

360 LIVE

Exklusiv-Report
JAPAN SPIELT
VERRÜCKT!
 Sex, Gewalt, Katzen:
 Exotik-Games aus Nippon!

MEGA-SHOOTER AUF 6 SEITEN
HALO: REACH
 KAMPAGNE, MULTIPLAYER, GRAFIK
 PLUS: EXKLUSIV MIT LESERTEST!



DERBY DER ÜBERKICKER
FIFA VS. PES 11
 Da staunt selbst Paul die Krake:
 EA strauchelt, Konami Favorit!

4-SEITEN-TEST
MAFIA 2
 Starke Figuren, dramatische
 Story, härter als GTA. Seite 58!

TEST DES MONATS!
KANE & LYNCH 2
 BÖSE ACTION, KRANKE SPRÜCHE:
 ZWEI PSYCHOKILLER ZUM LIEBHABEN!



NEUER SHOOTER
 VOM RESI-ERFINDER
VANQUISH
 Poster und
 Entwickler-Porträt

So sieht moderne Action aus:
 extremes Tempo, irrer Spielfluss!
Waffen, Gegner, Bosskämpfe

BULLETSTORM
 Xbox 360 am Limit: heftiger
 als Gears. Angespielt!



ENSLAVED
 Hat uns verzaubert: Fantasy-
 Action im XXL-Spielbericht!



BRANDAKTUELL
 Red Dead: Legenden und Schurken: Add-on im Test!
 Castlevania: Lords of Shadow: Comeback geglückt!
 Doppel-Poster: Vanquish, WRC Rally
AUSSERDEM 007 Blood Stone, Bioshock Infinite,
 R.U.S.E., Street Fighter X Tekken, H.A.W.X. 2, WRC Rally
 Live-Arcade-Testfest: Limbo, Lara Croft, Shank!

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

www.360-live.de



Ausbildungsinstitut für
Gamedesign & Development,
Animation und kreative Medien

NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

KURSSTART: September 2010 & März 2011

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



Willkommen bei 360 Live!



Gaming ganz anders: In gerade mal zehn Wochen möchte Microsofts Bewegungssteuerungskonzept »Kinect« unsere Spiel-Erlebnisse völlig umkrempeln. Das kleine Zubehörteil mit ein paar Kameras und sehr

cleverer Software an Bord will uns die totale Kontrolle übers Videospiel aus der Hand nehmen. Steuerung ganz ohne Controller. Mit wischenden Händen durch Menüsysteme eilen, mit schlagenden Bewegungen Sportsimulationen bezwingen – ist das die Zukunft?

Sönke: Kinect wird der Kracher. Allein die Vorstellung, dass ich ab November ohne Controller durch das Menü meiner Xbox 360 zappen und dort all das tun kann, was ich bisher auch immer getan habe, finde ich beeindruckend. Nie wieder werde ich beim Filmgucken meine Fernbedienung verlegen, denn ich brauche keine mehr. Auch nicht zum Musikhören oder Fotobetrachten. Das klappt so kinderleicht, da kommt selbst mein Opa mit klar. Cool auch, wie Kinect mich dank motorisiertem Standfuß bei Videokonferenzen stets »im Auge behält«. Klare Sache: Das ist die Zukunft!

Richard: Sicher sind die Kinect-Demonstrationen faszinierend, fast schon wie aus einem Sci-Fi-Streifen. Die Erkennung von Gesten und Sprachkommandos scheint ja gut zu funktionieren. Super Sache für Partyspiele.

Aber ich genieße Videospiele eben lieber alleine, entspanne auf meiner Couch und tauche in »Bioshock 2« nach Rapture ab. Geht das mit Kinect, funktioniert das im Sitzen? Ich hab bisher nur stehend hampelndes Publikum gesehen. Für dich mag Kinect die Erfüllung sein, und für viele ist's bestimmt eine Alternative zum Controller. Aber für mich eher weniger. Ich möchte Dinge anfassen. Mir fehlt ja schon bei Sonys »Eyetoys« das Gefühl, was in den Händen zu haben, etwas, das mir Halt vermittelt und über Vibrationen Feedback zurückgibt. Abgesehen davon ist mir Kinect mit knapp 150 Euro viel zu teuer. Erst recht, weil Microsoft bisher noch jedes Zubehör nach einer Handvoll Spiele hat fallen lassen. Siehe Live Vision Kamera, Quiz-Controller und Co...

Sönke: Du darfst nicht vergessen, dass vieles von der Software abhängt. Und die wirkt ziemlich ausgereift. Autofahren ohne Lenkrad, mit Tieren interagieren durch bloßen Einsatz von Sprache und Gesten, sich fit halten ohne übertriebene Zusatz-Hardware – all das klappt. Das hat jedermann auf der Gamescom ausprobieren können. Auch genial: Kinect funktioniert sogar im Dunkeln, außerdem muss ich mir nicht für teures Geld weitere Controller kaufen, wenn weitere Personen mitspielen wollen. Dich stört, dass nur Games für Gelegenheitsspieler erscheinen? Glaub mir, schon in ein paar Monaten redet keiner mehr über dieses Thema! Ich sag nur »Ghost Recon: Future Soldier«...

Richard: Weißt du, was mich nachdenklicher macht als die geringe Menge an Spielen, die mich interessieren? Eine Kamera bei mir zu Hause, die meinen Bewegungen folgt. Auch im Dunkeln. Eine Konsole, die sich per Sprachbefehl einschalten lässt. Immer aktiv, immer online: Das klingt für mich wie die totale Überwachung. Ich fühle mich unwohl bei dem Gedanken, dass die Kameras und Mikros von Kinect ständig auf der Lauer liegen. Da kann ich ja gleich Microsoft-Chef Steve Ballmer in mein Wohnzimmer einladen. Wer weiß denn schon, ob nicht ständig Daten übertragen werden. Vielleicht gar nicht zu Microsoft, sondern zum Beispiel an Hacker, die das Übertragungsprotokoll knacken? Nein danke. Wenn mir Kinect in die Bude kommt, dann an eine ausschaltbare Steckerleiste. Aber weißt du was, Sönke? Lass uns die Leser fragen. Wäre klasse, wenn sie uns schreiben, was sie über Kinect denken. Einfach per E-Mail an richard@360-live.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein
Chefredaktion 360 Live

Sönke Siemens
Leitender Redakteur 360 Live

P.S.: Ab dieser Ausgabe heben wir die besten Spiele der Preview-Seiten mit zwei neuen Auszeichnungen hervor: Den »Hit-Tipp« erhalten alle Spiele mit einem Hit-Potenzial ab 8.0 aufwärts. Und der »Redaktions-Favorit« ist schlichtweg das Spiel, das uns beim Anspielen am meisten beeindruckt hat.

DIE ACTION- UND KINECT-AUSGABE!

Das Sommerloch 2010 ist vorüber. Jetzt geht's los mit den richtig dicken Dingen, siehe Testteil in dieser Ausgabe: mit »Mafia 2« und »Kane & Lynch 2: Dog Days«, um nur zwei große Namen zu nennen. Außerdem Top-Thema in dieser Ausgabe: Japan spielt verrückt. Im großen 4-Seiten-Report stellt 360 Live die zehn skurrilsten Games aus dem Land des Lächelns vor. Mit dabei: Dating-Simulationen, die ganze Ehen zerstört haben, und Schmuddelspielchen, die hier nie denkbar wären. Tests ab Seite 53, Japan-Report ab Seite 66

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

VANQUISH

Erstmals angespielt: In dieser Ausgabe fühlt 360 Live der heißen Sega-Produktion »Vanquish« auf den Zahn – das neue Werk der Macher von »Bayonetta« und des Erfinders von »Resident Evil«. Ein Third-Person-Shooter, so herrlich schnell und schräg und japanisch wie nichts anderes momentan. Mit mehr Tempo und Stil als »Devil May Cry«. Außerdem: Wie ist der Denker und Lenker – Shinji Mikami – so drauf? Großes Preview und Poster in der Heftmitte!



360 Live feiert, du gewinnst!
Ein Spiel.
Geschenkt.
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!

360 LIVE
AUSGABE SEPTEMBER 10

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY Vanquish	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 PREVIEWS Die Spiele von morgen	54 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	70 COMMUNITY Live Arcade, Termine, Leserpost
---	--	---	---	--



6 SEITEN PREVIEW

18 HALO: REACH

Der Mega-Shooter im Detail: Grafik, Kampagne, Multiplayer, Lesertest!



TEST DES MONATS

54 KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Böse Action, kranke Sprüche: zwei Psychokiller zum Liebhaben!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: David Abzug über Red Faction: Armageddon
- 06 DJ Hero 2
- 07 Operation Flashpoint: Red River
- 07 The Darkness 2
- 08 Street Fighter X Tekken
- 08 Bioshock Infinite
- 08 Tony Hawk Shred
- 09 Gears of War – Der Film
- 09 Dragon Age 2
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Alice – Madness Returns
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Vanquish
- 18 Halo: Reach
- 24 Star Wars: The Force Unleashed 2
- 26 Bulletstorm
- 30 Enslaved: Odyssey to the West
- 34 FIFA 11
- 36 PES 11
- 38 WRC Rally Championship
- 40 Guitar Hero: Warriors of Rock
- 45 Two Worlds 2
- 46 Castlevania: Lords of Shadow
- 48 R.U.S.E.
- 50 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- 52 7 Minuten mit James Bond 007: Blood Stone

GEWINNSPIEL

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

SERVICE

- 65 Abo
- 53 Impressum
- 82 Vorschau

Ein Spiel. Geschenk. Garantiert.
Im November feiert 360 Live seinen fünften Geburtstag: mit einem großen Gewinnspiel in der Ausgabe 12, die am 17. November 2010 erscheint. Aber es lohnt sich, schon jetzt die Augen offen zu halten. Denn wer in dieser Ausgabe – und in vier weiteren – den Sammel-Schnippse ausschneidet und uns fünf Stück komplett zusendet, der erhält eine von 500 Spiele-Vollversionen – geschenkt! Die Aktion läuft vom 08.10. bis 17.11.2010. Die hast du verpasst? Kein Problem: Wende dich mit einer E-Mail an abo@360-live.de an unseren Abo-Service und bestelle das Heft nach.



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News,
Gewinnspiele und ein Forum findest
du auf unserer Webseite.

Die Adresse: www.360-live.de

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Spartipp des
Monats

Forum, News
und mehr

TEST

- 54 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 58 Mafia 2
- 62 Shank
- 63 Lara Croft and the Guardian of Light
- 64 Ninety-Nine Nights 2
- 64 Raiden Fighter Aces
- 71 Red Dead: Legend und Schurken
- 72 Limbo
- 72 Hydro Thunder Hurricane
- 72 Monday Night Combat
- 72 Castlevania: Harmony of Despair

REPORTAGE

- 66 Japan spielt verrückt

POSTER

- 41 WRC Rally Championship
- 42 Vanquish

COMMUNITY

- 70 Meckerecke
- 70 Interview mit Thomas Thomsen
- 71 Xbox-Live-Downloads
- 72 Live Arcade Total
- 73 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74 Aktion Lesertest: Monkey Island 2 SE
- 75 Nachgefasst bei: Xbox 360 S
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Spartipp: Fable 2
- 79 Kauftipps: H.A.W.X., Lips, Ghostbusters, Halo 3: ODST, Assassin's Creed Brotherhood LC-Edition
- 80 Kauftipps: Mafia 2 CE
- 80 Zubehörttest: Arcade-Pro-Joystick, Cyber Clean Reiniger
- 81 Spieletermine

COVERTHEMA

14 VANQUISH

Der neue Shooter vom Resi-Erfinder: extremes Tempo, irrer Spielfluss. Preview plus Poster!



TOPSPIELE

30 Enslaved: Odyssey to the West

- 14 Vanquish
- 18 Halo: Reach
- 24 The Force Unleashed 2
- 26 Bulletstorm
- 34 FIFA 11

36 PES 11

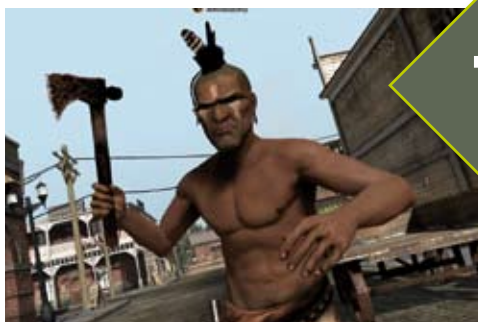
- 38 WRC Rally Championship
- 40 Guitar Hero: Warriors of Rock
- 45 Two Worlds 2
- 46 Castlevania: Lords of Shadow
- 48 R.U.S.E.

58 Mafia 2

- 50 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- 52 James Bond 007: Blood Stone
- 54 Kane & Lynch 2: Dog Days

71 Red Dead: Legend und Schurken

- 63 Lara Croft and the Guardian of Light
- 72 Limbo
- 72 Castlevania: Harmony of Despair



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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	PRÜGEL-TREFFEN	SPIEL-VERFILMUNG	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
David Abzug über Red Faction: Armageddon	Street Fighter X Tekken	Gears of War - Der Film	Alice: Madness Returns	Charts

✱ DER HEISSE STUHL David Abzug

Als im Juni 2009 »Red Faction: Guerrilla« erscheint, ist die Spielewelt von den Socken. Kein anderer Shooter kombiniert ein derart packendes Zerstör-doch-was-du-willst-Erlebnis mit abwechslungsreichem Leveldesign und zündenden Waffen. Der neue Teil soll noch einen draufsetzen...



BIO

Name | David Abzug

Firma | Volition

Position | Leitender Designer

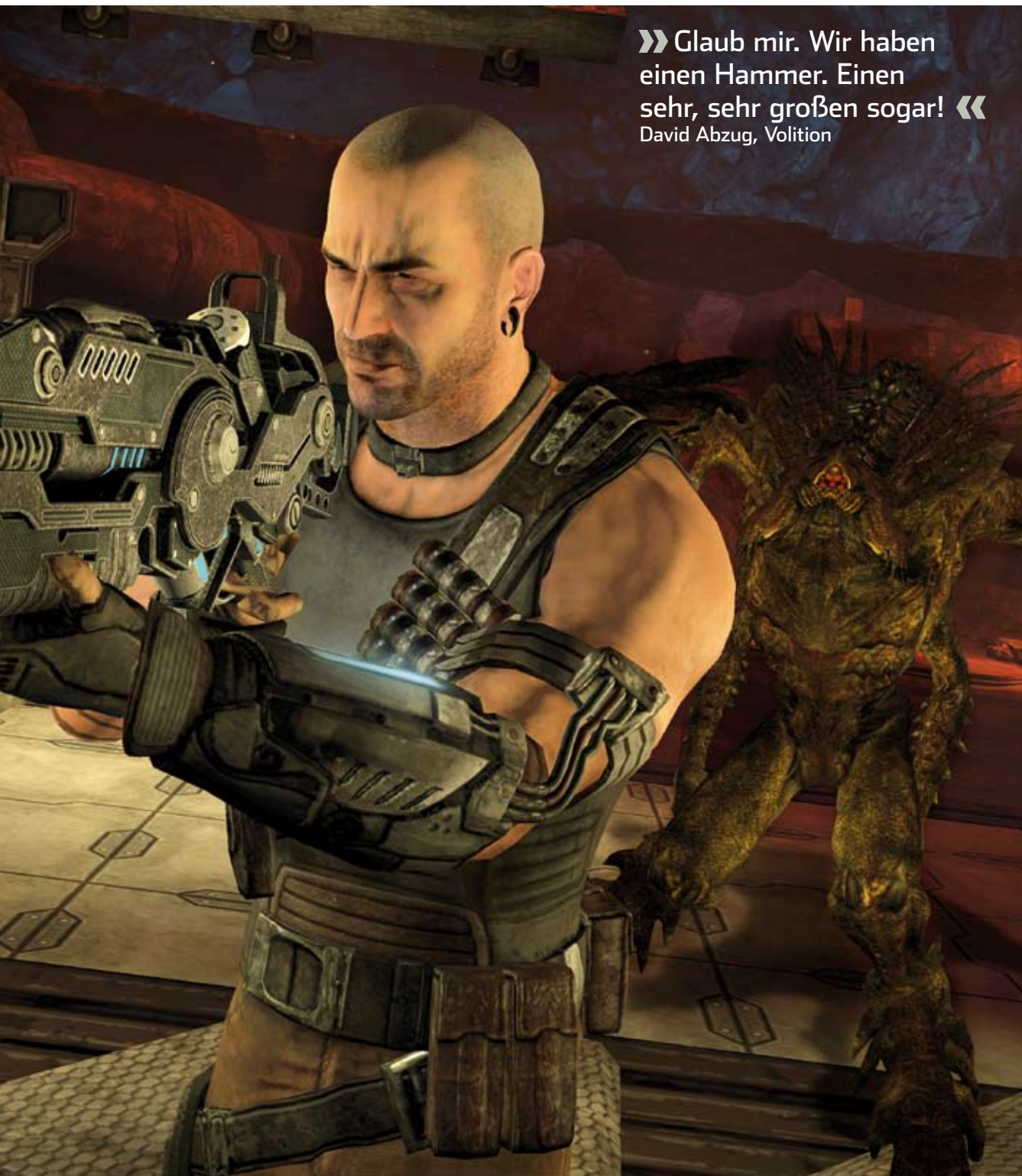
Arbeitet gerade an | Red Faction: Armageddon / gesichtsfüllendem Bartwuchs

Schon gewusst? | David Abzug bezeichnet sich selbst als großen Fan der Sci-Fi-Serie »Akte X«. Ob das der Grund für all die garstigen Aliens im neuesten »Red Faction« ist?

Mit »Red Faction: Guerrilla« haben Entwickler Volition und Hersteller THQ vor knapp über einem Jahr eine längst totgeglaubte Marke erfolgreich wiederbelebt: eben »Red Faction«. Neben kreativen Argumentationsverstärkern und einem soliden Mehrspieler-Modus sind es vor allem die komplett zerstörbaren Kulissen, die begeistern. Und auch bei »Red Faction: Armageddon«, dem neuesten Teil der Serie, soll letztgenannter Punkt wieder das Markenzeichen sein. »Du wirst nahezu alles in Schutt und Asche legen können. Und glaub mir, manche Explosionen hast du so noch nie in einem Spiel gesehen«, erklärt der leitende Gamedesigner David Abzug im Gespräch mit 360 Live. »Aber es geht nicht nur um Zerstörung. Die Story und die Atmosphäre sind ebenso entscheidend. Das soll sich alles frisch und neu anfühlen.« Will heißen: Erkundet man in »Red Faction: Guerrilla« primär die Oberfläche des Mars, verlagert sich das Geschehen diesmal ins Innere des Roten Planeten. »Zwei Generationen und ein Krieg sind vergangen. Das biologische System ist kollabiert, die Oberfläche des Planeten unbewohnbar«, verrät der Entwickler. Soll das heißen, es wird nur noch in schlecht beleuchteten Stollen gekämpft? »Nein, du darfst zeitweise an die Oberfläche. Aber die präsentiert sich ganz anders. Das Wetter spielt eine tragende Rolle. Beispielsweise toben unberechenbare Sandstürme. Man wird schnell verstehen, warum die Menschen in die Tiefe des Erdreichs geflüchtet sind.« Und wer ist der Gegner? Die ausbeuterische Bergbaufirma des

letzten Teils doch nicht schon wieder, oder? »Sagen wir so, man stellt sich neuen Widersachern. Die Typen, die die Planetenoberfläche zerstört haben, sind immer noch da. Außerdem gibt's noch andere, nicht so menschliche Gegner, die ... aber ich verrate zu viel«, reißt David an. Viel lieber als über die noch offenen Geheimnisse spricht er nämlich über das Gameplay. »Wir haben sehr viel gelernt. Alles ist viel direkter. Guerrilla war ein tolles Spiel und das Offene-Welt-Konzept super. Aber wir hatten auch Probleme«, erklärt der Entwickler. »Von einem Ort zum nächsten war's immer viel Fahrerei. Mit dem Untergrund, den Höhlen, da rückt alles näher zusammen, ohne die Bewegungsfreiheit des Spielers einzuschränken. Alles wird rasanter, dynamischer, mitreißender.« Das zeigt sich laut Abzug speziell im Kampf: »Wir werden zackige Scharmützel bieten und einige echt chaotische Schlachten.« Das Chaos sollen vor allem die Waffen herbeiführen, gelobt Abzug. »Mein Favorit ist die Magnet-Gun. Du schießt ein Projektil auf Objekt A, dann ein weiteres auf Objekt B. Resultat: Boom! Zielst du beispielsweise zuerst auf eine Ansammlung Fässer und dann auf einen KI-Schergen, rasen die Fässer binnen Sekunden los und begraben den Typen unter sich. Du kannst so zudem ganze Gebäude auseinanderreißen. Sehr praktisch.« Und was ist mit dem typischen »Red Faction«-Hammer? Der wird doch nicht vergessen, oder? »Oh, glaub mir. Wir haben einen Hammer. Einen sehr, sehr großen sogar!« Ob das so stimmt, soll sich im März 2011 zeigen.





» Glaub mir. Wir haben einen Hammer. Einen sehr, sehr großen sogar! «
David Abzug, Volition

DJ HERO 2

Platten drehen, Fader ziehen, die Luft vor den Boxen zum Flimmern bringen: Das Beat-genaue Übergänge auch in der Welt der Videospiele ihre Daseinsberechtigung haben, hat der englische Entwickler Freestyle Games in Zusammenarbeit mit Hersteller Activision bereits letzten Herbst eindrucksvoll unter Beweis stellen können. Im für Anfang Oktober geplanten »DJ Hero 2« nehmen sich die britischen Turntable-Spezialisten nun den Wünschen der Fans an. So rückt diesmal der Schwerpunkt weg von Funk und Hip-Hop hin zu amtlichen Club-Beats. Deutsche Technojünger werden zwar auch weiterhin keinen ihrer Hits im Repertoire finden, dafür gibt's aber von David Guetta, Deadmau5,

DJ Tiësto sowie über hundert weiteren namhaften Künstlern prickelnde Partybeats auf die Ohren. Die Änderungen an der Spielmechanik konnten wir bereits an einer ersten Vorabversion selber ausprobieren: Neue Freestyle-Zonen für eigene Scratches und beliebige Spurwechsel per Crossfader-Einsatz vermitteln ein wesentlich realeres Spielgefühl als noch im ersten Teil. Zudem weicht die einstige Unterstützungsgitarre einer Mikrofonspur, mit der jeder seine MC-Künste erproben kann. Und auch die Fans können aufatmen, denn »DJ Hero 2« wird mit dem DJ-Kontroller des ersten Teils komplett kompatibel sein.

klein- GEDRUCKT

NEED FOR SPEED SHIFT 2

✖ Rassige Rennwagen, packende Positionskämpfe und fordernder Realismus auf abgesperrten Rennstrecken – das kommt offenbar gut an. Denn ein Finanzbericht von Electronic Arts hat enthüllt: Schon im ersten Quartal 2011 soll »Need for Speed Shift 2« erscheinen. Also nur wenige Monate nach »Hot Pursuit«. Wie's scheint, soll die bekannte Rennspiel-Reihe nun also dauerhaft sowohl Arcade- als auch Simulations-Fans ansprechen.

OPERATION FLASHPOINT 3

✖ Nicht mal ein Jahr ist der Militär-Shooter »Operation Flashpoint: Dragon Rising« auf dem Markt, schon wird das Nachfolgespiel offiziell bestätigt. »Operation Flashpoint: Red River« soll die Fehler von »Dragon Rising« wettmachen, will mit einer größeren, erneut offenen Spielwelt auftrumpfen. Außerdem verspricht Codemasters eine detailreichere Optik und noch mehr Realismus. Erscheinungsdatum? Unklar.

THE DARKNESS 2

✖ Vergangenes Jahr hat der Comicverlag Top Cow den Ego-Shooter »The Darkness 2« anvisiert. Seitdem? Nichts. Bis jetzt. Offenbar ist das kanadische Studio Digital Extremes als Entwickler am Werk. Das geht zumindest aus dem via linkedin.com veröffentlichten Lebenslauf des US-Amerikaners Emmanuel Pappas hervor, der laut dort gemachter Angaben derzeit als Grafiker an dem Projekt mitwirkt.

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

FORZA 3 SAMT DOWNLOAD- INHALTEN...

...kommt bald in einer Neuauflage, der sogenannten Ultimate Collection.

ACE COMBAT...

...ist zurück. 2011 dürfen Jet-Fans mit »Assault Horizon« in die umkämpften Lüfte starten.

DAS PC-GAME AMERICAN MCGEE'S ALICE...

...könnte noch dieses Jahr als Live-Arcade-Titel erscheinen, sagt zumindest die Gerüchteküche.

✕ STREET FIGHTER X TEKKEN

DUELL DER GIGANTEN!

Das wird gigantisch. Dass große Spieleserien und Charaktere bekannter Games aufeinandertreffen, ist keine Seltenheit. Bereits seit 1996 treten in »Marvel vs. Capcom« regelmäßig Captain America, Hulk, Iron Man und weitere Figuren der Marvel-Comics gegen Ryu, Mega Man, Strider und andere Idole bekannter Capcom-Spiele an. Jetzt hat Capcom einen weiteren Gegner für ein Treffen zweier Spieleuniversen gefunden. In »Street Fighter X Tekken« prallen die Hauden der »Street Fighter«-Reihe auf die Recken der »Tekken«-Prügelei aus dem Hause Namco Bandai. Kurzum: Hier kollidieren zwei echte Schwergewichte des Kampfsport-Genres. Genauer gesagt zwei, die grundverschiedener kaum sein könnten. Auf der US-Comic-

Messe »Comic Con« Ende Juli in San Diego durfte eine sehr frühe Demo angespielt werden. Die fühlt sich aktuell stark nach »Street Fighter 4« an, also schnell, zackig und unkompliziert. Ist auch kein Wunder, läuft das Ganze doch auf Basis der gleichen Grafik-Engine – noch, denn bis zur Fertigstellung wollen die Japaner kräftig an der Technik feilen. Wer mitkämpft, ist übrigens schon abzusehen.

»Hier kollidieren zwei echte Schwergewichte des Kampfsport-Genres.«

So treten in der Demo Ryu und Chun-Li auf Seiten der »Street Fighter«-Fraktion an, während Kazuya Mishima und Nina Williams die Tekken-Abteilung repräsentieren. Weitere Turnier-Teilnehmer? Unbekannt. »Street Fighter«-Fans hoffen jedoch auf Guile, Blanka, Ken und M. Bison; »Tekken«-Anhänger auf Paul Phoenix, Lei Wulong, Heihachi und Yoshimitsu. Spannend: Abseits von Capcom werkelt auch Namco Bandai an einem Schlagabtausch der Prügellegenden: »Tekken X Street Fighter«. Das Spiel, welches schlichtweg die Namen der Spieleserien vertauscht, wird völlig unabhängig von der Capcom-Produktion entwickelt und orientiert sich eher an »Tekken 6«, ja verwendet sogar dessen Grafikunterbau. Wie

»T e k k e n « -Schöpfer Katsuhiro Harada den Fans mitteilte, sieht er beide Spiele weniger als Zusammenarbeit der Studios, »vielmehr ist das der Schlagabtausch des Jahrhunderts.« Wann er stattdessen wollte noch keiner der Hersteller offiziell bekannt geben. 360 Live rechnet mit einer Veröffentlichung Ende 2011, Anfang 2012.



✕ WOLKEN STATT WASSER

BIOSHOCK INFINITE

Keine Überraschung: Irrational Games arbeitet an einem neuen Ego-Schocker aus der »Bioshock«-Reihe, mit neuer Handlung. Wir schreiben das Jahr 1912. Die Unterwasser-Metropole Rapture ist ferne Zukunft, aber schräge Utopien sind Realität. Der Ort zwischen Hoffnung und Niedergang nennt sich diesmal Columbia. Eine Stadt in den Wolken, laut Pressemeldung von Heißluftballons in zehn Kilometer Höhe getragen, als Symbol für die technische Überlegenheit der USA. Ex-Detektiv Booker DeWitt infiltriert die Stadt, will eine junge Geisel namens Elizabeth aus der Gefangenschaft befreien. Das Gameplay? Intelligente Action mit starken Figuren und großen Gefühlen, wie gehabt, aber mit neuen Elementen durchsetzt. Projektleiter Ken Levine: »Für uns gibt keine heiligen Kühe.« Ob's stimmt, sehen wir leider erst 2012.



✕ SKATEN BEI MINUS 20 GRAD

TONY HAWK SHRED

Ein »Tony Hawk«-Game mit Snowboard-Pisten? Richtig, denn im Karriere-Modus der für Weihnachten 2010 angekündigten »Ride«-Fortsetzung »Shred« lenken Wohnzimmer-Skater mit ihrem Skateboard-Controller neben Holzbrettern nun auch Snowboards durch steile Gebirgskulissen. Die Kritik der Fans an »Ride« soll dem Spielfluss von »Shred« spürbar zugutekommen: So wird die Bedienung mit dem Skateboard-Controller logischer und leichter vonstattengehen als im Vorgängerspiel. Dafür sorgt ein neues Kombo-System, das die Schlüsselbewegungen des Spielers leichter erkennen und sinnvoller kombinieren soll. Die neue Cel-Shading-Optik ist dagegen genauso überraschend wie gerne gesehen. Info am Rande: Ein neues Board wird's geben, das unterscheidet sich zum Vorgängermodell aber nur optisch.




 ✕ GEARS OF WAR – DER FILM

TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

Zu teuer, zu gigantisch, nicht zu machen. Mitte des Jahres waren viele Fans der Brachial-Shooter-Reihe »Gears of War« geschockt: Gerüchte machten die Runde, dass die 2009 angekündigte Verfilmung auf Eis gelegt worden wäre. Ende Juli jedoch hat Cliff Bleszinski, Denker und Lenker der Reihe, dann endlich Klarheit geschaffen und wieder Hoffnung verbreitet. Mit anderen Worten: Das Filmprojekt rund um den Kampf einer Menschenkolonie gegen fiese Monster aus dem Untergrund ist doch nicht vom Tisch. »Es sieht so aus, als würden wir den Film 2012 in die Kinos bringen können. Das wird allerdings ein dickes Budget verschlingen«, sagte Bleszinski auf der US-Comic-Messe Comic Con. Und weiter: »Wir werden etwas Großartiges machen.«

Was Bleszinski allerdings verschweigt: Die Produktion muss mit einem weitaus geringeren Budget auskommen, als ursprünglich angesetzt. Statt 100 Millionen US-Dollar will die »Herr der Ringe«-Produktionsfirma New Line Cinema nun deutlich weniger Geld zur Verfügung stellen. Wie viel genau? Unbekannt. Allerdings macht eine Zahl von 45 Millionen US-Dollar die Runde. Nicht zuletzt aus genanntem Grund soll das ganze Projekt vollkommen neu aufgezogen werden. Heißt konkret: Der erste Drehbuchentwurf wird verworfen, das Konzept und auch sonst alles auf Anfang gedreht. Statt eines explosiven, nur mit Effekten überladenen Epos à la »2012« oder

»300« stellt sich Spieledesigner Bleszinski selbst nun eine intelligente und beseelte Verfilmung vor. »Mehr wie District 9« soll der Videospiel-Streifen werden.

» Wir werden etwas Großartiges machen. «

Eine gute Entscheidung? Wahrscheinlich schon. Denn ein großes Budget macht noch lange keinen guten Film. Vielmehr ein tolles Skript und ein fähiger Regisseur. Und sollte

es Bleszinski – der selbst intensiv an dem Film mitwirken will – schaffen, tatsächlich ein »Gears of War« auf die Leinwand zu hieven, dürfte das bei vielen Gamern und Fans sicherlich für Begeisterungstürme sorgen. Denn vor allem bei dieser Zielgruppe ist der Alien-Streifen »District 9« besonders beliebt.


 ✕ VERSCHLIMMBESSERT?

DRAGON AGE 2

Ende 2009 hat US-Entwickler Bioware mit »Dragon Age: Origins« praktisch aus dem Stand heraus eine brandneue Rollenspiel-Marke etabliert. Ein kolossales Spiel mit einer gigantischen Welt, kantigen Heden, unvorhersehbaren Storywendungen und jeder Menge Blut. Außerdem eins, das spielerisch ganz klar in die Kerbe des PC-Klassikers »Baldur's Gate« schlägt. Und das war auch ein zentrales Problem: Primär für den PC entwickelt, ist die Konsolenumsetzung von »Origins« steuerungstechnisch etwas gewöhnungsbedürftig. Diese Mankos will »Dragon Age 2« nun radikal ausmerzen; der

Konsolenversion soll nun wesentlich mehr Liebe zuteil werden. Und auch sonst stehen viele Änderungen an – die jedoch scheinbar einigen Fans ganz und gar nicht zusagen. Darf in »Origins« noch klassisch ein eigener Held als Mensch, Elf oder Zwerg gewählt werden, gibt's in Teil Zwei nur den Heroen Hawke. Geschlecht und Klasse dürfen noch definiert werden. Mehr dagegen nicht. Zudem: »Dragon Age 2« soll kürzer ausfallen als sein Vorgänger. Um wie viel, das ist noch unklar. Ebenso werden die Kämpfe beschleunigt. Weniger wie »Baldur's Gate« soll sich's anfühlen und dafür mehr wie »Mass Effect«. Freunde schneller

Action freut's, Taktiker hingegen schauen in die Röhre. Der vierköpfigen Party ganz gezielt Anweisungen erteilen und dann zusehen, wie ein Plan sich entfaltet? Geht wohl nicht mehr. Allerdings verspricht Entwickler Bioware, dass das Spielgefühl dem des ersten Teils sehr ähnelt und die vorgenommenen Änderungen eher den Spielfluss beschleunigen – ohne dabei die bewährte Atmosphäre zu zerstören. Ob Bioware Wort hält, erfährst du im großen Preview im nächsten Heft. Erscheinen soll »Dragon Age 2« im Frühjahr 2011.

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Electronic Arts' »Medal of Honor«-Entwicklungsstudio EA LA hat seit Kurzem einen neuen Namen: Danger Close. Der Begriff kommt aus der Militärsprache und bezeichnet Artilleriebeschuss von Zielen in gefährlicher Nähe zu den eigenen Truppen.

✖ **Zahl:** 3 bis 4. So viele »Resident Evil«-Games möchte Capcom alsbald in einem Jahr auf den Markt bringen. Davon soll wenigstens eines stets für die großen Konsolen, also Xbox 360 und Playstation 3, erscheinen.

✖ **Zitat:** »Ich will den Alltags-Horror. Also den tiefgehenden, psychologischen, verstörenden Grusel und nicht den klischeehaften Direkt-ins-Gesicht-Horror.«

Das sagt Designer American McGee gegenüber dem US-Magazin Wired über die Welt seines neuen Spiels »Alice: Madness Returns«.



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

ALICE MADNESS RETURNS

Aus der Redaktion

✖ Wenn du diese Ausgabe in den Händen hältst, dann bist du entweder an unserem Messestand auf der Gamescom in Köln oder schmökertest zu Hause darin, um dich über die heißesten Messethemen zu informieren. So viel ist sicher: Die Vorbereitungen für die Großveranstaltung kosten ordentlich Nerven: Standaufbau, Terminkoordination, Vorbereitung auf die täglichen Leser-Sprechstunden. Aber auch die Messe selbst wird ihre Spuren hinterlassen: Dutzende neue Games anspielen, Pressekonferenzen twittern, Foto Strecken online stellen – die Redaktion hat schon jetzt kollektiv Urlaub für die komplette Woche danach beantragt.

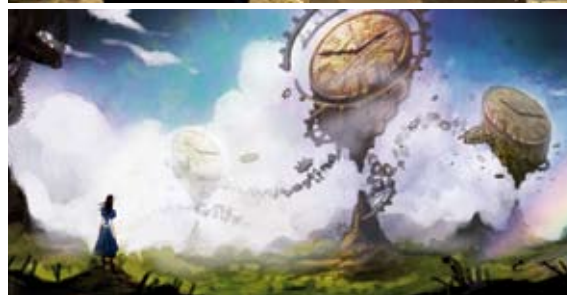
Praktikant gesucht!

✖ Du liebst das Schreiben, magst Videospiele, kennst dich in der Gaming-Szene aus, und weißt, wer Hideo Kojima, Ken Levine und Peter Molyneux sind? Dann hätten wir noch ein Plätzchen frei: Wir bieten ein sechsmonatiges Praktikum in der Redaktion in München - natürlich bezahlt. Zu den Aufgaben zählen Mitarbeit am Magazin, Betreuung der Website, Testen von Videospiele, Verfassen von Tests und Previews sowie der Besuch von Presseveranstaltungen im In- und Ausland. Weitere Informationen findest du auf www.360-live.de unter der Rubrik Jobs.

Zehn Jahre nach dem Erscheinen des legendären PC-Actionspiels »American McGee's Alice« ist's nun ganz offiziell: Der zweite Teil der düsteren und alpträumenhaften Interpretation von Lewis Carrolls Kinderbüchern trägt den Namen »Alice: Madness Returns«. Und damit wäre dann auch schon klar, worum's geht. Wie im Vorgängerspiel ist die schwarzhaarige Alice in dieser Third-Person-Schnetzerei kein kleines Mädel von sanftem Gemüt. Nein, sie ist wahnsinnig, hat einfach nicht alle Zigarren im Humidor, dreht am Rad und flüchtet sich in ihrem Wahn in eine wirre und brutale Fantasiewelt: das Wunderland. Ein surrealer Ort, so schräg, krank und aggressiv wie seine Bewohner. Allen voran die blutrünstige Königin. Mit eiserner Hand regiert sie ihr Reich; skelettierte Spielkarten-Krieger mit Rasiermesser-Hellebarden unterstützen sie dabei. Das Land selbst wird wiederum von augenlosen Drachenwesen, bizarren Mischwesen – halb Schnecke, halb Dampfmaschine – und anderen seltsamen Kreaturen bevölkert.

Doch diese kranken Fantasien müssen aufhören. Und damit genau das passiert, ist der Spieler gefordert: Wie im PC-Urahn aus dem Jahr 2000 übernimmt er die Kontrolle über die kampferprobte Göre, liegt es an ihm, das Mädel mit dem blauen Kleid und der weißen Schürze schnetzend und

metzelnd durch ihr faszinierendes Alpträumenreich zu geleiten. Mit Messern und anderen Waffen die Häsher der abartigen Königin um die Ecke bringen, nebenbei pfiffige Rätsel lösen – das sind die Kernelemente des Gameplays. Das eigentliche Ziel? Den Grund für Alice' Wahnsinn ausfindig machen. Das können verdrängte Erinnerungen sein, aber auch verloren gegangene Gedanken – hier allesamt logischerweise dargestellt in Form widerwärtiger Kreaturen und abartiger Fantasien aus Alice' Kopf. Das Ergebnis ist eine fesselnd-verstörende, optisch völlig andersartige Erfahrung. Erste Bilder zeigen ganz außergewöhnliche Szenen: Mal springt Alice durch grüne, von farbenfrohen Riesenpilzen und gigantischen Dominosteinen dominierte Wälder; mal steht sie einfach nur da und starrt auf bizarre Konstruktionen. Etwa eine zerfallene Brücke, die hinauf zu einem konfus zusammengewürfelten Schloss führt. Spindeldürre Türme, wuchtige Mauern, alles überwuchert von modrigen Ranken – ja, die Grafiker verstehen ihr Handwerk. Wie sich »Alice« spielt? Noch unklar. Designer American McGee jedenfalls verspricht, dass sich alle wohlfühlen werden – Kenner des ebenfalls von ihm koordinierten ersten Teils, aber auch blutige Serien-Neueinsteiger. Erscheinungsdatum? 2011 nimmt der Wahnsinn seinen Lauf.



DAMIT DU WEISST, WAS GESPIELT WIRD.

Komm in die Games-Community!

www.360-live.de



Halo: Reach



Paukenschlag oder Abgesang? Kann sich Bungie mit »Halo: Reach« ein Denkmal setzen? Lies den Test zum letzten Teil der »Halo«-Saga!

Direkt zur Veröffentlichung: Die endgültigen Urteile zu »R.U.S.E.«, »Two Worlds 2« und »Tom Clancy's H.A.W.X. 2« erfährst du hier gleich nach Prüfung der Testversionen.

Jetzt im Forum: Freunde berichten von der Gamescom. Wie war die Stimmung? Welche Games können beeindruckend? Holt Kinect die Kartoffeln von der Couch?

Du interessierst dich für Medien und Journalismus? Dann bewirb dich um ein Praktikum in der Games- oder der IT/Multimedia-Redaktion. Gutes Deutsch und Technik/Multimedia-Affinität sind Pflicht; weitere Infos unter »Jobs« auf www.airmotion.de.



MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

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

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

GEARS OF WAR 3

1

Hersteller | Microsoft

35%

Tendenz

↑

Einschätzung | sehr gut

Doppelzüngige Biester mit Igel-ähnlichen Stachelpanzern; Locust, die gefallene Teamkollegen an den Armen packen und umherschleudern – die neuesten Bilder haben's wirklich in sich.



HALO: REACH

2

Hersteller | Microsoft

30%

Tendenz

↑

Am 14. September entbrennt sie endlich, die Schlacht um den Planeten Reach – Welt-raum-Gefechte inklusive. Wie gut sich all das spielt, verrät unser XXL-Preview.
Einschätzung | sehr gut



MAFIA 2

3

Hersteller | 2K Games

30%

Tendenz

↑

Schon mal überlegt, jemandem einen Pferdekopf ins Bett zu legen? Ja? Dann nimmt dich La Famiglia bestimmt gerne auf. Test zum Gangsterspektakel in dieser Ausgabe.
Einschätzung | sehr gut



4 Dead Rising 2

25% **Einschätzung** | sehr gut

5 Assassin's Creed Brotherhood

20% **Einschätzung** | sehr gut

6 Fable 3

20% **Einschätzung** | sehr gut

7 Bulletstorm

15% **Einschätzung** | sehr gut

8 Dragon Age 2

15% **Einschätzung** | sehr gut

9 Fallout: New Vegas

15% **Einschätzung** | sehr gut

10 Rage

15% **Einschätzung** | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Juli 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Red Dead Redemption	Rockstar Games
2	Forza Motorsport 3	Microsoft
3	Fable 3 Limited Edition	Microsoft
4	GTA: Episodes from Liberty City	Rockstar Games
5	Assassin's Creed 2	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Juli 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2	Red Dead Redemption	Rockstar Games
3	Halo: Reach	Microsoft
4	Star Wars the Clone Wars: Republic Heroes	Lucasarts
5	NCAA Football 11	Electronic Arts

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Monster Hunter Frontier	Capcom
2	Ninety-Nine Nights 2	Konami
3	Halo: Reach Special Edition	Microsoft
4	Dead Rising 2	Capcom
5	Ketsui	Spb

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

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

1

Hersteller | Activision

35%

Tendenz

↑

360-Wertung | 9.1

Alternativer Begriff für Langzeitmotivation? Richtig: »Modern Warfare 2«. Dank Resurgence Pack zurück auf Platz eins der Charts.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

2

Hersteller | Electronic Arts

24%

Tendenz

↑

Vier neue Karten, neue Waffen, neue Erfolge und, und, und: Auch wenn der Vietnam-Download-Inhalt noch auf sich warten lässt, verteidigt »Bad Company 2« wacker seine Chartposition. **360-Wertung** | 8.9



GIEHRS OF WOAR 2

3

Hersteller | Microsoft

24%

Tendenz

↑

Wie ging noch gleich der zweite Teil zu Ende? Ach so, wir werden alle sterben! Vorfreude auf den dritten Teil hilft dem Vorgängerspiel, am zweiten Platz zu sägen. **360-Wertung** | 9.7



4 Alan Wake

18% **Wertung** | 8.5

5 Borderlands

18% **Wertung** | 8.3

6 Blur

12% **Wertung** | 8.8

7 Dragon Age: Origins – Awakening

12% **Wertung** | 8.7

8 Fallout 3

12% **Wertung** | 8.1

9 FIFA Fussball-WM Südafrika

12% **Wertung** | 9.0

10 Red Dead Redemption

12% **Wertung** | 9.2

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

SINGULARITY

1

Hersteller | Activision

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.6

Mops: »Das Spiel hat 'ne geniale Gruselatmosphäre, hab mich schon mehrmals echt erschrocken. Kann's euch nur ans Herz legen!«



CRACKDOWN 2

2

Hersteller | Microsoft

Leser-
wertung
7.7
360-Live-
Wertung
7.8



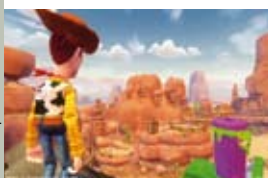
Zamamee: »Es ist manchmal schon erstaunlich, wie viele Zombies auf einmal herumlaufen. Dagegen ist Left 4 Dead ein Kindergarten. Nur das Zielsystem ist manchmal echt 'ne Katastrophe.«

TOY STORY 3

3

Hersteller | Disney Interactive

Leser-
wertung
7.4
360-Live-
Wertung
7.3



Langolier83: »Endlich mal ein Spiel, das ich mit meiner Frau spielen kann.«

4 Sniper: Ghost Warrior

Hersteller | City Interactive

Leser-Wertung | 4.5
360-Live-Wertung | 6.3

Escon: »So, hab das Spiel mal geockt und muss sagen: Das ist der letzte Rotz. Wenn man schleicht, wird man trotzdem gesehen, Gegner laufen dumm im Kreis herum. Fehler ohne Ende.«

5 Naughty Bear

Hersteller | 505 Games

Leser-Wertung | 7.1
360-Live-Wertung | 6.1

Emile: »Ich sag euch: Naughty Bear ist ein echt lustiges Spiel. Ein wütender Bär, der Amok läuft, nur weil er ein bisschen gemobbt wird.«

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

GEARS OF WAR 3

1

Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
9.5
360-Live-
Potenzial
9.0

Chris99: »Das wird der Hammer. Ich bete, dass sie das Server-Problem in den Griff bekommen, denn dann wird das hier der neue Mehrspieler-König.«



BULLETSTORM

2

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.0



White Zombie: »Sieht total cool aus. Für mich steht es fest. Das Spiel kommt in mein Regal.«

FABLE 3

3

Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
8.5



Dustindollin: »Ob ich Fable unbedingt mit Kinect zocken will? Ich weiß ja nicht. Hoffentlich geht's auch komplett ohne. Dann wird's super!«

4 Need for Speed: Hot Pursuit

Hersteller | Electronic Arts

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

LP Stormi: »Endlich kehrt Electronic Arts zu den alten Wurzeln zurück. Jetzt geht es mit Need for Speed wieder aufwärts.«

5 Medal of Honor

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 7.5
360-Live-Potenzial | 8.0

Megalow0815: »Das Spiel macht zwar nicht alles falsch, ist aber bei Weitem nicht so gut wie Modern Warfare 2 oder Bad Company 2.«

✕ 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

GAMESCOM 2010

Bist du dabei?

Ja, ich bin da	38%
Nein, kann nicht	38%
Nein, will nicht	15%
Ja, bringe Kuchen mit	9%

IST KINECT WAS FÜR DICH?

Kaufst du's dir?

Ja	12%
Nee, bleibe beim Gamepad	27%
Mal abwarten	46%
Interessiert mich nicht	15%

MIT WELCHEM SOUND ZOCKST DU?

Stereo, Mono, Surround, etc.

Kopfhörer	8%
Fernsehlautsprecher	42%
Surroundsystem	50%
Hör nebenbei Musik	0%

Kettenraucher oder Nikotinpflaster?

- +** Cooler Held, durchschlagende Waffen, fantastische Soundkulisse, bombastische Grafikeffekte, präzise Steuerung, kaum Ladezeiten, packende Zwischensequenzen, extrem viel Abwechslung
- Deutsche Synchro mit einigen starken, jedoch auch vielen schwachen Sprechern, Lautstärkepegel der Sprecher noch nicht optimal angepasst, keinerlei Mehrspieler-Modi

Und außerdem?

- Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Deutsche Version mit 18er-Freigabe und ohne Schnitte ■ Spezieller Darstellungsmodus für Röhren- und Nicht-HD-Fernseher ■ Stimmen und Bildschirmtexte wahlweise in Japanisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch verfügbar – Umschalten ist jederzeit möglich ■ Download-Inhalte hält Sega noch unter Verschluss ■ Erfolge wird's geben, Details wollte Platinum Games nicht verraten; denkbar wären jedoch Gamerpoints fürs Aufstöbern aller im Spiel versteckten Statuen, Punkte für besonders zackig abgewinkelte Bosskämpfe und dergleichen

**NEUESTE VERSION
EXKLUSIV GESPIELT
NUR IN 360 LIVE!**

Das Spiel in Zahlen

11 Waffen, 2 Granatentypen; 2 Controller-Belegungen; 4 Schwierigkeitsgrade: Automatisch, Leicht, Normal, Schwer; 1 SDTV-Videomodus speziell für Röhrenfernseher; Kamerageschwindigkeit mit 3 Reglern an die eigenen Wünsche anpassbar; die Statistik am Ende eines Abschnitts schlüsselt 10 Dinge auf: Gesamtpunkte, Missionszeit, verwendete Tarnungen, zurückgelegte Distanz, abgefeuerte Munition, Tode, gefallene Verbündete, unterstützte Verbündete, Tötungen, zerstörte Statuen; MG-Türme um 180 Grad drehbar; gefühlte 100.000 umherfliegende Projektile in den ersten 4 Spielstunden.



VANQUISH™

Extremes Tempo, irrer Spielfluss, großartige Bosskämpfe: Sönke Siemens spielt die komplette erste Episode des neuen Shooters von »Resident Evil«-Erfinder Shinji Mikami – und hat danach stundenlang Herzklopfen!

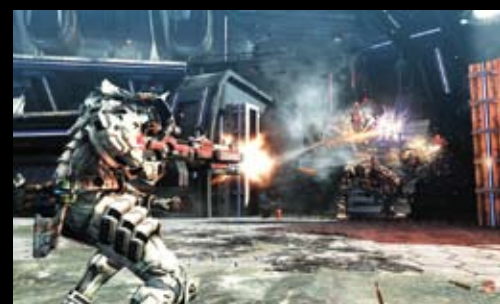
San Francisco im Jahr 2111. Ein Sportler joggt durch einen Park, Sonnenstrahlen durchbrechen die Wolkendecke, Tauben ziehen ihre Bahnen entlang der Skyline. Alles scheint ruhig, friedlich und beschaulich. Majestätisch erhebt sich die Golden Gate Bridge über dem Eingang der Bucht. In der Innenstadt genießen Liebespaare gemeinsam das tolle Wetter, schlendern Passanten entspannt die Fußgängerzone entlang. Dann plötzlich: Eine grell leuchtende Feuersäule bäumt sich neben der Transamerica Pyramide, dem berühmtesten Hochhaus der Stadt, auf. Fußgänger in Sichtweite stehen nur wie angewurzelt da. Doch schon Sekunden später spüren sie die Folgen der aus dem Orbit herabsausenden Energiekugel am eigenen Leib: Die Blutgefäße in ihren Gesichtern schwellen blitzartig an, Arme und Beine blähen sich blubbernd auf. Schließlich verdeutlicht ein Kamerazoom auf die blutverschmierte Frontscheibe eines Taxis, wie all das endet. Die Menschen platzen auf – wie Eier oder Tomaten in der Mikrowelle bei 900 Watt.

Ja, schon das Introvideo von »Vanquish«, dem neuen Third-Person-Actionspiel von »Resident Evil«-Erfinder Shinji Mikami, zeigt, wie der Japaner und sein Team den Spieler emotional mitreißen wollen. Mit dramatisch geschnittenen Zwischensequenzen, einprägsamen Bildern verheerender Katastrophen und einem skrupellosen Bösewicht, der für all das Leid verantwortlich zeichnet. Letzterer wird verkörpert durch Russengeneral Zaitsev. Mithilfe einer riesigen Roboter-Streitmacht hat er die US-Raumstation SC-01 Providence in seine Gewalt gebracht. Von hier wurde die tödliche Mikrowellen-Waffe abgefeuert. Und: In zehn Stunden steht New York auf der Abschussliste. Es sei denn, Amerika kapituliert bedingungslos. Die Yankees allerdings denken gar nicht daran, sondern schicken ihrerseits eine intergalaktische Flotte, um die Providence zurückzuerobern. Der Kampf beginnt und du bist mittendrin – in der Rolle von Sam Gideons, seines Zeichens notorischer Kettenraucher, coole Sau, exzentrischer Draufgänger und jahrelang ausgebildeter Elitekämpfer der US-Verteidigungs- und Weltraum-Behörde DARPA. Eben genau der Mann, den man ruft, wenn die Kacke so richtig am Dampfen ist.

AKT 1, MISSION 1

Mittlerweile befindet sich Sam im Landeanflug auf die Raumstation. Vorrangiges Einsatzziel: Professor Candide lokalisieren und evakuieren. Er nämlich ist es, der die Mikrowellen-Waffe, aber auch Sams genialen Kampfanzug, den Augmented Reality Suit, entwickelt hat. Die US-Fregatte rast der Providence entgegen, donnert im letzten Moment durch eine sich schließende Durchgangsschleuse, wird dann jedoch von schweren Geschützen und mobilen Kampfeinheiten vom Himmel geholt. Sam und einem weiteren Dutzend Landungstruppen gelingt die Flucht in letzter Sekunde. Mit wendigen Mini-Shuttles landen sie unweit der Absturzstelle. Ab hier geht's nur noch zu Fuß weiter.

Der nun folgende Übergang von Zwischensequenz zu Spielgrafik ist nahtlos. Keine aus dem Spielfluss reißenden Ladebildschirme, kein Däumchendrehen, kein gedankliches Abschweifen. Die Action startet sofort durch. Eiskalt und erbarmungslos. Spätestens jetzt muss Sam zeigen, was er wirklich drauf hat, denn die Roboterarmee der Russen fährt gewaltige Geschütze auf. Während in den ersten Sekunden nur Fußvolk den Brückenkopf der Menschen attackiert, folgen wenig später die ersten wachsturm-hohen Kampfläufer. Der Trick: In Bewegung bleiben, am besten mithilfe der Schubdüsen in Sams Kampfanzug; also die LB-Taste angetippt und schon beginnt der Höllenritt. Kniend gleitet Sam nun in einem Affenzahn am Boden entlang. Treppen hoch, Rampen runter, an Hindernissen vorbei, nebenbei Feinde ins Visier nehmen. Wer in der umfangreichen Trainingssequenz – sie ist dem Spiel vorgeschaltet – aufgepasst hat, kommt sofort zurecht. Ob »Vanquish«, wie schon im letzten Preview vermutet, als schnellster Third-Person-Shooter aller Zeiten in die Geschichte eingehen wird? Verdammt noch mal, ja! Insbesondere natürlich bei zugeschaltetem Boost-Modus. Hammer, wie's schon binnen Sekunden abgeht. Wie man sich anfangs fast mit einer Hand im Sofa festkrallen muss, um nicht völlig von der Fülle an Lasersalven, Explosionen und Detonationen weggeblasen zu werden. Endlich mal ein Spiel, bei dem die Epilepsie-Warnung wirklich Sinn macht. Der Geschwindigkeitsrausch ist jedoch nicht von unbegrenzter Dauer: Nach etwa 15



kurz&knapp

Hersteller | Sega

Entwickler |

Platinum Games

Genre | Third-Person-Shooter

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

So muss ein Third-Person-Shooter aussehen: toller Mix aus »Bayonetta«, »Dead Space« und »Halo«.

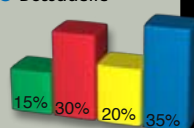
das ist drin

● Zeitlupe

● Projektilhölle

● Megaroboter

● Bosssduelle



Im Gespräch mit...



SHINJI MIKAMI
PROJEKTLLEITER

360 Live: Der Held des Spiels raucht bei jeder Gelegenheit, die sich ihm bietet. Welche Nachricht wollen sie damit transportieren?

Mikami: Rauchen hat dieser Tage ein sehr negatives Image. Wenn man raucht, dann weist einen ständig jemand darauf hin, dass es der Gesundheit schadet. So ist es heute und so wird es auch in Zukunft sein. Auf gewisse Weise ist »Vanquish« also eine Art Rebellion meinerseits gegen all jene, die das Rauchen verteufeln. Ob Sams Raucherei auch während der Action eine Rolle spielt? Ja, denn hinter einer Deckung kauend kann er sich eine anzünden und die Kippe ins Gemenge werfen. Die empfindlichen Hitzesensoren der Robotergegner werden den Glimmstängel wahrnehmen und für einen Moment abgelenkt sein. Perfekt, um sie zu umgehen.

360 Live: Wie muss man sich einen gewöhnlichen Arbeitstag bei Platinum vorstellen?

Mikami: Nun, normalerweise sitzt jeder an seinem Schreibtisch und erledigt seine Arbeit. Oder er geht zu einem Kollegen, um etwas zu besprechen. Meetings halten wir eigentlich kaum ab. Funktioniert irgendwie nicht. Die meisten Entscheidungen ergeben sich vielmehr im direkten Gespräch. Und ich muss zugeben: Die Leute sind ziemlich gut darin, mich aufzustöbern. Wenn jemand also nicht weiterkommt, dann sucht er mich und wir fahnden gemeinsam nach einer Lösung.

360 Live: Sind Kinect, Move und andere Bewegungssteuerungs-Konzepte der Zukunftstrend im Videospiel-Sektor?

Mikami: Ich glaube nicht, dass Bewegungssteuerung das Mainstream-Thema der nächsten zehn Jahre wird. Erst wenn sich die Technologie so weit entwickelt, dass sie selbst unscheinbarste Fingerbewegungen und geringste Zuckungen des Augenlids wahrnimmt, dann brauchst du keinen Controller mehr. Und dann wirst du auch die Kamera im Spiel nicht mehr mit dem rechten Analogstick kontrollieren. Bis die Industrie an diesem Punkt angelangt ist, dauert's jedoch noch ein ganzes Weilchen.

360 Live: Werden solche Erfindungen den Menschen irgendwann voll und ganz in der virtuellen Realität versinken lassen?

Mikami: Natürlich ist der Gedanke, komplett in ein Spiel einzutauchen, faszinierend. Allerdings darf es nie so weit kommen, dass man eine Welt betritt, in der man auf Menschen und Dinge schießt und dann nicht mehr unterscheiden kann, ob das nun in der realen oder der virtuellen Welt geschieht. Zurzeit sehe ich diesbezüglich noch kein Problem, denn alles spielt sich ja innerhalb der Begrenzungen des Fernsehers ab. Verschwimmt diese Begrenzung jedoch zu stark, glaube ich, dass Shooter keinen Spaß mehr machen werden. Auf jemanden zu schießen, würde einen dann emotional zu sehr belasten. Der Sci-Fi-Thriller »Existenz« von David Cronenberg handelt von genauer dieser Thematik – dem Übernehmen negativer Tendenzen aus einer anderen Welt. Da sieht man das sehr gut.

360 Live: Mit dem Playstation-2-Game »God Hand« und der Gamecube-Produktion »P.N.03« haben sie zwei sehr interessante Actionspiele entworfen, die sich gleichwohl nur schleppend verkauften. Warum wird »Vanquish« mehr Erfolg haben?

Mikami: »P.N.03« war streng genommen in vielerlei Hinsicht nicht gut gemacht. Die Hauptfigur beispielsweise führte in frühen Phasen des Entwicklungsstadiums noch eine Waffe mit sich. Doch das Budget war nicht optimal kalkuliert. Am Schluss gab's nicht mal genug Geld, vernünftige Waffenanimationen auf die Beine zu stellen. Also mussten wir echte Waffen komplett streichen. Solche und andere Gründe ließen das Projekt schließlich kommerziell scheitern. »God Hand« wiederum war von vornherein als Produktion für eine ganz spezielle Zielgruppe aufgestellt. Und »Vanquish« – das ist innerhalb dieser Gruppe zweifelsohne das aufwändigste und am professionellsten durchgeplante Projekt. Weshalb wir auch sehr optimistisch sind, dass wirklich viele Actionfans es lieben werden.



Filmreife Unschärfefeffekte, flotte Schnitte: Die Zwischensequenzen sind eine Augenweide und lassen sich zudem jederzeit überspringen.

✖ Kopf runter

DAS DECKUNGSSYSTEM

Schon mal »Giehrrs of Woehr« oder vergleichbare Shooter gespielt? Dann wirst du dich im Handumdrehen mit dem Deckungssystem in »Vanquish« anfreunden. Bei zu intensivem Kugelhagel den linken Analogstick einfach in Richtung einer Mauer bewegen und gleichzeitig die X-Taste antippen, schon schlittert Held Sam in Richtung der anvisierten Deckung. Eine weitere Bewegung des Analogsticks und er läuft mit eingezogenem Haupt bis zur rechten oder linken äußeren Begrenzung des Schutzwalls. Ein Manöver, das Gideons übrigens auch auf dem Boden liegend perfekt beherrscht. Selbst ein nur 50 Zentimeter hohes Mäuerchen kann also als Unterschlupf herhalten. Doch Obacht: Ist der Beschuss zu heftig, zersprengt's die Deckung in tausend Teile. Wer jetzt ohne Fluchtplan dasteht, sollte schleunigst die Boosterdüsen des Anzugs zünden und ratzfatz nach einer Alternative Ausschau halten. Oder in den Zeitlupen-Modus wechseln, über die Reste der Deckung hechten und die Problemverursacher im Nahkampf zerlegen.

Sekunden überhitzt Sams Anzug bei solchen Manövern und braucht eine gewisse Zeit, um sich abzukühlen. Gilt übrigens auch für die zweite sensationelle Fähigkeit des Anzugs. Einmal kurz die LT-Taste antippen während Supersoldat Sam ein Ausweichmanöver einleitet, schon verlangsamt sich das Geschehen sichtbar. So ist es ein Leichtes, selbst sechs bis sieben gleichzeitig amarschießenden Blechbüchsen eine Bleidusche zu verpassen. Oder heranfliegende Projektile schon im Flug zu neutralisieren. Oder besonders schnell krabbelnde Spinnenroboter doch noch ins Fadenkreuz zu bekommen. Schneidig!

ACH DU HEILIGE SCH...

Knapp zehn Minuten tobt die Schlacht in diesem ersten Hexenkessel, dann exerzieren die Entwickler erstmals eindrucksvoll, was »Vanquish« wirklich ausmacht. Ein Roboter, so groß wie drei Fußballfelder, bohrt sich aus dem Erdreich. Es ist der KNRT-O-Argus, eine von unzähligen XXL-Kampfmaschinen, die die Entwickler im Verlauf der Kampagne auf den Spieler hetzen. Ein zunächst panzerförmiges, später menschenähnliches Monstrum aus Titanbolzen, Hydraulikgelenken und der Feuerkraft eines ganzen Bataillons. Sams KI-Mitstreiter Richard Burns nimmt's mit Fassung und kommentiert die fast aussichtslose Lage mit einem schnippischen: »Ich glaub, ich brauch 'ne größere Knarre.« Die dann folgende Schlacht dauert knapp 15 Minuten, verschlingt praktisch sämtliche noch im Level verbliebene Munition, sorgt garantiert für schweißnasse Hände und lässt nicht nur einmal die Kinnlade runterklappen. Diese unbeschreiblich schöne Choreografie aus roher Kraft und purer Zerstörung; die verschiedenen Transformationsphasen des Biests; der Quicktime-Reaktionstest, in welchem Sam – »Matrix«-Style – mitten in der Luft um ein unfassbar großes Projektil tänzelt. Beeindruckend. Bilder, die sich in dein Hirn brennen! Und als das Vieh dann auch noch 32 Raketen gleichzeitig zündet, die sich allesamt wie ein Rudel Bluthunde auf Sam stürzen und nebenbei das komplette Bild mit einem Wirrwarr aus neonfarbenen Leuchtstreifen füllen, ist das Gänsehaut-Feeling perfekt. Speziell Surround-Anlagen-Besitzer werden solche Momente genießen, denn selten wurden Effekte so treffend abgemischt wie in »Vanquish«. Das Prasseln auf den Boden fallender Patronenhülsen, der Einschlag großkalibriger Geschosse, die synchron zum Zeitlupen-Modus verlangsamte Sprachausgabe – geil!

Gerade mal 30 Minuten später schon der nächste Bosskampf. Diesmal gegen einen Ketten-



✕ Für Waffenschmiede

MEHR FEUERKRAFT GEFÄLLIG?

1 Zu viele Gegner auf dem Schirm? Keine Idee, wie du mit all denen fertig werden sollst? Tipp: Schießseisen pimpen, sprich gezielt aufrüsten. Das geschieht in »Vanquish« immer dann, wenn Sam mehr Munition für eine Waffe aufammelt, als deren Magazin fasst. Die Folge eines Upgrades: schnellere Nachladezeiten, erhöhter Schaden und dergleichen.

2 Auch Handgranaten und EMP-Sender lassen sich auf diese Weise hochstufen. Praktisch: Einmal durchgeführte Verbesserungen verfallen nicht. Also auch dann nicht, wenn man die Waffe ablegt und später wieder aufnimmt.

3 Beißt Sam allerdings auf dem normalen oder harten Schwierigkeitsgrad ins Gras, bestraft »Vanquish« das knallhart. Nämlich indem es alle Waffen um eine Stufe herunterschraubt – bis sie irgendwann wieder den Basislevel erreichen. Eben nichts für Warmduscher!



panzer: fetter Geschützturm auf der Oberseite, dicke Panzerplatten an den Seiten und frontal montiert vier Kreissägen, eine fies-fauchender als die andere. Volle Fahrt voraus prescht er Sam entgegen, drei-, vier-, fünfteilt sämtliche Objekte auf seinem Weg. Kisten, Fässer, Roboter – nichts kann den Zähnen der Sägen entfliehen. Wohl dem, der den Killer-Robo mal gründlich in Augenschein nimmt und die Schwachstelle an seinem Heck findet. Alternativ helfen EMP-Kapseln: per Tipper auf die linke Digi-Pad-Taste auswählen, mittels Y-Taste abwerfen, dann Kopf einziehen und zunächst mal staunen, wie alle Roboter innerhalb des Explosionsradius plötzlich in sich zusammensacken. Als hätte man sie

per Fernsteuerung ausgeknipst. Dazu passendes Knarzen, Scheppern, Quietschen und jede Menge andere, hörenswerte Servo-Sounds. Danach bleiben noch ziemlich genau zehn Sekunden, bis die Hightech-Bestien sich wieder aufrappeln. Also: durchladen und hart angreifen!

NUTZE DIE WAFFEN WEISE!

Den Metallhaufen fachgerecht verschrottet? Gut! Dann könntest du diese Schlacht vielleicht doch überleben. Boss drei der Preview-Fassung ist – man staune – übrigens schon Superschurke Zaitsev höchstselbst. Auch er verfügt über einen Anzug, der dem von Sam nahezu

ebenbürtig scheint. Allerdings flitzt Zaitsev noch schneller umher. So schnell, dass man selbst bei aktiviertem Zeitlupe-Modus kaum mithalten kann. Genial, wie solch kleine Designentscheidungen hier Schlacht um Schlacht neue Taktiken erforderlich machen. Bestes Gegenmittel, um Zaitsev ordentlich eins vor den Latz zu knallen: das Sturmgewehr. Dessen hohe Feuerrate garantiert, dass Zaitsev zumindest einige Treffer abbekommt. Doch auch Scharfschützengewehr, Diskuswerfer, Energieblasen-Katapult, Raketenwerfer, Shotgun und die übrigen fünf Waffen haben ordentlich Bums. Vor allem dann, wenn sie gezielt gegen bestimmte Feinde eingesetzt werden. Shotgun-Geschosse gegen einen Robo mit

fetter Titanplatte am Rumpf? Nicht sehr effektiv. Ein gut platzierter Diskus mitten in sein Schaltzentrum am Kopf? Bingo!

Und das Leveldesign zwischen besagten Bossfights? Sehr abwechslungsreich und eine gelungene Balance zwischen ruhigen und hektischen Sequenzen. Einen Personentransporter vor herannahenden Krabbelminen schützen, KI-Kämpfer aus Energiegefängnissen befreien, MG-Stellungen per Scharfschützengewehr ausheben – der Spieler wird praktisch im Fünf-Minuten-Takt mit immer neuen Herausforderungen konfrontiert. Ganz großartig, absolut spielsenswert und definitiv eines der Herbst-Highlights 2010. Actionspieler kreiden sich den 22. Oktober dick und fett im Kalender an.

Sönke Siemens



Der Kampf gegen den im Fließtext beschriebenen Kreissägen-Panzer. Ganz wichtig: Abstand halten, sonst ist Sam gleich einen Kopf kürzer.

360 LIVE sagt...

Rasante, rücksichtslos ins Nervenzentrum injizierte Action. Wer Shooter liebt, wird um HITPOTENZIAL »Vanquish« nicht herumkommen!

9.0 von 10

HALO

REACH

Entwickler Bungie verabschiedet sich mit »Halo: Reach« vom größten Science-Fiction-Epos auf der Xbox 360. Max Roßmeisl schlüpft in die Spartan-Rüstung, kämpft sich durch die Kampagne und tritt dem Entwickler im Mehrspieler-Modus in den Allerwertesten.

kurz&knapp

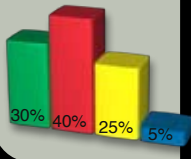
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Bungie Studios
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Atmosphärische Science-Fiction-Action mit frischen Ideen, epischer Geschichte und genialem Mehrspieler-Modus.

das ist drin

- Spartans
- Aliens
- Teamwork
- Ringwelten



Es ist nicht mehr lange hin: Am 14. September wird der US-Entwickler Bungie mit »Halo: Reach« den letzten Akt der Science-Fiction-Saga veröffentlichen – zumindest den letzten, der im eigenen Hause entsteht. Auch wenn vielen Fans weltweit bei dieser Vorstellung wehmütig ums Herz werden dürfte, die Vorfreude auf den letzten Teil der Reihe überwiegt. 360 Live macht sich mit einem lachenden und einem weinenden Auge auf den langen Weg nach Seattle im US-Staat Washington, um mit den Entwicklern zu plaudern und eine praktisch vollendete Version des Ego-Shooters einen ganzen Tag lang zu prüfen. Tatkräftige Unterstützung leistet 360-Live-Leser und »Halo«-Veteran Achim Oswald. Er hat sich im Forum auf www.360-live.de auf unseren Aufruf hin beworben und konnte gemeinsam mit der Redaktion in München eine ähnlich fortgeschrittene Version exklusiv anspielen.

Serienkenner wissen: »Reach« schließt nicht an das Finale von »Halo 3« an. Wie bereits bei »ODST« macht Entwickler Bungie vielmehr einen Schritt in die Vergangenheit – die Handlung setzt also vor dem ersten Teil der Serie ein. Im Mittelpunkt steht eine Soldateneinheit, das sogenannte Team Noble. Ihr Stützpunkt: Der Planet Reach, einer der größten militärischen Vorposten des United Nations Space Command – die intergalaktische Streitmacht der Menschen. Gut versteckt im System Epsilon Eridani werden hier die stärksten Waffen der Erdenbewohner herangezuchtet: die gewaltigen, sagenumwobenen Soldaten des Typus »Spartan«. Das Spartan-Programm dient der Erschaffung von genmanipulierten Supersoldaten mit kybernetischen Erweiterungen. Krieger, die dank ihrer unglaublichen Fähigkeiten und überragenden

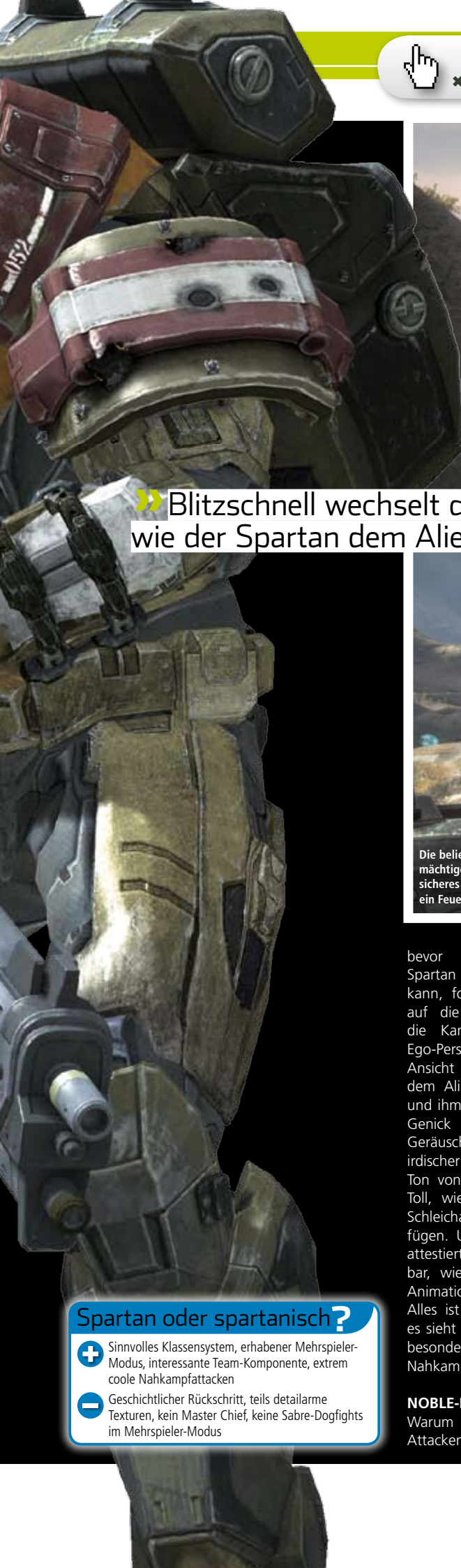
Stärke ganze Alienarmeen plätten, ohne mit der genetisch verbesserten Wimper zu zucken. Wozu das Ganze? Nun,

zwischen der Menschheit und den Covenant, einer grausam kämpfenden Allianz aus mehreren Alienrassen, wütet seit fast 30 Jahren ein alles verzehrender Krieg. Und der verläuft nicht gut für uns. Unzählige menschliche Kolonien wurden von den Covenant bereits kaltblütig hinweggefegt. Sie kennen keine Gnade und kein Erbarmen. Die Spartaner sind somit die letzte Hoffnung der Menschheit auf den Sieg.

Die Mission startet in einer sternklaren Nacht auf dem Planeten Reach. Oben am Himmel thront riesengroß Turul, einer der beiden Monde des Planeten. Sofort fallen die grafischen Unterschiede zu den Vorgängerspielen auf: sehr detaillierte Waffentexturen und beeindruckende Weitsicht. Der neue Grafikmotor arbeitet prima und bringt die bedrückende Stimmung hervorragend rüber. Doch genug gestaunt, denn jetzt geht's zur Sache. Ganz in der Nähe wurde Allianz-Aktivität gemeldet. Zusammen mit Jun-A266, dem Scharfschützen der Einheit, macht sich das Spartan-Team daran, die Lage auszukundschaften. Die Waffe im Anschlag geht es schleichenden Schritts über Felsen und Geröll. Minuten später der erste Vorbote des Unheils: Es ist eine menschliche Basis; bis auf die Grundmauern von der Allianz niedergedrückt; keine Überlebenden. Direkt davor steht auf einem Felsvorsprung ein unachtsamer Elite-Krieger. Mit dem Rücken zu den Spartans blickt er auf das grausige Werk. Das ist die Gelegenheit! Langsam schleicht sich Noble-Six, die vom Spieler gesteuerte Figur, heran; das Gewehr immer schussbereit auf den Hinterkopf der Bestie gerichtet. Erst kurz

**EXKLUSIV IN 360 LIVE:
ENTWICKLERBESUCH
PLUS LESERTEST!**





Der Falcon-Hubschrauber ist eines der neuen
Vehikel und bietet Platz für einen Piloten und zwei Schützen.

»Blitzschnell wechselt die Kamera in die Third-Person-Ansicht und zeigt, wie der Spartan dem Alien in Sekundenbruchteilen das Genick bricht.«



Die beliebten Warthogs werden auch mit dem
mächtigen Vierfach-Raketenwerfer geliefert. Treff-
sicheres Ballern vorausgesetzt, lässt sich damit
ein Feuerwerk der Extraklasse abbrennen.

✱ Unser Lesertester

ACHIM OSWALD

Achim ist 22 Jahre und kommt aus dem baden-württembergischen Geislingen. Beruflich verdingt er sich als IT-Systemelektroniker. Achim ist »Halo«-Fan seit der ersten Stunde und daher unserem Aufruf im Forum auf www.360-live.de gefolgt. Mehrere Stunden durfte er zusammen mit der Redaktion exklusiv die aktuellste Fassung von »Halo: Reach« spielen, um uns danach seine Eindrücke zu schildern.



Spartan oder spartanisch?



Sinnvolles Klassensystem, erhabener Mehrspieler-Modus, interessante Team-Komponente, extrem coole Nahkampfattacken



Geschichtlicher Rückschritt, teils detailarme Texturen, kein Master Chief, keine Sabre-Dogfights im Mehrspieler-Modus

bevor dieser den Atem von Spartan B-312 im Nacken spüren kann, folgt der Angriff. Ein Tipper auf die RB-Taste, schon wechselt die Kamera blitzschnell von der Ego-Perspektive in die Third-Person-Ansicht und zeigt, wie der Spartan dem Alien auf den Rücken springt und ihm in Sekundenbruchteilen das Genick bricht. Ein heftiges Knack-Geräusch, dann sackt der Außerirdische lautlos und ohne einen Ton von sich zu geben zusammen. Toll, wie elegant sich diese neuen Schleichattacken ins Gameplay einfügen. Und auch Lesertester Achim attestiert: »Es ist wirklich unverkennbar, wie viel Arbeit Bungie in die Animationen der Charaktere steckt. Alles ist butterweich choreografiert, es sieht wirklich verflucht echt aus – besonders, wenn die Spartans in den Nahkampf gehen.«

NOBLE-HOBEL

Warum Bungie solch hinterhältige Attacken einbaut? Ganz einfach: Der

Spieler ist, wie schon in »ODST«, nicht der übermächtige Master Chief. Oder anders formuliert: Das Noble-Team besteht nicht aus Spartan-2-Soldaten, sondern aus Rekruten des Spartan-3-Programms. Die sind zwar ebenfalls genetisch verbessert und überragen normale Menschen deutlich, haben aber nicht die Stärke und Widerstandsfähigkeit der Spartan-2-Kommandos. Sie sind sozusagen die Light-Variante des Master Chiefs. Insgesamt besteht das Noble-Team aus sechs Spartan-Kriegern. Der Spieler übernimmt wie erwähnt die Rolle des Frischlings Noble-Six. Das Geschlecht von Noble-Six kann jeder selbst bestimmen, genauso wie das gesamte Rüstungsdesign des Helden. Vom Helm bis zur Unterarmpanzerung lässt sich das Erscheinungsbild noch variantenreicher gestalten als in »ODST«. Besonders hervorzuheben: Alle ausgewählten Rüstungsdetails kann man sogar in den Zwischensequenzen am eigenen Charakter ausmachen. Dadurch sind die Team-



Der Weltraumkampf mit dem experimentellen Sabre gehört zu den Höhepunkten der Kampagne. Hier geht es Banshees, Seraphs und sogar einem Allianz-Kreuzer an den Kragen.

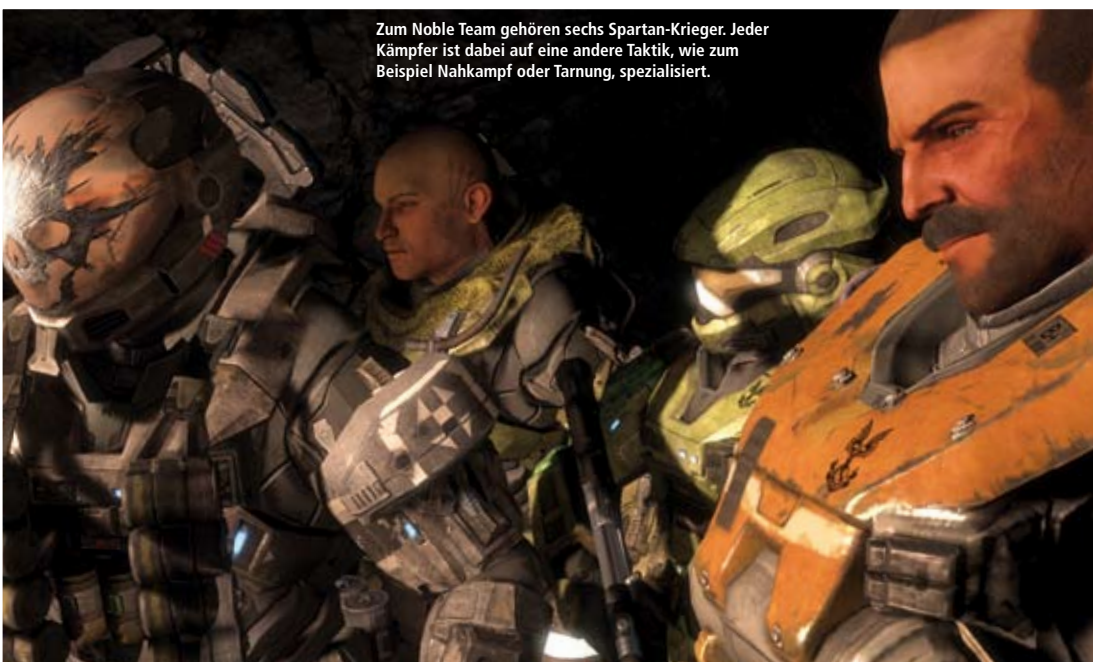
Der Skirmisher ist ein entfernter Verwandter der Schakale und greift stets im Rudel an.



Mitglieder optisch gut unterscheidbar. »Die Charaktere sind durch ihre unterschiedliche Gestaltung und eigenen Persönlichkeiten einprägsamer, als es die Troopers aus ODS waren«, findet auch Achim. Ob das Noble-Team allerdings den Kultstatus des Master Chief erreicht, bezweifelt 360 Live weiterhin. Dafür hat sich John-117 einfach zu sehr in die Köpfe der Fans eingebrannt. Dennoch: Das typische »Halo«-Gefühl kommt auch ohne den grünen Spartaner von der ersten Sekunde an auf. Denn obwohl es die Möglichkeit des Schleichangriffs gibt, befindet man sich die meiste Zeit

mit den Allianz-Schergen im Kampf Mann gegen Mann. Da kommen die neuen Waffen, die Bungie spendiert, gerade recht. Redaktionsliebling: der M319-Granatwerfer. Seine Geschosse können auf Wunsch auch verzögert gezündet werden. Perfekt geeignet also, um das extraterrestrische Feindgewürm in einen Hinterhalt zu locken. Überhaupt fügen sich alle neuen Schießprügel glaubhaft in das Universum ein, fühlen sich prima an und machen zudem akustisch extrem was her. Das gilt natürlich auch für sämtliche Covenant-Waffen, allen voran das Erschütterungsgewehr. Ein Treffer, und Druckwellen-Geschosse wirbeln alles orkanartig durch die Gegend, was nicht auf Reach festgenagelt wurde. Wissenswert: Im Gegensatz zu »Halo 3« kann man in »Reach« lediglich eine Waffe in den Händen halten. Und die Steuerung? Die fällt so einfach und präzise aus, wie man es seit jeher von der Serie gewohnt ist. Wer je ein »Halo«-Spiel oder einen Ego-Shooter gezockt hat, wird sich binnen Minuten pudelwohl fühlen. Einzig dass die Tastenbelegung noch immer nicht frei konfigurierbar ist, stößt sauer auf.

Zum Noble Team gehören sechs Spartan-Krieger. Jeder Kämpfer ist dabei auf eine andere Taktik, wie zum Beispiel Nahkampf oder Tarnung, spezialisiert.



DER EINMARSCH BEGINNT

Nachdem der Trupp die UNSC-Basis von allen feindlichen Einheiten gesäubert hat, machen die Jungs jedoch eine weitaus erschreckendere Entdeckung: Die Allianz hat mit der Invasion von Reach begonnen. Die UNSC reagiert sofort, organisiert einen Gegenschlag. Doch ein Luftangriff ist momentan unmöglich. Die Covenant haben gigantische Flugabwehr-Geschütze



» Während man mit dem Sabre Banshees und Seraphs in ihre Bauteile zerlegt, wütet um einen herum eine gigantische Raumschlacht. Wahnsinn! «

in Stellung gebracht, die eine Fregatte in Sekundenbruchteilen zerschneiden können wie ein Eliten-Energieschwert einen jammernenden Grunt. Folglich lautet die Mission, die Geschütze vom Boden aus zu zerstören. Das Problem: Die Ungetüme werden von zahlreichen Infanterieeinheiten bewacht. Brutes, Eliten und sogar die neuen Skirmisher, entfernte Verwandte der Schakale, verteidigen die Flak-Batterie mit ihrem

Leben. Aber das Noble-Team wäre nicht das Noble-Team, hätten es nicht ein paar Asse im Ärmel: Der beste Freund eines jeden Spartans, ein mit einem Vierfach-Raketenwerfer bestückter Warthog, steht bereit, um den Aliens den Garaus zu machen. Was dann folgt, spielt sich so grandios wie eh und je. Und auch Achim schwärmt: »Die Fahrten mit dem Warthog zählen für mich immer noch zu den

Höhepunkten jedes Halo-Spiels. Cool, dass Bungie wieder den Raketen-Warthog aus Halo 1 ins Spiel bringt.« Darüber hinaus bietet »Halo: Reach« zahlreiche komplett neue Fahrzeuge, beispielsweise den Allianz-Zweitzer vom Typ Revenant, eine Mischung aus Warthog und Ghost. Außerdem schwingt man sich im Laufe der Kampagne an Bord des UNSC-Hubschraubers Falcon und lässt Granaten im Dauerfeuer vom Himmel regnen.

Doch zurück ins Kampfgebiet: Bei den Geschützen angekommen, heißt es den Reaktor der Flak sprengen und sich aus dem Staub machen. Gesagt, getan. Nach wenigen Augenblicken schwebt die fast 500 Meter lange UNSC Fregatte Grafton in die Atmosphäre und eröffnet das Feuer auf alles, was nicht menschlich ist. Eine unglaublich imposante Szene, die nicht zuletzt dank der tollen Grafik für Gänsehaut sorgt – und für offene Münder, als der gigantische Kreuzer kurz nach seiner Ankunft

✱ Ich kann fliegen...

...UND WAS KANNST DU?

Insgesamt stehen dem Spieler in »Halo: Reach« sechs Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Das Jetpack befördert ihn für einige Sekunden in die Luft. Ideal, um Gegner von oben zu beharken oder schnell eine höher gelegene Scharfschützen-Position einzunehmen. Die Fähigkeit »Armor Lock« hingegen macht unverwundbar. Ebenfalls praktisch: die Tarnfähigkeit. Sie ermöglicht es, ungesehen von A nach B zu kommen. Für Verwirrung beim Gegner sorgt hingegen die Fähigkeit, ein Hologramm der eigenen Spielfigur in die Umgebung zu projizieren. Geschickt eingesetzt, zieht es für eine Zeit lang das Feindfeuer auf sich – perfekt, um sich zu regenerieren oder den Feind zu flankieren. Blicke noch das »Drop Shield«: Diese Spezialfähigkeit schützt nicht nur vor Beschuss, sondern heilt den Benutzer, solange der Schild aktiv ist.

Und außerdem?

■ Zwei Sondereditionen: Die Limited Edition enthält zusätzlich Dr. Halseys Journal; die Legendary Edition kommt mit einer exklusiven Statue des Noble-Teams und dem kompletten Inhalt der Limited Edition daher ■ Microsoft veröffentlicht am 14. September eine Xbox 360 S im silbernen »Halo: Reach«-Design, inklusive 250-GB-Festplatte, zwei Controllern, Headset, Gutscheincodes für eine Elite-Panzerung, einer Episode der Anime-Serie »Halo Legends« und dem Spiel in der Standard-Version; Preis: 329,- Euro ■ Neue Rüstungsdesigns werden über Credits gekauft, die man sich in Kampagne und Mehrspieler-Modus verdient ■ Im Mehrspieler-Modus kann man, wie schon in »Halo 3«, im militärischen Rang aufsteigen ■ Der Schmiede-Modus ist wieder mit an Bord. Zwar wird man hier keine ganz neuen Karten entwerfen können, dafür aber bereits existente nach Belieben verändern können. Ganze Gebäude oder nur einzelne Bauelemente werden gedreht, gewendet oder miteinander verschmolzen. Auch cool: die Schmiede-Welt, ein gigantischer Halo-Ring, der ganz nach eigenem Gusto umgestaltet werden kann. Natürlich dürfen alle modifizierten Karten via Xbox Live getauscht werden

✖ Es gibt viele Gewehre...

... ABER DIESES IST MEINS!

Obwohl die M7-Maschinenpistole und das BR55HB-SR-Kampfgewehr diesmal fehlen, gibt es zahlreiche neue Schießprügel in der Waffenkammer. Zum Beispiel die M392-Flinte. Ausgestattet mit Zielfernoptik und einem zwölf Patronen fassenden Magazin ist sie eine Mischung aus Kampf- und Scharfschützengewehr. Ebenfalls neu ist der M319-Granatwerfer des UNSC. Nützlich: Hält man die Feuertaste gedrückt, explodiert das Geschoss erst beim Loslassen – prima, um Feinde in einen Hinterhalt zu locken. Mit einem speziellen Laser-Peilungsgerät lassen sich erstmals, wie bei »Quake Wars«, Luftschläge ordern, die Fahrzeugen und Infanterie erheblichen Schaden zufügen. Und wer seine Gegner lieber unbemerkt zur Strecke bringt, der wird sich über das Kampfmesser freuen. Ein gezielter Stich in den Hals und das extraterrestrische Gewürm darf sich zum Propheten des Bedauerns gesellen. Doch auch die Allianz bringt neue Schießweisen mit. Etwa das Nadelgewehr, das im Gegensatz zum bekannten Nadelwerfer aber keine zielsuchenden Geschosse verschießt. Hinzu kommt der Typ-52 Plasmawerfer, der bis zu vier Plasma-Haftminen gleichzeitig abfeuert. Das Focus-Gewehr hingegen emittiert einen konstanten Laserstrahl. Neu ist überdies der Plasma Repeater, der bei Dauerfeuer allerdings schnell überhitzt. Das Erschütterungsgewehr wiederum verschießt Plasmagrannaten, die bei Bodenkontakt eine Druckwelle erzeugen.

völlig überraschend in einer gleißenden Explosion aufgeht. Wieso, weshalb? Das sei an dieser Stelle noch nicht verraten.

ÜBER DEN WOLKEN

Um der Allianz einen Gegenschlag zu verpassen, fasst das Noble-Team einen infernalischen Entschluss. Der Plan: den Hyperraum-Kern eines UNSC-Schiffs ausbauen, um ihn anschließend an Bord eines riesigen Allianz-Zerstörers zu schmuggeln. Der Kern, so die Annahme, soll dann aktiviert werden, in den Hyperraum springen und auf diese Weise das ganze Allianz-Schiff auseinanderreißen. Ein Himmelfahrtskommando, aber die einzig verbleibende Chance, den Zerstörer zu vernichten. Um möglichst schnell in den Weltraum zu gelangen, steigt man kurz drauf ins Cockpit eines experimentellen UNSC-Raumjägers: der Sabre. Wie ein Spaceshuttle rauscht das Ding senkrecht in den Himmel von Reach und stößt, sobald es den Orbit erreicht hat, eindrucksvoll die Kerosintanks ab. In der Umlaufbahn angekommen, warten jedoch bereits Banshees und die neuen Seraph-

Jäger der Allianz darauf, den Spieler zu pulverisieren. Moment mal, eine Weltraummission? Ja, das ist für die »Halo«-Reihe Neuland. Aber wer sich mit der Steuerung eines Allianz-Banshees auskennt, der wird auch mit dem Sabre keine Probleme bekommen. Der rechte Stick bestimmt die Flugrichtung, in Kombination mit den Schultertasten vollführt man elegante Ausweichmanöver. Die Y-Taste wechselt zwischen Maschinengewehr und zielsuchenden Raketen. Besonders imposant: Während Banshees und Seraphs in ihre Bauteile zerlegt werden, wütet um einen herum eine gigantische Raumschlacht. Schon mal »Wing Commander« oder »Darkstar One« gespielt? Dann weißt du, was dich erwartet!

Aber nicht nur in den Weiten des Alls, sondern auch auf dem Boden beschreitet Bungie neue Wege. An bestimmten Stellen der Kampagne kann sich der Spieler nämlich eine von sechs verfügbaren Spezialfähigkeiten, so genannte »Armor Abilities«, aussuchen. Meistens startet man eine Mission mit der Sprint-Fähigkeit – »Modern Warfare 2«-Spieler werden sie kennen. Hin und wieder finden sich jedoch Gerätschaften,

✖ Team-Arbeit

Besonders im Feuergefecht-Modus ist ständige Absprache im Team Pflicht. Wer allein auf die Jagd geht, überlebt nicht lange.

✖ Gegnerpack

Auf Reach trifft man auf fast alle bekannten Gegner-typen. Zusätzlich muss sich das Noble Team aber auch mit neuen Alienrassen auseinandersetzen.

✖ Neues Gewand

Das Sturmgewehr hat zwar ein anderes Design als in den bisherigen Teilen, fetzt aber mindestens genauso. Zusätzlich gibt es zahlreiche neue Schießprügel, um der Allianz kräftig einzuheizen.



die das Aktivieren einer anderen Spezialfähigkeit erlauben. Etwa des Jetpacks, das den Spieler für etwa vier Sekunden in die Luft befördert. Ebenfalls praktisch ist die Tarnfähigkeit, wie sie der Gebieter schon seit »Halo 2« beherrscht. Ungesehen schleicht man damit an Feinden vorbei beziehungsweise an diese heran. Aber Vorsicht: Die Fähigkeiten können nur zeitlich begrenzt eingesetzt werden, laden sich aber immerhin nach kurzer Zeit wieder auf.

KLASSEN-ARBEIT

Die Armor Abilities machen schon in der Kampagne eine Mordsgaudi. Richtig entfal-



✕ Feuer frei imFEUER- GEFECHT

Wie schon in »ODST« wird es auch im neuen Teil der Saga den sogenannten Feuergefecht-Modus geben. Erneut gilt es, so lange wie möglich den Alienmassen der Covenant standzuhalten. Hat man alle Schergen im Level ausgeschaltet, schweben Phantoms – die Truppentransporter der Covenant – ins Missionsgebiet und werfen neue Gegnerhorden ab. Für jeden Abschuss hagelt es Punkte. Fies: Je länger man überlebt, desto stärker und zahlreicher werden die Nachschubtruppen. Allerdings braucht man sich den Feindesmassen nicht alleine entgegenzustellen. Bis zu vier Spartans können sich über Xbox Live und System Link zusammenfinden, um den Allianz-Truppen Feuer unterm Hintern zu machen. Spielt man auf dem Splitscreen, geht's maximal zu zweit ans Werk. Neu am Feuergefecht ist die Möglichkeit, dass zwei Spieler in die Haut zweier Eliten schlüpfen. Deren Mission: unterstützt von den KI-Aliens die Spartans am Punkten hindern. Sind alle Spartan-Leben aufgebraucht, heißt es Rollentausch. Das klickt richtig!



Das Jetpack ist besonders im Mehrspieler-Modus nützlich, etwa wenn man schnell die Gefahrenzone verlassen muss.

ten können sie ihre Wirkung aber erst im Mehrspieler-Modus. »Das Zusammenspiel von mehreren Spartans ermöglicht richtig ausgefuchste Taktiken. Sehr effektiv: Ein Spieler schickt ein Hologramm an die Front, das das Feuer auf sich zieht, während sein Teamkollege den Gegner getarnt flankiert. Allerdings bin ich überzeugt, dass sich einige Klassen schnell zu Favoriten entwickeln werden«, analysiert Achim. Auch die verschiedenen neuen und verbesserten Mehrspieler-Modi versprechen wieder Onlinespaß par excellence. Beispiel Invasion: Der Kampf zwischen Spartans und Eliten ist hier in drei Phasen unterteilt, in welchen jede Partei Missionsziele erfüllen und die jeweils andere an der Ausführung selbiger hindern muss. Für zusätzliche Würze sorgen Fahrzeuge, die jedes Team nach jeder Phase zur Verfügung gestellt bekommt.

Selbstverständlich ist auch der beliebte, zu viert kooperativ spielbare Feuergefecht-Modus aus »Halo 3: ODST« Teil des Pakets – Details siehe Kasten auf dieser Seite. Jeder gegen jeden heißt es dagegen im brandneuen Modus Headhunter: Gefallene Spartans hinterlassen Schädel, die von Gegnern aufgesammelt und zu einer sicheren Zone gebracht werden müssen. Die Anzahl der Schädel, die man mit sich trägt, wird jedoch deutlich sichtbar für alle anderen Konkurrenten angezeigt. Je mehr Häupter man also mit sich schleppt, desto attraktiver ist man als Ziel für andere. Wird man niedergeschossen, verliert man alle Schädel, die man noch nicht zum Zielort gebracht hat. Die verlorenen Skelettköpfe können dann von jedem anderen Teilnehmer einfach aufgesammelt werden. Kurz gesagt: Frische Modi wie diese aber auch die zahlreichen Neuerungen und Verbesserungen innerhalb der Kampagne sind es, die »Halo: Reach« schon jetzt zu etwas ganz Besonderem machen und Spielspaß für Wochen versprechen. Unser endgültiges Urteil? Ab 14. September auf www.360-live.de!

Max Roßmeisl

»Bungie gelingt mit Halo: Reach ein würdiger Abschluss einer Legende. Die Amerikaner setzen sich sozusagen selbst ein Denkmal.«

Die UNSC Grafton stößt in die Atmosphäre hinab und eröffnet das Feuer – atemberaubend!



Zweite Meinung

Achim Oswald: Ich konnte »Halo« kaum wiedererkennen. Grafik und Spielgefühl überzeugen mich. Die verschiedenen Klassen, Spielvarianten und neuen Waffen versprechen außerdem reichlich Kurzweil im Mehrspieler-Modus. Mein Wertungstipp: 8.5

360LIVE sagt...

Rasantes Gameplay verfeinert mit vielen frischen Ideen. Schon jetzt Kandidat für das HITPOTENZIAL Spiel des Jahres 2010.

9.0 von 10

Erhältlich | 29. Oktober 2010 Status | 80% komplett



kurz & knapp

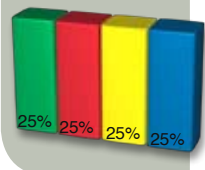
Hersteller | Activision
Entwickler | Lucasarts
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Sci-Fi mit Kult:
klassische Third-
Person-Action
zwischen den
Episoden III und IV.

das ist drin

- Laserschwerter
- Kampfläufer
- Jedi-Kräfte
- Selbstfindung



STAR WARS THE FORCE UNLEASHED 2

Wenn große Hersteller zum Probespiel bitten, sagt man nicht Nein. Da geht man hin und daddelt, bis die Hütte brennt! Erst recht, wenn einem die Entwickler von Lucasarts die neueste Auskopplung des »Star Wars«-Universums präsentieren...

Nichts ist, wie es scheint. Dieser Tatsache muss sich auch der Jedi-Jungspund Galen Marek stellen, als er Jahre nach dem ersten Teil von »The Force Unleashed« in irgendeinem Klonlabor auf dem Planeten Kamino aus dem Kälteschlaf erwacht. Denn sein Ziehvater Darth Vader versucht augenscheinlich ihn zu belügen, will ihm weismachen, er sei nur ein Klon. Doch Marek, Codename »Starkiller«, kann sich bruchstückhaft an seine ehemalige Kommunikations-Offizierin Juno Eclipse erinnern. Er spürt, dass irgendwas faul ist an der Geschichte, die ihm Vader da aufischt.

Als das Probespiel beginnt, hat Galen dank seiner Machtkräfte gerade ein kolossales Loch in die Laborwand gerissen und entflieht den Klauen seines Ziehvaters mit einem gewagten Sprung in eine verregnete Außenwelt. Im

freien Fall und kopfüber rauscht er gen Erdboden, muss Stahlträgern und nahenden Tie-Fightern ausweichen oder sie einfach per Blitzattacke aus dem Weg pusten. Weiter unten bricht er, unterstützt von einer wuchtigen Druckwelle, durch eine Glaskuppel. All das ist, dank wohl dosierter Zeitlupen-Effekte, sehr eindrucksvoll inszeniert.

Auf den ersten Blick hat sich im zweiten Teil der intergalaktischen Third-Person-Action bis auf die Story und ein wenig Feintuning am Technikgerüst nicht viel verändert: zentrierte Kamera, relativ lineares Leveldesign, versteckte Sammelobjekte und ein ausgefeiltes Kampfsystem – das sind die Zutaten. Wer allerdings genau hinschaut, dem fallen schnell Starkillers neue Fähigkeiten auf: Unter anderem trägt er jetzt zwei Laserschwerter, deren gleichzeitiger Wurf doppelten Schaden

anrichtet. Doch zunächst entfesselt Galen nach kombiniertem Antippen der LT- und X-Taste eine von zahlreichen neuen Jedi-Fähigkeiten – den Mind Trick. Eine extrem fiese Attacke, die die Synapsen eines jeden organischen Lebewesens ordentlich verbiegen kann. Die Folge: Die anvisierte Person wendet sich gegen ihre eigenen Kameraden; oder stellt gar noch Dümmeres an. In diesem Fall stürzt sich der Betroffene wie ein Lemming in die Tiefe und segelt schreiend in den Tod – eigentlich tragisch, hier aber eher saukomisch.

Beim weiteren Vorstoß durch das Klonlabor trifft Starkiller auf etliche neue und alte Gegnertypen. Wie etwa den Jumptrooper, also den klassischen »Star Wars«-Sturmsoldaten mit einem aufgeschnallten Raketenrucksack. Diese Jungs weichen fast jeder

Edler Jedi oder fieser Sith?

- +** Verbessertes Technikgerüst ermöglicht hübschere Lichteffekte und größere Gegnermassen, stilechte »Star Wars«-Action mit treffender Inszenierung, Online-Ranglisten im neuen Challenge-Modus
- Stets gleiche Quicktime-Geschicklichkeitstests, Sterbeanimationen der Gegner ähneln sich stark

Und außerdem?

■ Bisher gibt's keinerlei Infos zu möglichen Koop- oder Mehrspieler-Modi ■ Zusätzliche Herausforderungen fernab der reinen Einzelspieler-Kampagne durchleuchten weitere Hintergründe zu Starkillers neuem Abenteuer... ■ ...und sollen außerdem mit Online-Ranglisten sowie speziellen Erfolgen die Langzeitmotivation ankurbeln ■ Erfolge und Download-Inhalte noch nicht bekannt ■ Die Spezialedition wird neue Helden-Outfits, Lichtschwertkristalle sowie einen Design-USB-Stick mit virtuellem Artbook enthalten

Kraftattacke aus. Trifft sie allerdings ein Blitzangriff, fängt ihr Jetpack sofort Feuer und sie düsen völlig unkoordiniert durch die Gegend – fast so, als hätte man sie an eine Silvesterrakete getackert. Andere Infanteristen sind mit Kampfstäben ausgerüstet und blocken jeden Nahkampfangriff. Zumindest bis Marek sie mit einem Stromschlag betäubt und so verwundbar macht. In jedem Fall wirken die Gefechte intensiver und taktischer als im Vorgängerspiel, was nicht zuletzt an zahlreichen neuen Nahkampfmanövern liegt. Das erste Probespiel endet schließlich in der Begegnung mit zwei Kampffläufern. Leichte Beute, sofern der Spieler flott durch Hineindrücken beider Analogsticks in den neuen »Force Fury«-Modus wechselt. Jetzt ist es ein Kinderspiel, auch große Gegner mit einem Fingerschnippen zusammenzufallen, zu werfen oder im Blitzgewitter tanzen zu lassen. Toll, wie übermächtig sich das anfühlt. Dann, zwei chaotische, aber spielenswerte Minuten später, endet die Demo abrupt.

Was einen im fertigen Spiel erwartet, vermitteln die Entwickler im Anschluss anhand einiger Konzeptzeichnungen. So besucht Starkiller beispielsweise nach seiner Flucht von Kamino den Planeten Cato Neimoidia und trifft dort auf seinen alten Lehrmeister, General Kota. Auch er zweifelt an der Geschichte von Starkiller, meint nur lapidar, man könne einen Jedi nicht klonen. Unterdessen heuert Darth Vader den Kopfgeldjäger Boba Fett an, um seinen ausgebüxten Zögling aufzustöbern. Und sogar Meister Yoda wird eine kleine, aber sehr entscheidende Rolle in Teil Zwei spielen, so viel sei schon mal verraten. Insgesamt also ein runder erster Eindruck. Ob sich all das allerdings sinnvoll in die »Star Wars«-Saga einfügt, diesen Beweis ist Lucasarts uns noch schuldig.

Jan Heinrich

✕ Ich bin dein Vater

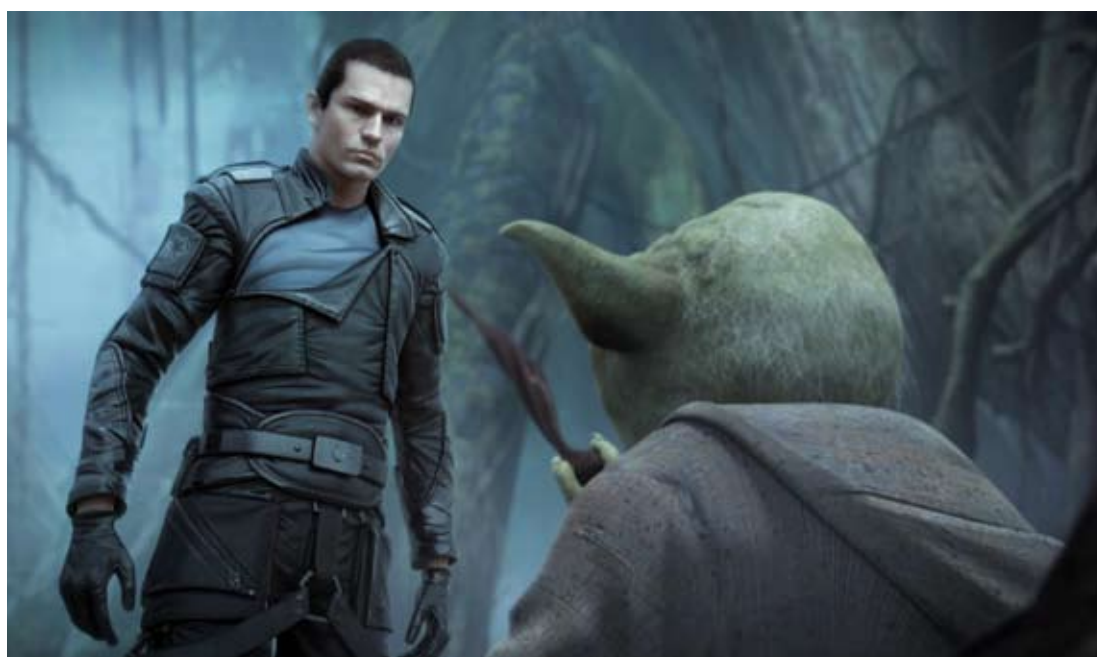
LUKES DUNKLES GEHEIMNIS

Eingefleischte Fans wissen sicherlich, dass die erste Drehbuch-Fassung der Teile Vier bis Sechs den Helden Luke Skywalker noch mit einem ganz anderen Namen betitelt: Luke Starkiller. Erst im Produktionsverlauf wurde aus Starkiller schließlich Skywalker. Aber haben wir es hier tatsächlich mit ein und derselben Person zu tun? Wird Galen Marek irgendwann zu Luke Skywalker? Kann man dem Spieler eine solche Wendung überhaupt glaubhaft vermitteln? Dass sich der Starkiller schließlich vollends der guten Seite der Macht verschreibt, ist zumindest nach aktuellen Indizien nicht unwahrscheinlich.

Den Sturmsoldaten kann man im neuen Teil Arme und Köpfe abschlagen. Ist aber weder blutig noch bringt es taktische Vorteile mit sich.



Wer das größtmögliche Chaos stiftet, wird auch in Teil Zwei mit schnellerem Erfahrungszuwachs entlohnt.

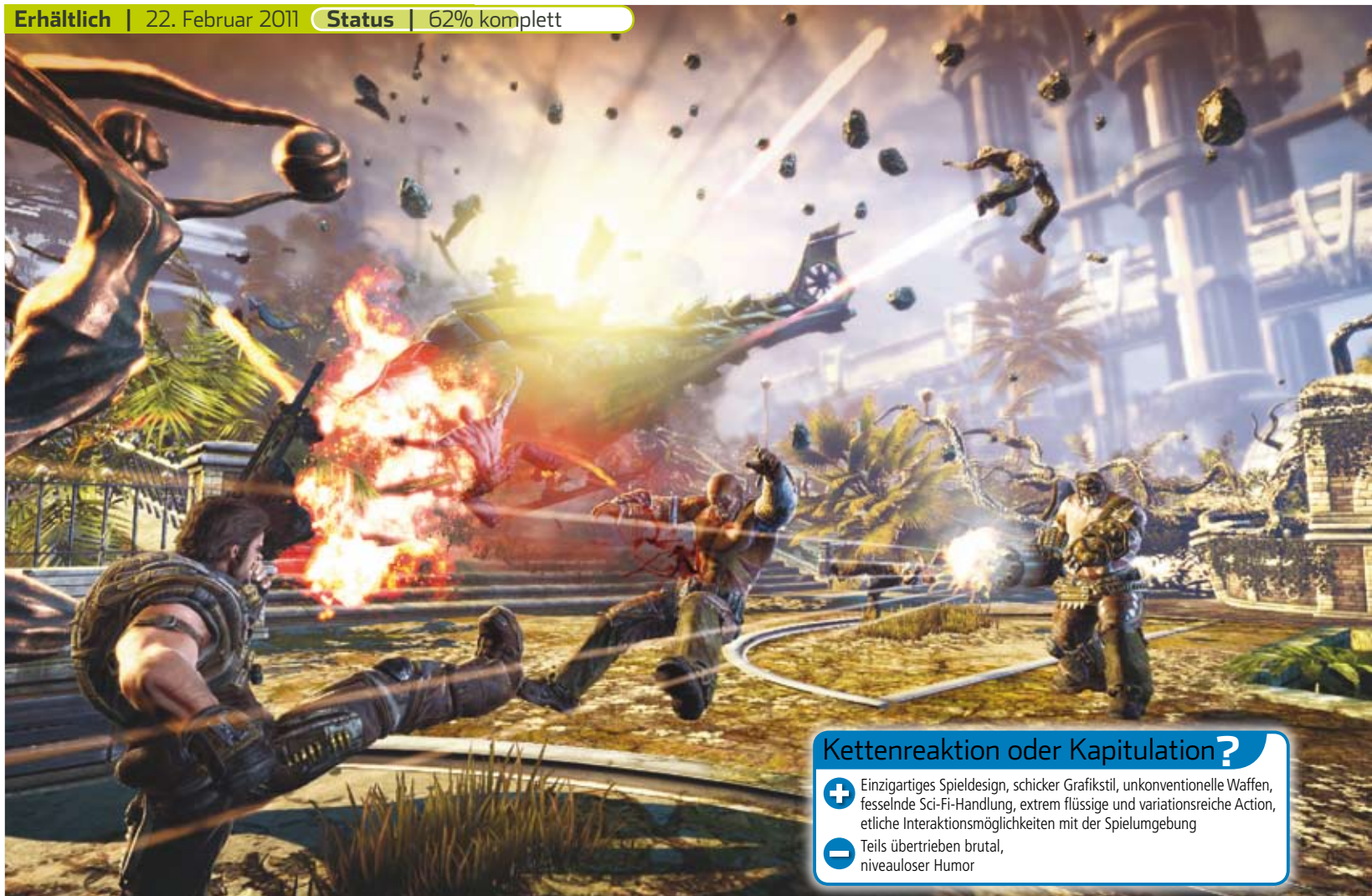


360 LIVE sagt...

Ein Zündsatz mit gewaltigem Potenzial. Die wenigen, dafür aber durchdachten Verbesserungen stehen dem neuen Starkiller gut.

7.5 von 10

Erhältlich | 22. Februar 2011 | Status | 62% komplett



Kettenreaktion oder Kapitulation?

- +** Einzigartiges Spieldesign, schicker Grafikstil, unkonventionelle Waffen, fesselnde Sci-Fi-Handlung, extrem flüssige und variationsreiche Action, etliche Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielumgebung
- Teils übertrieben brutal, niveauloser Humor



Der Duke hat's vorgemacht: Im Nahkampf setzt sich Grayson Hunt am liebsten mit seinen Stiefeln zur Wehr.

Und außerdem?

- Koop-Modus bereits dementiert, zumindest innerhalb der Kampagne – spezielle Flügelmännchen-Szenarien sowie ein »Horde«-Modus für bis zu vier Spieler sind dennoch wahrscheinlich
- Ansonsten noch keine Infos zur Mehrspieler-Komponente ■ Erfolge und etwaige Download-Inhalte sind ebenfalls noch nicht bestätigt

kurz&knapp

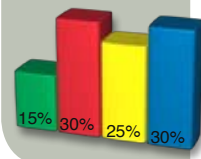
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Epic Games / People Can Fly
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Killen mit Methode: Der neue Sci-Fi-Shooter von People Can Fly belohnt spektakuläre Abschnüsse.

das ist drin

- Elektrolasso
- Kunstschüsse
- Irre Banditen
- Kranke Waffen



BULLETSTORM

Im neuesten Ego-Shooter der »Painkiller«-Macher People Can Fly startet Raumpirat Grayson Hunt ein Massaker gegen einen ganzen Planeten. Erste Eindrücke vom Probespiel sprechen für sich: In Kooperation mit Epic Games entsteht hier ein bildgewaltiges, aber auch ultrabrutales Actionbrett. Lässt sich die Blutorgie rechtfertigen oder sprengt sie alle Grenzen des guten Geschmacks?

Dass in Film und Fernsehen und leider auch in der Welt der Videospiele der Grad an zur Schau gestellter Gewalt Jahr für Jahr ansteigt, ist eine Tatsache. Ob Ego-Shooter oder Survival-Horror, fast jedes Genre scheint sich durch das Brechen von Tabus in den Verkaufsolympe katapultieren zu wollen. Mit »Bulletstorm« lässt es der polnische Entwickler People Can Fly – Schöpfer der »Painkiller«-Reihe – in Kooperation mit Epic Games im nächsten Frühjahr richtig krachen. Denn dieser Ego-Shooter soll den Spieler ständig dazu motivieren, seine Gegner mit möglichst viel Kreativität und Variantenreichtum um die Ecke zu bringen. Wer Epic Games kennt, wird ahnen, dass das Blutbad technisch extrem attraktiv aufgemacht ist.

FREMDE, VERRÜCKTE WELT

Die Handlung ist bisher nur zu Bruchteilen enthüllt: Hauptdarsteller Grayson Hunt operiert irgendwann im 26. Jahrhundert als Teil der Elite-Friedenstruppe Dead Echo. Doch wegen Befehlsverweigerung wird er vom Föderationsgeneral Serrano ins Exil geschickt, wo er sich als Pirat zusammen mit seinem ziemlich menschlich aussehenden Androiden-Kumpel Ishi Sato seinen Lebensunterhalt verdient. Doch das Rad des Schicksals dreht sich auch im 26. Jahrhundert stetig weiter: Zehn Jahre später sichten die beiden verkappten Freibeuter auf einem Streifzug den monströsen Schlachtkreuzer Ulysses, der unter Serranos Kommando steht. Voller Rachegelüste provoziert Grayson einen Unfall, der dazu führt, dass der Antrieb beider

✖ Üble Nummer!

MASSAKRIEREN MIT STIL

Das »Skillshot«-System von »Bulletstorm« animiert zu außergewöhnlichen Tötungsattacken, indem es stilvolle Treffer mit Extra-Punkten belohnt. Kombiniertes Killen mehrerer Gegner bringt ebenfalls zusätzliche Punkte. An sogenannten Drop-Shops können die erspielten Kampfpunkte dann gegen neue Waffen und Upgrades eingetauscht werden. So lässt sich beispielsweise auch die Sekundärfunktion der Standardwaffe Peacemaker Carbine freischalten: ein gebündelter Feuerstoß, der 100 Projektile gleichzeitig Richtung Gegner schickt. Dem Energie-Lasso, das bei Bedarf aus Hunts linker Hand hervorschnellt und Gegner heranziehen kann, wird durch das erste Upgrade eine Attacke namens Thumper hinzugefügt. Sie ermöglicht es, einen Gefangenen auf den Boden zu schmettern und alles in einem größeren Radius anschließend von den Füßen zu fegen. Praktisch: Wie in Zeitlupe schweben die Betroffenen dabei für kurze Zeit in der Luft, was das Zielen ungemein erleichtert.

Schiffe versagt und sie dem Gravitationsfeld des nahen Planeten Stygia nicht weiter standhalten können. Der Absturz scheint unausweichlich.

Als Grayson wieder zu Bewusstsein kommt und sich aus dem Wrack seines Raumgleiters schält, findet er sich inmitten einer heruntergekommenen Kulisse wieder. Dabei scheint dieses Ödland ein wahres Paradies gewesen zu sein: Die verspiegelten Glasfassaden und die vielen Straßen und Brücken, die über den Canyons des Wüstenplaneten errichtet sind, zeugen von einer einstigen Hochkultur. Doch die Katastrophe, die diesen Garten Eden augenscheinlich zerstört haben muss, hat gewaltige Spuren hinterlassen. Ein Großteil der Gebäude wurde bis auf die Grundmauern zerstört, von den damaligen Infrastrukturen ist so gut wie nichts mehr übrig. Einzig die Flora scheint keinen Schaden genommen zu haben: Die Wegesränder sind gesäumt von meterhohen Kakteenverbänden mit gierigen Stacheln, die sich nach frischem Blut sehnen. Zudem lauern in allen Ecken und Winkeln überdimensionierte fleischfressende Pflanzen auf planlose Opfer, nur um sie im richtigen Moment zu verputzen. Unterdessen erscheinen die menschlichen Überlebenden dieser vernichteten Zivilisation wie durchgeknallte Psychopathen im Bluttausch. Sie haben sich zu mehreren Klangs zusammengeschlossen und schlachten

sich gegenseitig ab, wo sie nur können. Gut, dass wenigstens Graysons Begleiter Ishi noch intakt ist und klar denken kann. So schnappt sich Grayson seine erste Waffe, ein Sturmgewehr mit dem zynischen Namen Peacemaker Carbine – also Friedensstifter – und macht sich mit seinem Gefährten auf die Suche nicht nur nach einem Ausweg, sondern vor allem nach seinem Erzfeind, General Serrano.

SAFTIGES FEUERWERK

Als das Demospiel beginnt, ist die reine Einzelspieler-Kampagne bereits weiter fortgeschritten: Grayson und Ishi befinden sich oberhalb einer Mine und sehen gerade noch, wie eine bisher unbekannte Zielperson das Gelände mit einem Helikopter verlässt. Via LB-Schultertaste lässt Grayson sein Energie-Lasso aus dem Implantat an seiner linken Hand hervorschnellen und schließt damit einen Türmechanismus kurz. Jetzt heißt's größtmöglichen Schaden anrichten und sich in Windeseile einen Weg auf die andere Seite der Grube bahnen. Grayson schnappt sich ein Seil und rutscht daran in eine der vielen Wellblechbarracken weiter unten. Sofort eröffnet ein mit zwei Propellern angetriebener Flugroboter das Feuer. Die LT-Schultertaste nimmt den Metallschergen genauer ins Visier und nach einem halben



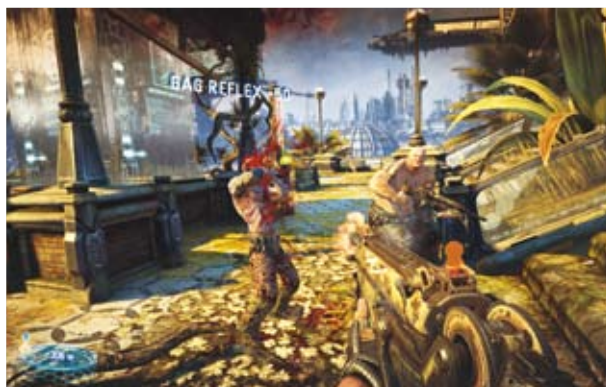
Sieht so aus, als müsste sich der miese Typ bald von dieser Welt verabschieden: zumindest sobald Grayson bzw. der Spieler aufs kleine rote Knöpfchen seiner Flail Gun drückt.



✖ Episches Design

UNTERSTÜTZUNGSMASSNAHME

Die »Painkiller«-Spiele bestechen bis heute mit ihrem Arsenal abgedrehter Waffen. Eine Geschichte zu erzählen, die einen fesselt und mitreißt, war dagegen noch nie ihre Stärke. Aus diesem Grund hat Epic den Marvel-Comic-Autoren Rick Remender engagiert. Der Mann versteht sein Handwerk, hat dies beispielsweise schon im Sci-Fi-Schocker »Dead Space« aus dem Jahre 2008 eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Und damit auch mit dem eigentlichen Spieldesign nichts schiefeht, überwachen die Unreal-Engine-Schöpfer aus North Carolina die Arbeiten von People Can Fly durch die Produzentin Tanya Jessen und den Artdirektor Chris Perna – Letzterer zeichnet seit jeher für die wuchtige Optik verantwortlich, die das Markenzeichen fast aller Produktionen aus dem Hause Epic ist.



Heftig blutig: Trifft man den Gegner am Hals, spritzt der rote Lebenssaft meterhoch. Für den »Würgereflex« gibt's außerdem noch 50 Punkte zusätzlich.

Magazin explodiert der Apparat in einem Regen aus zersplitterten Leiterplatten. Der Boden bricht ein und gibt den Weg zu einer Energiestation frei, deren Eisentür aber von zwei Typen mit Irokesenschnitt verbarrikadiert wird. Ein Problem? Nicht wirklich. Mit seiner Schlitterattacke kommt Grayson in Schwung und kickt per B-Taste direkt aus der Bewegung die schwere Tür aus den Angeln – ganz ohne Munitionsverschwendung zerquetscht die auch gleich die herumlungenden Freaks an der gegenüberliegenden Wand. »Bad Touch +50« hebt ein kurz auftauchender Schriftzug über der Blutlache den Bonustreffer hervor. Ishi schließt sich mit den Spannungsversorgern der Energiestation kurz und bringt das gesamte Maschinenkonglomerat zur Überhitzung. Die beiden suchen das Weite, links und rechts von ihnen Explosionen, Grayson schnappt sich das nächste Seil und hangelt sich mit abwechselndem Einsatz von LT- und RT-Schultertaste zu einem höher gelegenen Gebäude, in dem schon die nächsten irren Einheimischen lauern. Mit einem weiteren Kick befördert Grayson den ersten von ihnen den Abgrund hinunter – »Vertigo +100«! Als Nächstes zückt er den eigentlichen Star der Präsentation: Die Flail Gun verschießt zwei mit einem ungefähr meterlangen Stahlseil verbundene Granaten, die dann per Knopf oberhalb des Waffenschafts ferngezündet werden. Was folgt, ist nicht nur aus technischer Sicht sehr beachtlich, sondern auch extrem blutig.

GEBALLTE LADUNG OHNE TABU

Graysons Geschosse wickeln sich um Hälse, Gliedmaßen und Oberkörper der heranstürmenden Gegner. Den Abzug an der Waffe antippen, das genügt, um den ganzen Haufen pronto in die Luft zu jagen – kein schöner Anblick, zumal die Gegner dank des akkurat berechneten Schadensmodells sehr detailliert in ihre Einzelteile zerplatzen. Der aufploppende Schriftzug »Gang Bang

Diese fleischfressenden Venusfallen sind auf dem Planeten Stygia keine Seltenheit. Wer klug spielt, füttert diese netten Blümlein mit nervtötenden Gegnern.



+150« kürt das Blutbad mit einer fetten Belohnung. Ein weiterer Gegner springt, zwei halbmondförmige Klingen schwingend, auf den Helden zu. Doch Grayson erwischt ihn noch rechtzeitig mit seinem Energie-Lasso, zieht den bösen Buben ein Stück an sich heran und tritt ihm seinen Schädel vom Torso. Klar, die Grafikqualität und flinke Dynamik dieser Action überwältigt im ersten Moment jeden Shooter-Veteranen, aber ob dieses Spielprinzip wirklich auf Dauer fesseln kann, ist die Frage. Wie schon angedeutet, bringen einem gewöhnliche Abschüsse nur einen Bruchteil der Kampfpunkte ein, die man erhält, wenn man Gegner vorher quält oder sie auf brutale Weise abschlachtet. Und die vielen Trefferzonen der Gegner-

körper tragen genauso dazu bei wie die unzähligen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung. So sackt ein Gegner schmerzgekrümmt in sich zusammen, wenn man seine Familienjuwelen perforiert hat; ein anschließender Kopfschuss wird als »Gnade« ebenfalls mit Extrapunkten belohnt. Oder du reißt einen gegnerischen Leib direkt über einer fleischfressenden Pflanze mit Hilfe einer Flail-Granate in Stücke – »Dünger« nennt sich das dann. Einen explosiven Gegenstand in einen Angreifer kicken? Für diesen Nachbrenner gibt's 50 Extrapunkte! Und selbst wenn einem dieser überzogene, aber dennoch irgendwie extrem niveaulose Humor anfangs noch ein Schmunzeln entlockt, fragt man sich doch relativ bald: Muss das sein?

Müssen die Grenzen des guten Geschmacks immer noch weiter überschritten werden? Diese erste Kontaktaufnahme mit »Bulletstorm« hinterlässt sehr gemischte Gefühle. Denn das Ganze sieht gut aus; wahrlich eine Demonstration dessen, was die neueste Version der »Unreal-Engine-3« so alles hervorbringen kann. Irre, mit welch farbenfrohem und eigenständigem Design einen der Planet Stygia binnen Minuten in seinen Bann zieht. Aber momentan sieht es leider ganz so aus, als stecke nicht allzu viel Substanz hinter den schönen Bildern. Sicherlich wird das »Skillshot«-System Highscore-Jäger erfolgreich anspornen, wie das vor vielen Jahren schon »Serious Sam« geglückt ist. Aber der Rest scheint uns ein bisschen platt und arm an Spielwitz. Insbesondere würden wir dem Helden mehr Profil und Esprit wünschen. Bisher jedenfalls erinnern seine flachen Böser-Gangster-Style-Sprüche an die Hirngespinnste eines Frühpubertierenden nach drei mit »GTA« durchzockten Nächten. Keine Chance im Rap-Battle mit dem Duke. Sollte es – vor allem in Deutschland – je dazu kommen.

Jan Heinrich

Diese »Thumper« genannte Attacke wird mit Graysons Energie-Lasso ausgelöst und schleudert alle Gegner in weitem Umkreis in die Luft.



360 LIVE sagt...

Geschmacklose Punktejäger-Action für ganz Hartgesottene. Macht technisch viel her, HITPOTENZIAL wird aber in dieser Form in Deutschland kaum erscheinen.

8.0 von 10



» Wer hätte gedacht, dass das Team von Ninja Theory nach dem eher mittelmäßigen, Playstation-3-exklusiven Heavenly Sword so eine Bombe platzen lässt? Wir jedenfalls nicht... «

ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST

Das hier könnte eine der Überraschungen des Jahres werden: ein Action-abenteuer aufregend wie »Dante's Inferno«, faszinierend wie »Final Fantasy« und cineastisch wie »Alan Wake«. Sabine Vogel hat beim Hersteller Probe gespielt und ist mit leuchtenden Augen nach Hause zurückgekehrt.

kurz & knapp

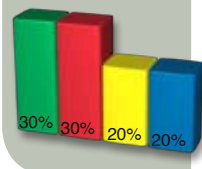
Hersteller | Namco Bandai
Entwickler | Ninja Theory
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Moderne Neuinterpretation des chinesischen Romans »Die Reise nach Westen« mit postapokalyptischem Szenario und jeder Menge Killer-Robos.

das ist drin

- Robo-Viecher
- Naturgewalten
- Hightech
- Teamwork



Die alte Welt ist tot. Nur 150 Jahre in der Zukunft steht die einst so mächtige Menschheit vor dem Untergang. Ein Krieg hat die Krone der Schöpfung in den Abgrund getrieben. Roboter, erbaut um den Menschen zu dienen, wandten sich gegen sie, zerstörten die Umwelt, die Städte, das Leben. All das liegt nun schon 50 Jahre zurück. Kaum einer der Überlebenden, die sich in zahlreichen Kolonien zusammengeschlossen haben, erinnert sich noch an die alte Welt. Das glänzende New York City, einst Heimat von Chrysler Building, Broadway und Brooklyn Bridge, liegt in Schutt und Asche – und ist doch lebendig wie nie zuvor. Denn die Natur hat sich zurückgeholt, was einst ihr gehörte: Wilde Flüsse bahnen sich nun ungehindert ihren Weg durch die ausgestorbene Metropole; die aschgrauen Ruinen sind durchzogen mit wucherndem Grün. Kurzum: eine postapokalyptische Welt der anderen Art. Die bildet die virtuelle Bühne für ein Schauspiel mit ungewöhnlichen Charakteren, aberwitzigen Ideen und dem uneingeschränkten Potenzial, der Spielerwelt Stürme der Begeisterung zu entlocken. In den Hauptrollen: Muskelprotz Monkey, ein eigenbrötlerischer Kerl mit leicht affigem Äußeren und einer gehörigen Portion trockenem Sarkasmus im Blut; außerdem Trip, ein schwächliches Kolonisten-Mädchen, das von der gefährlichen Wildnis um sie herum zwar keine Ahnung hat, dafür aber ein zweiter Einstein im Umgang mit Technik-Spielzeug ist. Wie es der Zufall will, trifft dieses ungleiche Paar aufeinander – auf einem fliegenden Sklavenschiff, das immer wieder Menschen entführt und gen Westen verschleppt. Da Trip aber absolut keine Lust darauf hat, als Sklavin künftig nur noch zu kochen und dreckige Böden zu schrubben, ergreift sie die Initiative: Sie stiehlt eines der Gedankenkontroll-Stirnbander, die

die Sklavenhändler jedem Gefangenen anlegen und macht den kräftigen Monkey zu ihrem persönlichen Leibeigenen. Nach Trips Pfeife zu tanzen passt dem natürlich gar nicht – eine wirkliche Wahl hat er aber nicht. Klar, er könnte die dreiste Göre einfach abmurksen. Dann allerdings würde auch er dabei draufgehen. Sobald nämlich Trip stirbt, brutzelt das Stirnband Monkey das Gehirn weg. Den beiden bleibt somit gar nichts anderes übrig, als zusammenzuarbeiten und einen Weg zurück in die Welt zu finden, aus der sie deportiert wurden. So also beginnt die Geschichte von »Enslaved: Odyssey to the West«, dem neuesten Streich des britischen Entwicklerstudios Ninja Theory. Wer hätte gedacht, dass dieses Team nach dem eher mittelmäßigen, Playstation-3-exklusiven »Heavenly Sword« so eine Bombe platzen lässt? Wir jedenfalls nicht.

UNGLEICHE HELDEN

Aber man lässt sich ja gern eines Besseren belehren – beziehungsweise belehrt sich selbst. So geschehen bei einem Besuch bei Hersteller Namco Bandai in Frankfurt, wo es erstmals Anspielbares von »Enslaved« zu begutachten gab. Eines vorweg: Wer schon immer bedauert hat, dass das Action-spektakel »Uncharted 2« exklusiv auf der Playstation 3 erscheint, kann jetzt aufatmen. Denn »Enslaved« schlägt in vielerlei Hinsicht in die gleiche Kerbe. Und vermengt das Resultat obendrein mit Elementen aus »Final Fantasy«, »Dante's Inferno« und »Alan Wake«.

Doch von vorn: Die gespielten Levels entstammen allesamt der Spielmitte – Trip und Monkey ist die Flucht vom Sklavenschiff gelungen, mittlerweile befinden sie sich irgendwo in New York City, während das Luftschiff mit Karacho und Fanfare am Horizont in einen lädierten Wolkenkratzer stürzt. Die Untersuchung der Absturzstelle steht an; zuvor aber wartet

Affenstark oder affig?

- +** Bezaubernd buntes Weltendesign; abwechslungsreiches Gameplay aus Schleichen, Entdecken, Akrobatik, Rätseln und Kämpfen, coole technische Spielereien, brillanter Humor, vielschichtige Charaktere, die man sofort ins Herz schließt
- Trotz zweier Hauptfiguren leider kein Koop-Modus, Level teilweise etwas unübersichtlich

Technische Spielereien sind fester Bestandteil von »Enslaved«. Zum Beispiel Monkeys »Wolke«, ein holografisches Hooverboard für die Hosentasche.



✕ Wie im Kino!

MOTION CAPTURING UND ALEX GARLAND

Betrachtet man die Mimik und Gestik der Helden Monkey und Trip genauer, bestechen sie durch sehr viel Menschlichkeit und Natürlichkeit: fließende Bewegungen und Gesichtsausdrücke wie aus dem echten Leben. Verantwortlich für all die charmanten Animationen im Spiel ist ein komplexes Motion-Capturing-Verfahren. Weniger realitätsnah, aber nicht minder beeindruckend: die Story des Spiels. Kein Wunder, zeichnet diesmal doch der englische Schriftsteller Alex Garland für die Handlung verantwortlich, der bereits mit Film-Drehbüchern zu »The Beach«, »28 Days Later« und »Sunshine« große Erfolge feierte. Alles in allem scheint sich der gigantische Aufwand also zu lohnen: Die erste Anspielfassung begeistert schon jetzt. Mehr davon!



Und außerdem?

- Auf Mehrspieler-Optionen wie zum Beispiel einen Koop-Modus verzichten die Macher völlig ■ Stattdessen sind Download-Inhalte fest eingeplant, die die Haupthandlung weiterführen und die Charaktere näher beleuchten sollen
- Informationen zu den Erfolgen halten die Entwickler noch unter Verschluss

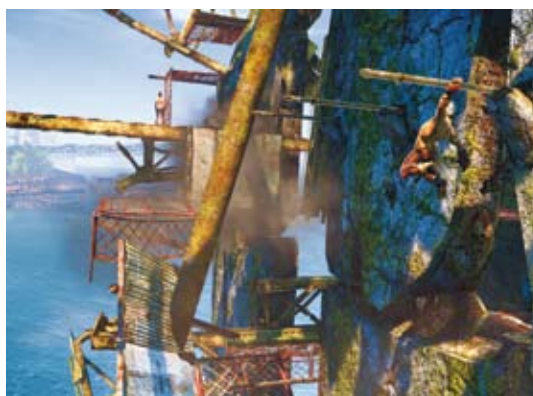
ein strammer Fußmarsch durch das unwegsame Gelände der einstigen Ostküsten-Stadt. Wer jetzt eine offene Welt erwartet, muss erst mal zurückstecken: Die Kulissen von »Enslaved« sind zwar extrem weitläufig und bieten teilweise eine atemberaubende Weitsicht, der Weg zum Ziel ist jedoch bis auf wenige Geheimpfade streng vorgegeben. Aus der Verfolgerperspektive steuert der Spieler den affenartigen Monkey, während Klein-Trip brav hinterhertingelt. Übrigens: Den knackigen Rotschopf wird der Spieler zu keinem Zeitpunkt im Game steuern können. Jammerschade, bei der Aussicht! Dafür kann Monkey seiner Begleiterin über die LB-Taste Befehle erteilen, etwa im richtigen Moment loszulaufen oder in Deckung zu gehen. Bereits nach wenigen Schritten in der neuen Umgebung wird klar, dass der vorgegebene Weg nicht etwa einschränkend, sondern von großem spielerischem Vorteil ist. Denn die üppige Natur präsentiert sich stellenweise ganz schön unübersichtlich, klare Pfade gibt es selten. Ein bisschen Führung tut also gut und unterstützt den Spielfluss.

ROBO-CHAOS

Trotz der idyllischen Atmosphäre birgt die übergrüne Welt zahlreiche Gefahren. Gemeint sind nicht etwa reißende Fluten oder einstürzende Ruinen, sondern vielmehr die tödlichen Überreste eines längst vergangenen Krieges: Kampfroboter, teilweise stillgelegt, teilweise aber auch nur in den Ruhemodus geschaltet. Nehmen diese mechanischen Ungetüme in ihrem Umfeld Leben wahr, sind sie schneller wieder auf den Stahlbeinen, als du »Ich glaub der hat keinen Saft mehr!« gurgeln kannst. Und auch ihre Waffen – Laserpistolen und Explosivgeschosse – sind scharf wie eh und je. Gut, dass Monkey seine Allzweckwaffe, einen Metallstab, stets mit sich führt und diesen sogar mit gelegentlich in der Umgebung auffindbarer Munition zur Schusswaffe umfunktionieren kann. Die meiste Zeit über betätigt sich Monkey jedoch als Nahkämpfer. Durch Antippen der X-Taste schlägt der Affenmann normal zu, die Y-Taste löst einen schweren Hieb samt Luftsalto aus und wenn nötig führt das gleichzeitige Drücken von Y- und B-Taste zu einer mächtigen Spezialattacke. Auch das Ausnutzen von Deckungsmöglichkeiten und das Blocken via RT-Taste ist essentiell. Das alles geht so wunderbar flüssig und rhythmisch von der Hand, dass es sich wie ein leichtes Tänzchen anfühlt. Super! Und was macht Trip während solcher Auseinandersetzungen? Meistens kauert sie ängstlich in irgendeiner Ecke, ignoriert wenn möglich Monkeys halbsbrecherische Befehle und wehrt sich in allergrößter Not mit einem Elektroschock-Gerät. Kein Wunder, dass sie sich da immer wieder bissige Kommentare gefallen lassen muss. Auf ihre Frage, wie Monkeys Pläne seien, bekommt sie zum Beispiel nur ein sarkastisches »Nun, ich bringe dich zurück, du nimmst mir das Ding vom Kopf und dann dreh ich dir den Hals um« zu hören. Wobei: Hin und wieder ist sie ja doch zu was zu gebrauchen. Ist etwa weit und breit keine Deckung für Monkey in Sicht, kann Trip die Robo-Feinde mit einem Leuchtgerät ablenken,



Neben Monkey und Trip spielt auch dieser zwielichtige Zeitgenosse eine tragende Rolle: Pigsy, ein notgeiler, frivoler und äußerst sexistischer Fettwanst.



Ubisofts »Prince of Persia« lässt freundlich grüßen: Akrobatische Klettereinlagen sind im zerstörten New York City an der Tagesordnung.



während Monkey sie mit grober Gewalt verschrottet. Im Laufe des Spiels schweißt solches Teamwork die unfreiwilligen Helden natürlich immer stärker zusammen und man kann förmlich sehen, wie Trip vom ängstlichen Mauerblümchen zur selbstbewussten Abenteuerin mutiert. Auch Monkey entwickelt sich mit der Zeit weiter, seine anfängliche Verachtung für Trip weicht Mitgefühl und Fürsorge. Eine tolle Sache, solange sich das Ganze bitte, bitte nicht zu einer schnulzigen Romanze entwickelt!

AFFENSTARK!

Freilich könnte man »Enslaved« nicht als das Endzeit-Brüderchen von »Uncharted« anpreisen, wenn es außer Kämpfen nichts anderes zu bieten hätte. Immer wieder stellt die zerrüttete Welt die Spieler vor weitere Herausforderungen, insbesondere jede Menge Akrobatikeinlagen. Ähnlich behände wie der »Prince of Persia« kraxelt Monkey an rostigen Leitern und Reklameschildern eine Häuserwand empor, erklimmt einen maroden Baukran, hangelt sich an morschen Fenstersimsen entlang und hüpf von Ruine zu Ruine. Trip kann bei so viel Körperbeherrschung nicht mithalten. Da heißt es dann entweder die Umgebung so manipulieren, dass sich für sie ein halbwegs begehbarer Weg ebnet, oder das Mädels kurzerhand huckepack nehmen und über Abgründe schleudern. Eingestreute Schockmomente sorgen bei solchen Aktionen immer wieder für einen Beinahe-Herzstillstand, etwa wenn unter Monkey plötzlich das Gebäude in sich zusammensackt oder Trip abrutscht und droht, in den Tod zu stürzen. Dann sind blitzschnelle Reflexe gefragt, typische Knöpfe-drücken-Reaktionstests eben. Die wirken aber weder aufdringlich noch nervig, sondern sorgen für cineastische Momente, rasante Kamerafahrten und gehörig Nervenkitzel. Das tun im Übrigen auch die zahlreichen Zwischensequenzen, die die Story weiterführen. Letztere soll, das versprechen die Entwickler, einige äußerst überraschende Wendungen parat halten. Großes Lob in diesem Zusammenhang auch an die englischen Synchronsprecher. Besonders Monkey schindet mit seinem umgangssprachlichen Frei-Schnauze-Palaver und der tiefen, rauen Tonlage richtig Eindruck! Klingt fast ein bisschen wie die deutsche Stimme von Vin Diesel – cool! Deutsche Sprecher sind geplant, bislang aber noch nicht näher benannt. Wenn die ähnlich stark werden wie der Rest des Spiels, steht mit »Enslaved« jedoch ein ganz großes Werk ins Haus, das vollkommen zu Unrecht bislang noch Zweifler findet.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Affenstarkes Konzept in einer Welt, die Lust auf mehr macht. Unverbraucht, frisch, HITPOTENZIAL – abwechslungsreich – und mit richtig flottem Humor. Wird groß!

8.5 von 10

VERGLEICHSTABELLE! FIFA VS. PES BITTE UMBLÄTTERN

Das Spiel in Zahlen

60 spielbare Ligen, 35.600 Spieler aus 3.900 Vereinen, aus jedem Land Europas sind mindestens 8 Vereine vertreten, Europa Pokal, Champions League, asiatische/afrikanische Champions League, DFB-Pokal, Bundesliga, 2. Bundesliga, komplett lizenzierte Premier League, Serie A, Ligue-1 und weitere englische, italienische sowie französische Ligen, 199 Nationalteams.

Traumtänzer oder Torjäger?

- Wie jedes Jahr mit nahezu jeder erdenklichen Lizenz, realistischeres Pass-System, Spieler bringen mehr individuelle Stärken mit, runderneuerter Manager-Modus
- Torhüter sind in der Preview-Fassung noch deutlich zu stark und gehen unrealistisch hart in Zweikämpfe



Stadionatmosphäre wie bei einer Liveübertragung: Wer mag, importiert fortan »You'll Never Walk Alone«, »Stern des Südens« und weitere Fanhymnen direkt von seiner Xbox-360-Festplatte ins Spiel.

Und außerdem?

■ Selbstverständlich Einer-gegen-einen bis Vier-gegen-vier-Matches ■ Wie auch in »FIFA 10« maximal Zehn-gegen-zehn-Duelle samt KI-gesteuertem Torwart ■ Runderneuerter Manager-Modus inklusive Online-Rangliste ■ Erweiterte Video-Editierfunktionen: neu sind zum Beispiel Zeitlupen- und Blendeneffekte ■ 1000 Gamerpoints sind sicher, Erfolge gibt's beispielsweise für Traumtore, Fallrückzieher und weitere spektakuläre Aktionen

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Canada

Genre | Sport

Spieler | 1 - 20

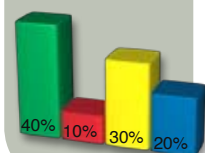
Xbox Live | ja

kurz gesagt

EA Sports will den Titel verteidigen – mit neuem Pass-System und mehr Aha-Momenten.

das ist drin

- Lahm-filigran
- Rooney der Bulle
- Persönlichkeit
- Traumtore



FIFA 11

Das ewige Duell »PES« gegen »FIFA« findet auch dieses Jahr statt. 360 Live lässt die Kontrahenten zum Preview-Derby antreten...

Fußball ist ein Hochleistungssport. Flanke mit der Brust annehmen, abtropfen lassen, hier ein Haken, da ein Spurt – zwei, drei Abwehrspieler umkurven, Tor anvisieren und das Leder mit 120 Sachen in die Maschen jagen. »So sieht das Idealbild aus, aber fühlt sich echter Fußball auch so an?«, fragt Produzent David Rutter auf der Europapremiere von »FIFA 11« in München in die Runde. Die klare Antwort ist nein. So brillant sich »FIFA 10« und sein WM-Ableger auch spielen mögen, schlussendlich wirkt das alles eine Nuance zu perfekt. Beim Pass gleitet der Ball wie an einer Schnur gezogen vom einen zum anderen Spieler. Bei Weltstars wie Lahm, Schweinsteiger oder Iniesta mag das realistisch sein, aber gerade junge, unerfahrene Spieler agieren in der Realität oft viel hektischer. Aus genau diesem Grund führen die Sportexperten aus Vancouver bei »FIFA

11« das neue »Pro Passing«-System ein. Die Qualität jedes einzelnen Passes hängt nun von mehreren Faktoren ab. Neben der Position zum Ball und Timingfragen spielt vor allem die Spielerstärke eine wichtige Rolle. Beispiel: Ein eleganter Mittelfeldspieler wie Bayern-Star Bastian Schweinsteiger schlenzt die Kulle auch in Bedrängnis zentimetergenau zum Mitspieler, während ein nervöser Jungspund eines Drittligisten froh ist, den Ball überhaupt fünfzehn Meter geradeaus zu passen. Dadurch kommt »FIFA 11« nun nicht mehr ganz so rasant über; vor allem Doppelpässe müssen deutlich besser getimt werden. In diesem Bereich nähert sich »FIFA« also wieder dem deutlich langsameren »PES 2011« an und legt mehr Wert auf Taktik. Man muss sich schon vorher überlegen, welche Spieler optimal miteinander harmonisieren und sich technisch perfekt ergänzen. Das macht

1



✖ Deine Musik im Spiel

STERN DES SÜDENS

Während »PES«-Jünger in Sachen Lizenz-Thematik Jahr für Jahr nur Halbbares serviert bekommen, werden »FIFA«-Fans stets mit allen erdenklichen Lizenzen inklusive Fangesängen versorgt. »Bei knapp 4.000 Mannschaften können wir allerdings nicht für jeden Verein zehn verschiedene Songs lizenzieren und einspielen«, erklärt Produzent David Rutter. »Also haben wir uns dafür entschieden, einen Audioeditor mitzuliefern, mit dem man leicht seine eigenen Lieder schneiden und ins Spiel einbinden kann. Abgespielt werden die Songs dann etwa bei einem Sieg oder wenn ein Tor fällt.« Bayern-Fans müssen also nicht auf den »Stern des Südens« verzichten, wenn sie Meister werden.

3



✖ Das neue »Personality Plus«

NICHT JEDER KANN ALLES

1 Jeder Fußball-Star hat seine Stärken und Schwächen. Das ist der Vorsatz, den »FIFA 11« erstmals eindrucksvoller als je zuvor auch auf dem Platz abbilden will. Um dieses neue, »Personality Plus« getaufte System zu demonstrieren, lässt Electronic Arts während der Präsentation einen sehr guten und einen sehr schlechten KI-Kicker gegeneinander antreten...

2 Die Aufgabe: Eine Flanke aus der Luft per Fallrückzieher annehmen und die Kugel ins Tor verfrachten. In der Realität ist das ziemlich knifflig, denn Zeit des Absprungs, Sprunghöhe und Schusstechnik müssen perfekt harmonisieren.

3 Und tatsächlich: Während der Topspieler genau richtig abspringt, sich blitzschnell dreht und die Kugel im Netz versenkt, hat der schwächere Spieler echte Probleme, überhaupt im passenden Moment hochzusteigen, eine Drehung auszuführen und dann auch noch den Ball zu treffen. Und auch anschließende 360-Live-Testspiele zeigen: »Personality Plus« ist hier nicht einfach nur ein Marketingbegriff.

2



Sinn, denn ein lauffauler Gomez passt nun mal nicht ins superschnelle Offensiv-Trio Ribéry-Robben-Ollic vom Rekordmeister FC Bayern. Ansonsten gibt's zumindest in der aktuellen Preview-Version keine neuen taktischen Möglichkeiten. Aber Electronic Arts weiß: Was zählt, ist, was auf dem Platz passiert.

Die Anspielpartien fühlen sich insgesamt deutlich realistischer an, Wunderpässe aus einer 360-Grad-Drehung machen Urlaub, stattdessen hagelt es jetzt auch mal einen Fehlpas. Obendrein wird mit deutlich mehr Körpereinsatz gekickt: Während Deutschland eher auf schnellen, weniger rabiaten Kombinationsfußball setzt, lieben die Engländer ihre brutalen Feldschlachten und ihren Rooney, der sich wie ein Stier auf den ballführenden Torero wirft. Ansätze dieser Art gibt's zwar ebenso in »FIFA 10«, im neuen Serienableger sind sie aber deutlich ausdifferenzierter. Das gilt übrigens auch für die Schwächen der Spieler. Torgranate Ronaldo hält beispielsweise wenig von guter Abwehrarbeit und wartet lieber auf Zuckerpässe im Mittelfeld. Generell sind die Testmatches dadurch deutlich weniger vorhersagbar, die Mannschaften unterscheiden sich stärker als in allen »FIFA«-Ablegern zuvor. Egal ob im Sturm, im Mittelfeld oder in der Abwehr – die individuelle Klasse der Sportler entscheidet über Ballgewinn oder -verlust. So haben schwächere Verteidiger nur einen gewissen Aktions-

radius, lassen sich leichter umdribbeln und packen aus Frust schon mal die Sense aus. Barca-Verteidiger Puyol dagegen grätscht millimetergenau, spielt faire Tacklings und lüchelt dem gegnerischen Stürmer selbst in dramatischen Situationen noch den Ball ab.

Damit richtet sich »FIFA 11« mehr als je zuvor an beinharte Kicker. Taktisches Denken ist gefordert: also überlegter Kombinationsfußball mit geschickten Flügelwechseln, um die Ordnung des Gegners zu stören. Denn vor allem die Defensivabteilung denkt diesmal mehr mit. Die Außenverteidiger bleiben auch mal stehen und lassen so die Abseitsfalle zuschnappen – wenn man das im Taktikmenü entsprechend eingestellt hat. Zugegeben, die Schiedsrichter-KI pfeift aktuell noch wenig konstant. Mal zu kleinlich, fast schon wie einige WM-Kollegen der FIFA. Und dann wieder viel zu lapidar – beispielsweise wenn mal wieder ein Keeper wie eine Rakete aus seinem Kasten geschossen kommt und sich mit voller Wucht in den Stürmer schmeißt. Insgesamt funktioniert der neue Ansatz jedoch schon prima. Sehr zur Freude von langjährigen »FIFA«-Fans, die in einer solchen Situation klar im Vorteil sind. Nämlich dann, wenn sie ihren Keeper erst in letzter Sekunde rausbeordern und den Gegner so zwingen, überhastet abzuziehen – solche Bälle landen dann meist an Pfosten oder Latte. Anders formuliert: Auch wenn die Feinabstimmung noch nicht so ganz

klappt, sind die neuen Stürmer-gegen-Torwart-Duelle deutlich spannender.

Abgerundet wird Electronic Arts neuer Kick durch sehr viel aufwendigere Modelle der Spielerköpfe samt ausgefeilterer Gestik und Mimik – der Schmerz gefoulter Spieler lässt sich nun ganz klar in deren Gesichtern ablesen. Wenn dann parallel dazu noch »FC Bayern, Stern des Südens, du wirst niemals untergehen!« aus 40.000 Kehlen erklingt, fühlt sich das an, als wäre man live dabei; kurzum: ganz großartig! Ob das auch für Konkurrent »PES 2011« gilt, erfährst du auf der nächsten Doppelseite.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Aufregender, dynamischer, weniger vorhersehbar – »FIFA 11« überzeugt
HITPOTENZIAL mit vielen sinnvollen Neuerungen.

8.0 von 10

PES 2011

Endlich liefert Konami wieder Gourmet-Sport!

Nach gut einer Woche mit der »FIFA 11«-Preview-Version flankt Konami auch schon die große Konkurrenz ins 360-Live-Stadion. »PES 2011« stürmt gegen »FIFA 11« und selbst der eingefleischte Fußballfan und Redakteur stellt sich die Frage: Wie viel Realismus tut einem Sportspiel eigentlich gut? »FIFA 11« verlangt dem Spieler durch das neue Passsystem deutlich mehr ab: Früher hat die Computer-KI von ihr gesteuerte Kicker im optimalen Winkel zu einem Pass positioniert und auch die Schussstärke so ausbalanciert, dass man mit ein bisschen Gefühl eigentlich jeden Pass präzise gespielt hat. Doch dieses Jahr will die kanadische Produktion mehr Freiheit bieten, streicht dafür Komfortfunktionen und überlässt all diese Dinge dem Spieler. »FIFA 11« fühlt sich dadurch zwar realistischer an, verliert aber viel von seiner berühmten Spritzigkeit.

»PES 2011« hingegen treibt den Realismuswahn nun auf die Spitze. Das Ziel: Jeder soll einen Pass genau so spielen können, wie er will. Also wie im richtigen Fußball, wo die Sportler eine Lücke in der Abwehr erkennen und ihren Sturmpartner mit einem tödlichen Pass in Szene setzen. Hier ein Beispiel: Wollen zwei Spieler in »PES 2010« einen Doppelpass spielen, laufen sie nebeneinander her, Sprintgeschwindigkeit und Position zum Ball reguliert die Computer-KI. In »PES 2011« muss man das alles selbst machen. Bei einem Zuspiel gilt es, drei neue Faktoren zu beachten: Es reicht nicht, den Ball einfach diagonal zu spielen, nein, die Richtung will exakt per Analogstick vorgegeben werden. Ferner muss man durch leichtes Drücken des Sticks festlegen, ob man seinem Mitspieler die Kugel in den linken oder rechten Außenrist zirkeln will. Auch die perfekte Schussstärke spielt eine entscheidende Rolle – wer die X-Taste nur streichelt, riskiert, dass der Ball auf dem Weg verhungert. Wer eine Millisekunde zu lang drückt, spielt die Pille zu weit, die gegnerische Abwehr hat dann leichtes Spiel. Dadurch kommt es zu sehr vielen Fehlpässen. Eine gewisse Hilfe bietet der neue Stärkebalken für die Schussintensität, der nicht mehr am unteren Bildschirmrand, sondern direkt über dem Kopf des Spielers eingeblendet wird. Prinzipiell eine gute Idee. Wer allerdings einen

schnellen Konter starten will, hat in der Regel keine Zeit, auch noch diese Anzeige zu berücksichtigen.

Den Komfort herunterzuschrauben und den Spieler mehr denken zu lassen, ist ein doppelt bescholtener Stollenschuh. Auf der einen Seite ist es schon verdammt nervig, wenn man gerade eine geniale Angriffsstrategie entwickelt hat, das Mittelfeld überbrückt, gerade dabei ist, die gegnerische Vierer-Abwehrkette zu sprengen und dann durch einen blöden Fehlpass die ganze Arbeit umsonst war. Auf der anderen Seite ist es ein verdammt schönes Gefühl, in »PES« ein Tor zu machen. Eben weil es so viel Arbeit macht, weil die Hirnzellen Überstunden schieben und weil man sein ganzes Können unter Beweis stellen muss. Belohnt werden die virtuellen Fußballstars mit den schönsten Animationen, die je in einem Xbox-360-Kick zu sehen waren. Wenn ein Steven Gerrard sich voll in den Schuss legt, dabei fast schon umzukippen droht und sich in der anschließenden Zeitlupe die Muskeln zusammenpressen – dann sorgt das für echte Wow-Momente. Überhaupt sieht »PES 2011« aktuell deutlich edler aus als »FIFA 11«. Die Gesichter sind detailreicher modelliert, Trikots werden schmutzig und wenn Lockenkopf Puyol von Barca nach dem Spiel vom Platz schreitet, klebt ihm förmlich die Haarpracht im verschwitzten Gesicht. Auch die Lichteffekte sind schöner als bei der Konkurrenz, Flutlicht wirft echte Schatten, während starke Sonne leicht blendet. Ob Electronic Arts bis zum 30. September wirklich noch an die grafische Opulenz von »PES« herankommt, darf also bezweifelt werden. Es wird ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen. Doch dieses Jahr haben die »PES«-Künstler die Nase um eine Ball-Länge vorn.

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

Ein Fest für Profis und ein weiterer Schritt in Richtung Sportrealismus. Anfänger hingegen HITPOTENZIAL erwartet ein zäher Einstieg.

8.5 von 10

✖ Das neue Fintensystem

TRICKSEN WIE DIE SUPERSTARS

Fehlerfreie 360-Grad-Drehungen mit dem Ball oder die Kugel mal eben lässig durch die Beine schnellen lassen, solche Tricks erfordern im Vorgängerspiel sehr viel Fingerspitzengefühl. Dafür bleibt während eines Angriffs nur leider kaum Zeit, weshalb die Tricks vielfach verpuffen. Konami will das ändern und lässt den Spieler nun vor jedem Match aus drei vorgegebenen Sets mit variierenden Trickeinlagen wählen. Eine klasse Idee! Durch einen simplen Knopfdruck lupft der Spieler dann beispielsweise den Ball leicht nach oben und schiebt sich anschließend rechts am Verteidiger vorbei. Und auch Testspiele bestätigen: Besonders der besagte Lupfer ist perfekt, um sich als Stürmer einen entscheidenden Vorteil zu verschaffen.

kurz&knapp

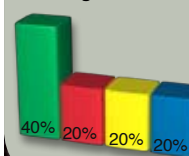
Hersteller | Konami
Entwickler | Konami
Tokio
Genre | Sport
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Aus Liebe zum Realismus sind Pass- und Schusssystem noch mal eine Ecke anspruchsvoller.

das ist drin

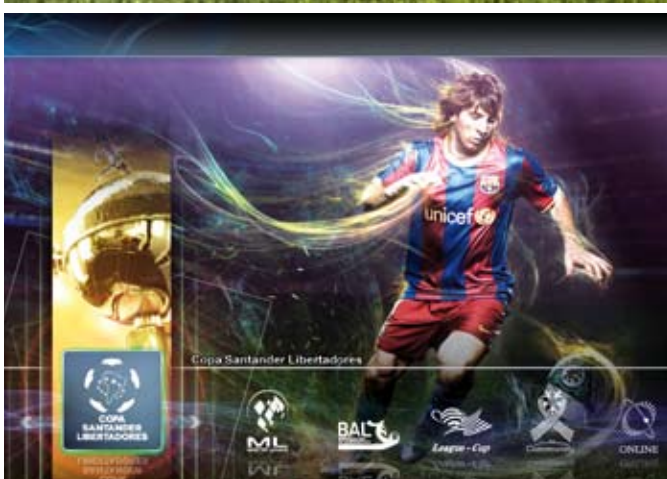
- Trickspieler
- Kopfball-Hünen
- Taktiker
- Manager



Dampfhammer oder Effetstreichler?

- ⊕ Tolle, realistische Ballphysik, erstklassige Atmosphäre, die an »FIFA Fussball-WM 2010« erinnert, sehr authentisches Spielgefühl...
- ⊖ ...allerdings dürften die deutlich höheren Anforderungen für perfekte Pässe und Schüsse Einsteiger überfordern, noch rückt Konami keine Informationen zum Thema Lizenzen heraus

Clevere Verteidiger: Statt wie wild auf den Gegner loszustürmen, kann man den Weg zum Tor dichtmachen, den Stürmer eskortieren und ihm im richtigen Moment die Kugel abholsen.





Und außerdem?

■ Von Einer-gegen-einen- bis hin zu Vier-gegen-vier-Matches ist alles möglich ■ Die Meisterliga wird via Xbox Live gespielt – quasi das Pendant zum Manager-Modus aus »FIFA«; hier zählen Sponsorenakquise, Fanbetreuung sowie Geschick auf dem Transfermarkt ■ Erfolge gibt's für Traumtore, Siege in der Meisterliga und besonders herausragende Leistungen: etwa wenn es einem gelingt, mit einem schwachen Team eine Fünf-Sterne-Mannschaft vom Platz zu fegen



HALBZEIT-ANALYSE

Die Redaktion schickt »FIFA 11« und »PES 2011« für eine Woche ins Trainingslager und analysiert knallhart Schwächen und Stärken der beiden Kontrahenten.

PES 2011



GRAFIK

Animationen, Mimik und Gestik der Kicker sind Weltklasse. Durch Fanchöre, Vereinswappen und Konfettiregen holen die Japaner zudem in Sachen Atmosphäre auf.



PHYSIK

Die Kugel läuft nach wie vor deutlich langsamer als bei »FIFA«. Die Ballphysik ist dennoch Weltklasse: Je nachdem ob straff oder mit Effet geschossen wird, dreht die Kugel später noch mal stark ab.



Vor allem die Defensive lernt dazu. Sie eskortiert den Gegner nun quasi in den Strafraum, versperrt währenddessen den Weg zum Tor und lacht dem Stürmer in letzter Sekunde die Pille vom Stollen.



SPIELTIEFE

Das perfekte Spiel für Fußballstrategen, die jede Stärke und Schwäche ihrer Idole kennen. Die Gesamtstärke jedes Spielers wird aus 25 Faktoren errechnet: Schusspräzision, Ausdauer, Muskelkraft, ja sogar die Tagesform spielt eine Rolle.



BEDIENUNG

Viele Komfortfunktionen wurden gestrichen – selbst bei einem einfachen Pass müssen jetzt Position zum Ball, Schussintensität und Laufgeschwindigkeit stimmen. So viel Komplexität verhindert einen schnellen Spielaufbau.

FIFA 11



Aktuell sind kaum grafische Sprünge zu »FIFA 10« in Sicht. Lediglich Mimik und Gestik wurden stark überarbeitet, Gefoulte verziehen beispielsweise vor Schmerz das Gesicht.



Hier spürt man die englische Mischung aus Muskeln und Fett, wenn man auf Wayne – die Kampfsau – Rooney trifft. Die Ballphysik hingegen ist etwas schwächer als bei der direkten Konkurrenz.



Auch hier hat vor allem die Abwehr nachgegessen: Außenverteidiger erkennen nun, wenn ein Stürmer ins Abseits laufen wird, und rücken entsprechend nach vorne auf. Ferner schirmen die KI-Sportler den Ball aktiver ab.



Spielt sich nicht annähernd so taktisch wie »PES« und bietet ausschließlich Taktiken fürs ganze Team, nicht für jeden einzelnen Spieler. Für den Otto-Normal-Fußballfan reichen die Einstellungen. Die Wahrheit liegt ohnehin auf dem Platz.



Nähert sich immer mehr »PES« an. Auch hier wurden Komfortfunktionen gestrichen, das Passen ist deutlich anspruchsvoller und Torschüsse müssen besser getimt und präziser gespielt werden.

ERSTE
PROBEFAHRT
NUR IN 360 LIVE

Champ oder Flop?

- +** Steuerung voll konfigurierbar, Rückspiegel funktionieren gut, Jubelvolk am Streckenrand macht Stimmung, von Fehlzündungen bis Pop-off-Ventil überzeugender Motorsound
- Keine Wetterwechsel, statisches Menüdesign, teilweise sichtbarer Grafikaufbau

Das Spiel in Zahlen

1 WRC-Lizenz der FIA inklusive Regeln und Teams, 18 Autos, 60 Piloten bzw. Co-Piloten, 13 Länder mit insgesamt 78 Etappen; 550 Kilometer Wegstrecke; 3 Allrad-Fahrzeugklassen; Einsteigerklasse Junior-WRC mit frontangetriebenen Fahrzeugen; ca. 27.000 Originalfotos als Basis für das Kulissendesign; ca. 15.000 Polygone pro Fahrzeug; Grafikaufbau mit 30 Bildern pro Sekunde; 4 Perspektiven: Cockpit, Motorhaube, zwei Hinterbord-Kameras; 12 Perspektiven in der nicht speicherbaren Wiederholung.



Da ist Bewegung im Cockpit, inklusive flinker Hände am Lenkrad und schicker Licht-und-Schatten-Spiele auf den Armaturen.

Und außerdem?

■ Diverse Online-Wettbewerbe: Zeitfahren und selbst zusammenstellbare Championate aus mehreren Etappen für maximal 16 Piloten; jeder fährt gegen die Stoppuhr; in Front und zurückliegende Mitspieler sind als transparente Ghost-Fahrzeuge zu sehen ■ Statt einem Splitscreen-Modus gibt's den Offline-Hotseat: Maximal vier Mitspieler teilen sich ein Auto, wechseln jeweils bei Etappenende ins Cockpit ■ Die zehn besten Zeiten pro Etappe werden im globalen Online-Ranking gespeichert; diese Fahrten sind auch als Ghost herunterladbar; die Weitergabe eigener Fahrten außerhalb dieses Rahmens ist nicht möglich, weder online noch via Speicherkarte ■ Vorerst keine weiteren Download-Ergänzungen geplant, Erfolge aber schon

kurz & knapp

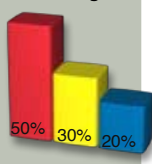
Hersteller | Black Bean
Entwickler | Milestone
Genre | Rallye-Simulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Beinharder Motorsport: stellt Fahrkönnen und Bestzeiten-Jagd in den Mittelpunkt.

das ist drin

- Positionskampf
- Fahrkönnen
- Karriere
- Online-Racing



WRC RALLY CHAMPIONSHIP

Jetzt wird's dreckig: im Cockpit mit dem offiziellen Rallye-WM-Game.

Überraschungen gibt es immer wieder: Ist jetzt 15 Jahre her, da hat ein italienischer Entwickler namens Graffiti von null auf gleich das Genre der Arcaderacer aufgemischt, ist mit dem Vollgas-Spaß »Bleifuß« den Etablierten um die Ohren gefahren. Seitdem hat das zwischenzeitlich in Milestone umgetaufte Team nichts Weltmeisterliches mehr hervorgebracht – aber ab Anfang Oktober will es diese Rallye-Simulation wieder allen zeigen. Die offizielle Lizenz der Rallye-Weltmeisterschaft WRC dient als Basis für das erste offizielle WRC-Game seit fünf Jahren, das erste auf Xbox überhaupt. Vor Ort beim Entwickler in Mailand konnte 360 Live drei Stunden lang mit einer Vorabversion Gas geben...

Im Titelménü dreht sich eine Weltkugel. Sie steht symbolisch für insgesamt 13 Stationen rund um den Globus, an denen der WRC-

Rallyetross binnen einer Saison Station macht. Erstes Ziel: Finnland. Die Etappe heißt Leustu. 6,8 Kilometer lang, Bestzeit 3:06:510 Minuten. Der Ford Focus RS Modell 09 rollt an den Start. »Out of the way, champion coming!«, ruft der Copilot von rechts. Es ist trocken, die Sonne brennt vom Himmel. Die Piste? Kiesig, breit, fehlerverzeihend. Der Countdown zählt runter, der Copilot will mich vorwärtspeitschen: »Okay mate, let's do it.« Vollgas, der Copilot brüllt »Go, go, go!«. Vorbei an einem Holzzaun, geradeaus, dann »left two« in eine lange Linkskurve. Hätte früher kommen dürfen, das Kommando. Gut, dass sich dieser Zeitversatz in fünf Stufen einstellen lässt. Aber egal. Die Schultertaste am Controller bleibt durchgedrückt, wird schon schiefgehen. Tut's auch, die Fuhre lässt sich herrlich am Limit durch die Kurve balancieren. Das Publikum hinter den Zäunen



3



✖ WRC-Bastelkasten

FAST WIE WE NEED FOR SPEED...

Für viele Autobefraste ist es bekanntlich das Größte, ein Fahrzeug per Tuning zu etwas Einzigartigem zu machen. Der Bastelkasten füllt sich im Karriereverlauf mit Sponsorenaufklebern, Dekors und Lacken, außerdem lässt sich das Fahrverhalten über Technikmodifikationen an den eigenen Geschmack anpassen. Wer beispielsweise schnelles Driften einer stabilen Kurvenlage vorzieht, senkt durch ein gesperrtes Differential die Haftwirkung der Reifen. Welche Änderung was bewirkt, wird anhand von Infotafeln knapp erläutert. Das Ergebnis lässt sich in 20 Speicherplätzen sichern, aber leider nicht online an Kumpels weitergeben.

2



✖ Karriere-Modus

DU BIST DER CHAMPION

1 **Einsteiger können** in der Fahrschule aktiv Fahrtricks üben und sich von den genretypischen Brems- und Lenkhilfen unterstützen lassen. Der daran anschließende Karriere-Modus mit dem schönen Namen »Road to the WRC« bildet den Mittelpunkt des Einzelspieler-Modus.

2 **Die Karriere** umfasst 55 Cups beziehungsweise Veranstaltungen. Sponsoren und Teamchefs geben Etappenziele vor: Gewinne alle Asphalt-Etappen, besiege Pilot X, so was eben. Als Einstieg dienen Fahrzeuge aus der WRC-Juniorklasse, der sogenannten J-WRC R2. Die Autos? Ford Fiesta und Suzuki Swift zum Beispiel, also Frontantrieb mit 160 Pferdestärken.

3 **Wer erfolgreich fährt**, kassiert Prämien und kauft sich davon Farben und Aufkleber für das vorhandene Fahrzeug oder ein neues Allrad-Gerät inklusive Zutritt zu den höheren Rallyeklassen. Irgendwann rückt das eigentliche Ziel in Reichweite: eine komplette Saison in der Königsklasse WRC mit Subaru WRC 07, Citroën C4 oder Ford Focus WRC bestreiten.

1



reißt die Arme hoch, der Jubel tut gut. Dann geht's rein in einen Wald, die Bäume stehen eng, vielleicht doch das Gas lupfen? »Come on, go!« Na okay...

Dass es immer noch schneller geht, das lehrt einen »WRC«. Purer Rallyestoff. Du fährst von A nach B, so flott es eben geht. Die Strecke ist dein Gegner, du willst die Stoppuhr besiegen. Eine sich derart auf Fahrkönnen konzentrierende Prüfung der Sinne wird nicht jeder mögen – in Zeiten, in denen selbst ehemalige Hardcore-Simulationen wie »Colin McRae Rally« massentauglich frisiert sind. Spektakuläre Positionskämpfe in unterschiedlichsten Fahrzeugklassen? Nein, »WRC« gibt sich schlicht. Rallyes in 13 Nationen, mit Autos von Citroën, Ford, Subaru, Mitsubishi, Suzuki, Honda, Renault und Fiat-Abarth: Das Zahlenmaterial macht wenig Eindruck, dafür das Fahren viel Lust. Warum? Abwechslungsreiche Streckenführung prallt auf begeisternde Fahrphysik, darum. Klasse, wie sich das Auto durch schnelle Kurven ziehen lässt; wie das pendelnde Heck in Bremszonen durch zackiges Gegenlenken eingefangen werden möchte; wie die Fuhrer auf Kuppen abhebt und eine kurz davor eingeleitete, gefühlvolle Gaswegnahme mit einer stabilen Flugphase belohnt wird.

Nach Probefahrten auf sechs Etappen in Schweden, Finnland, Jordanien und Deutschland fällt viel Gutes auf. Darunter Kleinigkeiten, etwa die vielseitige Anpassungs-

fähigkeit von Controller- und Lenkradsteuerung; plus die Tatsache, dass der Spielfluss von kurzen – beziehungsweise bei Etappen-Neustarts komplett fehlenden – Lade-pausen profitiert. Die sahnige Spielbarkeit hängt auch mit dem Grafikaufbau zusammen: verlässliche 30 Bilder pro Sekunde ohne jeden Rucker oder Zeilenversatz, prima! Zu sehen sind keine Wunder, aber attraktive Wälder, Wüsten und Ebenen aus Schnee, durch stilischer gesetzte Effekte zum Blickfang aufgehübscht – etwa Gegenlicht bei tief stehender Sonne und authentisch nachgebaute Cockpits, die passend zur Fahrsituation mitwippen. Das wirkt schlüssig und zoomt flüssig, das fängt landschaftliches Flair gekonnt ein und bringt unterschiedlichste Herausforderungen mit sich: rassiges Hin-und-her-Zacken auf eng gestecktem Winkelwerk rund um die Stadt Trier; spektakuläre Drifts im winterlichen Schweden; prickelnder Nervenkitzel auf unfassbar steil abfallenden Dünen am Mount Nebo in Jordanien. Dass das Gestrüpp keine bremsende Wirkung hat, macht Sinn. Aber weshalb stoppen Bäume den Vorwärtsschub, als wären sie aus Stahlbeton? Wieso zeigen Zäune so wenig Reaktion, wenn das Auto mit 200 Sachen einschlägt? Manchmal bauen sich Landschaftsteile am Horizont auf, Bäume sehen an den Umrissen kantig aus, Bremslichter sind ohne Funktion. Kurz gesagt: Da ist Raum für Verbesserungen und Ideen. Wie wäre es mit dynamischem

Wetter wie bei »F1 2010«? Veränderlichem Boden wie bei »Sega Rally«? Futuristisch modifizierten Fahrzeugen wie bei Sonys »WRC II Extreme«? Oder einem Koop-Modus, wo ein Spieler fährt und der Mitspieler anstelle des KI-Copiloten Weg-Ansagen ins Headset brüllt? Nun ja, die Umsetzung solcher Ideen hat Milestone immerhin für die Zukunft in Aussicht gestellt. Bis 2012 besitzt man die Lizenz. Für diesmal dürfen wir uns auf solide präsentierten und fahrenden Motorsport freuen. Sieht nach einer gut gelingenden WRC-Premiere auf Xbox 360 aus.

Richard Löwenstein

360LIVE sagt...

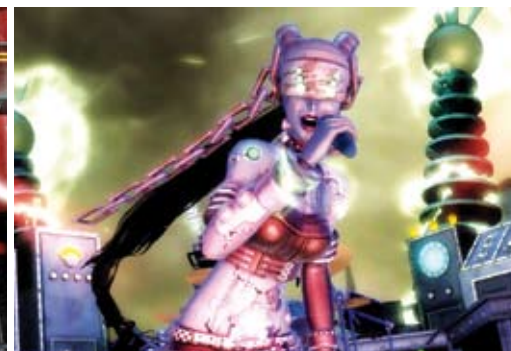
Konzentriert sich auf das Wesentliche: überzeugendes Fahrverhalten und flüssige HITPOTENZIAL Spielbarkeit. Nicht mehr und nicht weniger.

8.0 von 10



Hopp oder top?

- + Gute Eindeutschung, interessanter Quest-Modus, rockige Songliste, alte Songs können importiert werden
- Wenig Neues, Noten-Rutschen entfernt, grafisch kaum verbessert, nur Inhalte für und aus Teil Fünf lassen sich importieren



Erhältlich | 23. September 2010 | Status | 98% komplett

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

Es gibt nur einen Gott – und der hört Rock!

kurz & knapp

Hersteller | Activision

Entwickler |

Neversoft

Genre | Musikspiel

Spieler | 1 - 8

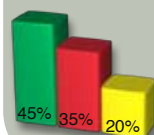
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fortsetzung der Reihe mit bekanntem Gameplay und neuem Story-Modus.

das ist drin

- Rock
- Metal
- Punk
- Pop



Worum geht's im Leben wirklich? Macht? Ruhm? Nein, Rock natürlich! Und genau deswegen bringt Activision den nunmehr sechsten Teil seiner Musikspiel-Reihe auch mit dem eleganten Untertitel »Warriors of Rock«, zu Deutsch »Krieger des Rocks«, auf den Markt. Bevor das Spiel Ende September offiziell auf Tour geht, hat sich 360 Live schon mal die überarbeitete Plastikklampfe gekrallt und eine Vorabversion ausführlich angespielt. Der erste Eindruck: viel Bekanntes, wenig Neues – rockt aber trotzdem.

Das liegt vor allem am bewährten Gameplay, das sich auch diesmal kaum verändert: bis zu vier, online sogar acht Heimmusiker schlagen vertikal ablaufende, farbige Noten analog auf Plastikgitarre oder Schlagzeug-Nachbau an; Gesangskünstler grölen dagegen im »Lips«-Stil die Songtexte in entsprechender Tonhöhe nach. Da »Warriors of Rock« auf die Technik von »Guitar Hero 5« setzt, schließt das Game Konstellationen aus drei Gitarristen, Bassisten oder Drummer nicht aus; ein Party-Modus gewährt sofort Zugriff auf die über 90 mitgelieferten, lizenzierten Songs. Bereits heruntergeladene Download-Inhalte für Teil Fünf und dessen

Disk-Inhalt können problemlos importiert werden. Songs anderer Versionen einbinden? Fehlanzeige. Schade. Alles beim Alten also? Fast, denn das mit »World Tour« eingeführte Noten-Rutschen hat Bühnenverbot. Gitarren-Perfektionisten wird's stören, allen anderen dürfte das herrlich egal sein.

Ebenfalls neu und gleichzeitig Kernstück von »Warriors of Rock« ist der so genannte Quest-Modus. Schwer zu glauben, aber damit strickt Entwickler Neversoft eine Geschichte um das bekannte Gameplay. So gilt es, dem Halbgott des Rocks dabei zu helfen, seine Macht wiederzuerlangen, die er nach einem Kampf gegen eine übergroße Maschinenbestie verloren hat. Dafür müssen Stubenrockers mit Axel Steel, Casey Lynch und den anderen sechs bekannten Guitar Heroes vorgegebene Songs nachzupfen und so Sterne einsacken. Bis zu 15 Sterne gibt's pro Lied, je nach Leistung und Schwierigkeitsgrad. Letzterer zeigt sich aufgrund des Metal- und Rock-lastigen Line-ups recht anspruchsvoll. Speziell »Waidmanns Heil« von Rammstein oder »Wish« von Nine Inch Nails lassen schnell die Finger bluten. Im Gegenzug entlohn reichlich neue Bühnen, Tracks, Outfits und anderes

Freischaltbares. Was man mit den ganzen Sternchen macht? Ganz einfach: zum einen verbessern sich damit Charakter-spezifische Fähigkeiten, etwa die Multiplikatoren; zum anderen verwandelt sich der Gitarrenheld ab einer bestimmten Sterne-Menge in einen Rockdämon und rüstet sich so zum Kampf gegen die Bestie.

Wie lange der Quest-Modus wirklich zu unterhalten weiß, wird die Testversion im nächsten Heft allerdings erst beweisen müssen. Dann fällt die Redaktion zudem ein endgültiges Urteil über die neue Gitarre, die zusammen mit dem Spiel erscheint, jedoch leider keinerlei neue Gameplay-relevante Funktionen bietet.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Potenzieller Kandidat, der den herausragenden fünften Teil der Reihe vom Thron stoßen HITPOTENZIAL könnte.

8.0 von 10

WRC

FIFA WORLD REALITY

CHAMPIONSHIP

2010 OFFICIAL
VIDEOGAME



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



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and VANQUISH are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and PS3 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark 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.



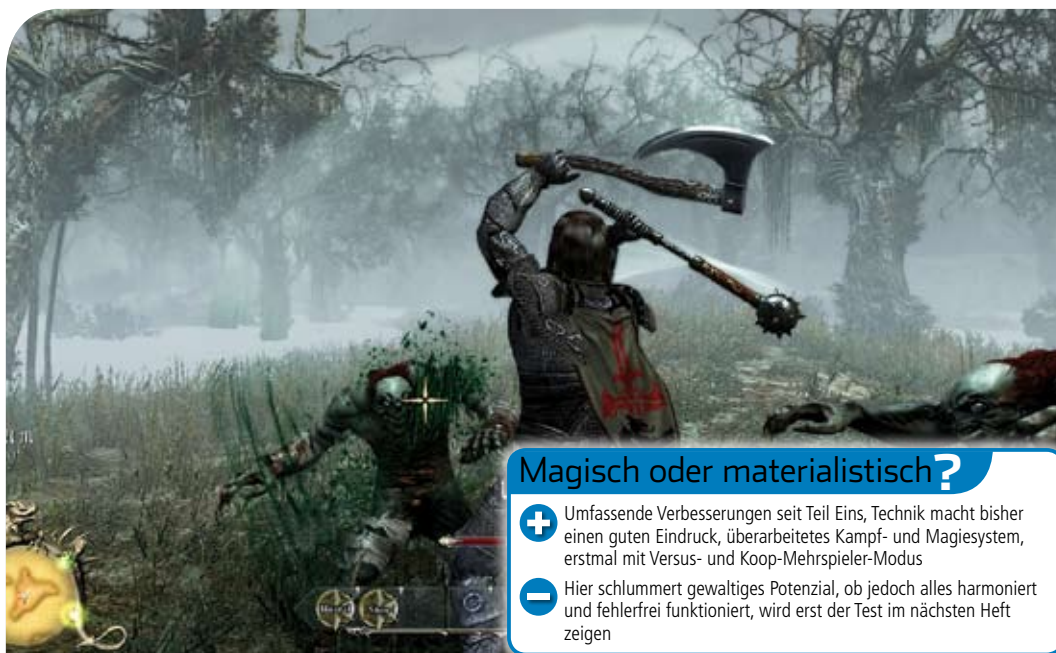
《Z》
ZORO
ARMORED CORE
UNISH™



An official product developed and published under license of FIA World Rally Championship granted by North One Sport Ltd. © 2010 Lago S.r.l. Published by Lago S.r.l. Black Bean is a registered trademark of Lago S.r.l. Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. "WRC" and the WRC logo are registered trademarks of North One Sport Ltd. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company.

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





Magisch oder materialistisch?

- + Umfassende Verbesserungen seit Teil Eins, Technik macht bisher einen guten Eindruck, überarbeitetes Kampf- und Magiesystem, erstmal mit Versus- und Koop-Mehrspieler-Modus
- Hier schlummert gewaltiges Potenzial, ob jedoch alles harmonisiert und fehlerfrei funktioniert, wird erst der Test im nächsten Heft zeigen



Erhältlich | 17. September 2010 **Status** | 95% komplett

kurz & knapp

Hersteller | Topware Entertainment

Entwickler | Reality Pump

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1 - 8

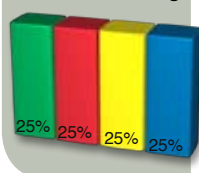
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Spannendes Offene-Welt-Rollenspiel. Muss »Dragon Age: Origins« zittern?

das ist drin

- Fantasy-Stereotypen
- Sammelfieber
- Entdeckertum
- Charakterbildung



TWO WORLDS 2 Zwei Welten, ein Spiel, ein zweite Chance.

Unglaublich, aber wahr, am 17. September soll das Rollenspiel »Two Worlds 2« nach unzähligen Terminverschiebungen endlich erscheinen. Der richtige Zeitpunkt also, um vor dem Eintreffen der Testversion einen letzten Blick in den verheißungsvollen Reisekatalog des magischen Königreichs Antaloor zu werfen.

Wer den ersten Teil für Xbox 360 oder PC kennt, wird sich sofort heimisch fühlen: Per umfangreichem Charaktereditor schnitzt man sich ein nahezu perfektes mittelalterliches Alter-Ego – sozusagen die den eigenen Vorlieben entsprechende Version des namenlosen Helden aus dem ersten Teil. Das Abenteuer beginnt schließlich, als dieser Recke von einem Ork-Trupp aus den Verliesen des dunklen Fürsten Gandohar gerettet wird. Eine überraschende Startsequenz, denn dass nun ausgerechnet die sonst so verhassten Orks zu Hilfe eilen, damit haben wahrscheinlich auch Kenner der Serie nicht gerechnet. Auffällig: In den Zwischensequenzen arbeiten die Macher nun vielmehr mit geschickt gesetzten Schnitten und aufwändig vertonten Dialogen, was der Atmosphäre sichtbar zugutekommt. Wie die Story weitergeht und was Bösewicht Gandohar wirklich plant? Das verrät die

laut Hersteller knapp 15 bis 20 Stunden andauernde Hauptquest. Wer sich zudem auf die Nebenmissionen stürzt, soll weitere 60 bis 80 Stunden kalkulieren.

So viel ist sicher: Das Entwicklerteam aus dem polnischen Krakau hat sich die teils harsche Kritik am ersten Teil sehr zu Herzen genommen. Das umfassend überarbeitete Kampfsystem bietet nun beispielsweise die Möglichkeit, gegnerische Angriffe zu blocken sowie vernichtende Kombo-Attacken auszuführen. Auch Zaubersprüche können miteinander kombiniert und anhand eines komplexen Kartensystems sogar ganz nach Wunsch editiert werden. Zudem lädt das Inventar diesmal zum Experimentieren ein: Hunderte Gegenstände warten nur darauf, eingelagert, zerlegt und anschließend in etwas völlig Neues umgewandelt zu werden.

Die umfassendste Frischzellenkur erfährt jedoch die nach wie vor frei erkundbare Spielwelt Antaloor. Sie lockt mit zahlreichen neuen Gebieten, nie gesehenen Kreaturen, viel mehr Interaktionsmöglichkeiten und deutlich verbesserten Texturen und Lichteffekten. Außerdem verpflichtet Reality Pump erstmals professionelle Story-Autoren, um der Geschichte noch mehr schicksalsträchtige

Momente und einprägsamere Charaktere einzuimpfen. Kurzum: Nimmt man die gezeigte Version als Maßstab, stehen die Zeichen nicht schlecht, dass uns schon nächsten Monat eine echte Rollenspiel-Perle erwartet – wäre da nicht das qualitativ stark schwankende Vorgängerspiel. Denn das krankte in der fertigen Fassung an unzähligen garstigen Fehlern, die erst nach und nach per Patch behoben wurden. Schafft es das Studio allerdings, genau diese Update-Tortur zu vermeiden, könnte »Two Worlds 2« sogar den Genre-Konkurrenten »Dragon Age: Origins« vom Thron stoßen. Ob das heikle Unterfangen gelingt und welche tragende Rolle dem neuen Mehrspieler-Komplex dabei zukommt, erfährt du im Test der nächsten Ausgabe.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Stimmige Rahmenbedingungen. Aber fügt sich auch alles zu einem großartigen Ganzen?

HITPOTENZIAL zusammen?

7.5 von 10

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

kurz & knapp

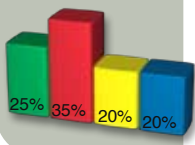
Hersteller | Konami
Entwickler | Mercury
Steam / Kojima
Productions
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Rasantes Action-
abenteuer im Stil
von EAs »Dantes
Inferno« und Sonys
»God of War«.

das ist drin

- Werwölfe
- Vampire
- Kraxelpassagen
- Peitschenhiebe



Holzflock spitzen und Weihwasser abfüllen – das Böse muss sterben!

Wenn der Lord der Finsternis, Graf Dracula, von den Toten aufersteht, dann trägt eine schicksalhafte Familie stets die Bürde, ihn aufzuhalten. Gemeint ist natürlich der Clan der Belmonts. Bewaffnet mit magischer Peitsche und heiligem Weihwasser zieht alle paar Jahre ein anderes Mitglied der Vampirjäger-Familie in den Kampf gegen das Böse – so zumindest erzählt es ein jeder Ableger der mehr als zwanzigteiligen Actionreihe »Castlevania«. Eine seit 1987 bestehende Serie, die sich vor allem durch ihre fantastischen 2D-Ableger einen Namen gemacht hat. Egal ob »Symphony of Night« für Playstation oder »Order of Ecclesia« für Nintendo DS, praktisch jeder 2D-Teil überzeugt mit riesigen Spielumgebungen, herausfordernden Rätseln, cleveren Gegnern und einer schaurig-schönen, oft melancholisch angehauchten Atmosphäre. Die 3D-Umsetzungen hingegen – zuletzt »Castlevania: Curse of Darkness« für die erste Xbox – werden von der Fangemeinde allesamt kritisch beäugt. Ein Fluch, den »Lords of Shadow« nun ein für alle Mal zu brechen versucht. Mit Erfolg, wie die erste

vollwertige Anspielversion beweist. Laut Produzent David Cox will man mit diesem Teil einen chronologischen Neubeginn wagen, sprich ein Spiel auf die Beine stellen, das völlig losgelöst ist von allen bisherigen Ereignissen. Dass Entwickler Mercury Steam wortwörtlich ein neues Kapitel aufschlägt, wird schon im Hauptmenü deutlich. Dieses nämlich erinnert an ein uraltes Buch. Schnell auf die Start-Taste getippt, schon blättern die vergilbten Seiten um und die Story nimmt ihren Lauf. Sir Patrick Stewart, besser bekannt als Captain Picard aus »Raumschiff Enterprise«, liest stimmungs-voll die zunächst in Form von Standbildern präsentierte Rahmengeschichte vor. Sie handelt vom südlichen Europa zur Zeit des Mittelalters. Die namensgebenden »Lords of Shadow« haben einen Zauber ausgesprochen, der alle Toten dazu verdammt, auf Erden zu wandeln. Chaos und Verderben scheinen vorprogrammiert.

Dann endlich Spielgrafik: Strömender Regen tränkt den Erdboden, verwandelt die Oberfläche in einen matschigen Dreckpfuhl. Inmitten eines Flüchtlingstrecks bewegt sich nur eine Figur gegen den Strom. Es ist Gabriel

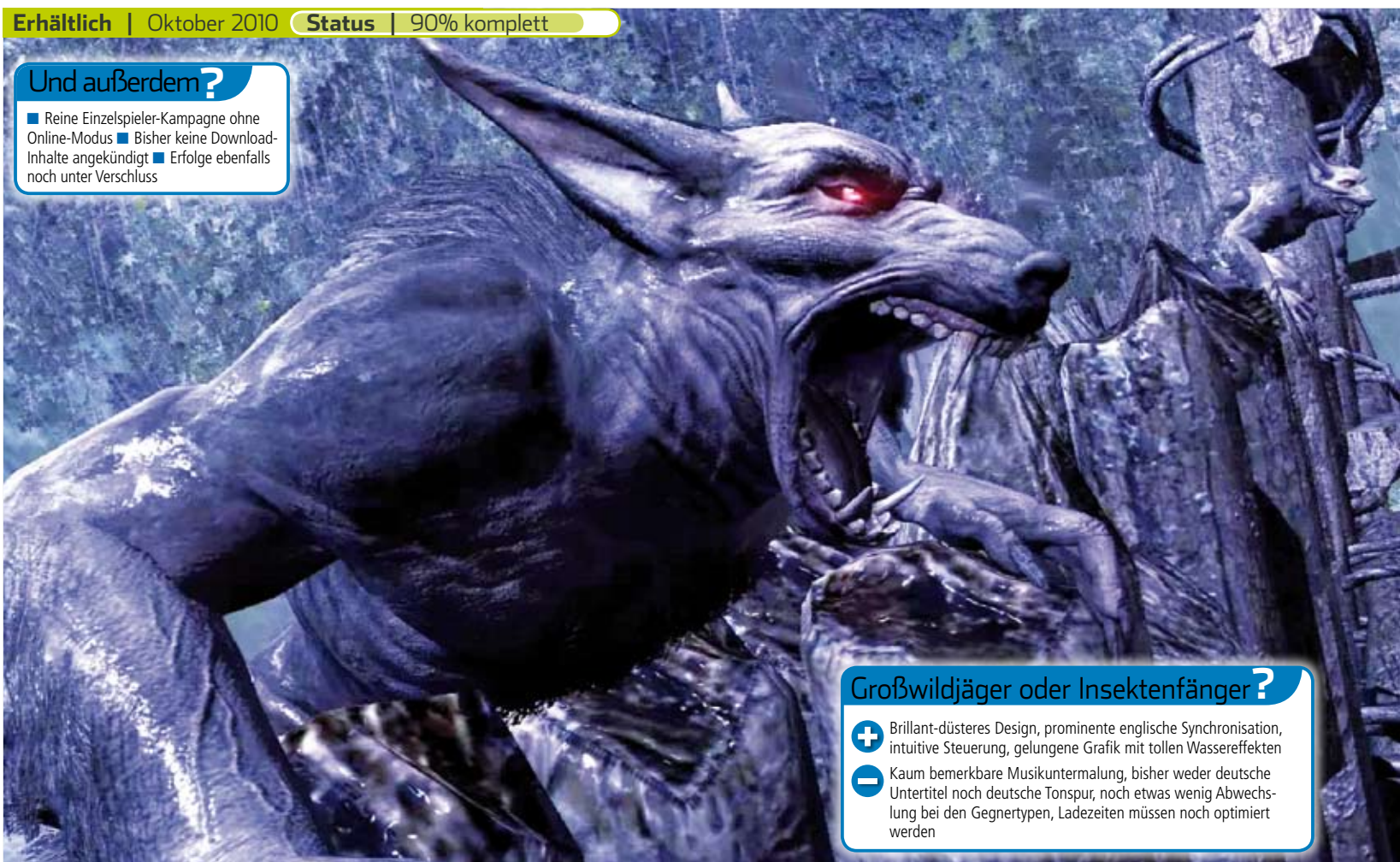


Ein gezielter Schlag und die diabolische Brut explodiert in einem blutigen Feuerwerk. Trotzdem bekommt das Spiel einen Ab-16-Stempel.

Erhältlich | Oktober 2010 | Status | 90% komplett

Und außerdem?

- Reine Einzelspieler-Kampagne ohne Online-Modus
- Bisher keine Download-Inhalte angekündigt
- Erfolge ebenfalls noch unter Verschluss



Großwildjäger oder Insektenfänger?

- ⊕ Brillant-düsteres Design, prominente englische Synchronisation, intuitive Steuerung, gelungene Grafik mit tollen Wassereffekten
- ⊖ Kaum bemerkbare Musikuntermalung, bisher weder deutsche Untertitel noch deutsche Tonspur, noch etwas wenig Abwechslung bei den Gegnertypen, Ladezeiten müssen noch optimiert werden



✖ Eine neue Ära

WER IST VERANTWORTLICH?

Schon gewusst? Serienveteran Koji Igarashi, bisher noch in die Entwicklung eines jeden »Castlevania«-Titels eingebunden, beteiligt sich nicht an »Lords of Shadow«. Stattdessen zeichnet das spanische Entwicklerteam Mercury Steam für den ersten eigenständigen Xbox-360-Ableger verantwortlich. Dieser pfiffigen Truppe haben wir bereits die von Codemasters veröffentlichte Horroraction »Clive Barker's Jericho« sowie das Actionabenteuer »American McGee Presents: Scrapland« zu verdanken. Spannend: Unterstützt wird das Team von Videospiel-Altmeister Hideo »Metal Gear« Kojima. Der aktuellen Version nach zu urteilen ein kluger Schachzug.



✖ Schnelle Jäger...

...LEBEN L'ÄNGER

1 Quicktime-Reaktionstests sind zwar nicht an der Tagesordnung, erscheinen aber, wenn Gabriel seine Widersacher mit Händen greift. Geht's ans Eingemachte, werden zunächst zwei weiße Ringe sichtbar, die sich aufeinander zubewegen. Überschneiden sich beide Formen, heißt es fix eine beliebige Aktionstaste drücken.

2 Beim Kampf gegen den Warg, eine Art Werwolf, überlebt nur, wer in schneller Abfolge auf die Y-Taste hämmert. Gabriel verpasst der Bestie daraufhin einen Kinnhaken, stößt sich vom Boden ab und rammt ihm beide Füße in den Leib. Mahlzeit!

3 Wie viel Abwechslung das fertige Spiel in Sachen Monsterdesign tatsächlich bietet, lässt sich anhand der Preview-Fassung nicht sagen. Videotrailer und weiteres Bildmaterial lassen jedoch auf denkwürdige Begegnungen hoffen. Zum Beispiel mit diesem dämonischen Küchenchef. Anders formuliert: Wer auf XXL-Widersacher steht, kommt hier garantiert auf seine Kosten.



Belmont, ein Mitglied der Bruderschaft des Lichts. Er spielt den Helden. Auf ihm lastet die eingangs beschriebene Bürde. Wird es ihm gelingen, den schwarzen Zauber einzudämmen? Wer die Szene genau betrachtet, dem fallen sofort interessante Details auf: Die Kleidung und das Haar von Gabriel tropfen und schimmern im Fackellicht vor Nässe, der Atem seines Pferdes kondensiert in der kühlen Nachtluft, Pfützen auf dem Boden kräuseln sich beim Hineintreten. Keine Frage, die Grafik gehört zum Besten, was die Xbox 360 aktuell zu bieten hat. Speziell in den Zwischensequenzen zeigt die »Mercury«-Engine, was sie zu leisten vermag. Dann der nächste Hingucker. Über einem Holztür tauchen plötzlich zwei rot glühende Augen auf. Sekunden später schält sich ein vor Speichel triefendes Gebiss aus den Schatten. Graues Fell und ein bizarrer Körper – halb Mensch, halb Wolf – folgen. Es ist ein Lykaner. Die Kamera fängt alle Details perfekt ein und fährt kurz darauf hinter den Rücken des Helden zurück. Dann geht's direkt zur Sache. Mit dem »Combat Cross«, einem heiligen Kreuz, dessen untere Basis zu einer Kette verlängert wird, setzt sich Gabriel gegen den Werwolf und sein Gefolge zur Wehr. Durch Antippen der X- und Y-Taste peitscht er einzelne

Gegner aus. Oder lässt die Kette in flächendeckenden Wirbelangriffen kreisen, um gleich mehrere Angreifer zu schädigen. Variationen der verschiedenen Tasten führen zu Kombos, ähnlich denen aus »Dante's Inferno«. Das funktioniert prima und gibt ein befriedigendes Gefühl, da bei jedem Treffer das Bild für Sekundenbruchteile einfriert. Stirbt die teuflische Brut, verbrennt sie am Boden oder zerplatzt in einer Explosion aus Blut. Letzteres wirkt überzogen, fast lächerlich und etwas unnötig. Die gesammelte Kampferfahrung kann im Anschluss genretypisch in neue Fertigkeiten investiert werden. Etwa in den Guillotinen-Schlag. Ein mächtiges Manöver, bei dem Belmont in die Luft springt und seine Peitsche wie ein Fallbeil auf seine Häsher herabsausen lässt.

Schon in der Preview-Version sind ein knappes Dutzend solcher Spezialangriffe zu sehen, im endgültigen Spiel soll es noch eine ganze Menge mehr geben. Nach einer kurzen Verschnaufpause bricht schließlich ein besonders großer Wolf, ein Warg, durch die Holzbarrikade. Der Kampf ist kurz, aber heftig: per Quicktime-Reaktionstest entkommen, mit den Schultertasten blocken und ausweichen, so gelingt es schon bald, das Monstrum auf einem fetten Holzpflock aufzuspießen.

Großartig, wie geschmeidig sich das anfühlt! Aber auch abseits von hektischem Kampfgetümmel hat »Lords of Shadow« einiges zu bieten. Zum Beispiel eine rasante Reitpassage, in der Gabriel vor Wargs und Werwölfen flüchtet. Oder eine nervenaufreibende, an »Assassin's Creed« erinnernde Klettersequenz. Oder gewitzte Schieberätsel vom Schlage eines »Tomb Raider«. Kurzum: 360 Live hat Blut geleckt. Her mit der nächsten Version!

Maxi Trautmann

360 LIVE sagt...

Prächtige Kulissen, schauriges Monsterdesign, packende Action – hat das Zeug HITPOTENZIAL zum Hit.

8.0 von 10

kurz & knapp

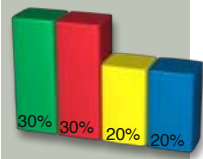
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Eugen Systems
Genre | Strategie
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Viele Einheiten, riesige Karten, interessante Taktiken, wenig Abwechslung.

das ist drin

- Deutsche
- Amerikaner
- List
- Übersicht



R.U.S.E.

So nah und doch so fern.

Ein Krieg wird nicht durch Soldaten gewonnen, sondern durch Listen! Gemeint sind nicht die öden Tabellen, die man anfertigt, um seine Finanzen in den Griff zu bekommen, sondern taktische Raffinessen. Im Englischen bezeichnet man solche militärischen Schachzüge als Ruse. Das gleichnamige Strategiespiel aus der Feder des französischen Entwicklerteams Eugen Systems bringt genau solche Taktiken nun auf die Konsole. Mit zehn unterschiedlichen Kriegslisten will »R.U.S.E.« frischen Wind in das auf der Konsole nur spärlich vertretene Genre der Echtzeit-Strategiespiele blasen. 360 Live hat alle 22 Storymissionen einer nahezu fertigen Version durchgespielt, um zeitnah zur Veröffentlichung eine Einschätzung des Games zu liefern.

Die im zweiten Weltkrieg angesiedelte Kampagne beginnt simpel: Aus der isome-

trischen Draufsicht sind ein paar amerikanische Einheiten zu erkennen, die unentschlossen darauf warten, die bösartigen Deutschen aus dem Schloss Colditz zu vertreiben. Hilfreiche Texteinblendungen verraten sogleich, wie die Steuerung funktioniert: Mit der A-Taste eine Einheit auswählen oder per Tipper auf die X-Taste alle Einheiten desselben Typs markieren, anschließend den gewünschten Zielort mit dem linken Analogstick auswählen. Den Befehl sodann durch Antippen der A-Taste bestätigen, schon rücken die tapferen GIs an die Front vor. Leider kündigen sich bereits hier erste Mängel in der Bedienung an. Denn der Cursor verfügt über eine Art magnetische Auswahlfunktion, die immer auf genau die Einheit springt, die sich in der Mitte des Bildausschnitts befindet. Prinzipiell eine gute Idee, jedoch kommt es nicht selten vor, dass ungewollt falsche Einheiten ausge-



Die Grillsaison ist eröffnet: Flammenwerfer sind gegen Infanterie besonders effektiv.

Erhältlich | 9. September 2010 **Status** | 95% komplett

Das Spiel in Zahlen

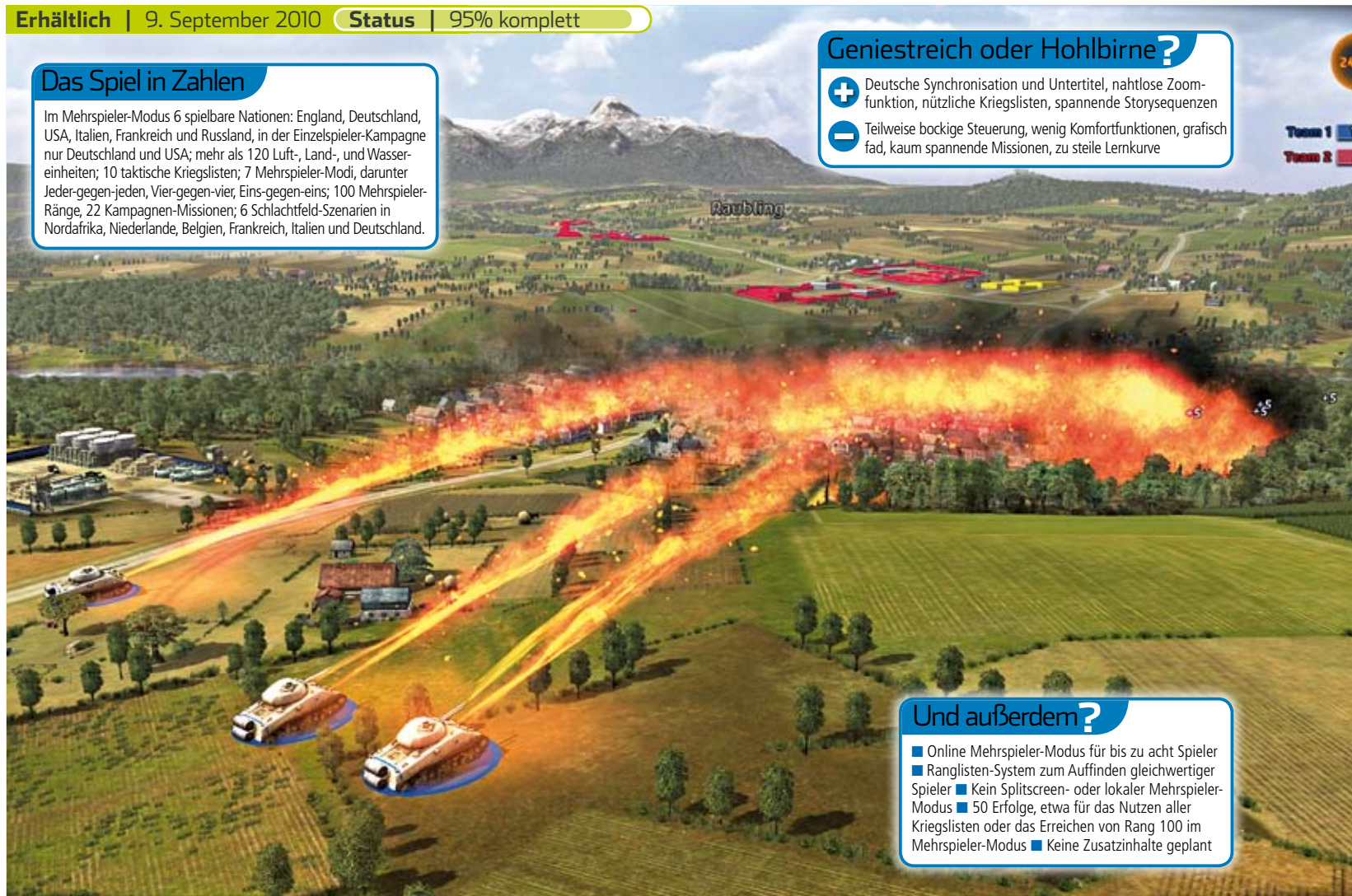
Im Mehrspieler-Modus 6 spielbare Nationen: England, Deutschland, USA, Italien, Frankreich und Russland, in der Einzelspieler-Kampagne nur Deutschland und USA; mehr als 120 Luft-, Land-, und Wassereinheiten; 10 taktische Kriegslisten; 7 Mehrspieler-Modi, darunter Jeder-gegen-jeden, Vier-gegen-vier, Eins-gegen-eins; 100 Mehrspieler-Ränge, 22 Kampagnen-Missionen; 6 Schlachtfeld-Szenarien in Nordafrika, Niederlande, Belgien, Frankreich, Italien und Deutschland.

Geniestreich oder Hohlbirne?

- ➕ Deutsche Synchronisation und Untertitel, nahtlose Zoomfunktion, nützliche Kriegslisten, spannende Storysequenzen
- ➖ Teilweise bockige Steuerung, wenig Komfortfunktionen, grafisch fad, kaum spannende Missionen, zu steile Lernkurve

Und außerdem?

- Online Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler
- Ranglisten-System zum Auffinden gleichwertiger Spieler
- Kein Splitscreen- oder lokaler Mehrspieler-Modus
- 50 Erfolge, etwa für das Nutzen aller Kriegslisten oder das Erreichen von Rang 100 im Mehrspieler-Modus
- Keine Zusatzinhalte geplant



1



✖ Schachmatt!

SPRINGER SCHLÄGT KÖNIG

In »R.U.S.E.« spielt man zwei Kampagnen. Eine auf Seiten der Amerikaner – als Major Joseph Sheridan. Die andere aus Sicht der Deutschen – in der Rolle von General Major Elrich von Richter. Beide Handlungsstränge spielen sich sehr unterschiedlich, denn jeder Held verfolgt ganz eigene Ziele. Während Sheridan die Deutschen von Afrika bis nach Deutschland verfolgt und sich parallel dazu vom Captain zum General hochkämpft, versucht von Richter einen Verräter in den eigenen Reihen ausfindig zu machen. Die Geschichten werden in gut eingedeutschten Zwischensequenzen erzählt und stecken voller spannender Intrigen. Sehenswert!

2



✖ Listig wie eine Schlange

FLINK WIE EIN FUCHS

1 Das namensgebende Spielelement, die taktische Kriegsliste, kommt in drei übergeordneten Kategorien zum Einsatz. Aufdeckende Listen machen verborgene Aktivitäten des Gegners sichtbar. Spionage etwa deckt alle Marschbefehle des Feindes im ausgewählten Sektor auf, Decodierung wiederum identifiziert gegnerische Einheiten.

2 Um selbst unsichtbar zu werden, dient Kategorie zwei der Kriegslisten: das Verbergen. Funkstille und ein Tarnnetz machen sich besonders gut in Kombination mit der List namens Blitz. Dadurch bewegen sich Einheiten doppelt so schnell und bleiben auch noch komplett ungesehen.

3 Besonders raffiniert sind die Kriegslisten der Kategorie Imitation. Dadurch lassen sich zum Beispiel Scheinbasen und sogenannte Dummy-Truppen erstellen, die taktische Fehler beim Gegenspieler provozieren. Fanatismus und Terror sind wiederum nützlich, um die Moral von Einheiten zu beeinflussen.

3



wählt werden. Das stört extrem und macht die Auswahl ganz spezieller Einheiten zur Qual. Der für ein solches Spiel typische Basenbau hingegen funktioniert wirklich gut. Über die Y-Taste wird das Baumenü geöffnet und eine militärische Einrichtung, zum Beispiel die Kaserne, ausgewählt. Anschließend das Gebäude auf der Karte platzieren und der Bau beginnt – kinderleicht.

Doch zurück zur Schlacht: Um den vierköpfigen Soldatenverband wieder in den Mittelpunkt des Geschehens rücken zu lassen, dient der rechte Analogstick. Mit ihm zoomt der Spieler nach Belieben und übergangslos aus der übersichtlichen Kartenansicht direkt in die Detailansicht – und zurück. Das ist optisch zunächst beeindruckend und geht – zoomt man komplett heraus – so weit, dass sich das Schlachtfeld plötzlich auf einem Strategietisch inmitten einer militärischen Basis befindet. Netter Idee! Nur umgekehrt enttäuscht das Resultat ein wenig, denn bis an den Rockzipfel einer Einheit zoomen ist nicht möglich. Außerdem fällt hier der im direkten Vergleich zur PC-Fassung eher mittelmäßige Detailgrad der Objekte und Einheiten auf.

Auch bleibt festzuhalten, dass man mangels fehlender Teams-erstellen- und Spring-an-wichtige-Orte-Funktionen ständig am Scrollen ist. Das schon etwas ältere »Halo Wars« löst diese Probleme deutlich besser. Weiteres

Manko: In den gesprochenen Anweisungen wird zwar regelmäßig mit Angaben der Himmelsrichtungen gearbeitet, ein Kompass fehlt trotzdem komplett. Ein simples »Feind aus südlicher Richtung!« kann einen da schon ganz schön nervös machen. Einzige Möglichkeit herauszufinden, in welcher Richtung Süden ist, besteht darin, die Kameraansicht zu maximieren. Das nervt, vor allem in späteren Missionen, wo große Truppenansammlungen, ja ganze Heere befehligt werden müssen.

Zentrales Problem von »R.U.S.E.« bleibt somit die fehlende Übersicht, vorrangig in der maximalen Zoomstufe. Besitzt man nämlich eine kleine Panzerfront aus fünf Kettenfahrzeugen und fährt die Kamera heraus, dann verwandeln sich die Modelle in Pokerchips, die sich entsprechend der Anzahl der Einheiten zu großen und kleinen Türmen aufstapeln. Schön und gut. Befiehlt man nun aber eine Armee aus Panzern, Infanterie, Artillerie und Flugzeugen und wird zudem noch von unzähligen deutschen Panzern und Soldaten eingekesselt, dann quillt besagter Strategietisch vor lauter Pokerchips schier über. Eine gezielte Auswahl und Koordination einzelner Einheiten ist aus dieser Perspektive nicht möglich. Also wieder in die Nahansicht wechseln, Einheiten wählen, herauszoomen, Ziel vorgeben. Ziemlich umständlich! Darüber hinaus stören Truppen, die Befehle ignorieren:

Des Öfteren kam es vor, dass ein Soldatenverband zurückblieb oder ein Panzer einfach nicht das gewünschte Zielobjekt angriff. Solche Dinge müssen in diesem Genre einfach funktionieren! Ebenso enttäuschend gestaltet sich die Missionsvielfalt, die neben Sichern und Halten vorgegebener Punkte kaum Abwechslung zu bieten hat. Bleibt zu hoffen, dass die Testversion einen Großteil dieser Macken noch ausbügelt und auch der Gebrauch der namensgebenden Kriegslisten – Details siehe Dreier-Bild-Kasten – mehr in den Mittelpunkt rückt. Ein Schachmattzug sieht nämlich anders aus.

Maxi Trautmann

360 LIVE sagt...

Spannende Geschichte, nette Ideen. Leider trüben mäßige Abwechslung und die bockige HITPOTENZIAL Steuerung das Vergnügen.

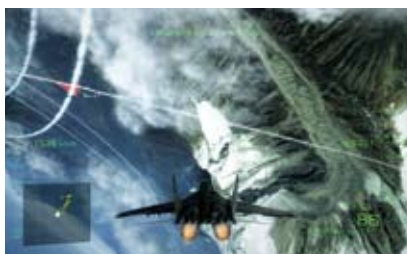
7.0 von 10

Erhältlich | 9. September 2010 Status | 95% komplett



Steilflug oder Strömungsabriss?

- +** Viel Freischaltbares, guter Netzwerkcode, realitätsnahes Dritter-Weltkrieg-Szenario...
- ...jedoch halbgar präsentiert, wirkt stellenweise unausgereift, überraschend fade Texturen, langweilige Explosions-, Rauch- und Partikeleffekte, Preview-Version ruckelt teils stark, zeigt Zeilenversatz in fast jeder Actionsequenz



Unpraktisch: Die drei Ansichten Cockpit, Ego-Perspektive und Außenansicht sind nur über das Optionsmenü wählbar.

Und außerdem?

- Neue Features auf einen Blick: Starts und Landungen, Luftbetankung, Flug bei doppelter Schallgeschwindigkeit, Nachtflug, Einsatz unbemannter Drohnen, erweiterte Vektorschub-Steuerung
- Mehrspieler- und Koop-Modi für bis zu vier Spieler – allerdings nur online und nicht auf dem Splitscreen spielbar
- 32 Erfolge, gut die Hälfte davon wird in den Mehrspieler-Modi freigeschaltet und ist dementsprechend zeitaufwendig

kurz&knapp

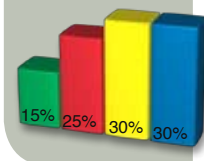
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Rumänien
Genre | Action-Flugsimulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Furiöse Luftkampf-Action die Zweite – mit überraschend schlechter Technik.

das ist drin

- Starts und Landungen
- Flügelmänner
- Terroristen
- Strategische Ziele



TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Voller Schub und Kurvenkämpfe, bis das Höhenruder bricht: Ubisoft rollt den nächsten Action-Flieger aus dem Hangar.

Als der erste Teil dieser Action-orientierten Luftkampf-Simulation im Frühjahr 2009 in die Läden kommt, ist die Freude der Spieler groß: Die meisten Genrefans hatten bis dahin einfach zu lange nichts Vergleichbares auf ihrer Xbox 360 zocken können. Außerdem sieht »H.A.W.X.« seinerzeit ziemlich schick aus und trumpft mit einigen außergewöhnlichen Funktionen auf, allen voran die solide Umsetzung der ausgeklügelten Vektorschub-Steuerung moderner Kampffjets. Ergo war's schon beachtlich, was das rumänische Ubisoft-Studio in Bukarest da auf die Startbahn gerollt hat. Nun soll »Tom Clancy's H.A.W.X. 2« diese Erfolgsstory fortsetzen – mit einer Kombination aus bewährtem Spieldesign und interessanten Neuerungen. Nahezu alle Merkmale des Vorgängerspiels wurden übernommen und sinnvoll erweitert: Starts und Landungen auf Flugfeldern oder Flugzeugträgern gehören jetzt genauso zur Grundausstattung wie ein Gleitflug-Modus für den britischen Harrier

und weitere Senkrechtstarter. Die 21 quer über den Globus verteilten Szenarien mit einer Fläche von jeweils 16.900 Quadratkilometern basieren in »H.A.W.X. 2« erneut auf hochauflösenden Satellitenbildern und sollen als stilechte Kulissen dienen. Die Kampagne lässt sich wieder zu viert im Online-Koop-Modus angehen und auch an der Lernkurve hat sich wenig geändert: Schon ab der ersten Mission geht sie steil bergauf. Egal ob Aufklärungsflüge im Mittleren Osten, das Zerschlagen eines Rebellenaufstands in Kapstadt oder die Rückeroberung von gekaperten Ölplattformen im persischen Golf – alle Missionen vermitteln trotzdem recht übersichtlich den Umgang mit hochmodernen Waffensystemen, darunter neuerdings auch lasergestützte Präzisionsbomben und unbemannte Drohnen. Geht's jedoch an die eingangs erwähnten Starts und Landungen, kommen auch Veteranen ins Schwitzen. Die richtige Geschwindigkeit finden, den korrekten Anflugwinkel beibehalten – das



✖ Kein Raum für Fantasie

WELTKRIEG UM EINE GURKE

Die Story von Teil Eins reißt einen ja schon nicht aus dem Schleudersitz: Im Jahr 2012 werden die Privatmilitärs zu übermächtig, ein dritter Weltkrieg steht kurz bevor. Lösen muss das Problem natürlich der Spieler. Besser als die aktuelle Hintergrundgeschichte ist der erste Plot aber allemal. Denn in Teil Zwei, ebenfalls in naher Zukunft angesiedelt, nimmt der Terror überhand. Aus einem russischen Bunker verschwinden drei Nuklearsprengköpfe. Was folgt, ist ein wildes Katz-und-Maus-Spiel, in dem du als Elitepilot den Terror-Drahtziehern das Handwerk legen sollst. Leider wird das Ganze wahnsinnig lieblos präsentiert. Hier wurde eindeutig am falschen Ende gespart. Schade!



✖ Durch die Schallmauer

HIGHTECH IM DÜSENJET

1 Das Enhanced Reality System – kurz ERS – kommt auch in Teil Zwei zum Einsatz. Allerdings wird es hier weniger zur Vorgabe des Anflugwinkels auf gegnerische Flugzeuge genutzt, sondern als visuelle Hilfe bei Landungen. Extrem praktisch, vor allem bei kurzen Pisten, wie man sie beispielsweise auf Flugzeugträgern vorfindet.

2 Genau wie das Landen auf kleinen Flughäfen ist auch die Betankung in der Luft in Sachen Steuerung recht fummelig gelöst. Essentielle Voraussetzungen, damit man bald wieder Treibstoff im Tank hat: Fingerspitzengefühl und Nerven aus Stahl.

3 Flüge bei Nacht stehen diesmal ebenfalls auf dem Dienstplan. Während solcher Missionen müssen meist feindliche Stellungen per Fadenkreuz markiert werden, um für den anschließenden Präzisionsbomben-Abwurf die richtigen Koordinaten einzuspeisen.

klappt nicht auf Antrieb und kann schon mal für Frustmomente sorgen. Aufgeben sollte man dennoch nicht, denn speziell diese beiden Manöver müssen alle »H.A.W.X. 2«-Piloten beherrschen, sind sie doch der einzige Weg, um in vielen Levels an frische Munition und neuen Treibstoff zu gelangen.

Wissenswert: Alle Flugzeugmodelle besitzen nun ein detailliertes Schadensmodell und zerbersten bei Treffern oder einer Bruchlandung in tausend Teile. Damit es erst gar nicht so weit kommt, lohnt das Einschalten des erneut verfügbaren Flugassistenten. Strömungsabriss und andere Flugfehler können nun so gut wie nicht mehr auftreten. Nachteil: Die Manövrierfähigkeit des Kampffjets lässt zu wünschen übrig. Fortgeschrittene schalten die Flughilfe daher lieber ab. Denn mit aktiver Kontrolle über die so genannte Vektorschub-Steuerung kann der Pilot das Flugzeug nahezu auf der Stelle drehen und extrem schnelle, driftähnliche Kehrtwenden fliegen. Das sieht nicht nur spektakulär aus, sondern ist im Luftkampf überlebenswichtig. Sei es nun gegen die KI-Gegner innerhalb der Kampagne oder gegen menschliche Piloten im Mehrspieler-Modus. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase stellt man außerdem fest: Ist ja gar nicht so schwierig und macht zudem noch richtig Spaß! Keine Frage, Ubisoft Rumänien unternimmt augenscheinlich alles, um so viele

Fanwünsche wie möglich umzusetzen. Dennoch bleibt das schale Gefühl, dass hierfür zu viele Kompromisse eingegangen werden – die wohl keine Seite so richtig zufriedenstellen dürften. Auf den ersten Blick wirkt das fragile Verhältnis zwischen der Anzahl der Objekte auf dem Bildschirm und der Geschwindigkeit ihrer Darstellung auch in »H.A.W.X. 2« gut gelöst. Doch leider überwiegen während der Luftkämpfe die schwachen optischen Eindrücke. Alles wirkt unscharf, die Texturen matschig, kein Vergleich zur Hochglanzoptik des Vorgängerspiels. Und gelingt einem dann die erste Landung, offenbart sich erst recht der niedrige Detailgrad der Spielumgebung: Das Bodenpersonal der militärischen Einrichtungen besteht nur aus schlecht modellierten und dürftig animierten Polygonkaspern, die in ihrer Erscheinungsform auch als Staffage für ein Nintendo-Wii-Spiel anheuern könnten. In der Luft ist die Optik durchaus ansprechend, richtig herausragende Momente wie das Durchfliegen kolossaler Wolkenformationen oder verspielte Lichtreflektionen auf den Tragflächen sucht man indes vergebens. Außerdem ruckeln nicht nur die wenigen Zwischensequenzen in Spielgrafik, nein, auch während des Flugs stockt es hie und da gewaltig – unschön! Liegt das etwa daran, dass Ubisoft Rumänien »H.A.W.X. 2« erstmals auch für Nintendo Wii in die

Läden bringen will? Auf uns wirkt das Ergebnis, als wolle man ein und dasselbe Spiel mit nur geringfügigen Änderungen für drei unterschiedliche Systeme herausbringen. Dumm nur, dass dabei nichts herauskommt, das den sonst so verwöhnten Augen von Xbox-360-Spielern schmeicheln könnte. Zumindest ist das unsere Prognose anhand des aktuellen Musters. Ob Ubisoft wider Erwarten ein bravouröser Jungfernflug gelingt, erfährst du im Test auf www.360-live.de und im nächsten Heft.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Mehr Abwechslung im Tausch gegen lahme Technik? Keine gute Idee. Wird wohl nicht HITPOTENZIAL der erwartete Überflieger!

7.0 von 10



Erhältlich | 4. Quartal 2010

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

Agent 007, mit der Lizenz zu töten, oder wie er sich üblicherweise vorstellt: Bond, James Bond. Ein weiteres Mal wird der charmante Superspion, erneut verkörpert von Daniel Craig, von Hersteller Activision auf gefährliche Mission geschickt. Diesmal allerdings aus Third-Person-Sicht. Hier die ersten Eindrücke zu einer knapp siebenminütigen Präsentation seines neuen Abenteuers »Blood Stone«.

01:00



Mit dem Fallschirm springt Bond aus dem Flugzeug und landet treffsicher an Deck einer Yacht. Seine Mission: einen Kerl namens Greco lokalisieren, der in die Entführung eines prominenten Wissenschaftlers verwickelt ist. Schon während der Landung dreht Tausendsassa Bond voll auf, rammt einer unachtsamen Wache seine Füße in die Rippen und stößt sie so filmreif von Bord. Dann hechtet er hinter einer Wand in Deckung.

1:30



Wow, schöner Hintergrund: eine malerische Bucht, in der diverse Schiffe ankern. Für Sightseeing bleibt trotzdem keine Zeit, denn an Bord der Yacht lungern noch weitere Schergen. Also fackelt Bond nicht lange und geht sofort in den Nahkampf über. Geconnt entwaffnet er den nächsten Gangster, hämmert ihm die Fäuste in den Leib und schleudert ihn zu Boden. Dann schmieg er sich an die linke Seite eines Eingangs...

02:00



War ja klar, im Inneren warten noch zwei fiese Typen! Also schnell mit einer Maschinenpistole anvisiert und per Kopfschuss ausgeschaltet. Dann die erste Konfrontation mit Greco. Doch was ist das? Plötzlich sprengt ein kleiner Helikopter mit aufmontierten Miniguns die Party. Waghalsig schlittert Bond über den Boden und hinter eine kleine Bar in Sicherheit. 007-würdige Action? Definitiv!

02:30



Der Kugelhagel zwingt den Agenten zum Kopfeinziehen. Geduckt muss er mit ansehen, wie sich der Verdächtige mit einem Motorboot aus dem Staub macht. Mist! Zu allem Übel packt Greco dann auch noch eine Panzerfaust aus und schickt eine Rakete direkt in den Bug der Yacht. Alles explodiert in einem gleißenden Feuerball, vor dem sich die Silhouette von 007 abhebt wie ein Wolf vor dem Vollmond. Nette Idee!

04:00



Stilsicher landet James auf einem zweiten Motorboot, das direkt neben der Yacht parkt. Den überraschten Fahrer kickt er lässig ins Wasser, dann klemmt er sich selbst ans Steuer. Eine rasante Verfolgungsjagd beginnt, vorbei an explodierenden Granaten und ausbrennenden Schiffwracks. Chaotisch, wie's mit einmal zugeht. Schuld sind ein Haufen Kleingangster, die versuchen, ihren flüchtenden Boss zu schützen.

04:30



Doch Bond bleibt cool. In Zeitlupe visiert er die Tanks der gegnerischen Boote an, dann ein perfekter Treffer und: Boom! Sekunden später erklingt erneut das Geräusch knatternder Rotorblätter: Der Helikopter kehrt zurück, sprengt sogleich einen Leuchtturm in die Luft, der wiederum cineastisch ins Wasser klatscht. Jetzt wird's brenzlig! Also ab über eine angrenzende Rampe in Richtung Grecos Villa.

05:00



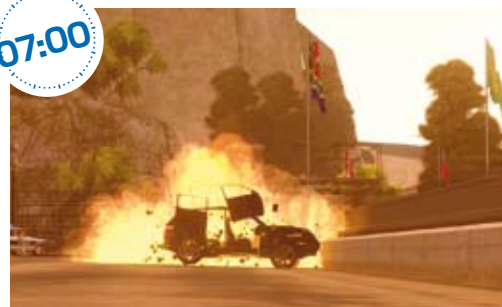
Dort angekommen, tritt Bond energisch das Eingangstor auf. Er ist wütend und das merkt man. Mittels Maschinenpistole zerlegt er eiskalt die schicken Sportwagen, die auf dem Hof parken. Explosionen und Blechteile überall, mittendrin Grecos Bodyguards. Aber auch die danken ruckzuck ab – einem neuartigen Modus zum automatischen Anvisieren der Feinde sei Dank.

06:00



Verflixt! Schon wieder entwischt Greco und flüchtet mit einem Jeep über die Straßen. Praktischerweise stecken bei einem besonders schnittigen Aston Martin aber noch die Schlüssel, sodass die Verfolgung direkt weitergeht. Bond heizt durch dichten Verkehr, über enge Landstraßen hinweg und durch einen fiesen Tunnel, immer darauf bedacht, dem ständigen Beschuss auszuweichen.

07:00



Auf einer Brücke dann endlich der Showdown! Das Nummernschild des Jeeps ist zum Greifen nah, Grecos Angstschweiß liegt förmlich in der Luft. Kompromisslos wird das Gefährt gerammt, woraufhin es sich etwa siebenmal überschlägt und in einer gewaltigen Explosion zerfetzt wird. Mist, Greco hat's nicht überlebt, die Spur ist wieder kalt und die sieben Minuten vorbei.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Trotz aller Action und einiger netter Ideen, etwa dem Auto-Anvisieren, hat uns »Blood Stone« aktuell noch nicht ganz überzeugt. Vor allem bei zahlreichen Animationen und grafischen Details hapert's sichtbar. Schon wirklich gelungen sind dagegen die Nahkampf-Manöver – Inspirationsquelle ist ganz klar das Spiel »Das Bourne Komplott«, doch warum nicht. Mehr zum neuen Bond-Game sowie erste Eindrücke zum Mehrspieler-Modus in einer der nächsten Ausgaben.

7.5

Potenzial

von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Sönke Siemens, Jan Heinrich, Michael Förtsch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel,
Max Roßmeisl, Maxi Trautmann

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Sönke Siemens, Alice Klink, Jan Kahlert

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

Media & Office Point, Christiane Schober,
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,
Tassilostraße 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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

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

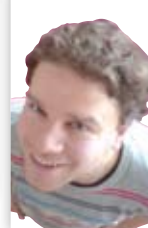
GENRES | Action, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Kane & Lynch 2: Dog

Days«, mit seinem Auto

FREUT SICH AUF | »F1 2010«,

»James Bond 007: Blood Stone«



SÖNKE SIEMENS LEITENDE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »Lego Harry Potter«,

»Limbo« (XBLA)

FREUT SICH AUF | »Kinect Adventures«,

»Fable 3«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »Kane & Lynch 2: Dog

Days«, »Hydro Thunder Hurricane« (XBLA)

FREUT SICH AUF | »Vanquish«,

»Mass Effect 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Kane & Lynch 2: Dog

Days«, »p0nd« (PC)

FREUT SICH AUF | »Project Dust«,

»Child of Eden«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Kane & Lynch 2: Dog

Days«, »Mafia 2«

FREUT SICH AUF | »Enslaved«,

»Assassin's Creed: Brotherhood«



MAXI TRAUTMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | oldsplatterhand

GENRES | Rollenspiele, Actionabenteuer

SPIELT GERADE | »Final Fantasy XIII«,

»Mini Ninjas«

FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human

Revolution«, »Vanquish«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

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

SPIELT GERADE | »Mafia 2«,

»Kane & Lynch 2: Dog Days«

FREUT SICH AUF | »Mega Man Universe«,

»Marvel vs. Capcom 3«



MAX ROßMEISL WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | SiegbertS

GENRES | Ego-Shooter, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Singularity«,

»Resident Evil 5 Gold Edition«

FREUT SICH AUF | »Halo: Reach«,

»Bulletstorm«

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: 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.



Shanghai ist in diesem Game ein versifftes Dreckloch. Klatschnasse Straßen, bergweise Müll und heruntergekommene Läden, wohin man blickt. Als Reisebroschüre also nicht zu empfehlen!



Und außerdem?

■ Komplette Kampagne im Koop-Modus spielbar; Spieler eins übernimmt Lynch, der andere Kane ■ Gut gemachter Mehrspieler-Modus mit drei Spielmodi für insgesamt zwölf Spieler; für Solo-Gamer gibt's den Arcade-Modus, der ähnlich der Mehrspieler-Variante »Fragile Alliance« abläuft – aber mit KI- statt Online-Gegnern ■ 50 schaffbare Erfolge, die sich auf Einzel- und Mehrspieler-Modus verteilen; beispielsweise gibt's 15 Punkte fürs Abschließen einer beliebigen Mission – sofern man während dieser nicht stirbt ■ Download-Inhalte sind für den Mehrspieler-Modus angekündigt: neue Karten und Waffen zum Beispiel ■ Demo auf dem Xbox Live Marktplatz verfügbar

kurz&knapp

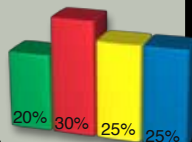
Hersteller | Square Enix / Eidos
Entwickler | IO Interactive
Preis | ab 60 Euro
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Ein Schocker von Shooter. Derb, gewaltig, mitreißend und bewegend.

das ist drin

- Fuck!
- Fuck, nooooo!
- Fuck! Fuck! Fuck!
- Oh Fucking Shit!



KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

Dieses Game ist hart, unerbittlich, brutal und stinkt nach Blut, Schweiß, Gewalt und Testosteron. Noch nicht volljährige Leser blättern daher bitte weiter zum nächsten Test! Alle anderen: festhalten, jetzt geht's ab!

Blut, überall Blut. Zerfetzte Leichen von chinesischen Polizisten liegen auf nassem Pflaster. Sirenen und Blaulicht aus allen Himmelsrichtungen. Kugeln fliegen durch die Luft, Glas zersplittert und die noch lebenden uniformierten Typen brüllen mit hysterischer Stimme unverständliches Shing-Shang-Shong-Blabla, das eh keine Sau versteht. Dämliche Drecksäcke! Was wollen die nur? Okay, Kane und ich haben einigen verflochtenen Schlitzaugen 'ne Kugel verpasst; versehentlich das Gör von so 'nem China-Big-Boss abgeknallt. Aber müssen die gleich den dritten Weltkrieg vom Zaun brechen? Da steckt doch dieser verhurte Schwanzlutscher von Zang-Shi oder Shangsi oder wie dieser chinesische Wichser auch immer

heißen mag dahinter! Scheiße, wie kommen wir nur aus dieser Drecks-Chinesenstadt Shanghai raus?

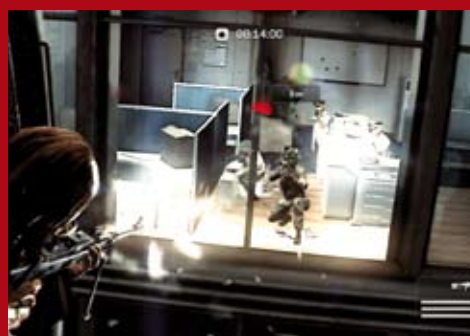
Wem Obiges schon jetzt zu schmutzig, abgebrüht und hart ist, der widmet sich lieber anderen Texten in dieser Ausgabe oder investiert sein Geld in »Barbie: Zaubermagische Pferdewelt«. Wer hingegen eine Wagenladung Schimpfwörter und überzeichnete Psychopaten-Eskapaden vertragen kann und außerdem nach echter Männerunterhaltung sucht, für den ist das hier genau der richtige Schuss.

GANZ ANDERS! WICHSER!

Das Action-Feuerwerk spielt – ein knappes Intro in Spielgrafik erklärt es – einige Zeit nach dem gelungenen Vorgängerwerk

»Kane & Lynch: Dead Men«. Die beiden namensgebenden Antihelden haben sich zurückgezogen. Der depressive Ex-Söldner Kane führt mit seiner Tochter ein ruhiges Leben im Nirgendwo. Und Lynch? Der haust in Shanghai, China. Im Kern immer noch ein schizophrener Psycho, hat er sich dank seiner großen Liebe Xiu mittlerweile etwas unter Kontrolle. Ja, die beiden leben sogar in einer gemeinsamen Wohnung. Doch ein letzter, großen Reichtum und ein besseres Leben versprechender Auftrag bringt die beiden Killer in Lynchs neuer Heimat wieder zusammen.

Hier übernimmt direkt der Spieler. Wer schon mal einen Third-Person-Shooter gespielt hat, weiß, wie alles funktioniert.



Geballert wird nicht nur am Boden. Einmal geht's sogar in einem gekaperten Helikopter in die Luft, um ein ganzes Stockwerk eines Wolkenkratzers in Schutt und Asche zu legen.



Nicht zu trennen, die beiden. Die Chaostifter bleiben sich gegenseitig stets auf den Fersen. Nur wenige Minuten sind sie gegen Ende des Spiels getrennt. Sorgt das für Ruhe? Eher nicht.



Probleme beim Screenshot-Machen? Ja und nein. Dieses Game setzt auf Amateur-Kamera-Optik. Heißt: Bildfehler, Verpixelungen und Lichtsäulen überlagern das Geschehen. In Bewegung trotzdem großartig!

Der linke Stick gibt die Richtung vor, mit dem rechten wird bei durchgedrückter LT-Taste gezielt. Losballern? RT-Taste antippen. Unter Beschuss? Dann einfach mit der A-Taste hinter einem Objekt Deckung suchen. Das alles geht sehr exakt, präzise und zackig vonstatten. An Ecken hängenbleiben oder einen Gegner ums Verrecken nicht anvisieren können wie im ersten Teil? Schnee von gestern. Das ist super und auch bitter nötig! Denn nachdem man einen kleinen Hurensohn samt halb nackter Tussi durch einige Hinterhöfe verfolgt hat und beide dabei draufgehen, überschlagen sich die Ereignisse. Schon bald liegen die Leben von Kane und Lynch erneut in Scherben. Sie stolpern von einem Fiasko ins nächste – den Tod stets im Genick. Die Story? Etwas konfus, manchmal wirr, aber insgesamt stimmig präsentiert. Denn alles entfaltet sich durch Gesprächsfetzen, die während der kurzen Ladepausen zwischen Gebietsabschnitten und Kapiteln abgespielt werden. Übrigens komplett in Deutsch und toll synchronisiert – aber dazu später mehr. Es geht um Verbrecherbanden sowie zwei

Unterweltbosse namens Shangsi und Glazer, beide sehr mächtig und einflussreich. Waffenhandel und korrupte Bullen sind weitere Themen. Und natürlich kommt es, wie es kommen muss: Kane und Lynch zetteln versehentlich einen Krieg zwischen den Bandenbossen an. Jetzt wollen diese sie tot sehen. Vorrangiges Ziel? Überleben. Und Lynchs Freundin retten, die ins Fadenkreuz geraten ist! Zumindest vorerst...

HART, SEHR HART

Wie schon im ersten Teil rückt die Story neben dem eigentlichen Spielgeschehen in den Hintergrund. Statt langatmiger Dialoge und unzähliger Zwischensequenzen geht's direkt zur Sache, sprich ballend und schießend durch insgesamt elf Kapitel. Die ersten zehn steuert der Spieler Lynch, ganz zum Schluss darf er dann Kane führen. Doch keine Sorge: Das Duo Infernale stiftet stets gemeinsam Chaos. Was die Kulissen angeht, muss halb Shanghai als Schauplatz herhalten: verlassene Baustellen, zugemüllte Seitengassen, geschäftige Nähstuben, versifftete Suppenküchen, ein abgelegener Rangierbahnhof, Neon-erleuchtete Einkaufszentren – jeder dieser Orte strotzt vor Details. Umherstehende Müllsäcke werden von Fliegenschwärmen umkreist, ungenutzte Hörer hängen tutend in Telefonzellen und in einem Level findet man in einem DVD-Laden sogar virtuelle Abbilder der Spieleverpackungen von »Hitman«, »Mini Ninjas« und anderen Eidos-Games. Genial!

Mörder oder Apfeldieb?

-  Echt krasse Optik, harte Gangart konsequent durchgezogen, viel Abwechslung, clever agierende Gegner, Kampagne komplett im Koop-Modus an einer Konsole und online spielbar, geradezu abartig schwerer vierter Schwierigkeitsgrad
-  Keine echten Bosskämpfe, einige wenige uninspiriert wirkende Kulissen

✖ Gewinnspiel!

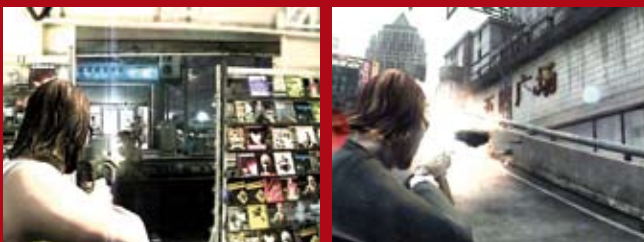
HOL DIR DOG DAYS UND NUDELSUPPE!

Heiß geworden auf die abgefahrene Psycho-Tour von Kane und Lynch? Scheiße, dann hol's dir – und zwar umsonst. 360 Live verlost exklusiv fünf Fassungen der deutschen Version von »Kane & Lynch 2: Dog Days« sowie eine Xbox 360. Zusätzlich gibt's für jeden Gewinner passend zum Game eine köstliche, garantiert schmackhafte Packung Instant-Fertignudeln. Das perfekte Futter für angehende Psychopathen, Schizos und Shanghai-Reisende. Um zu gewinnen einfach die folgende Frage lösen und die Antwort bis zum 8. September 2010 an redaktion@360-live.de senden: Wie ist Lynchs voller Name und für welche Tat landete er einst im Gefängnis?





Mit dem Arcade-Modus wartet ein abgespekter Mehrspieler-Modus für Einzelspieler. Hier geht's darum, mit anderen Gangstern Geld, Kokain und weiteren derartigen Kram zu stehlen. Fixt kurz, ist aber zu mehreren witziger.



Kane und Lynch sind schräge, durchgeknallte Typen. Entsprechend laufen sie gegen Ende des Spiels auch rum. Mit dreckiger Kapuzenjacke, gelber Sonnenbrille und blutigen Bandagen schaut Lynch aus, als ob er gerade aus einem Abwasserschacht gekrochen wäre. Wobei... ist er ja auch.



✕ Schnittig?

DAS FEHLT IN DER DEUTSCHEN VERSION!

Dieses Game ist brutal. Es lebt zu einem guten Teil von Gewalt und zeigt diverse knallharte Szenen. Die Ab-18-Einstufung geht somit in Ordnung. Wissenswert: Ganz harter Tobak wird selbst in der ungeschnittenen Originalfassung im Stil einer Nachrichtensendung verpixelt. Kopfschüsse sowie zerfetzte und verbrannte Gesichter gibt's auch dort nicht zu sehen. Ebenso können weder Arme noch Beine abgeschossen werden. Was fehlt also in der geschnittenen deutschen Version überhaupt? Nicht viel. Beispielsweise spritzt etwas weniger Blut, wenn man einen Feind genau zwischen die Augen trifft. Das fällt allerdings nur demjenigen auf, der darauf achtet – und die andere Fassung kennt. Definitiv beschnitten: die Möglichkeit, auf Zivilisten zu schießen. Werden sie anvisiert, färbt sich das Fadenkreuz rot. Abdrücken? Geht nicht. Und auch durch Kugeln der Polizisten und Bandenkrieger sterben die Zivilisten nicht. Etwas, das für die Originalversion nicht gilt. Ein Problem? Eigentlich nicht – eher ein Einschnitt, der verständlich ist. Dennoch: Wenn plötzlich ein Chinese im weißen Hemd seelenruhig durch einen Comicladen schlendert, in dem gerade die Hölle losbricht, Polizisten reihenweise an Bleivergiftung sterben und alles von Kugeln durchsiebt wird, kommt das merkwürdig. Speziell hier merkt man: Das ist die deutsche Version. Das schlägt vereinzelt auf die Atmosphäre, den sonst so schonungslos inszenierten Realismus etwas. Insgesamt sind derartige Momente aber die Ausnahme und nicht die Regel.

Das Leveldesign? In der Regel sehr geradlinig. Verlaufen ist kaum möglich, denn nur selten darf vom vorgegebenen Weg abgewichen werden. Gerüst oder Gasse, linke oder rechte Tür – Entscheidungen dieser Art eben. Stört aber nicht, denn die brillante Inszenierung ist es, die das hier aus der Masse der Actionspiele hervorhebt. Selten haben Bleigefechte so gepackt, so gefixt, einem so den Atem geraubt. Beispiel: Kaum im Inneren einer Werft angekommen, sausen Hunderte Kugeln durch die Luft. Kampfgenosse Kane brüllt etwas wie »Verdammte Scheiße, Lynch!«, also sofort per Tipper auf die A-Taste hinter einem Stahlblech in Deckung geschlittert. Von oben regnet's Schweißgerät-Funken, von vorne verformen feindliche Projektile den Schutzwall. Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren! Ein paar gezielte Salven später sind die ersten Kampfanzug-Schergen bereits Geschichte. Schreiend und röchelnd gehen die Sitzpisser zu Boden. Eine Deckung weiter: eine Propangas-Flasche. Also: hinrennen, das kiloschwere Behältnis per X-Taste aufnehmen und flugs über die Deckung in Richtung der Schlitzaugentypen wuchten, abdrücken... Problem gelöst. Gleich fünf der Kerls in Kampfmontur reißt's von den Füßen. Krass! Währenddessen nimmt der KI-Kollege Kane recht intelligent die Arschlöcher von einer anderen Seite kommend in die Zange, rennt über eine Treppe und knüpft sich die Typen vor, die Lynch beharken. Super, wie clever die Künstliche Intelligenz ihren Job verrichtet. Gilt übrigens auch für die Feinde, wobei trotzdem anzumerken ist, dass die Triaden-Gangster offensiver vorgehen und sich weniger verschanzten als die Polizisten. Bringt aber Abwechslung rein!

Alternative zum KI-Partner: Einen Kumpel – er spielt dann Kane – auf dem Splitscreen oder via Xbox Live zuschalten. Richtig gelesen, die ganze verdammte Kampagne ist kooperativ spielbar und macht so gleich noch mehr Spaß! Doch egal ob nun mit oder ohne menschlichen Mitstreiter, die Feuergefechte sind kein

Zuckerschlecken. Nicht selten lässt man im blutigen Gefecht in der Gepäck-Sortieranlage des Shanghaier Flughafens das Leben, wenn einem etliche schwerbewaffnete Henker mit QBZ-95-Sturmgewehren den Arsch aufreißen. Einmal getroffen, färbt sich das Sichtfeld mit Tausenden öligen Blutspritzern rot. Schafft man's nicht gleich hinter eine schützende Deckung, reißt's einen zunächst zu Boden. Kriechen, ziellos umherballern und wieder aufrappeln ist noch drin. Ein weiterer Treffer? Game Over und Start vom letzten automatischen Speicherpunkt. Die sind fair gesetzt, meist unmittelbar vor der nächsten Gegnerwelle. Also: direkt wieder rein in die Scheiße!

KRANKE SCHWEINE!

Keine Frage, das neueste Spiel vom dänischen Entwickler IO Interactive bietet echte Höhepunkte und grandiose »Was-zum-Teufel«-Momente. Etwa wenn fliegend aus einem Hubschrauber mit einem Typ-76-Maschinengewehr in der Hand eine ganze Wolkenkratzer-Etage zerlegt wird. Glasscheiben bersten, Papierfetzen segeln durch die Luft, Raketen sausen vorbei. Sekunden später gilt's einen anrückenden Polizei-Heli vom Himmel zu holen, der kurz darauf ein fettes Loch in das Hochhaus reißt. Wahnsinn! Abgefahren! Neben solch Action-Injektionen sind's aber vor allem die persönlichen Momente von Kane und Lynch, die mitreißen. Harte Szenen inklusive. Einige davon sogar härter als in manchem Actionstreifen. Wenn Lynch beispielsweise, schon halb am Durchdrehen, einen Chinesen mit der Backe in eine heiße Bratpfanne presst, nur um herauszukriegen, wohin verdammt noch mal seine Freundin verschleppt wurde. Oder wenn er nackt und am ganzen Körper von einem Teppichmesser zerschnitten in eine Mülltonne geworfen wird, anschließend den ebenso zugerichteten Kane befreit und in einer keimigen Toilette über seiner schlimm zugerichteten Freundin Xiu zusammenbricht. Das bewegt – nicht zuletzt



Der Wichser namens Glazer. Er ist mit Schuld an der misslichen Lage der beiden Antihelden, hat sie ins offene Messer rennen lassen und sie zum Abschuss freigegeben. Das rächt sich jetzt!

Hart, härter... schnittig. In einer Szene werden die beiden Killer gefangen genommen und gefoltert. Mit einem Teppichmesser ritzt man ihnen blutige Striemen in die Haut. Nichts für schwache Nerven!



Das Spiel in Zahlen

2 durchgeknallte Typen; 90 Prozent des Games bestreitet man als Lynch, den Rest als Kane; 4 Schwierigkeitsgrade; für die Einzelspieler-Kampagne mit 11 Kapiteln sollte man knapp 13 bis 14 Stunden einrechnen, die gesamte Geschichte erstreckt sich über 48 Stunden; dabei springen Hunderte Polizisten, Triadengangster, 4 Hubschrauber und 2 Unterwelt-Bosse über die Klinge; insgesamt wechseln Kane und Lynch 2 Mal die Klamotten und benutzen etwa 3 Schimpfwörter pro Satz; es dürfen gleichzeitig 2 Waffen getragen werden; während des Tests wurden 3 Packungen chinesische Instant-Nudelsuppe verzehrt.

✕ Der Mehrspieler-Modus

SO SPIELT SICH'S

Neben der umfangreichen Einzelspieler-Kampagne lockt auch ein großzügiger Mehrspieler-Modus. In dem wird die Boomtown Shanghai zum Schlachtfeld. In jeder der drei Online-Modi, also »Fragile Alliance«, »Undercover Cop« und »Cops & Robbers« übernimmt man die Kontrolle über ein Mitglied einer achtköpfigen Privatarmee. Was folgt, ist ein Raubüberfall in einer von sechs Kulissen. Auf dem Flughafen von Shanghai etwa gilt es, den Kokain-Deal einer Gang platzen zu lassen und sich anschließend selbst das weiße Gold unter den Nagel zu reißen. Weiterer Tatort ist ein Fischmarkt. Ziel hier: In Fischen versteckte Diamanten lokalisieren, Gegner ausschalten, sich die Klunker krallen und abschließend gen Evakuierungsfahrzeug – meist ein Heli – flüchten. Alles nett inszeniert und extrem spannend – was vor allem dem Regelwerk geschuldet ist. Denn jedem Mitglied des Kommandos steht es frei, Teamkollegen auszurauben und sich anschließend mit der Beute aus dem Staub zu machen. Fiese Taktiken sind also quasi vorprogrammiert – prickelnd! Im Modus »Undercover Cop« wird zu Spielbeginn per Zufall ein Allianzmitglied bestimmt, das als verdeckter Ermittler die Truppe infiltrieren muss, sprich bei Gelegenheit einen nach dem anderen abknallt. »Cops & Robbers« dagegen ist eine Abwandlung von Team-Deathmatch: Jeder Abschuss lässt einen kleinen Batzen Bares aufs Teamkonto wandern; diejenigen, die am Ende den meisten Zaster angehäuft haben, gewinnen die Runde. Unterm Strich also auch zu mehreren ein explosives Vergnügen.

dank der tollen Eindeutschung. Die Originalstimmen aus Teil Eins sind übrigens geblieben. Kane klingt hart, nach dem Befehlston eines Söldners eben. Lynch eher schräg, etwas schrill und nicht selten verwirrt. Passt einfach perfekt. Vor allem, wenn Lynch in hektischen Gefechten plötzlich mit Selbstgesprächen beginnt. Zeugs wie: »Reg dich nicht auf. Ruhig bleiben, Lynch. Ganz ruhig. Atmen... Dreh nicht durch.« Oder wenn er kurz wehmütig wird und Kane fragt: »Wir haben's versaut, oder? Warum sterben andauernd alle Menschen um uns herum?«

VOLL ECHT, ARSCHLOCH!

Noch etwas, das dieses Game einzigartig macht: der Look. Alles schaut aus, als wär's mit einer billigen Handkamera gefilmt worden. erinnert an Filme wie »Blair Witch Project« und »Cloverfield«. Das Bild ist körnig, es zeigen sich Spiegelungen auf der Linse, gleißendes Licht wird in Balken übers Bild gezerrt, all das zuweilen ergänzt um nette Unschärfeeffekte. Bilder also, wie sie auf Youtube oder als Amateuraufnahmen in den Nachrichten zu sehen sind. Allzu grausame Aufnahmen, darunter Kopfschüsse oder abstoßende Intimitäten wie Kane und Lynchs Gemächte und die Brüste von Xiu verpixelt das Spiel jedoch. Unterm Strich also wirklich einzigartige Aufnahmen – sofern man solche Szenen ab kann. Interessant auch die Schulterblick-Perspektive: alles wackelt, alles ruckelt. Das ist ungewohnt, Magengrummeln und gelegentliche Übelkeit sind nicht auszuschließen. Zum Glück lässt sich die übertriebene Wackelei im Optionsmenü aber abstellen. Doch hört der Amateur- und Doku-Eindruck nicht beim Bild auf. Erst spät stellt man fest: Hintergrundmusik? Gibt's hier gar nicht. Außer das Gedudel kommt aus einem herumstehenden Radio. Das macht die Atmosphäre noch dichter, noch greifbarer. Denn das Einzige, was man vernimmt, ist die ungefilterte Action, das aufscheuchende Mündungsfeuer der Waffen, die brüllenden Widersacher, die schreienden Zivilisten und das Geheul von Lynch. Und wird's richtig laut, verzerrt's den Sound sogar – ganz so, als ob neben einem eine Granate ein ganzes Büro einäschert.

Kurzum: Wer harten Stoff mag, den erwartet hier ein einzigartiges Erlebnis. Eines, das mit seinem faszinierenden Realo-Look, seinen

dramatischen Soundeffekten und seinen kantigen Helden garantiert für eine gesteigerte Herzfrequenz sorgt, ja, zuweilen sogar erdrückende Gefühle hervorruft. Dass das hier unter keinen Umständen in Kinderhände gehört, versteht sich von selbst. Als knallharte Erwachsenen-Unterhaltung ist's dagegen äußerst reizvoll und besser als ein Großteil vergleichbarer Kinostreifen da draußen!

Michael Förtsch / Jan Heinrich

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Großartiges Filmflair, fantastische Grafik und einprägsame Charaktere. Diese Story wird selbst bei abgestumpften Shooter-Freaks Emotionen wecken. Ein grandioses Machwerk. Bitte mehr davon. Ich gebe 9,3!

Kane & Lynch 2: Dog Days

GRAFIK

So was hat man noch nie gesehen! Gnadenlos real!

9

SOUND

Wozu Musik? Brachiale Waffenklänge, tolle Synchro!

9

STEUERUNG

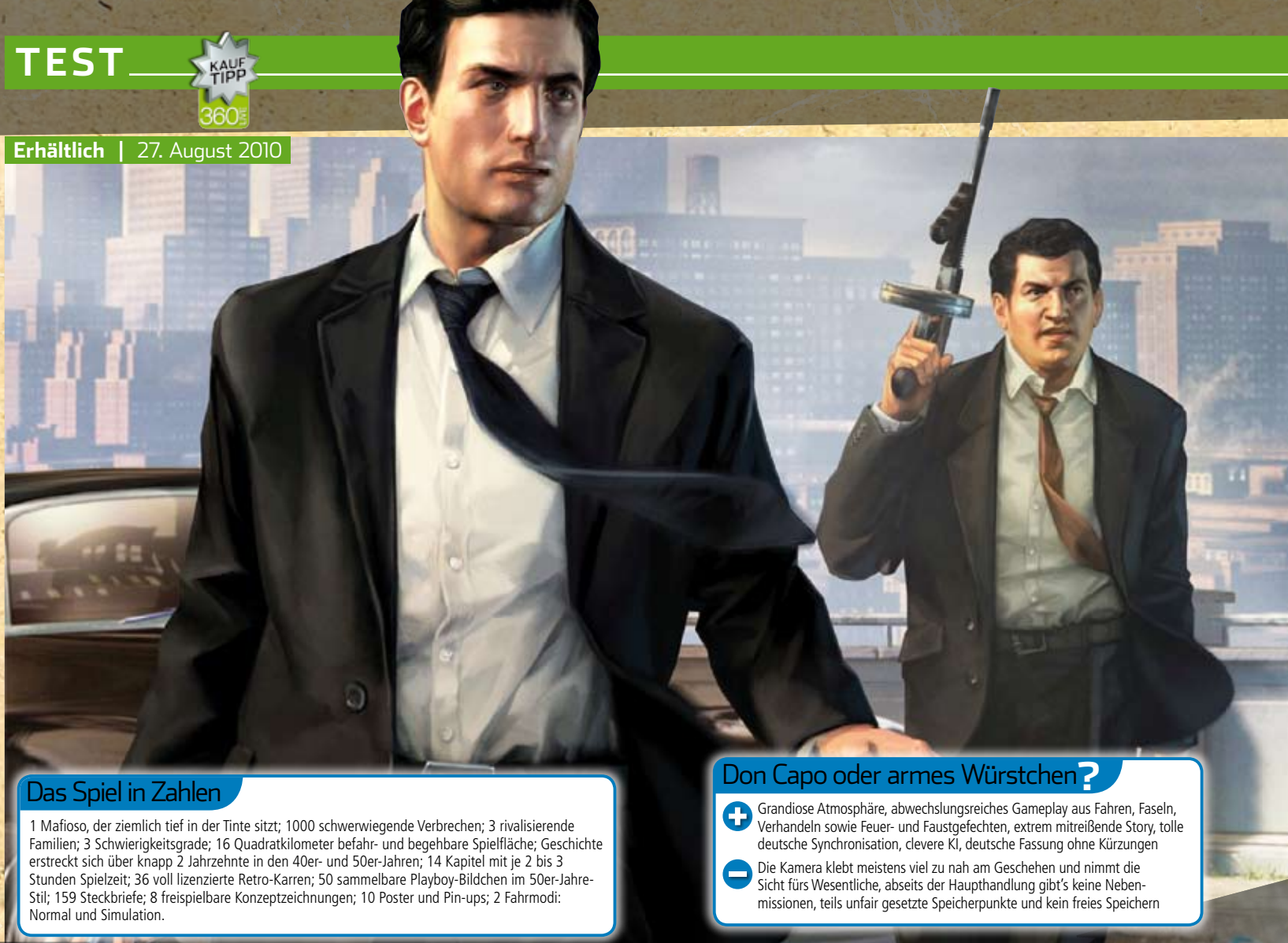
Präzise, funktioniert, toll!

8

Das abgefahrenste und mitreißendste Action-spektakel des Jahres! Wer einen guten Magen hat, schlägt zu.

9.1 von 10

Erhältlich | 27. August 2010



Das Spiel in Zahlen

1 Mafioso, der ziemlich tief in der Tinte sitzt; 1000 schwerwiegende Verbrechen; 3 rivalisierende Familien; 3 Schwierigkeitsgrade; 16 Quadratkilometer befahr- und begehbare Spielfläche; Geschichte erstreckt sich über knapp 2 Jahrzehnte in den 40er- und 50er-Jahren; 14 Kapitel mit je 2 bis 3 Stunden Spielzeit; 36 voll lizenzierte Retro-Karren; 50 sammelbare Playboy-Bildchen im 50er-Jahre-Stil; 159 Steckbriefe; 8 freispielfähige Konzeptzeichnungen; 10 Poster und Pin-ups; 2 Fahrmodi: Normal und Simulation.

Don Capo oder armes Würstchen?

- +** Grandiose Atmosphäre, abwechslungsreiches Gameplay aus Fahren, Faseln, Verhandeln sowie Feuer- und Faustgefechten, extrem mitreißende Story, tolle deutsche Synchronisation, clevere KI, deutsche Fassung ohne Kürzungen
- Die Kamera klebt meistens viel zu nah am Geschehen und nimmt die Sicht fürs Wesentliche, abseits der Haupthandlung gibt's keine Nebenmissionen, teils unfair gesetzte Checkpoints und kein freies Speichern



Teure Autos, heiße Mädels, edle Luxusapartments: Die angenehme Seite des organisierten Verbrechens weicht schon bald Verzweiflung, Wut und Ausweglosigkeit.

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Zahlreiche freispielfähige Extras, darunter Playboy-Bildchen und Konzeptgrafiken ■ 47 Erfolge, von denen die meisten ziemlich leicht verdient sind, zum Beispiel für das Abschließen eines der 14 Kapitel; wirklich Innovatives und Einfallsreiches vermisst man, stattdessen gibt's Standardaufgaben wie »Berserker«: erledige 30 Gegner im Nahkampf; und »Vollgas«: brause mit mindestens 200 Sachen durch Empire Bay ■ deutsche Fassung komplett ungekürzt ■ Kostenlose Demo auf dem Marktplatz verfügbar

kurz & knapp

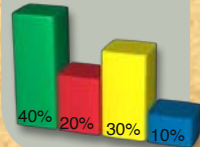
Hersteller | 2K Games
Entwickler | 2K Czech
Preis | ab 55 Euro
Genre | Third-Person-Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Ein Spiel wie aus der Feder von Francis Ford Coppola: intrigant, bedrückend – spettacolare!

das ist drin

- La Famiglia
- Menschliche Schicksale
- Intrigen
- Blut



MAFIA II

Fabbricante 2K Games macht dir ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst.

Meine Mamma hat immer gesagt: »Vito, mein Junge, such dir eine anständige Arbeit, damit du ehrliches Geld verdienen kannst!« Was sie damit meinte? Wohl einen Knochenjob wie den, an dem mein Vater vor vielen Jahren draufgegangen ist. Als Hafenarbeiter für einen Hungerlohn Kisten schleppen – che brutto! Am Ende ist er jämmerlich abgesoffen und hinterließ unserer Famiglia Schulden bei einem Kredithai der übelsten Sorte. Möge Madonna seiner Seele gnädig sein. Mille grazie, Mamma, aber ich verzichte. Ich meine: Ich bin jung, gerade frisch aus dem Krieg zurück und voller Tatendrang! Ich habe meinem Land, bella America, einen ehrvollen Dienst erwiesen und soll jetzt leben wie ein Bettelmann? No, amico. Nicht mit mir. Ich werde die Schulden meiner Famiglia begleichen. Und danach will ich Reichtum, Macht, schöne Frauen, mein Leben genießen. Und ich weiß auch ganz genau, wie ich das anstelle...

VITO, DER EHRENMANN

Wie der junge Vito, italienischer Schönling und Protagonist aus »Mafia 2«, das anstellt, das erfahren auch die Spieler nur kurze Zeit später. Kaum ist Vito nämlich in seiner Heimatstadt Empire Bay angekommen, trifft er auf Joe Barbaro, seinen alten Compagno und Freund aus Kindertagen. Während Vito noch daheim mit Mamma und Sorella Francesca die Zuppa di Pollo löffelt, vor dem Essen betet und in seinem alten Kinderzimmer mit Baseball-Postern und Teddybären nächtigt, ist Joe mittlerweile ein gemachter Mann. Er nennt ein großes Apartment sein Eigen, fährt teure Autos und ist in seinem Viertel bekannt dafür, ausschweifende Partyorgien mit reichlich Mädels und hartem Schnaps zu feiern – sehr zum Leidwesen seiner Nachbarn. Ein Lebensstil, dem Vito unbedingt nacheifern will – koste es, was es wolle. Diesen Wunsch lässt sich Joe nicht zwei Mal vortragen. Kurzerhand

✱ Swinging Fifties

MODE UND MEHR

Dieses Spiel versucht durch viele liebevolle Kleinigkeiten das Bild der 50er-Jahre in Amerika in die Köpfe der Spieler zu brennen. Angefangen beim industriell geprägten Stadtbild über antike Werbeplakate für Cola-Softdrinks bis hin zum eigenen Kleiderschrank. Wer seine Garderobe wechseln möchte, besucht einen der zahlreichen Herrenausstatter. Hier gibt's den letzten modischen Schrei. Maßanzüge in beige und grau etwa, mit passendem Regenmantel und Hut. Oder schwer angesagte Lederjacken samt feinem Seidenhemd. Schick, schick! Um den Stil zu vervollkommen, setzt man sich dann am besten im neuen Frack in einen Shubert Beverly, dreht das Autoradio auf und lauscht der Dinge, die da kommen: »Johnny B. Goode« von Cuck Berry zum Beispiel oder »Sh-Boom« von The Chords. Natürlich in den Originalversionen. Authentisch, glaubhaft, einfach toll!



Die Skyline von Empire Bay im Auge, »Rip it Up« von Little Richard im Ohr, unterm Hintern ein Potomac Indian – das Lebensgefühl der 50er-Jahre ist überall im Spiel zu spüren.

Dank aufwändigem Motion-Capturing-Verfahren wirken Animationen, Gestik und Mimik beinahe lebensecht. Ein Mehraufwand, der sich wahrlich gelohnt hat.



stellt er Vito einigen »einflussreichen Persönlichkeiten« vor – Oberhäupter der ansässigen Mafia. Und siehe da, wenig später flattern schon die ersten Geld einbringenden Aufträge ins Haus. Worum es sich dabei handelt? Ma, non è chiaro? Um schmutzige Deals natürlich, kleinere und größere Straftaten, um Raub, Erpressung und Mord. Kurzum: dreckige Mafiageschäfte. Es dauert nicht lang, dann hat Vito genug Geld zusammen, um die Schulden seines verstorbenen Vaters zu begleichen. Doch der groß gewachsene Sizilianer mit dem kantigen Gesicht hat Blut geleckt. Er will mehr, strebt nach Erfolg und

Macht und ist bereit, sein Ziel mit Gewalt umzusetzen. Ein Vorhaben, zu dem auch die Spieler gern bereit sind, denn selten wurde ein Actionspiel so stimmig, so authentisch und so abwechslungsreich präsentiert wie »Mafia 2«. Klar, Parallelen zu Genrekollege »GTA IV« sind dabei unverkennbar. Auch Vito wird aus der Verfolgerperspektive durch die riesige, fiktive Metropole Empire Bay gesteuert, knackt und stiehlt bei Bedarf Autos, erfüllt einen Auftrag nach dem anderen, um die Story weiterzuführen – über insgesamt 14 Kapitel und knapp 30 bis 40 Stunden Spielzeit hinweg. So weit nichts Besonderes. Doch »Mafia 2« versteht es wahrhaft meisterlich, eine fiktive und doch verblüffend real wirkende Geschichte zu erzählen, deren Charaktere mehr sind als bloße Polygonfiguren. Dieses Spiel ist ein Kriminalfilm, ein Thriller, der dich mitreißt und der es schafft, Höhen und Tiefen der Erzählung auf die Gefühlslage des Spielers zu projizieren. Auch nach Stunden ist man noch schockiert, wenn Vito einem alten Mann skrupellos eine Kugel in den Kopf pustet; oder ein Bändenkrieg zwischen Triaden und der Cosa Nostra in einem blutigen Massaker voller Schlachtermesser und Blei endet. Dio mio, selbst Francis Ford Coppola hat diese erdrückende, tonnenschwere Atmosphäre in seinem

Kultfilm »Der Pate« nicht besser einfangen können. Tanto rispetto für diese Leistung!

CHE DRAMMA!

Dass »Mafia 2« storytechnisch ein ziemlich bitteres Bonbon ist, wird dem Spieler nicht erst klar, als für Vito die ersten Probleme beginnen und er sich immer tiefer in ein Gespinnst aus Intrigen und Schicksalsschlägen verstrickt. Kaltblütige Morde und bedingungsloser Gehorsam der Mafiosi gegenüber ihrem Don lassen mitunter einen dicken Kloß im Hals entstehen. Trotzdem versucht das Spiel, diese Leichenhaus-Stimmung bisweilen gut aufzulockern, zeigt immer wieder vergnügliche Szenen aus dem Leben von Vito und Joe – um sie im nächsten Augenblick gnadenlos mit Füßen zu treten, in den Sand zu drücken und auf sie zu spucken. Augenblicke zum Luftholen gibt es nur ausgesprochen selten, hier folgt Schicksalsschlag auf Schicksalsschlag; knallhart und erbarmungslos. Das mag bisweilen fast schon depressive Launen auslösen, strickt die dichte Story um Aufstieg und Untergang aber prägnant weiter. Die nächste Zwischensequenz? Stets heiß erwartet! Und von denen gibt es, grazie a Dio, mehr als genug. Vor und nach jeder Mission mindestens eine. Und però!



✱ Attenzione, Carabinieri!

SCHNELLER ALS DIE POLIZEI ERLAUBT

Wie schon im Vorgängerspiel ist man auch in der weitläufigen Metropole Empire Bay ohne einen fahrbaren Untersatz aufgeschmissen. Also schnell mal einen heißen Ascot Bailey schnappen und das Gaspedal voll durchdrücken? Vergiss es! Anders als bei Genrekollege »GTA IV« hat die Polizei hier nämlich ein Auge auf Verkehrsünder. Innerhalb der Stadt gilt ein striktes Tempolimit von 40 Meilen pro Stunde, auf den Autobahnen ist maximal 70 erlaubt. Wer diese Werte überschreitet und dabei von einem der oft umherfahrenden Polizeiautos erwischt wird, steht schnell auf der Fahndungsliste und muss ein saftiges Bußgeld zahlen, sobald die Ordnungshüter ihn in die Finger bekommen. Damit das nicht so schnell passiert, helfen nur zwei Dinge: entweder noch mal so richtig auf die Tube drücken und hoffen, die lästigen Blaulicht-Verfolger abzuschütteln, oder den Wagen in die nächste Werkstatt fahren, umlackieren und das Kennzeichen austauschen lassen. Gleiches gilt übrigens für Straßenrowdys, die nach einem Unfall Fahrerflucht begehen oder Passanten über den Haufen fahren. Etwas nachlässiger als im ersten Teil sind die Cops dann aber doch geworden: Wer jetzt eine rote Ampel überfährt, muss sich zwar Gemecker vom Mitfahrer anhören, jedoch nicht mit einem Strafzettel rechnen. Immerhin!



Schießerei im China-Restaurant: Im Laufe des Spiels kriegen Vito und Joe es nicht nur mit verfeindeten Familien der Cosa Nostra zu tun, sondern auch mit wild gewordenen Triaden.

Diese Videos haben's in sich! Nicht nur wegen der unglaublichen Detailtiefe und der brillanten Animationen, sondern vor allem auch wegen der hervorragenden Eindeutigkeit. Gefühle und Emotionen werden durch die Sprecher wie auf dem Silbertablett präsentiert – und sogar etwaige italienische Akzente kommen nicht künstlich rüber. Bravissimo – da sieht man ausnahmsweise auch darüber hinweg, dass die Dialoge oft nicht lippen-synchron ablaufen.

LA MIA VITA – UNA BATTAGLIA

Zwar nehmen Rendersequenzen und Dialoge einen großen, wenn nicht gar den größten Stellenwert in »Mafia 2« ein, das Gameplay sollte man dennoch nicht vernachlässigen. Haben die

fall kommt hier die Pistola zum Einsatz. Ganz anders bei späteren Aufträgen: Erpressung, Beschattung, Mord. Hier geht nichts ohne die passenden Arme da Fuoco, Schusswaffen. Das Arsenal ist reichhaltig: Standardkaliber ist die 1911 Semi – eine kleine Pistole mit geringer Durchschlagskraft, aber hohem Maß an Präzision. Perfekt, um einzelne Malfattore gezielt auszuschalten. Per Kopfschuss zum Beispiel. Niente paura, Blutströme halten sich trotz der ausufernden Gewalt stark in Grenzen. Schrotflinte, Remington 870 und andere Klassiker legen hingegen gleich ganze Gegnertruppen schlafen. Selbstverständlich fehlt aber auch die Mafia-Wumme schlechthin, die Thompson M1928 – kurz Tommy Gun – nicht. Wer die auspackt, hat es wahrscheinlich

» Auch nach Stunden ist man noch schockiert, wenn Vito einem alten Mann skrupellos eine Kugel in den Kopf pustet. «

Ragazzi von 2K Czech löblicherweise auch nicht getan. Abwechslung heißt die Devise. Zu Anfang ist naturalmente alles noch harmlos. Geld bei Typen eintreiben, die sich mit ihren Rückzahlungen etwas zu viel Zeit lassen, zum Beispiel. Einige von denen lassen sich bereits mit großen Worten – oder großen Knarren – überreden, bei anderen braucht's schon etwas härtere Töne in Form von Faustkämpfen. Mit der B-Taste schnelle, leichte Kinnhaken aussteilen, mit der Y-Taste mit Schmackes ausholen und bei alledem natürlich die Deckung nicht vernachlässigen. È facile, ein Kinderspiel. Dann gilt es wiederum, einen Tresor mit Benzinmarken auszurauben oder in einen Juwelierladen einzubrechen. Bei solchen Missionen sollte Vito in erster Linie verdeckt arbeiten und wenn möglich am Ende ungesehen entweichen. Ein Nervenkitzel ohnegleichen! Nur selten und im äußersten Not-

gerade mit einer halben Armee zu tun – ehrlich, kommt gar nicht so selten vor! Eine Schande hingegen, dass es abseits der Hauptmissionen keine Möglichkeiten gibt, sich in Nebenaufträgen auszutoben. Prinzipiell hat der Spieler nur zwei Möglichkeiten: entweder er begibt sich zum nächsten Auftraggeber, der auf der Karte mit einem roten Punkt markiert ist; oder er streift ziellos in der offenen Welt von Empire Bay herum, geht vielleicht ein paar neue Klamotten einkaufen und was trinken – è tutto. Schade!

Dafür sind die Hauptaufträge aber nicht nur extrem aufwändig inszeniert und stets von einer guten Story gestützt, sie fordern dem Spieler auch ganz schön was ab. Dumme KI war gestern. Denn schwarzhäutige Drogendealer, schlitz-äugige Triadenhorden, verfeindete Mitglieder anderer Familien und viele weitere Widersacher sind richtig harte



Die Methoden der Mafia sind rabiat, skrupellos und brutal – und werden auch im Spiel so dargestellt. Trotzdem verzichten die Macher auf übermäßig austretende Körpersäfte. Auch ohne die funktioniert die Atmosphäre nämlich hervorragend!

✕ Oldies but Goldies

DER ANTIKE FUHRPARK

Die Autos in »Mafia 2« sind, dem Spiel entsprechend, allesamt Oldtimer aus den 40er- und 50er-Jahren – und zwar voll lizenziert. Hier reihen sich Schmuckstücke wie das Ascot-Bailey-Cabrio und der Berkley Kingfisher neben Klassiker wie den Jefferson Provincial und den Potomac Indian. Toll: Die Fahreigenschaften der Karren ändern sich nicht nur bei Regen und Schnee, sie lassen den Fahrer auch deutlich merken, ob er einen windschnittigen Shubert Frigate unterm Hintern hat oder einen behäbigen Smith Deluxe Kombi. Ebenfalls klasse: Retro-Fans dürfen die Spezifikationen aller Karossen im Hauptmenü in der sogenannten Autozyklopädie genauer studieren.



Wird Vito verwundet, verschwimmt seine Sicht, und das Bild färbt sich grau. Zudem hört man sein Herz lauter schlagen als die Umgebungsgeräusche – ein deutliches Zeichen, den Rückzug anzutreten oder sich hinter einer Deckung zu verschansen.

Nüsse. Und Vito ist nun mal kein Superuomo, der mal eben 50 Ladungen Schrot und mehr wegsteckt. Im Gegenteil, auch hier bleibt Entwickler 2K Czech sehr realistisch: Ein Kopfschuss und Vito segnet sofort das Zeitliche. Zwei bis drei Treffer mit der Pistole und ein verschwommener, grau-roter Bildschirm verkündet: Du bist gestorben. Ganz schön harter Tobak, aber fairerweise gilt für die Gegner das Gleiche. Wer dem frühzeitigen bleiernen Tod entgehen will, muss clever agieren und Deckungsmöglichkeiten für sich nutzen. Schnell per Tipper auf die A-Taste hinter eine Kiste schlittern oder sich an eine Mauer pressen und von dort mittels RT-Taste eigene Salven verteilen – das ist die goldene Überlebensregel. Ma attenzione! Die Umgebungen in »Mafia 2« sind teilweise zerstörbar, und wer eben noch hinter einem Hafencontainer gekauert hat, könnte im nächsten Moment schon im freien Schussfeld stehen. Bringt Spannung rein!

IM SUMPF DES VERBRECHENS

Nun wären derlei harte Feuergefechte wohl doch ein bisschen einfacher, wenn sie nicht zwei wesentliche Probleme hätten. Numero uno: die Kamera. Die liefert in Videosequenzen zwar richtig

cinestische Augenblicke, im Spielgeschehen selbst nervt sie hingegen oft massiv. Denn sie klebt dermaßen dicht am Geschehen, dass die Sicht auf wichtige Dinge oft versperrt oder beeinträchtigt wird. Ganz besonders fällt das in engen Treppenhäusern und Fluren auf, wo aus der Third-Person-Ansicht fast schon eine »Ego-Perspektive-mit-Resten-der-Hutkrempe« wird. Und seine Gegner in einem wilden Schusswechsel nicht rechtzeitig erfassen zu können – peccato, ein wahres Todesurteil! Und numero due: Speicherpunkte, denn davon gibt es viel zu wenige. Innerhalb eines Auftrages, der auch mal eine halbe Stunde und länger dauern kann, wird nur selten automatisch gespeichert; manuelles Speichern ist nur im eigenen Haus möglich. Mamma mia, ist das ärgerlich, wenn man nach dem Ableben alles noch mal von vorn erledigen muss! Frustrante!

Wer sich aber schon nach der ersten Spielstunde richtig in das Game und sein Spielprinzip verliebt hat – und das wird unweigerlich passieren, promesso – verzeiht solche kleinen Fehlertitte. Nessuno è perfetto. Niemand ist perfekt, auch »Mafia 2« nicht. Aber dieser spielbare Gangster-Hollywoodstreifen ist zumindest sehr nah dran an dem, was man sich

unter abendfüllender Krimiunterhaltung vorstellt: ein Wechselbad der Gefühle voller Blei, Härte und bemitleidenswerter Antihelden. Eccellente!

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Haarsträubende Mafia-Action, die wohl kaum treffender in Szene gesetzt sein könnte. Trotzdem fehlen mir in dieser Offenen-Welt-Kulisse ganz klar ein paar Minispiele oder andere Aktivitäten. Ist eben alles arg linear. Ich gebe 8.2

Mafia 2

GRAFIK

Authentische Charaktere, viel Liebe zum Detail. Leider etwas Zeilenversatz

8

SOUND

Hervorragende deutsche Sprecher und bombastische Musik

9

STEUERUNG

Sehr einprägsam und natürlich. Zielen ist manchmal knifflig

8

Ein Krimi zum Mitspielen, der dich fesselt und erdrückt; dich hoch juchzen und tief fallen lässt. Brillant!

8.7

von 10

Erhältlich | 25. August 2010



Messerstecher oder Messerbrecher?

- + Schicke Grafik, flüssige Animationen, witzige Charaktere, abwechslungsreiche Gegner
- Getrennte Koop- und Einzelspieler-Kampagne, Koop-Modus nur offline spielbar



kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | klei entertainment

Preis | 1200 Microsoft Punkte

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | nein

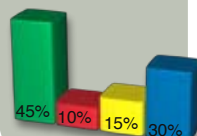
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Klassisches 2D-Beat-'em-Up mit derbem Humor und schmucker HD-Comic-Optik.

das ist drin

- Scharfe Klagen
- Rachegeleüste
- Schusswaffen
- Koop-Action



SHANK

Seine Rache schneidet tief, sehr tief.

Ein altes klingonisches Sprichwort besagt: »Rache ist ein Gericht, das am besten kalt serviert wird.« Doch Shank, der neue Held des gleichnamigen Download-Spiels aus dem Hause Electronic Arts, sieht das anders und fackelt nicht lange, als seine Geliebte eines Tages entführt wird. Sofort zieht er los und metzelt sich mit einer gut geschliffenen Klinge in jeder Hand durch eine ganze Armee knüppelschwingender Biker, aggressiver Wrestling-Proleten und schwer bewaffneter SWAT-Soldaten. Das Schöne daran: Die Spielmechanik ist extrem klassisch gehalten, erinnert mit ihrer zweidimensionalen Plattform-Action an Klassiker der »Metal Slug«-Reihe oder die Super-Nintendo-Perle »Super Probotector«. Durch den lässigen Comic-Look und die witzige Inszenierung wirkt »Shank« trotzdem wunderbar eigenständig. Die Figuren sind in dicke, scharfkantige Randlinien gepackt und allesamt butterweich animiert. Wer »From Dusk Till Dawn«, »Desperado« und andere Texmex-Filme der Kultregisseure Quentin Tarantino und Robert Rodriguez mag, wird zudem das Szenario schnell ins Herz schließen. Denn alles ist irgendwie versifft, verstaubt, verdreckt und brillant auf mexikanisch getrimmt.

STYLE-GRANATE GEZÜNDET!

Hingucker schlechthin sind jedoch die unzähligen Animationsphasen und die damit einhergehenden, extrem flüssigen Bewegungsabläufe. Besonders gut kommen Letztere zur Geltung, wenn der flinke Messerstecher mitten im Feuergefecht die Waffen wechselt. Und das sieht dann

ungefähr so aus: Gegner stürmt heran, Shank zückt sein Messer, schlitzt ihm den Wanst auf, schmettert ihn per Schulterwurf zu Boden, kniet sich auf dessen Brust, nur um ihn Sekunden später mit einer seiner Sekundärwaffen – etwa der Kettensäge – zu malträtieren. Manchmal feuert er sogar aus derselben Bewegung heraus noch seine beiden Knarren mit gekreuzten Armen ab und füttert so das nächste Bataillon KI-Schergen mit Blei. Oft fühlen sich ganze Spielminuten durch solche Manöver an wie ein einziger, perfekt ausgeführter Kombo-Move. Ähnlich derbe geht's auch in den zahlreichen Zwischensequenzen in stilechter Zeichentrick-Optik zur Sache: abgetrennte Köpfe, frivole Spielchen mit Frauen und nicht jugendfreie Sprüche am laufenden Band – die Macher nehmen wirklich kein Blatt vor den Mund.

ZWEI FÄUSTE UND VIER MESSER

Tatsächliche spielerische Akzente setzt »Shank« allerdings erst in der lokalen Koop-Kampagne, die völlig anders als der Einzelspieler-Teil erzählt wird: Hier zieht Shank zusammen mit seinem Kumpel Falcone, der dem verruchten US-Filmstar Danny »Machete« Trejo zum Verwechseln ähnlich sieht, zu Felde. All das präsentiert mit neuen Zwischensequenzen und neuem Levelaufbau. Vor allem die zahlreichen Bosskämpfe fordern dann ganz gezieltes Teamwork. Fazit: Den besten Kumpel zur ausgiebigen Zock-Session einladen, einen Kasten Bier neben der Couch parken und die virtuellen Klingentänzer lassen. Denn »Shank« vermerkt

bewährte Retro-Konzepte auf einzigartige Weise und drückt dem Ganzen seinen ganz eigenen Style-Stempel auf. Pflichtkauf!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Maximilian Trautmann: Verdammst cool gemachte Zeichentrick-Action. Dass allerdings nur ein Offline-Koop-Modus integriert wurde, versteh ich nicht ganz. Mit Kumpels in der Ferne zocken? Fehlanzeige. Ich gebe 8,1

Shank

GRAFIK
Schöne Kulissen und butterweiche Animationen

9

SOUND
Deftige Gitarrensounds und kernige Effekte erfüllen ihren Zweck

8

STEUERUNG
Präzise, lädt zum Experimentieren ein

9

Perfekt stilisierte 2D-Action, leider ohne Online-Koop-Modus.

8.7 von 10

Erhältlich | 18. August 2010

Koop-Action oder Alleingang?

- +** Langzeitmotivation dank vieler Sammelobjekte und Bonus-Missionen, ausgewogenes Gameplay aus Action- und Puzzle-Elementen, Online-Ranglisten, gute deutsche Sprachausgabe und Bildschirmtexte
- Online-Koop-Modus wird nachgeliefert, Kamera nicht schwenkbar, leider kein KI-Partner im Einzelspieler-Modus: das wirkt, als hätte man's nicht hinbekommen



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Kesse Schatzjägerin sucht stämmigen Maya-Krieger...

kurz&knapp

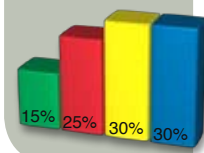
Hersteller | Square Enix
Entwickler | Crystal Dynamics
Preis | 1200 Microsoft Points
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Abenteuerliche Action-Schatzsuche mit Schwerpunkt auf Koop-Gameplay.

das ist drin

- Handfeuerwaffen
- Speer und Enterhaken
- Gegnermassen
- Rätselpassagen



Seit fast 15 Jahren turnt Lara Croft nun schon als Schatzjägerin durch aller Herren Länder, immer auf der Suche nach mysteriösen Artefakten. Laras neuester Ausflug verzichtet auf den Namen »Tomb Raider« und macht überhaupt vieles anders: ist nur als Marktplatz-Download zu haben; zeigt die Umgebung aus einer Draufsicht-Perspektive; und setzt auf Koop-Action! Der erste Eindruck ist gut: genussvolle Farben, kolossale Bauten, bedrohliche Fallen, das macht richtig was her.

Worum geht's? Lara reist nach Yucatán und soll dort den amoklaufenden Maya-Dämon Xolotl in seine Schranken weisen, bevor das Ende der Welt droht – so erzählt's das Introvideo in netter Comic-Grafik. Nun bietet Xolotl freilich eine ganze Armada Horrorgestalten auf: Spinnen, Berglöwen, Skelette und vieles mehr. Muss sich Lara da alleine durchschneuzeln? Keineswegs: Der Maya-Krieger Totec steht ihr tapfer zur Seite, sofern ein Mitspieler seine Rolle übernimmt.

DAS JAWORT ZUR KOOPERATION

Gemeinsam mit dem Mitspieler hackt man sich also an einer Konsole durch und genießt das neue Lara-Gefühl. Ganz anders als bei »Tomb Raider«, eher wie bei einem Hack 'n' Slay Marke »Diablo«. In 14 großen Abschnitten halten sich die zwei Helden mit ausgeprägten Fähigkeiten den Rücken frei. Lara bringt ihre zwei Handfeuerwaffen zum Einsatz und nutzt ihren Enterhaken zum Überwinden klaffender Abgründe. Totec wiederum kann über Seile balancieren und schleudert

Angreifern Speere entgegen. Die bleiben praktischerweise in Wänden stecken; dadurch kann wiederum Lara höher gelegene Plattformen erklimmen. Zudem nutzt Totec ein kugelsicheres Schild zur Verteidigung, das er bei Bedarf als Kletterhilfe über seinen Kopf hält. Das Hand-in-Hand-Gameplay überzeugt und führt zu großartigem Geplauder zwischen den Spielern. Das gilt erst recht, da einem der Spielfluss oft einen erstaunlich einfallsreichen Einsatz der individuellen Heldenfähigkeiten abringt.

BIS DASS DER TOD EUCH SCHEIDET!

Dazu kommt, dass in nahezu jedem Raum Schätze versteckt liegen. Die sind meist nur durch anspruchsvolle Schalterrätsel oder Kletterpassagen erreichbar, verbessern im Gegenzug dann aber die Fähigkeiten beider Charaktere. Binnen acht bis zehn Stunden Spieldauer bringt man Flammenwerfer und 26 weitere Waffen zum Einsatz; experimentiert mit der Wirkung gesammelter Artefakte auf ihren Träger; und fühlt sich fast wie in einem Rollenspiel. Action, Rätsel und etwas Charakter-Tuning, das bleibt in schöner Balance und fügt sich zu einem erlebnisreichen und motivierenden Gesamtwerk zusammen. Erst recht, weil zwischendurch Bossgegner und andere Höhepunkte den Puls beschleunigen. Schade halt, dass Einzelkämpfer Misses Croft alleine durch das Gelände führen müssen. Ganz ohne KI-Partner überwindet Lara Hindernisse nur, weil sie sich plötzlich Totecs Fähigkeiten aneignet – das schmeckt nach Billiglösung. Schade auch, dass

die aktuelle Version nur den Offline-Koop-Betrieb gestattet. Eine Online-Funktion will der Hersteller ab dem 28. September nachreichen. Ein Kauf Tipp ist das Ganze aber schon jetzt.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Koop-Spiele sind auf dem Vormarsch – Gott sei Dank. Und das hier ist ein echt gelungenes Exemplar. Köpfchen statt sinnloses Kloppen und Teamwork, das sich nicht aufgesetzt anfühlt. Famos! Ich gebe 9.2

Lara Croft

GRAFIK
Effektivvoll, detailliert und ohne Technikmacken

8

SOUND
Erstklassiger Soundtrack und deutsche Sprachausgabe

8

STEUERUNG
Massig Möglichkeiten, aber leicht zu verstehen

7

Erstklassige Koop-Hackerei mit der vollbusigen Schatzsucherin. Nicht nur »Diablo«-Fans greifen zu!

8.9 von 10

Erhältlich | 15. September 2010

kurz & knapp

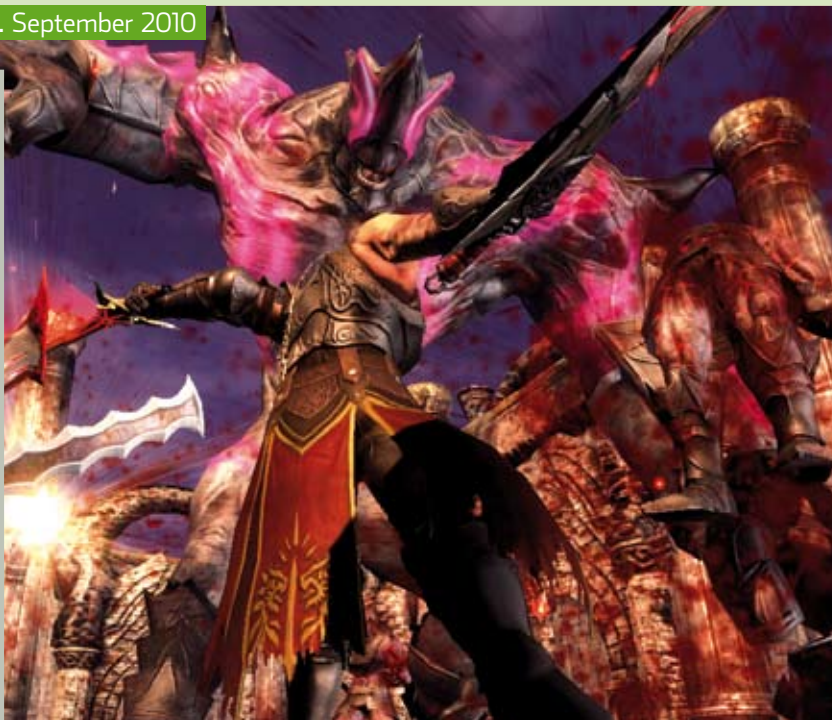
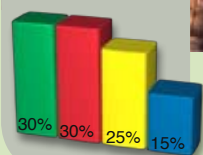
Hersteller | Konami
Entwickler | Q Entertainment
Preis | ab 25 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Held stürmt ins Level und verdrischt hunderte Gegner – nicht mehr, nicht weniger.

das ist drin

- Massenschlachten
- Massenschlachten
- Blutlachen
- Über Blut lachen



NINETY-NINE NIGHTS 2

Schwerter schleifen und aufs Töten versteifen.

Prinzipiell hat »Ninety-Nine Nights 2« alles, was einen guten Schnetzelkandidaten ausmacht: breite Klingen, hektoliterweise Blut und unzählige Gegnerhorden. Die Hintergrundgeschichte: Ein dunkler Lord fällt zusammen mit seinen Armeen über das Land her. Natürlich ist es am Spieler, die Invasoren zurückzuschlagen. Zu Beginn der Kampagne startet man mit dem Soldaten Galen. Bewaffnet mit zwei mannsgroßen Schwertern häckselt er sich aus der Verfolgerperspektive durch Gegnermassen, wie man sie sonst nur aus »Dynasty Warriors« kennt. Wer effektiv kämpft, spielt später noch die schöne Elfenfrau Sephia sowie drei weitere Charaktere frei.

GALEN SIEHT ROT

Das Schlachtspektakel wird genretypisch mit Unmengen an vergossenem Lebenssaft garniert. Wenn Galen und Co. Gegnertrupp um Gegnertrupp spalten, färbt sich regelmäßig fast der gesamte Bildausschnitt rot – ganz klar kein Spiel für Kinder! Die Steuerung ist zwar etwas träge, dafür aber eingängig und simpel. Vielleicht sogar zu simpel, denn allzu komplexe Kombos sind nicht vorgesehen. Meistens genügt es, auf die Y-Taste zu hämmern, um schwere Hiebe auszuführen. Dadurch lässt sich meist alles in einem Umkreis von mehreren Metern niedermähen. Doch die Helden greifen nicht nur auf weltliche Waffen zurück, sondern bedienen sich auch verschiedener Zauberei, die ihre Gegner etwa zurückschleudern oder die eigene Widerstandsfähigkeit gegen bestimmte Angriffe erhöhen. Je mehr Missionen man erfolgreich abschließt, desto mehr magische Sprüche darf man einsetzen. Verstorbene Gegner hinterlassen Orbs, die wiederum Charaktere, Waffen und Zauberei aufwerten. Treibt man im Kampf die Combo-Anzeige in die Höhe, sammeln die Helden zudem Mana, womit sich optisch beeindruckende Spezialzauber entfesseln lassen.

EILE MIT LANGEWEILE

Klingt eigentlich nach einem soliden Action-Feuerwerk. Auch beim Spielen kann man sich anfangs kaum dagegen wehren, dass »Ninety-Nine Nights 2« trotz der Blutspritze richtig Spaß macht. Doch wie schon im Vorgänger weicht die Faszination schnell einer wachsenden Monotonie: Man prügelt sich mit stets gleichen Angriffen durch stets gleich aussehende Gegnerhorden. Abwechslung im Level-Design? Fehlanzeige. Hinzu kommt, dass die Missionen oft künstlich in die Länge gezogen werden. Ein Beispiel: Man steht vor einem verschlossenen Tor, muss erst kilometerweit laufen, dabei Hundertschaften von Gegnern meucheln, nur um dort auf einen rosafarbenen Kristall einzudreschen. Erst dann öffnet sich das besagte Tor. Muss noch erwähnt werden, dass auf dem Rückweg erneut gefühlte Eintaused Gegner zu plätten sind? Kein Wunder also, dass sich manche Missionen über satte 90 Minuten hinziehen. Umso frustrierender, da die Speicherpunkte größtenteils unfair verteilt sind. Nicht selten stirbt man, umzingelt von Gegnermassen, den frühzeitigen Heldenod. In den Massenschlachten geht zudem oft die Übersicht verloren. Erfreulich hingegen ist, dass ein Zwei-Spieler-Online-Koop-Modus implementiert wurde. Der bringt zwar etwas mehr Spaß, kann aber auch nicht über die vielen kleinen und großen Schwächen hinwegtäuschen.

Max Roßmeisl

Wertung

Blutige Metzelorgie,
die auf Dauer
aber langweilt.

6.0 von 10

RAIDEN FIGHTERS ACES

Japano-Alien-Invasion auf deutschen PAL-Geräten.

kurz & knapp

Hersteller | Jowood **Entwickler** | Success **Preis** | 20 Euro
Genre | Shoot 'em Up **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein
USK | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 31. August 2010

Manchmal geschehen doch noch Zeichen und Wunder. Fans sogenannter Bullet-Hell-Shooter schielen bekanntlich seit Jahren neidisch nach Japan. Denn dort wird dieses bockschwere Untergenre vertikall-scrollender Shoot 'em Ups immer wieder mit neuen Xbox-360-Titeln befeuert – allerdings erscheinen diese meist nur mit japanischem Regional-Code, laufen also nicht auf europäischen Xbox-360-Konsolen. Doch jetzt legt der österreichische Publisher Jowood die bis dato nur im Ausland erhältliche »Raiden Fighters Aces«-Trilogie für den deutschsprachigen Raum neu auf – und das zum absoluten Sparfuchs-Preis. Ein Beispiel, das hoffentlich Schule macht.

KUGELHÖLLE MAL DREI

Die Sammlung vereint originalgetreue Portierungen der Vertikal-Shooter »Raiden Fighters«, »Raiden Fighters 2: Operation Hell Dive« sowie das von vielen als Genre-Favorit gelobte »Raiden Fighters Jet« aus den 90er-Jahren. Fette Bossgegner, kranke Projektilformationen und pfeilschnelles Gameplay sind die charakteristischen Merkmale der drei Games, die allesamt auf dieselbe Spielmechanik setzen. Selbiges gilt auch für deren Look: Erdige Farben und Pixelgrafik alter Schule treffen auf stählernes Grau und futuristische Kriegsmaschinerie. Das alles fordert extremes Fingerspitzengefühl, ist aber sehr effektiv inszeniert und stets fair ausbalanciert. Für eine Handvoll Euros bekommt man ergo drei gelungene Shoot 'em Ups, die zwar etwas betagt sind, aber Fans noch immer begeistern werden.

Jan Heinrich



Wertung

Genre-Fans bekommen
hier für kleines Geld
drei Kult-Automaten
auf die Konsole.
Weiter so, Jowood!

6.5 von 10

JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das actiongeladene Mars-Epos »Red Faction: Guerrilla« von THQ dazu. Der Third-Person-Shooter begeistert mit abwechslungsreichem Kulissendesign, schweren Waffen, wuchtigen Explosionen und komplett zerstörbaren Umgebungen. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das ideenreiche Zerstörungswerk »Red Faction: Guerrilla« als Abo-Geschenk ohne Zuzahlung erhalten! Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.8
WERTUNG!



✕ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankinzug 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 Bankinzug 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 »Red Faction: Guerrilla« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Red Faction: Guerrilla« 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 »Red Faction: Guerrilla« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

Japan spielt





Mehr auf www.360-live.de

✱ Leser-Umfrage: charmant-verrückt oder gehen die Japaner dann doch zu weit?
Sag deine Meinung im Forum auf www.360-live.de

verrückt

Vergewaltigung, Grabscherei, klebrige Kugeln, jede Menge nackte Haut und enorm viele Katzen: Das sind nur einige Beispiele für die irren Konzepte und bizarren Elemente, die japanische Videospiele antreiben. Japaner spielen verrückt – sie merken es nur nicht. Denn was wir als skurril, total abgedreht und teilweise abstoßend empfinden, ist für den Gamer aus Fernost Alltag. In diesem Sinne: Willkommen im Land der unbegrenzten Gaming-Möglichkeiten.

Wenn man an Japan in Bezug auf Videospiele denkt, springen einem meist bekannte Titel wie »Super Mario Bros.« oder »Final Fantasy« in den Kopf. Kein Wunder, denn diese Crème de la Crème des japanischen Videospieleschwappts schließlich immer wieder nach Europa und feiert dann auch bei uns große Erfolge. Was sich in den Händlerregalen im Reich der aufgehenden Sonne neben diesen Perlen aber noch alles tummelt, das lässt Westler grübeln, schlucken und mit offenem Mund dastehen: Grabscherspiele. Dating-Simulationen. Vergewaltigungs-Games, direkt neben irren Titeln, in denen man die Rolle eines Moskitos übernimmt. Oder wo die Riesen-Echse Godzilla durch eine halbnackte 200-Meter-Bikinischnöke ersetzt wird. Was hierzulande tabuisiert wird, erfreut sich in Fernost größter Beliebtheit. Spielprinzipien ohne jeden Sinn und Verstand wandern dort über die Ladentheke, wie bei uns ein neues »Grand Theft Auto«. Abgedreht und eindeutig zu japanisch für den westlichen Markt. Nur wenige deutsche Spieler würden wohl jemals Gefallen an solch verdrehten Konzepten finden. Aber schmunzeln, staunen und sich amüsieren, das kann man schon.

GRENZWERTIG

Doch nicht immer bleibt es bei der Auswahl in japanischen Videospieleshops beim Wundern und Staunen. Trommelautomaten, Kochsimulationen und virtuelle Wellness-Anleitungen zur Entspannung der Gesichtsmuskeln sind schräg – aber nicht selten gehen Japaner auch weit unter die Gürtellinie. In Videospielen leben sie ihre Fantasien aus, weil sie es in der Öffentlichkeit oder in ihrem Privatleben eher vermeiden. Hier muss man sich dann tatsächlich fragen: Wo ist die Grenze des guten Geschmacks erreicht und wie weit kann die Branche tatsächlich noch gehen? Warum ziehen Japaner eine virtuelle Freundin aus der Dating-Simulation »Love Plus« für DS beispielsweise einer echten Familie vor? Und was rechtfertigt die Entwicklung und den Verkauf einer Vergewaltigungs-Simulation? Die Antwort: Japan tickt anders. Nicht immer ganz sauber, aber in den meisten Fällen doch unterhaltsam für Außenstehende. Japanischen Humor muss man mögen – verstehen kann man ihn hingegen selten. »

man mögen – verstehen kann man ihn hingegen selten. Und so ist es auch mit Spielen aus Nippon. Das Land der aufgehenden Sonne schiebt Jahr für Jahr die schrillsten und verrücktesten Games auf den Markt, über die wir nur noch den Kopf schütteln können. Trotzdem faszinieren und amüsieren die ungewöhnlichen Konzepte und Ideen immer wieder – und sei es nur, um sich zu vergewissern, dass man selbst doch noch alle Tassen am rechten Platz hat.

360 Live hat die zehn bizarrsten Videospiele aus Japan ausfindig gemacht und war bisweilen nicht nur bei der Bildauswahl peinlich berührt. Um die volle Bandbreite an Verrücktheit auszuschöpfen, beschränken wir uns freilich nicht nur auf Xbox-360-Spiele.

Sabine Vogel

KÜSS MICH!

Kandidat eins unserer Hitliste hört auf den Namen »Love Plus« und ist eine Produktion für Nintendo DS. Wellen der Empörung waren vor Kurzem sogar in Europa spürbar. Denn in dieser Dating-Simulation angelt sich der ambitionierte Single eine virtuelle Freundin und durchlebt mit ihr sämtliche Stadien einer Beziehung – vom zaghaften Händchenhalten über den ersten Kuss bis hin zu nicht jugendfreier Bettlaken-Gymnastik. Der Clou: »Love Plus« fordert direkte Interaktion des Spielers mit seiner virtuellen Freundin über die tragbare Konsole. Fordert sie beispielsweise einen Kuss, muss er dem Touch-Display einen Schmatzer aufdrücken. Will das Polygon-Mädel einen Liebesbeweis hören, säuselt er »Ich liebe dich« ins Mikrofon. Besonders kurios: Die Zuneigung einiger Spieler zu ihren DS-Partnerinnen geht offenbar so weit, dass bereits echte Hochzeiten stattgefunden haben und Familienväter die Scheidung bei der realen Ehefrau einreichen.

nun »Katamari Forever« auf der Playstation 3, »Beautiful Katamari« auf Xbox 360 oder »Me and my Katamari« auf PSP – das Spielprinzip bleibt das gleiche: Eine Spielfigur mit Kegelkopf rollt eine klebrige Kugel vor sich her. Die wiederum nimmt innerhalb der kunterbunten Kulissen an sich, was eben so herumliegt: Papierknäuel, Bleistifte, Bonbons und Spaziergänger zum Beispiel. Das Ergebnis: Die Kugel wächst und wächst und kann immer größere Sachen aufnehmen, später sogar Häuser, Lastwagen oder gar den Eiffelturm. Wozu das alles? Der Entwickler spricht von entspannendem Zen-Gameplay.



furchteinflößenden Gegnern auf, etwa halbnackten Tanga-Elfen und muskulösen Turmspringern. Die Waffen ihrer Wahl: Laserstrahlen, die sie aus einem Loch in ihrem Kopf verschießen. Außerdem Elfenstaub, mit dem sie ihre Widersacher besprenkeln. Der letzte Teil der Reihe erschien in Japan 2002 unter dem Namen »Legend of the Holy Protein« für die Playstation 2. Und drei Mal darfst du raten, welche proteinhaltige Körperflüssigkeit hier die Hauptrolle spielt...

UNGEZIEFER-ALARM!

Mal ehrlich: Wer wäre ab und an nicht gerne jemand anderes? Während wir Deutschen uns gerne mal als Superhelden im Actiongame austoben, schlüpfen Japaner lieber in die Haut einer Stechmücke: »Mr. Moskeeto«



HOMO!

Eigentlich ist Homosexualität in der japanischen Öffentlichkeit verpönt. Es sei denn, sie wird durch den Kakao gezogen, wie in der Shooter-Reihe »Cho Aniki« – erstmals erschienen 1992 für PC. Hier dreht sich alles um die zwei braungebrannten und nach Anabolika süchtigen Mannsbilder Adon und Samson. Die nehmen es in knappen Speedo-Schwimmhöschen mit



nennt sich dieses ungewöhnliche Spielkonzept, in dem der Spieler als blutsaugendes Ungeziefer der Familie Yamada den Sommer ruiniert. Im Tiefflug geht's auf ungeschützte Hautstellen, dann wird der Rüssel ins Fleisch gestochen und genüsslich Blut geschlurft. Vorsicht vor Zeitungen, Fernbedienungen und anderen Mordwerkzeugen. Sie plätten den Blutsauger in null Komma nichts. »Mr. Moskeeto« ist nur für Playstation 2 erschienen, sogar in einer deutschen Version.

GODZILLA-WEIBCHEN

Was mögen Japaner? Haus- hohe Monstren und



schöne Frauen natürlich. Beides kombiniert gibt's in »Demolition Girl« für die Playstation 2. Das Bikini-Model Riho wird von einer seltsamen Quallenart angegriffen, deren Gift bei ihr unglaubliches Körperwachstum



Die 10 bizarrsten Japan-Games

Das Land der aufgehenden Sonne hat neben kulinarischen Freuden wie Sushi und Sake auch jede Menge Videospiel-Genüsse zu bieten. Nein, die Rede ist nicht von Größen wie »Final Fantasy« und Co., sondern von kleinen, für deutsche Spieler oft durch und durch lächerliche und amüsante Games, die an Bizarrerie kaum zu übertreffen sind. Hier wird gegrabscht, gerollt und geknutscht – und ganz nebenbei wischt man sich die eine oder andere Lachträne aus dem Augenwinkel.

hervorruft. Das Ergebnis: Riho wird groß wie ein Wolkenkratzer. Und wie einst Obermonster Godzilla nimmt sie Japans Hauptstadt Tokio kräftig in die Mangel. Anders als gedacht schlüpft der Spieler jedoch nicht in die Rolle von Riho. Nein, vielmehr hockt er im Cockpit eines Helikopters und soll zuerst Rihos Maße nehmen, sie anschließend aus der Stadt jagen und dann einen Weg finden, sie wieder auf ihre normale Größe zu schrumpfen. Voll Banane!

VORSICHT, GRABSCHER!

Microsofts Bewegungssteuerung Kinect soll im November für Xbox 360 erscheinen. Doch bereits jetzt regt sie die Fantasie japanischer Gamedesigner an. Kinect-Steuerung für Schmuddelspielen? Klar, was bietet sich eher an? Das Werk der japanischen Spieleschmiede Teatime hört auf den kryptischen Namen »Mousousei Kasou Jinkaku Shougai«. Per Kinect-Kamera, welche die Bewegungen des Akteurs erfasst und im Spiel umsetzt, darf der Voyeur virtuellen Mädels die Miniröckchen hochziehen und an den Busen grabuschen. Wie ein vorab veröffentlichtes Herstellervideo eindrucksvoll belegt, ist es auch möglich, die weibliche Anatomie ordentlich durchzukneten. Alternativ reißt man den Mädchen gleich komplett die Bluse vom Leib.



COOLE KATZEN

Was haben Katzen und Staubsauger gemeinsam? Nun, in der Minispiel-Sammlung »Jouban Shachou Rena« für Wii nutzen die kätzischen Vierbeiner ihn, um vom Heck eines fahrenden Cabrios aus Energiekugeln einzusaugen. Doch das ist nur eines der Minigames in dieser völlig schrägen Sammlung. Andere Herausforderungen: mit dem Balance Board der Wii bösen



Katzen ausweichen und zugleich die flauschigen in die Arme schließen. Klavier spielen, Seiltanzen, alles dreht sich irgendwie um Katzen. Einen Sinn hat das Ganze nicht. Aber angesichts der wirklich schlechten und total überdrehten Präsentation bleibt trotzdem nichts anderes übrig, als darüber zu lachen.

VERHEXT!

Oft beweisen Japaner nicht nur ungestüme Kreativität beim Spielprinzip, sondern auch bei der Handlung – jedenfalls sofern vorhanden. Hier punktet »Doki Doki Majō Shinpan«, ein Abenteuerspiel für Nintendos DS. Der Spieler schlüpft in die Haut eines durchtriebenen Highschool-Schülers, dem ein Erzengel die Aufgabe erteilt, in einem Mädcheninternat Hexen zu entlarven. Klingt schon mal schön schräg. Aber das Verrückteste: Die Hexen lassen sich nur enttarnen, indem man sie angrabscht – natürlich, wie anders sonst? Immerhin bleibt bei diesem Game ausnahmsweise alles im Rahmen, sieht man von ein paar freizügigen Strand- und Höschenszenen einmal ab.



SCHWANZGESTEUERT

Wie tief bei manchem Japaner die Perversionsfantasien sitzen mögen, das soll demnächst »Love Death 4« für PC



zeigen – ebenfalls ein Werk aus dem Hause Teatime. Frage vorab: Welches menschliche Glied ließe sich optimal per Webcam erfassen und in kleine Minigames integrieren? Die Hand, wie bei Sonys Eyetoy? Schon, aber was ist mit des Mannes bestem Stück? Hier kommt also der Penis zum Einsatz – und da bekommt der Begriff »schwanzgesteuert« doch gleich eine ganz andere Bedeutung. Was man damit im Spiel alles anzustellen vermag, das

verschweigt der Hersteller gottlob. Allerdings wirbt er auf seiner Webseite mit dem eindeutigen Slogan: »Schau dir meinen ***** an!«

VERGEWALTIGUNG? VÖLLIG LEGAL

Was hierzulande beschlagnahmt werden würde, ist in Japan frei verkäuflich: sogenannte Rape-Games. Also Spiele, in denen Frauen vergewaltigt



und misshandelt werden. Ein mehr als fragwürdiges Genre, über das auch in Japan nicht offen geredet wird. Insbesondere der PC-Titel »RapeLay« von Illusion geriet in Verruf, weil er kurzzeitig auch außerhalb Japans zu beziehen war. Dabei sind Rape-Games oft von unterschiedlich hohem Gewaltgrad geprägt. »RapeLay« verfügt beispielsweise sogar über einen ausgereifen Sex-Simulator, den der Spieler mit Mausbewegungen und Mauseiradrehungen kontrolliert. Je nachdem, wie sehr seine Opfer eingeschüchtert sind, kann er sie außerdem dazu zwingen, sich in aller Öffentlichkeit zu entkleiden oder miteinander Sex zu haben, während der Spieler zusieht. Krank.



360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Red Dead Redemption, Alan Wake, Transformers	Hydro Thunder Hurricane, Limbo, Castlevania: Harmony of Despair	Aktion Lesertest: Xbox 360 S	So punktet es sich richtig

MODERN
WARFARE 2Stimulus Random
Gen Cup

Mit dem »Stimulus«-Kartenpaket sind fünf neue Karten erschienen, die allesamt für den E-Sport taugen. Und weil dem so ist, veranstaltete die CSL den sogenannten Stimulus Cup. Bis zum 21. Juli kämpften 31 Teams, bestehend aus jeweils vier Spielern, auf den Schlachtfeldern Crash, Overgrown, Storm, Salvage und Bailout um den Sieg. Gespielt wurden die Modi »Suchen und Zerstören«, »Sprengkommando« und »Capture the Flag«. Gewertet wurde das beste Spiel aus fünf in jedem Modus. Nach zahlreichen explosiven Matches standen die besten drei Teams fest: »back2Style v1«, »dzs.beyerdynamic.MW2« und »Dynasty Crew.

» Die Zukunft von
dzs.beyerdynamic.
MW2 bleibt unklar. «

Qu@LiTy«. Mit einem 3:0-Sieg gegen »Dynasty Crew. Qu@LiTy« zogen »dzs.beyerdynamic.MW2« schließlich ins Finale ein und trafen dort auf »back2Style v1«. Dann jedoch die Überraschung: »dzs.beyerdynamic.MW2« wurde wegen zu langer Inaktivität aus dem Turnier entfernt. Das Finale fand nicht statt, der Sieg ging an »back2Style v1«. Wie die Zukunft des Teams »dzs.beyerdynamic.MW2« aussieht, bleibt unklar.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke
KLEINERE MACKEN ALSO...

Über die Chefs von Videospiel-Herstellern kann man ja sagen, was man will. Nur nicht, dass sie unkreativ wären. Insbesondere, wenn's um das Gängeln der Gamer geht. Als solcher musste man in den letzten Jahren nämlich, egal ob man nun auf Konsole oder PC unterwegs ist, einiges mitmachen. Kopierschutz-Systeme, DRM und seit Kurzem der Online-Pass von Electronic Arts, der nur Erstkäufern eines Spiels uneingeschränkter Zugang zu Online-funktionen ermöglicht. Gebrauchtkäufer hingegen müssen für eine dauerhafte Nutzung der Onlinefunktionalität einen kostenpflichtigen Freischaltcode erwerben. Sie werden also ganz klar ausgegrenzt. Wozu das Ganze? Na ja, wie die Hersteller sagen, verdienen sie am großen Gebrauchtspiele-Markt keinen müden Euro und das ärgert sie. Und außerdem gibt es noch immer garstige Raubkopierer, die ihnen zusätzlich das Mark aus den Knochen saugen. Okay, genau so haben sie's nicht ausgedrückt, aber so oder ähnlich müssen die »Gelddiebe« wohl in den Augen der Hersteller aussehen.

MÄCHTIG GEWALTIG

So verwundert es nicht, wenn der Gaul mit manchem Gamesindustrie-Chef mal durchgeht. Etwa mit dem Boss von Codemasters, Rod Cousens. Der sagte kürzlich gegenüber dem US-Magazin Computer and Videogames: »Die Videospiel-Industrie muss lernen, auf andere Weise zu funktionieren. Meine Antwort ist es, unfertige Spiele zu verkaufen – und dem Kunden mehrere Optionen für Mikrobezahlungen zu offerieren, um damit Elemente des fertigen Spiels zu

kaufen.« Klasse, oder? Allerdings hat Mister Cousens eines nicht bedacht: Unfertige Spiele kriegen wir doch schon heute. Letztes Beispiel: »Sniper: Ghost Warrior«. Ein Shooter, der mit einer so miesen Künstlichen Intelligenz ausgeliefert wurde, dass sich diese eigentlich nicht Intelligenz nennen darf. Selbst wenn man den Gegnern als Scharfschütze ins Knie schießt, bekommen sie oft nicht mit, dass sie gerade angegriffen werden. Schlimmer noch: Erst jetzt wurde die richtige KI per Update quasi nachgeschoben. Ehrlich: Dass ein Spieler auf solch einen essenziellen Teil des Games warten muss, das darf nicht sein! Und die Liste der unfertigen Spiele ist lang; die der überbeurteilten Download-Inhalte sogar noch viel länger. Inhalte, die, so hört man oft, ursprünglich nie für das Spiel vorgesehen waren, als es in den Laden kam. Wenn der erste Download-Inhalt allerdings schon zwei Wochen nach Erscheinungsdatum angeboten wird, fällt's mir schwer, das zu glauben.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?

Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und hasst unfertige Spiele.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
Super Street Fighter Tosh

Name | Thomas Thomsen Alter | 27 Beruf | Einzelhandelskaufmann/
Kaufhaus-Detektiv Wohnort | Bad Salzuflen NRW
Aufgabe im Clan | Einzelkämpfer Webseite | <http://forum.hardedge.org/>



360 Live: Warum ist »Super Street Fighter 4« dein bevorzugtes E-Sport-Spiel?

Thomas Thomsen: Ich mag es, weil es in Sachen Animationen nicht so überladen ist wie beispielsweise »Blazblue«. Außerdem geht's hier zackiger zur Sache als etwa bei »Tekken«. Für mich besteht der Reiz von »Street Fighter« auch darin, dass man alleine dasteht. Spannung kommt außerdem dadurch auf, dass man den Gegner in der Regel nicht durchschauen kann. Vielmehr muss man sich blitzschnell der Situation anpassen. Ich suche daher immer nach Fehlern in der Vorgehensweise meines Gegenübers oder bringe ihn dazu, Fehler zu machen – und schlage dann gnadenlos zu. Die Ausführung der Manöver muss stimmen, das Timing ist enorm wichtig, man muss sich auf jedes einzelne Spiel 100-

prozentig konzentrieren. Der Nervenkitzel auf einem Turnier, die zitterige Hand am Arcade-Stick sowie die innere Unruhe und Unwissenheit, was als Nächstes passiert – das sind die motivierenden Faktoren.

360 Live: Welche Erfolge konntest du bisher bei »Super Street Fighter 4«-Turnieren erzielen?

TT: Mit meinem Partner Blims habe ich den zweiten Platz im ESL 2on2 Cup belegt. Dann noch den zweiten Platz im Small Turnier des Office Clash und zu guter Letzt wäre da noch die Silbermedaille auf den Playstation Masters 14, die auf der Gamescom 2009 stattfanden.

360 Live: Wer ist dein favorisierter Charakter und warum?

TT: Auf jeden Fall Sagat. Er ist unheimlich stark und hat viel Ausdauer – ein echtes Tier sozusagen! Seit »Super Street Fighter 4« habe ich mich auch für Cody begeistert können. Grund: nicht so einfach zu handhaben, aber auch nicht zu schwer.

360 Live: Hast du so etwas wie einen Erzfeind in der Szene von »Super Street Fighter 4«?

TT: Einen Erzfeind würde ich nicht sagen, denn jeder Rivale ist auch ein Lehrer, von dem man einiges lernen kann. Wer mich aber ehrgeizig werden lässt, ist mein 2on2-Partner und auch bester Freund Blims. Der ist mir immer einen Schritt voraus. Deswegen sind wir auch so gut befreundet.

360Live: Was ist für die Zukunft geplant? Welche Turniere stehen als Nächstes an?

TT: Ja, Turniere gibt es eine Menge: der FFM Rumble in Frankfurt am Main, der Fight Club in Leverkusen und der Office Clash Vol. 5 in Langenfeld bei Solingen. Ich mache schon täglich Fingerübungen (grinst).



✖ Red Dead Redemption

LEGENDEN UND SCHURKEN

Howdy, Gringo! Rockstar Games lädt den Revolver nach und feuert neun Kugeln direkt ins Schwarze. Mit »Legenden und Schurken«, dem ersten kostenpflichtigen Zusatzinhalt für »Red Dead Redemption«, erweitern die kalifornischen Entwickler die Mehrspieler-Kartenauswahl nämlich um neun Gebiete. Diese sind alten Pferdedieben zwar schon aus dem freien Spiel oder der Einzelspieler-Kampagne bekannt, waren bisher jedoch nicht für Mehrspieler-Gefechte wählbar. Beispielsweise die mexikanische Wüstenstadt »Escalera«, in deren Mitte sich die Villa des Colonels Allende befindet. Im Kampf um das strategisch günstig positionierte Anwesen entbrennen meist binnen Sekunden wilde Bandenschießereien. Nicht weniger explosiv geht's in der schabigen Sumpfsiedlung »Thieves Landing« zur Sache. Feindkontakt findet hier in der Regel auf den schmalen Brücken statt. Aber Vorsicht: Ein falscher Schritt und du versinkst im tödlichen Morast. Ein Paradies für Deathmatch-Liebhaber! Taktiker wiederum freuen sich auf das schneebedeckte Gebiet »Tall Trees«, wo ausschließlich der Modus »Halte Stand« gespielt werden kann. Die extrem weitläufige Karte bietet außer ein paar Bäumen nur

wenig Deckung, dafür aber echten Nervenkitzel wenn es darum geht, dem anderen Team einen Sack voller Gold abzuluchsen. Nur wer sich mit seinen Waffenbrüdern abspricht und die herumlaufenden Pferde zu seinem Vorteil nutzt, wird hier siegen. Weitere Orte für bleihaltige Unterhaltung sind die Blockhütten-Siedlung »Blackwater«, die gefährliche Felslandschaft »Rio Bravo«, die Festung »Fort Mercer« und noch drei Karten. Auch neu: der Tomahawk – die tödliche Wurfwanne der Indianer – samt dazu passenden Herausforderungen sowie zahlreiche neue Erfolge, die zusammen 250 Gamerpunkte ergeben. Außerdem zücken acht weitere Charaktere, die Kautabak spuckenden Gesetzlosen vielleicht schon aus dem 2004 erschienenen Xbox-Shooter »Red Dead Revolver« bekannt sind, ihre Schießweisen: Hauptcharakter Red Harlow und Indianer Shadow Wolf zum Beispiel. Spezielle Vorzüge hat der Fairness halber jedoch keiner von ihnen. Für 800 Microsoft Punkte, knapp zehn Euro, also ein sehr lohnender Download. Schade nur, dass er keine neuen Mehrspieler-Modi mitbringt.



✖ TURNIER-BERICHT

PES 2010 SUMMER CUP

Die Sonne glüht, der Rasen brennt. Nicht so in der virtuellen Welt. Der »Pro Evolution Soccer 2010 Sommer Cup« hat höchstens für schweißnasse Hände gesorgt. Gespielt wurde eins-gegen-eins samt Elfmeterschießen und Verlängerung. Die Spielzeit betrug zehn Minuten.

Gewinner des Turniers: AlesSs, er sicherte sich mit einem 5:2 Sieg gegen Siggo110 die Goldmedaille. Bronze ging an Siggo.

MODERN WARFARE 2 FFA-CHAMPION 2010

Das diesjährige Free-For-All-Turnier, kurz FFA, bestand aus 96 Teilnehmern, die während eines Zeitraums von fünf Wochen um die Krone kämpften. Auf den Karten Highrise, Scrapyard und Crash wurde nach dem Ausschlussverfahren ermittelt, welche Schützen in diesem Modus das Sagen haben. Es galt das überarbeitete Regelwerk – nachzulesen im eigens dafür eingerichteten Forum. Wem die Krone gebührt? Erfahre es auf www.consoles.net.

TRANSFORMERS MAP UND CHARAKTER PACK

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Activision

Gleich fünf taufrische Stahlkolosse liefert der erste Zusatzinhalt für »Transformers: Kampf um Cybertron«. Die Neuzugänge: Scattershot, Onslaught sowie Jazz, Demolisher und Shockwave. Analog zu den bereits vorhandenen Charakteren verfügen diese Blechmonster natürlich auch über je eine Roboter- und eine Fahrzeugform. Außerdem sorgen vier neue Mehrspieler-Karten für Abwechslung: District, Fortress, Havoc und Forsaken verlagern die Schlacht in nie zuvor gezeigte Arealen des Planeten Cybertron.

ALAN WAKE THE SIGNAL

Preis | 560 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft

Der erste kostenpflichtige Zusatzinhalt für »Alan Wake« spielt sich erneut in dem zwielichtigen Dorf Bright Falls ab und knüpft direkt ans Ende des Hauptspiels an. Die Siedlung hat sich jedoch drastisch verändert. Bekannte Schauplätze befinden sich nun an völlig anderen Orten, zahlreiche Bewohner sind nur noch als Geister anzutreffen, außerdem drohen große Teile der Siedlung auseinanderzubrechen. Szenen, die stark an den Kinofilm »Inception« erinnern. Überdies stehen überall unheimliche Fernseher herum, die zumeist psychotische Augäpfel zeigen und stimmungsvolle Botschaften von sich geben. Vorgetragen werden letztgenannte von einer Stimme, die der von Alan sehr nahe kommt. Antagonist ist diesmal nämlich eine böse Version des tragischen Helden. Spannung und Atmosphäre garantiert!

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!

LIMBO

Preis | 1200 **Hersteller** | Playdead **Schwierigkeit** | mittel

Eine gute Story ist nicht alles, das beweist einmal mehr dieses kunstvolle Rätselspiel des dänischen Independent-Studios Playdead: Ein namenloser Junge betritt auf der Suche nach seiner Schwester die düstere und geheimnisvolle Zwischenwelt Limbo. In den folgenden drei Stunden Gesamtspielzeit geleitet man den kleinen Bub durch düstere Wälder, vertrackte Höhlenlabyrinth und konfuse Kanalisationssysteme. Drei Stunden für 1200 MS-Piepen und das alles in trister Schwarz-Weiß-Optik? Keine Frage, die Eckdaten klingen zunächst wenig attraktiv. Doch »Limbo« ist anders als alles bisher Gesehene, was überwiegend an dem morbiden Charme und den genialen Rätseln liegt. Das gesamte Spiel über wandelt der Junge durch extrem dunkle Kulissen und muss intelligente Schalter- und Physik-Spielereien meistern. Zusätzlich machen kristallklare, auf Realismus getrimmte Soundeffekte die Gruselstimmung dieses Schattentheaters perfekt. Und wie alle Titel des Summer of Live Arcade kommt auch »Limbo« mit einer Handvoll Avatar-Auszeichnungen auf die Konsole. Pflichtkauf!



HYDRO THUNDER HURRICANE

Preis | 1200 **Hersteller** | Vector Unit **Schwierigkeit** | schwer

Endlich kommt ein weiteres Dreamcast-Original in die Live Arcade: Bei diesem Hybrid aus Funracer und Simulation gehen pro Rennen 16 Speedboote mit je über 1000 PS unter der Haube an den Start. Spektakulär sind aber nicht nur diese brachialen Ungetüme, sondern auch die acht abwechslungsreichen Strecken: An Gletschern vorbei, durch Wasserscheulen und über Staudämme geht das feucht-fröhliche Kopf-an-Kopf-Rennen. Wer den Blitzstart verpasst, kann überall auf den Strecken verteilte Nitro-Dosen aufsammeln und damit seinen Nachbrenner befeuern. Ein Platz auf dem Siegetreppchen bleibt schließlich nur jenen vergönnt, die permanent wie ein Zementpfeiler auf dem Gaspedal stehen – das verlangt der fordernde Schwierigkeitsgrad. Online-Modi für bis zu acht sowie Splitscreen-Modi für bis zu vier Spieler und vier putzige Avatar-Auszeichnungen runden den Wasserspaß zusätzlich ab. Eine wahrlich erfrischende Neuauflage eines Klassikers, auch wenn dieser Geschwindigkeitskick vor abgedrehter Kulisse grafisch im Kielwasser anderer aktueller Produktionen untergeht.



MONDAY NIGHT COMBAT

Preis | 1200 **Hersteller** | Über Entertainment

Schwierigkeit | mittel

Für alle, die übel gelaunt in die Woche starten, gibt es jetzt »Monday Night Combat« zum fröhlichen Abreagieren am Feierabend. Zwei Teams aus jeweils sechs Spielern stehen sich in dieser hitzigen Third-Person-Online-Mehrspieler-Schlacht gegenüber. An entgegengesetzten Enden futuristischer Arenen befinden sich eine blaue und eine orangefarbene Basis, die es zu stürmen gilt. Jedes Team schickt dafür eine stetig vorrückende Roboterarmee in den Kampf, die nur durch Mithilfe menschlicher Spieler zum Sieg geführt werden kann. Das Spielprinzip ist simpel, fair und macht Laune. Grafisch erinnert das Ganze an »Team Fortress 2« und wird mit einer ähnlichen Portion Humor präsentiert. Aus insgesamt sechs Charakterklassen, darunter die auf Nahkampf spezialisierte Assassine oder der im Hintergrund bleibende Scharfschütze, kann gewählt werden. Geld, das man durch Abschüsse kassiert, darf in Geschütztürme und andere Verteidigungsanlagen sowie verschiedene Charakterverbesserungen – etwa erhöhter Schaden – investiert werden. Sehr unterhaltsam!

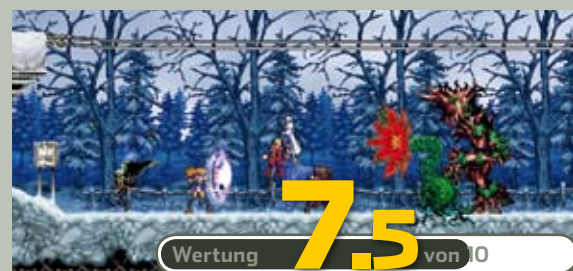


CASTLEVANIA HARMONY OF DESPAIR

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Konami

Schwierigkeit | schwer

Freunde der »Castlevania«-Reihe aufgepasst: Das hier ist quasi ein »Best of« aller bekannten Vampirjäger-Games aus der Feder von Koji Igarashi. Die Grafik der klassischen 2D-Retro-Action bietet nicht nur volle 1080p-Auflösung, sondern lässt sich auch in drei Zoomstufen betrachten. Das Besondere ist aber die Online-Architektur: Bis zu sechs Recken dürfen sich verbünden und den Kampf gegen Graf Dracula und sein blutrünstiges Gefolge aufnehmen. Zur Wahl stehen fünf Charaktere mit sehr unterschiedlichen Eigenschaften, etwa Alucard und Shanoa. Will heißen: Alle bisherigen Helden der Reihe können gemeinsam in den Krieg gegen die Verdammnis ziehen. Dank des umfangreichen Regelwerks sowie der komplexen Steuerung fällt der Einstieg zwar nicht gerade leicht, dafür kann man sich aber herrlich reinfuchsen. Auch Sound und Atmosphäre begeistern. Einziges Manko ist der Schwierigkeitsgrad – für Offline-Einkämpfer ist's viel zu schwer.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

BEWEGUNG STATT ENTSPANNUNG?

WIE KINECT ANKOMMT

Mit Kinect will Microsoft Bewegungssteuerung auch auf Xbox 360 etablieren. Die Gamer sollen nicht mehr auf dem Sofa hocken, sondern körperlich aktiv werden. Doch will das die Community überhaupt? Scheinbar nur begrenzt, wie eine Umfrage im 360-Live-Forum jetzt bestätigt. 16 Prozent der Befragten interessiert Kinect überhaupt nicht. Gruppe zwei: Diejenigen, die lieber beim Gamepad bleiben, Xbox-360-Games also bevorzugt im Sitzen statt vor dem Fernseher hampelnd zocken. Eine Fraktion, die immerhin 32 Prozent der Teilnehmer vereint. Weitere 42 Prozent der Befragten sind nicht ganz abgeneigt, haben aber noch Bedenken. Sie wollen erst einmal abwarten, bevor sie Kinect kaufen. Diese Unsicherheit beruht zumeist auf der angekündigten Software. Forumsnutzer Sebastiane erklärt: »Was für Spiele auf den Markt kommen, ist für mich entscheidend. Und auch die Reaktionsgeschwindigkeit der Sensoren spielt eine Rolle. Sollte das nicht ausgereift sein, lasse ich Kinect links liegen.« Ähnlich äußert sich WhiteZombie. Ihn begeistern »Kinectimals«, »Kinect Sports« und andere Spieleankündigungen ebenfalls nur mäßig. Er schreibt: »Also das, was ich bis jetzt gesehen habe, ist nur was für Kinder und Leute, die keine echten Videospiele kennen. Microsoft trifft damit bei mir auf taube Ohren. Ich bleibe bei meinem Gamepad, will doch nicht dumm vorm Fernseher rumtanzen.« Immerhin: Zehn Prozent wollen sich das fertige Produkt auf jeden Fall zulegen.



SINGULARITY

Wer mit der Zeit pfuscht, muss Paradoxa ausbügeln. Im Ego-Shooter »Singularity« gibt es deswegen auch drei Enden, die jeweils 30 Gamerpoints bringen. Töte Demichev, töte Barisov, töte beide. Um die jeweilige Entscheidung zu treffen, genügt ein Neuladen des letzten Spielstands nach dem ersten Durchspielen. Auch spannend: die mit 15 Gamerpoints belohnte Suche nach dem geheimen Rad in der sechsten Mission. Ein Objekt, das sich die Macher ganz offensichtlich aus der TV-Mystery-Serie »Lost« abgeguckt haben. Die meisten anderen Einzel- und Mehrspieler-Erfolge sind ebenfalls leicht zu ergattern. Ausnahme: »Extermination Addict«. Um sich so zu nennen, müssen 100 Mehrspieler-Partien im Exterminations-Modus gespielt werden – jede dauert etwa dreißig Minuten.

Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	9
Mehrspieler-Erfolge?	17
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

Fazit: Die meisten Erfolge sind ein Kinderspiel. Die 100 Online-Duelle allerdings ein echter Zeitfresser.

TOY STORY 3

Die Spieltruhe öffnen und loslegen. Wer mit Woody, Buzz und Jesse aus dem Gefängnis ausbricht, ohne ein einziges Mal den Alarm auszulösen, der saht 25 Gamerpoints ab. Beste Übung damit's gelingt: Das Level mehrmals spielen, bis es in Fleisch und Blut übergegangen ist. Aber nicht nur frustresistente Spieler werden belohnt. Auch auf ausdauernde Sammler warten jede Menge Gamerpoints, 120 zum Beispiel, wenn sie sämtliche Sammelobjekte im Spiel finden. Weitere 50 gibt's fürs Aufstöbern aller Sonderkarten und noch mal 100 für die Lokalisation aller Sterne. Auch recht dankbar: die 50 Punkte für den Kauf aller Gegenstände im Laden sowie die 25 Punkte fürs Erreichen eines Goldpokals in einem Autorennen. An einem Wochenende sind so ruckzuck alle 1000 Punkte erreicht.



Anzahl der Erfolge:	38
Geheime Erfolge?	3
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	5 von 10
Schwierigkeit:	4 von 10

Fazit: Ein gefundenes Fressen für jeden Gamerscore-Jäger. Und Spaß macht's obendrein!

SNIPER: GHOST WARRIOR

Wer in einem Scharfschützenspiel auf der Lauer liegt, jagt vor allem einem hinterher: einem zielsicheren Kopfschuss. 100 Mal ins Schwarze getroffen, winken die ersten 60 Gamerpoints. Wer mit der Pistole 30 Gegner ins Jenseits befördert, wird mit weiteren 30 Punkten belohnt. Und wem der goldene Schuss gelingt, also zwei Widersacher mit einer Kugel auszuschalten, der lässt seinen Gamerscore sogar um satte 50 Zähler nach oben schnellen. Nebenbei noch zehn Vögel aufs Korn genommen und fünf Stromkabel zerschossen – weitere 20 Punkte wandern aufs Konto. Qualvoll wird's jedoch im Mehrspieler-Modus. 2000 Gegner ausschalten? Nun ja, nicht sonderlich kreativ, aber mit 90 Punkten prämiert. Beste Taktik: Campen. Weidmannsheil!



Anzahl der Erfolge:	24
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	5
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Die Einzelspieler-Erfolge sind fair gestaltet, die im Mehrspieler-Modus eher eine Zumutung.

* WERDE ZUM LESERTESTER!

Wie schon in den letzten Ausgaben präsentieren wir dir an dieser Stelle im Heft einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielredakteur, 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 | Jan-Hendrik Groth Alter | 16

Wohnort | Lunden

Name im Forum | Jay_1887

Kurz-Bio | Seinem Alter entsprechend geht Jan-Hendrik noch zur Schule, um in den kommenden drei Jahren sein Fachabitur abzuschließen. Wenn er gerade nicht knifflige Rätsel auf der virtuellen Affeninsel löst, legt er auch gerne mal Games wie »Mass Effect« und »FIFA« in die Konsole. Sein ganz persönlicher Wunsch: mehr richtig gute Abenteuerspiele wie »Monkey Island« auf der Xbox 360 – denn die sind viel zu rar gesät.



* Aktion Lesertest

MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE – SPECIAL EDITION

Einfach affig!

Knapp 19 Jahre nach der Erstveröffentlichung des verrückten Piratenabenteuers »Monkey Island 2« gibt's jetzt die »Special Edition« zum Klassiker des Abenteuergenres schlechthin als Download! Was ist so speziell an diesem Remake? Vorweg gesagt: Story, Charaktere, Dialoge und Schauplätze sind die gleichen wie schon im Original. Wieso dann zehn Euro ausgeben, wenn man das Gleiche schon vor 19 Jahren auf sage und schreibe elf Disketten bekommen konnte? Nun, man kann zum Beispiel jederzeit zwischen der Originalgrafik des 1991er-Klassikers und der aufgehübschten Optik der Special Edition hin und her wechseln. Und der neue Look hat's in sich: Zum Beispiel wurde jeder einzelne Schauplatz von Hand nachgezeichnet. So ergibt sich eine wunderschöne, detailreiche Präsentation, wie man sie nur aus dem Abenteuergenre kennt. Des Weiteren kommt man – anders als bei der Ur-Fassung – in den Genuss von Synchronsprechern, die Möchtegern-Pirat und Hauptcharakter Guybrush sowie jede weitere Figur hervorragend vertonen. Die Tatsache, dass nur Englisch gesprochen wird, ist hart; aber zu verkraften, da die Sprecher wirklich top sind. Aber was wäre ein Piratenspiel ohne karibische Klänge im Hintergrund? Deshalb trägt auch die Hintergrundmusik gehörig zu der ohnehin

schon perfekten Atmosphäre bei. Worum es eigentlich geht? Auf der Suche nach dem legendären Schatz »Big Whoop« bereist der Spieler in der Haut von Pirat Guybrush Threepwood insgesamt vier verschiedene Inseln. Ihm immer dicht auf den Fersen: der untote Pirat Le Chuck, der sich um jeden Preis an Guybrush rächen will. Wieso, weshalb, warum? Das gilt es in der knapp neunstündigen Story herauszufinden – und zwar in bester Point-and-Click-Manier. Funktioniert das auch mit dem Gamepad? Ja, ziemlich gut sogar! Nur selten bemerkt man Probleme beim Anklicken bestimmter Objekte. Doch die Story allein wäre nicht den Kaufpreis wert. Deswegen gibt es neben der schönen Grafik, der nahezu perfekten Synchronisation und fesselnden Rätseln auch noch eine geballte Ladung Humor. Der ist die wahre Stärke des Spiels. Eine große Portion Selbstironie, geniale Wortwitze sowie lustige Hinweise auf Programmierfehler der Originalversion bringen den Spieler immer wieder zum Lachen. Ich persönlich kann für dieses Spiel eine klare Kaufempfehlung aussprechen, sofern man Interesse daran hat, sein Gehirn vor der Konsole an- statt auszuschalten. Die Rätsel sind nie unfair, per Druck auf die X-Taste bekommt man jederzeit Hilfestellung. Kurzum: Für knapp zehn Euro wird man hier für lange Zeit mit viel Humor und Charme vor die Konsole gefesselt.

Jan-Hendrik Groth/sv

Leserwertung

Selten habe ich so viel bei einem Spiel gelacht, das gerade mal zehn Euro kostet und zudem so gut aussieht.

9.0 von 10

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





* Nachgefasst

Neuer Look, Sensor-Druckknöpfe, verbesserte Belüftung, integriertes WLAN-Modul, 250-Gigabyte-Festplatte, ein leises DVD-Laufwerk und viele weitere Verbesserungen – die neue Xbox 360 S hat 360 Live überzeugt. Doch wie denkt die Community über das Gerät?

Nach fünf Jahren erfüllt sich für die treue Anhängerschaft der Xbox 360 ein Traum. Endlich gehört der rote Ring des Todes der Vergangenheit an. Das gefürchtete Warnsignal teilt dem geschockten Spieler seit 2005 mit, dass die Xbox 360 einen schwerwiegenden Systemfehler aufweist, ergo soeben gestorben ist. Bevor allerdings euphorisch die alte Xbox 360 aus dem Fenster geschmissen und die neue gekauft wird, sei gesagt: Auch die neue Xbox 360 S ist vor Systemfehlern freilich nicht gefeit. Nur als roten Ring wird man sie zukünftig nicht mehr bezeichnen können. Stattdessen leuchtet bei schwerwiegenden Problemen nun lediglich ein kleines rotes Lämpchen in der Mitte der grünen Frontleuchte. Ein roter Punkt des Todes also – ob ihn schon jemand erspät hat? Wir wollten's von der Community wissen. Und natürlich, was sie sonst noch von der überarbeiteten Hardware hält.

Paxxa macht den Anfang: »Bisher bin ich sehr vom Geräuschpegel angetan. Ich habe mal Alan Wake von der DVD aus gespielt und es kaum mitbekommen, so leise lief alles. Wirklich toll.« Auch Tests in der Redaktion bestätigen: Zwar wird das Laufwerk etwas lauter, wenn man von DVD spielt, aber installierte Spiele laufen tatsächlich beinahe geräuschlos ab. WhiteZombie unterstreicht: »Wenn ihr die neue Konsole anschmeißt, braucht ihr keine schalldichten Kopfhörer mehr. Sie schnurrt wie ein putziges kleines Kätzchen.« Und wie kommt der neue Look an? Dazu Megalow0815: »Designtechnisch schaut sie schon ganz geil aus.« Emile kann sich ebenfalls für die neue Optik begeistern: »Die neue Xbox glänzt komplett in Schwarz, und das X auf dem Controller ist sogar verchromt.« Allerdings sagt das aufpolierte Aussehen nicht jedem zu. »Also vom Design her gefällt mir die alte Xbox 360 wesentlich besser und kommt mir auch hochwertiger verarbeitet vor«, meint Webster. Dieser Aussage schließt sich SaschaAsh an: »Ich persönlich finde die Optik echt hässlich. Ich stehe einfach auf das Weiß der alten Konsole. So hab ich die Xbox 360 kennengelernt und so soll sie auch bleiben.« Ob einem der schwarze Klavierlack nun zusagt oder nicht, Besitzer müssen auf jeden Fall öfters zum Wischtuch greifen, denn Fingerabdrücke und Staubpartikel sind deutlich sichtbarer als zuvor. Eine 250-Gigabyte-Festplatte sowie der längst fällige WLAN-Adapter machen aus der Erbsenzählerei allerdings schnell einen echt

schmackhaften Eintopf. Aber Vorsicht, nicht die Zunge verbrennen, denn »beim Spielen wird die Konsole übelst heiß«, so Emile. »Meine DVD von Halo 3 hat geglüht, als ich fertig war mit Zocken.« Auch Larenin bestätigt: »Die Konsole wird schnell richtig heiß.« Aber keine Sorge, damit nichts passiert, hat Microsoft eine Hinweiskfunktion integriert. Fliegenklatsche erklärt: »Wenn die Konsole zu heiß wird, erscheint eine Warnung, die zum Abschalten rät. Finde ich zwar gut, aber so mitten in der Halo-3-Koop-Kampagne mal eben abkühlen lassen, ich weiß ja nicht...« Doch zurück zu den positiven Aspekten, zum Beispiel Größe und Gewicht. Klar, dass sie kleiner geworden ist, sieht man sofort. Aber dass sie auch 700 Gramm weniger wiegt, sollte nicht unerwähnt bleiben.



Die neue Xbox 360 S: trotz neuer Belüftungsschlitze wird sie heißer als das alte Modell.

Und was vermissen die 360-Live-Leser? Paxxa erwähnt einen zentralen Punkt, der sicherlich viele ankast: »Was ich noch schade finde, ist, dass kein HDMI-Kabel beiliegt. Das gehört für mich einfach dazu.« Combat Dwarf wiederum fehlt weiterhin ein Blu-ray-Laufwerk, »dann wäre die Konsole perfekt«. Ob sein Wunsch erfüllt wird? Abwarten. Unterm Strich gesprochen findet das Gerät jedoch mehr gute als schlechte Worte bei der Community. Unter anderem auch, weil es nun weniger Strom verbraucht, zwei zusätzliche USB-Anschlüsse sowie den Kinect-Anschluss mitbringt. Wer als Umsteiger zuschlägt, sollte in jedem Fall den Rat von SaschaAsh befolgen und »direkt ein paar USB-Sticks oder das offizielle Wiederherstellungs-Set von Microsoft parat haben, um Spielstände, Download-Inhalte, Videos, Musik, Bilder und sein Spielerprofil zu übertragen. Wichtig ist vor allem, die Lizenzen zu überschreiben, da sonst ein paar Inhalte oder Spiele nicht erkannt werden.« Für 250 Euro also ein guter Deal? Für Neueinsteiger auf jeden Fall. Zufriedene Veteranen hingegen sollten noch einmal innehalten und sich fragen, ob sie die Neue wirklich brauchen. Und Sparfüchse? Die sollten wissen, dass ältere Xbox-360-Modelle jetzt billiger werden. Wer also kein kabelloses Internet braucht und auch mit einer 120-Gigabyte-Festplatte zufrieden ist, greift vielleicht einfach zur 100 Euro günstigeren Xbox 360 Elite.

Maxi Trautmann

DAS DENKT DIE REDAKTION

STEHT DAS »S« DER XBOX 360 S NUN FÜR SLIM, SECOND EDITION, SUPER, SEXY ODER DOCH WAS GANZ ANDERES? MEHR SPEICHERPLATZ, NEUES DESIGN, WENIGER PROBLEME? HIER DIE GANZ PERSÖNLICHE MEINUNG VERSCHIEDENER REDAKTIONSMITGLIEDER ZUM JÜNGSTEN SPRÖSSLING DER XBOX-360-FAMILIE...

Sabine

Die Xbox 360 S ist für mich das eindeutige Eingeständnis Microsofts an Sony, dass der Konkurrent in Sachen Design einfach mehr drauf hat. Aber besser gut abgucken als schlecht selber machen. So gesehen ist Microsoft wirklich eine tolle Leistung gelungen, die ich mir jetzt sogar ohne Schamgefühle ins Wohnzimmer stellen würde.

Jan

Ein wirklich hübsches Teil. Der praktische Nutzen bleibt für mich aber vorerst aus, weil meine Elite-Box ähnliche Vorzüge bietet und ich mich derzeit nicht von meinen Memory Units trennen will. Sonst gibt's aber wenig zu meckern. Und dass Microsoft jetzt das komplette Zubehör in schwarz fasst, ist mir persönlich einen Style-Award wert. Übrigens: Im Netz gibt's die neue Box zuweilen schon ab 215 Euro – neu versteht sich.

Sönke

Wirklich erstklassig, wie Microsoft konsequent alle Macken der alten Xbox 360 ausgegübelt hat. Leiser, mehr Speicher, mehr USB-Anschlüsse, integriertes WLAN, endlich ein Toslink-Ausgang – lediglich die Fingerabdruck-anfällige Klavierlack-Beschichtung und der fehlende Steckplatz für die alte Speicherkarte stoßen sauer auf. Ansonsten: klarer Kauf Tipp!

Maxi

Die neue Xbox ersetzt mir nicht nur die Heizung, sondern auch den Herd, echt praktisch. Dazu muss ich mir noch ein Übertragungskabel zum Retten meines Profils kaufen, kann dafür aber direkt mit Kinect losstarten – super. Und warum sollte ich nach jahrelangem Kabelinternet jetzt plötzlich zur drahtlosen Variante wechseln? Nee, finde ich unnötig.



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

360 LIVE LESERPOST

So viel Lob wie zur letzten Ausgabe hat die Redaktion wirklich selten bekommen: neu gestalteter Kaufberater, schickes Cover, regelmäßige Reportage und Quellenangaben bei den Kauf- und Spartipps – das scheint anzukommen. An dieser Stelle deshalb noch mal vielen Dank für all die warmen Worte, Schulterklopper und Jubelrufe, die uns erreicht haben. Tut gut, so was!



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

RENNSPIELER UNTER SICH

Hallo Richard, erst mal ein Kompliment für den interessant geschriebenen Vorbericht zu »F1 2010«. Allein deine Schreibe lässt mich kaum noch auf den 24. September warten. Zum Glück habe ich genau dann Geburtstag und lasse mir das Game von meiner hoffentlich zahlungswilligen Gattin schenken. Eine kleine Korrektur gibt es trotzdem. Auf Seite 17 wird auf einem Bild der Hockenheimring angepriesen, dort zu erkennen ist aber Melbourne in Australien. So, nun zur Flashback-Funktion. Diese kann man nur als positiv bewerten, denn bei voller Rundenzahl ist man vielleicht froh, einen kurz vor Schluss begangenen Fehler noch einmal ausbügeln zu können. Oder man wurde mitten im Game abgelenkt – Katze fällt einen an, Freundin will Sex, Glas Martini fällt um, Erdbeben, Zahnschmerzen, plötzlicher Durchfall – oder man wird im Game unfair von der KI rausgekegelt. Es steht ja jedem frei, diese Funktion zu benutzen, aber besser mehr als weniger, oder? Ansonsten macht weiter so mit der 360 Live – und vielleicht hole ich mir ja doch mal wieder ein Abo. Mein letztes hatte ich bei der leider

verblichenen gamesTM.

Uwe Heucher, per Mail

Richard: Ja, ich geb's zu: im Halbschlaf und unter Einfluss von 400 Milligramm Koffein aus zehn Tassen Espresso hab ich es tatsächlich geschafft, Melbourne mit dem Hockenheimring zu verwechseln. Wird nicht wieder vorkommen – sowohl die Verwechslung, als auch die Überdosis Koffein. Nun zur Rückspul-Funktion von »F1 2010«: Ich weiß ja nicht, welche Ablenkung dich so beim Zocken übermannt, aber das, was du schreibst, klingt ja schon sehr aufregend. Klar, man könnte natürlich vorbeugen – mit kratzsicherer Kleidung, einem Keuschheitsgürtel, Martinigläsern mit Deckel, erdbebensicherer Bauweise des Eigenheims, Zahnimplantaten statt echter Zähne und Kohletabletten zum Beispiel. Aber wer mag, benutzt beim nächsten Bettlaken-Ablenkungsmanöver dann eben die Rückspul-Funktion. Ein Verwendungszweck, den ich aus dieser Perspektive noch gar nicht betrachtet habe...

KREISCHENDE DIFFS

Ich lese ja schon seit einiger Zeit euer Magazin. Besonders spannend finde ich aber immer wieder die Bewertungen von Rennspielen durch Richard. Mir ist dabei aufgefallen, dass er stets in der Bewertung des Sounds positiv angibt, dass das Differenzial spezielle Geräusche von sich gibt. Es wird von einem Kreischen oder auch Mahlen berichtet. Ich bin beruflich in einer Firma tätig, welche sich auf die Herstellung von Differenzialen und seinen Sonderformen spezialisiert hat. Leider hat sich in meiner bisherigen Laufbahn nicht die Gelegenheit ergeben, einmal ein Rennfahrzeug zu bewegen. Daher kann ich das beschriebene Geräusch nicht nachvollziehen. Da ich einen Beruf in meinem Hobby gefunden habe, besitze ich aber auch die gängigen Rennspiele mit nötiger Ausstattung – Teufel-Soundsystem zum Beispiel. Leider erschließen sich mir diese Aussagen von Richard nicht. Man hört die Motorengeräusche, Reifen, Schaltvorgänge. Aber das besagte Kreischen und Mahlen? Fehlanzeige! Ich weiß, dass sich das voll nach Klugscheißerei anhört und ihr ja nur das schreibt, was ein Pressefritze von sich gibt. Aber mir fällt es auf und es stört mich, dass

überall Differenziale kreischen und mahlen! Das wirft irgendwie ein schlechtes Licht auf meine Arbeit. Meine Diffs beklagen sich nicht!

Stephan Wimmer, per Mail

Richard: Danke für deine Ausführungen! Ich bezweifle keinen Augenblick, dass ein »normales« Diff keinerlei »Kreischen« und »Sägen« von sich geben sollte. Ein Diff in Rallyefahrzeugen scheint mir dann aber doch anders gebaut zu sein – jedenfalls hatte ich bei mehreren Presseveranstaltungen Gelegenheit, mit Profipiloten in teils aktuellen, teils älteren Motorsport-Kisten ein paar Runden zu drehen. Und bei der Gelegenheit habe ich mir erklären lassen, dass das mit dem Tempo zunehmend höher werdende Kreischen vom Diff käme; was ja auch Sinn macht, weil die Tonveränderung Hand in Hand geht mit der wachsenden Raddrehzahl. Daher will ich das den Piloten also gerne glauben, auch wenn ich selbst zugegeben kein Ingenieur bin und daher keinerlei physikalische Erklärung für die geile Geräuschkulisse liefern kann.

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Da ihr ja bekanntlich immer top informiert seid, habe ich mal folgende Fragen an euch: Wird es einen zweiten Teil von »Lost Odyssey« geben? Wird man in »Fable 3« auch wieder freie Entscheidungen, etwa bei der Sexualität, treffen können? Und wird es »Final Fantasy Versus 13« auch für die Xbox 360 geben?

Pascal Feiler, per Mail

Michael: Gut, dann spiel ich mal den Erklärbar. Zu »Lost Odyssey 2«: Das war tatsächlich mal eine Zeit lang in Entwicklung; und zwar wieder beim Studio Mistwalker, die schon am ersten »Lost Odyssey« gewerkelt haben. Mittlerweile arbeitet Mistwalker aber nur noch am Wii-exklusiven »The Last Story« und verliert kein Wort mehr über »Lost Odyssey 2«. Ob's kommt? Ob's nicht kommt? Keiner weiß es, ausgeschlossen ist es aber nicht. Zur zweiten Frage: Selbstverständlich wird man auch in »Fable 3« wieder eigene, tiefgreifende Entscheidungen treffen dürfen. Ohne die wäre »Fable« nicht »Fable«. Neben homosexuellen Annäherungsversuchen kann man in »Fable 3« laut Designer Peter Molyneux sogar gleichgeschlechtliche Ehen eingehen. Und zu guter Letzt: »Final Fantasy Versus XIII« ist

TOPTHEMA

PUNKTE-MIX

Zuerst einmal Gratulation zu eurem guten Magazin. Jetzt meine Frage: Amazon listet Microsoft-Punkte aus England als UK-Import. Kann ich die auch mit meiner österreichischen Xbox 360 einlösen? Im Internet hat ein Nutzer aus Österreich dies bestätigt. Da seine Meldung aber vom Februar ist, frage ich sicherheitshalber bei euch nach. Markus Frühwirth, per Mail

Sabine: Das ist eine gute Frage, die sicherlich auch andere Leser interessieren dürfte. Deshalb haben wir gleich mal bei Microsoft nachgefragt, um den Sachverhalt zu klären. Die kurze und knappe Antwort: Microsoft-Punkte sind regional gebunden. Microsoft übernimmt keine Gewährleistung dafür, dass

sich beispielsweise Punkte aus den USA auf einem österreichischen oder deutschen Konto einlösen lassen. Das Problem bei dieser Aussage: Microsoft bezieht sich hier auf Punkte aus den USA, die tatsächlich seit Herbst 2009 nicht mehr auf deutschen oder österreichischen Accounts funktionieren. Sie gelten nur noch für die USA und Kanada. Der Grund: Die generierten Codes unterscheiden sich seit diesem Zeitpunkt von denen aus europäischen Ländern. Anders hingegen bei Microsoft-Punkten aus England oder anderen Ländern der EU – die funktionieren problemlos auf allen europäischen Konten, seien es deutsche oder eben österreichische. Also, Entwarnung. Schlag zu, solange die Points noch günstig angeboten werden!

✕ LASS ES RAUS!

INKONSEQUENT

Auf dem Cover findet sich ein Hinweis zum 6-Seiten-Spezial über »kranke Psychokiller«, im Artikel wird dann unter anderem darüber berichtet, dass Lynch »so richtig die Sau rauslässt« und einen Gegner mit heißem Fett foltert. So weit, so harmlos. In der Mecker-Ecke echauffiert sich dann allerdings der Chefredakteur über zu viel beziehungsweise zu abartige Gewalt in Games. Zusätzlich wird beim erstaunten Leser der Eindruck erweckt, dass das bei US-Produkten im Gegensatz zu japanischen okay ist, weil man es gewohnt sei. Der Herr möchte so etwas nicht in japanischen Spielen sehen. Wohl aber in US-Produkten. Schließlich bescheinigt Herr Löwenstein »Gears of War 3« in derselben Ausgabe ein Hitpotenzial von 9.0. Man könnte jetzt meinen, dass dann doch wenigstens mal wegen der abartigen Gewalt mahnend der Zeigefinger gehoben wird. Fehlzanzeige. Auch »Splatterhouse« bekommt ein kleines Feature, die Gewaltgranaten »F.E.A.R. 2« und »Jericho« werden der Leserschaft bei den Spartipps noch mal wärmer ans Herz gelegt. Wie wäre es denn, solche Games mal abzuwerten oder gar zu ignorieren? Wahrscheinlich wurde nur vergessen, uns genau zu erklären, warum es für eine

deutsche Zeitschrift okay ist, mit gewalttätigen Spielen Geld zu verdienen, für einen japanischen Entwickler aber nicht. Meiner Meinung nach ist die Gewaltdarstellung in »Metal Gear Solid: Rising« eher an die in japanischen Animes und Mangas angelehnt als an die in US-Games. Gute japanische Tradition, die jahrzehntelang niemanden gequält hat. Ich freu mich sowohl auf »Rising« als auch auf »Bulletstorm«. Ich grinse, wenn bei »GoW« nach einem sauberen Kopfschuss der Locust-Kopf zerplatzt und habe dabei noch nicht mal ein schlechtes Gewissen.

DesasterMaster, aus dem Forum

Richard: Erst mal: Wir verdienen unser Geld nicht mit gewalttätigen Spielen, sondern mit Berichterstattung über die ganze Bandbreite an Spielen. Und ganz bestimmt will ich niemandem einen gewaltfreien Geschmack aufzwingen. Mir ist schon klar, dass ein Horrorgame wie »F.E.A.R. 2« oder ein Brachial-Shooter wie »Giers« ein bisschen Schock und Schreck braucht. Da sind wir uns doch einig. Wenn dann aber eine Produktion Gewaltszenen nur einsetzt, damit die Medien und die Youtube-Besucher drüber reden, und es steckt sonst keinerlei Substanz dahinter, dann finde ich das bedenklich. US-Hersteller nutzen diese Taktik halt leider sehr oft. Japaner bisher gottlob nicht so sehr. Und gerade von einem »Metal Gear« wünsche ich mir, dass es mich mit Spieltiefe und Cleverness rumkriegt. Nicht mit plumpen Splattervideos.

derzeit zwar nur für die Playstation 3 geplant, nach einer Aussage von Square-Enix-Präsident Yoichi Wada ist eine Portierung jedoch nicht unbedingt ausgeschlossen. Zumindest äußert er sich nicht negativ zur Frage, betont aber, dass bis zu einer offiziellen Ankündigung alle Informationen noch als sehr vage zu betrachten sind. So. Und wie war ich? Vielleicht sollte ich meinen Nachnamen in Sommer ändern und gleich noch meine Doktorarbeit einreichen.

WIR LIEBEN LESER!

Das ist der Beweis schlechthin: Das beste Videospieldmagazin der Welt heißt 360 Live. Nachdem ich euch bei Facebook darauf aufmerksam

gemacht habe, dass meine Ausgabe einige Bugs aufweist, unter anderem mehrfach gedruckte Seiten, kam eines schönen Tages ein brauner Umschlag ins Haus geflattert. Der unglaubliche Inhalt: eine neue 360 Live. Und das Tollste: mit allen Unterschriften der Redaktion! Das nenne ich mal eine Freundschaft zwischen Leser und Zeitschrift. Und als Belohnung werde ich immer brav das beste Magazin kaufen und meine besondere Ausgabe rahmen und ins Wohnzimmer hängen. Vielen Dank, Leute!

Julius Rodemann, per Mail

Sabine: Zufriedene Leser sind uns doch immer Belohnung genug. Welch Ehre für

so ein paar unbedeutende Redakteure, ab sofort an einer Wand in deinem Wohnzimmer zu thronen! Okay, jetzt reicht's. Genug geschleimt. Aber schön, dass wir dir nach der Pleite mit der Fehldruck-Ausgabe eine Freude machen konnten. Ich glaube, so was hatten wir auch noch nicht. Gibt's noch jemanden mit zerschossener Ausgabe 07/2010? Bitte melden!

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich habe mir letzte Woche erstmals eure Zeitschrift gekauft und sie direkt für mich entdeckt. Ich finde die Artikel auf einem sehr guten Niveau gehalten und auch euer feinsinniger Humor gefällt mir sehr. Wie zum Beispiel eure Prozentangaben bei »Das ist drin«. Ich finde es auch großartig, dass man bei eurer Zeitschrift das Gefühl hat, dass die Community aktiv mit einbezogen wird. Das ist einfach sonst nirgends zu finden. Allerdings, um auch mal einen Kritikpunkt zu nennen, war das Gewinnspiel in der vorletzten Ausgabe im Artikel zu »Driver« ziemlich gut versteckt. Aber ihr könnt euch ab sofort gewiss sein, dass ihr einen Leser mehr habt und selbstverständlich werde ich es mir auch nicht nehmen lassen, in der Community mitzumischen.

Felix Frank, per Mail

Jan: Hehe, klar. Versteckte Gewinnspiele gibt es immer mal wieder. Da wissen wir dann auch gleich, wer unsere Artikel aufmerksam liest und wer nicht. In der letzten Ausgabe zum Beispiel auch wieder, beim Preview zu »Mafia 2«. Entdeckt? Wenn nicht, keine Panik. Auch die offensichtlichen Gewinnspiele sind immer wieder vertreten. In dieser Ausgabe: fünf Mal »Kane & Lynch 2« und eine limitierte Xbox 360 mit exklusivem »Dog Days«-Airbrush-Design. Nicht verpassen!

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, oder schreib uns eine Mail an leserpost@360-live.de!

Name | Steven Brinckmann **Alter |** 22 **Wohnort |** Gostorf
Name im Forum | StevenB3012

Kurz-Bio | Steven arbeitet als Bäcker in einer Großbäckerei und wohnt seit zwei Jahren glücklich mit seiner Freundin zusammen. Seit er kürzlich die Firma gewechselt hat, muss er nicht mehr so häufig Nachtschichten schieben und hat deshalb mehr Zeit für seine Hobbys: Zocken, Fußball, Kino und natürlich 360 Live!



360 Live: Du bist als Bäcker tätig und musst auch mal Nachtschichten schieben. Bleibt das Zocken da nicht zwangsläufig auf der Strecke?

Steven: Eigentlich hatte ich gerade durch die Nachtschicht viel mehr Zeit zum Zocken. Aber dafür eben weniger für Freunde und Freundin. Zum Glück hat sich das ja jetzt geändert!

360 Live: Eine deiner Lieblings-TV-Serien ist »Dexter«. Was würdest du von einem Spiel zur Psychokiller-Serie halten?

Steven: Ich bin eigentlich kein Fan von Film- oder Serien-Spielumsetzungen, denn

meistens ist die Qualität nicht so gut – so war es zum Beispiel auch beim Spiel zu »Lost«. Deshalb glaube ich auch nicht, dass »Dexter« als Spiel Spaß machen würde, selbst, wenn es sich an die Serie hält.

360 Live: Mal angenommen, du könntest dir von jetzt auf gleich einen Lebensraum erfüllen. Welcher wäre das?

Steven: Ich würde gerne mit meiner Freundin eine Amerika-Reise machen, so für drei bis vier Wochen. Im Moment fehlt uns dafür allerdings noch das Geld. Ich hoffe, wir schaffen es in den nächsten zwei bis drei Jahren!

✕ SCHNIPSEL

Das neue Heft ist genial! Die Berichte über »Mafia 2« und »Kane & Lynch 2« haben mir sehr gut gefallen. Ich freue mich schon drauf, demnächst mehr von »Fifa 11« zu lesen. Macht weiter so! Tayfun Terli, via Facebook

Dein Wunsch ist uns Befehl. Preview zu »Fifa 11« findest du auf Seite 34. Und die Konkurrenz gibt's in Form von »PES 2011« gleich hinterher. Zu finden auf Seite 36.

Habt ihr in der letzten Ausgabe eine andere Xbox 360 S getestet, als die, die ich gekauft habe? Also meine Festplatte ist 2,5 Zoll groß und nicht 1,8...

Bastian Kufmann, per Mail

Hm, stimmt, du hast Recht... muss wohl daran liegen, dass uns irgendein diebischer kleiner Gnom die richtigen Zahlen vom Lineal geklaut hat. An unserer Kompetenz kann's jedenfalls nicht liegen – ausgeschlossen! Hüstel...

Habe ich richtig verstanden, dass wenn ich fünf Schnipsel sammle und an 360 Live verschicke, dass ich garantiert ein Xbox-360-Game bekomme? Ich würde gerne wissen, um was für Spiele es sich handelt. Obwohl ich es schade finde, Ecken aus dem Magazin auszuschneiden.

Besik, aus dem Forum

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen, nicht wahr? Und hey, ohne Ecken gibt's auch keine hässlichen Esels-ohren mehr! Aber deine Info ist korrekt: Du schickst uns alle fünf Schnipsel zusammen in einem Briefumschlag und bekommst dann ein Spiel von uns. Das Kontingent ist aber auf 500 Games begrenzt – schnell sein lohnt sich also. Welche Spiele es gibt? Hey! Fragst du den Weihnachtsmann auch, was er in seinem Sack hat?



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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Zuhören ist sehr gefährlich. Wenn man zuhört, wird man womöglich überzeugt; und wer sich durch Argumente überzeugen lässt, ist absolut unvernünftig. «
Combat Dwarf

360_{LIVE}
SEPTEMBER 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

78 SPARTIPP

Fable 2

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Fachbegriffe-Lexikon

FABLE 2

Wer eine Xbox 360 sein Eigen nennt, der muss auch »Fable 2« besitzen. Warum? Weil dieses Action-Rollenspiel einfach ein Pflichtkauf ist. Denn hier geht der Spieler auf eine epische Reise voller Spannung, Gefühl und Drama. Er muss kämpfen, lieben und einschneidende Entscheidungen treffen. Daher ist das hier unser Spartipp des Monats.

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Lionhead Studios **USK** | ab 16 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - 2 **Aktueller Preis** | ab 28 Euro, www.amazon.de

Gut oder böse? Das ist schon immer ein Thema, das uns in Spielen begeistert. Aber in den wenigsten Games darf man sich aussuchen, ob man dem Pfad des Dunklen folgt oder jenen des Lichts beschreitet. In »Fable 2« dagegen schon. Denn in diesem Action-Rollenspiel begleitet und erlebt man das ganze Leben eines Helden. Von Kindesbeinen an lenkt man ihn aus Third-Person-Sicht zunächst durch die Gassen der mittelalterlichen Stadt Bowerstone und später durch das große Reich Albion. Als Dreikäsehoch trifft man dort auf kuriose Bewohner und letztlich das eigene Schicksal: das Land vor dem Untergang retten.

In »Fable 2« ist das ganze Leben ein Abenteuer. Als angehender Held löst der Spieler in typischer Rollenspiel-Manier Aufgaben: Er sucht vom Wind verwehte Steckbriefe; tötet schreckliche Wegelagerer und streift durch wunderschöne Landschaften. Dabei bleibt's immer dem Spieler überlassen, welche seiner Aufgaben er wann und vor allem wie löst. Soll er dem Geist eines verstorbenen Mannes nach Überbringen des Briefes noch stecken, dass seine Frau schon einen anderen hat und ihn dadurch in ewige Trauer stürzen? Soll er das Angebot eines Räuberfürsten annehmen, ihn leben lassen und dafür einen Teil des Diebesgutes einsacken? All diese Entscheidungen beeinflussen die weitere Entwicklung des Helden, lassen ihn gut oder böse werden. Und das zeigt sich auch im Spielverlauf. Denn der eigene Held altert nicht nur, nein, ihm wachsen – folgt er dem finsternen Pfad – sogar Teufelshörner und seine Haut färbt sich dämonisch rot. Ein guter Kerl hingegen wird mit der Zeit von einem Heiligenschein erleuchtet, zudem wächst ihm glitzernd weißes Haar. Überhaupt ist »Fable 2« ein Spiel voller Freiheiten. Und genau das fasziniert. Der Heroe muss nicht unbedingt Gnom-Höhlen auskundschaften, um Reichtümer zu finden. Er kann alternativ auch beim örtlichen Schmied Schwerter schmieden, um sein Geld zu verdienen. Oder er erleichtert in einer Kneipe Gäste beim Glücksspiel. Selbst Heiraten und Kinderkriegen ist möglich. Das gibt's sonst nirgendwo. »Fable 2« ist eben kein Spiel über einen Helden, sondern über ein ganzes Heldenleben. Und das gibt's mittlerweile für 28 Euro. Mehr Lebenssimulation geht nur mit den »Sims«.

Michael Förtsch

Wertung **8.8**DER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SABINE VOGEL

LIPS

Genre | Musik **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 30 Euro, Microsoft

Microsofts Karaoke-Partyspaß »Lips« feiert Preissturz. Seit Juli gibt es nämlich sämtliche Ableger, sowohl einzeln als auch im Paket mit zwei kabellosen Mikros, für ganze 30 Euro. Egal ob »I Love the 80s«, »Party Classics« oder »Number One Hits« – bei dem Schnäppchenpreis kann die nächste Party gerne kommen!

Wertung **8.4**

MICHAEL FÖRTSCH

GHOSTBUSTERS

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | Namco
 Bandai **USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 29 Euro, www.amazon.de

Fiese Geister strömen in unsere Welt und stören den Schlaf der New Yorker Bürger. Wen ruft man da? Klar, die Ghostbusters! Im Spiel sind das Egon Spengler, Ray Stanz, Peter Venkman und natürlich du. Die Mission: zum Protonenstrahler greifen und die Ektoplasma-Unholde in Geisterfallen locken. Dazu gibt's eine prickelnde Story und grandiose Originalsprecher. Toll!

Wertung **8.3**

MORITZ WANKE

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | F+F Distribution
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 20 Euro, www.amazon.de

Sub-Zero und Scorpion gegen Superman und Batman, das fetzt und macht das Spiel auch ohne Blutorgien zu einem echten Highlight. Das klassische Zwei-gehen-rein-einer-geht-raus-Gameplay hat Midway vorzüglich hinbekommen, Kämpfe im freien Fall und Gegner durch Wände schießen machen Laune. Nur Freischaltbares vermisst man schmerzlich.

Wertung **7.5**

JAN HEINRICH

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Genre | Action-Flugsimulation **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 24 Euro, www.amazon.de

Zackiger Kurvenflug bei Überschallgeschwindigkeit: Diese actionlastige Simulation inszeniert die Vektorschubsteuerung moderner Kampfjets auf bisher einzigartige Weise. Das Ergebnis sind fesselnde Luftkämpfe mit Kehrtwenden und Drifts, bis das Höhenruder bricht. Ein feines Spiel, auch im Koop-Modus!

Wertung **8.0**

MAX ROBMEISL

HALO 3: ODST

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 15 Euro, www.amazon.de

Klar, »Halo 3: ODST« reicht nicht ganz an die großen Teile der Serie ran. Trotzdem hat mir der Science-Fiction-Shooter ein paar großartige Einzelspieler-Stunden beschert. Vor allem aber ist »ODST« wegen der genialen Mehrspieler-Variante »Feuergefecht« eine Anschaffung wert. Da verschmerzt man auch das Fehlen des Master Chief.

Wertung **8.5**

RICHARD LÖWENSTEIN

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Genre | Jump 'n' Run **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 30 Euro, www.amazon.de

Zwar ist »Die vergessene Zeit« nicht der beste Ableger der bekannten »Prince of Persia«-Reihe, doch bei nur 30 Euro für ein Spiel, das gerade mal drei Monate auf dem Buckel hat, dürfen auch Nichtkenner zuschlagen. Die Hüpf-, Hangel- und Kletterpassagen in Kulissen aus Tausendundeiner Nacht fesseln nämlich stundenlang vor den Bildschirm.

Wertung **7.9**

SPECIAL EDITION

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD – LIMITED CODEX EDITION

Oh la la, che bello!

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 90 Euro
Erhältlich | 18. November 2010

Mamma mia! Das ist mal eine Sonderedition, die ihren Namen verdient! Jede Menge hochwertiger, genialer Inhalt in einer optisch ansprechenden Verpackung – da lacht das Spielerherz! Und das Beste: Ubisoft verzichtet diesmal – im Gegensatz zu den beiden ersten Special Editions von »Assassin's Creed« – auf die zwar schicke, aber doch eher unnütze Polyresin-Figur. Aber wühlen wir uns doch mal von außen nach innen durch...

DAS NIMMT JA GAR KEIN ENDE!

Die staunenden Augen bleiben zuerst an der detailreichen Verpackung hängen. Die ist im schnörkeligen Renaissance-Stil einer kleinen Truhe gehalten. Auf der Oberseite das bekannte Symbol der Assassinen-Bruderschaft – sehr edel! Ein Blick ins Innere verrät: Namensgebend für die Limited Codex Edition ist ein 60 Seiten starkes Buch in Kunstleder-Einband mit dem Titel »Altairs Codex«. Darin enthalten sind handschriftliche Notizen des Morgenländers über die Geschichte der Assassinen sowie bezaubernde Artworks von »Brotherhood«. Praktisch zusammengefasst in der Box: eine detailierte Karte von Rom, die während des Spiels für Orientierung sorgt. Vorbildlich! Wer zudem den bereits veröffentlichten Real-Kurzfilm »Assassin's Creed: Lineage« verpasst hat, bekommt ihn in dieser Limited Edition sogar auf DVD – und zwar zusätzlich zu einer Bonus-Disk, auf der sich der offizielle Soundtrack und umfangreiche Bildergalerien befinden. Da gehen die hübsch gestalteten Sammelkarten zu jedem der acht spielbaren Charaktere aus dem Mehrspieler-Modus schon fast unter – ungerechterweise! Jetzt schon rundum zufrieden mit dem ganzen Kram? Schön, aber es kommt noch dicker. Denn auf der enthaltenen Spiele-Disk schlummert ebenfalls noch das eine oder andere Extra. Nämlich: zwei zusätzliche Mehrspieler-Charaktere – der Harlekin und der Offizier – sowie die Einzelspieler-Karte »Trajan Market« und die Multiplayer-Karte »Aqua Gears«. Außerdem verspricht Ubisoft weitere, aktuell jedoch noch

geheime Boni für Vorbesteller. Da bleibt eigentlich nur zu sagen: Meine Fresse, was für eine Special Edition!

Sabine Vogel



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

MAFIA 2 – COLLECTOR'S EDITION

Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst.

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | 2K Games

USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 75 Euro

Erhältlich | 27. August 2010

Der italienische Gentleman weiß, was Frauen wollen. Und 2K Games weiß offensichtlich, was Spieler wollen; denn die Collector's Edition von »Mafia 2« ist sozusagen ein sizilianisches Rundum-Sorglos-Paket. Das fängt schon bei der Verpackung an. Das Spiel kommt in einem edel geprägten und gebürsteten Steelbook daher, dessen Vorder- und Rückseite jeweils mit einem düsteren Artwork der Protagonisten Vito und Joe verziert ist. Wirklich sehr hübsch! Und ein würdiger Aufbewahrungsort für das 100 Seiten dicke Hardcover-Artbook. Das sieht auf den ersten Blick eigentlich gar nicht aus wie ein Artbook, sondern eher wie ein 50er-Jahre-Fotoalbum – auch die Artworks selbst sind im Stil von eingeklebten Schnappschüssen gehalten: klasse!

SWINGING 50s

Und da es in den 40er- und 50er-Jahren noch keine Navigationsgeräte gab, legt Hersteller 2K noch eine reißfeste, hochwertige Karte der fiktiven Stadt Empire Bay dazu – komplett mit allen wichtigen Treff- und Missionspunkten. Überaus praktisch! Wer sein neu erworbenes Artbook übrigens gern bei einem Whisky on the Rocks im antiken Ohrensessel durchstöbert, sollte nicht versäumen, vorher noch den mitgelieferten Soundtrack einzulegen. Eingespielt vom Prager »FILMharmonic Orchestra« versetzt einen die Musik emotional so richtig in die depressive Nachkriegsära. Wunderbar stimmungsvoll! Zu guter Letzt bedient 2K die Käufer der Collector's Edition noch mit dem sogenannten »Made Man Pack«: ein Download-Gutschein für zwei spezielle Oldtimer-Karren sowie zwei neue Kleidungsstücke für Vitos Kleiderschrank. Um welche Modelle beziehungsweise Klamotten es sich dabei handelt, wollte der Hersteller noch nicht genau ausplaudern. Es steht lediglich fest, dass auch ein schnecker Smoking darunter ist. Wahrlich, viel fehlt bei dieser Collector's Edition nicht. Nur eines: Wir hatten uns doch so auf eine Tommy Gun gefreut!

Sabine Vogel

Kaufen? **JA**



ZUBEHÖR-TEST

ARCADE PRO

Hersteller | Bigben **Typ** | Arcadestick

Preis | ab 40 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Eines schon vorweg: Wer gerne Weltraum-Shooter oder Beat 'em Ups spielt und großen Wert auf die Überqualität von Hori-Arcadesticks oder Geräte mit verbauter Sanwa- oder Seimitsu-Elektronik legt, kann diesen Test guten Gewissens überspringen. Wer hingegen als Neuling in den genannten Genres unterwegs ist und nach einem vernünftigen Arcadestick für kleines Geld sucht, sollte sich den Arcade Pro von Bigben näher ansehen. Ein vollwertiger 1,5-Kilogramm-Arcadestick, der mit knapp 40 Euro nur halb so teuer ist wie Modelle von Hori und Co. Die Besonderheit: Der Arcade Pro ist nicht nur mit der Xbox 360 kompatibel, sondern funktioniert auch mit der Playstation 3 und Windows-PCs. Ideal also, wenn man gerne auf mehreren Systemen schlägert. Optisch setzt der Arcade Pro auf ein weißes, robust verarbeitetes Plastikgehäuse samt Artwork eines Kämpfers, der in vielerlei Hinsicht an Ryu aus »Street Fighter« erinnert. Schick – sofern man auf so etwas steht. Das mitgelieferte USB-Kabel ist mit knapp drei Metern ausreichend dimensioniert.

NUR KLEINE MACKEN

Bei den Aktionstasten hingegen die erste Ernüchterung: Wegen der systemübergreifenden Funktionalität verzichtet der Hersteller auf Tastensymbole oder andere Identifizierungsmerkmale. Die insgesamt acht Knöpfe und vier Mikroschalter sind einfach in schlichtem Weiß gehalten. Welche Taste wie belegt ist, verrät nur die Packungsrückseite. Wechselbare, aufsteckbare Schablonen wären da eine nette Dreingabe gewesen. Im Gegensatz zum handlichen Joystick, der mit gut hörbaren Klick-Geräuschen ordentliche Rückmeldung gibt, machen sich die großen Aktionstasten akustisch nicht bemerkbar. Dafür reagieren sie äußerst akkurat und lassen sich blitzschnell antippen. Wer mag, darf sogar für jede Taste einen Dauerfeuer-Modus festlegen. Praktisch.



Ein gut verarbeiteter Mittelklasse-Stick mit kleinen Schönheitsfehlern. Für 40 Euro definitiv ein fairer Deal!

8.0

CYBER CLEAN REINIGUNGSSCHLEIM

Hersteller | Cyberclean **Typ** | Reinigungsmittel

Preis | ab 4 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Er ist gelb, schleimig und stinkt wie ein ganzes Chemielabor: Die Rede ist von diesem kuriosen Spielzeugschleim, den es schon anno dazumal als Beigabe zu diversen Comicheften gegeben hat. Jetzt wird der Schleim salonfähig – als hochtechnologisches Reinigungsmittel für Tastaturen, Gamepads und alles, was man als Gamer so tagtäglich in den schwitzigen Händen hält. Frei nach dem Verkaufsmotto »Drück ihn auf und weg ist der Schmutz« soll der Glibber selbst in feinste Rillen der Geräte vordringen und dort Kekskrümel und Pizzareste restlos entfernen. Ob das funktioniert?

WAS STINKT HIER SO?

Schon beim Öffnen der wiederverschließbaren Tüte schlägt einem beißender Chemiegeruch entgegen – eine Mischung aus verfaulten Zitronen und hochprozentigem Alkohol. Auch die Textur des Schleims ist gewöhnungsbedürftig. Das wabbelige Etwas hinterlässt einen unsichtbaren, aber leicht öligen Film auf der Haut – nicht jedoch auf Geräteoberflächen. Immerhin! Beim Einsatz auf einem Gamepad dann die erste Ernüchterung: Rubbeln und Wischen sollte man mit dem Cyber Clean tunlichst vermeiden, das hinterlässt trotz der angepriesenen Rückstandslosigkeit eine schleimige Schneckenspur. Tupfen zeigt da schon bessere Wirkung. Je stärker man drückt, desto tiefer dringt Schleimi in die Untiefen des Controllers vor und entfernt Brösel von gefühlten 20 Jahren Benutzung. Eine saubere Sache! Bei klebrigen Schweißbrändern und pappigen Krümeln muss der Schleim jedoch passen: Alles, was richtig festsetzt oder klebt, schafft auch der Cyber Clean nur schwer. Was Mr. Glibber geleistet hat, zeigt sich am Ende jedoch in der einst sauberen Glibbermasse: hier tummeln sich nun schwarze, braune und grüne Brösel, Staub und Schmutz – und werden darin festgehalten. Schön: Der Cyber Clean kann mehrmals benutzt werden, bis er vor Dreck starrt und keinen Krümel mehr aufnehmen kann.



Eine ziemlich eklige Angelegenheit – und nicht der versprochene Allzweck-Reiniger. Hausmittel tun's auch!

5.0



SPIELETERMINE

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

HIT-VERDÄCHTIG

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Hersteller **Activision** Genre **Ego-Shooter**



Erste Spieleindrücke versprechen ein Action-Feuerwerk, das dem aus »Modern Warfare 2« in nichts nachsteht. Auf Seiten einer US-Spezialeinheit Konflikte in den frühen Achtzigern lösen wurde selten so intensiv in Szene gesetzt wie hier. Aus welchem Holz der neue Held namens Mason wirklich geschnitzt ist, muss sich allerdings erst noch herausstellen – ebenso, ob auch die Mehrspieler-Schlachten mit denen aus »Modern Warfare 2« mithalten können. Mehr dazu im nächsten Heft...

ALICE: MADNESS RETURNS

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Actionabenteuer**



Tim Burton hat diesen Sommer mit »Alice im Wunderland« mal wieder gezeigt, wie eine kommerziell erfolgreiche Neuinterpretation eines bekannten Märchens aussehen kann. Ob Spieledesigner American McGee mit seiner Version des Wunderlands Anfang nächsten Jahres ebenfalls punkten kann, bleibt allerdings noch abzuwarten. Er nämlich richtet sich ganz klar an eine wesentlich erwachsenere Zielgruppe. Die darf sich dann jedoch auf ein schaurig-schön inszeniertes Horrorabenteuer freuen. Mehr Infos siehe Aktuell-Teil.

BATMAN: ARKHAM CITY

Hersteller **WB Games** Genre **Action**



Die Fortsetzung von »Batman: Arkham Asylum« wird voraussichtlich im Herbst 2011 mit dem Titel »Batman: Arkham City« erscheinen. Die Namensänderung ist vor allem dem Umstand geschuldet, dass der neue Teil nicht mehr direkt in der Irrenanstalt Arkham Asylum spielen wird, sondern vielmehr in der Stadt, die sie umgibt. Neben dem Joker und seiner Göre Harley Quinn dürfen sich Fans vor allem auf ein spannendes Wiedersehen mit Mr. Freeze und Two-Face freuen.

TERMIN	TITEL
20. Aug.	Kane & Lynch 2: Dog Days
27. Aug.	Mafia 2
3. Sep.	Tom Clancy's H.A.W.X. 2
9. Sep.	R.U.S.E.
14. Sep.	Halo: Reach
15. Sep.	Ninety-Nine Nights II
16. Sep.	NHL 11
17. Sep.	Two Worlds 2
23. Sep.	Guitar Hero: Warriors of Rock
24. Sep.	Dead Rising 2 (Import)
24. Sep.	F1 2010
30. Sep.	FIFA 11
Sep.	Spider-Man: Dimensions
8. Okt.	Enslaved: Odyssey to the West
8. Okt.	WRC Rally Championship
14. Okt.	Medal of Honor
19. Okt.	EA Sports MMA
21. Okt.	Shaun White Skateboarding
22. Okt.	Fallout: New Vegas
22. Okt.	Vanquish
28. Okt.	Die Sims 3
29. Okt.	Star Wars: The Force Unleashed II
31. Okt.	Splatterhouse
Okt.	Castlevania: Lords of Shadow
Okt.	DJ Hero 2
Okt.	NBA Elite 11
Okt.	Rock Band 3
Okt.	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.	Dance Central
Nov.	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1
Nov.	Kinect (Hardware)
Nov.	Kinect Adventures
Nov.	Kinect Joy Ride
Nov.	Kinect Sports
Nov.	Kinectimals
Nov.	Your Shape: Fitness Evolved
Dez.	F.E.A.R. 3
Dez.	Sonic Free Riders
2010	Assassin's Creed: Brotherhood
2010	Blazblue: Continuum Shift
2010	Dancemasters (Arbeitstitel)
2010	Fable 3
2010	Front Mission Evolved
2010	Hitman 5
2010	Homefront
2010	Hunted – Die Schmiede der Finsternis
2010	Incarnate

TERMIN	TITEL
2010	James Bond 007: Blood Stone
2010	Kingdom Under Fire 2
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	Michael Jackson: The Experience
2010	PES 2011
2010	Ride to Hell
2010	Saw 2
2010	Scivelation
2010	Sports Island Freedom (Arbeitstitel)
2010	Stimmt's?
2010	Test Drive Unlimited 2
2010	The Ripper
2010	Tony Hawk Shred
2010	Tron: Evolution
2010	Warhammer 40.000: Space Marine
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Alice: Madness Returns

TERMIN	TITEL
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Batman: Arkham City
2011	Battlefield 3
2011	Bulletstorm
2011	Child of Eden
2011	Crysis 2
2011	Darksiders 2
2011	Dead Space 2
2011	Deus Ex: Human Revolution
2011	Dirt 3
2011	Dragon Age 2
2011	Driver: San Francisco
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron
2011	Gears of War 3
2011	Inversion
2011	Need for Speed: Shift 2
2011	Operation Flashpoint: Red River
2011	Portal 2
2011	Rage
2011	Red Faction: Armageddon
2011	Street Fighter X Tekken
2011	True Crime: Hong Kong

NIPPON DREAMS

日本

HALO REACH 59,90 EUR

FALLOUT NEW VEGAS UNCUT 59,90 EUR

FORMEL 1 2010 59,90 EUR

RAIDEN FIGHTERS ACES 19,90 EUR

FIFA 11 59,90 EUR

HAWX 2 59,90 EUR

XBOX360

KANE AND LYNCH DOG DAYS UNCUT 54,90 EUR

Mafia II 59,90 EUR

Mafia II

TÄGLICH NEUHEITEN IM ONLINE SHOP!

UNCUT GAMES

BLITZ-VERSAND

AN- & VERKAUF 2ND HAND GAMES BARGELD SOFORT!

FON 089-95893552 ROSENHEIMER STR. 125 MÜNCHEN

WWW.NIPPONDREAMS.COM

360 LIVE – NEU AB DEM 22. SEPTEMBER! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST

In Namco Bandais Zukunftsvision voller Dreck und seltsamer Charaktere hat die menschliche Zivilisation ihre erste Apokalypse bereits erlebt. Dieses Action-abenteuer spielt 150 Jahre nach besagtem Ereignis und erzählt die Geschichte von Techno-Göre Trip und ihrem muskelbepackten Begleiter Monkey. Was die beiden zusammenführt und wie ihnen die Flucht von einem fliegenden Sklavenschiff gelingt, verrät unser Preview in diesem Heft. Doch wie geht's weiter? Kann die Testversion die hohen Erwartungen erfüllen? Und: Bahnt sich hier vielleicht doch so etwas wie eine echte Beziehung zwischen den ungleichen Helden an?

HALO: REACH

Danke, Microsoft! Danke für Dog-Fights im Weltall, danke für eine Vier-Spieler-Koop-Kampagne, danke für klassenbasierte Mehrspieler-Kämpfe in unzähligen Modi und danke für ein geniales Paket aus Special Edition und Xbox 360 S. Dass das Testmuster nicht mehr rechtzeitig zur Drucklegung dieser Ausgabe in der 360-Live-Redaktion aufschlug, ist dagegen weniger prickelnd. Um dich trotzdem optimal bei der Kaufentscheidung zu unterstützen, findest du den Test zeitnah zur Veröffentlichung am 14. September auf www.360-live.de. Und natürlich im nächsten Heft!

FIFA 11

Mit dem neuen Feature »Personality Plus« bietet Electronic Arts virtuellen Star-Kickern die Möglichkeit, ihre Individualität voll zu entfalten – wie das funktioniert, erklärt die Vorschau in dieser Ausgabe. Doch wie sieht's mit den anderen Neuerungen aus? Machen die auch nach unzähligen Stunden noch Spaß? Was taugt der Online-Mehrspieler-Modus? Und vor allem: Kann »FIFA« auch dieses Jahr als Sieger aus dem Testduell gegen den Erzrivalen »PES« hervorgehen? 360 Live kürt den Fußball-Champion 2010!

PLUS!

F1 2010

Die Codemasters-Racing-Spezialisten rund um Teamchef Stephen Hood karren noch diesen September einen ganz besonderen Boliden an die Pole-Position: Das bisher erste Formel-1-Spiel für Xbox 360 trumps bereits vor dem virtuellen Saisonstart mit einer famosen Optik und einem unfassbar intensiv inszenierten, extrem realistischen Spielerlebnis auf. Ob damit der Weltmeister dieser Rennspiel-Saison bereits feststeht? Das Rennen um den großen Preis von 360 Live startet in der nächsten Ausgabe!

SPIDER-MAN: DIMENSIONS

Nur noch wenige Wochen, dann droht die Welt erneut unterzugehen. Verhindern kann's mal wieder nur Comicheld Spider-Man. Diesmal geht Peter Parker allerdings gleich in vier verschiedenen Erscheinungsformen auf Böse-Buben-Jagd – Abwechslung garantiert. Denn jede Spinnversion bietet völlig andere Kampfeigenschaften und wird mittels eigenständigem Grafikstil inszeniert. Erste Gameplay-Eindrücke konnten bereits überzeugen. Ob mit dem Spinnen-Quartett aber tatsächlich eine echte Action-Perle ins Netz geht, verrät der Test im nächsten Heft.

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 ... MEDAL OF HONOR, DRAGON AGE 2, TWO WORLDS 2, DEAD RISING 2, HOMEFRONT, CALL OF DUTY: BLACK OPS, WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE, NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 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 65

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 22. SEPTEMBER 2010!

no game
without
effect.[®]



F1 2010

Formula 1™

**„DAS BESTE F1-SPIEL
SEIT JAHREN“**

– Eurogamer

**„DIE CHANCEN AUF EINEN
HIT STEHEN BLENDEND“**

– GameStar

**„F1 2010 HAT ALLES,
WAS ICH MIR IMMER
GEWÜNSCHT HABE.“**

– GamePro



AB 24. SEPTEMBER IM HANDEL



Games for Windows **LIVE**



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3
PlayStation 3



codemasters

© 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 F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks 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. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.