr vielseitig, aber dadurch mitunter schwer zu beherrschen

6

In geselliger Runde für einige Stunden ganz nett. Schwacher Look und diverse Designmängel führen jedoch zu Punktabzug.

5.3 von 10



S.O.S.

RETTET UNSERE SPIELE

TECHNIK UND GAMES-ENTWICKLUNG SCHREITEN RASCH VORAN. DA BLEIBT SCHEINBAR KAUM ZEIT, UM SICH DEN SCHÄTZEN VON EINST ZU WIDMEN. WAS WIRD AUS ANTIKEN KONSOLEN UND HISTORISCH WERTVOLLEN SPIELE-PERLEN? WER KÜMMERT SICH UM DAS ERBE DER GAMES-BRANCHE?

Bist du Sammler? Pflegst du selbst älteste Konsolen und Spiele so, als hättest du sie erst gekauft? Genieße Oldtimer aus der 16- und 8-Bit-Ära bei dir eine Sonderbehandlung, wie sie sonst nur ein Archäologe seinen kostbaren Artefakten und Exponaten andeihen lässt? Zugegeben: Ganz so wertvoll wie ein just dem Wüstensand entrissenes Kleinod aus der Zeit der Pharaonen sind sie dann doch nicht, eine Marty FM Towns oder eine NEC PC Engine. Videospiele sind keine Zeugnisse untergegangener Hochkulturen – zumindest noch nicht. Eines schönen Tages wird man auch unsere Hinterlassenschaften aus – hoffentlich nicht atomar verstrahltem – Staub und Schutt bergen. Aber allem Anschein nach sind wir wesentlich weniger als die Pharaonen darauf bedacht, die Zeugnisse unserer Kultur so zu konservieren, dass unsere Nachfahren ein umfassendes Bild von dem bekommen, was wir so getrieben haben. Gift- und Atommüll wiederum lagern wir fein säuberlich kilometertief unter der Erdoberfläche – den wird früher oder später ganz sicher jemand finden und als genau das identifizieren, was er ist. Kein schmeichelhaftes Bild, das unsere Zeit der Nachwelt da hinterlässt; vermutlich werden wir als die Produzenten

von toxischen Abfallbergen in die Geschichtsbücher eingehen.

Erfreulicher ist da schon die Arbeit der Nationalbibliotheken, die im Auftrag des Staates neuerdings nicht nur Schriftstücke, sondern auch digitale Medien, wie Online-Inhalte oder vereinzelte Filme, archivieren. Apropos Filme: Ebenso wie Spiele werden auch klassische Filme von den Herstellern mit teils erschreckender Ignoranz behandelt. Manch eine Rolle Zelluloid wird achtlos in irgendein Regal gefeuert und – außer durch puren Zufall vielleicht – nie wieder gefunden.

Schwer vorzustellen also, dass es unserem Lieblingsmedium meist noch schlechter ergeht. Erst im vergangenen Jahr hat ein Forums-Post in den USA Aufsehen erregt, weil sich ein Activision-Mitarbeiter mit einer skurrilen Bitte an die Leserschaft wandte: Man möge seinem Arbeitgeber bitte alte Activision-Spiele zukommen lassen. Der Grund: Viele der »historischen Daddel-Zeugnisse« sind dem Konzern schlicht abhanden gekommen!

Keine Frage, das schockiert. Allerdings müssen wir Activision und auch allen anderen Games-Herstellern zugutehalten, dass sich Spiele wie kaum ein anderes

Medium der Bewahrung für die Nachwelt widersetzen. Abspiegelgeräte für Filmrollen gibt es nach wie vor, außerdem werden ihre Inhalte mit schöner Regelmäßigkeit an neue Medien wie DVD oder Blu-ray angepasst. Auch Bücher werden – entsprechender Erfolg vorausgesetzt – häufig neu aufgelegt. Kein Wunder: Ihre Nutzung ist auch nicht derart eng mit der technischen Entwicklung verknüpft wie die der Spiele. Letztere sind stets der aktuellen Hardware-Generation auf den Leib geschneidert. Und wenn diese Generation verschwindet, dann verschwinden auch die passenden Abspiegelgeräte. Klar: Mit ein bisschen Glück finden wir auf Ebay noch heute eine fabrikneue, eingeschweißte Ur-Playstation. Das verrät uns aber nur, dass die Konsole von niemandem außer uns begrabbelt wurde – ob die Summe ihrer Einzelteile noch funktioniert, bleibt ungewiss. Denn auch unbenutzte Hardware gibt irgendwann den Geist auf. Leiterbahnen, Chips und Platinen oxydieren; selbst eher abstrakte Größen wie kosmische Strahlung spielen eine Rolle, lassen den Verfall der Schmuckstücke von einst voranschreiten. Aber auch Software hält nicht ewig: Das Datenkonstrukt hinter einem Spiel wird wie jedes Programm optisch oder magnetisch gespeichert und ist damit nur so langlebig wie das jeweilige Speichermedium. Magnetische Medien wie Disketten halten schätzungsweise nur zehn Jahre vor, dann setzt der so genannte »Bit-Tot« ein und der Ausfall von Daten-Fragmenten beginnt. Auch in einem Buch ist der Verlust von einzelnen, unlesbar gewordenen Wörtern oder Sätzen ärgerlich, aber das Gesamtwerk leidet nicht zwangsläufig darunter. Programme wiederum sind die zutiefst logische Abfolge von miteinander verknüpften Variablen, Bedingungen und Datenprüfungen. Fehlt ein Baustein, dann fällt oft die ganze Konstruktion in sich zusammen.

AB INS DATENGRAB?

Okay, nun wissen wir, wie schwer es ist, verspielte Zeiteugnisse vor Rost und Verrottung zu bewahren. Aber was wird unternommen, um dem Verfall vorzubeugen und die Güter der Spielekultur ordentlich zu archivieren? Andreas Lange, der Direktor des Deutschen Videospiel-Museums in Berlin, erklärt uns, dass es zunächst einmal vor allem die Fans sind, die sich um die Bewahrung eines Mediums bemühen. In seiner Abhandlung über das von der EU geförderte Emulatoren-Projekt KEEP schreibt der Games-Historiker: »Wie beim Film ging die erste Initiative zur Bewahrung von Computerspielen von den Fans aus. Im Unterschied zu damals ist die Idee von Anfang an eng mit der Etablierung des Internets verknüpft. Da Computerspiel-Fans meistens auch technikbegeistert sind, waren sie eine der ersten Communities, die ihr Hobby im Internet publik machten.«

Weiterhin hebt er hervor, welche wichtige Rolle dem Medium tatsächlich zukommt: »Heute, da nun auch die breite Masse auf Grundlage eigener Erfahrungen abschätzen kann, wie wichtig die digitalen Netze und virtuellen Realitäten für unser Alltags- und Arbeitsleben jetzt und in Zukunft sind, werden Computerspiele als das wahrgenommen, was sie sind: nämlich schlicht das älteste massenhaft verbreitete digitale Kulturgut.« Darum beteiligt sich das Computerspiel-Museum auch nicht nur an der Sorte Bewahrung, die man von einem Museum erwartet: In zahlreichen, nicht selten thematisch aufbereiteten Ausstellungen werden Exponate wie klassische Konsolen, Spiele und Arcade-Maschinen präsentiert – so wird das Erbe der Spiele-Branche greifbar gemacht. Abseits

Die Ausstellungen des Deutschen Computerspiele Museums bringen den Besuchern vergangene sowie gegenwärtige Spiele-Attraktionen näher – und das überaus kreativ.



**HIER BIN ICH
RETRO, HIER
DARF ICH'S SEIN**

dieser eher klassischen Museums-Arbeit engagieren sich Lange und Co. vor allem für das erwähnte EU-Projekt. »KEEP« steht für »Keeping Emulation Environments Portable« und beschreibt die Bemühungen, eine Emulatoren-Schnittstelle oder eine so genannte virtuelle Maschine zu entwickeln, die verhindern soll, dass Emulatoren ebenso wie die emulierte Spiele-Software veralten.

KEEP MACHT'S MÖGLICH

Warum das so wichtig ist? Weil die Computer und Konsolen von einst unweigerlich verfallen, benötigen wir Programme, die das jeweilige System Software-mäßig simulieren – Emulatoren eben. Wenn wir auf dem PC einen Mega-Drive-Emulator starten, dann wird unser PC quasi zur 16-Bit-Konsole. Nun können uns derlei Software-Lösungen zwar nicht dasselbe Erlebnis beschern wie Original-Gerät und Original-Spiel, aber betrachten wir die Sache vom Standpunkt der Software-Bewahrung, dann sind Emulatoren die einzige dauerhafte Lösung.

Zumindest fast: Ebenso wie die Spiele selbst, sind auch Emulatoren immer nur derjenigen Hardware-Generation auf den Leib geschneidert, für die sie entwickelt wurden. Ändern sich Prozessor-Geschwindigkeit und Betriebssystem, dann gibt manch ein Emulator den Geist auf. Oder aber er wird zu schnell – und mit ihm die Spiele. Nun gibt es zwar immer wieder engagierte Programmierer, die ihren Emulator aus freien Stücken diesen neuen Gegebenheiten anpassen, doch eine Garantie gibt's dafür nicht. Die Bewahrung allein der Willkür von Fans zu überlassen wäre schlicht fahrlässig. Darum sieht das Projekt KEEP eine endgültige Lösung vor: eine Schnittstelle, an die jeder neu entwickelte Emulator andockt. Diese virtuelle Maschine

Alte Spiele und Spielhallen-Automaten retten ist ein zeitraubendes und teures Hobby. Nicht jeder hat Bares und Platz genug für Commodore 64, Atari 2600, Intellivision und Konsorten. Wer dennoch die alten Games genießen mag – es gibt legale Ausweichmöglichkeiten, die den Geldbeutel wenig belasten. Allen voran natürlich Microsofts Download-Service Xbox Live Arcade mit toll aufgepeppten Remakes zum Beispiel von »R-Type« und »Pac-Man«. Ebenfalls auf Xbox 360: die virtuelle Spielhalle namens »Game Room«, wo »Pitfall!«, »Asteroids«, »Crystal Castle« und viele weitere Oldies in ihrer nahezu originalgetreuen Version ausprobierbar und spielbar sind. Und wenn man eine Playstation 3 besitzt? Dann lohnt ein Abstecher in den PSN-Store. Dort warten Download-Perlen wie »Mega Man« oder die »Konami Arcade Classics«, außerdem Umsetzungen von Produktionen wie »Scramble«, »Road Fighter« und »Super Cobra«. Wer lieber auf seinem PC daddelt, der könnte die Seite www.abandonia.com besuchenswert finden. Dort werden Retrospiele mit Unterstützung der Hersteller vorgestellt und zum Download bereitgestellt.



ANDREAS LANGE
Direktor des Deutschen
Computerspiele Museums.



HILFE GESUCHT!

Wie kannst du dich für die Bewahrung von Videospielen einsetzen? Mehr darüber erfährst du auf folgenden Webseiten:



Computerspiele Museum

www.computerspielmuseum.de
Das deutsche Museum informiert umfassend über unser liebstes Hobby – dafür sind Geräte- oder Spiele-Spenden jedoch unerlässlich. Also: Engagier dich!



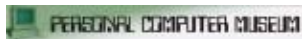
RetroGames e.V.

www.retrogames.info
Spezialisten kümmern sich um fast jedes Gerät. Bevor du ein Spiel oder eine alte Hardware in die Tonne trittst, schenk sie lieber dem Retro-Games e.V.! Oder tritt dem Verein bei und hilf regelmäßig mit!



Projekt KEEP

www.keep-project.eu/ezpub2/index.php
Wirklich beteiligen kann man sich hier nicht, aber interessant ist's trotzdem: Hier findest du alle Infos über die in unserem Artikel beschriebene Virtual Machine zur Spiele- und Emulatoren-Bewahrung.



Personal Computer Museum

www.pcmuseum.ca
Auch Kanadier haben eine digitale Vergangenheit, die sie bewahren wollen – und dafür brauchen sie deine Hilfe.



JAMMA+

www.jammaplus.co.uk
Hier teilst du dein Wissen mit anderen Arcade-Fans und sorgst dafür, dass die Szene lebendig bleibt.



Software Preservation Society

www.softpres.org
Die SPS ist immer auf der Suche nach seltenen Spielen. Hilf ihnen, sie zu finden!



Commodore Preservation Project

<http://c64preservation.com/>
Das Projekt sucht vor allem nach C64-Disketten, um Klassiker digital zu restaurieren, bewahren und emulieren.

Gehören zu den Arcade-Klassikern ihrer jeweiligen Ära: das Fantasy-Gerangel »Gauntlet« und die Gamegun-Ballerei »T2«.



wiederum wird von ihren Entwicklern mit verhältnismäßig geringem Aufwand der jeweils aktuellen System- und Hardware-Umgebung angepasst. Ergo: Dem Emulatoren-Entwickler selber bleibt dieser Aufwand erspart, denn bei jedem neuen Sprung zieht die Virtuelle Maschine alle an KEEP angedockten Emulatoren automatisch mit. Dem einen oder anderen Extrem-Freigeist mag es zunächst wenig attraktiv erscheinen, sich mit einer solchen Umgebung kurzzuschließen, aber im Sinne der Software-Bewahrung scheint das EU-Projekt KEEP derzeit die einzig sinnvolle Lösung.

Das Problem des Kopierschutzes ist allerdings noch lange nicht gelöst. Um nämlich von Spielen aus der Früh-Ära des Zockens Sicherheitskopien oder Emulationen zu fabrizieren, muss man sie häufig regelrecht cracken. Manch ein Hersteller sieht das Problem ein und gibt seine alten Spiele frei. Andere beharren auf ihrem Copyright und sehen lieber dabei zu, wie die Perlen von einst ungenutzt und rettungslos verrotten.

MIT EU-GELDERN FINANZIERT

Aber wie konnte es überhaupt dazu kommen, dass die EU freiwillig Geld in einen »Über-Emulator« für Spiele steckt? Zum einen ist längst nicht jedes Mitglied der Europäischen Union Spielen gegenüber so negativ eingestellt wie Deutschland. In Frankreich beispielsweise verleiht die Nationalbibliothek ihrem Fundus ebenso selbstverständlich Spiele ein wie Schriftstücke – und das schon seit Jahren. Vermutlich ist dieser Umstand der großen Kunst- und Comic-Kultur der Franzosen zu verdanken. Aber auch der Tatsache, dass man in Frankreich traditionell auf alles

stolz ist, was innerhalb der eigenen Landesgrenzen entsteht. Und dazu gehören eben auch popkulturelle Güter wie Comics oder Videospiele. Auch England hat seit frühesten Heimcomputer-Tagen eine Tradition in der Spiele-Entwicklung, auf die viele Inselbewohner noch heute stolz sind.

Aber bevor wir in eine Betrachtung europäischer Mentalitäten abdriften: KEEP ist nicht ausschließlich für Games gedacht. Zwar handelt es sich bei Spielen um die älteste und prominenteste Form des digitalen

Artefakts, doch handelsübliche Anwender-Software würde von einem Erfolg des KEEP-Projekts ebenso profitieren wie »Pong« und Co. Kein Wunder also, dass internationales Interesse besteht – und das auch auf höchster Ebene. Schließlich wäre es auf diese Weise ein Leichtes, alte Datenstämme auch dann weiterhin zu verwenden, wenn die Ursprungssysteme längst zu Staub zerfallen sind.

Aber ganz gleich, wie schnell die Entstehung von KEEP voranschreitet, fest steht: Die einzig wahre Erfahrung kann uns nur das Original-System beschern. Super-Nintendo-Spiele via Emulator für die Nachwelt zu konservieren und sie jedem zugänglich zu machen, das mag schön und gut sein. Aber zum Zockgefühl gehören eben alle Sinne. Mario wie in der guten alten Zeit über Rohr und Stein hopsen zu lassen, das fühlt sich nur dann echt an, wenn wir dabei das Pad in der Hand halten, für das der kleine Klempner auch gedacht war.

Außer Controller und Gerät sind es vor allem die Spiele-Verpackungen und die Medien selbst, die uns in längst vergangenen Dattel-Epochen schwelgen lassen. Heutzutage hingegen gammeln die meisten Spiele in langweilig genormten DVD-Verpackungen herum, allein die mitunter cool gestalteten Limited Editions geben dem modernen Zocker eine ungefähre Vorstellung davon, wie es sich in den 80ern und 90ern anfühlte, ein neues »Ultima« oder ein Lucasarts-Adventure zu öffnen. Denn: Zu dieser Zeit ist fast jedes halbwegs interessante Spiel eine Special Edition! Aufwändig gestaltete und produzierte Stoffkarten, Goldmünzen, Anhänger und pompös illustrierte Handbücher werten das Spiel selbst auf. In jenen Tagen eine großformatige Spiele-Pappschachtel zum ersten Mal zu öffnen, das ist ein beinahe sinnliches Erlebnis. Und was für Heimcomputer- oder Konsolen-Titel gilt, das gilt für Automaten erst recht: Protzige Zock-Kabinen, Battlemech-Cockpits mit Virtual-Reality-Helmen und ähnlich abenteuerliche, durch knalliges Artwork verzierte Konstruktionen locken zu jener Zeit in die Spielhallen. Vorausgesetzt, man ist volljährig: Bereits Mitte der 80er erweisen sich unsere Gesetzgeber als ausgesprochene Spielverderber, weil sie es Jugendlichen verbieten, in die heiligen Arcade-Gründe zu pilgern. Damit wird die Automaten-Kultur hierzulande regelrecht zerstört.

ENTSTAUBT UND RAUSGEPUTZT

Trotzdem harren noch heute hunderte Arcade-Geräte auf begeisterte Bastler, die sie von ihrem Los



Der Verein Retro Games e.V. aus Karlsruhe nimmt nicht nur Arcade-Maschinen in seine Obhut. Auch ausrangierte Flipper finden in den Vereinsräumen ein neues Zuhause.

als Staubfänger in dunklen Kellern befreien. Zu dieser Sorte Tüftler und Games-Bewahrer gehören unter anderem die Mannen vom Retro Games e.V. aus Karlsruhe. »Viele von uns haben in der Jugend an Arcade-Automaten und Flippern oder Konsolen und Computern gespielt. Wir möchten dieses Stück Kindheit und Kulturgeschichte einfach erhalten. Heute fragt eigentlich niemand mehr nach der Motivation eines Oldtimer-Restaurators oder eines Sammlers klassischer Filme. Das ist doch selbstverständlich, da es zur öffentlichen Kultur gehört. Bei den Videospielen ist es unserer Meinung nach nicht anders. So langsam kommt das auch in den Köpfen der Bevölkerung an«, erklärt uns Mario Berluti, der Schriftführer des Vereins. Eines Vereins, der die Relikte unserer verspielten Jugend nicht nur sammelt, sondern vor allem restauriert. Weil Automaten für den 24-Stunden-Betrieb konzipiert sind, erweisen sich selbst altertümliche Modelle als erstaunlich robust. Problematisch ist eher die Zeit, in der die Systeme ungenutzt vor sich hin gammeln. So oder so müssen Mario Berluti und seine Kollegen häufig Hand anlegen, marode Bauteile austauschen oder sogar am Motherboard mit chirurgischer Präzision heikle Eingriffe vornehmen. Zum Glück für die derart operierte Technik besteht der harte Kern des Vereins vor allem aus Vertretern der IT-Branche. Die Männer sind also vom Fach und wissen genau, was sie tun, wenn sie außer alten Automaten auch ausrangierte Konsolen und Heimcomputer-Oldtimer auf Vordermann bringen.

Die meisten notoperierten Oldies landen in der 150 Quadratmeter großen Lagerhalle des Retro Games e.V. – zusammen mit fast 80 anderen Automaten. Hin und wieder verstehen sich die Oldie-Liebhaber auch als Notaufnahme für die Geräte anderer Liebhaber und ergreifen gegen eine kleine Spende lebensverlängernde Maßnahmen. Mario hierzu: »Wir geben gerne unser Wissen weiter und unterstützen dabei, soweit es uns möglich ist. Wir sind aber auch froh, wenn wir selbst Unterstützung erfahren. Wenn uns also jemand mit seinem speziellen Wissen hilft, uns finanziell unterstützt oder einfach seine alten Geräte zukommen lässt. Sie sind bei uns in besten Händen.« Denn nach geltendem Gesetz landet jeder ausrangierte Automat wie ein PKW in der Schrottpresse, und das können Liebhaber wie Mario natürlich nicht zulassen: »Allerdings ist es nicht unsere Hauptmotivation, an

Einblick in Kanadas Personal Computer Museum: Der Eintritt ist frei – aber rein kommt man nur, wenn man die Nationalhymne im Binär-Code singen kann.



Der Nachbau von Bombe, einem antiken Rechner für das Knacken von Geheimcodes.

den Geräten zu basteln. Das ist schon eher ein notwendiges Übel. Zwar würde mir da nicht jedes Mitglied zustimmen, aber unsere hauptsächliche Antriebsfeder ist eine andere: Wir alle sind im Grunde unseres Herzens Gamer.«

Gut, dass es solche Gamer wie Mario und seine Mitstreiter gibt, die aus purer Passion so viel kostbare Freizeit in ihr Hobby investieren. Ohne sie wären die Schätze der Spiele-Historie verloren. Und was wir ebenfalls nicht vergessen sollten: Auch Videospiele-Magazine wie 360 Live sind auf ihre Weise Bewahrer, die akribisch Informationen über Highlights der aktuellen Zock-Zeiten zusammentragen. Nicht umsonst verfügen wahre Liebhaber auch über ein großes Magazin-Archiv und konservieren so neben den Spielen auch das Zeitgeschehen der jeweiligen Ära. Und das fast ohne Daten-Verlust!

Robert Bannert



Der vom Post-Ingenieur Tommy Flowers konstruierte Colossus gehört zu den ersten programmierbaren Computern überhaupt.

BEWAHRER DER SPIELESCHÄTZE



Syd Bolton aus Kanada sammelt seit 1987 Computer und Spiel-Systeme, aber erst im September 2005 wurde seine Kollektion zum Herzstück des Personal Computer Museums in Brantford, Ontario. Da fragt sich der Games-Fachmann unweigerlich: Hat Kanada jemals etwas zur Hardware-Historie der Games-Szene beigetragen – etwas, das auf diese Weise für die Nachwelt gerettet wird? Bolton klärt auf: »Die beiden Systeme Alextel und Telidon sind kanadische Produkte und wurden gerade mal eine halbe Autostunde vom Museum entfernt entwickelt. Beide Geräte haben bereits Mitte der 1980er fortschrittliche Grafiken über die Telefonleitung geschickt – lange vor dem Durchbruch des Internets.«

Und woher bekommt das Museum all diese Geräte, wenn sie nicht aus dem Privatfundus von Bolton stammen? Einfache Antwort: Sie werden gespendet.

Und zwar so häufig, dass man bis heute kein einziges Gerät kaufen musste.

Aber auch die Briten haben inzwischen ihr eigenes Museum zum Thema: Das Centre of Computing History in Haverhill, Suffolk, darf man zwar nur besichtigen, wenn man vorher einen Termin ausgemacht hat, aber der Besuch lohnt sich. Von Acorn über Commodore und Sinclair lagern hier reichlich Klassiker. Außerdem will die Einrichtung eine permanente Abteilung über das Informationszeitalter unterhalten, in der sich zum Beispiel Schulklassen, aber auch Computer-Nostalgiker umsehen dürfen. Ebenfalls nett: Das Museum vermietet antike Konsolen und Computer an TV-Produktionen. Wer die Arbeit der sammelfreudigen Briten unterstützen und dem Museum beispielsweise einen seiner Oldies vermachen will, der findet auf www.computinghistory.org.uk den Kontakt.

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

SENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Street Fighter IV, Dragon Age: Origins, MotoGP 09/10	Manhattan Project, Risiko, Earthworm Jim HD, Blacklight Tango Down	Aktion Lesertest: Split/Second Velocity	So punktet es sich richtig

CSL-
NACHSCHUB

Mehr Kugelhagel

Die Consoles Sports League wird bis Ende des Jahres um zwei neue Shooter erweitert. Zum einen um das Zusatzpaket »Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam«, das für Dezember 2010 geplant ist. Zum anderen um das im Oktober 2010 erscheinende »Medal of Honor«. In »Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam« werden Spieler in die grüne Hölle geschickt und pirschen auf Seiten der Marines oder der nord-vietnamesischen Armee durchs tödliche Unterholz. Neue und authentische Fahrzeuge wie etwa der Black Hawk Helikopter, zusätzliche Waffen wie die Machete sowie vier neue Karten sind im »Conquest«- oder »Rush«-Modus verwendbar. Bei »Medal of

» Alle Neuigkeiten
gibt's wie immer
bei uns auf
www.360-live.de. «

Honor« wird es schnelle »Teamkämpfe« und einen »Missions-Modus« geben. Der gesamte Mehrspieler-Modus stammt übrigens ebenfalls aus dem Hause D.I.C.E. und verwendet die bekannte »Frostbite«-Engine, allerdings ohne Gebäudezerstörung. Alle Neuigkeiten über anstehende Turniere gibt's bei uns auf www.360-live.de.

www.consoles.netDie Meckerecke
JAPAN IM BLUTRAUSCH

Coke? Super! Big Mac? Lecker! Aber nicht alles, was aus den USA zu uns kommt, finde ich gut. Die zunehmende Gewalt in Videospielen zum Beispiel, die nehme ich US-Gamedesignern übel. Mir reicht's schon lange. Muss das wirklich sein, immer mehr Blut, Blut, Blut? Ich habe mich schon öfter bei Pressekonferenzen gewundert, mit welcher naiver Fröhlichkeit einige Entwickler jenseits des Atlantiks vor Medienvertretern aus aller Welt übelste Massaker vorführen. Bei »Gears of War 3« und »Bulletstorm« beispielsweise. Mit einem Grinsen im Gesicht werden da Köpfe von Körpern virtueller Menschen getrennt; und ein Antiheld trampelt auf dem Leichnam herum, weil's halt lustig und technisch machbar ist. Mich überkommt bei solchen Vorführungen ein Gefühl zwischen Fremdschämen und Fassungslosigkeit, auch weil der Präsentator offensichtlich nicht



METAL GEAR SOLID: MASSAKER

Warum aber glauben japanische Studios, sie müssten nachziehen? Seit einigen Jahren kopieren Capcom und Co. typisches Ami-Gamedesign, weil sie das für ein Umsatz-Wundermittel halten. Dabei bin ich bestimmt nicht der Einzige, der Japans eigene, herrlich andersartige Videospiel-Kultur mehr schätzt als zum Beispiel das, was Hideo Kojima letzstens im Rahmen der Fachmesse E3 vorführte. Einen Videoclip aus dem neuen »Metal Gear Solid: Rising«, der nichts zeigt, außer: ein Opfer, Kopf ab, Arm ab, Wirbelsäule raus und dann noch hübsch das Knochenmark rausquetschen. Alles gefährlich stilsicher und ästhetisch inszeniert, typisch Kojima. Ich möchte aber ein neues »Metal Gear«, das mich mit kluger Action begeistert statt mit billigen Effekten. Muss das sein, dass jetzt auch die Entwickler aus Japan mit plump inszenierten Blutvideos nach Aufmerksamkeit gieren? Diesen US-Export braucht wirklich niemand. Macht bitte wieder mehr Gameplay. So was wie »Child of Eden« find' ich schön!



BIO

Name | Richard Löwenstein
Schon gewusst?

Richard Löwenstein hat das 360-Live-Magazin gegründet und hat das erste »Metal Gear« auf einem Sony-MSX-Heimcomputer gespielt.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
VISA Bigzmoke vom
Clan Virtual Sports



Name | David Mente Alter | 21
Beruf | Mediengestalter Wohnort | Halle/Saale
Aufgabe im Clan | Squadleader für Rennspiele
Webseite | <http://www.clan-visa.de>

360 Live: Bitte stelle deinen Clan vor. Was für Erfolge habt ihr bisher erzielt?

DM: Ich spiele seit ein paar Monaten für den Clan »Virtual Sports e.V.«, kurz VISA. Seit mittlerweile fünf Jahren wird dort aktiv geockt. Wir haben etwa 40 Mitglieder, die in Spielen wie »Halo 3«, »Modern Warfare 2«, »Guitar Hero« und allen möglichen Rennspielen tätig sind. In der langen Zeit haben wir eine Menge Erfolge vorzuweisen. Erst letzstens auf der Alpcon, einer Netzwerk-Party in Österreich, haben wir bei »Modern Warfare 2« den 2. Platz geholt.

360Live: Was kannst du uns über deinen Werdegang erzählen?

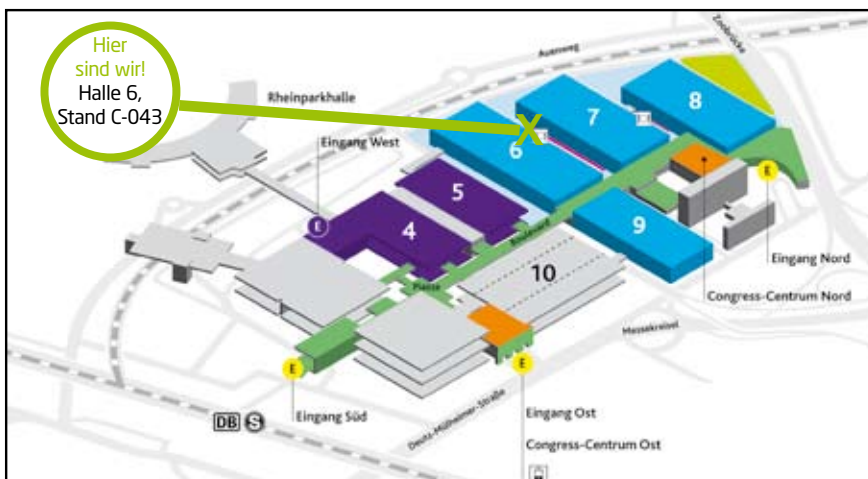
DM: Vor drei Jahren hab ich zum ersten Mal »Project Gotham Racing 3« mit anderen Leuten im Internet gedaddelt. Nach ein paar Monaten wurde ich dann von meinem jetzigen Clan-kollegen VISA Papst angesprochen, der damals noch bei acX war. Er fragte mich, ob ich nicht mehr aus meinem Talent machen wolle. Da hab ich kurz überlegt und dann zugesagt. Meine ersten Erfolge feierte ich mit »Guitar Hero 3« in den Finalspielen der World Cyber Games 2008 in Leipzig. Einer meiner persönlichen Höhepunkte. Nach einem erfolgreichen Jahr wurde acX aufgelöst und ich bewarb mich zusammen mit Papst bei VISA für den Rennspielbereich. Da haben wir dann »Need for Speed Shift« gerockt. Als das zu Ende ging, hab ich's eine Zeit lang mit »Modern Warfare 2« versucht, aber dann zog es mich zurück zu den Rennspielen. Seit Kurzem spiele ich jetzt »Blur« in der CSL und hoffe, dass ich an meine früheren Erfolge anknüpfen kann.

360Live: Warum »Blur« und nicht »Split/Second«?

DM: Ich finde »Blur« besser, weil es im Gegensatz zu »Split/Second« lizenzierte Autos gibt. Für mich reißt so was das Ruder einfach rum. Außerdem fühlt sich das Fahrverhalten realistischer an. Die Wagen reagieren einfach mehr so, wie ich es von ihnen erwarte. Ausschlaggebend sind aber die Power-ups. Mir gefällt, wie man taktieren und gegnerische Angriffe abwehren kann. Das fehlt bei »Split/Second« einfach. Vor allem die Kontermöglichkeiten, um sich wieder an die Spitze zu kämpfen.

360Live: Wie würdest du jemanden überzeugen, von »Forza Motorsport 3« zu »Blur« zu wechseln?

DM: Jemanden davon überzeugen, von »Forza« hin zu »Blur« zu wechseln, wird ziemlich schwer. »Forza« ist einfach unglaublich umfangreich, da kann »Blur« leider noch nicht mithalten. Außerdem handelt es sich um völlig unterschiedliche Spiele. Simulation gegen Arcade. Jeder sollte selbst entscheiden, was ihn mehr anspricht. Ich sag nur: »Blur« hat einen sehr hohen Spaßfaktor.



× Messe-Chaos

BESUCHE UNS AUF DER GAMESCOM!

Am 19. August werden zum zweiten Mal in Köln die Tore der größten deutschen Videospiele-Messe aufgestoßen. Das Motto der Gamescom 2010 heißt auch diesmal: »Zelebrierte die Spiele«. Diesem Vorsatz folgend werden volle vier Tage lang sämtliche Neuheiten des Jahres 2010 und 2011 präsentiert – und damit auch dem Publikum dargeboten, das nicht die größte Videospiele-Messe der Welt, die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, besuchen konnte. Doch zuvor müssen Eintrittskarten gekauft werden. Die gibt's an allen gängigen Vorverkaufsstellen und auf www.gamescom.de. Nach einer kurzen Anmeldung kostet ein Tagesticket, je nach Wochentag und Personengruppe, zwischen sechs und 15 Euro. Wer mit der Familie zu Besuch kommt, zahlt 20 Euro für zwei Erwachsene und bis zu drei Kinder. Praktischerweise können online im Anreise-Servicebereich Bahn- und Flugwege geplant und gebucht werden. Wer nach einer Fahrgemeinschaft sucht, oder sich mit anderen Lesern verabreden möchte, den laden wir recht herzlich in unser Forum auf www.360-live.de ein.

In Köln angekommen? Und dann? Nun, zu sehen gibt's genug: 460 Aussteller haben sich bisher angekündigt; mindestens

245.000 Besucher, also in etwa so viele wie vergangenes Jahr, werden von den Veranstaltern erwartet. Vormerken solltest du dir dieses Jahr in jedem Fall einen Besuch auf unserem Stand. Denn hier kannst du nicht nur mit der Redaktion plaudern und Gleichgesinnte aus der Community treffen, sondern auch wunderbar auf coolen Lümmel-Sesseln entspannen, jede Menge seltene Goodies abgreifen, an unserer spannenden Messe-Abo-Aktion teilnehmen und dich schließlich gestärkt von einem Effect-Energydrink wieder ins Getümmel stürzen. Unser Stand befindet sich in Halle 6 und hat die Standnummer C-043. In direkter Nachbarschaft: die Stände von Bethesda Softworks, Aerosoft GmbH und Panini. In derselben Halle sind außerdem Activision Blizzard, 2K Games, Square Enix, Electronic Arts und viele weitere Hersteller vertreten. Ein Besuch lohnt also allemal. Wer von alledem eine Pause braucht, und wem ein Hotelzimmer zu teuer ist, der kann sich übrigens auf dem eigens eingerichteten Campinggelände niederlassen, das zu Fuß nur zehn Minuten vom Messegelände entfernt liegt. In diesem Sinne: Wir sehen uns in Köln!



WEITERE GAMESCOM-ATTRAKTIONEN

Was es sonst noch zu sehen gibt? Selbstverständlich lohnt ein Besuch bei Microsoft als auch bei Sony, die beide ihre Bewegungssteuerungs-Konzepte, also Kinect und Playstation Move vorstellen werden. Wer genug rumgefuchelt hat, startet weiter zu Konami und wirft einen Blick auf das überraschend beeindruckende »Castlevania: Lords of Shadow«. Mit etwas Glück gibt es dort dann auch weitere Infos zu »Metal Gear Solid: Rising« und »Metal Gear Solid 3D: Snake Eater« für Nintendos neues 3D-Handheld namens 3DS. Letzteres wird logischerweise am Stand von Nintendo ausführlich vorge-

stellt. Und auch Electronic Arts hat – wie eigentlich fast alle großen Hersteller – spannende Themen am Start: »Dead Space 2«, »Need for Speed Hot Pursuit« und »Crysis 2« zum Beispiel. Dieses Jahr leider nicht dabei: Sega. Sehr schade, denn auch deren Herbsttitel, allen voran die Actiongranate »Vanquish«, haben auf der E3 schon ordentlich Eindruck geschunden. Große Neuerung in diesem Jahr ist übrigens ein spezieller Onlinebereich, der sich ganz nach dem Vorbild der Games Convention Online in Leipzig mit dem Thema – wen überrascht es – Onlinespielen beschäftigt.

SUPER STREET FIGHTER IV – TURNIERMODUS

Preis | kostenlos

Hersteller | Capcom

Der neue Turniermodus ist speziell für den Onlinegebrauch entwickelt worden und lässt bis zu acht Spieler in klassischer Turniermanier gegeneinander antreten. Einer gegen einen, der Gewinner kommt weiter. Das Finale entscheidet, wer der Beste ist. Capcom verspricht zudem, regelmäßige Wettkämpfe zu veranstalten.



DRAGON AGE: ORIGINS – LELIANAS SONG

Preis | 560 Microsoft Points

Hersteller | BioWare

Bis zum Erscheinen von »Dragon Age 2« im März 2011 dauert's noch. Die Zeit bis dahin vertreibt die Erweiterung »Lelianas Song« mit mehr als drei zusätzlichen Spielstunden. Politische Verschwörungen und verbotene Zirkel machen einem das Leben schwer. Neue Gegenstände und Rüstungen helfen beim Kampf.

MOTOGP 09/10

Preis | kostenlos

Hersteller | Capcom

Der erste herunterladbare Zusatzinhalt für »MotoGP 09/10« fügt die Piste Silverstone der Streckenauswahl hinzu. Außerdem werden alle Motorräder, Fahrer und Team-Ausstattungen an die laufende MotoGP Saison 2010 angepasst. Fans geben Gas und saugen sich das Teil. Kostet schließlich nichts.



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!

EARTHWORM JIM HD

Preis | 800 **Hersteller** | Gameloft **Schwierigkeit** | schwer

Abgedrehter Comicstil, haufenweise Autoreifen und Gags ohne Ende – wer denkt da nicht sofort an einen Regenwurm? Das schräge Jump 'n' Run »Earthworm Jim« grub sich erstmals 1994 aus der Erde und erlangte dank seiner lebendigen Präsentation auf Mega Drive und Super Nintendo Kultstatus. Charakteristisch für den wurmigen Helden: saukomische Mimik, gewaltiges Mündungsfeuer und der Raumanzug eines Außerirdischen. Die aufpolierte HD-Umsetzung bietet schärfere Texturen, knalligere Farben und mehr Detailtiefe, wovon vor allem die comichaft überzeichnete und ergo der abgedrehte Humor profitieren. Einzig das Gameplay bleibt unangetastet. Die klassischen Schauplätze, wie überladene Müllhalden und fremde Planeten, werden allerdings durch drei völlig neue Landschaften erweitert, unter anderem das mit Killerbienen infizierte Holzgerüst »Big Burty«. Neueinsteiger spielen die leichte Version, während Veteranen den Originalmodus ansteuern, der echt bockschwer ist. Dazu kommt noch ein brandheiße Koop-Modus, in dem bis zu vier Spieler lokal oder übers Internet durch 15 durchgeknallte Level hüpfen können. Echt groovy!



RISIKO: FRAKTIONEN

Preis | 800 **Hersteller** | EA **Schwierigkeit** | mittel

Wer will sie nicht an sich reißen, die Weltherrschaft? Strategiefans erobern diese seit Jahren im beliebten Brettspiel »Risiko«. Wer das klassische Gewürfel mittlerweile zu altmodisch findet, dem bietet »Risiko: Fraktionen« eine willkommene Abwechslung. Humorvolle Zwischensequenzen im Comicstil und mittelmäßige deutsche Sprachausgabe verschmelzen hier mit den bekannten Brettspielformen. Gespielt werden kann entweder der »Klassik-Modus«, bei dem gewinnt, wer die gesamte Karte erobert, oder aber der »Normale Modus«, der mit diversen Neuerungen auftrumpft. Eine Runde verläuft zwar nach wie vor in drei Phasen: zuerst Truppen verteilen, dann angreifen und mit höheren Würfelzahlen gewinnen, danach Truppen verschieben; aber hinzu kommen besondere Bonusressourcen. Diese sind auf der zweidimensionalen und in einnehmbare Gebiete unterteilten Weltkarte als Symbole gekennzeichnet. Kasernen, Städte und vieles weitere dienen entweder als Missionsziele, von denen drei erfüllt werden müssen, oder aber als zusätzliches Truppeneinkommen. Spaß mit Freunden an einer Konsole oder übers Internet ist auf jeden Fall vorprogrammiert.



BLACKLIGHT TANGO DOWN

Preis | 1200 **Hersteller** | Zombie Studios

Schwierigkeit | mittel

Der Krieg von Morgen beginnt schon heute. Die düsteren Cyberpunk-Städte des Ego-Shooters »Blacklight Tango Down« stehen in Flammen. Gut organisierte Blacklight-Soldaten führen Krieg gegen den abtrünnigen Orden, der für das Chaos verantwortlich zeichnet. Spielerisch orientiert sich das hier an »Call of Duty: Modern Warfare 2«. Neben einer eher knapp gehaltenen Einzelspieler- und Koop-Kampagne mit gerade mal vier Missionen stehen insgesamt zwölf Mehrspieler-Karten für bis zu 16 Spieler sowie sieben sehr abwechslungsreiche Spielmodi zur Auswahl. Außerdem Teil des Pakets: neun futuristische Waffentypen, die allesamt mit einem guten Dutzend Zielvorrichtungen, haufenweise Magazinen und leistungsverbessernden Glücksbringern modifiziert werden dürfen. Das Gameplay präsentiert sich zackig, die Präsentation kann sich für ein Download-Spiel wirklich sehen lassen. Kurzum: für umgerechnet 14,40 Euro eine echte Preis-Leistungs-Granate.



DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Preis | 800 **Hersteller** | 3D Realms

Schwierigkeit | leicht

Babes, Bomben und Ballermänner: Der Duke rettet mal wieder nebenbei die Welt. Und das tut er im Rahmen eines Action-Jump-and-Runs, ganz wie in seinen alten Tagen in 2D. Diesmal wird Manhattan von einer Wurmplage heimgesucht, die Menschen in Schweinemutanten verwandelt. Mit seiner Golden-Eagle-Knarre macht sich der lässige Held auf den Weg und ballert auf alles, was sich bewegt. Schade nur, dass das Bild etwas ruckt und nachzieht; außerdem kann man nicht nach unten feuern – das wirkt ein bisschen einengend. Wer aber den Hintern zusammenkneift, grün leuchtende Atombomben findet und ein paar halbnackte Mädels befreit, der wird belohnt. Raketenwerfer, Düsenrucksäcke und ähnliches Zeug bringen Abwechslung ins Spiel. In einem Satz: Leichte, altbackene Actionkost, aber fette Bosse.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

KINECT MACHT'S MÖGLICH

DIE ZUKUNFT IST ZUM GREIFEN NAHE

Mit 70 Millionen verkauften Konsolen hat Nintendos Wii bewiesen, dass hinter der futuristischen Bewegungssteuerung ein großer Markt steckt. Daher mischt sich nun auch Microsoft ein. Mit Kinect ist der erste Schritt in Richtung Zukunft getan, aber was ist alles möglich, wenn erst andere große Technologiefirmen solche Produkte auf den Markt bringen? Datenverarbeitung mittels Handschuh und Wischbewegungen vor dem Bildschirm wie bei »Minority Report«? Fernsehprogramme per Handwink umschalten? SashaAsh leitet ein: »Momentan wird ja schon eine Gedankensteuerung entwickelt, mit der Querschnittsgelähmte oder anderweitig eingeschränkte Personen einen PC nutzen könnten.« Klingt utopisch? Ist aber wahr! Neurosky heißt das fertige Produkt. Wie genau es im Alltag angewandt werden kann, bleibt aber noch offen.

Sicher ist: Vorerst dreht sich alles um Videospiele. CroKoDoC aus dem Forum steht der Sache dabei allerdings eher skeptisch gegenüber: »Beim Zocken will ich mich auf meinen gemütlichen Sessel fallen und entspannt von der Spielwelt berieseln lassen.« Da spricht er ein wahres Wort, denn Videospiele dienen bei vielen Nutzern im Grunde zur Stressbewältigung. Der aktuelle Trend zeigt jedoch, dass Menschen, die vorher kaum mit Videospielen zu tun hatten, plötzlich doch zugreifen. WhiteZombie meint: »Bewegungssteuerung hin oder her, am Ende bleibe ich ein Gamer der alten Schule und nutze einen Controller.« Bevor also alle zufrieden sind, braucht die Zukunft noch ein Upgrade auf Version 2.0 oder höher.



LEGO HARRY POTTER – DIE JAHRE 1 - 4

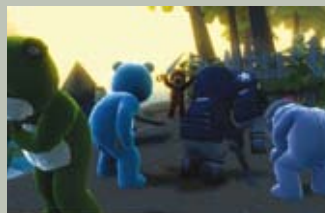
Abfahrt am Gleis Neundreiviertel: Alle einsteigen, bitte! Echte Zauberlehrlinge sind gefragt, denn die kompletten ersten vier Harry-Potter-Jahre können in diesem Lego-Titel durchgespielt werden. Fürs erfolgreiche Beenden jedes Jahres gibt's bereits die ersten Erfolge mit jeweils 50 Punkten Belohnung. Wer auf dem Weg zwanzig Spinnen mit dem arachnophoben Ron zerquetscht, greift weitere zehn ab. Aufwendig wird's, wenn etwa alle Hastruhen für 30 Punkte entdeckt oder sämtliche roten Steine gesammelt werden sollen – dafür gibt's allerdings stolze 70 Gamerpunkte. Durchstöbert man die Bibliothek, heißt es selbstverständlich »Ruhe bitte«. Sehr einfallsreich, denn schraubt man hier den Sound und die Musik im Menü auf null, wird einem das mit zusätzlichen 15 Gamerpunkten gedankt.

Anzahl der Erfolge:	36
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	5 von 10
Schwierigkeit:	3 von 10

Fazit: Leicht geholt, Erfolge, die Spaß machen. Lediglich die Sammelaufgaben brauchen Zeit.

NAUGHTY BEAR

Fröhliche Knopfagen und gut gelaunte Plüschbärchen. Wem kommen da keine Mordgelüste? »Naughty Bear« jedenfalls hat genug von seinen Kameraden und diese auch von ihm. Beispielsweise Daddles, Nibbles oder Chubby stellen sich ihm in den Weg und müssen mit DJ-Pult, Kühlschrank und Toilette erledigt werden. Jeweils 15 Gamerpunkte können bei korrekter Durchführung abgegriffen werden. Happig wird's, wenn man den »Naughty Club«-Erfolg haben will. Dafür müssen stolze 100.000.000 Naughty-Punkte erreicht werden. Es geht sogar noch eine Stufe höher: 250.000.000 Naughty-Punkte! Schon ein bisschen Größenwahnsinnig, und belohnt wird man gerade mal mit 15 Gamerpunkten. Wer außerdem noch 28 Platin-Pokale sammelt, saht weitere 50 Gamerpoints ab.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	1
Mehrspieler-Erfolge?	2
Zeitfaktor:	6 von 10
Schwierigkeit:	6 von 10

Fazit: Die Erfolge sind zwar knuffig und genugtuend, aber nichts für Hobbymörder.

SUMMER ATHLETICS 2010

Sport ist Mord. Oder zumindest anstrengend. Wer sich der Herausforderung stellt, wird bei »Summer Athletics 2010« allerdings mit Erfolgen beschenkt. »Erlange vollständige Körperkontrolle«, »Gewinne den Cosmos Cup« oder »Beeindrucke Stacy« sind allesamt 20 Gamerpoints wert. Eigentlich unpassend für ein Sportspiel: »Counter Strike«. Hat allerdings weniger mit dem bekannten PC-Shooter zu tun, sondern mehr mit Schwertkampf. Wer es schafft, einen Angriff zu parieren, saht 15 Punkte ab. Wer fünf Schläge in Folge abwehrt, bekommt »Beinahe Unanfassbar« in Verbindung mit weiteren 15 Punkten. Außerdem müssen 18 bzw. 36 Goldmedaillen für 15 bzw. 50 Gamerpoints verdient werden.



Anzahl der Erfolge:	49
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	6 von 10
Schwierigkeit:	6 von 10

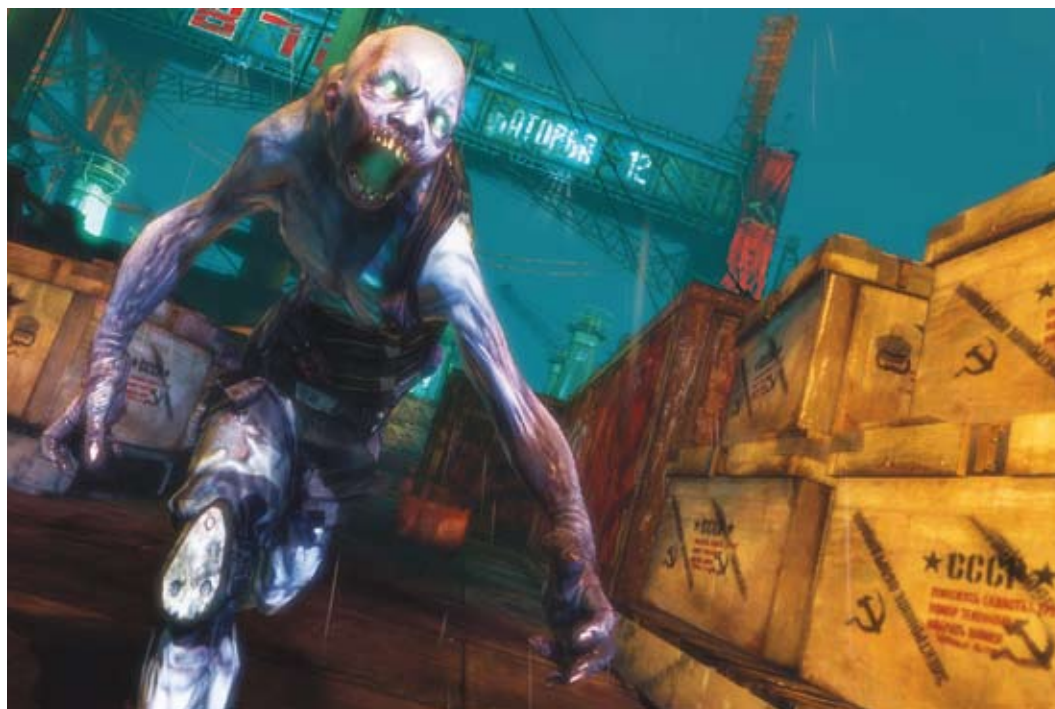
Fazit: Die anstrengende Steuerung hindert daran, die meisten Erfolge zu bekommen. Möglich ist's aber.

✖ WERDE ZUM LESERTESTER!

Wie gewohnt präsentieren wir dir in jeder Ausgabe von 360 Live an dieser Stelle einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielereakteur, sondern von ganz normalen Gamern verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst uns einen Test dazu. 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!

UNSER LESERTESTER

Name | Jack Simanzik **Alter** | 30
Wohnort | Potsdam
Name im Forum | Nicht angemeldet
Kurz-Bio | Jack lebt zwar im schönen Potsdam, pendelt aber täglich zu seinem Arbeitsplatz nach Berlin. Hier bringt er als »Specialist in Media and Information Services« sein Medienwissen als Ausbilder an den Mann. Seit einiger Zeit ist er aber auch Spezialist für Zeitreisen und garstige Mutantenwesen, denen er im Ego-Shooter »Singularity« die faulige Birne wegbrutzelt.



✖ Aktion Lesertest

SINGULARITY Bioshock mit Zeitreisen.

Mittwoch, 23. Juni 2010, 06:30 Uhr, Potsdam Bahnhof. Wie jeden Tag schaue ich auf dem Weg zur Arbeit beim Zeitungsladen vorbei. Es ist Mittwoch, die neue 360 Live ist da. Also: rein, kaufen, raus, lesen. Groß vorne drauf: »Singularity«. Kastrierter Raven-Shooter? Wenig Spaß? Uff! Schnell zu Seite 48 blättern. Inhalt des Textes: kein Test, kein Vorabexemplar für die Redaktion. Am Telefon mit Activision: keine Auskunft. Sehe ich da Parallelen zu »Rogue Warrior«? Argh!

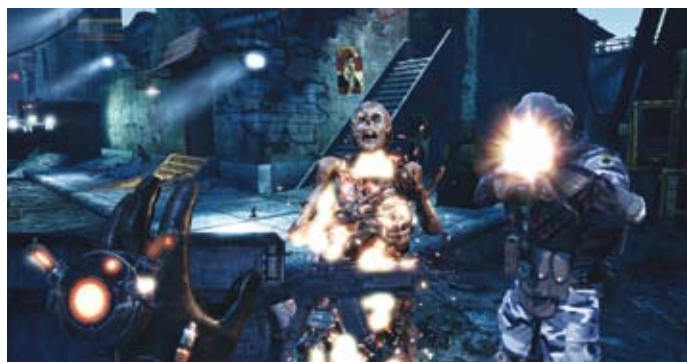
Donnerstag, 24. Juni 2010, 19:15 Uhr, Potsdam Innenstadt, beim Spielehändler meines Vertrauens. Muss doch mal ausprobieren, was »Singularity« so kann. Also: Umtausch wegen Nichtgefallen – »Rogue Warrior« gegen »Singularity«. Der Verkäufer: »Nee, oder? Hab ich zwei Minuten gespielt, dann die Konsole wieder ausgemacht. Voll blöd!« Ich beharre auf mein Umtauschrecht. Habe schließlich auch »Rogue Warrior« überlebt.

Donnerstag, 24. Juni 2010, 20:15, zuhause. Ungeduldig reiße ich die Plastikfolie vom Spiel, hau's in die Konsole. Spannung. Das Intro macht Lust auf mehr: Ein Satellit ist über einer Insel bei Russland abgestürzt. Das Video erzählt von radioaktiver Strahlung, Angst. Ein zweites Tschernobyl? Als Soldat gehe ich auf Ursachenforschung. Ich stoße auf unbekannte Versuchsanlagen, plötzlich von irgendwoher Explosionen. Ein Hubschrauber

stürzt in meiner Nähe ab. Zum Glück, ich lebe noch! Kann kaum erwarten, dass es weitergeht! Spannend! Nach dem ersten Wow-Effekt erst mal ein bisschen Bestandsaufnahme. Grafik: Na ja. Gamedesign: Schlauchlevel. Geht in Ordnung. Steuerung: Funktioniert prima. Mein erster Gesamteindruck: Ist das von »Bioshock« geklaut? Fühlt sich zumindest so an: Gegenstände einsammeln und Objekte durchsuchen, leichtes Steampunk-Design. Nur spielt »Singularity« in Russland und nicht unter Wasser.

Weiter geht's. Überall zerstörte Gebäude, modrig, verlassen. Mal gucken, was drinnen so los ist. Noch mehr Parallelen zu »Bioshock«! Kinderzeichnungen an den Wänden, ein Projektor schmeißt ein Propagandafilmchen an die Mauer, dazu bizarre Musik. Krass! Immerhin bin ich jetzt schlauer: Die Forschungsinsel stammt aus den 50er-Jahren. Hier wurde ein neues Element namens E99 entdeckt, das unerschöpfliche Energie verspricht. Ein Experiment ging schief, hat Löcher ins Raum-Zeit-Kontinuum gerissen. Plötzlich zucken wieder Blitze durch die Luft, die Zeit ist instabil! Auf einmal brennt das Gebäude! Leute rennen in Panik davon. Nichts ist mehr modrig, kaputt und verlassen. Eine Halluzination? Puff! Schon ist wieder alles alt und modrig wie zuvor. Ich bin allein. Wow! Das war wohl eine Zeitreise! »Bioshock« mit Zeitreisen! Das ist krass. Kann jetzt beruhigt weiterspielen – ohne Umtausch. Der Verkäufer hat Mist erzählt.

Jack Simanzik/sv



Leserwertung

Spannende Story, intelligente Action. Wer »Bioshock« mag, findet garantiert Gefallen an »Singularity«!

10 von 10
8.2

360-Live-Wertung in Ausgabe 08/10: 8.6



BLUR



* Nachgefasst

Verschwommene Lichter, quietschende Reifen, röhrende Motoren und ein flammender Feuerball im Rückspiegel. Bizarre Creations hebt mit »Blur« das Genre der Arcade-Rennspiel auf eine neue Ebene. Die Redaktion ist begeistert, wie die Wertung in Höhe von 8.8 belegt. Aber was denken die Leser von 360 Live?

Zwanzig knurrende Autos jagen sich über den nächtlichen Strand. Kurz vor der Zielgeraden schlagen unaufhörlich elektromagnetische Schocks ins führende Fahrerfeld und legen reihenweise Fahrzeuge lahm. Das Zehnergespann des Mittelfelds kommt immer näher, überall treffen rote Kugelblitze ihre Ziele, Autos fliegen durch die Luft. Die komplette Positionierung krempelt sich in letzter Sekunde noch einmal um – und du rettst dich gerade noch auf den dritten Platz. Freilich, man sollte auch beim neuen Arcade-Racer »Blur« die Strecken mindestens genauso gut kennen wie sein Fahrzeug. Und doch braucht es neben Reaktionsvermögen auch das richtige taktische Fingerspitzengefühl. Lilgamer erklärt: »Hier gewinnt nicht, wer die besten Power-ups hat, sondern derjenige mit fahrerischem Können und taktischem Denken.« Alles, was vier Räder hat, von der Strecke ballern? Das ist zwar auch eine Möglichkeit, »doch neben den acht auf der Straße liegenden Waffen sind noch viele weitere Möglichkeiten gegeben, als Sieger über die Ziellinie zu schießen. Im wahrsten Sinne des Wortes.« Auch Crizzero ist begeistert: »Herrliche Karambolagen und klug einsetzbare Waffen. Vor allem die Langzeitmotivation überzeugt. Das ist tatsächlich das Mario-Kart für Erwachsene geworden.« Er schwärmt weiter: »Alles glänzt, scheint und leuchtet. Die knalligen Farbeffekte lassen fast Disco-Fieber aufkommen.« Nicht nur ihm gefällt das Rennspiel, auch Chrisal81 lässt seiner Begeisterung freien Lauf: »Ich find's voll geil. Habe die Beta tagelang gezockt.« Das zeugt doch mal von Dauerspaß. Und Sitzfleisch. »Das Spiel hat auf jeden Fall einen hohen Suchtfaktor«, warnt auch Kellner87. Aber was genau ist es eigentlich, das bei »Blur« für so viel Laune sorgt? Für Lo360oser jedenfalls ist die Antwort klar: »Ein Mehrspielermodus im lokalen Splitscreen. Hier kann man die Entwickler nur loben, dass sie sich das getraut haben! Ist ja heutzutage leider eher die Ausnahme.« Der Meinung kann sich Sebastie nur anschließen und schreibt: »Es gibt nichts Schöneres, als seine Mitstreiter mit im Zimmer zu haben. So kann man ihnen direkt ins Gesicht schreien. Das

kommt persönlicher, als ins Mikro zu brüllen. Ganz abgesehen davon, dass es viel amüsanter ist.« Doch »Blur« punktet nicht nur im lokalen Netzwerk, denn das Hauptaugenmerk liegt ganz klar auf dem Mehrspielermodus via Internet. »Online ist das Spiel der Hammer. Stundenlang habe ich schon mit Freunden gezockt und uns wurde einfach nicht langweilig. Das Spiel ist echt zum Kaputtlachen, so viel Spaß macht es«, teilt Fox seine Erfahrungen mit der Community. »Online bin ich zwar nur 12. und 14. geworden, aber trotzdem macht's eine Mordsgaudi«, so Jay_1887, »und das, obwohl ich eigentlich gar kein Fan von Rennspielen bin. Was mich reizt, sind vor allem die saustarken Arcade-Elemente.«

Bei solchen Aussagen wundert es fast, dass es auch Menschen gibt, denen vor Freude nicht gerade der Zylinderkopf platzt. »Habe das Spiel jetzt auch und mal zwei Stunden angespielt. Noch bin ich ein wenig skeptisch. Es macht zwar Spaß, fesseln tut es mich aber noch nicht so sehr.« Was noch nicht ist, kann ja noch werden, nicht wahr, Goaly099? Zudem sollte man den großen Unterschied zwischen Einzelspielerkampagne und Mehrspielermodus nicht unterschätzen. »Vom Einzelspieler bin ich ehrlich gesagt ein wenig enttäuscht. Etwas verhaltener und unspektakulärer als bei Konkurrent Split/Second Velocity geht's da zu.

Wenn man dann etwas weiter kommt und die schnelleren Autos freischaltet, wird es schon wieder ganz cool. Meiner Meinung nach ist Blur aber auf jeden Fall eine Mehrspieler-Spaßkanone.« Womit wir einen Donut gefahren, uns also einmal im Kreis gedreht hätten. Mehrspieler, Mehrspieler, Mehrspieler. Damit trumpft »Blur« auf. »Ich habe noch kein Rennspiel erlebt, das mich im Mehrspielermodus so sehr motiviert hat. So selten ins Pad gebissen wie hier habe ich noch nie«, meint Kleinerthor und wird in seiner Aussage von Megalow0815 unterstützt: »Ich finde, das Spiel ist wesentlich lustiger und motivierender als Split/Second.« Wer seine Fähigkeiten und

Reflexe unter Beweis stellen und sich gegen waghalsige Widersacher durchsetzen möchte, findet kompetente Konkurrenz bei uns im Forum auf www.360-live.de.

Max Trautmann/bk

DAS DENKT DIE REDAKTION

HOCHGESCHWINDIGKEIT, NERVENKITZEL UND FIESE POWER-UPS. WAS ÜBERZEUGT BEI »BLUR« AM MEISTEN? UND DARF MAN »BLUR« MIT »MARIO KART« IN EINEM SATZ NENNEN?

Max

Der Vergleich zwischen beiden Titeln liegt natürlich nahe. An »Blur« gefällt mir, wie vielseitig sich die Power-ups einsetzen lassen. Fast jede offensive Waffe lässt sich auch defensiv nutzen. Außerdem macht das Rasen in lizenzierten Autos gleich doppelt so viel Spaß.

Jan

Definitiv – allerdings bietet »Blur« mehr Spieltiefe! Die unterschiedlichen Herausforderungen erleichtern das Aufleveln ungemein, da freu ich mich jetzt schon auf den zweiten Teil. Aber auch wenn Bizarre Creations hier ein Tuning-Paket voller guter Ideen liefert, perfekt ist's noch lange nicht.

Michael

»Mario Kart« für große Kinder? Klar kann man das so sagen. Dennoch scheint mir das ganze Game weitaus hektischer, schneller und vor allem komplexer. Für Kinder oder zum Mal-eben-schnell-Einwerfen auf der nächsten Party ist das nichts.

Benjamin

Den Satz kann man ohne weiteres so stehen lassen. Irgendwann muss auch mal Schluss sein mit Knuddelgrafik und lustiger Prinzessin. Hier geht's um handfeste Action in Kombination mit richtig anspruchsvollem Racing. Großartig!

Richard

Ist auf jeden Fall das beste Arcade-Rennspiel seit »Burnout Paradise«. »Blur« ist schnell, fair und macht richtig viel Spaß. So einen hochnäsigen Erstplatzierten mit einem gezielten Schuss in die Luft zu sprengen, nur um anschließend mit Nitro an ihm vorbeizudüsen, das funktioniert perfekt. Und tut sooo gut!

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



Erhältlich | November 2010 | Status | 95% komplett



Die Kinect-Sensorleiste. Ist das die Zukunft?

**ANALYSIERT!
BEURTEILT!
EURE MEINUNG!**

kurz & knapp

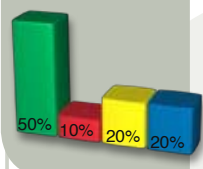
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Microsoft
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Microsofts Antwort auf die Wii. Fuchteln für Gelegenheitspieler und Technik-Nerds.

das ist drin

- Bewegen
- Sprechen
- Knufftieren
- Familien-Games



KINECT

Die Macht der Fuchtelei: Wird die Xbox 360 jetzt ver-wii-licht?

Die Zukunft beginnt im November, und sie sieht aus wie eine Zigarre am Stiel. Ein rund 25 Zentimeter breites Stäbchen; eine Sensorleiste, die vergleichbar der Wii-Konsole unter dem TV-Gerät platziert wird. Innen drin: Mikrofon und drei Kameras. Angeschlossen an die Xbox, sollen wahre Wunderdinge möglich sein. Die Rede ist von Microsofts neuem Projekt namens »Kinect«, das bisher unter dem Namen »Projekt Natal« die Runde gemacht hat. Mit Kinect lernt die Xbox 360 buchstäblich hören und sehen. Kurz in Richtung der Leiste winken, schon wird der Spieler mit seinem Gamertag eingeloggt. Kinect soll dessen Stimme und Gestik korrekt erkennen, kann angeblich sogar seinen Körper von denen des Kumpels unterscheiden. Das sagt zumindest Microsoft. Ähnlich wie im Hollywood-Streifen »Minority Report« winkt und wischt man sich durch das Dashboard; wählt mit Armen und Händen einen DVD-Film, hält ihn per Sprachkommando »Xbox Pause« an und setzt ihn per »Xbox

Play« fort. Komfort wie in einem Science-Fiction-Film.

NAME UND TECHNIK

Der Begriff »Kinect« leitet sich aus den Worten Kinetik und Connect ab, also Bewegung und Verbindung. Klingt rasant und modern, aber ist's gut gewählt? »Ich finde den Namen eigentlich gut. Nur, ich kann ihn mir leider nicht merken. Kinetik? Knetik? Mist!«, bedauert 360-Live-Chefredakteur Richard Löwenstein. Ähnlich sieht's die 360-Live-Community: »Der Name passt irgendwie nicht. Die hätten ihn bei Projekt Natal lassen sollen«, schreibt beispielsweise der Leser lo360oser im Forum auf www.360-live.de. Und tatsächlich ist und war das schlichte Wort Natal einprägsamer und geht schneller über die Lippen. »Jedes Mal, wenn ich Kinect sage, habe ich Angst, meinem Gegenüber ins Gesicht zu spucken«, kritisiert Forumuser painkillor.

Wie die Hardware im Detail funktioniert, daraus macht Microsoft ein kleines Geheimnis. Aber zwei Standardkameras für stereoskopische Bilder plus eine Infrarot-Kamera mit Tiefenmessung plus eine sehr clevere Software – das soll zusammen mindestens zwei Spieler erfassen, sofern die brave drei bis vier Meter Abstand von Kinect halten. Die Software trennt die Bewegung der

Menschen vom statischen Hintergrund, analysiert deren Bewegungen im Raum und ebenso ihre Sprachkommandos. Ein bisschen wie das bereits mit der Live-Vision-Kamera möglich war. Nur viel schöner, besser, großartiger.

Als Minimalaufgabe für dieses Stück Technik darf der Videochat »Video Kinect« gelten. Auch das kennen Besitzer der Live-Vision-Kamera ja bereits. Für Kinect spricht aber die Tatsache, dass die Bilder bunter und geschmeidiger rüberkommen und dass kein Headset zum Plaudern notwendig ist. Das Mikrofon kümmert sich ja um die Sprachübertragung. Aber wer weiß, was Kinect sonst noch alles mitbekommt – und wohin es die Daten überträgt? »Kamera. Mikrofon. Ich habe da Bedenken. Mir kommt das wie Big Brother vor. Als würde ich mir Microsoft-Chef Steve Ballmer ins Wohnzimmer setzen«,

Kinect Adventures



» Mir kommt das wie Big Brother vor. Als würde ich mir Microsoft-Chef Steve Ballmer ins Wohnzimmer stellen. «
Richard Löwenstein, Chefredakteur



findet Richard Löwenstein. 360-Live-Leser Disaster-Master macht sich weniger Sorgen: »Klasse. So was wie Kinect wollte ich schon immer. Wie Captain Picard aus Star Trek mit dem Computer reden: Computer, Musik! Ich glaub, allein dafür werde ich es mir holen.« Bleibt abzuwarten, wie gut das noch funktioniert, wenn man mit lautem Sound guckt und spielt. Wie zuverlässig filtert das Mikrofon Sprache aus dem Klangbrei heraus? Das müssen Tests in einer späteren Ausgabe von 360 Live zeigen.

WAS SAGT DIE COMMUNITY?

Und wie spielt es sich? »Kinect Adventures« nennt sich das eine Schnupperspielchen, mit dem 360 Live Kontakt hatte. Das Game verlangt Körpereinsatz. Du springst hoch – die Figur auf dem Bildschirm hüpf

»Mit Kinect kratzen wir an der Pforte zur Zukunft der Videospiele und Multimedia.«
painkiller aus dem Forum

über Felsen. Du springst zur Seite – die Spielfigur weicht virtuellen Bällen aus. Sieht beeindruckend aus und funktioniert gut. Ob's Spaß macht? Das zu beurteilen wäre noch zu früh. Die großen Hersteller zeigen jedenfalls eher verhalten Flagge. Sie kündigen nur rund ein Dutzend speziell auf »Kinect« gepolte Produktionen an. Das meiste davon: kleine Gelegenheits-, Sport- und Spaßgeschichten – ähnlich wie auf Nintendos Wii. Bei »Kinect Sports« wird durch Laufen auf der Stelle ein Sportler über einen Hartplatz getrieben, durch Schlagbewegungen boxt man sich gegenseitig bewusstlos. Genau wie bei »Wii Sports« auf der Nintendo-Konsole. Einfallsreicher hingegen »Kinectimals«, eine Art Tamagotchi. Der Spieler wählt sich ein flauschiges Tierchen – Tiger, Leopard,

Löwenbaby – und lotst es durch Kralen, Belohnungen und Kommandos durch ein Labyrinth. Spiele für Erwachsene? Bisher kaum. Zu erwarten ist ein »Star Wars«-

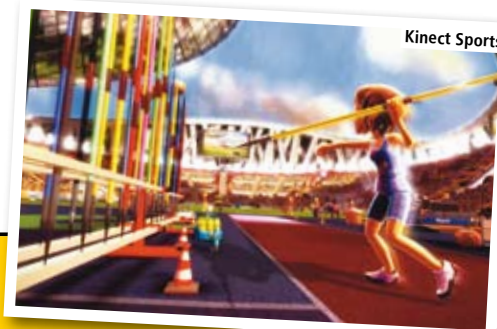
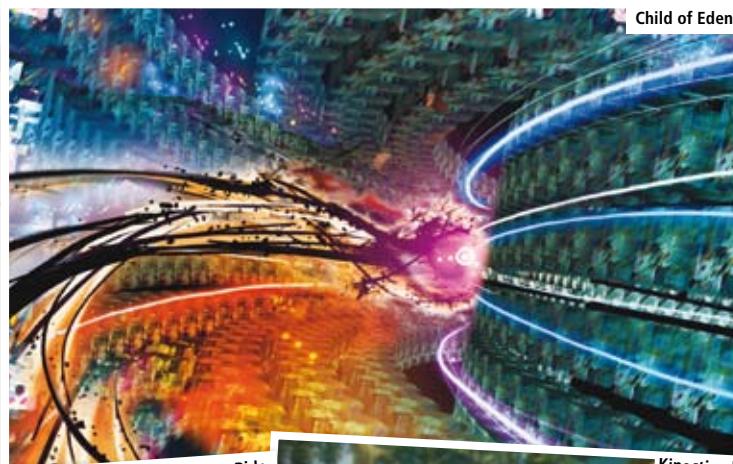
Lichtschwertspiel, bisher ohne konkreten Namen. Außerdem soll »Forza Motorsport 4« Kinect unterstützen. Was sagt die 360-Live-Community dazu? »Ich würde mir mehr Spiele für Zocker wünschen. Etwas, das Anspruch hat und mich fordert«, so painkiller. [DK] Roland von Gilead findet deutliche Worte: »Scheiß Name, scheiß Spiele. Kinect kann mir vorerst gestohlen bleiben.« DJSideWinder beweist da mehr Geduld: »Es müssen ja erst mal die Entwickler überzeugt werden. Bin mir sicher, dass ziemlich bald auch andere Games kinect-fähig sind.«

MUSST DU DAS HABEN?

Aber wer kann Kinect überhaupt nutzen? Prinzipiell jeder, der eine Xbox 360 hat. Der Anschluss erfolgt per USB-Port. Der Strom kommt leider noch aus einem gesonderten Netzteil. Nur nicht bei der seit Mitte Juli erhältlichen Xbox 360 S. Die verfügt über eine extra Kinect-Buchse mit Saftanschluss, die das Netzteil überflüssig macht. Wie dem auch sei: Momentan sind rund 40 Millionen Xbox-360-Konsolen weltweit im Einsatz; rund die Hälfte davon nutzt Xbox Live, zumindest gelegentlich. Fruchtbare Boden für eine schnelle Verbreitung von Kinect wäre somit vorhanden. Ob sich der Erfolg einstellt, hängt mit vielen Faktoren zusammen. Glaube spielt eine nicht unwesentliche Rolle. Glauben potenzielle Kunden, dass Kinect funktioniert und dass sich der Kauf lohnt? Bisher hat Microsoft noch kein einziges Zubehör längerfristig etablieren können. Erinnert sich noch jemand, dass es mal Mikrofone für die alte Xbox gab? Welches Game für Xbox 360 nutzt heute noch die Live-Vision-Kamera? Dann natürlich das Debakel mit dem HD-DVD-Laufwerk. »Wenn sich Kinect durchsetzen soll,

muss Microsoft diesmal alles richtig machen. Die müssen das Ding jeder neuen Konsole beilegen. Die müssen Werbung machen. Und das Nachrüstkit für vorhandene Konsolen darf nicht mehr als 50 Euro kosten. Aber bitte mit Spiel«, sagt Richard Löwenstein. Microsoft selbst sieht das jedoch anders. Im offiziellen Onlineshop von Microsoft USA wird die Kinect-Leiste inklusive Handbuch aber ohne Spiele für 149 US-Dollar geführt. Umgerechnet 122 Euro. Doch bestätigt ist dieser Preis noch nicht. Fix ist also nix – die Zukunft ist ein weißes Blatt, das sich in den kommenden Wochen sehr schnell mit Zahlen und Fakten füllen wird. 360 Live bleibt dran.

Michael Förtisch/Richard Löwenstein



Die Spiele

Was taugt, was kommt? Das ist angekündigt!

Kinect Sports

Richtig geraten: Microsoft kopiert Nintendos »Wii Sports«. Das hier wird eine Sammlung aus Mini-Sportspielen: Beim Torschießen klickt man Richtung Bildschirm, um den Ball zu versenken, rennt beim Sprint auf der Stelle oder springt mit Hüpferei über virtuelle Hürden. Grafisch? Nett. Spielerisch: bringt ins Schwitzen!

Kinectimals

Und noch eine Kopie, diesmal von »Nintendogs«. In Microsofts Pendant darf ein pelziges Tierbaby adoptiert und aufgezogen werden, ein kleiner Tiger oder putziger Löwe zum Beispiel. Per Handfuchtelei wird das Tierchen gestreichelt – und streichelt wiederum die Seele des Spielers mit hübschen Tricks. Herzerweichend!

Kinect Adventures

Ähnlich wie »Kinect Sports«, nur dass bei dieser Microsoft-Produktion abenteuerliche Szenarien im Vordergrund stehen. Da springt, hüpf und duckt sich der Spieler durch virtuelle Wildnis, muss durch Seitwärtsbewegungen Kugeln ausweichen und mit einem Kumpel eine Wildwasserfahrt überstehen.

Dance Central

Sind nach Karaokegames nun Tanzspiele das nächste große Ding? Zumindest macht MTV Games' »Dance Central« Lust auf so was. Hier tanzen zwei Spieler gemeinsam oder gegeneinander und müssen vorgegebenen Bewegungen auf dem Schirm folgen, die je nach Korrektheit Punkte auf das Konto bringen.

Child of Eden

Ubisoft bringt das bisher schönste Game für Kinect. Eine Explosion aus Farben und Formen. Der Spieler steuert mit Körpereinsatz ein Fantasiewesen durch Neonwelten, schießt mit Handbewegungen auf leuchtende Quallen. Energiewellen erschüttern die Welt. Ein LSD-Trip vom Macher des Kultspiels »Rez«. Gibt's als HD-Version für Xbox Live Arcade. Ausprobieren!

Forza Motorsport 4

Die Rennsimulation aus dem Hause Turn 10 soll Kinect unterstützen. Vorstellbar, dass die Sportwagen durch simples Imitieren eines Lenkrads mit den Händen über den Rundkurs geschweicht werden. Nur dürfte es dann an Präzision fehlen – und mangels Vibration auch an Rückmeldung. Luftlenken? Netter Gag, mehr wohl eher nicht.

360 LIVE LESERPOST



Was gibt es in dieser Ausgabe Belustigendes und Informatives in den Leserbriefen? Gut, dass du fragst! Denn dieses Mal haben wir eine besonders eigentümliche Kombination in petto: 360 Live, das jugendgefährdende Magazin für Xbox 360, berichtet exklusiv über gelbe Camaros! Oder waren es Dodge Challengers? Egal. Viel Spaß!

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

CAMARO DIE ERSTE

Hi Richard! Deinem Aufruf, Filme zu nennen, in denen ein Camaro mitwirkt, werde ich gerne folgen. Ich kenne einen Camaro im Film »Heat«, der bei der wilden Schießerei nach dem Bankraub zu sehen ist. Allerdings ist dieser nicht gelb, sondern schwarz. Einen gelben Camaro gibt's auch im Film »Zehn Dinge, die ich an dir hasse«, allerdings als Cabrio. In »Didi auf vollen Touren« ist auch ein weißer Camaro als Cabrio zu sehen. Ich weiß auch, dass ein blauer Camaro in »2 Fast 2 Furious« vorkommt. Genauso wie in den Serien »Chip's« und »Knight Rider«. In den »Simpsons« kam auch mal ein Camaro vor, der allerdings nicht in einem fahrbaren Zustand war. In »The Gumball Rally« von 1976 gibt's einen gelben Camaro. Und in »Transformers« gibt's einen gelben Camaro von 1977 und einen von 2009. So, ich denke, das reicht an Camaros. Könnte noch mehr Filme aus meinem Gedächtnis rauskramen, aber dazu habe ich keine Lust. Sebastian Ueding, per Mail

Richard: Reicht ja auch. Vielen Dank übrigens an bestimmt zwei Dutzend Autoren, die mich auf meinen Fehler hingewiesen haben. Nein, auf dem Bild im Preview zu »Driver: San Francisco« ist kein Camaro zu sehen, sondern ein Dodge Challenger. Wer den Fehler gefunden hat, darf ihn behalten. Einen Trostpreis kriegst du, Sebastian, trotzdem, weil du die meisten Filme genannt hast.

SPRECHEN SIE DEUTSCH?

Warum werden viele zum Teil sehr große Spiele wie »GTA«, »Final Fantasy 13« und »Red Dead Redemption«, die ja sehr erfolgreich sind, nicht ins Deutsche übersetzt? Ich verstehe das einfach nicht; am Geld kann es doch nicht liegen! Rockstar hat doch zum Beispiel Millionen in die »GTA«-Serie investiert – und auch Millionen damit verdient. Trotzdem schaffen sie es nicht, den Ton ihrer Spiele zu synchronisieren! Kleinere Firmen und Hersteller haben damit keine Probleme, obwohl sie vielleicht nicht so viel Geld haben. Ich bin der Meinung, wenn ein Spiel in Europa veröffentlicht wird, sollten die verschiedenen Sprachen auch auf der Disk zu finden sein. Und wenn die deutsche Synchro doch mal wirklich schlecht ist, dann kann man ja immer noch auf Englisch wechseln! Ich kann Englisch – wenn auch nicht perfekt –, aber finde es besser, Spiele in der Muttersprache zu spielen! Also warum ist das so verschieden bei den Herstellern? Peter Neuhoft, per Mail

Jan: Ganz klarer Fall – du hast Recht! Wir werden ja auch nicht müde, es in unseren Tests zu kritisieren, wenn einem Spiel die deutsche Tonspur fehlt. Manchmal, vor allem wenn auch keine Untertitel vorhanden sind, führt das zu Punktabzug. Die Entscheidung, ob ein Spiel lokalisiert wird oder eben nicht, hängt allerdings nicht nur mit dem finanziellen Aspekt zusammen. Spiele wie »GTA« oder »Red Dead

Redemption«, die ausschließlich Untertitel anbieten, werden trotzdem von vielen Fans verteidigt. Sie sind der Meinung, eine deutsche Synchronisation würde der Atmosphäre schaden. Und tatsächlich wäre es wohl schwierig, einen ähnlichen Gangster- oder Gringo-Stil mit deutschen Dialekten hinzubekommen. Ein John Marston, der Berlinerisch plappert? Das will nicht so wirklich passen (Anmerkung von Richard: Komisch, bei »Spiel mir das Lied vom Tod« oder den »Nobody«-Filmen klappt's doch auch...). Weniger realitätsnahe Produktionen wie etwa »Final Fantasy« müssten aber unbedingt eine deutsche Tonspur anbieten. Sofern die Sprecher passen, kann man da nicht allzu viel falsch machen. Warum's die Hersteller trotzdem lassen? Wahrscheinlich, weil der deutsche Markt einfach zu klein ist; und weil's zu viele deutsche Käufer offenbar so hinnehmen, wie es ist.

LESEN SIE DIE PACKUNGSBEILAGE!

Kaufe deine 360 Live noch heute! Vorsicht: Regelmäßiger Kauf kann glücklich und lesesüchtig machen. Zu Risiken und Nebenwirkungen frag die Redaktion der 360 Live. Sebastieue, aus dem Forum

Moritz: Heute in der Praxis der 360 Live: Prof. Dr. Psych. Moritz Wanke, der den suchtkranken Sebastieue von seiner langjährigen Abhängigkeit der gefährlichen 360-Live-Droge befreien will, rät: »So ein Entzug will wohl dosiert sein! Also zuerst: Löse deinen Klammergriff um das Magazin. Erster Finger, zweiter, ja,

TOPTHEMA

JUGENDGEFÄHRDEND!

Nach der Lektüre der letzten Ausgaben musste ich feststellen, dass Ihr Heft zu mehr als 80 Prozent nur von brutalen sowie gewalt- und kriegsverherrlichenden Spielen berichtet, teilweise sogar mit dem Hinweis darauf, wo man in Deutschland verbotene Spiele am besten kaufen kann. Ich bin der Meinung, dass Ihre Zeitschrift als jugendgefährdend einzustufen und nicht für meinen 15-jährigen Sohn geeignet ist. Roland Weber, per Mail

Richard: Sie haben Recht. Wir berichten über Videospiele, in denen Gewalt vorkommt. Warum? Weil es sie gibt. Und weil wir das ganze Spektrum des Gamings abbilden. Genau wie Krimiserien, Rapmusik, Actionfilme und Horrorbücher sind Actionspiele Teil unserer Medienkultur. 360 Live geht aber kritisch mit dieser Gewalt um. Ganz bestimmt werden blutige Szenen nicht hervorgehoben und erst recht werden sie nicht verherrlicht. Wir rügen allzu heftige Szenen regelmäßig, speziell, wenn sie nur um des Effekts willen integriert sind.

Aber bei Ihrer Zuschrift stellen sich mir eine Reihe anderer Fragen: Warum haben sie Ihrem Sohn das Abo zunächst überhaupt erlaubt? Immerhin ist bei Minderjährigen die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig – Sie werden sich das Heft doch sicher angeschaut haben, bevor Sie Ihre Unterschrift geleistet haben? Außerdem sind Sie offenbar schlecht informiert: Wir können keine Kauf Tipps für »verbotene Spiele« aussprechen, weil es »verbotene Spiele« in Deutschland nicht gibt. Sie meinen vielleicht indizierte Titel, die der Handel bloß Erwachsenen zugänglich machen darf. Oder vielleicht Titel, die aufgrund der Jugendschutz-Bestimmungen extra für den deutschen Markt geschnitten werden. Diese Titel erscheinen in Resteuropa und zumeist auch dem Rest der Welt ungekürzt. Ja, wir weisen unsere Leser auf alternative Kaufmöglichkeiten hin. Warum auch nicht? Immerhin ist der Import von Games, Büchern oder Filmen aus Österreich oder England so legal wie ein Kindergeburtstag. Meistens handelt es sich um Produktionen für Erwachsene, die Jüngere ohnehin nicht spielen sollten. In meinen Augen – und ich bin selbst Vater – ist es Aufgabe der Eltern, sich darum zu kümmern. Sie sollten das Spielverhalten Ihrer Kinder im Blick behalten; sollten die Jugendschutz-Sperren in den Konsolen nutzen. Dann gibt's später keine bösen Überraschungen.

✖ LASS ES RAUS!

HORRORPARTY

Man stelle sich folgendes Szenario vor: Die Stimmung auf der Party ist schon sehr gut und »der Erwin fasst der Heidi von hinten an die Schulter«. Konfetti und Luftschlangen werden freudig durch die Luft geworfen. Doch das ist noch nicht genug! Der Gastgeber erfasst die Situation gedankenschnell und wirft schon mal »Modern Warfare 2« in die Xbox 360.

»Kommt her, Leute! Ich hab schon mal zwei Controller – lasst uns Leute metzeln!« Der Rest der Partygäste wirft sich sofort in die mitgebrachten Tarnklamotten – das Äquivalent zur herkömmlichen Pyjama-Party. Was läuft hier falsch? Wie kann man solche Games wie »Modern Warfare 2« und »Left 4 Dead 2« guten Gewissens in die Kategorie »Partygames« einordnen? Sollte das ABC voll werden oder hat hier jemand die LAN-Party mit der Party unter Freunden verwechselt? Stellt euch nur mal den 14-jährigen Sepp vor, der seinen Eltern versucht klarzumachen, dass »Left 4 Dead 2« ein super Partyspiel ist – und die Eltern den Sinn

der USK 18 nur nicht verstanden haben! Ich darf jetzt meiner 12-jährigen Tochter erklären, warum sie die Spiele, die ich verboten habe, nicht spielen darf, obwohl es doch Partyspiele sind! Seid euch eurer Verantwortung bewusst! Und wenn es nun mal keine 50 Partyspiele gibt – lasst es sein!

Bernd Weissenfels, per Mail

Max: Party ist für viele wohl eine Auslegungssache. Dass ein »Modern Warfare 2« nichts für deine 12-jährige Tochter ist, sollte allein schon das fette rote USK-18-Logo auf der Verpackung beweisen. Aber ob nun LAN-Party oder die Party zu Hause mit Freunden: Spaß machen kann doch beides! Und wer denkt, Spiele wie »Left 4 Dead« wären nicht schon längst zur Partygranate aufgestiegen, der sollte mal in Erfahrung bringen, wie die heutige Jugend so tickt. Volljährige Jungs und Mädels finden heutzutage genauso Gefallen daran, Zombies gemeinsam wegzupusten wie gegeneinander »Mario Kart« zu fahren. Insofern ist deine Idee mit der »Modern Warfare 2«-Party wahrscheinlich gar nicht so abwegig. Wo ich allerdings einlenken muss: ja, es ist Geschmackssache. Natürlich kann man auch und gerade mit gewaltfreien Spielen wie »Scene it« oder »Lips« eine Mordsgaudi haben.

gut so. Als Nächstes: Jeden Tag nur zwei Seiten lesen! Auch wenn es weh tut, Schutzmaßnahmen müssen sein! Und sieh's mal so: Auf die Art hast du länger was vom Heft. Risiken und Nebenwirkungen: unbekannt! Bis zur nächsten Therapiesitzung!«

ABO-PRÄMIEN

Vorab erst mal: Wenn ich euch nicht für das beste unabhängige Xbox-360-Magazin halten würde, wäre ich bestimmt kein Abonnent! So, Geschleime abgehakt. Jetzt hab ich einen Vorschlag, der euch natürlich was kostet. Könnte man treuen Abonnenten nicht auch einmal

jährlich ein vergünstigtes Spiel anbieten, ähnlich wie bei Neukunden?

Ben Minas, via Facebook

Sönke: Ja, ja, da war der Wunsch doch wieder Vater des Gedankens, nicht wahr? Klar möchte jeder Abonnent gerne irgendwie davon profitieren, dass er Abonnent ist – und am besten mehr als nur einmal bei Abschluss des Abos. Das Problem liegt aber wie so oft bei den Finanzen. Aber das muss ich dir ja bestimmt nicht näher ausführen, oder? Ich geb dir stattdessen einen guten Tipp: Alle in der Redaktion sammeln bereits fleißig Material zum Abgreifen für die Gamescom im August. Wenn du

bei uns am Stand vorbeischaust, haben wir für treue Leser wie dich garantiert was da. Übrigens: Details zu unserem Messeauftritt im Community-Teil dieser Ausgabe!

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich lese nun seit geraumer Zeit euer Magazin und finde es echt klasse! In der letzten Ausgabe habt ihr in der Vorschau von »Driver« dazu aufgerufen, Filme zu nennen, in denen der »gelbe Camaro« im Screenshot einen Auftritt hat. Also erst einmal handelt es sich nicht um einen Chevrolet Camaro, sondern um einen 1971er Dodge Challenger 440 Sixpack R/T! Das Auto ist ein echt seltener Klassiker und eins der letzten echten Muscle Cars, da danach aufgrund der Ölkrise ja nur noch kleinere Motoren in Autos verbaut werden durften – nur so zur Info. Der Challenger hatte unter anderem einen Auftritt in Filmklassikern wie »Fluchtpunkt San Francisco«, Quentin Tarantinos »Death Proof« und auch im Tuning Klassiker »2 Fast 2 Furious« – nur um mal ein paar zu nennen. Macht weiter so ein tolles und informatives Magazin!

Karsten Nickel, per Mail

Richard: Ah, mein Held! Natürlich meinte ich im Preview den Dodge Challenger und nicht den Chevrolet Camaro! Das war selbstredend nur eine gewiefte Finte von mir, damit wahre Autokenner wie du wahre Autokenner wie mich mit geistreichen Zuschriften beglücken. Danke! Und doch schmerzt mich eine deiner Aussagen zutiefst. Der Camaro, der eigentlich ein Dodge Challenger ist, ist nicht Baujahr 1971, sondern Baujahr 1970! Aber Schwamm drüber und Glückwunsch zu einem Spiel aus unserer Grabbelkiste.

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 | Sebastian Ueding | Alter | 31 | Wohnort | Steinfurt
Name im Forum | Sebastiu

Kurz-Bio | Sebastian ist gelernter Einzelhandelskaufmann, hat diesen Beruf aber schon lang an den Nagel gehängt, weil der ihm zu wenig Freizeit lässt. Seitdem arbeitet er in der Papierveredelung. So bleibt ihm zum einen mehr Zeit fürs Zocken, zum anderen für seine Familie. Die besteht zurzeit noch aus Frau und Hunden, doch für Dezember hat sich Nachwuchs angekündigt. Glückwunsch!



360 Live: Du bist treuer Leser der 360 Live, seitdem deine heiß geliebte gamesTM eingestellt wurde. Vermisst du etwas in der neuen Community?

Sebastian: Eigentlich lese ich die 360 Live schon länger und im Forum angemeldet bin ich auch schon knappe drei Jahre. Aber richtig aktiv bin ich erst geworden, als das Forum der gamesTM eingestellt wurde. Leider fehlen einige der alten Mitglieder, die ich damals richtig ins Herz geschlossen hatte. Spaß habe ich hier aber trotzdem – und allein das zählt.

360 Live: Als klassischer Abenteuer-Liebhaber bietet dir die Xbox ja nicht gerade viel Stoff. Was zockst du bevorzugt auf der Konsole?

Sebastian: Neben den Neuaufgaben auf Xbox Live, wie Monkey Island und Co., bin

ich öfters im »Halo«-Universum unterwegs. Da es auf Xbox 360 jedoch an Abenteuerspielen mangelt, bin ich auf Rollenspiele wie »Mass Effect« umgestiegen. Zurzeit spiele ich außerdem viele Retrospiele im Game Room.

360 Live: Die Gamescom steht in den Startlöchern! Kommst du uns besuchen? Und was erhoffst du dir?

Sebastian: Die Gamescom darf man als Zocker nicht verpassen! Leider liegt die diesmal genau in der Ferienzeit und wird daher wohl recht voll werden. Klar werde ich euch wieder besuchen kommen, ein Abo kann ich aber nicht abschließen, das hab ich ja schon. Neues von »The Old Republic« zu sehen und endlich mal anzuspüren sowie im Formel-1-Renner von Codemasters meine ersten Runden zu drehen – das erhoffe ich mir.

✖ SCHNIPSEL

Ist nur meine Ausgabe so zerschossen? Da sind jede Menge doppelte Seiten drin...

Julius Rodemann, via Facebook

Da sich niemand außer dir gemeldet hat, vermutlich schon. Ist das nicht erstaunlich? Tausende gedruckter Hefte und ein solches Unikat geht ausgerechnet an dich! Halt es in Ehren – könnte als Sammlerstück mal jede Menge wert sein!

Ein Kreuzworträtsel? Das hat nicht wirklich jemand ernsthaft vorgeschlagen, oder? Wenn doch, würde ich mir eine Sudoku-Seite wünschen.

Sensenmann, aus dem Forum

Kreuzworträtsel, Sudoku: Was kommt als Nächstes? Oh, nicht verraten! Ich weiß: der Xbox-360-Rebus! Hah!

Wer allgemein Lust hat, gegen einen Schweizer Eidgenossen bei »Modern Warfare 2« zu verlieren, der fügt »Da Florian« seiner Freundesliste hinzu und schreibt mir.

Florian Linde, per Mail

Verlieren? Wir? Gegen die Schweiz? Junge, wir haben sogar die Argentinier in den Sand gesetzt! Da machen wir mit solchen Dreikäsehochs kurzen Prozess! Aber nicht, dass du am Ende heulend zur Heidi und dem Almöhi rennst!

Ist schon »Saure-Gurken-Zeit«? Im letzten Heft waren's ja nur neun Seiten Spieletests. Und ein echt tolles Spiel hat so ziemlich alle Heftauszeichnungen des Monats abgesahnt... (Achtung, Ironie!) bograsa, aus dem Forum

Saure Gurken? Ich dachte, die werden erst im Winter gegessen, wenn keine normalen Gurken mehr auf dem Feld wachsen... aber egal! Ja, das Sommerloch ist da – wie jedes Jahr. Aber hey, »Transformers« ist für Fans ein wirklich tolles Spiel geworden! Wo hättest du die Auszeichnungen denn lieber gesehen? Vielleicht bei »Backbreaker«?



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

✖ SPRUCH DES MONATS

»Politiker sind wie Tauben: Wenn sie oben sind, scheißen sie auf dich, und wenn sie unten sind, dann fressen sie dir aus der Hand!«
lilgamer

360_{LIVE}
AUGUST 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

78 SPARTIPP

Burnout Paradise
Ultimate Box

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Fachbegriffe-LexikonBURNOUT PARADISE
ULTIMATE BOXDER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

Noch bis Mitte November schraubt der englische Spielentwickler Criterion am neuen »Need for Speed Hot Pursuit«. Dass die Jungs aus Guildford nahe London richtig Dampf unter der Haube haben, haben sie schon mehrfach eindrucksvoll bewiesen. Zuletzt mit dem Über-Turbo-Arcade »Burnout Paradise«. Den gibt's jetzt als »Ultimate Box« für kleines Geld. Unser Spartipp des Monats!

Genre | Arcade-Rennspiel **Hersteller** | Criterion/Electronic Arts **USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | ab 29 Euro, www.amazon.de

Die Arcaderacer aus der »Burnout«-Reihe haben seit jeher einen festen Platz im Herzen aller Rennspiel-Liebhaber. Das gilt erst recht für das im Januar 2008 von der Leine gelassene »Burnout Paradise«. Tempo und Vollgas, rassistes Rammen- und Racing-Gameplay: Das Game pfeift auf Sitten und Regeln, ruft stattdessen zur Anarchie auf. Sportautos, Pick-ups und SUVs jagen mit 250 Sachen zwischen unbeteiligten Autos hindurch, fliegen über Kuppen, hetzen sich durch Gassen. Riskante Manöver werden mit extra Brennstoff belohnt, dem so genannten »Boost«. Der katapultiert die Karre auf Kommando nach vorne. Extremer Test für die Reflexe, noch krasser als »Blur«. Anders als alle »Burnouts« vorher setzt »Paradise« auf eine offene Welt. Der Spieler zoomt frei Schnauze durch eine Stadt namens Paradise City und sucht sich seine Herausforderungen selbst. Rund 200 Wettrennen, Crash-, Abdräng-, Schleuder-, Weitsprung- und Trick-Einpark-Wettbewerbe verteilen sich über ein knapp 30 Quadratkilometer umfassendes

Straßennetz mit Strandpromenade, Industrie- und Geschäftsviertel plus Außenbezirke.

Und so schlägt man eine Schneise durch den Verkehr, fliegt an anderen Verkehrsteilnehmern vorbei, biegt mit einem perfekt getimten Drift ab, rammt den Konkurrenten ins Verderben – und lässt sich lustvoll

vom Tempo vorwärtspeitschen. Das klickt ohne Ende! Spannung entsteht nicht zuletzt, da die Bewegungsmuster anderer Fahrzeuge als mobile Hindernisse nicht fest einprogrammiert sind. Ihre Manöver lassen sich also weder vorhersagen noch auswendig lernen. Der eigentliche Höhepunkt: Online-Wettrennen zwischen maximal acht Teilnehmern. Man kann in der Stadt jederzeit einen Rivalen aus Fleisch und Blut anhupen und ihn zu Wettrennen, Stunt-Wettbewerben und ähnlichem Unsinn anstiften. Tollste Unterhaltung also, erst recht in der »Ultimate Box«. Die enthält das mitreißende Originalspiel plus drei Erweiterungen: das »Cagney Pack« mit drei extra Online-Spielmodi, das »Party Pack« mit pfiffigem Acht-Spieler-Crash-Modus und das »Bikes Pack« mit neuem Tag-Nacht-Zyklus nebst rassigen Motorrädern. Mehr Unterhaltung für so wenig Geld geht nicht.

Richard Löwenstein

Wertung **8.8**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SABINE VOGEL

OVERLORD 2

Genre | Action-Strategie **Hersteller** | Codemasters

USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2

Aktueller Preis | 19 Euro, www.amazon.de

Das hier ist ein bitterböses Spektakel der witzigen Art – und schon für schlanke 19 Euro zu haben. Der flotte Mix aus Schergen-Action gepaart mit einer Prise Strategie und vor allem dem morbiden Humor lässt garantiert kein Auge trocken. Auch ohne Kenntnis des ersten Teils wunderbar zu spielen.

Wertung **8.1**



JAN HEINRICH

DARK VOID

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | Capcom

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

Aktueller Preis | 20 Euro, www.amazon.de

Technisch zwar lange nicht perfekt und auch das Gameplay nervt an einigen Stellen, aber tatsächlich geht das noch recht frische Sci-Fi-Spektakel der »Crimson Skies«-Macher dennoch unter die Haut. Das liegt nicht zuletzt am genialen Soundtrack von »Battlestar Galactica«-Komponist Bear McCreary. Also: Raketenrucksack aufschnallen und durchstarten!

Wertung **7.5**



MORITZ WANKE

BULLY: DIE EHRENRUNDE

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Rockstar Games

USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1

Aktueller Preis | 17 Euro, www.amazon.de

Gerne werden die Abenteuer von Bully als »GTA an der Schule« bezeichnet – stimmt auch. Als Pausenhof-Rowdy darf man nämlich seinen Lehrern und Mitschülern lustige Streiche spielen, abwechslungsreiche Mini-Spielchen erledigen und die offene Welt frei erkunden. Das alles gepaart mit jeder Menge Witz und Schulhof-Charme. Folglich gibt's hier viel Spaß fürs kleine Taschengeld.

Wertung **8.1**



MICHAEL FÖRTSCH

F.E.A.R.

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Vivendi Games

USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16

Aktueller Preis | 17 Euro, www.spielegrotte.de

Angst. Panik. Adrenalin. Hier trifft »Silent Hill« auf »Half-Life 2«. In diesem Ego-Shooter ist jede Minute pure Aufregung und Furcht. Okay, die Grafik ist mittlerweile etwas angestaubt. Doch das machen die verdammt intelligenten Gegner, die packende Inszenierung und der geringe Preis mit Leichtigkeit wett.

Wertung **8.7**



MAX ROBMEISL

BRÜTAL LEGEND

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Electronic Arts

USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8

Aktueller Preis | 25 Euro, www.amazon.de

Jack Black schnetzelt sich als langhaariger Metal-Roadie Eddie Riggs mit Breitaxt und E-Gitarre durch die mittelalterliche Welt des Rocks. Dazu gibt es den typisch abgefahrenen Humor von Adventure-Legende Tim Schafer. Das Game leidet zwar am verkorksten Strategie-Teil, für Metal-Fans ist's trotzdem eine klare Kaufempfehlung.

Wertung **8.0**



MAX TRAUTMANN

CLIVE BARKER'S JERICO

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Codemasters

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

Aktueller Preis | 14 Euro, www.spielegrotte.de

Wenn der Meister der makaberen Schreibkunst, Clive Barker, ein Spiel macht, dann wird's blutig und bizarr. »Jericho« erzählt die Geschichte eines paranormalen Sondereinsatzteams, das den Antichristen durch verschiedene Zeitepochen jagt. Insgesamt eine sehr düstere, perverse und zugleich stimmige Atmosphäre. Aber auch bockschwer und blutrünstig. Horror-Fans greifen zu!

Wertung **7.9**

SPECIAL EDITION

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS – LIMITED EDITION

Langeweile in Shanghai

Genre | Action **Hersteller** | Square Enix

USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 55 Euro

Erhältlich | 27. August 2010

Zwei völlig verkorkste Psychopathen, die im Reich der Mitte chinesische Suppenküchen aufmischen und statt Spiegeleiern Gegner zum Verhör in heiße Fettpfannen hauen: Das ist »Kane & Lynch 2: Dog Days«. Scurril, irre, einfach abgedreht. Leider wird die passende Limited Edition diesem kranken Image so gar nicht gerecht. Im Gegenteil: Square Enix integriert lediglich krampfhaft seriöse und nicht unbedingt brauchbare Ingame-Gegenstände für den Mehrspieler-Modus sowie eine halbwegs interessante Multiplayer-Karte namens »Radio Tower«. Hier geht es darum, ein schmutziges Geldgeschäft über vier Millionen Dollar in einer herrenlosen chinesischen Fabrik platzen zu lassen und sich stattdessen selbst die Kohle unter den Nagel zu reißen. Teamarbeit ist hier das A und O – zumindest wenn man die Karte im »Fragile Alliance«, »Undercover Cop«- oder »Cops & Robbers«-Modus spielt. Im Solomodus »Arcade« krallt man sich die Moneten hingegen mit KI-Kameraden.

SIND WIR HIER BEI »ARMY OF TWO«?

Außerdem mit auf der Disk: acht verschiedene Masken, die man im Mehrspieler-Modus anlegen kann. Zum Beispiel bunt bemalte Pausbacken-Gesichter, knallrote chinesische Geistermasken und ein Totenkopf – »Army of Two« lässt freundlichst grüßen. Sinn und Zweck der Gesichtsbedeckung? Gar keiner! Außer, dass sie cool aussehen. Zumindest geringfügig nützlicher sind dagegen die insgesamt acht zusätzlichen Waffen, allesamt illegal und beschlagnahmt: das TQR-Elite-Sturmgewehr, die TQR-SBR-Maschinenpistole, die Steele-870-Schrotflinte, die Kaliningrad-47-Maschinenpistole, die PAC-10-Silenced-Maschinenpistole, die schallgedämpfte Doretta-Silenced-Pistole und der N77P-Silenced-Revolver. Witzig ist, dass zu jeder dieser Waffen eine kleine Hintergrundgeschichte geliefert wird. Zum Beispiel ist das TQR Elite demnach ein hochgradig erweitertes und deswegen illegales US-Sturmgewehr, mit dem einst ein Blutbad am Südhafen angerichtet wurde. Solche Details sind nett, täuschen aber nicht darüber hinweg, dass diese Limited Edition im Vergleich zum Spiel ziemlich langweilig geraten ist. Wünsche

aus der Redaktion: Lynchs Unterhose, eine Packung Instant-Nudelsuppe und ein Pfannenwender.



Sabine Vogel

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

DRIVER: SAN FRANCISCO – COLLECTOR'S EDITION

Der Dodge bricht durch.

Genre | Action-Rennspiel **Hersteller** | Ubisoft
USK | noch nicht geprüft **Preis** | ab 90 Euro
Erhältlich | November 2010

Es ist vielleicht das Comeback des Jahres, das Ubisoft mit »Driver: San Francisco« da auf die Straße loslässt. Weg von den wenig serientreuen, schlechten Vorgängern, zurück zum Megaerfolg des ersten Teils: Das ist der Weg, den man einschlagen will. Passend dazu präsentiert sich auch die äußerst schicke Collector's Edition, die zeitgleich in limitierter Fassung auf den Markt geworfen wird. Der Preis von knapp 90 Euro ist zwar happig, doch der Inhalt überzeugt schon jetzt.

KNALLGELB UND COOL

Ubisoft beweist bei der Collector's Edition ein gutes Balance-Gefühl zwischen materiellen und virtuellen Inhalten. Die herausragendste Beigabe, die beim ersten Blick in die Spezialverpackung sofort ins Auge sticht: die originalgetreue Replik des knallgelben Dodge Challenger Hemi R/T Six Pack, Baujahr 1970 – das ultra-kultige Aushängeschild des Games. Und das Modell-Ebenbild mit 18 x 9 x 9 Zentimetern steht auch nicht einfach dumm in der Gegend herum, sondern wurde auf ein Stück aufgerissenen Asphalt montiert, wo der Maschine zusätzlich alte Zeitungen und zerbeulte Mülleimer um den Kühler fliegen. Eingefangene Action eben. Ebenfalls hübsch anzuschauen und nützlich noch dazu: eine faltbare Karte von San Francisco, die zusätzlich auch noch Tipps und Details zum Spiel preisgibt. Und sonst? Zwei exklusive Karren fürs Spiel, zu denen sich Ubisoft allerdings noch nicht näher äußern mag, sowie die »Mass Challenge«-Herausforderung: Ein Unschuldiger wird von der Polizei verfolgt und muss irgendwie beweisen, dass er der Falsche ist. Angeblich plant Ubisoft sogar noch ein paar weitere Schmankerl für die Collector's Edition, die aber noch streng geheim sind. Klingt vielversprechend – auch wenn man mit der derzeit bekannten Ausstattung schon mehr als zufrieden sein kann.

Sabine Vogel



ZUBEHÖR-TEST

XBOX 360 SLIM

Hersteller | Microsoft **Typ** | Konsole
Preis | ab 250 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Das ist sie also, die Konsole, über die so lange spekuliert und die doch nie offiziell bestätigt wurde: die Xbox 360 Slim. Im Sommer dieses Jahres wurde das lang gehütete Microsoft-Baby endlich der Öffentlichkeit vorgestellt. Die kleine schwarze Schwester der großen Weißen – und hübsch sieht sie aus! Hochglänzende Klavierlack-Oberfläche, etwas kantiger und um stolze 30 Prozent kleiner. Aber die neue Optik birgt auch Nachteile: Die glatte Lackhaut ist deutlich anfälliger für Kratzer, Staub und Fingerabdrücke. Wer jetzt schon das Gefühl hat, dass Microsoft in Sachen Design vielleicht ein bisschen zu offensichtlich auf die Konkurrenz von Sony geschaut hat, fühlt sich bei den neuen Tasten bestätigt. Genau wie bei der Playstation 3 sind die nämlich berührungsempfindlich. Ebenfalls überarbeitet wurde das Kühlsystem der Box: Statt wie bisher im Inneren verborgen zu rotieren, sorgen nun zwei seitlich angebrachte Lüftungsbleche für ausreichend Frischluftzirkulation. Was hingegen fehlt, sind die altbekannten Slots für die Xbox-eigenen Speicherkarten – bei der Slim setzt Microsoft komplett auf USB-Sticks. Das macht die Einführung von zwei zusätzlichen USB-Steckplätzen umso sinnvoller.

IM INNEREN

Aber genug der Äußerlichkeiten. Was wirklich zählt, sind ja die inneren Werte. Und auch hier rüstet Microsoft nach. Allem voran bei der Festplatte. Die wuchtigen Speicherköpfe des Vorgängers werden von einem kleineren 1,8-Zoll-Medium mit 250 Gigabyte ersetzt. Klingt super? Stimmt! Das große Aber: Die alten Festplatten sind somit nicht mit der neuen Konsole kompatibel. Zumindest nicht ohne Mehraufwand. Microsoft bietet hierfür ein spezielles Transfer-Kabel an, das aber mit 20 Euro zu Buche schlägt. Wer darauf verzichten will, kann seine Spiel- und Systemdaten alternativ auch mit einem USB-Stick übertragen – etwas umständlich! Immerhin werden alle anderen Kabel beibehalten und auch ein HDMI-Port ist wieder mit dabei. Neu hinzu kommt ein TOS-Link-Anschluss, der mit passender Hardware vollen 5.1-Surround-Sound ausspuckt. Klasse, dass die Entwickler auch an den Anschluss für die neue Bewegungssteuerung Kinect gedacht haben, die Ende des Jahres erscheint. Bei der herkömmlichen Konsole muss diese Sensorleiste noch umständlich über ein externes Netzteil mit Strom versorgt werden. Apropos Netzteil: Auch das fällt jetzt kleiner aus. Schade nur, dass es wieder nicht für ein integriertes Gerät gereicht hat.

LEISTUNGS-UPGRADE?

An der generellen Hardware wie Prozessor und Grafikkarte hat sich beim Schrumpfvorgang nichts getan. Die Leistung der Slim entspricht der einer normalen Xbox 360. Mit einem Unterschied: Endlich verfügt die Konsole über einen integrierten WLAN-Adapter, der den neuesten WLAN-Standard 802.11n unterstützt. Wer eine kabelgebundene Netzwerkverbindung bevorzugt, wird zusätzlich mit einer Standard-LAN-Buchse versorgt. Trotz der identischen Hardware hat sich die neue Xbox allerdings zu einem echten Flüsterkasten gemauert. Während die Vorgänger allesamt noch mit surrenden Lüftern und summenden Laufwerken vor sich hin rattern, muss man bei der Slim schon ganz genau hinhören, um überhaupt ein akustisches Lebenszeichen zu erhaschen. Vorbildlich! Zu guter Letzt noch ein Abschiedsgruß: Der viel gehasste und gefürchtete rote Ring des Todes – das Zeichen dafür, dass die Xbox soeben den Tod durch Überhitzung gestorben ist – ist Geschichte. Denn statt sich mit dem roten Leuchten erst zu melden, wenn der GAU bereits passé ist, warnt jetzt eine Fehlermeldung frühzeitig vor Überhitzung und fährt die Konsole automatisch herunter. Ärgerlich, wenn's mitten im Spiel passiert, aber immer noch besser als die ewige Plackerei mit dem Reparaturservice.



Wer noch keine Xbox 360 sein Eigen nennt, hat jetzt absolut keinen Grund mehr, nicht zuzugreifen. Die Ausstattung überzeugt, das Design sowieso – und ein paar hübsche Nebeneffekte, wie die geringere Lautstärke, bilden das i-Tüpfelchen.



SPIELETERMINE

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

HIT- VERDÄCHTIG

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

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



Darth Vaders Geheimschüler Starkiller wird Ende Oktober ein weiteres Mal seine finsternen Mächte entfesseln und Rache dafür üben, dass sein Schöpfer ihn hinterrücks ermorden wollte. Erste Spielszenen begeistern mit abwechslungsreichem Leveldesign, imposanten Kulissen, turn-hohen Bossen und wirklich coolen Finishing-Attacken. Entwickler-Interview und vieles mehr in der nächsten Ausgabe!

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

Hersteller **Namco Bandai** Genre **Actionabenteuer**



Ein ungleiches Duo in einer fantastischen Welt: den hünenhaften Solokämpfer Monkey und das zarte Technikgenie Trip hat das Schicksal zusammengeführt. In einer postapokalyptischen Welt voller Gefahren müssen sie zusammenarbeiten, um zurück in die Zivilisation zu finden. Das neue Werk der Macher von »Heavenly Sword« für Playstation 3 scheint das »Tomb Raider« dieses Herbstes zu werden: bombastische Grafik, tolle Spielbarkeit und jede Menge Witz und Charme. Unbedingt auf der Gamescom anschauen!

TRON EVOLUTION

Hersteller **Disney Interactive** Genre **Action**



Programmierer-Legende Kevin Flynn hat in der für diesen Winter angekündigten Fortsetzung von »Tron« wirklich alle Hände voll zu tun: Sein Aufgabengebiet erstreckt sich von schnellen Nahkämpfen über zackige Duelle mit dem Datendisk bis hin zu brachialen Wettrennen mit Light Cycles. Und auch grafisch macht die Produktion von Propaganda Games einiges her: Schlichte Farbton-Kombinationen treffen auf brillante Effektspielerien eines sich ausbreitenden Virus. Erstes Preview in Ausgabe 09/10!

TERMIN	TITEL
1. Jul.	Tiger Woods PGA Tour 11
9. Jul.	Crackdown 2 (Import)
15. Jul.	Toy Story 3
10. Aug.	Madden NFL 11
20. Aug.	Kane & Lynch 2: Dog Days
27. Aug.	Mafia 2
14. Sep.	Halo: Reach
17. Sep.	Front Mission Evolved
17. Sep.	Two Worlds 2
24. Sep.	F1 2010
24. Sep.	Test Drive Unlimited 2
30. Sep.	FIFA 11
Sep.	Guitar Hero: Warriors of Rock
Sep.	Ninety-Nine Nights II
Sep.	R.U.S.E.
Sep.	Spider-Man: Dimensions
1. Okt.	Dead Rising 2
8. Okt.	Enslaved: Odyssey to the West
8. Okt.	WRC: FIA World Rally Championship
10. Okt.	Fallout: New Vegas
14. Okt.	Medal of Honor
19. Okt.	EA Sports MMA
22. Okt.	Vanquish
26. Okt.	Star Wars: The Force Unleashed II
26. Okt.	The Sims 3
31. Okt.	Splatterhouse
Oktober	NBA Elite 11
Oktober	WWE Smackdown vs. Raw 2011
4. Nov.	Def Jam Rapstar
4. Nov.	Rock Band 3
9. Nov.	Call of Duty: Black Ops
18. Nov.	EA Sports Active 2
18. Nov.	Need for Speed Hot Pursuit
Nov.	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1
Nov.	Kinect (Hardware)
Nov.	Michael Jackson: The Experience
Dez.	F.E.A.R. 3
Dez.	Sonic Free Riders
2010	Alice: Madness Returns
2010	Assassin's Creed: Brotherhood
2010	Batman: Arkham Asylum 2
2010	Beyond Good & Evil 2
2010	Crysis 2
2010	DJ Hero 2
2010	Doom 4
2010	Fable 3
2010	Fist of the North Star: Ken's Rage
2010	Grand Slam Tennis
2010	Tom Clancy's H.A.W.X. 2
2010	Hitman 5
2010	Homefront

TERMIN	TITEL
2010	Hunted – Die Schmiede der Finsternis
2010	L.A. Noire
2010	Lego Star Wars 3: The Clone Wars
2010	Majin and the Forsaken Kingdom
2010	Max Payne 3
2010	Metal Gear Solid: Rising
2010	NHL 11
2010	PES 2011
2010	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten
2010	Saw 2
2010	Shaun White Skateboarding
2010	The Ripper
2010	This is Vegas
2010	Tron: Evolution
2010	True Crime: Hong Kong
2010	Warhammer 40.000: Space Marine
2010	Your Shape: Fitness Evolved
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Bodycount
2011	Brink

TERMIN	TITEL
2011	Bulletstorm
2011	Darksiders 2
2011	Dead Space 2
2011	Deus Ex: Human Revolution
2011	Dragon Age 2
2011	Driver: San Francisco
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron
2011	Gears of War 3
2011	Ghost Recon: Future Soldier
2011	I Am Alive
2011	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
2011	Mortal Kombat
2011	Portal 2
2011	Rage
2011	Red Faction: Armageddon
2011	Saints Row 3
2011	Spec Ops: The Line
2011	The First Templar
2011	WWE All Stars
2011	Xcom
2012	Devil's Third

日本 NIPPON DREAMS

TÄGLICH NEUHEITEN IM ONLINE SHOP!

UNCUT GAMES

HALO REACH 59,90 EUR
XBOX 360 SLIM DESIGN 244,90 EUR
DEAD RISING 2 59,90 EUR
FORMEL 1 2010 59,90 EUR
TWO WORLDS II 59,90 EUR
TOY STORY 3 52,90 EUR

XBOX360
MAFIA II (UNCUT)
MAFIA II
59,90 EUR

KANE & LYNCH 2 (UK UNCUT)
54,90 EUR

BLITZ-VERSAND
AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES
BARGELD SOFORT!

FOR 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN
WWW.NIPPONDREAMS.COM

360 LIVE – NEU AB DEM 25. AUGUST! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

MEDAL OF HONOR

Weg vom Zweiten Weltkrieg. Hin zum modernen Krieg gegen den Terror. Mit diesem Schlachtruf kehrt »Medal of Honor« zurück ins Gefecht und nimmt »Modern Warfare 2« ins Fadenkreuz. Authentische Gefechte, realistische Atmosphäre und ein archaisch brutaler Irakkrieg werden versprochen. 360 Live hat sich mit einer fast vollständigen Preview-Version ins Krisengebiet begeben und liefert einen exklusiven Lagebericht von der Front. Vorschau!

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Eine ganze Stadt geht vor die Hunde, und diese beiden Irren sind schuld daran. Die umfassende Vorschau dieser Ausgabe zeugt vom tiefen Eindruck, den der Shanghai-Aufenthalt von Kane und Lynch bereits in der Redaktion hinterlassen hat. Im nächsten Heft werden die Tresortüren der Testversion gesprengt – ohne Rücksicht auf Kollateralschaden! Mal sehen, welche Überraschungen der durchgeknallte Doppelpack diesmal wieder in petto hat...

MAFIA 2

Ein von der Prager Filmharmonie eingespielter Soundtrack, die Elite der deutschen Synchronsprecher und über 50 originalgetreue Ami-Schlitten – das neue Mafia-Epos aus dem Hause 2K Czech will vor allem eines: packende Atmosphäre liefern. Da kann's auch mal sein, dass eins der ehrenwerten Familienmitglieder neben einem abgehackten Pferdekopf aufwacht. Welche Methoden Hauptdarsteller Vito zur Machtübernahme nutzt, erfährst du im nächsten Heft. Test!

PLUS!

HALO: REACH

Die Mehrspieler-Modi rocken dank neuem Klassensystem wie noch nie, frische Waffen und Gegner hüllen das »Halo«-Universum in neues Licht. Aber können die Spartan-3-Krieger des Noble Teams auch in der Kampagne glänzen? Wie sieht's mit Story, Technik und neuen Fahrzeugen aus? 360 Live mischt mit in der Schlacht um den Planeten Reach und überprüft Recken und Rüstzeug auf Kampftauglichkeit. Test!

DEAD RISING 2

Fünf Jahre nach Teil Eins ist ganz Amerika verseuchtes Zombieland, und der einzige normale Mensch in dieser gigantischen Quarantänezone bist du: Chuck Green, ein Biker und Draufgänger, wie er im Buche steht. Capcoms blutlüsterne Untoten-Schlacht-Action hat sich nicht nur optisch stark entwickelt, sondern dank neuen Koop- und Mehrspieler-Modi auch spielerisch zugelegt. 360 Live startet das Zombiegemetzel.

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... GEARS OF WAR 3, HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES TEIL 1, TWO WORLDS 2, FRONT MISSION EVOLVED, TEST DRIVE UNLIMITED 2 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 37**

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. AUGUST 2010!

Besuch uns auf der Halle 6, Stand C-043



gamescom in Köln!



- **Großartige Abo-Aktion:** Such dir deine Prämie gleich vor Ort aus!
- Sprich mit den **360-Live-Redakteuren persönlich!**
- Wer wann am Stand ist, **steht im Forum: www.360-live.de**
- Nimm eine Auszeit auf den **genialen Lümmel®-Sitzen!**
- Hol dir neue Mentalkräfte mit dem **effect®-Energydrink!**



**Du kannst nicht
dabei sein? Verfolge
alle Enthüllungen
auf www.360-live.de**

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.