

360 LIVE

6 SEITEN SPIELBERICHT
**CALL OF DUTY
BLACK OPS**

KINO-MODUS, ABSCHUSS-SERIEN,
WETTSYSTEM, BRANDHEISSE BILDER!



TEST PLUS GEWINNSPIEL
HALO: REACH

Anbetungswürdige Action:
das beste Halo aller Zeiten!

XXL-ABENTEUERBERICHT

FABLE 3

Begeisterndes Rollenspiel: große
Emotionen, freche Überraschungen!

ERSTER TEST!

F1 2010

DIE NEUE FORMEL-1-SIMULATION:
SCHNELL, SCHÖN, SCHWER. MUSST DU FAHREN!



BRANDAKTUELL

Dead Rising 2: Check plus Sparkauf-Aktion!

Castlevania - Lords of Shadow: Test und Kauf Tipp!

Enslaved: Uncharted auf 360, Wertung 9.0, Seite 46!

AUSSERDEM Bioshock Infinite, Guitar Hero 6, Dragon

Age 2, Spider-Man: Dimensions, Kane & Lynch 2 Lesertest

WRC Rally Championship: Deutschlands erster Test!

Exklusiv-Report
KRIEG UND SPIELE
Konflikt-Shooter im Visier:
Propaganda und
Patriotismus

VERSTRAHLTE
ENDZEIT-ACTION

**FALLOUT
NEW VEGAS**

Viva Las Vegas: bunter, brutaler,
witziger. Schickt Teil Drei ins Ödland!

4 Seiten
plus Poster!

PES 2011

Überraschung im Test-Derby:
FIFA ist geschlagen!



DEUS EX 3

Cyberpunk-Shooter in Topform:
aufregender als Bioshock?



INKLUSIVE
ZUGANG
ZUR BETA VON
BATTLEFIELD 3™

MEDAL OF HONOR™

AB 14. OKTOBER IM HANDEL! JETZT VORBESTELLEN!



- EINE SPANNENDE SINGLE-PLAYER KAMPAGNE IM UMKÄMPFTEN AFGHANISTAN BASIEREND AUF DEN ERLEBNISSEN ECHTER TIER 1-OPERATORS.
- MULTIPLAYER VON DICE, DEN MACHERN DER BATTLEFIELD-SERIE.
- INKL. ZUGANG ZUR BATTLEFIELD 3-BETA (ALLE TIER 1- UND LIMITED EDITIONS).

MEDALOFHONOR.DE

**ERHÄLTICH ALS TIER 1
UND LIMITED EDITION**



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Medal of Honor, Medal of Honor Frontline and Danger Close are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Willkommen bei 360 Live!



Videospiele sind eine Männerdomäne. Männer spielen mehr als Frauen, das zeigen schon unsere Leserzuschriften. Nur etwa jeder achte Beitrag stammt von Frauen. Aber das ist trotzdem mehr als vor zehn Jahren. Da lag die Schnittmenge zwischen Girls und Gaming nahe null. Die Frauenquote legt also im wahren Leben zu – aber sie sinkt bei der Verteilung von Heldenrollen im Videospiel. Die zentrale Figur wird nur noch selten weiblich besetzt. Polygonbräute müssen heutzutage froh sein, wenn sie als Zierrat bei Dialogszenen Blicke auf sich ziehen dürfen. Mann, das war früher wirklich anders. Da gab's noch ernstzunehmende Frauenfiguren: stark, kämpferisch, wunderschön. Ich habe vor sieben Jahren für die Männerzeitschrift Maxim eine Reportage zum Thema Game-Babes verfasst; und hatte richtig viel Spaß bei der Auswahl des Anschauungs-Materials. Heather aus »Silent Hill 3«, Ivy Valentine aus »Soul Calibur«, Vanessa Z. Schneider aus »P.N. 03«, natürlich Ulala, Bloodrayne und etliche mehr – was für ein irres Aufgebot an attraktiven Amazonen! Und heute? 2010 hat mich noch kein einziges Top-Game mit sehenswerten Kurven angemacht. Ich muss fast zwei Jahre zurückdenken, damit ich wenigstens auf Rubi aus »Wet«, Faith aus »Mirror's Edge« und Bayonetta aus... nun ja, »Bayonetta« komme. Das war's dann – abgesehen vielleicht von den Mädels aus »Final Fantasy XIII« und »Resident Evil 5«. Die halten als Koop-Partner und Temporärheldinnen aber auch nur den Steigbügel für dominante Mannsbilder.

Auf der Entwickler-Webseite Gamasutra durfte ich jetzt nachlesen, was möglicherweise als Ursache für diesen Verlust an weiblichen Einflüssen in Frage kommt: Überraschung, es ist die Marktforschung. Am Beispiel des kommenden Cops-und-Gangster-Games »True Crime: Hong Kong« schildert der US-Autor Leigh Alexander, wie das Gameplay ursprünglich einer asiatischen Undercover-Polizistin auf den Leib geschneidert wurde. Offenbar sind den Geldgebern bei Activision dann aber die beachtlichen Verkäufe von »Halo 3«, »Assassin's Creed«, »GTA IV« und »Call of Duty: Modern Warfare« aufgefallen. Lauter maskuline Megaseller voller Testosteron. Das hat offenbar folgenden Umkehrschluss erzwungen: wenn sich männlich gut verkauft, muss sich weiblich schlecht verkaufen. Und so gab es laut Bericht eine klare Ansage aus dem Hause Activision an das Entwicklungsstudio: Sollte sich unter den Top Fünf der Jahrescharts kein Game mit weiblicher Hauptrolle finden, wird die »True Crime«-Heldin vermännlicht. Basta. Jetzt haben wir also den Salat: eine blasse Jet-Li-Kopie namens Wei Shen.

Ich gebe ja wenig auf Marktforschung und vertraue eher meinen Gefühlen. Wenn ich also so was lese wie Leigh Alexanders Report, dann fällt mir James Brown ein: »A man's world... nothing without a woman or a girl«. Nix gegen Muskeln und Adrenalin. Aber ich schaue Lara Croft sehr gerne bei ihren Turnübungen zu; trainiere für das Wiedersehen mit Jade im nächsten »Beyond Good & Evil« gerne meine Beschützer-Instinkte; und lasse mich von Alice im kommenden »Madness Returns« willig in die Tiefen weiblichen Wahnsinns hinabführen. Tue ich das, weil ich auf sexy Kamerafahrten hoffe? Ein bisschen vielleicht. Aber vor allem glaube ich, dass die Frauenpower Hand in Hand geht mit frischen Konzepten und neuen Erfahrungen. Mit diesem Glauben bin ich nicht allein. Laut Umfrage auf der Webseite »Pollcode« vom 11. August 2010 wünschen sich von 140 Beteiligten knapp 90 Prozent mehr Kurven im Videospiel. Was denkst du? Schreib mir deine Meinung an richard@360-live.de.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live Magazin

P.S.: Ich möchte meinen Kollegen Jan und Moritz gratulieren. Jungs, dass ihr das Volontariat erfolgreich abgeschlossen und die Redaktion bzw. das Magazin jetzt als voll ausgebildete Journalisten stärkt, finde ich ebenso schön wie bemerkenswert. Speziell in Zeiten, wo andere Medien viel zu viele unerfahrene Billig-Jobber auf ihre Leser loslassen.

DIE EXTRA-ACTION-AUSGABE!

Diese Oktober-Ausgabe von 360 Live steckt voller Action und Tempo. Jan Heinrich geht beim US-Entwickler Treyarch mit dem Mehrspieler-Modus von »Call of Duty: Black Ops« auf Tuchfühlung. Passend dazu schlüsselt die Exklusiv-Reportage »Krieg und Spiele« Zusammenhänge zwischen Videospielen und militärischer Propaganda auf. Außerdem stellt sich »Halo: Reach« dem Test; »Castlevania« überrascht; »PES« siegt im Duell mit »FIFA 11«; und »F1 2010« macht richtig Tempo.

Black Ops ab Seite 14, Tests ab Seite 35

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

FALLOUT: NEW VEGAS

Wo Atompilze blühen, Mutanten durch die Lande ziehen und Strahlenschutz-Westen unverzichtbar sind, da ist die Action-Rollenspielreihe »Fallout« nicht weit. Im neuen Ableger »New Vegas« geht's diesmal an die bunt geratene US-Westküste, in neonbeleuchtete Spielkasinos und zerstörte Militärbasen. 360 Live spielt ausgiebig Probe und liefert ein völlig verstrahltes Preview auf vier Seiten – inklusive Poster in der Heftmitte.



360 Live feiert, du gewinnst!

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

360 LIVE
AUSGABE OKTOBER 10

DAS STECKT DRIN



20 COVERSTORY

Fallout: New Vegas

06 AKTUELL

Neues aus der Welt der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von morgen

35 TESTS

Gespielt, geprüft und bewertet

70 COMMUNITY

Live Arcade, Termine, Leserpost



6-SEITEN-SPEZIAL

14 CALL OF DUTY BLACK OPS

6 Seiten Spielbericht: Kino-Modus, Wettsystem, Abschuss-Serien, brandheiße Bilder!



TEST DES MONATS

36 HALO: REACH

Anbetungswürdiger Sci-Fi-Shooter: das beste Halo aller Zeiten!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Joseph Tung über Halo: Reach
- 06 Postal 3
- 07 Duke Nukem Forever
- 07 Zurück in die Zukunft
- 08 Batman: Arkham City
- 08 Doom 4
- 08 Neuer 360-Controller
- 09 Pay-TV auf Xbox 360
- 09 Spiele und Kunst
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten – Bioshock: Infinite
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Call of Duty: Black Ops
- 20 Fallout: New Vegas
- 24 Deus Ex: Human Revolution
- 27 Dragon Age 2
- 28 Fable 3
- 32 Dead Rising 2
- 34 99 Sekunden mit Mortal Combat

REPORTAGE

- 66 Krieg und Spiele

POSTER

- 41 Gray Matter
- 42 Fallout: New Vegas

GEWINNSPIEL

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

SERVICE

- 35 Impressum
- 53 Abo
- 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-Schnipsel ausschneidet und uns fünf Stück komplett zusendet, der erhält eine von 500 Spielen-Vollversionen – geschenkt! Die Aktion läuft seit Ausgabe 08/10. 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.DESpartipp des
MonatsForum, News
und mehr

TEST

- 36 Halo: Reach
- 40 Spider-Man: Dimensions
- 45 Quantum Theory
- 45 Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks
- 46 Enslaved: Odyssey to the West
- 50 Castlevania: Lords of Shadow
- 54 WRC Rally Championship
- 56 F1 2010
- 59 NHL 11
- 59 Madden NFL 11
- 59 Guitar Hero: Warriors of Rock
- 60 FIFA 11
- 60 PES 2011
- 64 R.U.S.E.
- 65 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- 72 Blade Kitten
- 72 Pflanzen gegen Zombies
- 72 Scott Pilgrim Versus The World
- 72 Solar Struggle

COMMUNITY

- 70 Mecker-Ecke
- 70 Interview mit Christopher Taupitz
- 71 Xbox-Live-Downloads
- 72 Live Arcade Total
- 73 Der schnelle Weg zu den
Gamerpoints
- 74 Aktion Lesertest: Kane & Lynch 2
- 75 Nachgefasst bei: Gamescom 2010
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Spartipp: The Force Unleashed:
Ultimate Sith Edition
- 79 Kauftipps: Blazblue: Calamity Trigger,
Dragon Age: Origins, Bioshock 2
- 80 Fallout: New Vegas - Collector's
Edition
- 80 Zubehörttest: Sanyo HD-Beamer,
Steelseries Spectrum 5XB
- 81 Spieletermine

COVERTHEMA

20 FALLOUT:
NEW VEGAS

Viva Las Vegas: bunter, brutaler,
witziger. Schickt Teil Drei ins Ödland!

TOPSPIELE

10 Bioshock: Infinite

- 07 Duke Nukem Forever
- 08 Batman: Arkham City
- 08 Doom 4
- 14 Call of Duty: Black Ops

28 Fable 3

- 24 Deus Ex: Human Revolution
- 27 Dragon Age 2
- 32 Dead Rising 2
- 34 Mortal Kombat

56 F1 2010

- 36 Halo: Reach
- 40 Spider-Man: Dimensions
- 46 Enslaved: Odyssey to
the West

60 FIFA 11

- 50 Castlevania: Lords of Shadow
- 54 WRC Rally Championship
- 59 Guitar Hero: Warriors of Rock
- 60 PES 2011



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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	SCHWARZER RITTER	VIDEOSPIEL-ENTWICKLUNG	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Joseph Tung über Halo: Reach	Batman: Arkham City	Warren Spector über Chancen und Medien	Bioshock: Infinite	Charts

✱ DER HEISSE STUHL Joseph Tung

Mit »Halo: Reach« liefern die Jungs von Bungie aktuell ihr letztes Werk aus dem Ringwelt-Universum ab. Eine Ära geht zu Ende. Deshalb möchte sich Entwickler Bungie nicht klammheimlich zurückziehen – sondern mit einem großen Knall...



BIO

Name | Joseph Tung

Firma | Bungie

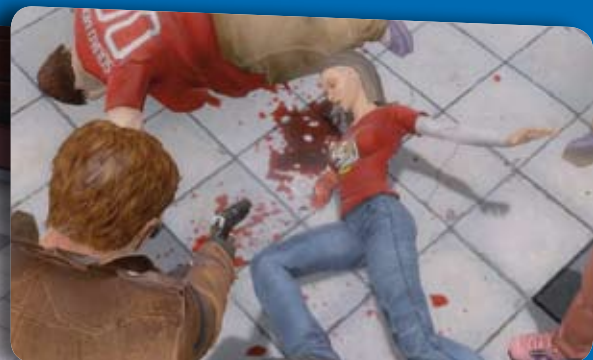
Position | Leitender
Produzent Mehrspieler-
Modus

Arbeitet gerade an |
Halo: Reach

Schon gewusst? | Joseph Tung ist seit Tag eins an der Produktion von »Halo: Reach« beteiligt. Das hat drei Jahre seines Lebens verschlungen, die er aber nicht bereut.

Im Jahre 2002 begann ein damals noch unbekannter, drei Meter hoher Supersoldat in einer grünen Spezialrüstung Aliens auf einem Ringplaneten aufzumischen. Inzwischen ist der Kerl zu einer Ikone der Videospielesgeschichte avanciert. Acht Jahre und eine Konsolengeneration später verabschieden sich nun die Väter und Erfinder der beliebten Weltraumsaga. Alle im Laufe der Jahre gesammelten Erfahrungen rund ums »Halo«-Universum sind in »Halo: Reach« mit eingeflossen, verrät der Produzent Joseph Tung im Gespräch mit 360 Live. »Als wir mit der Vorproduktion zu Halo: Reach begannen, haben wir uns die alten Teile angeschaut und die besten Sachen herausgepickt. Weite Flächen und geheimnisvolle Entdeckungen aus dem ersten Teil, großartige Mehrspieler-Erlebnisse aus Halo 3 – all das wird man in Halo: Reach wiederfinden«, erklärt Joseph. Das Einzige, was wohl nicht vorkommen wird, ist der Master Chief selbst, oder? »Es ist eben eine andere Art Geschichte. Der Planet Reach ist im neuen Halo wie ein eigener Hauptcharakter. Er soll sich für den Spieler wie ein realer Ort anfühlen.« Und dieses Gefühl sollte ein schmutziges werden, viel dreckiger als in allen Vorgängern. »Halo: Reach vermittelt den Eindruck eines planetenweiten Krieges. Und das aus der Bodenperspektive. Wir wollten keine epische Weltraum-Oper schaffen – wir wollten Stiefel im Matsch«, erzählt Joe euphorisch. Und was ist mit den Spartan-Soldaten des Noble-Teams? »Wir wussten von Anfang an, dass der Chief nicht

Teil der Story sein wird. Wir konzentrierten uns darauf, das Noble-Team aus interessanten Charakteren zu formen. Jeder von ihnen hat einen hohen Wiedererkennungswert. Wir haben viel Arbeit in die Hintergrundgeschichten und die individuellen Charakteristika der einzelnen Spartans gesteckt«, erklärt Joseph zuversichtlich. Aber ist es nicht langweilig eine Geschichte zu spielen, deren Ausgang man als Fan schon kennt? »Das ist wie mit der Titanic. Jeder wusste, dass sie untergehen wird, trotzdem sind Millionen Menschen ins Kino gerannt«, erzählt der Amerikaner lachend. Und fährt fort: »Ähnlich ist es mit Halo: Reach. Die Geschichte wird nicht vom bekannten Ende getragen, sondern von den Erlebnissen der Charaktere.« Jetzt, da die Arbeit an »Halo: Reach« beendet ist, wendet sich Entwickler Bungie anderen Aufgaben zu. »Trotzdem werden wir Halo für immer lieben«, gesteht Tung ein. »Bungie hat das gesamte Universum erfunden. Man kann sich also nicht einfach abwenden und nie mehr zurückblicken. In Zukunft werden wir uns aber zurücklehnen und Halo wie ganz normale Fans betrachten. Und hoffen, dass das neue Halo-Studio 343 Industries etwas Cooles daraus macht«, erzählt der Produzent leicht wehmütig. Auf der anderen Seite freut er sich auf den Weg, der vor Bungie liegt: »Halo hat uns in den letzten Jahren rund um die Uhr beschäftigt. Jetzt arbeiten wir an etwas Neuem, mit Activision als Hersteller. Mehr darf ich darüber momentan aber leider noch nicht verraten.«



» Wir wollten keine epische Weltraum-Oper. Wir wollten Stiefel im Matsch. «

Joseph Tung, Bungie



POSTAL 3

Die skandalöse Shooter-Reihe geht in die dritte Runde. »Postal 3« wird genau das, was Fans der beiden indizierten Vorgängerspiele erwarten: Eine Ansammlung von Splatter, Ekel und Absurditäten, verpackt in einen Ego-Shooter mit dem berühmten Dude in der Hauptrolle. Das geht schon gleich zu Spielbeginn los: In einem Sexshop muss der Dude mit einem Staubsauger benutzte Taschentücher auf sammeln und anschließend Gegner mit der so gesammelten Spermasuppe vollspritzen – eklig! Generell ist der rund zehn Stunden umfassende Einzelspieler-Modus von »Postal 3« stets nach dem gleichen Schema aufgebaut: Erst eine Aufgabe beziehungsweise ein Minispiel lösen, dann folgt eine eskalierende Situation.

So auch bei der nächsten Mission: Da will der Dude einfach nur in Ruhe 30 Äpfel sammeln, schon taucht Osama bin Laden mit seiner Taliban-Gang auf und terrorisiert den ziegenbärtigen Helden. Natürlich fackelt der nicht lange und setzt sich mit allerhand absurden Waffen zur Wehr: ein M4-Maschinengewehr mit einer Katze als Schalldämpfer, Bienenstöcke als Wurfgeschoss oder doch lieber ein kratzender Waschbär als Kettensägen-Ersatz? Entwickler Running With Scissors scheinen die morbiden Ideen nicht auszugehen. Fraglich daher, ob der Titel auch hierzulande im ersten Quartal 2011 auf Xbox 360 erscheint. Speziell die abtrennbaren Körperteile werden der USK sicher nicht gefallen. Zumal die »V-Source-Engine« derlei Ekligkeiten recht attraktiv auf den Bildschirm malt.

klein- GEDRUCKT

DUKE NUKEM FOREVER

✖ Unglaublich! »Duke Nukem Forever« wird tatsächlich 2011 erscheinen. Allerdings kommt's nicht vom einstigen Entwickler 3D Realms, sondern den »Borderlands«-Machern Gearbox, die nun die Rechte an der Marke halten. Die US-Jungs wollen das Game flott fertigstellen und haben auf der US-Spielemesse PAX sogar schon zum Probedaddeln geladen. Und das begeisterte – mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

SIE SIND DER DOC, DOC!

✖ Telltale Games schickt dich zurück in die Zukunft! Denn das amerikanische Studio, das bereits für die Episoden-Games zu »Sam & Max« verantwortlich zeichnet, widmet sich in »Zurück in die Zukunft« nun dem jungen Marty McFly, dem durchgeknallten Dr. Emmet Brown und ihrer DeLorean-Zeitmaschine. Das Game rund um die beliebte Filmtrilogie soll aus fünf Episoden bestehen und noch Ende 2010 auf dem Xbox Live Marktplatz debütieren.

ENDLICH RAUSCHFREI

✖ Die Tonqualität bei Headset-Gesprächen via Xbox Live soll endlich verbessert werden. Microsoft will durch eine höhere Datenrate einen klareren Sound im Xbox Live Chat und während des Spielens gewährleisten. Endlich kein Knistern und Knacken mehr beim »Halo 3«-Deathmatch. Das entsprechende Update für die Xbox 360 soll im Herbst zum Download bereitgestellt werden.

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

DEVIL MAY CRY 5...

...kommt 2011 für 360. Das wurde von Capcom auf der Tokyo Game Show angekündigt.

RESIDENT EVIL 6...

...soll laut Capcoms Star-Entwickler Keiji Inafune noch vor Ende des Jahres enthüllt werden.

BIOSHOCK: DER FILM...

...ist laut Bioshock-Erfinder Ken Levine nicht gestorben. Es werde weiterhin aktiv daran gearbeitet.

✖ BATMAN: ARKHAM CITY

DER IRRSINN GEHT WEITER

Es war der Überraschungshit des Jahres 2009: »Batman: Arkham Asylum« darf bis heute als eine der besten Comic-Umsetzungen aller Zeiten gelten. Der flüssige Spielablauf, die düstere Atmosphäre, die witzigen Ideen und die verdammt schaurige Umsetzung belehren jeden eines Besseren, der Comic-Action bis dato mit Verachtung strafe. Die Nachfolgeproduktion »Batman: Arkham City« ist für 2011 geplant; und es gibt viele gute Gründe, warum die das Vorgängerspiel nochmals toppen könnte. Laut Paul Dini, Story-Autor beim Studio Rocksteady Games, sei die Entwicklung von »Arkham Asylum« und »Arkham City« nahtlos ineinander übergegangen. In einem Interview mit MTV sagte er, er sei guter Hoffnung, man könne das bisher Geleistete noch einmal kräftig steigern. Dem stimmt Studio-Gründer Sefton Hill im Gespräch mit dem US-Magazin Gameinformer zu: »Ich denke, dass Arkham Asylum nicht das Beste ist, was wir leisten können. Wir kriegen

noch mehr hin.« Erste Details scheinen das zu bestätigen – vor allem, was die Größe der Spielwelt angeht. War die Insel mit der Irrenanstalt Arkham schon riesig, wird Batman nun einen ganzen Stadtteil voller Wahnsinniger unter Kontrolle bringen müssen. Denn nachdem die Insel nicht mehr genug Platz für all die Grenzdeiblen bietet, wird schlicht ein Slum der Stadt Gotham City ummauert und zum schwerbewachten Zuchthaus umfunktioniert. Und was dort alles haust, das ist die Crème de la Crème der Geistesgestörten: die sexy-durchgeknallte Catwoman, der gnadenlose und entstellte Two Face und auch der psychopathische Joker werden als Widersacher auftreten. Dazu versprechen die Entwickler die Rückkehr des Sprengschaums, des Enterhakens und vieler anderer lieb gewonnener Gadgets. Doch auch viel Neues soll dazukommen: vielleicht sogar Anti-Haifisch-Spray, wer weiß.

»Ich denke, dass Arkham Asylum nicht das Beste ist, was wir leisten können. Wir kriegen noch mehr hin.«



✖ ALLES ANDERE ALS HÖLLE

DOOM 4

Wie steht's um »Doom 4«, den Shooter auf den Genre-Fans schon so lange warten? »Gut«, sagte zumindest id-Software-Chef Todd Hollenshead auf der Hausmesse Quake-Con Ende August. »Eineinhalb Teams arbeiten daran.« Damit soll das Game insgesamt weniger Zeit in Anspruch nehmen als »Rage«, das im September nächsten Jahres erscheinen soll. So scheint 2012 also realistisch für die Öffnung der Höllentore. Und die Nazi-Ballerei »Wolfenstein« will id-Software auch nicht vernachlässigen. Aber momentan sinniere man noch darüber, wie und wann Hakenkreuz-Jäger Blazkowicz seinem nächsten Einsatz entgegensehen könnte.

✖ NEUER CONTROLLER

ENDLICH PRÜGELTAUGLICH

Ein neuer Xbox-360-Controller kommt.

Damit wurde die Kritik der Community endlich er-

hört, die sich immer wieder über einige Mängel des Originals beschwert. Der neue Controller wird in schicker Silber-Optik erstrahlen, die Aktionstasten sind statt in Farbe in unterschiedlichen Grautönen gehalten.

Und: Das viel getadelte Digi-Pad wird überarbeitet. Durch die Drehung eines Bauteils wird das Steuerkreuz ein Stück angehoben,

sodass es nun hervorsteht – was vor allem Beat-'em-Up-Fans freuen wird; denn denen ist das Digi-Pad des 360-Controllers schon seit jeher zu schwammig. Speziell dafür: Daumen hoch! Der Controller wird ab November zunächst nur in den USA gesondert mit einer Ladestation für umgerechnet 51 Euro angeboten. Die Europa-Veröffentlichung folgt im Februar 2011. Der lokale Preis steht noch nicht fest.



✕ HEIM-VIDEOTHEK



FILMSERVICE SKY AUF XBOX 360?

Die Xbox 360 will mehr sein als bloß ein Videospiel-System. Eigentlich wollte Microsoft mit der Konsole das multimediale Zentrum des Haushalts schaffen. Das Problem: der Filme-abruf-Dienst Zune bietet auf der Xbox 360 einfach zu wenig aktuelle Veröffentlichungen zum Download an. Aus diesem Grund ist Microsoft gerade auf der Suche nach einem Partner, der den Xbox-Live-Markt in Deutschland mit einer breiten Palette an Filmen, Serien und Sendungen bedient. »Filme sind ganz wichtig und gehören aus unserer Sicht einfach dazu. Unsere Kunden wollen ein entsprechendes Produktangebot«, sagt Oliver Kaltner, Chef des Konsumelektronik-Bereichs von Microsoft Deutschland, gegenüber dem Handelsblatt. In den USA gibt es so

etwas schon. Dort hat Microsoft unter anderem eine Kooperation mit dem Filmdienst Netflix geschlossen. Netflix macht es möglich, die amerikanischen Xbox-Nutzer ohne Wartezeit mit mehr als 17.000 Filmen zu versorgen. In Deutschland befindet sich Microsoft gerade in Gesprächen mit dem Bezahl-TV-Konzern Sky, der Ähnliches auch bei uns schaffen soll. Für Microsoft könnte sich eine solche Partnerschaft gleich doppelt auszahlen. Schließlich will der Elektronikriese seinen Marktplatz Xbox Live auch mobil zugänglich machen. Denn noch in diesem Herbst kommen die ersten Smartphones auf den Markt, die mit dem brandneuen Betriebssystem Windows Phone 7 ausgestattet sind.

Damit soll es nicht nur möglich sein, Spiele herunterzuladen, sondern eben auch unterwegs Filme oder Sportsendungen über Xbox Live anzuschauen. Das klingt so weit sehr vielversprechend. Bleibt nur zu

»Unsere Kunden wollen ein großes Filmangebot.«

hoffen, dass Microsoft ein vernünftiges Bezahlsystem einführt. Bei Zune bezahlt man die Filme momentan mit MS-Punkten. Ein Konto, das auf die vorbezahlten Microsoft-Punkte verzichtet und stattdessen automatisch

in Euro abbucht, wäre wünschenswert. Auch die Preise sollte Microsoft reduzieren, wenn man ein breites Publikum erreichen möchte.

✕ SPIELE UND KUNST?

VIDEOSPIEL-EVOLUTION

Videospiele sind die natürlichen Nachfolger von Buch und Film. Das sagte Videospiel-Entwickler und »Deus Ex«-Schöpfer Warren Spector bei seinem Vortrag auf der Game Developers Conference in Köln. Game-Designer, führte Spector an, könnten viel von Medien wie Comic und Film lernen, die auf eine starke und emotionale Bildsprache setzen. Aber es sollte Schluss damit sein, blind Elemente aus diesen Medien zu übernehmen; das könne auf Dauer nicht funktionieren: Ein Spiel ist nun mal kein Film. »Es ist nicht unser Job zu bestimmen, wo der Spieler hinschaut, was er sich ansehen soll«, meint Spector. Daher müssten Entwickler dem

Gamer letztlich das Skript in die Hand geben, damit dieser seinen Weg während des Spielens



wählen und das Medium aktiv mitgestalten kann. Ebenso sei er mittlerweile gelangweilt von den immer gleichen Charakteren, die einem viele Games vorgesetzt: »Ich hoffe inständig, dass wir uns bald von diesen ewigen Wellen aufgepumpter Space Marines befreien können.« Was das nun bedeutet? »Wir müssen beginnen, uns mit unseren Möglichkeiten auseinanderzusetzen. Wir müssen den Spieler seine Geschichte erzählen lassen, seine Entscheidungen respektieren und ihm neue, freie Möglichkeiten eröffnen.« Genau das, so Spector, sei doch die Chance, die Videospiele seit Jahren bieten, die aber nicht konsequent genutzt wird.

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Microsofts Kinect bekommt Konkurrenz aus China. Die Computerfirma Lenovo will eine eigene Konsole mit Controller-loser Steuerung bringen: die Ebox. Die soll's vorerst aber nur für den chinesischen Markt geben.

✖ **Zahl:** 254.000. So viele Besucher zählte die Spielemesse Gamescom in diesem Jahr. Das sind 8.000 mehr als im Vorjahr und zeigt, welch großes Publikum Videospiele derweil haben. Dennoch...

✖ **Zitat:** ...sagt »Beautiful Katamari«-Entwickler Keita Takahashi, die Videospielwelt sei trübe und langweilig geworden. Statt Kreativität stünden heute Technik und Pomp im Vordergrund. Daher meint der Japaner: »Es wäre gut, wenn wir wieder zurück zur Playstation-2-Ära könnten.«



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

BIOSHOCK INFINITE

Aus der Redaktion

✖ Jetzt sind auch die letzten Nachwehen der Gamescom Geschichte und die letzten T-Shirts über unseren Facebook-Account verlost worden. Und auch die beiden Psychos Kane und Lynch haben das Büro scharenweise verlassen: denn etliche haben sich an der Verlosung um das wahnsinnige Duo und die vielen Packungen Instantnudelsuppe beteiligt und nachgeforscht, wie Lynch mit vollem Namen heißt und für was er denn nun eingebuchtet wurde. Na dann: Mahlzeit!

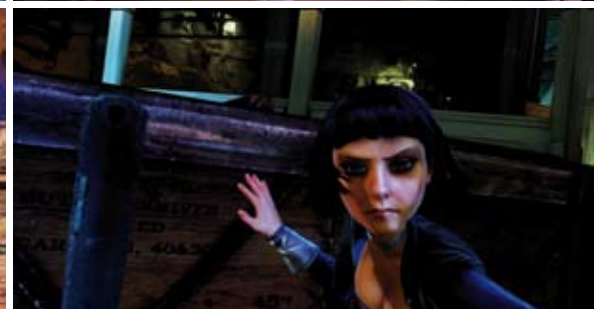
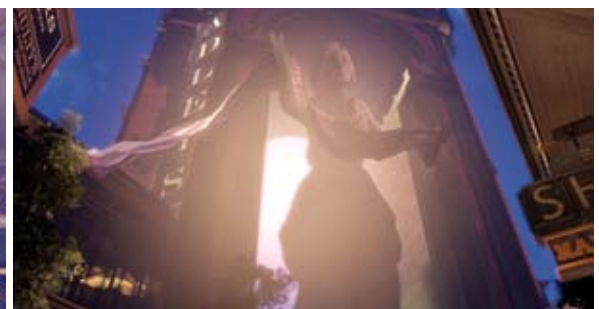
WAS UNS BEWEGT

✖ Was bewegt uns denn diesmal? Die Kälte, die sich derweil auf die deutschen Lande senkt und durch unser zugiges Büro zieht. Ja, der Herbst hält dieses Jahr wohl etwas früher Einzug. Aber auch die Top-Games für Ende des Jahres finden sich endlich in der Redaktion ein und halten uns in Atem. Denn schließlich hat sich manch Hersteller das Beste für den Schluss des Jahres aufgehoben: »Call of Duty: Black Ops«, »Fable 3«, »Assassin's Creed: Brotherhood« und natürlich noch mehr. Was die Redaktion sonst so bewegt, das liest du auf Twitter unter www.twitter.com/360livemagazin sowie auf Facebook unter der Kurz-URL <http://bit.ly/acTYWn>.

Es ist ein unglaublicher Anblick. Wunderschön, betörend und fast schon aberwitzig. Schleierwolken streifen sachte um Gebäudefassaden im Beaux-Arts-Stil, das Sonnenlicht spiegelt sich in Fensterfronten und stets ist das allgegenwärtige Geräusch des Windes zu vernehmen. Der Blick streift weiter, ein Stück hinab, und Fantastisches offenbart sich: Es sind gigantische Heißluftballons, befeuert von riesigen Brennern. Auf ihnen gelagert stehen sieben-, acht-, zehnstöckige Hochhäuser, Parkanlagen, botanische Gärten und Denkmäler sowie Ansammlungen von Flaggen der USA. Allesamt verbunden durch lange Brücken und ein Hochbahn-System. Es ist die Stadt Columbia, ein Reich im Himmel, wie das mystische Laputa aus »Gullivers Reisen«. Ein Utopia, doch eines, das in der Hand von verrückten US-Faschisten ist.

Das soll er also sein, der Handlungsort des neuen »Bioshock Infinite«, das von den Erfindern der Reihe kommt, Irrational Games. Zeitlich spielt »Bioshock Infinite« im Jahr 1912, also schlappe 48 Jahre vor seinem Urvater. Die Unterwasserstadt Rapture liegt noch in weiter Ferne und deren Erbauer, Andrew

Ryan, dürfte zu dieser Zeit noch die Schulbank drücken. Aber ist das alles mehr als ein Aufguss? Ersten Gameplay-Eindrücken zur Enthüllung Mitte August zufolge: ja und nein! Am Spielprinzip selbst wird festgehalten. Vieles wird sich anfühlen wie einst. Es wird weiter mit Schrotgewehren, Pistolen und Granatwerfern geballert. Die übernatürlichen Fähigkeiten, die Plasmide, bleiben auch erhalten – etwa darf ein Heer Krähen kontrolliert werden. Aber man bekommt's auch mit neuen, intelligenten, zahlreichen und sehr unterschiedlichen Gegnern zu tun. Und das in einer Umgebung, die so viel anders ist als Rapture. Und vor allem: Der Grundton des Games könnte gegensätzlicher zum ersten Teil der Serie kaum sein. Statt tiefend nasser, finsterner Gänge nun hellerleuchtete Marktplätze, schwebend im Himmel. Statt heimtückischer Splicer ein Dutzend faschistischer Amerikaner mit Maschinengewehren. Klar, damit wird dieses »Bioshock« wohl keine Kommotwie-aus-dem-Nichts-Überraschung. Doch könnte sich die Serie hiermit neu erfinden, so wie es auch die »Final Fantasy«-Serie stets aufs Neue schafft.



**JETZT
DEMO
HERUNTERLADEN!**

**SCHNELL,
BRACHIAL,
BOMBASTISCH,
SO MUSS ACTION HEUTE SEIN!**

GAMEPRO



VANQUISH™

**EIN ACTION-SPIEL VON DESIGN-LEGENDE SHINJI MIKAMI
AB 22. OKTOBER IM HANDEL!**



Developed by PLATINUMGAMES INC.



PS3
PlayStation 3

PlayStation
Network

XBOX 360

XBOX
LIVE

SEGA®
www.sega.de

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and VANQUISH are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

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

40%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Ob Clayton Carmine stirbt oder am Leben bleibt, entschieden die Fans durch eine Kaufaktion mit Pro- und Contra-Shirts für ihren Avatar. Das Ergebnis bleibt geheim.



CALL OF DUTY: BLACK OPS

2

Hersteller | Activision

27%

Tendenz



Die Zombies sind los. Auf vier Koop-Karten dürfen – wie bei »Call of Duty: World at War« – Untote vernichtet werden. Leider vorerst nur in den Sondereditionen des Spiels.

Einschätzung | sehr gut

FABLE 3

3

Hersteller | Microsoft

27%

Tendenz



Mal was Neues: Der Inventar-Bildschirm ist hier ein begehrter Kleiderschrank. Nie hat es mehr Spaß gemacht, die gesammelten Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Zauber in alle Ruhe zu begutachten. Einschätzung | sehr gut

4 Medal of Honor

27% Einschätzung | sehr gut

5 Batman: Arkham City

20% Einschätzung | sehr gut

6 Rage

20% Einschätzung | sehr gut

7 F1 2010

20% Einschätzung | sehr gut

8 Bulletstorm

20% Einschätzung | sehr gut

9 Saints Row 3

20% Einschätzung | sehr gut

10 Assassin's Creed Brotherhood

13% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende August 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Fifa 11	Electronic Arts
2	Mafia 2	2k Games
3	Halo: Reach Limited Edition	Microsoft
4	Red Dead Redemption	Rockstar Games
5	F1 2010	Codemasters

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende August 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Halo: Reach	Microsoft
2	Madden NFL 11	Electronic Arts
3	Call of Duty: Black Ops	Activision
4	Halo: Reach Limited Edition	Microsoft
5	Call of Duty: Black Ops Prestige Edition	Activision

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Fallout: New Vegas	Namco Bandai
2	Red Dead Redemption	Rockstar Games
3	Dead Rising 2	Capcom
4	Fable 3 Limited Edition	Microsoft
5	Halo Reach Limited Edition	Microsoft

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

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

1

Hersteller | Electronic Arts

33%

Tendenz



360-Wertung | 8.9

Und wieder auf der Eins. Der Kampf der Giganten geht weiter. »Bad Company 2« verteilt einen fiesen Körpertreffer und gewinnt diese Runde.



COD: MODERN WARFARE 2

2

Hersteller | Activision

20%

Tendenz



Diesen Monat muss »Call of Duty: Modern Warfare 2« einstecken und geht in die Knie. Aber an Ausdauer mangelt es nicht.

360-Wertung | 9.1

RED DEAD REDEMPTION

3

Hersteller | Rockstar Games

20%

Tendenz



Der neue Downloadinhalt »Legenden und Schurken« scheint gut anzukommen. Mit dem Tomahawk Gringos veraxten und Rothäute von hinten erschießen. Wen wundert's? 360-Wertung | 9.2

4 Ghies of Woar 2

13% Wertung | 9.7

5 Borderlands

13% Wertung | 8.3

6 Alan Wake

13% Wertung | 8.5

7 Lost Planet 2

13% Wertung | 8.7

8 FIFA Fussball-WM Südafrika 2010

7% Wertung | 9.0

9 Blur

7% Wertung | 8.8

10 Just Cause 2

7% Wertung | 8.7

LESER-VOTINGS

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

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

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

1 Hersteller | Square Enix

Leser-
wertung
8.8
360-Live-
Wertung
9.1

Escon: »Nach den ersten paar Stunden ist's immer noch geil und macht eine Menge Spaß. Leider ist die Kampagne nach etwa acht Stunden schon vorbei. Schade.«



MAFIA 2

2 Hersteller | 2K Games

Leser-
wertung
8.6
360-Live-
Wertung
8.7

Jay_1887: »Mir gefällt die ganze Atmosphäre, die man schon auf der Straße spürt, wenn man einfach zu Fuß oder in einen Laden geht.«



SHANK

3 Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
8.5
360-Live-
Wertung
8.7

JackOfBlades: »Das macht schon Bock. Falcone und Shank sind zwei echt coole Säue.«



4 Lara Croft and the Guardian of Light

Hersteller | Square Enix

Leser-Wertung | 8.5
360-Live-Wertung | 8.9

CroKoDoC: »Ich finde den Perspektivwechsel zwar nicht so schlimm, aber ein echtes Tomb Raider sieht anders aus.«

5 Ninety-Nine Nights 2

Hersteller | Konami

Leser-Wertung | 4.7
360-Live-Wertung | 6.0

Megalow0815: »Das Spiel ist Mist, sogar schlechter als Teil 1! Wertung liegt so etwa bei 47%«

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
9.7
360-Live-
Potenzial
9.0

Crizzero: »GoW wird für mich natürlich wieder das Game, welches ich monatelang verschlingen und wohl bis in alle Ewigkeit zocken werde. Am besten finde ich übrigens die Ankündigung, dass sich ein eigenes Epic-Team um ordentliche Server auf den jeweiligen Kontinenten kümmern will.«

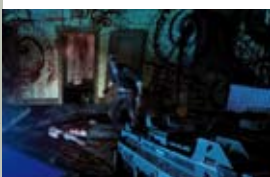


F.E.A.R. 3

2 Hersteller | WB Games

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5

DJSideWinder: »Die Videos machen Lust auf mehr. Hoffe allerdings, dass sie grafisch noch was machen... Sieht zwar toll aus, könnte aber genauso gut ein Game von vor zwei Jahren sein.«



MEDAL OF HONOR

3 Hersteller | Electronic Arts

Leser-
Potenzial
8.7
360-Live-
Potenzial
8.0

Orc: »Mir hat die Medal-of-Honor-Reihe immer besser gefallen als die Call-of-Duty-Teile. Das neueste werd ich definitiv im Auge behalten.«



4 Two Worlds 2

Hersteller | Southpeak Games

Leser-Potenzial | 8.5
360-Live-Potenzial | 7.5

[DK] Roland von Gilead: »Der erste Teil war großartig. Der zweite Teil sollte dem in nichts nachstehen.«

5 Rage

Hersteller | Bethesda

Leser-Potenzial | 7.5
360-Live-Potenzial | 9.0

Larenim: »Ich hoffe, man kann das Auto in ein übermächtiges Gefährt verwandeln. Bin echt gespannt, wie viel Freiraum sie dem Spieler dann bei der Gestaltung geben.«

✕ 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

VIDEOSPIELGENRES

Welches liegt euch am meisten?

Action	38%
Rollenspiele	33%
Sport und Simulation	23%
Adventure und Sonstige	6%

BLUT UND GEWALT

Bei Spielen wichtig?

Kopf und Beine müssen ab	23%
Bitte mehr Kinderfreundlichkeit	0%
Ein bisschen hier und da	7%
Es muss zum Spiel passen	70%

FIESE BOSSGEGNER

Wer ist der Allerböseste?

Albert Wesker (Resident Evil 5)	54%
Die Dunkelheit (Alan Wake)	23%
Psycho-Mantis (Metal Gear Solid Playstation)	15%
Glados (Portal)	8%

Wettkönig oder Pleitegeier?

- +** Übungsmodus für bis zu sechs Spieler, viele sinnvolle Neuerungen gegenüber »Modern Warfare 2«, umfangreiches Modifizieren eigener Waffen...
- ...aber nach wie vor kein Charakter-Editor – abgesehen von wenigen Gesichtsbemalungen, kaum Neues für Team-Spieler, ob einige Waffen nicht zu übermächtig sind, wird erst das fertige Spiel zeigen

**ERSTMALS ENTHÜLLT
ALLE MEHRSPIELER-
DETAILS!**

Das Spiel in Zahlen

3 Waffenkategorien, Probespiel auf folgenden 4 Karten: Summit, Launch, Radiation und Cracked, 15 Abschuss-Serien, 15 derzeit bekannte Perks, 1 Trainingsmodus für bis zu 6 Spieler, gefühlte 5.000 Kombinationsmöglichkeiten im neuen Emblem-Editor, 11 Ranglisten-Modi, 4 Wager-Match-Modi: One in the Chamber, Sharpshooter, Gun Game und Sticks and Stones; 3 verschiedene Arten sogenannter »Vertrags-Missionen«; 2 Spezial-Editionen geplant: die Hardend Edition und die Prestige Edition, Letztere enthält das RC-XD, ein voll funktionsfähiges ferngesteuertes Auto.



CALL OF DUTY BLACK OPS

Neue Abschuss-Serien, erfrischend andersartige Spielmodi und extravagante Waffen, die ihren exotischen Namen alle Ehre machen. Redakteur Jan Heinrich reist für 360 Live nach Los Angeles und geht erstmals mit dem Mehrspieler-Modus von »Call of Duty: Black Ops« auf Tuchfühlung. So viel vorweg: Vor allem Einzelkämpfer werden damit ihre helle Freude haben.

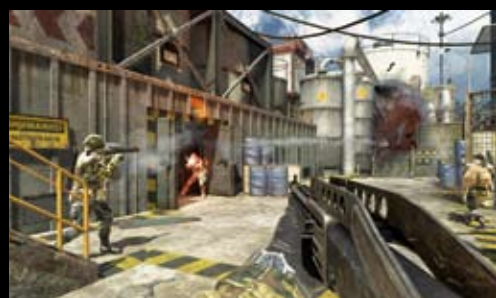
Bereits auf den diesjährigen Fachmessen E3 und Gamescom bewies Activision ein geschicktes Händchen für professionell inszenierte Spielepräsentationen. So auch am 1. September 2010. Der Branchenriese lädt 360 Live als eines von wenigen deutschen Printmedien in die sonnenverwöhnte Millionen-Metropole Los Angeles. Zweck der im California Science Center abgehaltenen Veranstaltung: Erstmals soll der Mehrspieler-Part des für Anfang November angekündigten Ego-Shooters »Call of Duty: Black Ops« enthüllt werden. Kurze Einblicke in die Einzelspieler-Kampagne, die die Sondereinsätze einer Spezialeinheit in Zeiten des Kalten Krieges inszeniert, gibt es ja mittlerweile zu Genüge. Entsprechend dreht sich bei der eröffnenden Präsentation alles um Abschuss-Serien, Waffenmodifikationen und alle übrigen Neuerungen, mit denen Entwickler Treyarch ein für alle Mal die Mehrspieler-Krone für sich beanspruchen möchte. Wissenswert: Fast alle Verbesserungen wurden – und werden noch immer – nach ausführlicher Rücksprache mit der Fan-Gemeinde ins Spiel integriert. Augenscheinlich haben die Amerikaner eine Menge aus der Kritik am Vorgängerspiel »Modern Warfare 2« gelernt. Was also ist wirklich besser? Worin liegen die größten Änderungen und welche Elemente sind kennzeichnend für das neue Mehrspieler-Erlebnis? Fragen, denen Mark Lamia, Chef von Treyarch, seine Dreifach-C-Formel entgegensetzt: Compete, Customize und Create. Heißt übersetzt so viel wie: wetteifern, anpassen, erschaffen.

INNOVATIONS-AUFTAKT

Um dem ersten dieser Worte das passende Gewicht zu verleihen, folgt sogleich die Enthüllung des neuen, eigens für den Mehrspieler-Part entwickelten Trainingsmodus, in dem man ausschließlich gegen KI-Gegner antritt. Ursprünglich als reines Entwickler-Werkzeug geplant, kann hier jeder seine Fähigkeiten ausloten und die insgesamt 14 geplanten Mehrspieler-Karten genau ausspionieren, bevor er sich dann gut vorbereitet ins Chaos echter Ranglisten-Gefechte stürzt. Im Offline-Betrieb lassen sich vor den Runden der Schwierigkeits-

grad sowie die genaue Anzahl der Bots einstellen, gegen die man antritt. So soll wirklich jeder die Möglichkeit haben, sich mit den Tücken der Mehrspieler-Schlachten vertraut zu machen, ohne dass er ein frustrierendes Erlebnis nach dem anderen davonträgt. Auch das Freischalten von neuen Waffen und Spezialfertigkeiten ist in diesem Modus möglich, allerdings unabhängig von allen anderen Mehrspieler-Modi, was durch ein separates Ranking-System sichergestellt wird. Besonders interessant: Die Möglichkeit, seine Teamfähigkeiten zu verbessern. Denn bis zu sechs Waffenbrüder können den Matches innerhalb des Trainingsmodus beitreten. Das macht absolut Sinn, schließlich testet der Spieler neue Waffen und Fertigkeiten nun nicht mehr in den oft sehr hektischen Ranglisten-Duellen, sondern innerhalb einer eher stressfreien Umgebung. Gleiches gilt natürlich fürs Kennenlernen der meist verwinkelten und deshalb anspruchsvollen Karten.

Das Geheimnis hinter dem zweiten C lüftet Mark Lamia mithilfe eines etwa dreiminütigen Video-Trailers. Er gibt Einblicke ins neue, extrem umfangreiche Waffenarsenal von »Black Ops«. Treyarch hat so ziemlich alle Waffenprototypen aus der Zeit des Kalten Krieges zusammengetragen, mit teils sehr abgedrehtem Ergebnis: Flammenwerfer-Aufsätze für Sturmgewehre, Armbrüste mit ferngezündeten Explosivpfeilen und ballistische Messer, die ihre Klinge per Luftdruck verschießen, um nur einige Beispiele zu nennen. Hinzu kommt eine riesige Auswahl an Sprengstoffen sowie Raketen- und Granatwerfern. Diese teilweise recht exotisch anmutenden Schießweisen lassen zwar schon jetzt auf ein nur halbwegs realitätsnahes Spielerlebnis schließen, steigern aber die Abwechslung und den Funktionsumfang des Klasseneditors enorm. Bravo! In direkter Relation zu diesem umfangreichen Waffenarsenal steht auch die Einführung des neuen Bezahlsystems, hier »Call of Duty«-Währung oder kurz »COD«-Währung genannt. Denn nun wird nicht mehr automatisch bei Erreichen eines weiteren Rangs – was nach wie vor durch das Sammeln von Erfahrungspunkten geschieht – neues Ausrüstungsmaterial freigeschaltet. Vielmehr blättern Online-Krieger nun Bares auf den



kurz&knapp

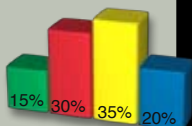
Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Kino-Modus, Wettsystem, nie gesehene Spielmodi – die neuen Mehrspieler-Features überzeugen.

das ist drin

- Wager-Matches
- Waffenmodifikation
- Abschuss-Serien
- Casino-Flair





Todsckick: Das über dem Schaft in den Waffenstahl eingeritzte Clan-Symbol macht die eigene Ausrüstung irgendwie noch greifbarer.



Ähnlich kreativ geht's mit dem hier sichtbaren Clan-Symbol zur Sache.

Manche der neuen Mehrspieler-Umgebungen bergen auch steuerbare Mechanismen, zum Beispiel diese riesige Frachtluke auf der Karte Radiation. Wer sie öffnet, erhält Zugang zu geheimen Passagen, die nicht selten fiese Überraschungsangriffe erlauben.



Tisch – ganz egal ob für Waffen, Aufsätze oder andere Ausrüstungsgegenstände. Den Zaster verdient man sich ähnlich wie Erfahrungspunkte, also durch gewonnene Matches und das Erfüllen zusätzlicher Aufgaben. Ein sehr kapitalistischer, gleichwohl begrüßenswerter Ansatz, der nicht zuletzt die Beziehung zwischen dem Spieler und seinem Arsenal intensiviert. Kurzum: Man hängt plötzlich noch mehr an seinen Waffen!

BALLERN MIT POKER-FLAIR

In den sogenannten Wager-Matches geht's dann tatsächlich vorrangig ums

Geldverdienen. Gemeint sind vier neue Spielmodi, in denen nicht nur der Beitritt erkaufte, sondern auch vor Beginn ein gewisser Betrag gesetzt werden muss. Der Pott wird dann unter den besten drei Spielern der Partie im Prozentverhältnis 50, 30, 20 aufgeteilt – der Rest geht leer aus. Bei jedem Wager-Match-Typ starten alle Spieler mit den gleichen Bedingungen, zuvor freigespielte Waffen und Ausrüstungsgegenstände bleiben ergo außen vor. Auch auf Abschuss-Serien wird bei den Wager-Partien komplett verzichtet. Wie nicht anders zu erwarten, liegt der eigentliche Nervenkitzel somit in der Struktur der vier Modi selbst: Bei »One in the Chamber« etwa startet jeder Spieler mit einer Pistole, nur einer einzigen Kugel Munition, einem Messer und drei Leben. Jeder Kill füllt das eigene Magazin um ein weiteres Projektil. Genaues Zielen und geschicktes Nahkampfverhalten sind also Pflicht, um den Mitstreitern möglichst viele Leben abzuluchsen. Vor allem Westernfans werden diesen Modus lieben, kommt durch die akute Munitionsknappheit doch ein typisches Duell-im-Morgengrauen-Feeling auf.

Der Modus »Sticks and Stones« lässt sich zweifelsohne als die heimtückischste Wager-Match-Variante bezeichnen: Hier erhält jeder Teilnehmer bezeichnende Spezialausrüstung in die Hand gedrückt, nämlich ein ballistisches Messer, die Armbrust und den Tomahawk. Die beiden erstgenannten und schnellsten Waffen der Partie lassen bei erfolgreichem Abschuss die meisten Punkte aufs Konto wandern, ein Nahkampfangriff dagegen die wenigsten. Eine wirklich hunds-gemeine Stellung in diesem Konzept nimmt der



» Mit dem wendigen RC-XD neue Schleichwege auskundschaften und anschließend eine ganze Traube von Gegnern in die Luft jagen, ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Mordsgaudi. «

Tomahawk ein. Grund: Das Punktekonto des Opfers sackt schon bei nur einem Direkttreffer erbarmungslos auf null ab. Ebenfalls Motivations-fördernd und ein weiterer Grund, gezielt auf das Wurfbeil zu setzen, ist die Tatsache, dass das Spiel den jeweils Führenden einer solchen Sticks-and-Stones-Partie auf der Karte mit einer speziellen Markierung hervorhebt. So können selbst Schlusslichter innerhalb der Rangliste den Spieß ruck, zuck umdrehen und doch noch auf einen Platz auf dem Siegertreppchen hoffen. Ist wie bereits erwähnt uneingeschränkt hinterhältig, hat sich aber im Praxistest während der anschließenden Mehrspieler-Sitzung als absoluter Stimmungskracher herauskristallisiert – inklusive lautstarkem Ge-

fluche versteht sich. Das »Gun Game« starten alle Infanteristen hingegen nur mit einem rostigen Revolver. Jeder Abschuss bringt dem Spieler eine neue, bessere Waffe ein – die Verteilung erfolgt per Zufallsprinzip. Und: Nahkampf-Angriffe mit dem Messer töten den Feind in diesem Modus zwar nicht, setzen seinen Waffenstatus aber immer um eine Stufe zurück. Bis zu zwanzig neue Schießeisen kann man sich so erspielen – wer als Erster mit jeder Waffe einen Abschuss erzielt hat, beendet das Match als Sieger. Wirklich prickelnd ist dieser Modus speziell für erfahrene Spieler, können sie sich doch in Windeseile einen riesigen Vorteil verschaffen und weniger geschickte Teilnehmer ohne Kills auf dem Konto ratzfatz zu

Kanonenfutter verarbeiten. Auch »Sharpshooter«, der letzte Wager-Match-Modus, rüstet alle Spieler mit der gleichen Waffe aus. Dabei wechseln allerdings die Schießeisen inklusive Aufsätze alle 45 Sekunden – ebenfalls nach dem Zufallsprinzip. Wer Abschuss-Serien einfährt, kann Punkte-Multiplikatoren sowie Perks, also neue Spezialfähigkeiten, freischalten. In der letzten Runde innerhalb einer solchen Partie zählen dann alle Punkte doppelt. Das Ganze wirkt auf den ersten Blick extrem chaotisch und vielleicht sogar etwas zu sinnfrei. Tatsächlich aber ist die Wahrscheinlichkeit, dass jemand sämtliche Waffenkombinationen beherrscht, sehr gering. Im Umkehrschluss ergibt sich gerade aus diesem sehr dominanten Zufallsfaktor – also im richtigen Moment gerade die passende Waffe in die Finger zu bekommen – die eigentliche Spannung. Zudem hat man in Sharpshooter-Spielen mit Abstand die besten Möglichkeiten, bis dahin unbekannte Waffenkon-



✕ Mehr Kontrolle

BESSER AUSWEICHEN

Hinsichtlich der Steuerung gibt's zwei nicht zu verachtende Neuerungen zu vermelden: Zum einen kann man sich jetzt via gedrückt gehaltener B-Taste mit einem Hechtsprung in Deckung retten und dort liegen bleiben, bis die Luft rein ist. Zum anderen gelingt nun auch das Erklimmen hoher Kisten. Zumindest teilweise. Denn in der angespielten Version sorgte die Kraxelfunktion noch für Verwirrung, da man für manche Kletteraktionen auf die Einblendung eines Symbols am unteren Bildschirmrand warten muss, während für andere ein simpler Druck auf die A-Taste genügt. An dieser Stelle sollte Entwickler Treyarch unbedingt noch nachbessern und auf eine konsequente, einheitliche Spielmechanik setzen!

Und außerdem?

- Sinnvoller Trainingsmodus mit separater Charakterentwicklung ■ Waffen kauft man erstmals mit der neu eingeführten »Call of Duty«-Währung; diese ist unabhängig vom Erfahrungspunkte-System ■ Kommt wohl mit einer 18er-Freigabe in den deutschen Handel; 360 Live rechnet allerdings mit kleinen Schnitten innerhalb der Kampagne – von Activision gibt's diesbezüglich bisher keine Stellungnahme ■ Download-Kartenpakete noch nicht in Sicht, aber mehr als wahrscheinlich ■ Details zu Erfolgen sind noch streng geheim

✱ Umgebungsvariablen

NUR DIE HARTEN KOMMEN AUF DIE NEUEN KARTEN

Von oben nach unten: Die drei neuen Karten »Summit«, »Radiation« und »Launch« sind der eigentliche Star der Mehrspieler-Veranstaltung im sonnigen Los Angeles. Denn selbst wenn sie nur als kleiner Vorgeschmack auf die insgesamt 14, eigens für »Call of Duty: Black Ops« gestalteten Mehrspieler-Karten gedacht sind, vermitteln sie schon jetzt einen guten Eindruck, was im fertigen Spiel auf einen zukommt. Jede Karte setzt sich aus bis zu fünf Teilgebieten zusammen, auf allen gibt's viele verwinkelte Gassen sowie mindestens genauso viele weitläufige Freiflächen ohne Deckungsmöglichkeiten. Toll außerdem, dass nicht nur für die Bodendrohne RC-XD spezielle Schleich- und Fluchtwege integriert wurden, sondern auch für die Infanteristen. Für bleibende Eindrücke sorgen zudem geskriptete Animationen innerhalb der Kulissen zahlreicher Karten. Auf Radiation etwa arbeitet sich ein gigantischer Schaufelrad-Bagger durchs Gestein im Level-Hintergrund, und auf Launch darf man sogar dem Start einer Interkontinentalrakete beiwohnen. Die Karte »Cracked« ist in dieser Bilderreihe zwar nicht abgebildet, war aber ebenfalls Teil des Probespiels. Sie erinnert mit ihren vielen Häuserruinen sehr an die Deckungskämpfe in den Favelas aus »Modern Warfare 2«.



Die Karte »Launch« hat ihren Namen nicht von ungefähr. Aber wer würde schon glauben, dass diese Rakete im Hintergrund tatsächlich gleich abhebt...

struktionen auszuprobieren und damit einen Blick über den Tellerrand des eigenen, hart erarbeiteten Waffenarsenals zu erhaschen. »Borderlands« lässt grüßen – fein!

All diese neuen Team-Modi kann man zwar nicht wirklich als innovativ bezeichnen, da es sie in ähnlicher Form schon in anderen Ego-Shootern gibt, der Abwechslung sind sie aber in jedem Fall zuträglich und bringen eine äußerst intensive Prise Casino-Flair mit ins Spiel. Allen voran Clan-Spieler könnten aber dennoch das Fehlen von neuen Team-basierten Modi anprangern. Allerdings ist diesbezüglich noch nichts in Stein gemeißelt.

✱ Keine Verträge,...

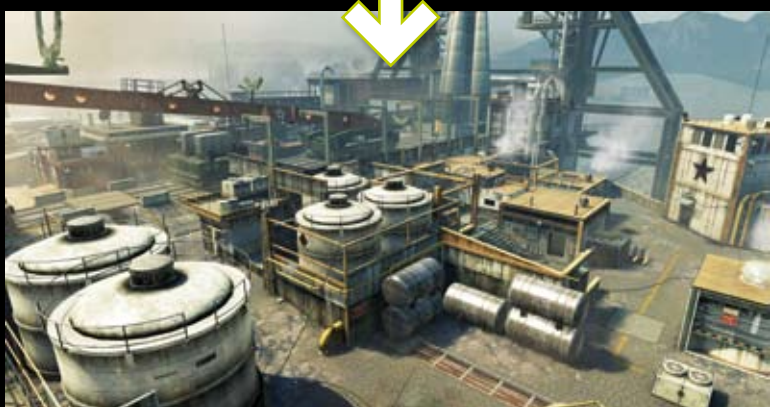
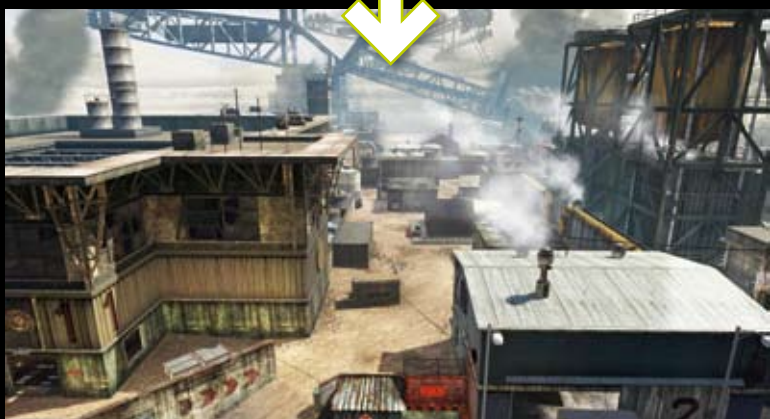
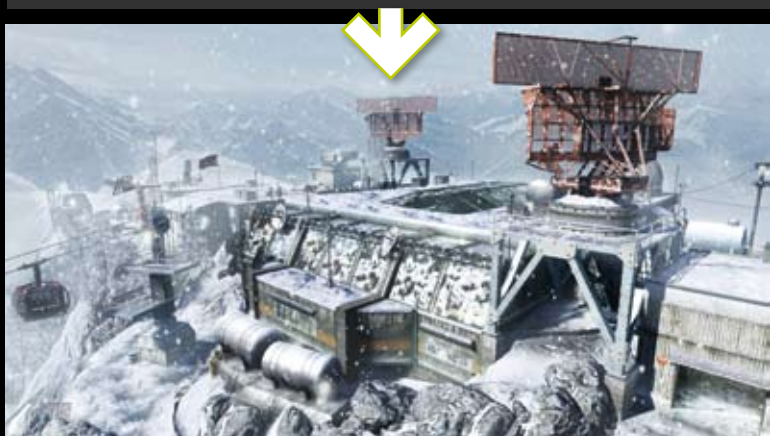
...KEINE KOHLE!

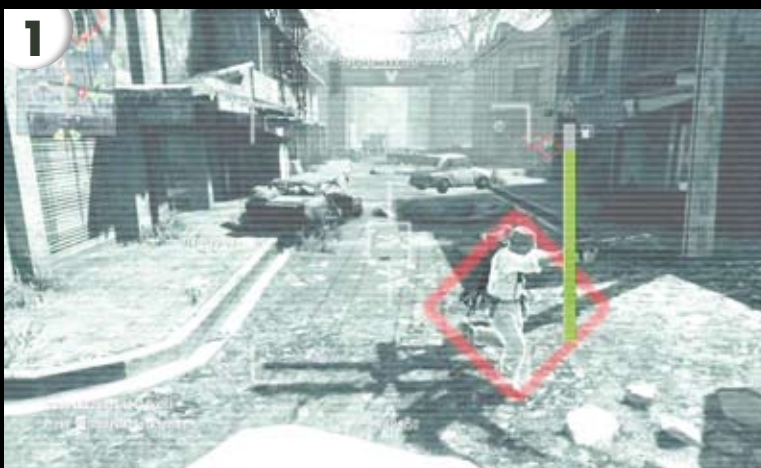
Die frisch eingeführte »Call of Duty« -Währung kann zum einen in neue Waffen, zum anderen in sogenannte Söldner-, Agenten- und Spezialisten-Verträge investiert werden. Diese sind den aus »Modern Warfare« bekannten Herausforderungen sehr ähnlich. Wer einen Vertrag annimmt, zahlt dafür zunächst einen überschaubaren Betrag. Erfüllt der Spieler die Vorgaben des Vertrags, winken im Gegenzug beträchtliche Mengen an Geld und Erfahrungspunkten. Beispiel gefällig? In der Kategorie »Spezialisten-Verträge« findet sich die Herausforderung mit der Bezeichnung »WA2000 Expert«. Die Aufgabe: 13 Kopfschüsse mit besagtem Präzisionsgewehr innerhalb einer Stunde Spielzeit erzielen. Gelingt das, hagelt es 600 COD-Piepen sowie 600 Erfahrungspunkte aufs eigene Konto. Eine interessante Erweiterung des Level-up-Systems und genau das Richtige für all jene Spieler, die sich gerne mal für einige Zeit auf bestimmte Ausrüstungsgegenstände spezialisieren möchten.

BLEIBENDE EINDRÜCKE

Der Kreis schließt sich, als die Entwickler den letzten C-Punkt auf der Liste, der sich wiederum aus zwei Teilbereichen zusammensetzt, anhand weiterer Videopräsentationen erläutern. Das Modifizieren der eigenen Waffe geht demnach in »Black Ops« so weit, dass man personalisierte Embleme und Clan-Kürzel auf seinem Equipment anbringt. Und zwar mit einem umfangreichen Editor, mit dessen Hilfe eine Vorauswahl an Bildern gestalterisch kombiniert werden darf. Wie gut das funktioniert, zeigt einer der Entwickler, indem er noch während der Präsentation die beiden Vorderläufe eines sich aufbäumenden Pferdes mit jeweils einer Pistole bestückt und das Ganze farblich anpasst – ganz zur Belustigung der Zuschauer. Man kann also gespannt sein, welche absurden – und bestimmt auch oft nicht jugendfreien – Kombinationen die Spielerschaft aus diesem witzigen Editor noch herauskitzelt. Die Möglichkeiten erscheinen auf Basis des gezeigten Bildmaterials jedenfalls gigantisch.

Als letzter Punkt der Präsentation steht der neue Kino-Modus auf der Agenda. Denn ähnlich wie in »Halo: Reach« und vorherigen »Halo«-Teilen werden nun auch in »Black Ops« sämtliche Steuerdaten der aktuellen Mehrspieler-Partie gespeichert, um sie anschließend innerhalb eines praktischen Editors zu begutachten. Das Tolle daran: Man kann sich dabei nicht nur in die Ego-Perspektive der einzelnen Teilnehmer beamen, sondern alles sogar mit einer frei steuerbaren Kamera aus Third-Person-Ansicht zu kurzen Filmchen zusammenschneiden. So lassen sich dann mit Leichtigkeit unvergessliche Partien und skurrile Momente festhalten und den konkurrierenden Spielern unter die Nase reiben. Wie genau das fertige Videomaterial veröffentlicht werden soll, stand zwar zum Zeitpunkt der Präsentation noch nicht genau fest,





✖ Guter Lauf

ABSCHUSS-SERIEN IM DETAIL

1 Der Raketenwerfer vom Typ Valkyrie wird freigeschaltet, sobald dem Spieler sieben Abschüsse hintereinander gelingen. Reizvoll: Die abgefeuerten Raketen können mit der LT- und RT-Schultertaste beschleunigt respektive ferngezündet werden. Sehr nützlich, wenn man sie aus der Ego-Perspektive schnurstracks ins Hauptquartier der Feinde lenkt.

2 Die ferngesteuerte Bodendrohne RC-XD lässt sich kinderleicht manövrieren. Der linke Stick dosiert Gas und Bremse, der rechte dient der Lenkung. Per RT-Schultertaste wird schließlich der huckepack montierte Sprengsatz gezündet. Verdammt cooles Spielzeug!

3 Vorsicht Absahner: Innerhalb eines Abschuss-Serien-Spezialangriffs erzielte Kills füttern zwar immer noch das eigene Punktekonto, schalten aber keine zusätzlichen Spezialangriffe mehr frei, wie etwa in »Modern Warfare 2«. Sorgt unterm Strich für noch mehr Fairness innerhalb der Partien.



wir rechnen aber mit einem ähnlichen Konzept, wie es Bungie mit der »Halo«-Reihe verfolgt. Zusammenfassend wirkt dieser Kino-Modus schon jetzt sehr ausgereift. Auch der Editiervorgang ist dank ansehnlicher Abspielfunktionen sehr zugänglich. Perfekt also, um das eigene Können sowie das seiner Gegner zu analysieren und daraus die entsprechenden Lehren zu ziehen!

DIREKTE KONFRONTATION

Im direkten Anschluss an diese überraschend umfangreiche Eröffnungspräsentation bekommt 360 Live endlich einen Controller in die Hand gedrückt. Der



Die wohl gemeinste Waffe im Spiel: das ballistische Kampfmesser. Per Druck auf die RT-Schultertaste tötet es jeden Gegner, egal wo ihn die Klinge erwischt. Nicht sonderlich realistisch, dafür ein großer Spaßbringer.

Eindruck dieses Erstkontakts? Verdammt nah dran an »Modern Warfare 2«, was Fans prinzipiell begrüßen werden. Bei genauem Hinsehen machen sich die Feinheiten trotzdem schnell bemerkbar: Das Verhältnis von Aktion und Reaktion wurde zum Beispiel durch die verbesserte Physikengine ordentlich aufgepeppt. So fliegen mit einer Schrotflinte aus kurzer Distanz getroffene Gegner gut und gerne ein halbes Dutzend Meter durch die Luft. Anders formuliert: Die gesamte Ballistik fühlt sich wuchtiger und effektgeladener an als in den Vorgängerspielen.

Nun aber das Beste und sicherlich auch für die meisten »Call of Duty«-Fans Wichtigste zum Schluss: die neuen Abschuss-Serien und die damit verbundenen Spezialangriffe. Drei Abschüsse, ohne selbst umgienet zu werden, verschaffen beispielsweise Zugriff auf das RC-XD. Mit diesem äußerst wendigen, ferngesteuerten Offroad-Flitzer neue Schleichwege auskundschaften und anschließend eine ganze Traube von Gegnern in die Luft jagen, ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Mordsgaudi und lockert das Gameplay prima auf. Auch nett: Mit 11 Kills – damit ist übrigens in »Black Ops« die Obergrenze der möglichen Abschuss-Serien erreicht – kann man entweder selbst den bereits aus der Einzelspieler-Kampagne bekannten Kampfhubschrauber steuern oder ein ganzes Rudel Kampfhunde auf seine Gegner hetzen. Das alles

liest sich nicht nur auf dem Papier wesentlich besser ausbalanciert als der Mehrspieler-Teil von »Modern Warfare 2«, sondern spielt sich auch tatsächlich so. Zumal man jetzt beim Einsatz eines Spezialangriffs zwar immer noch Kills verdient, nicht aber seine Abschuss-Serie erneut aufstockt. Hier ist also noch ehrliches Handwerk gefragt. Und das ist schließlich die beste Voraussetzung für ein faires Match, oder?

Alles in allem hinterlässt der »Black Ops«-Mehrspieler-Komplex somit ein rundum positives Bild und zeigt viel Mut zur Veränderung. Man merkt einfach deutlich, dass Treyarch endlich aus dem Schatten von Infinity Ward treten und vieles sogar noch besser machen will – mit Erfolg!

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Technisch einwandfreie Infanterie-Action mit packenden Neuerungen, die selbst HITPOTENZIAL langjährige Fans überraschen.

9.0 von 10

Strahlemann oder Reaktorunfall?

- +** Talentwerte haben mehr Einfluss aufs Spielgeschehen, aufrüstbare und einzigartige Waffen, hübsche und peppig-bunte Optik, entdeckenswerte und individuelle Schauplätze, jede Menge zynischer Humor
- Keine großartigen grafischen Veränderungen zu »Fallout 3«, kommt höchstwahrscheinlich nur gekürzt nach Deutschland

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Abenteuer ohne Mehrspieler-Modi ■ Download-Inhalte wie im Vorgängerspiel sind wahrscheinlich, aber noch nicht offiziell bestätigt ■ 50 Erfolge gibt's vor allem für fleißige Wiederholungstäter, zum Beispiel für das Herstellen von 20 Gegenständen oder 50-maligen Taschendiebstahl ■ Wer die Haupthandlung abgeschlossen hat, darf nicht wie im Vorgänger weiterspielen; das Spiel ist damit endgültig zu Ende ■ Details zur Limited Collector's Edition siehe Kaufberater in dieser Ausgabe



Fallout NEW VEGAS

Welcome to Fabulous New Vegas: Mit diesem Spruch lockt das atomar verseuchte US-Westküstenstädtchen in Obsidians neuem Action-Rollenspiel. Alles neu und doch irgendwie beim Alten: zumindest, wenn man nur an der radioaktiven Oberfläche kratzt. 360 Live hat sich daher eine fortgeschrittene Anspielfassung zur Brust genommen, den atomaren Kern freigelegt und findet: einen »Fallout«-Ableger, der Fans und Kritiker des letzten Teils gleichermaßen zufriedenstellen dürfte.

Eigentlich beginnt das Leben mit der Geburt. Sie markiert den Beginn eines langen, mal freudigen, mal traurigen Abenteuers. Ganz anders in »Fallout: New Vegas«, dem kommenden Action-Rollenspiel aus dem Hause Obsidian Entertainment – also den Typen, die in den 90ern für »Fallout« und »Fallout 2« verantwortlich zeichneten. Denn hier beginnt das Abenteuer mit dem Tod – oder besser gesagt: dem Beinahe-Tod. Der noch namenlose Held ist gerade auf einem Botengang unterwegs in der postapokalyptischen Mojave-Wüste, als ihm zwei Kugeln aus dem Nirgendwo den Schädel zersieben. Was für ein übermenschliches Glück, dass ihn ein Roboter namens Victor durch Zufall aufstöbert und in die Siedlung Goodsprings bringt – direkt zu Doctor Mitchell, der selbst im kaputtesten Individuum noch eine Chance auf Heilung sieht. Im Falle des ziemlich zerschossenen Helden hilft allerdings nur noch eine Gesichtsprothese. Clever, denn so kann der Spieler gleich selbst Hand anlegen und sich einen Charakter nach seinen eigenen Vorstellungen basteln.

DAS KENN ICH DOCH!

Wer »Fallout 3« gespielt hat, erkennt den Helden-Baukasten direkt wieder. Erneut lassen sich Augenfarbe, Frisur, Geschlecht und andere Äußerlichkeiten anpassen, Eigenschaften wie Stärke und Agilität bestimmen und dem Helden in spe Fähigkeiten zuweisen. So weit, so bekannt. Danach geht's ohne große Umschweife hinaus in die unwirtliche Welt von »Fallout: New Vegas«. Ab jetzt dreht sich alles nur noch um eines: Die mutmaß-

lichen Mörder aufzindig machen. Draußen hat sich auf den ersten Blick nur wenig getan; kein Wunder, verwendet doch auch »New Vegas« die etwas angestaubte »Gamebryo«-Engine, auf der schon »Fallout 3« und »Oblivion« basieren. Das Ergebnis: nach wie vor recht steife und hölzerne Charaktere, die aber durch ihre hervorragenden Sprecher an Menschlichkeit gewinnen – auch, wenn deren englisches Gebrabbel wieder nur mit deutschen Texten versehen wurde. Schön: Direkt fällt auf, dass die altbekannten zynischen und tiefschwarzen Dialoge aus den ersten »Fallout«-Ablegern zurück sind. Bissig, rassistisch und derb. So berichtet beispielsweise ein Ghoul verbittert über den Verlust seines rechten Arms – um im nächsten Moment zynisch zu witzeln: »Ach, scheißegal. Mir wächst eh bald irgendwo ein neuer.« Genial!

An der Gameplay-Essenz ändert sich hingegen nichts. Noch immer rennt man aus der Ego-Perspektive durch eine riesige offene Welt, erledigt garstige Mutanten und Gesetzlose mit Nahkampf- und Schusswaffen und absolviert Missionen unterschiedlichster Art. So steigt man im Level auf und verteilt neue Erfahrungspunkte auf Talentwerte. Das geht noch immer genauso handlich wie in »Fallout 3«. Auf den zweiten Blick hat sich dann aber doch etwas verändert: Richtig bunt ist es im Vergleich zum Capital Wasteland. Keine pissgelben Umgebungen mit verdorrtem Gestrüpp. Stattdessen: blauer Himmel mit Wattewolken, auch mal ein paar grüne Yucca-Palmen und andere Agavengewächse – lausig! Mag daran liegen, dass New Vegas und die Mojave-Wüste an der Westküste der



kurz & knapp

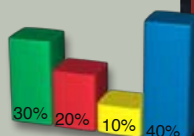
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Obsidian Entertainment
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Atomares Endzeit-Action-Rollenspiel mit Anleihen aus allen Vorgängern.

das ist drin

- Nuka Cola
- Stimpacks
- Pipboy
- Glücksspiel



Waffenausrüstung Deluxe: Hier feuert der Held mit einem aufgemotzten Maschinengewehr mit Granatwerfer und Schnelllader.



✕ Bettgeschichten

VERQUERE SEXSPIELCHEN

Sex ist im Vorgängerspiel »Fallout 3« ein striktes Tabuthema. Zwar trifft man dann und wann auf zwielichtige Mannsbilder, die Frauen im Gegenzug für gewisse Dienstleistungen beschützen – viel mehr kriegt man aber nicht mit vom Liebesleben im Ödland. Ganz anders im bunten New Vegas. Hier gibt es gleich mehrere Bordelle mit männlichen wie weiblichen Prostituierten, die der Spieler besuchen darf. Zu sehen gibt es allerdings auch hier nichts. Ein schwarzer Bildschirm und eindeutig zweideutige Dialoge dokumentieren stattdessen die Bettlaken-Gymnastik. Doch normale Menschen sind im schillernden Vegas nicht die einzigen Bettgespielen. Auch die Dienste eines Sex-Roboters namens Fisto darf der Held in Anspruch nehmen. Mit Anweisungen wie »Fisto meldet sich zum Dienst. Bitte nehmen Sie die Position ein!« wirkt das aber nicht sonderlich erotisch – ist jedoch der Grund dafür, warum »Fallout: New Vegas« in den USA bereits eine eindeutige Erwachsenen-kennzeichnung bekommen hat. Mal sehen, was uns noch alles erwartet. Vielleicht Mutanten-Puffs? Na ja, wer's mag...



Die Supermutanten wirken in »New Vegas« wieder deutlich menschlicher als noch in »Fallout 3«. Ihre übermenschlichen Kräfte haben die Kerls behalten.



atomar verseuchten USA liegen, wo die radioaktive Strahlung deutlich niedriger ausfällt. Und daran, dass New Vegas an die reale Glücksspiel-Metropole Las Vegas angelehnt ist, inklusive hellerleuchteter Casinos, greller Neon-Reklameschilder und kitschigem Pomp und Protz an allen Ecken. Wie auch immer: Das hier sieht richtig nett aus – lässt man mal die Graffiti-beschmierten Atomschutz-Bunker, marodierten Militärbasen und eingefallenen Strommasten außen vor. Denn auch dieses Kontrastprogramm hat »New Vegas« in petto – großartig!

RHETORIK UND ANDERE TALENTE

Aber was bringt es, sich mit der schicken Umgebung auseinanderzusetzen, wenn um einen herum ein gottverdammter Krieg tobt? Ein Fraktionen-Krieg, genauer gesagt. Drei Banden haben das Gebiet von New Vegas unter sich aufgeteilt, können es aber nicht lassen, sich die Reviere immer wieder abspensig zu machen. Wer da nicht zwischen die Fronten geraten will, sollte die Banden friedlich stimmen. Und wie ginge das besser, als mit dem freundschaftlichen Erledigen von Aufträgen? Hier greift eine der wesentlichsten Neuerungen von »New Vegas«: das Rufsystem. Alle Aktionen des Helden nehmen hierbei Einfluss auf das eigene Ansehen im Land. Ein Beispiel: Da ist dieser Typ namens Cobb – ein Kopfgeldjäger, der mit seiner Gang Lösegelder bei armen Bürgern von Goodsprings erpresst. Kein Wunder, dass die ganze Stadt Cobb gerne tot sehen würde. Nichts leichter als das. Wer dem Fiesling eine Kugel in den Schädel pustet, steigt in Goodsprings vom absoluten Nobody auf zum Status »Akzeptiert«. Die Vorteile liegen auf der Hand: Händler geben öfter und größere Rabatte auf ihre Waren, Bürger auf der Straße plaudern lockerer mit dem Helden und haben vielleicht auch den einen oder anderen Nebenauftrag parat, der besondere Gegenstände, Erfahrungspunkte und Kronkorken einbringt – die Standard-Währung in »Fallout«. Wer sich mit einer Fraktion aber besonders gutstellt, muss automatisch große Nachteile bei den rivalisierenden Banden in

✕ Der New Vegas Strip

LET ME ENTERTAIN YOU!

Wer in der heutigen Zeit einen Ausflug in die Glücksspiel-Metropole Las Vegas unternimmt, der will in erster Linie eines: unterhalten werden. Auch im atomar verseuchten Pendant New Vegas ist das nicht anders. Auf diesem ziemlich isolierten Fleckchen reihen sich schmucke Casinos wie das »Lucky 38« und das »The Tops« aneinander und bieten vergnügliche – und kostspielige – Stunden mit Blackjack, Roulette, Einarmigen Banditen und mehr. Wie auch im echten Leben gilt: je höher der Einsatz bei diesen Minispielen, desto größer der mögliche Gewinn. Bei wem also gerade nur ein paar Kronkorken in den löchrigen Hosentaschen klimpern, der findet erst gar keinen Einlass. Die Türsteher sind außerdem knallhart und nehmen jedem Spielgast bei Betreten des Etablissements seine Waffen ab. Spielbanken ausrauben oder dem Casino-Manager eins vor den Latz brennen, ist also nicht drin. Dafür aber gehobenes Dinieren und protziges Beisammensein in klassischem Ambiente im Frank-Sinatra-Stil. Hat auch was! Überhaupt gibt es auf dem sogenannten New Vegas Strip einiges zu sehen. Dieser Ort fühlt sich an, als hätte es den vernichtenden Atomkrieg nie gegeben – ein Refugium für alle, die gerne in Erinnerungen schwelgen und den harten Alltag im Ödland hinter sich lassen wollen. Umgeben von grellen Neonlichtern, sexy Tanzrevuen und ausgelassenen Besuchern fällt das auch gar nicht schwer.

Kauf nehmen; denn deren Mitglieder werden dann zu knallharten Erzfeinden. Ein spannungsgeladenes Szenario, das zu mehrmaligem Durchspielen motiviert.

SPÜRE MEIN MEGA-PLASMA-GEWEHR

Wo Cobb und seine Schergen noch sehr leichte Beute sind, werden die Kämpfe im gefährlichen Mojave-Ödland schon anspruchsvoller. Hier wimmelt es nur so vor mutierten Hornissen, »Bighorners« genannten Widdern und anderen atomar entstellten Widersachern. Auch die aus Teil Zwei bekannten Geckos – riesige Echsen mit gewaltigem Appetit auf Menschenfleisch – feiern ihr Comeback; und mit denen, das wissen Fans, ist nicht zu spaßen. Umso besser, dass Obsidian das bewährte Kampfsystem aus Teil Drei beim Alten belässt und lediglich etwas Politur aufträgt. Die Echtzeit-Kämpfe spielen sich wahlweise so flott und actiongeladen wie ein normaler Ego-Shooter oder können per bekanntem »V.A.T.S.«-System deutlich taktischer angegangen werden. Dabei pausiert der



Mit Golfschlägern kann man nicht nur Golf spielen. Mit solchen aus massivem Eisen sowieso nicht. Als Nahkampfwaffe eignen sie sich auch famos.

Kampf auf Knopfdruck, der Spieler kann den nächsten Schlag oder Schuss in Ruhe planen und bestimmte Körperteile anvisieren. Hierbei sind allerdings nicht länger Kopfschüsse die erste Wahl. Die Entwickler versprechen, dass jeder Gegner andere Schwachstellen haben wird, auf die sich das Schießen besonders lohnt. Zudem gilt es herauszufinden, welche der zahlreichen Waffen im Arsenal den besten Durchschlagswert erzielt – und das muss nicht zwingend ein vorgefertigter Totschläger sein. Anders als in »Fallout 3« darf in »New Vegas« nämlich wieder gebastelt werden. Mit unterschiedlichen Modulen, etwa einem größeren Magazin, einem verlängerten Lauf oder einem Zielfernrohr lassen sich die Schießprügel ganz individuell aufrüsten. Wer besonders viele Talentpunkte auf dieses Handwerk verteilt, darf später außerdem richtig exotische Anbauten vornehmen. Eine Maschinenpistole mit Schnelllader, die gleichzeitig auch Granaten verschießt, die nach wenigen Sekunden Feuer fangen, zum Beispiel. Krass, was damit alles möglich ist! Auch einzigartige Waffen halten endlich wieder Einzug, zum Beispiel die »Holy Mary«: eine 9mm-Pistole mit schnörkeligem Marienbildchen am Schaft. Sehr cool!

BLUTIGE APOKALYPSE

Kommt man im Ödland trotz aller Superwaffen alleine nicht zurecht, lautet die Lösung: Teamwork. Wer ausreichend charismatisch ist oder genug Überzeugungsarbeit leistet, darf in größeren Städten Söldner anheuern, die einen im Kampf unterstützen. Zum Beispiel den überaus sympathischen Latino-Ghoul

Raoul – aber sprich ihn bloß nicht auf seine fehlende Nase an! Gibt's so auch schon in »Fallout 3« – ist da aber eher nervtötend, weil die KI-Kollegen nie das tun, was man von ihnen erwartet. Jetzt tanzt aber garantiert alles nach deiner Pfeife, denn ab sofort lassen sich die Begleiter über das sogenannte »Companion Wheel« steuern. Über dieses komfortable Ringmenü gibt man beispielsweise die Anweisung, stehenzubleiben, sich aggressiv oder passiv zu verhalten oder sich mit einem Stimpack zu heilen. Das klappt wunderbar und wird somit zu einer echten Unterstützung. Wer die bezaubernde Atomwüste des Ödlands doch lieber allein durchreist, muss aber nicht immer offensiv ballend durch die Lande ziehen. Laut den Entwicklern kann nahezu jede Mission auch leise und hinterlistig absolviert werden. Zum Beispiel ein Mordauftrag. Klar, im Rambo-Stil zückt man einfach seine Wumme und ballert den Schergen über den Haufen. Cooler ist aber die Version mit einem Päckchen C4-Sprengstoff. Das wandert still und leise ins Inventar des Opfers, der Held entfernt sich ein paar Meter und »Bumm!« – genießt dann aus der Ferne das Schauspiel des menschlichen Feuerwerkskörpers. Da fliegen Arme und Beine, Blut fetzt in Tröpfchenscharen durch die Luft – ganz schön brutal. Das kommt so garantiert nicht nach Deutschland. Allerdings schweigt sich Hersteller Bethesda bislang zum Thema Kürzungen noch aus. Bleibt zu hoffen, dass die nicht ganz so krass ausfallen wie im dritten Teil. Denn da wurde der Spielspaß gleich mit beschnitten. Und das wäre bei »New Vegas«, das seinen Vorgänger locker in die Tasche steckt, gleich noch mal so schade.

Sabine Vogel



Schön, dass sich »New Vegas« nie selbst allzu ernst nimmt. Dieser Supermutanten-Gegner hat zum Beispiel eine Vorliebe für blonde Frauenperücken und Herzen-Sonnenbrillen. Genial!

360 LIVE sagt...

Fans: vormerken! Kritiker: auch! Denn »New Vegas« wird so, wie Teil Drei hätte werden
HITPOTENZIAL sollen: verstrahlt gut!

8.5 von 10

Erhältlich | 28. Februar 2011 | Status | 80% komplett



DEUS EX HUMAN REVOLUTION™

kurz&knapp

Hersteller | Square
Enix/Eidos

Entwickler | Eidos
Montreal

Genre | Ego-Shooter/
Rollenspiel

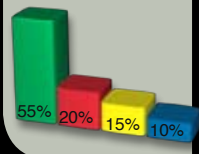
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Vielversprechende
Fusion von
Rollenspiel und
Ego-Shooter im
Cyberpunk-
Universum.

das ist drin

- Implantate
- Upgrades
- Tarnen
- Dialoge



Biomechanische Implantate, mnemonische Speicherchips, intradermale Waffen. Ist das hier das »Bioshock« der Zukunft?

Der Himmel über der Stadt hat die Farbe eines Fernsehers, der auf einen toten Kanal geschaltet ist. Das gleißende Licht der Plasma-Bildschirme strahlt wie eine künstliche Sonne, verwandelt Detroits Nacht zum Tag. Prostituierte, Junkies und andere Exilanten dominieren im Jahre 2027 die Straßen solcher Sprawls. Einen sicheren Platz gibt es hier nicht. Kein Wunder also, dass von großen Industrie-konzernen gefertigte Körperimplantate zur Selbstverteidigung reißenden Absatz finden: Rasierklingen unter den Fingernägeln, Nacht-sichtgeräte als Augenmodifikation oder kraft-verstärkende Muskelprothesen – im Zeitalter der Bioimplantate ist nahezu alles möglich.

Held Adam Jensen arbeitet als Sicherheits-offizier für einen Hersteller solcher Modifi-kationen. Sein Körper weist, neben multifunktio-nalen Armprothesen, unzählige biomechanische Verbesserungen im Bereich der Redegewand-theit, Kampfleistung und Tarnung auf. Wie gut Jensen diese Fähigkeiten beherrscht, zeigt eine Demonstration des Cyberpunk-Ego-Shooters

von Entwickler Eidos Montreal auf der Gamescom. Drei Mal spielt Leveldesigner Francois McCann ein und dieselbe Mission vor. Die Aufgabe ist stets die gleiche: im Namen sei-ner Firma ein mnemonisches Kopfimplantat vom Typ TYM Cortechmodell F47 aus einer Leiche ent-fernen, die in der Leichenhalle der Polizeistation 87 liegt. Allerdings wählt McCann jedes Mal eine andere Herangehensweise: mal die harte Tour, mal den diplomatischen und mal den lautlosen Ansatz. Denn wie eine Mission letztendlich ge-löst wird, bleibt immer komplett dem Spieler überlassen. Folglich gibt es bis auf die Aufgaben-stellung selbst keine Hinweise zur Lösung.

DER WEG IST DEIN

Doch was ist so besonders an diesem Kopf-implantat des Toten? Nun, die Leiche war selbst Mitglied der Gruppe der sogenannten Puristen, einer terroristischen Vereinigung, die sich mit Waffengewalt gegen Modifikationen und für die Reinhaltung des menschlichen Körpers ausspricht. Was also hat ein solcher Chip



Weil die Entwickler auf geskriptete Ereignisse verzichten, spielt sich jede Mission bei jedem Versuch etwas anders.

Künstlich oder natürlich?

- +** Rollenspiel- und Shooter-Elemente gut verzahnt, nicht-linearer Missionsablauf, umfangreiches Upgrade-System, packendes Szenario, einzigartiger Grafikstil, mehrere Enden
- Kein Cyberspace, noch leichter Zeilenversatz, Charaktermodelle oft detailarm



Dass die Atmosphäre so authentisch rüberkommt, liegt nicht zuletzt an den professionellen Synchronsprechern. Im englischen Original wird beispielsweise Protagonist Adam Jensen von Elias Toufexis, dem Star der US-Sci-Fi-Serie »Eureka« gesprochen.



Seit mehr als vier Jahren ist »Human Revolution« bei Eidos Montreal in Entwicklung – lange bevor Microsoft mit Kinect an die Öffentlichkeit ging. Folglich unterstützt der Titel den Bewegungscontroller nicht – auch nicht nachträglich via Patch.



Schleichen, reden, ballern – der Spieler kann selbst entscheiden, wie er die Aufgaben löst. Innerhalb der ersten Spielstunde werden die Grundlagen ausführlich erklärt.

im Kopf eines Puristen zu suchen? Auf zur Polizeistation, um die Antwort herauszufinden. Doch schon am Eingang macht einer der Polizisten Stress: »Hey, das ist Sperrgebiet, hier kannst du nicht durch«, pöbelt der Türsteher Jensen an. Nicht lange gefackelt, schon schießen aus Jensons Armen intradermal – also in die Haut – eingearbeitete Messer, die er dem Offizier in die Brust rammt. Die Schlacht beginnt. Mit einer Maschinenpistole bewaffnet stürmt Jensen die Büros, liefert sich ein hitziges Feuergefecht mit den Polizisten. Überraschung: Im Gegensatz zu den ersten beiden »Deus Ex«-Spielen verzichtet der neue Teil auf Heilmittel und ersetzt diese durch eine automatische Regeneration der Lebensenergie. Damit will man Spieler ermutigen, neue Strategien und Taktiken auszuprobieren. Auch praktisch in solchen Situationen ist der Röntgenblick, der Gegner selbst durch Wände hindurch sichtbar werden lässt. Dennoch: Die Gesetzeshüter sind deutlich in der Überzahl, Jensen muss hinter einem Schreibtisch in Deckung hechten. Das ist der richtige Zeitpunkt, das Upgrade-Menü aufzurufen und das mitgeführte Schießbeisen mit Explosiv-

geschossen und einem größeren Magazin aufzurüsten. Die Teile hierfür lassen sich entweder in den weitläufig konstruierten Abschnitten finden oder mit dem zuvor für erfolgreiche Missionen verdienten Geld kaufen. Ebenfalls können Waffen miteinander kombiniert und dadurch drastisch verbessert werden. So klemmt Jensen beispielsweise eine Haftmine an eine Granate und schmeißt sie den Polizisten vor die Füße – ein ohrenbetäubender Knall, schon ist der Durchgang zur Leichenhalle frei. Jetzt nur noch das Kopfimplantat bergen und die Mission gilt als geschafft – zurück zur Zentrale.

Neustart. Gleicher Abschnitt, gleiche Aufgabe, andere Lösung. Denn statt den Polizisten am Anfang mit seinen Armklingen zu konfrontieren, lässt Jensen sein diplomatisches Feingefühl spielen und verwickelt sein Gegenüber in einen Dialog. Die Unterhaltung läuft ähnlich wie in vielen anderen Rollenspielen ab: Drei Antwortmöglichkeiten stehen zur Wahl – hier zum Beispiel »abschmettern«, »überzeugen« und »plaudern«. Je nach Sprachgewandtheit und Sympathie für den Gesprächspartner können Konflikte auf diesem Weg schnell und

✕ Ahnengalerie

DIE WURZELN DER TRILOGIE

Der Name »Deus Ex« löst vor allem bei PC-Veteranen ein wohliges Kribbeln aus. Denn der erste Teil der Serie, erschienen im Jahre 2000, ist ein echter Meilenstein. Seinerzeit verknüpft »Deus Ex« wie kein Spiel zuvor die Elemente eines Ego-Shooters mit Rollenspiel-ähnlicher Charakterentwicklung und Spielfigur-Modifikation: Als Antiterror-Agent JC Denton pflanzt man sich Sichtimplantate ein oder verpasst dem Bein einen Muskelkraftverstärker, um genauer zielen und schneller rennen zu können. Dazu dürfen die Fähigkeiten Schleichen, Hacken und der Umgang mit Waffen stetig verbessert werden. Geistiger Vater dieses Meisterwerks: Branchen-Urgestein Warren Spector, der unter anderem für legendäre PC-Spiele wie »Ultima VI« und »System Shock« verantwortlich zeichnet. An »Invisible War«, dem 2003 erschienenen zweiten Teil von »Deus Ex«, war Spector nur als »Chef-Aufpasser« beteiligt. Deshalb und wegen vieler kleiner Unstimmigkeiten steht das Spiel bei Fans weniger hoch im Kurs. Ein weiteres Nachfolge-spiel, »Deus Ex: Clan Wars«, fällt angeblich schon bei internen Tests durch und wird schließlich 2005 unter dem Namen »Project Snowblind« veröffentlicht. Heute arbeitet Spector übrigens am Actionabenteuer »Mickey Epic«, welches exklusiv für Wii erscheint.



✕ Neuromancer

DIE GESCHICHTE DES CYBERPUNK

Das Sci-Fi-Genre des »Cyberpunk« dürfte der jüngeren Generation weniger geläufig sein. Der Begriff ist eine Fusion der beiden Wörter »Kybernetik« und »Punk« und steht sinnbildlich für die mechanische Weiterentwicklung des menschlichen Körpers. Begründet hat den Begriff der amerikanische Autor Bruce Bethke, der 1983 eine Kurzgeschichte mit dem Titel »Cyberpunk« veröffentlicht. Wirklich populär wird das Genre allerdings erst im Folgejahr mit William Gibsons Meisterwerk »Neuromancer« und den beiden Fortsetzungen »Count Zero« und »Mona Lisa Overdrive«. Mit seiner Erfindung des »Cyberspace« gilt Gibson als spiritueller Schöpfer des Internets, träumte er doch schon damals von der globalen Verknüpfung der Menschheit mithilfe eines künstlichen Raums. Auf Basis dieses Szenarios erblicken unzählige Bücher, Videospiele und Filme das Licht der Welt. Anhänger von Pen-and-Paper-Spielen dürfte da vor allem »Shadowrun« ins Gehirn schießen, während Cineasten von Ridley Scotts Romanverfilmung »Blade Runner« und der »Matrix«-Trilogie schwärmen.



gewaltfrei gelöst werden. Allerdings braucht die dialoglastige Herangehensweise fast drei Mal so lange, als wenn man einfach die Waffen sprechen lässt. Dafür erhält der Spieler oftmals wichtige Hintergrundinformationen, Missionstipps und Nebenaufgaben. Ferner ist die Umgebung jetzt frei und ohne störenden Kugelhagel erkundbar. Laut Art Director Jonathan Jacques-Belletête ist es somit sogar möglich, das komplette Spiel ohne einen einzelnen Mord durchzuspielen – bis auf die Story-abhängigen Bosskämpfe natürlich.

Im dritten Anlauf demonstriert McCann den an »Splinter Cell« erinnernden Schleichansatz. Also zurück zum Missionsanfang, direkt vor die Polizeistation. Statt aber wie zuvor den Haupteingang zu passieren, sucht Jenson die kleine Seitengasse neben dem Gebäude auf. Mit Hilfe einer Kiste erreicht er die Feuerleiter und macht sich oben angekommen am Sicherheitsschloss der Tür zu schaffen. Hier kann der Spieler entweder den zuvor gefundenen Code für das Schloss eingeben oder versuchen, den elektronischen Schließmechanismus zu hacken. Nimmt man sich die Schaltkreise vor, öffnet sich ein Fenster mit vernetzten Knotenpunkten. Hier gilt es, die richtigen Punkte miteinander zu verknüpfen und dadurch kurzzuschließen – das Pipeline-Minispiel aus »Bioshock« lässt grüßen. Das alles geschieht unter Zeitdruck und muss erledigt werden, bevor der Sicherheitsserver den Hackversuch spitzkriegt und Alarm schlägt. Am Anfang noch recht überschaubar, werden die Hack-Herausforderungen im Spielverlauf schnell anspruchsvoller. Spezielle Viren helfen zwar bei der Bewältigung, sind aber selten und teuer.

Wenig später hat Jenson die Sicherheitsbarriere umgangen, also ab in die Polizeistation. Um an den

zahlreichen Cops und Kameras vorbeizukommen, aktiviert Jenson sodann seinen Camouflage-Anzug und macht sich für kurze Zeit unsichtbar. Vorbei an den Jungs, einen Wachmann bewusstlos geschlagen, den Körper in eine dunkle Ecke gezogen – die Treppe runter zur Leichenhalle scheint frei. Doch Mist! Einer der Wachmänner hat Jenson entdeckt und schlägt Alarm; also schnell ein gutes Versteck suchen und ausharren. Denn wie bei »Splinter Cell Conviction« quittieren Gegner die Suche nach einer bestimmten Zeit. Jetzt kann Jenson einen erneuten Schleichversuch wagen. Dann das nächste Problem: Drei Sicherheitskameras und ein elektronisches Schloss versperren den Weg zur Leichenhalle, Zeit zum Hacken bleibt nicht. Genau der richtige Moment, die EMP-Kanone auszupacken und die gesamte Elektronik mit einem elektromagnetischen Impuls außer Kraft zu setzen. Nun noch den Chip mitnehmen und raus aus der Station. Auftrag erfüllt!

KYBERNETISCHE REVOLUTION?

Eines zeigt sich schon jetzt: Die Entwickler setzen alle Hebel in Bewegung, um die rund 20 Spielstunden für die Kampagne so einzigartig wie möglich zu gestalten. Kein Durchgang spielt sich wie der vorherige, verschiedene Abspannsequenzen belohnen sogar mehrmaliges Durchspielen. Auch die unzähligen, überall versteckten Körper- und Waffenverbesserungen verleiten dazu, sich die Umgebung genau anzusehen und sämtliche Nebenmissionen zu absolvieren. Für eine Wagenladung Abwechslung ist folglich gesorgt. Und auch die Grafik überzeugt: Die Kulissen sind bis ins kleinste Eck ausgearbeitet. Die stilsichere Farbpalette mit der Betonung auf Schwarz und Gold gefällt und

transportiert die düstere Stimmung wie kaum ein Xbox-360-Spiel zuvor. Kein Wunder – ist diese Konstellation doch mit Bedacht gewählt worden: »Schwarz symbolisiert die trostlose Welt des Cyberpunks«, sagt Produzent David Anfossi. »Der Goldton dagegen steht für die Hoffnung auf Besserung, wie sie die Menschen schon damals zur Zeit der Renaissance hatten.« Wenn Eidos Montreal jetzt nur noch für detailreichere Charaktermodelle sorgt, alles perfekt ausbalanciert und den Zeilenversatz der Demoversion in den Griff bekommt, könnte »Deus Ex: Human Revolution« die Vorherrschaft von »Bioshock« im Genre der Action-Rollenspiele ein für alle Mal brechen. Schade nur, dass Eidos vorerst auf einen Cyberspace im Spiel verzichtet. Die Chancen stehen aber nicht schlecht, dass er als Download-Inhalt seinen Weg in die Matrix findet.

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Mitreißender Cyberpunk-Shooter, der »Bioshock« den Rang als bester Rollenspiel-HITPOTENZIAL Shooter-Mix ablaufen könnte.

8.5 von 10



Feuerdrache oder Streichholz?

- +** Keine Kenntnisse des ersten Teils zum Verständnis nötig, völlig neues Dialogsystem – ähnlich dem aus »Mass Effect«, Gameplay und Zwischensequenzen sehr emotional, Spielstand aus Teil Eins kann importiert werden und beeinflusst den Rest des Spielverlaufs
- Grafik unterscheidet sich nicht sonderlich vom ersten Teil, nur drei Charakterklassen, wieder nur ein abgespekter Taktik-Modus für die Konsolenfassung



Erhältlich | 11. März 2011 | Status | 50% komplett

DRAGON AGE 2

Ein Held, dutzende Legenden – und du schreibst alle selbst...

kurz&knapp

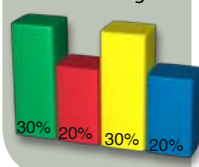
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bioware erzählt die Geschichte von Hawke und wie er zum »Champion« von Kirkwall wurde...

das ist drin

- Blut
- Drachen
- Flirts
- Entscheidungen



Einmal gab es im Lande Ferelden einen Helden namens Hawke. Vom Überlebenden einer Invasion der dunklen Brut in Lotharing stieg er auf zum Champion von Kirkwall – und veränderte so die Geschichte des Landes. Doch das ist so lange her, dass niemand mehr so genau weiß, wie Hawke wirklich an so viel Macht gelangte, was er getan hat, um zum Champion aufzusteigen und wie viele Leichen dabei seinen Weg pflasterten. Unzählige Legenden ranken sich um Hawke – und jeder will die Geschichte um ihn anders gehört haben. Einige behaupten, er könne mit bloßer Hand einen Oger niederstrecken. Andere munkeln, Hawke habe nie gelebt. Aber was ist Übertreibung, was eine Lüge?

In »Dragon Age 2« wird der Spieler selbst die Legende von Hawke entwirren. Ziemlich losgelöst von den Geschehnissen um die Grauen Wächter aus dem ersten Teil, erlebt man eine völlig neue Art der Geschichten-erzählung. Nicht einen zentralen Handlungsstrang gibt es, sondern gleich mehrere. Genau genommen so viele, wie Überlieferungen von Hawkes Aufstieg existieren. Das hier erzählt also eine Geschichte in einer Geschichte, wechselt stetig zwischen Dialogen und Streitgesprächen der Erzähler, dann wieder hin

zum actiongeladenen Abenteuer, das man als Hawke selbst erlebt. Nicht selten spielt man so die gleiche Szene mehrmals in verschiedenen Abläufen, mit unterschiedlichen Teamkameraden und an anderen Orten. Wirkt frisch und andersartig!

Freilich erfindet Bioware das Rollenspiel-Rad nicht neu: Verfolgerperspektive, freie Charaktergestaltung und eine Kombination aus Kämpfen und Quatschen bilden auch diesmal den Fokus – mit kleinen, aber feinen Verbesserungen. So hat Hawke etwa endlich eine Stimme, die ihn gleich weniger austauschbar erscheinen lässt als der Held des ersten Teils. Und keine Panik: Natürlich darf Hawke auch von einer Frau verkörpert werden. Was aber wegfällt, ist die Wahl der Rasse: Hawke ist ein Mensch und kann lediglich die Rolle eines Magiers, Kriegers oder Schurken annehmen. Ansonsten zeigt sich »Dragon Age 2« aber erneut sehr freigiebig in der Wahl der persönlichen Vorgehensweise. Wer mordend durch die Welt zieht, endet in der Legende womöglich als Tyrann, der zu guter Letzt vom Pöbel gelyncht wird. Wer hingegen Gutes tut, erlebt Hawkes Legende aus einer gänzlich anderen Perspektive. Hoher Wiederspielwert garantiert – super!

Auch das Kampfsystem wird veredelt. Magier dürfen die dunkle Brut ab sofort auch mit spektakulären Finalschlägen, etwa blauen Blitzen, die ein Opfer zu Tode schocken, erledigen. Überdies gibt's nun viel mehr Nahkampf-Kombos, um dem Spieler stets eine frische Optik zu bieten. Richtig klasse, auch wenn Umgebungen und Figuren noch etwas steif wirken. Ansonsten funktioniert das Kampfsystem wie gehabt: In Echtzeit Gegner metzeln und wenn's brenzlig wird eine Denkpause aktivieren – eben den bekannten Taktik-Modus. Inwieweit »Dragon Age 2« noch echte Überraschungen bereithält oder ob das Ganze dann doch nur aufgewärmte Drachenkacke ist, wird sich für Spieler weltweit im März 2011 zeigen.

Sabine Vogel

360LIVE sagt...

Es fehlen noch echte Neuerungen. Ansonsten schon jetzt Kandidat fürs Rollenspiel des HITPOTENZIAL Jahres 2011.

8.5 von 10



FABLE 3

Alles eine Sache des Versprechens...

kurz&knapp

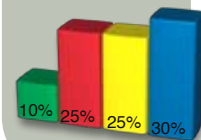
Hersteller | Microsoft Studios
Entwickler | Lionhead Studios
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Als Held geht's durch eine riesige Welt, die's letztlich zu beherrschen gilt.

das ist drin

- Gartenzwerge
- Kämpfe
- Gutes tun
- Böses tun



Es ist fast, wie den ersten Schritt in die eigene, frisch renovierte Wohnung zu tun. Sofort findet man sich zurecht, weiß, wo alles liegt und steht. Selbst schlaftrunken und in dunkelster Nacht gelingt der Gang ins Bad, ohne sich an einem Schrank den großen Zeh anzustoßen. Dennoch: Alles ist irgendwie etwas anders, Neues fällt sofort ins Auge, kleine Details zeigen sich erst nach und nach, zaubern dann aber ein Lächeln aufs Gesicht. Genauso fühlt es sich an, als »Fable«-Fan erstmals längere Zeit an den dritten Teil der beliebten Rollenspiel-Serie Hand anzulegen, alles zum ersten Mal genau betrachten zu dürfen. Genau das hat 360 Live auf der Gamescom in Köln getan.

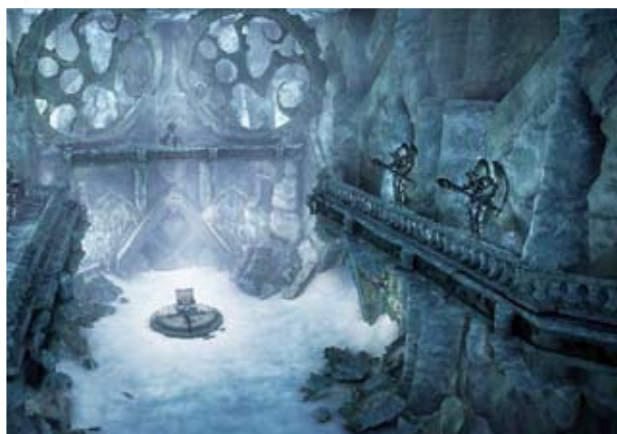
Auf einem 40-Zoll-Samsung-TV flimmert ein Ladebildschirm. Kurze Tipps in Textform werden eingeblendet, Zahnräder rattern. Im Hintergrund: Ein prunkvoll gekleideter König zeigt mit dem Finger auf den Spieler. Darunter der Text »Albion braucht dich!« Knapp 200 solcher Motive, verrät uns Produktionsleiterin Louise Murray nebenbei, wird es geben, um unterhaltsam die – aktuell noch recht langen – Ladezeiten zu überbrücken. Dann geht's los.

PIRATISCH GUT

Der Spielstand, den uns Murray und »Fable 3«-Audio-Produzent Georg Becker vorsetzen, ist noch vor Spielmitte angesetzt. Schmuck, aber abenteuerlich kommt der Heroe daher: robuste Lederstiefel, ein abgewetztes Wams mit dicken Riemen und filigranen Kupferverzierungen und auf dem Kopf ein schmutziger Biberfellhut im Piratenstil. Dazu in einer Hand ein spitzer Degen, in der anderen eine angerostete Pistole. Um ihn herum kleine Fachwerkhäuser, erbaut in einem lichtdurchfluteten Tal, verbunden mit Steinwegen, dazwischen immer wieder hoch aufragende Bäume.

Sofort werden Erinnerungen an das Dorf Oakvale aus »Fable« wach, den Geburts- und Heimatort des ersten Helden des Reichs Albion. Und auch sonst fühlt man sich wie zu Hause. Aus der Third-Person-Sicht scheucht man seine Recken mit dem linken Stick die Gassen entlang, einem Waldweg entgegen. Hier wartet auch schon die erste Mission. Eine wahrlich kuriose Herausforderung: Brian, ein alter Kerl mit Spitzhut, steht umgeben von knuffigen Gartenzwerge vor einem Felsen. Er jammert, fleht den Helden um Hilfe an. Jemand möge doch bitte nach seinem verlorenen Päckchen suchen. Ein Geschenk für seine geliebten Zwerge sei darin verschnürt. Also los: Wie schon in »Fable 2« ist Orientierung kein Problem. Eine golden schimmernde Linie auf dem Boden zeigt den Weg zum nächsten Missionsziel. Der praktische Indikator führt den Helden durch eine kleine Stadt und über eine imposante Steinbrücke. Hier offenbart sich erstmals ein fabulöser Blick auf die Umgebung; dichte Wälder reichen bis an den Horizont, hohe Berge streben den Wolken entgegen und tiefe Täler durchziehen die Landschaft. Und fast alles darf erkundet werden. Denn, so verrät Georg Becker: »Fable 3 ist riesig und weitaus freier begehbar. Tatsächlich wird man komplett per pedes etwa von Brightwall Village nach Mystpeak und Bowerstone gehen können, die Landschaft und Abenteuer am Wegesrand genießen dürfen.« In »Fable 2« unterbricht hingegen stets eine Ladepause die Reise und setzt den Heroen vor dem Reiseziel ab – furchtbar, meinten viele Fans. Der riesigen Spielwelt wird's auch an Kämpfen nicht mangeln, fügt Produktionsleiterin Murray an. Schon nach wenigen Minuten attackiert ein Rudel Wölfe. Schnell wird mit Schwert und Pistole ausgeteilt, dann ein Feuerball hinterhergeschleudert. Das alles fühlt

»Schau immer erst in beide Richtungen, bevor du die Straße überquerst.«





sich spürbar flüssiger und rasanter an, als im letzten Teil. Doch es nützt nichts. Zu viele Wölfe springen einem zähnefletschend an die Kehle. Also schnell die Starttaste drücken und ins »begehbare Menü«, das sogenannte Sanctuary, wechseln. Nur wenige Schritte, schon stehst du im Magieraum. Dort sind alle bereits erlernten Zauber aufgereiht: Nun einfach einen auswählen und dem Helden quasi »in die Hand« legen. Fertig! Praktisch: Pro Hand darf ein Zauber definiert werden. Okay, mal »Erdbeben« und »Eisregen« kombinieren. Erneut die Starttaste antippen, sofort geht der Kampf weiter. Jetzt noch die B-Taste gedrückt halten, schon lädt sich der Zauber auf. Es wird leicht finster, die Erde beginnt zu beben. Die B-Taste losgelassen zischen schließlich Eiszapfen aus einer kleinen Gewitterwolke und fegen das verdutzte Wolfsgesocks hinweg. Toll, wie actionreich und gleichzeitig leicht sich das kontrolliert!

LEBENDE ZWERGE

Wenig später: ein weiterer Kampf. Diesmal gegen gierige Banditen, einige schlampig gekleidete Typen und einen muskulösen Kerl in Lederkluft – sie alle scharen sich um eine kaputte Postkutsche. Auch hier: kräftig Schläge austeilen, ein paar Pistolenschüsse und ein Zauber. Schon liegen die Kerls am Boden, der leblose Obermotz rollt gar physikalisch korrekt den

Abhang hinunter. In einer Truhe an der Kutsche findet sich das Päckchen von Brian. Jetzt also den ganzen Weg zurücklaufen? Nicht nötig. Stattdessen per Starttaste ins Sanctuary, wo in der Haupthalle ein Miniaturmodell Albions auf einem Tisch steht. Auch das ist neu: An dieses herangetreten, darf es frei mit Lupe en détail betrachtet werden. Alle bereits erkundeten Orte sind aus einer Art Draufsicht dargestellt und mit Namen benannt; auch freies Ranzoomen bis auf Gebäudegröße ist möglich. Schnell findet sich Brians Standort, und mit einem Tastendruck wird der Held in seine Nähe beamt. Keine Rennerei, kein Stress – alles easy. Vor Brian stehend reicht schließlich das simple Betreten des ihn umgebenden goldenen Kreises, schon geht das Päckchen zurück an seinen Besitzer. Der mysteriöse Inhalt? Ein potthässlicher Wasserspeier, der plötzlich Blitze verschießt; die Augen der Zwerge beginnen zu glühen, woraufhin einer der Gnome spricht: »Schau immer erst in beide Richtungen, bevor du die Straße überquerst.« Schräg, aber das sind »Fable«-Liebhaber ja gewohnt.

VERSPRECHEN UND REGIEREN

Auch sonst wird der geneigte »Fable«-Fan sehr vieles sofort wiedererkennen, die Dinge schnell begreifen und sich in Altbekanntes neu verlieben. Von seinem Vorgängerspiel unterscheidet sich »Fable 3« also in

✕ Nimm die Hand...

...JUNGE FRAU

Neu in »Fable 3«: die Touch-Funktion. Mit dieser hat der Held die Möglichkeit, die Bewohner von Albion einfach an der Hand zu packen. Aber wozu das? Das gilt's im Spiel herauszufinden, denn die Möglichkeiten zeigen sich vor allem durchs Herumspielen und Ausprobieren. Ein an die Hand genommener Bettler kann von einem gütigen Held etwa in eine Kneipe geführt werden, wo ihm ein herzhaftes Mahl spendiert wird. Ebenso darf er vom boshafte Spieler zur Stadtwache geschleift werden, die ihn für seine Landstreicherei festsetzt. Eine junge Frau hingegen wird an der Hand genommen und zum Friseur geführt: der perfekte Start für eine herzige Romanze. Und wer einfach nur fies sein mag, der greift sich den nächstbesten Dörfner, zerrt ihn auf einen Steg am See und schupst ihn ins Wasser; oder furzt ihm per »Spaß«-Geste direkt ins Gesicht. Prost Mahlzeit! Aber Touch taugt nicht nur zum Herumblödeln. Manch eine Mission muss wortwörtlich angepackt werden, um sie zu lösen. So ist, das erklärt Produktionsleiterin Louise Murray, in einer Spielszene ein Kind in einem brennenden Haus gefangen. Also muss der Held in die Flammen rennen, das Kind an die Hand nehmen und sicher ins Freie führen.

König oder Klempner?

+ Viele sachte Neuerungen, die aber große Wirkung haben; neues Gut-Böse-System, interessante und witzige Missionen

- Hübsche Grafik, die teils aber noch sehr nach »Fable 2« aussieht; wie sich das Land regieren letztlich anfühlt, steht noch in den Sternen

Und außerdem?

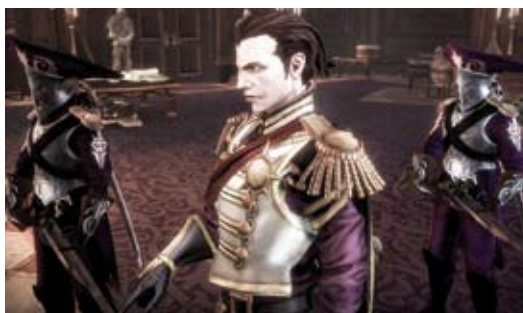
■ Einzelspieler-Erlebnis mit der Möglichkeit zum dauerhaften und spontanen Koop-Spiel für die gesamte Kampagne ■ Erfolge gibt's selbstverständlich ■ Anpassung für Bewegungssteuerung Kinect möglich, aber nicht bestätigt ■ Für Sammler gibt's eine Limited Edition mit Controller im Design der Albion-Krone für rund 60 Euro ■ Eine Veröffentlichung auf Xbox Live in Episodenform wie schon bei »Fable 2« ist möglich, aber noch nicht gesichert



Leuchteaugen, Helme und kaputte Rüstungen: Skelettkrieger sind nur eine Art der garstigen Gegner, gegen die sich der Held im Laufe des Spiels erwehren soll.



Nicht zuletzt hat Entwickler-Studio Lionhead an der Mimik der Figuren gefeilt. Ausdrucksstark und lebendig wirken die Gesichter nun.



Der Tyrann von Albion. Er ist ausgerechnet der Bruder des Helden und muss innerhalb der knapp 15 bis 20 Stunden langen Hauptstory gestürzt werden.

erster Linie durch dutzende Kleinigkeiten und Detailverbesserungen. Etwa warten neue Minigames. Zum Beispiel ein Reaktionstest-gleiches Gitarrenspiel, ähnlich dem Schwertergeschmied aus Teil Zwei. Oder: Eine Nebenmission, die den Helden in ein Brettspiel teleportiert. Als Spielfigur durchschreitet er darin eine Art Labyrinth und blickt von unten auf die riesenhaft erscheinenden Spieler, die all seine Aktionen neckisch kommentieren.

Auch das übergreifende Ziel von »Fable 3«, nämlich König zu werden und das Land zu regieren, wird das bekannte Konzept nicht komplett unterminieren. Denn das soll weitaus subtiler vonstattengehen, als man meinen könnte. Aber darüber möchte das Entwicklerteam noch nicht allzu viel verraten. Nur so viel gibt Produktionsleiterin Louise Murray preis: »Auf deinen Reisen durchs Land werden dir Leute immer wieder Versprechen abringen und Aufgaben stellen, die nur ein König lösen kann. Denn nur so kannst du genug Anhänger für deine Revolution gegen den jetzigen König gewinnen.« Beispiele? Ein klägliches Kinderhort soll in ein prächtiges Waisenhaus umgebaut, ein Wald von bösen Räubern gesäubert und der Verwalter eines Elendsviertels mit Geldmitteln zur Armenversorgung ausgestattet werden. Allesamt große Herausforderungen, die man als König angehen kann – oder auch nicht. In jedem Fall sollen alle Entscheidungen mit Konsequenzen verbunden sein. »Das Konzept, selbst zu herrschen, ist ganz anders als alles, was es bisher bei uns gibt. Viele Entscheidungen über die Versprechen sind weder konkret gut noch total böse.« Denn an der Erfüllung dieser Versprechen wird sich der spätere König, der Held, letztlich messen lassen. Davon hängt die Gunst der Untertanen ab und ob man geschätzt oder gehasst wird. Dieses, so Murray, »kann

so weit führen, dass man dich überfällt, Attentate auf dich verübt. Ja, einige wollen dich sogar tot sehen«.

Aber ob das tatsächlich so funktioniert, ob die Entscheidungen wirklich solch großen Niederschlag in Albion finden? Und ob gewählte Entscheidungen – etwa die Renovierung des Waisenhauses – dann auch mit Zwischensequenzen hervorgehoben werden? All das mag Entwickler Lionhead derzeit noch nicht verraten. Dennoch stehen die Zeichen mehr als gut, dass das hier ein würdiger dritter Teil der Saga wird. Die 360-Live-Redakteure freuen sich jedenfalls schon wie Schneekönige.

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Ein abenteuerliches Epos, das sich vor allem durch brillante Details dicht ans Spielerherz HITPOTENZIAL schmiegt.

8.5 von 10

× Gut? Böse? Beides?

Gut oder böse sein, das ist seit jeher das Kernelement der »Fable«-Serie. Immer wieder wird der Spieler vor die Entscheidung gestellt, sich für eine der beiden Seiten zu entscheiden. Und die Möglichkeiten, eine Wahl zu treffen, sind in den beiden bisherigen Teilen krass: schwarz oder weiß, gut oder böse. Dazwischen gibt's nichts. Graustufen? Fehlanzeige. Das wird mit »Fable 3« nun anders: Denn hier darf man erstmals auch Entscheidungen treffen, die ein bisschen gut oder ein bisschen böse sind und entsprechend sachter ins Gewicht fallen. Verweigert man einem Bettler die Hilfe bei der Suche nach seinem verschwundenen Saufkumpan, werden einem nicht gleich Hörner sprießen wie in »Fable«. Doch Obacht! Auch viele kleine Boshaftheiten summieren sich auf Dauer.



Richtig böse: Klar, auch total fies wird der Held sein können. Es besteht etwa die Möglichkeit, Obdachlose und Wehrlose zu packen und als Arbeitsklaven an einen Fabrikbetreiber zu verkaufen.



Relativ gut: Spendet der Held Geld an einen Kerl, der die Slumbewohner der Stadt Bowerstone unterstützt, ist das zweifelsohne eine gute Tat. Mehr ins Gewicht fiele aber freilich, den Bettlern direkt zu helfen oder ein Armenhaus zu finanzieren.



Der Stern von Albion: Die Macht der guten und bösen Taten zeigt sich erst recht, wenn der Held in der zweiten Spielhälfte zum König aufsteigt. In dieser Rolle kann er plötzlich das ganze Land verändern, Armut und Kriminalität beseitigen – oder alles vor die Hunde gehen lassen.

**EXKLUSIV!
KAUFAKTION
NUR IN 360 LIVE**

Kraftprotz oder Zombiefutter?

- +** Abwechslungsreiche Kulissen, witziges Waffen-Marken-Eigenbau-Konzept, komplett kooperativ spielbar, humorvolle Herangehensweise
- Wie abwechslungsreich die Zombie-Restmüllverwertung tatsächlich ist, muss sich erst noch herausstellen



Mit dem Label Ijiek, das quasi jederzeit im Spiel irgendwo zu erspähen ist, hat sich Produzent Keiji Inafune sein persönliches Denkmal gesetzt. Tipp: Lies den Vornamen mal rückwärts...

Und außerdem?

■ Kampagne zu zweit kooperativ spielbar, allerdings nur im Online-Modus und der Spielfortschritt wird nur für das Profil des Hosts gespeichert ■ Bis zu vier Mehrspieler treten in der Kampfarena von Fortune City in Minispielen gegeneinander an, beispielsweise im Kettensägen-Motorrad-Rennen ■ 50 eher unspektakuläre Erfolge, etwa für die fachgerechte Nutzung jeder Waffe oder das Tragen jedes im Spiel enthaltenen Kleidungsstücks

kurz & knapp

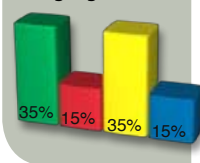
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom
/ Blue Castle
Genre | Action
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Brutales Zombie-Massaker, das sich selbst in keiner Sekunde allzu ernst nimmt.

das ist drin

- Hirnfutter
- Waffenbau
- Beschützerinstinkt
- Gegengift



DEAD RISING 2

360 Live sagt Ja zu Gammelfleisch!

Manchmal bleibt einem als Mitarbeiter eines deutschen Videospiel-Magazins keine Wahl. Denn obwohl die Zombie-Metzerei »Dead Rising 2« quasi zeitgleich mit diesem Heft die Regale deutscher Importhändler füllt, hat sich Capcom partout nicht zur Herausgabe eines Testmusters überreden lassen. Man fürchtet wohl eine erneute Beschlagnahme, nachdem Teil Eins bereits dasselbe Schicksal ereilt hat. Na ja, und so müssen wir eben auf den Test verzichten. Aber nicht auf Berichterstattung...

Zur Story: Fünf Jahre nach der Zombie-Katastrophe der US-Kleinstadt Willamette hat sich der parasitäre Zombie-Virus über fast ganz Amerika ausgebreitet. Nur wenige menschliche Enklaven existieren noch. Der draufgängerische Motocross-Champion

Chuck Greene übernimmt diesmal die Hauptrolle und sitzt bereits zu Spielbeginn mächtig in der Tinte: Seine Frau wurde zwei Jahre zuvor von den Zombies verspeist und seine kleine Tochter kränkelt an einer Biss-Verletzung. Nur das Gegenmittel »Zombrex« kann helfen. Also macht sich Chuck auf zur fiktiven Glückspieltropole Fortune City im Bundesstaat Nevada, die von den Entwicklern nach dem Vorbild Las Vegas geschaffen wurde. Dabei gilt die Stadt eigentlich als sicher. Örtliche Medienmogule machen sich einen Spaß aus dem Dilemma, indem sie inszenierte Zombie-Massaker in der Spielshow »Terror is Reality« im Fernsehen übertragen. Doch als Chuck dort ankommt, wütet in Fortune City bereits das Chaos. Tausende Untote stellen ihm und seiner Tochter nach, bis er sich schließlich in einem Übertragungs-



1



✖ Viel Frischfleisch...

...FÜR KLEINES GELD

Auch der Besuch des virtuellen Las-Vegas-Klons Fortune City hat freilich seinen Preis. Damit aber noch ein paar Peseten für die Spieltische bleiben, hat 360 Live mit seinem Handelspartner www.nippondreams.de eine spezielle Schnäppchen-Aktion organisiert: Gib einfach bei deiner Bestellung von »Dead Rising 2« das Zauberwort »Gehiirrn« ins Kommentarfeld ein und du erhältst die ungeschnittene Importversion für schlappe 49,90 Euro. Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht und endet mit dem Erscheinen des nächsten Hefts.

2



✖ Spielplatz...

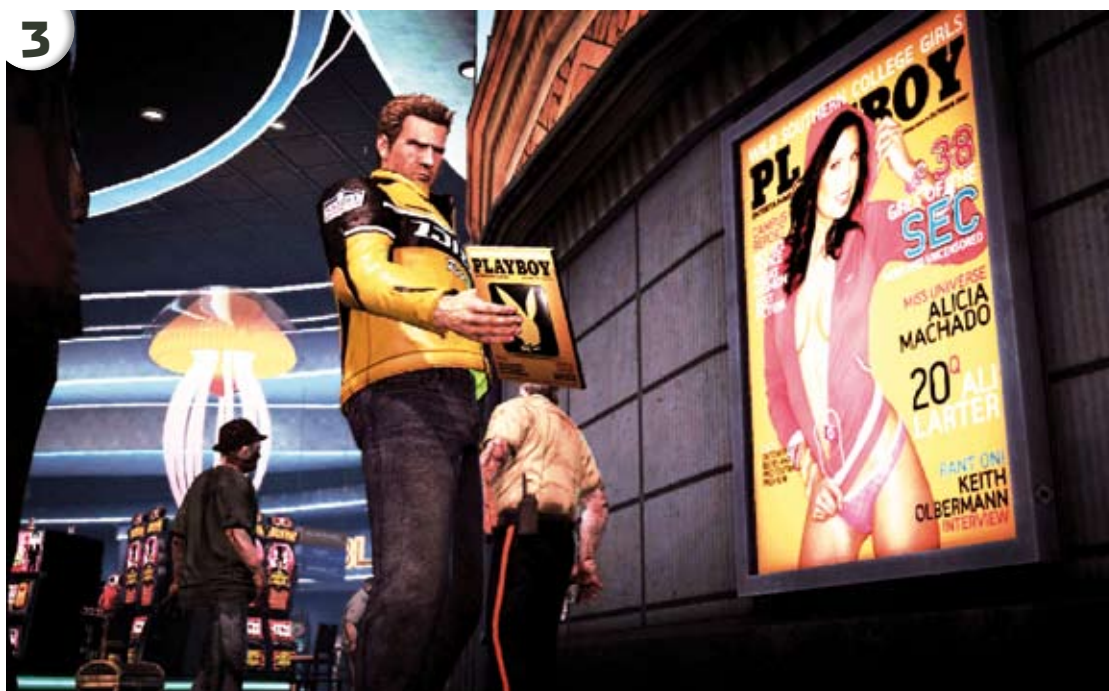
...FÜR HARTGESOTTENE

1 Chuck Greene kann fast alles Gerümpel, das er findet, zu skurrilen Waffen umbauen. Auch Rollstühle und Teddybären werden so zu wahren Lebensrettern.

2 Na ja, von Modebewusstsein kann man hier nicht wirklich sprechen: Auf Knopfdruck zwingt sich Chuck nicht nur in Frauen- oder erotische Latex-Klamotten, sondern lässt auch mal die Hüllen fallen. In den meisten Fällen ist so was aber immer einen Lacher wert.

3 Ingame-Werbung war noch nie so schön: Capcom hat sich für »Dead Rising 2« auf eine Werbekooperation mit dem US-Magazin Playboy eingelassen. Wie sich das im Spiel bemerkbar macht? Playmates auf Litfaßsäulen und Plakaten ziehen überall auf den Plazas und Straßen von Fortune City Blicke auf sich. Nett!

3



raum verschanzen kann. Doch dort wartet die nächste böse Überraschung. Die Nachrichtensprecherin Rebecca Chang berichtet im Rahmen einer Live-Sendung, dass Chuck Greene die Zombie-Statisten der Spielshow aus ihren Gefängnissen befreit haben soll und deshalb für das Massensterben in Fortune City verantwortlich sei. Nun hat Chuck also auch noch eine Verschwörung gegen sich aufzudecken und macht sich – jetzt wo seine Tochter in Sicherheit ist – allein auf die Suche nach Rebecca Chang und dem Heilmittel für seinen Schützling.

Was folgt, lässt sich am besten als klassische Third-Person-Action mit Offene-Welt-Architektur beschreiben. Mit insgesamt fünf großen Kasinos, fünf riesigen Einkaufszentren, einer Parkanlage und der Arena der hiesigen Gameshow ist das Areal weitaus größer dimensioniert als die Willamette-Mall. Und wieder ist's ein Kampf gegen die Zeit, denn nach insgesamt 72 Stunden Spielzeit rückt das Militär an und macht aus der Stadt der Sünde ein Häuflein glühende Asche. Allerdings nimmt sich das Spiel an keiner Stelle wirklich ernst und man kann allerlei Schabernack mit den untoten Schergen anstellen. Chuck kann hunderte Gegenstände, die in der sehr detailliert gestalteten Spielumgebung lagern, als Waffen benutzen – mit oft sehr morbid-witziger Wirkung. Jetzt lassen sich sogar bestimmte Gegenstände mithilfe sogenannter »Kombo-Karten« kombinieren. Ein

herkömmliches Laubgebläse mit einem Sonnenschirm kombiniert eignet sich beispielsweise vorzüglich als Rammbock. Und ein umgebauter Staubsauger mit daran montierten Kreissägeblättern ist nicht nur im Nahkampf eine Wucht, sondern verschießt auch noch brennende Grillanzünder. Mahlzeit! Effekt und Wirkung führen freilich zu literweise Blutvergießen, zumal sich die Zahl der heranstürmenden Zombies seit Teil Eins fast verzehnfacht hat. Laut Produzent Keiji Inafune können jetzt anstelle von „nur“ 800 gleichzeitig dargestellten Hirnlutschern ganze 7.000 auf einmal in Aktion treten. Um diesem Meer aus Gammelfleisch Herr zu werden, kann Chuck Kettensägen an Fahrzeuge montieren und einfach hindurchpflügen. Extrem makaber – und aberwitzig, denn das Ganze spielt sich extrem abwechslungsreich: Chuck stürmt beispielsweise in die nächste Konditorei, mampft zugunsten seiner Lebensenergie ein paar Törtchen und schnappt sich dann einen davor parkenden Rollstuhl. Im Sprinttempo nimmt er Kurs auf den ersten Faul-Typen – der unfreiwillig Platz nimmt – und schuppt das ganze Ding in den nächsten Haufen halbtotes Fleisch. Quasi im Vorbeigehen kann er sich bei jedem Schaufenster bedienen, stülpt sich allerlei kurioses Anzieh-Zeug über, kippt sich an Bars ein paar Schnäpse hinter die Binde und findet hie und da immer wieder überraschend andersartige Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielumgebung.

Von Langeweile also keine Spur in Fortune City. Und: Da dieser harte, aber witzig inszenierte Überlebenskampf komplett kooperativ spielbar ist, flaut auch die Langzeitmotivation nicht allzu schnell ab. Ähnliches gilt übrigens für die Minispiele in der Arena der Terror-is-Reality-Show für bis zu vier Spieler. Wirklich schade, dass der USK diese ulkige Hommage an Horror-Streifen wie »Dawn of the Dead« immer noch gegen den Strich geht und »Dead Rising 2« deshalb nicht offiziell nach Deutschland kommt. Dennoch ist's und bleibt's ein klarer Pflichtkauf für Splatter-Fans.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Solide Technik, eine Spielwelt voller Interaktionsmöglichkeiten, filmreife Inszenierung:

HITPOTENZIAL Capcom fackelt erneut ein Actionfeuerwerk ab. Der Rest ist Geschmackssache!

8.5 von 10

99
SEKUNDEN
MIT...

MORTAL KOMBAT

Erhältlich | Frühjahr 2011

Blut, Gedärm und gute Laune: 360 Live konnte im Rahmen einer Präsentation auf der Gamescom endlich selber Hand an den neunten Teil der viel diskutierten Beat-'em-Up-Reihe legen. Nicht nur spielerisch, auch in Sachen Brutalität besinnt sich das hier auf seine Wurzeln und liefert – zur Freude aller Serienfans – wieder bluttriefende Zwei-Mann-Kämpfe der alten Schule mit detailreicher Grafik. Na denn: Fight!

00:12



Bevor sich Männer, Frauen und Mutanten gegenseitig die Energiebalken leerhauen, reißt Produzent Hector Sanchez kurz die Story an: Shao Khan – Herrscher des Reichs Netherrealms – hat Donnergott Raiden zu Fall gebracht. Im Angesicht des Todes kommt Raiden die geistreiche Idee, sich und seine Kämpferschar zurück in die Vergangenheit zu teleportieren und dort Shao Khans Tyrannei schon im Keim zu ersticken.

00:17



Neues Spiel, alte Bekannte: Insgesamt 26 Kämpfer steigen von vornherein in den Ring. Darunter Eiszapfen Sub-Zero, Feuerspucker Scorpion, Klingenfächer-Schwingerin Kitana und Bombenleger Cyrex. Wie es sich für ein gutes Beat 'em Up gehört, spielt sich jede Figur anders, beherrscht einzigartige Spezial- und Magieangriffe. Weitere Prügelschergen sind in Download-Form geplant, bestätigt Sanchez.

00:26



Krass, ist das schnell. Im Vergleich zu allen Vorgängerspielen hat der neue Teil in Sachen Tempo nochmals deutlich zugelegt und rühmt sich als »schnellstes Mortal Kombat aller Zeiten«, wie Sanchez verkündet. Damit kloppt sich das hier fast auf Niveau eines »Soul Calibur«. Größter Unterschied: Alles spielt sich auf einer 2D-Schiene ab. Ausweichen ist also nur auf der X- und Y-Achse möglich.

00:38



Wer eins der vorherigen Werke gedaddelt hat, kommt sofort zurecht: jeweils zwei Tasten für Schläge und Tritte sowie eine Taste zum Blocken; doppeltes Tippen auf dem Digi-Pad nötigt den Kämpfer zum schnellen Vor- oder Zurückspringen. Kurzum: übersichtliche und einsteigerfreundliche Steuerung. Trotzdem sind komplexe Angriffe möglich, bei denen auch Profis der Schweiß von der Stirn rinnt.

00:51



Zwar bleiben die Macher der bekannten Controller-Belegung treu, dafür gibt's allerhand Gameplay-Neuerungen zu vermelden. Allen voran die dreigeteilte Kampfleiste am unteren Bildrand. Ähnlich »Street Fighter IV« füllt sie sich mit jedem eingesteckten und ausgeteilten Treffer. Ist die erste Stufe erreicht, kann der Kämpfer eine starke Spezialattacke vollführen. Stufe zwei ermöglicht einen Kombo-Brecher...

01:06



...und Stufe drei gestattet den neuen, definitiv nicht jugendfreien X-Ray-Angriff. So packt zum Beispiel Johnny Cage seinen Gegner, schlägt ihm kräftig in den Schritt und bricht ihm mit dem Ellbogen die Wirbelsäule. Dank Nahaufnahme und Röntgenblick wird dieser Angriff zudem besonders makaber inszeniert. Jeder Knochenbruch ist genau erkennbar. Harter Tobak, aber dafür steht die Reihe bekanntlich.

01:15



Und die Grafik? Figuren, Kulissen und Spezialeffekte gehören zur Oberklasse im Genre und bieten nicht nur »Soul Calibur IV« müheles die Stirn. Eingessene Fans der alten Teile dürfen sich außerdem auf die optisch aufgemotzten Versionen des Glockenturm-, Säurebecken- und Brückenlevels freuen; Splatterfreunde dagegen auf blutige und sehr detailliert dargestellte Wunden.

01:27



Übrigens: Neben dem regulären Story-Modus führt Entwickler Netherrealms erstmals einen Tag-Team-Modus in die Reihe ein. In diesem kämpfen jeweils zwei Figuren aus Team A gegen zwei Figuren aus Team B und schalten sich wie gewohnt die Lichter aus. Teambasierte Angriffe und Kombo-bezogene Wechsel verleihen solchen Matches zudem eine sehr taktische Note.

01:39



Blut spritzt, Knochen kracht – einer lacht. Und der darf seinen taumelnden Gegner am Ende einer Runde mit einem blutigen Tötungsmanöver in bis zu zwölf Einzelteile zerlegen: Reptile verätzt seinen Kontrahenten bis auf die Knochen, Kung Lao zersägt ihn in zwei Hälften und Johnny Cage schlägt ihm Arme sowie Kopf ab und hält das Haupt danach triumphierend in die Höhe – nichts für schwache Nerven!

✖ ZUSAMMENGEFASST

Flüssiges Gameplay, schicke Grafik und jede Menge Blut – Teil Neun dürfte sowohl Fans der Reihe als auch Genre-Anhängern gefallen. Allerdings spaltet »Mortal Kombat« nicht nur Schädel, sondern auch die Lager: Die Gewaltschraube wird hier sehr weit nach oben gedreht. Wer auf bewusst übertrieben dargestellte Action steht, der darf sich auf die Veröffentlichung Anfang 2011 freuen – sofern die USK das Game jemals durchwinkt.

Potenzial **8.0** von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Sönke Siemens, 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 Schöber,
Tel.: +49(0)8123 / 98 90 98 3, Fax: +49(0)8123 / 98 90 98 4
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, E-Mail: media@360-live.de

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

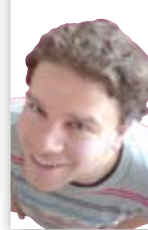
Erscheinungsweise: Monatlich, Vertrieb: Im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen,
sind vorbehalten. Jegliche 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,
Tassiloplatz 7, 81541 München
Cover: Fallout New Vegas von Bethesda
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 | »F1 2010«,
»Kane & Lynch 2: Dog Days«
FREUT SICH AUF | »Alice: Madness
Returns«, »Deus Ex: Human Revolution«



SÖNKE SIEMENS LEITENDE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Halo: Reach«,
»Test Drive Unlimited«
FREUT SICH AUF | »Crysis 2«,
»Homefront«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »Two Worlds 2«,
»Shank«
FREUT SICH AUF | »Need for Speed:
Hot Pursuit«, »The Darkness 2«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Mafia 2«,
»Alien Swarm« (PC)
FREUT SICH AUF | »From Dust«,
»Bioshock Infinite«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Alan Wake: Das
Signal«, »Mafia 2«
FREUT SICH AUF | »F.E.A.R. 3«,
»Alice: Madness Returns«



MAXI TRAUTMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | oldsplatterhand
GENRES | Rollenspiele, Actionabenteuer
SPIELT GERADE | »Castlevania: Lords of
Shadow«, »Shank«
FREUT SICH AUF | »Never Dead«,
»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 | »The Darkness 2«,
»Mega Man Universe«



MAX ROßMEISL WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | SiegbertS
GENRES | Ego-Shooter, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Singularity«,
»Battlefield: Bad Company 2«
FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Portal 2«

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
»Kauf Tipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauf Tipps also!



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: Wann erscheint es, wie viele Leute können teilnehmen, welcher Hersteller ist verantwortlich.

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 14. September 2010

**DER HALO-PRODUZENT
IM ENTWICKLER-INTERVIEW
SIEHE SEITE 6!**



Außer- oder unterirdisch?

- +** Detaillierte Grafik, großartiges Team-Gefühl, dichte Atmosphäre, nützliche Spezialfähigkeiten, starke Charaktere, faire Speicherpunkte, starke Mehrspieler-Möglichkeiten, sehr solide Synchro
- Seltene Bildraten-Einbrüche in Zwischensequenzen, gelegentlich langweilige Levelarchitektur, triste Menüs, Schleichen nur selten von Erfolg geprägt



Die wurmartigen Jäger sind auch auf Reach die härtesten Gegner. Glücklicherweise hat man immer Feuerunterstützung. Ein Spartan lenkt das Ungetüm ab, der andere gibt Zunder.

Und außerdem?

- Komplette neu entwickelte Grafik-Engine
- Gesamte Kampagne zu viert auf dem Splitscreen, via System-Link oder Xbox Live spielbar
- Drei Sonder-Editionen: normale, Limited und Legendary Edition
- Die Suche nach Schädeln wurde ersetzt durch 18 versteckte Daten-Pads, neun davon sind nur auf dem Schwierigkeitsgrad Legendar auffindbar
- 49 teils herausfordernde Erfolge, dazu wöchentliche Herausforderungen auf Xbox Live

kurz & knapp

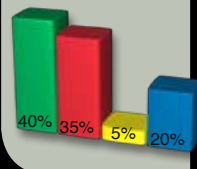
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Bungie
Preis | ab 50 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Der Vernichtung ins Gesicht geblickt. Action, Aliens und Emotionen.

das ist drin

- Spartans
- Schießen
- Schleichen
- Spezial-Fähigkeiten



HALO: REACH

Sechs Spartans gegen den Rest des Universums. Hier wird geballert, bis das Plasmagewehr und der Zeigefinger glühen. Max Roßmeisl spielt das beste »Halo« aller Zeiten durch!

Reach wird fallen. So viel ist sicher. Dies ist die Geschichte der letzten Tage des Planeten. Und die Geschichte einer Sondereinheit, die all die Ereignisse aus dem »Halo«-Universum ins Rollen bringen wird.

Die Kampagne des Ego-Shooters, der als Prequel zur »Halo«-Trilogie gilt, beginnt verhältnismäßig ruhig mit einer Erkundungsmision. Ein Trupp UNSC-Marines hat sich von einer Mission nicht zurückgemeldet. Das Noble-Team erhält den Auftrag, sich auf die Suche nach den vermissten Soldaten zu machen. Insgesamt besteht die Truppe aus sechs genetisch verbesserten Supersoldaten, den sogenannten Spartans: Da ist Carter-A259, der Commander des Teams, ein besonnener Taktiker und geborener Anführer. Seine rechte Hand: die Soldatin und Tarn-Spezialistin Kat-B320. Jun-A266 wiederum ist der beste Scharfschütze der schlagkräftigen Gruppe, während Emile-A239 bevorzugt an vorderster

Front kämpft und dem Gegner mit Schrotflinte und Kampfmesser zu Leibe rückt. Und dann gibt es noch Jorge-052, der einzige Spartan-II des Teams. Er überragt die anderen Teammitglieder um noch einmal knapp 20 Zentimeter. Der gutmütige Riese ist mit einem gigantischen AIE-486H-Maschinengewehr ausgestattet, mit dem er selbst Eliten und andere sehr starke Aliens in Sekundenschnelle ummählt. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Noble-Six, das neueste Mitglied des Teams. Gleich von Beginn an wird klar, dass die Soldaten des Noble-Teams sich nicht nur äußerlich unterscheiden. Jedes Team-Mitglied hat auch einen individuellen Charakter. Das wird besonders in den Zwischensequenzen deutlich, in denen sich Entwickler Bungie viel Zeit nimmt, die Charaktere zu erklären, sie miteinander streiten und auch witzeln zu lassen. Solche Szenen wirken nicht zuletzt dank der guten deutschen Synchronisierung sehr lebendig. Überhaupt ist



✱ 360 Live verlost fünf »Halo Legends«-DVDs sowie ein »Halo: Reach«-Paket inklusive dem Spiel, einem Xbox-Live-Jahresabo, Büchern und Klamotten.

✱ Spezielle Fähigkeiten

SCHUSTER, BLEIB BEI DEINEN LEISTEN?

Die taktische Wahl der richtigen Spezialfähigkeit kann vor allem in den Mehrspieler-Modi über Sieg und Niederlage entscheiden. Nach jedem Bildschirm-Tod dürfen sich die Spieler je eine von sechs Fertigkeiten aussuchen. Hier ist geschicktes Zusammenspiel von Vorteil. Der Jetpack-Spartan kann sich innerhalb von Sekunden in eine strategisch günstige Position bringen, der Hologramm-Spartan führt den Gegner in die Irre, während der unsichtbare Spartan bevorzugt von hinten angreift. Gibt es Verletzte, kann ein Blasenschild-Spartan Schutz und Heilung für mehrere Teammitglieder bieten. Die Sprintfähigkeit hat den Vorteil, im Handumdrehen an umherliegende Ausrüstung zu gelangen. Und der Armor-Lock macht den Spieler für ein paar Sekunden unbesiegbar – komme, was wolle. Teams, die diese Fähigkeiten geschickt kombinieren, sind klar im Vorteil.



Das Spiel in Zahlen

8 neue Waffen, 6 Spartans im Noble-Team: Carter, Kat, Jorge, Jun, Emile und Noble-Six; 6 Spezialfähigkeiten: Sprint, Tarnung, Blasenschild, Jetpack, Armor Lock, Hologramm; 5 neue Fahrzeuge: Saber-Raumjäger, Falcon, Revenant, Buggy und Gabelstapler; 4 Schwierigkeitsgrade; 1 Pillar of Autumn; 1 Milliarde Allianz-Aliens; 0 Flood-Einheiten; 16 Spieler online; 4 Spieler im Kampagnen-Koop-Modus an einer Konsole.

Besonders schön sind die Licht-, Wetter- und Explosionseffekte. »Halo: Reach« hat sich grafisch deutlich weiterentwickelt.



An Bord einer Allianz-Fregatte muss das Noble-Team die Brücke stürmen. Ein hartes Stück Arbeit, denn die feindlichen Truppen verteidigen das Schiff bis aufs Blut.



die Atmosphäre im gesamten Spiel äußerst dicht und glaubhaft. Das liegt zum einen an den bombastischen und tragischen Momenten, zum anderen daran, dass in »Halo: Reach« die Spartans auch ohne Helm zu sehen sind. Wut, Trauer, Spaß – all diese Emotionen kann man erstmals in den Gesichtern der Soldaten ablesen. So hat man die Spartans noch nie gesehen! Das schafft eine Nähe zu den Charakteren, wie man sie in diesem Science-Fiction-Universum bisher nicht kannte. Lediglich Noble-Six, der Hauptcharakter, dessen Kontrolle der Spieler übernimmt, bleibt die meiste Zeit der Kampagne im Vergleich dazu recht farblos. Sein oder eben ihr Geschlecht kann der Spieler

übrigens selbst festlegen, genauso wie das gesamte Rüstungsdesign des Hauptcharakters. Einen Unterschied im Spielgefühl macht das allerdings nicht.

GEGEN DIE ZEIT

Als die Spartan-Einheit die vermissten Marines findet, ist es bereits zu spät. Auf brutalste Weise wurden die Soldaten abgeschlachtet. Kurz darauf wird klar: Die Allianz, ein Verbund aus mehreren Alien-Rassen, ist auf Reach gelandet. Auf der Suche nach einem Artefakt der Vorväter, einer uralten, ausgestorbenen Alien-Art, hat die intergalaktische Supermacht die Stellung der Menschen eher zufällig entdeckt und beginnt daher die Erforschung des Planeten vorerst nur mit Suchtrupps. Als es zu den ersten Auseinandersetzungen kommt, reagiert die Allianz sofort und umzingelt den Himmelskörper mit der größten Raumschiff-Armada, der sich die Menschheit jemals entgegengestellt hat. Das Ende von Reach ist unausweichlich. Für die Spartans des Noble-Teams bedeutet das, die Allianz lange genug aufzuhalten, um alle Zivilisten zu evakuieren. Es gilt, die außerirdischen Invasoren an ihren empfindlichsten Stellen zu treffen. Also macht sich das sechsköpfige Team auf in den Kampf. Im Verlauf des Shooters geht es sowohl auf als auch unter die Oberfläche des Planeten. Und was man hier bestaunen darf, ist zum größten Teil

grandios anzuschauen. Malerische Bergketten, durch deren Täler sich eisige Gletschermoränen ziehen; grasgrüne Wiesenhügel, die gesäumt sind von hölzernen Siedlerhütten; kleine Bäche, rauschende Wasserfälle, gigantische Eishöhlen – der Planet Reach wird äußerst abwechslungsreich und glaubwürdig in Szene gesetzt. Nur gelegentlich gibt es mal eine triste Industrieanlage, die durchquert werden muss – bis angesichts des nächsten Aha-Moments die Kinnlade wieder herunterklappt. Schade, dass gelegentliche Bildratten-Einbrüche und die Bewegungsunschärfe den durchweg guten optischen Eindruck etwas trüben. Dafür sind die Ladezeiten zwischen den Missionen recht kurz gehalten.

FEUER FREI!

Bewaffnet mit bisher nie gesehenen UNSC- und Allianz-Waffen geht es kleinen Grunts, kolossalen Brutes und auch den neuen, flinken Skirmishern an den Kragen. Besonders zerstörerisch ist zum Beispiel der M319-Granatwerfer. Hält man die Feuertaste gedrückt, explodiert das Geschoss erst beim Loslassen. Ideal, um die Granate etwa in einem eleganten Bogen hinter eine Einheit mit Schilden geschützter Schakal-Aliens zu befördern. Lässt man das Explosivgeschoss im richtigen Moment hinter deren Rücken detonieren, entfaltet die Waffe ihre volle Wirkung. Ebenfalls neu ist das M392-



✖ Die Mehrspieler-Modi

SPARTANS UNTER SICH!

Wie von einem echten »Halo«-Shooter nicht anders zu erwarten, resultiert ein Großteil des Spielspaßes nicht nur aus der Kampagne, sondern aus den fantastischen Mehrspieler-Modi, die »Halo: Reach« zu bieten hat. Neben den beliebten Deathmatch-Varianten Showdown und Team-Showdown für bis zu 16 Spieler gesellt sich auch wieder der aus »Halo 3: ODST« bekannte Feuergefecht-Modus dazu. Neuerdings können sich in »Halo: Reach« hier nun auch zwei Spieler auf der Seite der Allianz den Spartans entgegenstellen. Allein diese Mehrspieler-Variante motiviert für Wochen. Witzig: Per Editor lassen sich Sonderregeln hinzuschalten, etwa dass Gegner lediglich mit Granaten werfen oder dass Grunts bei einem Kopfschuss in Konfetti zerplatzen. Hinzu kommt der brandneue, sogenannte Invasions-Modus. Hier schlagen sich sechs Spieler entweder auf die Seite der Aliens oder der Spartaner. Jedes Team muss bestimmte Missionsziele erreichen – etwa eine feindliche Einrichtung infiltrieren, um einen Datenkern zu stehlen. Erledigt man ein Teilziel, bekommt das jeweilige Team Nachschub in Form von besseren Waffen oder Fahrzeugen. Macht garantiert süchtig!

Sogar einen gigantischen MAG-Geschützturm kontrolliert man im Verlauf der Kampagne. Selbst ein Phantom-Transporter löst sich, davon getroffen, in Sekunden in seine Bestandteile auf.



Gewehr. Es ersetzt das seit »Halo 2« bekannte Kampfgewehr, ist ebenfalls mit einem Zielfernrohr für größere Distanzen ausgestattet, aber sogar noch durchschlagskräftiger. Das Nadelgewehr erinnert entfernt an den bekannten Nadelwerfer. Die Geschosse der Flinte sind zwar nicht zielsuchend, jagt man allerdings drei Projektilen in einen ungeschützten Gegner, erfolgt eine chemische Reaktion, die im Körper des Feindes zu einer Explosion führt. Perfekt geeignet für große Ziele, die keinen Schutzschild haben, wie etwa die klobigen, aber kraftvollen Brutes. Besonders eindrucksvoll: das neue Laser-Peilungsgerät. Ähnlich wie beim bekannten Sparten-Laser visiert man ein Ziel für mehrere Sekunden an. Dann folgt ein gigantisches Bombardement von einem im Orbit schwe-

WIR WAREN SPARTANS

Auch wenn man die circa neun Spielstunden umfassende Kampagne sehr gut alleine spielen kann, ist das Konzept spürbar auf den Koop-Modus ausgelegt. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an einer Konsole per geteiltem Bildschirm, via System-Link oder Xbox Live spielen. Doch ob mit Freunden oder allein, im Grunde ist man nie auf sich gestellt. Stets ist mindestens ein Spartaner mit einem unterwegs, der im Einzelspieler-Modus sehr gut von der KI gesteuert wird. Nur die Fahrer-KI wurde kaum verbessert, besser also man schwingt sich selbst ans Steuer. Das ändert aber nichts daran, dass dieses intensive Wir-Gefühl im Verlauf des Spiels immer stärker wird. Das Gefühl der Gruppe in einem Konflikt, der viel größer ist als man selbst, wird so

» Wut, Trauer, Spaß – all diese Emotionen kann man in den Gesichtern ablesen. So hat man die Spartans noch nie gesehen. «

benden UNSC-Raumschiff. Geschickt platziert kann man so mit einem Schlag einen ganzen Alien-Sturmtrupp ausradieren. Mindestens einhundert Meter Sicherheitsabstand sind also Pflicht. Insgesamt acht neue Schießprügel wollen in »Halo: Reach« ausprobiert werden. Die klingen nach wie vor so klar und eindrucksvoll, wie man es von »Halo«-Waffen gewohnt ist. Neu sind auch die sogenannten Attentäterattacken. Schleicht man sich von hinten an ein Ziel an, springt der Spartan dem außerirdischen Allianz-Schergen auf den Rücken, bricht ihm das Genick oder rammt ihm das Messer in den Hals. Blöd nur, dass sich so gut wie nie eine solche Gelegenheit bietet. Meistens wird der Spieler zu früh entdeckt, als dass man überhaupt in greifbare Nähe eines Gegners käme – schade! Besonderes Lob verdient dafür die musikalische Untermalung der Kampagne. Passend zur jeweiligen Situation dröhnt ein bombastisches Orchester oder wuchtige Rockmusik aus den Boxen, was die Gefechte stimmungsvoll unterstreicht und die Atmosphäre noch stärker verdichtet.

stets aufrecht -erhalten. Das liegt zum einen an den starken Charakteren, zum anderen aber an der pompösen Inszenierung der Gefechte. Beim Blick in den Himmel vergeht nur selten ein Moment, an dem nicht ein UNSC-Pelikan Truppen an einen entfernten Einsatzort bringt oder feindliche Phantoms und Banshees einen Luftangriff auf ein anderes Ziel fliegen, das nichts mit der Mission des Spielers zu tun hat. Da oft zahlreiche Einheiten zu sehen sind, die nicht als unmittelbare Feinde des Spielers unterwegs sind, gibt einem das ständig das Gefühl, nur ein Zahnrad im Getriebe eines ewig währenden Krieges zu sein – großartig, durchdringend, einmalig! Besonders intensiv kommt das rüber, wenn man mit dem neuen UNSC-Hubschrauber Falcon durch die zerstörte Stadt New Alexandria fliegt, um gegnerische Stör-sender zu deaktivieren. Überall stehen pompöse Wolkenkratzer in Flammen, am Horizont schneidet sich der gigantische Laser einer Allianz-Korvette durch die Straßenschluchten der verlassenen Stadt, während



Der Plasma-Repeater ist eine der neuen Allianz-Waffen. Feuert man zu lange, überhitzt das Gerät und muss manuell abgekühlt werden.



Die Allianz überrennt den Planeten, überall auf Reach tauchen plötzlich feindliche Truppen auf. Das Noble-Team kann sich zu keiner Zeit in Sicherheit wiegen. Die Folge: ein Action-Feuerwerk der Extraklasse.

am Firmament Bombenexplosionen und Blitze den Nachthimmel erhellen. Diese bedrückende Stimmung lässt einen nur selten los. Ein echter Höhepunkt ist außerdem die Weltraum-Mission. Noble-Six und Jorge schwingen sich an Bord des experimentellen UNSC-Jägers Sabre und kämpfen gegen ein ganzes Kampfgeschwader, bestehend aus Jägern, Transportern und einem Allianz-Schlachtschiff. Später geht es sogar im Kampfanzug in die Schwerelosigkeit. Im Vakuum des nachtschwarzen Weltalls muss eine Allianz-Fregatte gekapert werden. Nur dumpf klingen die Schussgeräusche der Waffen durch den luftleeren Raum, Musik ertönt in dieser Szene nur leise im Hintergrund. Momente wie diese sind es, die die Atmosphäre in »Halo: Reach« zu etwas ganz Besonderem machen.

FLIEGEN, TARNEN, STERBEN

Erstmals im »Halo«-Universum kommen auch spezielle Fähigkeiten zum Einsatz. Durch in der Kampagne verteilte

Stationen kann man eine von insgesamt sechs dieser Fertigkeiten in die Spartan-Rüstung integrieren. Der Einzelspieler-Modus lässt sich allerdings auch bequem durchspielen, ohne die Spezialausrüstung einzusetzen. Richtig Sinn machen die Fähigkeiten erst in den verschiedenen Mehrspieler-Modi. Hier wählst du vor Beginn einer Runde eine von sechs dementsprechenden Kampfklassen aus, die sich allerdings nicht nur in der Spezialfähigkeit, sondern auch in der Bewaffnung unterscheiden. Stellt man ein Team zusammen, das sich in der Wahl der unterschiedlichen Klassen gut ergänzt, kann das über Sieg und Niederlage entscheiden. Einfach blind einzusteigen, kann dagegen schnell zum vorzeitigen Ableben führen. Dieses Klassensystem bringt frischen Wind in das Mehrspieler-Universum der »Halo«-Reihe. Überhaupt garantieren die verschiedenen Modi wochenlangen Online-Spaß. Dafür sorgt auch das motivierende Credit-System. Erzielt man Abschüsse oder gewinnt Runden, gibt's Punkte, die gegen neue Rüstungs-Upgrades eingetauscht werden können. Leider beeinflusst das lediglich das Design des Charakters, nicht seine Kampffähigkeiten. Auch bessere Waffen werden dadurch nicht zugänglich. Trotzdem gehört der Mehrspieler-Teil von »Halo: Reach« dank des immensen Abwechslungsreichtums wieder zu einer der intensivsten Erfahrungen, die man dieser Tage über Xbox Live machen kann. Nicht vergessen!

Max Roßmeisl

✖ Erfolge

EIN SPARTAN IST IMMER ERFOLGREICH!

Auch »Halo: Reach« ist ein Fest für Gamerpunkte-Sammler. Neben den normalen Erfolgen à la »zehn Gegner mit der Pistole erlegen« gibt es auch anspruchsvolle Herausforderungen. Beispielsweise gilt es, zwei Missionen zu überstehen, ohne ein Fahrzeug zu betreten. Ohne die Feuerkraft eines Warthogs wird das in den höheren Schwierigkeitsgraden schnell zur Mutprobe. Auch die Barriere von einer Million Punkte im Feuergefecht-Modus zu knacken, ist nur was für eiserne Kämpfer. Wem all das nicht reicht: Bungie stellt wöchentlich neue Herausforderungen via Xbox Live zur Verfügung. Top!

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Allein dieser Soundtrack – eine Wucht! Dazu Action satt, unzählige Gameplay-Neuerungen, eine fantastische Kampagne und ein sehr gut ausbalancierter Mehrspieler-Modus. Ich geb's zu, ich bin »Reach« vollkommen verfallen und gebe 9.1

Halo: Reach

GRAFIK

Detailliert, abwechslungsreich, aber ab und zu Bildraten-Einbrüche

8

SOUND

Tolle Waffensounds, bombastischer Soundtrack, 1A-Synchro

9

STEUERUNG

Wer schon mal einen Ego-Shooter gespielt hat, kommt sofort klar

9

Das beste »Halo« aller Zeiten. Intensiv, spannend und atmosphärisch.

9.0

von 10

Erhältlich | September 2010



Spinne oder Spinner?

- +** Interessante Kulissen- und Gameplay-Wechsel, rabiate Bosskämpfe, witzige Sprüche, aufrüstbare Spezialfähigkeiten
- Eintöniger Spielablauf, teils unübersichtliche Levelstruktur, sinnfreie Story, keine offene Welt mehr



kurz & knapp

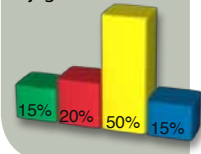
Hersteller | Activision
Entwickler | Beenox
Preis | ab 65 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Haudrauf-Action mit dem Spinnen-Mann, multipliziert mit vier.

das ist drin

- Schleichen,
- Schwingen,
- Schlagen und
- Schwere Buben jagen



SPIDER-MAN: DIMENSIONS

TV mit drei Dimensionen? Lachhaft. Spider-Man kämpft in vier Dimensionen!

Na so was: Marvels populäre Superspinne bekommt es in ihrem neuesten Haudrauf-Game in vier Dimensionen mit Superschurken zu tun. Warum und wieso? Beim Kampf zwischen Spider-Man und dem Superschurken Mysterio geht die ominöse »Tafel der Ordnung und des Chaos« zu Bruch. Nun sind die Splitter über das New York City von heute und weitere Kulissen in drei anderen Dimensionen verteilt. Bevor Jäger Kraven, Alien Carnage und weitere Superschurken Hand anlegen und Unheil anrichten können, tritt Spider-Man auf den Plan – und mit ihm der Spieler. Im Lauf von rund zehn Stunden Spielzeit wechselt Spidey in vier Superhelden-Outfits und bereist in je 30 bis 40 Minuten langen Etappen jene vier Dimensionen, denen ebenso viele Marvel-Comic-Varianten als Grundlage dienen.

GERADLINIGE ACTION

Das Gameplay unterscheidet sich deutlich von den letzten »Spider-Man«-Games. Eine offene Welt als Kulisse für herrlich freies Schwingen per Spinnenseil? Nein, diesmal fügen sich ein Dutzend Kapitel in Reih und Glied, eine Szene folgt auf die andere. Dadurch entfällt der bisher so ausgeprägte Motivationsschub, der sich aus der Untersuchung der Umgebung nach hunderten Freispiel-Extras ergibt. Und so verdrischt Amazing-Spider-Man im Dschungel böse Buben; macht sich innerhalb des Ultimate-Universums die wuchtige Kampfkraft des Venom-Symbionten zu eigen; und schwingt sich per Spinnenseil durch das New York

City des Jahres 2009. Hier wie dort sind Massenkämpfe, Verfolgungsszenen und Bosskämpfe prägend; ganz anders jedoch in der Noir-Dimension. Getragen von schicker Schwarzweiß-Grafik im Stil der 30er-Jahre macht sich Spidey hinterrücks an seine Opfer heran. Das erinnert an »Batman: Arkham Asylum«, wirkt aber weniger großartig, cineastisch und aufregend. Die Zukunfts-Dimension wiederum begeistert mit schönen Augenblicken, etwa wenn sich neonleuchtende Wolkenkratzer kilometerhoch in den Himmel bohren und sich der Spinnenmann von oben hinabstürzt – hinein in einen mitreißenden Kampf gegen den Hobgoblin. Freier Fall, Boxkämpfe, Quicktime-Reaktionstests und Perspektiven-Wechsel fügen sich zu einer spannungsreichen 10-Minuten-Auseinandersetzung zusammen.

GESICHTSKNOCHEN SORTIEREN

Solche Höhepunkte gibt es einige, aber dieseses davon wiederholen sich die Dinge. Im Grunde prügelt man sich meistens durch austauschbare Gegner-Gruppierungen, sprich Fußvolk, Macheten-Männlein, Bazooka-Schützen und so was. Schlagen, treten, greifen, hin und her huschen, per Spinnensinn Attacken errahnen und gekonnt ausweichen, das macht alles einen gut kontrollierbaren Eindruck. Und wenn die Kamera mal in die Ego-Ansicht wechselt, man mit beiden Sticks zuhauen und einem Halunken die Gesichtsknochen neu sortieren kann, dann macht das Laune, klar. Dennoch fehlt es dem Ganzen letztlich an Spiel-tiefe und Überraschungen. Außerdem wird kaum

jemand alle vier Dimensionen gleich gern mögen – und muss folgerichtig die weniger geschätzten Herausforderungen eher unwillig hinter sich bringen. Ein klarer Schwachpunkt des Konzepts.

Max Roßmeisl/rl

Zweite Meinung

Maxi Trautmann: Vier Dimensionen, aber wenig spielerische Abwechslung. Mich stören die bockige Kamera, die lächerliche Story und die zu kindische Optik. Für den neuen Spider-Man hätte ich mir eine erwachsenere Interpretation gewünscht. Ich gebe 6,3

Spider-Man: Dimensions

GRAFIK

Nicht umwerfend, aber flüssig und abwechslungsreich

7

SOUND

Solide Tonkulisse, schöner Soundtrack

7

STEUERUNG

Eingängig und präzise, Wandkrabbeln etwas schwammig

7

Freunden des Spinnen-Helden geht solide Action ins Netz. Mehr Abwechslung wäre aber wünschenswert.

6.7 von 10

Welchen Einsatz fordert
das Schicksal, wenn
man mit ihm spielt?





www.360-live.de

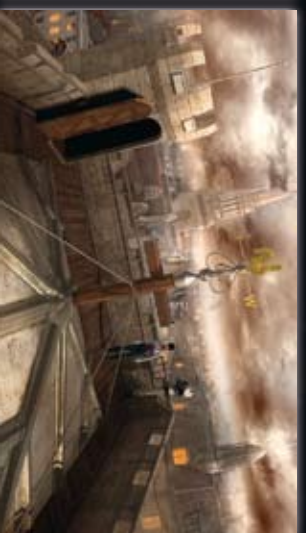
Das ultimative 360-Motion
360
LIVE

Fortnite NEW VEGAS



DAS NEUE ADVENTURE VON JANE JENSEN!

„Dr. David Styles, eine meiner Hauptfiguren, hat eine Theorie, wonach das Hirn die physische Realität verändern kann. Wer wir physisch sind und wie wir die materielle Welt sehen, hängt offenbar viel stärker vom Geist und der eigenen Wahrnehmung ab, als man bislang dachte. „Gray Matter“ wird von solchen Fragen handeln: Was ist Realität? Wie wird sie von unserer Wahrnehmung und unseren Wünschen beeinflusst? Sind wir im Wortsinne das, was wir denken?“ *JANE JENSEN*



www.gray-matter.de



www.dtp-entertainment.com

BEN 10 ALIEN FORCE: VILGAX ATTACKS

Diese Aliens brauchen Deutsch-Unterricht!

kurz & knapp

Hersteller | D3 Publisher **Entwickler** | Papaya Studios
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Actionabenteuer **Spieler** | 1
Xbox Live | nein **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 3. Sept. 2010

Typische US-Zeichentrick-Serien sind bunt, kitschig, mit aberwitzigen Helden und hanebüchenen Storys. Eben so wie »Ben 10: Alien Force«, eine in den USA sehr erfolgreiche Animationsserie – und das dazu passende Spiel für Xbox 360. Kurz gesagt: Der junge Ben Tennyson muss den bösen Außerirdischen Vilgax davon abhalten, die Erde zu invadieren. Dazu nutzt er die Omnitrix, eine Art Armbanduhr, die ihn in zehn verschiedene Alienwesen verwandelt. Die verfügen über Fähigkeiten, die Ben dabei helfen, seine extraterrestrischen Feinde auszulöschen. Der Humongousaur etwa – eine Dreieinhalb-Meter-Echse – räumt den Weg von Hindernissen frei, während Brainstorm – ein überdimensionales Hirn auf Beinen – Computerterminals hackt. So geht es aus der Verfolgerperspektive durch eine schmucklose Comicwelt mit wenigen Texturen und leider noch weniger Herausforderung.

COOLE ALIENS, WENIG DAHINTER

In öden Umgebungen wie einer Lagerhalle und einer abgesperrten Straße geht's meist nur darum, Aliens zu plätten. Die Rätsel, die nebenbei erledigt werden, verdienen ihren Namen nur selten. Eine Kiste auf einen Schalter schieben oder einen Stromgenerator zerdeppern: gäh! Verschiedene Schwierigkeitsgrade wären wünschenswert. Ebenso wie eine ordentliche Eindeutschung. Zwar gibt es deutsche Texte zu englischen Sprechern, die sind jedoch so katastrophal übersetzt, dass es einem die linke Gehirnhälfte verdreht. Fazit: Junge Fans der Serie dürfen dank hohem Wiedererkennungswert der Figuren einen Blick riskieren – alle anderen widmen sich echten Alien-Herausforderungen.

Sabine Vogel



Wertung

Anspruchslose Fans riskieren einen Blick. Alle anderen spielen lieber »Alien Breed«.

5.0 von 10



Erhältlich | 24. September 2010

kurz & knapp

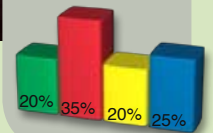
Hersteller | THQ
 Entertainment
Entwickler | Tecmo Koei
Preis | ab 60 Euro
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Kompromissloser Shooter, der gnadenlos beim Genreprimus »Giehrs of Woehr« abkuppert.

das ist drin

- Deckung
- Ballern
- Infizierte
- Giehrs of Woehr



QUANTUM THEORY

Ein Quantum Frust.

Wir schreiben das Jahr 2061. Viele Jahre sind seit dem letzten großen Krieg vergangen. Die wenigen Überlebenden haben sich seitdem in Kolonien zusammengedrängt. Doch nun steht die Menschheit vor einer noch größeren Bedrohung. Diablosis, eine dunkle Materie, deren Ursprung niemand kennt, infiziert alles und jeden. Landschaften mutieren zu finsternen, organischen Umgebungen, Menschen zu widerlichen, alienartigen Gestalten. Überall schrauben sich riesige düstere Türme in den Himmel – der Ursprung der Diablosis. Der Soldat Syd, geradezu lächerlich muskelbepackt, schickt sich an, das mächtigste dieser Bauwerke dem Erdboden gleichzumachen. Also schnappt sich der Hüne in der blechernen Rüstung bis zu vier futuristische Waffen, um den Infizierten die volle Breitseite Blei einzupumpen. Wie alles in »Quantum Theory« sind auch die Schießprügel selbst gigantisch, völlig übertrieben und würden jedem Soldaten in der Realität – weil viel zu schwer – die Beine brechen.

GEARS OF THEORY

Das Spielgefühl dieses Third-Person-Shooters erinnert frappierend an den Xbox-360-exklusiven Genreprimus »Giehrs of Woehr«. Gleichsam Marcus Fenix höchstpersönlich bewegt der Spieler den Hauptcharakter Syd wie einen Panzer auf zwei Beinen von Deckung zu Deckung, feuert mal gezielt, mal ungezielt auf Gegner. Selbst die Steuerung ist nahezu identisch mit der in Epic Games' Science-Fiction-Saga. Wer bereits den Locust eine Abreibung verpasst hat, findet sich in den 13 Kapiteln also schnell zurecht. Generell hinterlässt die Action selbst einen ordentlichen Eindruck. Deckungen intelligent nutzen, Hechtsprünge vollführen, immer in Bewegung bleiben und je nach Situation die passende Waffe auswählen – das fetzt. Die mysteriöse Geschichte kommt zwar nur langsam in Gang, ist dafür aber mit aufwendigen Render-

Sequenzen inszeniert. Im Verlauf des Spiels trifft der Testosteron-überflutete Muskelprotz Syd auf die geheimnisvolle Filena. Zusammen schießt, schlägt und schneidet sich das Duo Infernale schließlich noch effektiver durch die Gegnerhorden. Dabei wirft Syd die filigrane Kämpferin sogar meterweit durch die Luft. Mit ihrem Energieschwert führt sie dann furiose Attacken aus – besonders bei Bosskämpfen ein oft eingesetztes Gameplay-Element. Solche Manöver sind zwar schamlos übertrieben, sehen dafür aber rattsenscharf aus. Leider wird Filena lediglich von der KI gesteuert, einen Koop-Modus gibt es nicht – Punktabzug.

IM DUNKEL IST GUT MUNKELN

Trotz der vielen Ähnlichkeiten erreicht der Tecmo-Shooter nie die Großartigkeit und Intensität seines offensichtlichen Vorbilds. Stets ballert man auf geklont wirkende Widersacher. Auch die Grafik ist längst nicht mehr zeitgemäß. Die Levels wirken wie aus Pappmaschee zusammengeklebt. Die Texturen erinnern nicht selten an solche aus Zeiten der alten Xbox. Zwar haben die Räumlichkeiten ein interessantes organisches Design, das aber häufig dunkel und trist daherkommt. Sicherlich passt das zur Stimmung des Spiels, auf Dauer langweilt's jedoch. Auch Ladezeiten unterbrechen den Spielfluss immer wieder. Für nimmersatte Action-Fans ist »Quantum Theory« trotzdem akzeptable Shooter-Kost.

Max Roßmeisl

Wertung

Solide Action, die aber unter einer tristen Optik und einer gewissen Eintönigkeit leidet.

6.1 von 10

ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST

kurz & knapp

Hersteller | Namco

Bandai

Entwickler | Ninja

Theory

Preis | ab 60 Euro

Genre | Actionabenteurer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Abenteuerliche Endzeit-Odyssee mit dem coolsten Affenmann der Videospiegeschichte.

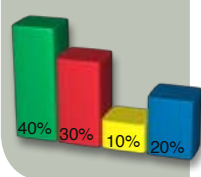
das ist drin

● Affenstark!

● Affengeill!

● Affig!

● Affenarsch



Einmal Endzeit und zurück: 360 Live spielt die Zukunft der Menschheit und ist begeistert von so viel Charme, Farbenpracht und Muss-ich-haben-Gefühl!

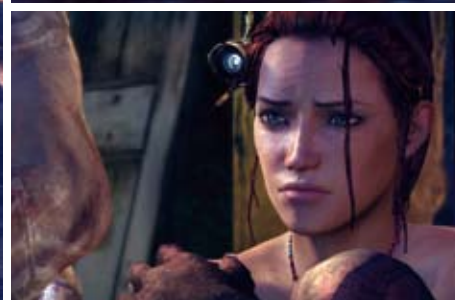
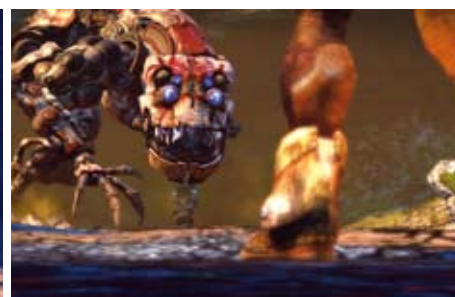
Du denkst, Marcus Fenix ist 'ne coole Sau? Schlagkräftig, gutaussehend, auch mal einen Spruch auf den Lippen? Vergiss den Milchbubi und mach dich bereit für Monkey. Das ist der Held aus Namco Bandais neuestem Actionabenteurer »Enslaved: Odyssey to the West«. Der verspeist Marcus zum Frühstück und spült anschließend mit der Coolness eines Richard D. Riddick nach. Dieser Monkey ist so was von derb, einzigartig und aberwitzig, sein Charme wäre ein bereits mehr als ausreichender Grund, ihm ein komplettes Spiel zu widmen. Doch »Enslaved« hat noch viel mehr kauzige Charaktere und Ideen im Schlepptau – nur ein Grund, warum das Game in der Redaktion eingeschlagen hat wie eine Bombe. Ein weiterer Grund: Das hier spielt sich so flott und mühelos wie Sonys »Uncharted« – eine gesunde Gameplay-Mischung aus Klettern, Kämpfen und Rätseln aus der Third-Person-Ansicht also. Doch »Enslaved« bringt sehr wohl auch eigene Ideen mit. Zum Beispiel die frische, unverbrauchte Story. Angesiedelt in New York City, 150 Jahre nach einem gigantischen Roboter-Krieg, sind nur noch wenige Teile der Ostküstenmetropole besiedelt. Kleine Kolonien sind entstanden, wo die Menschen glauben, in Sicherheit zu sein. In Sicherheit vor den noch immer durch die Lande ziehenden Kriegerobotern, die Jagd auf alles Lebende machen. Aber seit einiger Zeit bedroht ein weiterer Feind den Frieden: Sklavenjäger. Die verfrachten Menschen auf fliegende Schiffe

und bringen sie nach Westen – von wo noch nie jemand zurückgekehrt ist. Bis jetzt. Denn dem eigenbrötlerischen Monkey mit den leicht affigen Gesichtszügen und der steilen Sturmfrisur gelingt die Flucht. Mithilfe der ebenfalls gefangen genommenen Technik-Göre Trip, die mit einem Kurzschluss im System dafür sorgt, dass die Türen in die Freiheit offenstehen. Ein Traumstart für ein Dream-Team? Weit gefehlt! Denn nach einem abenteuerlichen Absturz und einer langen Ohnmacht erwacht Monkey mit einem fiesem Gedankenkontroll-Stirnband um den Kopf. Wer ist für diese Scheiße verantwortlich? Natürlich Trip, das süße, kleine, rothaarige Mädel mit dem kessen Augenaufschlag – dieses Biest! Um die Wirkung des Stirnschmucks mit Monkeys eigenen Worten zu beschreiben: »Sie hat mich versklavt. Wenn ich nicht tu, was sie sagt, fügt sie mir Schmerzen zu. Wenn ich dann immer noch nicht spure, bringt sie mich um.« Treffend, überaus treffend. Fortan ist Monkeys Leben an das von Trip gebunden. Stirbt sie, muss auch er dran glauben. Auch wenn der wenig zivilisierte, raubeinige Monkey Trip seinen Worten nach »jetzt am liebsten den Kopf abreißen und in den Hals kacken würde« – er muss ihr gehorchen. Zumindest, bis er sie zurück in ihr hunderte Kilometer entferntes Kolonisten-Dorf gebracht hat, das ist ihre Bedingung.

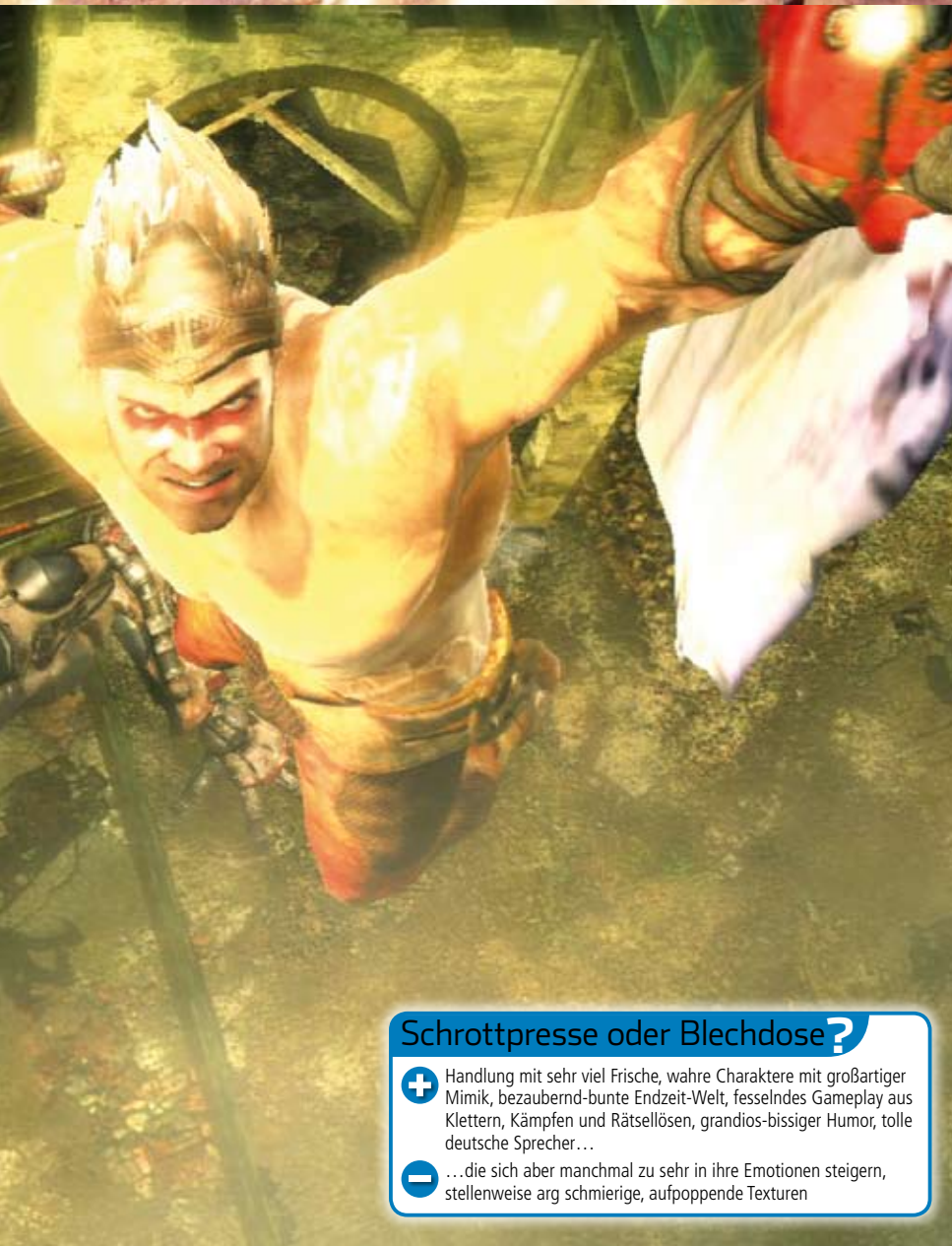
KOMMANDO: HILF MIR!

Dass diese Zweckgemeinschaft, so spinnefeind sich die Helden zu Beginn auch sein mögen, im

Erhältlich | 8. Oktober 2010



Die Mimik und Animationen wirken dank aufwändigem Motion-Capturing beinahe lebensecht – beeindruckend!



Schrottpresse oder Blechdose?

- +** Handlung mit sehr viel Frische, wahre Charaktere mit großartiger Mimik, bezaubernd-bunte Endzeit-Welt, fesselndes Gameplay aus Klettern, Kämpfen und Rätsellösen, grandios-bissiger Humor, tolle deutsche Sprecher...
- ...die sich aber manchmal zu sehr in ihre Emotionen steigern, stellenweise arg schmierige, aufpoppende Texturen



Technikspielereien sind in »Enslaved« Alltag. Monkeys »Wolke«, ein holografisches Hoverboard, bringt ihn zum Beispiel sicher über giftige Gewässer.



Mit herumliegender Plasma-Munition kann Monkey seinen Kampfstab zu einer Schusswaffe umfunktionieren – perfekt für weit entfernte Robos.



Wie cool ist das denn? Monkey hat endlich sein Bike wiedergefunden und fährt mit Trip gen Abenddämmerung. Umwerfend!

Spielverlauf zu einer engeren Beziehung wird, versteht sich quasi von selbst. Giften sich Trip und Monkey zu Spielbeginn noch mit makaberen Sprüchen an, entwickeln sie sich später zu einer Art Pärchen wider Willen. Schön, dass das Spiel dabei die schnulzigen Momente immer locker durch den Kakao zieht – und der Grob-hobel Monkey sich seine Gefühle sowieso nicht eingestehen mag. Das Ergebnis: herrlich komische Dialoge und Ingame-Zwischensequenzen – übrigens in toll vertontem Deutsch –, die ein bisschen an Peggy und Al Bundy aus »Eine schrecklich nette Familie« erinnern. Zum Brüllen! Genauso wie die tolle Mimik übrigens, die dank Motion-Capturing beinahe lebensecht wirkt. Grandios!

Zähneknirschend macht sich das ungleiche Duo also auf den Weg – und der ist beschwerlich. Anders als in vielen anderen Endzeit-Szenarien kämpfen sich die Helden hier nicht durch Schutt, Asche und graue Trümmer, sondern durch ein zerstörtes Amerika, das die Natur zurückerobert hat. Das ehemalige Chrysler Building ist von grünen Ranken überwuchert, der Hudson River hat sein geradliniges Flussbett verlassen und strömt nun mit reißenden Fluten querfeldein. Was für ein krasses, atemberaubendes Design! Einfach mal den Blick schweifen lassen und staunen – das kommt hier richtig fett!

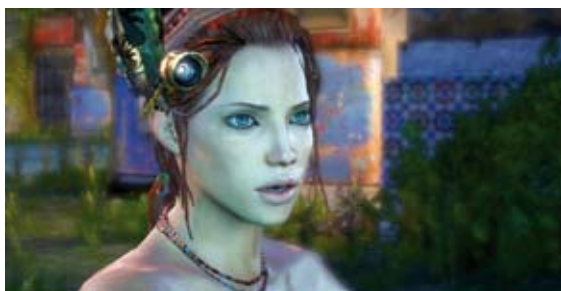
Monkey ist's gewohnt, sich allein durch diese unwegsame Wildnis zu schlagen, macht die Not zur Tugend und benützt rostige Straßenlaternen, wackelige Neon-Reklameschilder und bröckelige Häuserfassaden als Kletterobjekte. So gelangt er wie ein Äffchen an der Liane ohne größere Probleme von A nach B und macht dabei auch noch eine umwerfend coole Figur. Wie der »Prince of Persia« an korrodierten Regenrinnen entlanghangeln, die schütterte Skyline von New York City im Auge und das Ganze locker und lässig nur mit Antippen der A-Taste: Man, fühlt sich das geil und geschmeidig an!

Die schwächliche Trip hingegen, die ihr Leben lang hinter sicheren Dorfmauern verbracht hat, muss da passen. Zum Glück ist die Umgebung schon so morsch, dass Monkey mit schierer Muskelkraft einen Weg für Trip ebnen kann. Hier tritt er ein rostiges Gitter lose, dort kullert er eine Baustofffröhre über einen klaffenden Abgrund – irgendwie geht's immer weiter. Wenn auch nicht immer sofort ersichtlich. Manchmal ist nicht nur Körper sondern auch Hirnakrobatik nötig, um den richtigen Weg zu finden; und natürlich auch gutes Teamwork. Monkeys und Trips gegensätzliche Fähigkeiten aus Muskelkraft und Köpfchen spielen nur allzu oft herrlich zusammen. Zwar kann der Spieler Trip nie selbst steuern,

✕ Ein bisschen Rollenspiel

UPGRADES AUS DEM TRIP-SHOP

Wie es sich für ein ordentliches Actionabenteuer gehört, dürfen die Herausforderungen im Laufe des Spiels freilich nicht auf der Strecke bleiben. Um das zu gewährleisten, nimmt nicht nur die Zahl an gleichzeitig angreifenden Killer-Robos stetig zu – die aggressiven Blechbüchsen werden auch immer stärker und agieren cleverer: Sie ergreifen zum Beispiel die Flucht nach hinten oder bauen Schilde auf. Um den Metallbiestern die Stirn zu bieten, muss sich auch Monkey immer weiter steigern – kein Problem dank des sogenannten »Trip Shop«: Über das Befehlsmenü bittet Monkey Trip, seine Statuswerte zu verbessern – also seine Gesundheit, seinen Angriffswert, die Fähigkeiten seines Kampfstabs und seines Plasmashildes. Mit sogenannten »Tech Orbs«, die Monkey aus getöteten Gegnern gewinnt, lernt er zum Beispiel neue Kombo-Angriffe, verlängert die Dauer seiner Betäubungsattacke oder regeneriert seine Gesundheit schneller. Klasse, da kann die nächste Robo-Welle kommen!



Mit spektakulären
Finalschlägen
kann sich Monkey
Teile der Killer-
Robos zu Nutzen
machen. Zum
Beispiel diesen
Kanonenarm
eines verschrot-
teten Mechs.
Echt fett!



Achtung Epilepsie-Warnung! Zerlegt Monkey
Kampfroter, sprühen die Funken in allen nur
erdenklichen Farben. Krass bunt und optisch richtig fett.

✖ Deutsche Sprecher

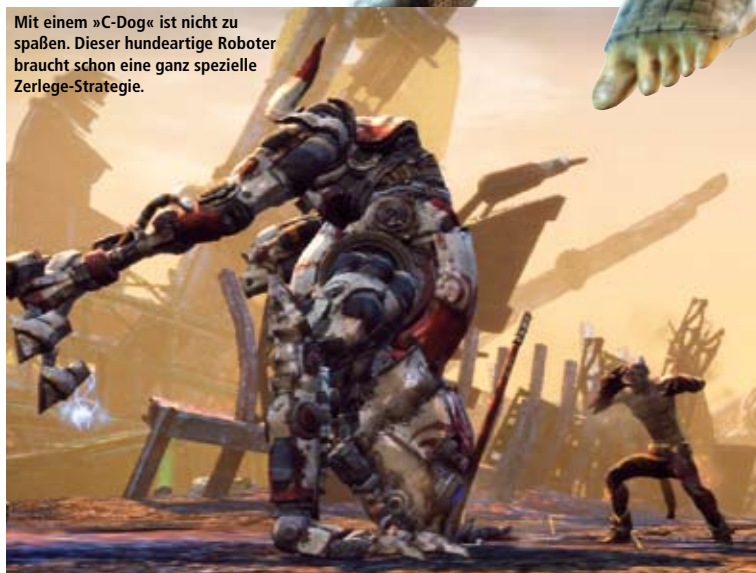
STÖHN DOCH NICHT SO!

Seien wir ehrlich: Im Normalfall haben deutsche Synchronsprecher in Videospielen längst nicht so viel drauf wie die oft englischen Original-Stimmen. Trotzdem: Im Fall von »Enslaved« kann man bei der Synchronisation wirklich nicht viel meckern – der bissige Sarkasmus von Monkey kommt ebenso gut rüber wie das quengelige Gefieps von Trip. Super! Also eigentlich kein Grund, die Systemsprache der Konsole vor Spielstart auf Englisch zu stellen. Oder? Wäre da bloß nicht das ängstliche und jämmerliche Rumgeheul von Trip. Denn das nimmt in der deutschen Fassung stellenweise pornografische Ausmaße an. Sie stöhnt und seufzt und ächzt wie Gina Wild zu ihren besten Zeiten – peinlich, peinlich! Besonders wenn der Fernseher für die brachialen Actioneffekte gerade besonders laut gestellt ist. Dann doch besser mit Kopfhörer auf und am Ende nicht bei den Nachbarn in Erklärungsnot geraten!

wohl ihr aber über die LB-Taste Befehle erteilen. Zum Beispiel irgendwo einen Schalter umzulegen, im richtigen Moment loszulaufen oder das Gebiet mit einer Radar-Libelle auf Minen zu scannen. Auch ohne echten Koop-Partner macht es eine Mords-Gaudi, den richtigen Kniff rauszukriegen und mit den Möglichkeiten zu spielen. Tolle Motivationskurve! Währenddessen kann Monkey seine Muskeln spielen lassen, riesige Container aus dem Weg räumen und Gegner mit seinem Kampfstab kurzschließen.

KOMMANDO: GREIF AN!

Denn die Gegner in »Enslaved« sind nicht aus Fleisch und Blut. Es sind Kampfroter, sogenannte Mechs, die mit Schneid- und Schusswaffen und scharfen Blechzähnen angreifen. Da gibt es Schild-Mechs, Funk-Mechs, Standgeschützt-Mechs, Abrissbirnen-Mechs – eben alles, was das tödliche Roboter-Repertoire so hergibt. Mit blinder Zerstörungswut kommt selbst der hünenhafte Monkey hier nicht weit. Stattdessen gilt es, die Umgebung nach Deckungsmöglichkeiten abzusuchen und mit der Kurzschluss-Attacke die Stromkreise der Blech-



Mit einem »C-Dog« ist nicht zu spaßen. Dieser hundeartige Roboter braucht schon eine ganz spezielle Zerlege-Strategie.



Eine wahrhaft bezaubernde Vision des apokalyptischen New York: Bitte kurz innehalten und bewundern. Danke!

Und außerdem?

■ 48 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpunkte; gibt's hauptsächlich für Kampfkaktionen, etwa »Bumm!«, wenn man zwei Feinde mit einer Bombe schrottet, oder »Mech Mörder« für den 200. getöteten Robo ■ Kostenpflichtige Download-Inhalte gibt's kurz nach Verkaufsstart im Marktplatz ■ Sammelbare Masken im Spiel, die bei Monkey Flashbacks verursachen; ihr näherer Sinn? Streng geheim!

kameraden kurzfristig lahmzulegen. Kämpfen mit Grips, das funktioniert großartig! Schild-Mechs müssen zum Beispiel von hinten attackiert werden, wo ihr Schild nicht wirkt. Funk-Mechs sollten hingegen immer zuerst ausgeschaltet werden, denn sie funken in wenigen Sekunden nach Unterstützung – die auch nie lange auf sich warten lässt. Ein paar leichte Schläge mit der X-Taste und ein knallharter Überkopf-Finalschlag mit der Y-Taste sorgen aber schon bald im wahrsten Sinne des Wortes für Funkstille.

Wie es sich für künftigen Elektro-schrott gehört, kracht's und explodiert's bei diesen Gefechten an allen Ecken und Kanten. Ein wahres Effekt-Feuerwerk aus Blech und Maschinenöl – toll! Wenn's doch mal ganz brenzlich wird, holt man sich bei Trip über das Befehlsmenü Hilfe.

Der Rotschopf kann mit einer Art Laserpointer grelle Lichter zur Ablenkung projizieren und zieht so die Aufmerksamkeit der Robos für kurze Zeit auf sich. Spielt sich sehr flott und sehr präzise. Hat Monkey es hingegen mit mehreren Blechfeinden zu tun, sollte er auch stets sein Plasmashild mit Druck auf die RB-Schultertaste hinzuschalten. Doch Obacht, die Energiereserven des Elektro-Schutzes halten nicht ewig. Das bringt richtig schöne Spannung rein! Neben

»Uncharted für die Xbox 360? Hier ist es, und du willst es!«

Monkeys eigenem Leben, das bei jedem dieser Kämpfe auf dem Spiel steht, gilt es aber in erster Linie, die schwächliche Trip zu beschützen. Leider hat die Göre ein Talent dafür, das Unglück förmlich anzuziehen. Kaum lässt man sie aus den Augen, hängt ihr schon ein C-Dog an den Fersen. Na toll! Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Flugs wird Trip huckepack genommen und los geht eine wilde Verfolgungsjagd entlang des Hudson Rivers. Wahnsinn, wie cineastisch die Kamera hier mitzieht. Der C-Dog rammt immer wieder umherstehende Baukräne, Schrauben und alte Ölfässer fliegen dem Duo um die Ohren, drohen, sie unter sich zu begraben. Erinnert glatt an den letzten »Terminator«-Kinostreifen! Von Momenten wie diesen hat »Enslaved« dutzende im Gepäck. Das ist ganz großes Kino zum Mitspielen!

KOMMANDO: SCHÖNERE TEXTUREN!

Was du bis jetzt gelesen hast, klingt doch verdächtig danach, als könnte »Enslaved« selbst ein »Uncharted« locker in die Tasche stecken? Stimmt. In puncto Gameplay, Story, Charaktere und Kinoflair steht dieses Actionabenteuer der großen Sony-Produktion in nichts nach. Wohl aber auf technischer Seite, denn hier liegt die große Schwachstelle. Die zugrundeliegende »Unreal«-Engine sorgt bisweilen für sehr matschige Texturen, die stellenweise erst

nach und nach aufpoppen. Ein Optik-Fauxpas, der das eigentlich so herausragende Design der Umgebungen und Animationen runterzieht. Das soll aber nicht heißen, dass »Enslaved« hässlich wäre. Ganz im Gegenteil: Die Szenerien begeistern mit viel Liebe zum Detail, mit Ideen und Charme – genau wie die Charaktere. Und im schnellen, fetzigen Gameplay fallen die schmierigen Ziegelsteinwände und die verwaschenen Grasflächen kaum ins Auge. Wohl aber, wenn sich Monkey



gerade an einer solchen Wand in Deckung klemmt und die Kamera sehr nah heranzoomt. Hier dürfen die Macher gerne mit einem Patch nachbessern. Bitte. Unbedingt.

Und ansonsten? Gibt's einfach nix zu meckern. Punkt. »Uncharted« für die Xbox 360? Hier ist es – und du willst es!

Sabine Vogel



Immer wieder legt Monkey halsbrecherische Akrobatikeinlagen aufs Parkett. Da wird der »Prince of Persia« grün vor Neid!



Monkey ist ein echter Charakterkopf. Seine brummige Stimme und die grandiose Mir-doch-scheiBegal-Mimik unterstützen das.

Zweite Meinung

Max Roßmeisl: Endlich wieder eine tolle Hintergrund-Geschichte mit starken und charismatischen Charakteren. Dazu gibt's die Postapokalypse ausnahmsweise mal in einer quietsch-bunten Version. Ein großartiges Abenteuer mit viel Humor. Ich gebe 8,8

Enslaved

GRAFIK

Herrlich bunt und neuartig, leider schwächelnde Texturen

8

SOUND

Sehr gute deutsche Sprecher und musikalische Untermalung

9

STEUERUNG

Schön flott und mit zahlreichen Aktionsmöglichkeiten.

9

Alles, was der Spieler will: cineastisches Gameplay, fesselnde Story, einzigartige Charaktere, brillanter Humor. Muss man haben!

9.0 von 10

Erhältlich | 7. Oktober 2010

Holzpflock oder Zahnstocher?

- +** Atmosphäre zum Mitfiebern, brillante Wassereffekte, eindrucksvolle Landschaften, präzise Steuerung, sehr abwechslungsreiche Gegner, orchestrale Musikuntermalung, erstklassige englische Synchronisation
- Teils lange Ladezeiten, etwas geringe Bildwiederholrate



Im Sumpf lauern knorrige Arme darauf, unvorsichtige Feinde in die Tiefe zu zerren.

kurz & knapp

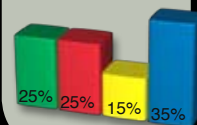
Hersteller | Konami
Entwickler | Mercury
 Steam / Kojima
 Productions
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Kinoreife Zwischen-
 sequenzen, ausge-
 feilte Steuerung und
 jede Menge Action.

das ist drin

- Dämonen
- Blutexplosionen
- Schatzsuche
- Kletterpassagen



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Krieger des Lichts, versammelt euch!

Äste knacken. Blätter rascheln. Etwas ist im Busch. Raben fliehen aus dem Hain. Sonnenstrahlen illuminieren ein kleines Zeltlager inmitten üppiger Vegetation. Plötzlich kullert eine primitive Granate über den Boden, direkt vor die Eisenstiefel eines breitschultrigen Typen mit schulterlangem, braunem Haar. Ohne Eile geht er in die Knie, hebt den faustgroßen Sprengkörper auf, wiegt ihn in der Hand. Die Lunte brennt herab, doch den Krieger im roten Lederharnisch scheint das nicht zu kümmern. Er holt aus und schleudert den Feuerapfel direkt in die zum Angriff erhobenen Arme eines verdutzten Goblins, der gerade aus dem Dickicht hervorkriecht. Die Explosion reißt ihn in Stücke, doch der ahnungslose Giftzwerg lag nicht allein auf der Lauer. Ein weiteres Dutzend kleiner Gnome eilt heran. Willkommen in der Welt von »Castlevania: Lords of Shadow« und im Leben von Gabriel Belmont, einem Mitglied der Bruderschaft des Lichts. Dieser abgebrühte Kerl ist der Hauptcharakter; und durch seine lässige

Art von Anfang an sympathisch. Kaum endet die Zwischensequenz – übrigens komplett in Spielgrafik – geht es auch schon los. Aus der Third-Person-Sicht drischt Gabriel mit der X- und Y-Taste um sich. Dazu benutzt er sein treues Combat Cross, eine traditionelle Kettenwaffe der Bruderschaft, die ähnlich einer Peitsche zu flächendeckenden oder gezielten Angriffen genutzt wird. Mit jedem Hieb zerschneidet die Kette flimmernd die Luft. Das sieht toll aus und fühlt sich wunderbar befriedigend an, da bei jedem Treffer das Bild kurz einfriert. So entsteht die Illusion, als würde man auf spürbaren Widerstand einschlagen, echt gelungen. Keine Chance haben die messerschwingenden Gnome gegen diese Art der Offensive und verkohlen schnell zu Staub und Asche. Mit der RT-Schultertaste greift Gabriel die Wichte, hebt sie hoch und vermöbelt sie so lange, bis sie in einer Explosion aus Blut zerplatzen. Das wirkt etwas überzogen, stört aber nicht sonderlich. Im Anschluss an die kurze und intuitive Schlacht steht eine Expedition in die

Und außerdem?

■ Reines Einzelspielerlebnis, keine Mehrspieler-Komponente ■ Es sind aber Download-Erweiterungen geplant, die Belmonts Abenteuer weiter erzählen ■ 42 Erfolge, etwa fürs Kaufen von 15 Kombos oder das Erlangen von 100.000 Erfahrungspunkten ■ 12 Kapitel mit unterschiedlich vielen Unterkapiteln und einer Funktion zum Wiederspielen ■ 24 Stunden Spielzeit



✖ Metroidvania

ÜBERLEBT DIE SEELE?

Wie fügt sich »Lords of Shadow« in die 25 Jahre bestehende »Castlevania«-Reihe ein? Nun, die Heldenfigur Gabriel Belmont gibt sich völlig losgelöst von bisherigen Vampirjägern aus dem Belmont-Clan, hat mit ihnen nichts zu tun. Dann fällt natürlich die moderne 3D-Grafik mit Third-Person-Kameraführung auf. Modern auch etliche Dialogszenen und Zwischensequenzen, auf große Emotionen ausgelegt. Melancholie rückt in den Hintergrund, Beklommenheit und Heldenmut sind großgeschrieben. Zudem werden bereits besuchte Gebiete häufig erneut durchreist, gottlob ohne dass das in faden Hin-und-her-Gelaufe ausarten würde. Indem sich in bekannten Kulissen neue Wege auftun, bleibt das Interesse wach. Ein paar Schalterrätsel und ein standardisiertes Erfahrungssystem inklusive Heldenwertung vertiefen das Ganze.

tieferen Zonen des Waldes an. Dort nämlich wartet der zwielichtige Waldgeist Pan darauf, dem entschlossenen Helden ein wenig Klarheit über seine Aufgabe zu verschaffen.

VOM ENDE DER WELT

Die namensgebenden »Lords of Shadow« terrorisieren das südliche Europa durch einen schwarzen Fluch. Dieser verdammt die Seelen der Toten dazu, ohne Frieden über die Erde zu irren. Auch Gabriels Geliebte Marie befindet sich unter den unglücklichen Geistern. Pan erklärt, dass alle Teile einer göttlichen Maske nötig sind,

um die Welt wieder ins Licht zu führen. Die Geschichte in einer Nusschale mag wenig aufregend klingen, wird durch stimmige Zwischensequenzen in Spielgrafik und orchestrale Musik aber wirklich toll in Szene gesetzt und entwickelt echte Aha-Momente. Sir Patrick Stewart, besser bekannt als Captain Picard aus »Star Trek«, sorgt zudem für eindrucksvolle Sprechstunden. Er liest die Rahmengeschichte während der Ladezeiten vor und leiht später außerdem einer wichtigen Spielfigur seine Stimme – alles auf Englisch wohlgeordnet, jedoch mit sehr guten deutschen Texten untertitelt. Gabriel macht sich

derweil auf ins Land der Lykaner. Schneeflocken bleiben am Bildschirm haften, der beißende Wind pfeift dir direkt um die Ohren. Erneut beweist die »Mercury«-Engine ihre Muskelkraft. Aber genug gestaunt – bevor auch nur die Hälfte des Weges geschafft ist, erschüttert ein Beben den Controller, die Eisdecke bricht auseinander. Lässig blickt Gabriel über seine Schulter, nimmt das riesige Loch hinter sich zur Kenntnis, packt seine Waffe fester und wirbelt herum. Vor ihm ragt ein titanischer Arm aus dem Boden. Ein Moloch aus Schnee und Stein drückt sich aus dem Eis, holt mit einer seiner Pranken aus. Beeindruckend, dieser Koloss! Die Bossgegner gehören zu den absoluten Höhepunkten des Spiels. Mit der A-Taste springt Gabriel über die Schockwellen der Titanenfäuste hinweg. Bei durchgedrückter LT-Schultertaste rollt er sich mittels Richtungschwenk des linken Analogsticks über die Schulter ab und weicht den aus dem Boden schießenden Eisdornen aus. Die Faust des Titanen bleibt in der berstenden Eisdecke stecken. Ein Leuchten am Handgelenk des Ungeheuers lenkt deinen Blick auf sich – aha, ein Ankerpunkt, der per RB-Schultertaste erklommen werden will. Gabriel schleudert sein Combat Cross dem Ziel entgegen, zieht sich an der Kette empor. Es folgt eine hitzige Kletterei über den massigen Körper des Giganten bis hin zu seinen verwundbaren Stellen. Hier fällt die





✕ Kombiniere

HIRNSCHMALZ IST GEFORDERT

1 Alle besseren »Castlevania«-Spiele haben der Action mit Handlung und Rollenspiel-Elementen einen Sinn zu geben versucht. Das tut auch »Lords of Shadow«. Abwechslungsreiche Rätsel fügen sich nahtlos in den Spielfluss ein. An dieser Stelle etwa verschiebt man drei Ringe so, dass sich eine Brückenverbindung zusammenfügt. Jeder Ring ist an einen anderen gekoppelt – mag einfach klingen, bereitet aber echte Kopfschmerzen.

2 In diesem Beispiel wollen Runen gefunden und in der richtigen Reihenfolge in ein Kombinationsschloss eingepasst werden. Eine Rune bleibt dabei unleserlich und muss fieserweise erraten werden. Wirklich schwer ist das nicht, macht aber Spaß.

3 Auch typische Schlüssel-Schloss-Rätsel sind mit von der Partie. Um etwa die Tore einer Gruft zu öffnen, werden zwei magische Steine benötigt. Die Vielfalt der Aufgaben spornt an. Hier hat sich jemand wirklich Gedanken gemacht.



etwas niedrige Bildrate auf; das Ganze schlägt ein eher betuliches Tempo an, ein bisschen wie »Giehrs of Wor«. Dennoch stimmt der Spielfluss, denn die Steuerung reagiert wunderbar präzise. Wer die Tasten mit dem richtigen Timing und in richtiger Kombination drückt, verliert niemals die Kontrolle. Das fühlt sich fair an und macht einen höllischen Spaß. Hinzu kommt die dynamische Kamera, die sehr gekonnt ihre Position wechselt und das Geschehen aus allen möglichen Winkeln begutachtet. Ein Übersichtsverlust kommt nur höchst selten vor. Nächste der unzähligen und vielfältigen Stationen: das Land der Werwölfe.

WIEDERGEBOREN

Sofort fällt die völlig veränderte Atmosphäre auf. War sie zuvor noch arktisch, wirkt sie jetzt eher beklemmend. Finstere Höhlen, die mit Spinnenweben tapeziert sind, lassen schon früh darauf schließen, dass sich im sogenannten Land der Lykaner weitaus mehr Kreaturen der Nacht aufhalten als nur Wolfsmenschen. Und tatsächlich fädelt sich sogleich eine riesige Spinne von der Decke und giert nach Gabriels Kehle. Per Quicktime-Reaktionstest wird der heimtückische Überraschungsangriff gekontert. Dann geht das geschmeidige Ausweichen und Attackieren los. Diese Viecher haben erstaunlich robuste Chitinpanzer und zudem einen giftigen Biss. Übung und Ausdauer zahlen sich aus. Fair gesetzte Zwischenspeicherpunkte erleichtern das Vorhaben zusätzlich. Allerdings ist schon der zweite von vier Schwierigkeitsgraden extrem anspruchsvoll – Frust vorprogrammiert. Die bombastischen Zwischensequenzen sowie die abwechslungsreichen Gegner spornen aber ordentlich an. Fast jeder neue Feindtyp wird unterschiedlich bekämpft und verfolgt eigene Angriffs-

muster, die es zu durchschauen gilt. Dämonische Ritterrüstungen, moosbewachsene Trolle, aassessende Ghoule – so ziemlich alles, was Rang und Namen hat, ist vertreten. Ganz großartig! Niedergestrecktes Gesindel bringt Erfahrungspunkte, und diese dienen dem Kauf neuer Fähigkeiten. Davon gibt's mehr als 30, zum Beispiel einen gezielten Sprungtritt, verschiedene Kontermöglichkeiten, vernichtende Messerwürfe und natürlich diverse Kombo-Angriffe für das Combat Cross. Also fleißig Satans Brut dorthin zurückschicken, wo sie herkam.

Das macht nicht nur Laune, sondern lohnt sich auch. Endlich offenbart sich ein Fluchtweg aus der engen Höhle. Eine von Ruinen eingenommene Lichtung erweckt die Abenteuerlust. Über schmale Brücken aus Spinnenweben balanciert man über Abgründe, und wo sie fehlen, kraxelt man einfach an der Wand entlang. Die Kette des Combat Cross dient dabei auch als Enterhaken, um sich über tödliche Tiefen zu hangeln oder erhöhtes Mauerwerk zu erklimmen. Das funktioniert zwar nicht immer perfekt, aber trotzdem gut genug. Gabriel hält sich nämlich meistens automatisch an Vorsprüngen und Kanten fest. Sehr oft findet man beim Erkunden der komplexen und verwinkelten Landschaften eine Blockade oder ein Portal, welches erst später beseitigt oder aktiviert werden kann. Rückreisen sind dank einer anschaulichen Weltkarte ein Kinderspiel. Das erinnert stark an die älteren »Castlevania«-Teile, ebenso wie spätere Schlösser und Kathedralen, die unter anderem ein Uhrwerk beinhalten. Fans werden also nicht enttäuscht. Denn insgesamt ergibt das hier einen echt bodenständigen und beeindruckenden Neubeginn der Serie, der hoffentlich ebenso viele Nachfolgespiele

hervorbringen wird wie seine zweidimensionalen Verwandten.

Maxi Trautmann

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Ich verehere die Reihe seit den genialen 16-Bit-Manifestationen. Das hier entfernt sich für meinen Geschmack zu weit von den Wurzeln. Ich will Vampire und Medusenköpfe mit einer Peitsche zerschmettern. Nichts davon gibt es hier. Ich gebe 8.3

Castlevania: Lords of Shadow

GRAFIK
Tolle Licht- und Wassereffekte, abwechslungsreiches Monsterdesign **9**

SOUND
Orchestrale Musikantermalung, die teilweise epische Züge annimmt **8**

STEUERUNG
Intuitiv, präzise und durchdacht **8**

Echt starker Neubeginn, der die Vampirjäger-Lizenz mühelos abgreift.

8.8 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.

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.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

Erhältlich | 8. Oktober 2010

**WELTWEIT ERSTER
TEST!
NUR IN 360 LIVE**

Bestzeit oder Crash?

- +** Vielseitig einstellbare HUD-Bildschirm-Einblendungen, verlässliche deutsche Copilot-Ansagen inklusive dreifach justierbarem Timing, Steuerung komplett konfigurierbar
- Kein Wettersystem, keine Rückspul-Funktion, Wiederholungen nicht speicherbar, keine Splitscreen-Wettfahrten, eigene Ghost-Fahrten lassen sich weder online noch via Speicherkarte weitergeben

Das Spiel in Zahlen

1 WRC-Lizenz der FIA inklusive Regeln und Teams, 18 Autos, 60 Piloten bzw. Co-Piloten, 13 Rallyes in 13 Ländern mit insgesamt 78 Etappen auf 550 Kilometern Wegstrecke; Einsteigerklasse mit 7 frontangetriebenen Fahrzeugen; 3 Allrad-Fahrzeugklassen mit 11 Autos, zum Beispiel Citroën C4 WRC, Ford Focus RS WRC, Subaru Impreza WRC 07, Abarth Grande Punto S2000, Škoda Fabia S2000, Mitsubishi Lancer X; 3 Schwierigkeitsgrade als Index auf 5 Fahrhilfen; 5 spielbare Perspektiven: Motorhaube, 2 Cockpit-Varianten, 2 Hinterbord-Kameras; 12 Perspektiven in der leider nicht speicherbaren Wiederholung.



WRC RALLY CHAMPIONSHIP



Das ist wahres Rallye-Racing: nur Kakteen, Kurven und die Stoppuhr als Gegner.

Und außerdem?

■ Diverse Online-Wettbewerbe: Zeitfahren und selbst zusammenstellbare Championate für maximal 16 Piloten; jeder fährt gegen die Stoppuhr; in Front und zurückliegende Mitspieler sind als transparente Ghost-Fahrzeuge zu sehen ■ Offline-Hotseat: Maximal vier Mitspieler teilen sich ein Auto, wechseln jeweils bei Etappenende ins Cockpit ■ Zehn Etappen-Bestzeiten werden im Online-Ranking gespeichert, nur diese Fahrten sind als Ghost herunterladbar ■ Die meisten der 50 Erfolge erspielt man sich für Etappenziele während der Offline-Karriere, nur wenige reine Online-Erfolge ■ Lenkräder werden unterstützt; unser Tipp: Fanatec Porsche 911 Turbo S Wheel ■ Dreist: Fünf Gruppe-B-Bonusautos aus den 80er-Jahren sind im Menüsystem sichtbar, aber erst nach Kauf einer Download-Erweiterung spielbar; kostet 400 Microsoft Points, gratis nur bei Vorbestellung über Gamestop und Amazon

kurz & knapp

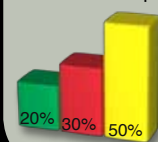
Hersteller | Black Bean
Entwickler | Milestone
Preis | ab 50 Euro
Genre | Rallye-Simulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Beinharte Rallye-Simulation. Fahrkunst und Kampf gegen die Stoppuhr.

das ist drin

- Driften
- Vollgas
- Nervenstärke
- Positionskämpfe



Motorsport für Könner und Kenner.

Nach einer gefühlten Ewigkeit wagt sich endlich mal wieder ein Rennspiel-Entwickler an eine offizielle World-Rally-Championship-Game seit fünf Jahren und das erste überhaupt für Xbox 360. Dahinter steht jenes Studio, das vor 15 Jahren bereits mit dem PC-Raser »Bleifuß« Videospiel-Geschichte schrieb: Milestone, ehemals Graffiti. Jetzt und hier schieben die Mailänder eine beinharte Zeitenjagd aus der Box: ein Auto, viele A-nach-B-Strecken, hunderte Kurven. Du fährst gegen die Stoppuhr; keinerlei Positionskämpfe. Maximal stellt sich eine als Ghost gespeicherte Altfahrt zwecks Vergleich der Fahrlinie zur Verfügung. Es geht um Mut und Reaktion, um Fahrzeug-Beherrschung und vorausschauende Fahrweise – wie in der Realität.

Im Titelménü dreht sich eine Weltkugel zu chilliger Loungemusik. Als Erstes empfiehlt sich ein Besuch in der sogenannten WRC-Akademie. Die Einschulung macht dich zu Federico Villagra. Du fährst im Ford Focus RS WRC 08 die Kurzetappe »Corona Rally Mexico«. Ein 35-Sekunden-Trip auf Sand

und Schotter. Schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad mit aktivierter Ideallinie und Bremshilfe wird klar: Das hier ist kein »Need for Speed«, wo du das Gas achtlos durchdrücken solltest. Stattdessen hetzt man die Rallye-Prototypen über Asphalt und Geröll, durch enge Kurven, über steile Steigungen und schlammige Pfützen. Das Links und Rechts, das Auf und Ab kommt durch den flüssigen Grafikaufbau – trotz nur 30 statt optimaler 60 Bilder pro Sekunde – top rüber. Du musst gefühlvoll fahren, Gas und Bremse beziehungsweise Schultertasten behutsam einsetzen, Analogstick beziehungsweise Lenkung wie ein Skalpell führen. Es folgen Kurztrips durch Wälder in Bulgarien, auf Eis in Schweden und Matsch in Japan, mit schickem Lokalkolorit drum herum. Spätestens nach Lektion vier ist freilich klar, dass die Akademie einem nicht wirklich was beibringt. Man driftet vor sich hin, bekommt weder die Bedeutung von Copilot oder Ideallinien noch sonstige rallyetypische Besonderheiten erklärt – muss vieles also selbst herausfinden. Etwa, dass die Bremshilfe vor Kurven auf Wunsch derart vehement eingreift, dass fast alles mit Vollgas geht.

1



✖ Die Kaputtniks

WER DEN SCHADEN HAT...

Sicherlich hängt der Unterhaltungsfaktor einer Vollgas-Simulation nicht grundsätzlich von der Qualität des integrierten Schadensmodells ab. Trotzdem schön, wenn das Ganze so ausbalanciert ist wie in diesem Fall: Leichte Rempeleien führen zu losen Karosserieteilen; wiederholter Zaun- und Baumkontakt bringt irgendwann schlechtere Gasannahme oder leicht ziehende Lenkung mit sich. Lustvoll fahrbar bleibt die Fuhre aber immer. Zwischen den Etappen lässt das Zeitkonto nur begrenzt Reparaturen zu. Unsichtiges Fahren wird demnach belohnt, ganz im Geist des Rallyesports. Das macht Sinn.



3



✖ Karge Ausstattung...

...UND TROTZDEM SPASS DABEI

1 Bei den Rallyes in 13 Nationen stehen insgesamt 18 originalgetreu nachgebildete Fahrzeuge von Citroën, Ford, Subaru, Mitsubishi, Suzuki, Honda, Renault und Fiat-Abarth am Start. Eine eher karge Ausstattung in Zeiten, wo einem ein »Forza Motorsport 3« über 100 Traumautos entgegenwirft.

2 Aber die Fahrphysik überzeugt. Klasse, wie sich das Auto durch schnelle Kurven ziehen lässt; wie das pendelnde Heck in Bremszonen durch zackiges Gegenlenken eingefangen werden möchte.

3 Es ist beinahe körperlich spürbar, wie die Fuhre auf Kuppen abhebt und nach kurzer Flugphase zurück auf den Boden prallt. Wer das Auto kurz davor durch gefühlvolle Gaswegnahme unter Kontrolle bringt, wird mit einer stabilen Flugphase belohnt. Schön gemacht!

2



Okay, dann also Start frei zur Karriere. Der Rallyetross macht an 13 Stationen rund um den Globus Halt. Die Karriere umfasst 55 Cups beziehungsweise Veranstaltungen. Ab und zu blendet sich ein Handy ins Bild ein, per SMS geben Sponsoren und Teamchefs dann Ziele vor: Gewinne alle Asphalt-Etappen, besiege Pilot X, so was eben – letzten Endes folgt eine Rallye auf die andere, ohne groß Schmuck drum rum. Als Einstieg dienen Fahrzeuge aus der WRC-Junior-Klasse, der sogenannten J-WRC R2. Die Autos? Ford Fiesta, Suzuki Swift zum Beispiel, also Frontantrieb mit 160 Pferdestärken. Nix Derbes, aber machen genug Spaß. Mit der Zeit spielt man sich stärkere Fahrzeuge frei; wie gesagt, eine ganz klassische Gameplay-Struktur. Wer sofort mit 300 PS Gas geben mag, kann das im Rahmen von Einzelrennen und Championaten mit eigenhändig zusammengestellten Etappen tun. Der Unterschied zwischen den Autos ist spürbar, dürfte sich aber krasser anfühlen. Wirklich ärgerlich sind eher die Ladepausen, das oberflächliche Lack- und Techniktuning und die manchmal verfluchenswerte Kollisionsabfrage. Ein leichter Rutscher gegen Leitplanken oder Geröll von der Größe einer Schuhbox stoppt die Fuhre mitunter wie ein Anker. Da würde man sich mehr Gnade wünschen; und im Rennen mehr Rückmeldung bei der Zeitenjagd, etwa durch permanente Abstandsanzeigen anstelle zu seltener Zeiten-Einblendungen. Dass sich das Spiel einige Optionen nicht merken mag; dass einige Texte unelegant

eingedeutscht sind; dass der Copilot mit Kommentaren Marke »Ein übler Abschnitt!« die Motivation untergräbt – das alles wirkt, als wäre den Entwicklern am Ende die Zeit für den Feinschliff ausgegangen.

Und dennoch werden anspruchsvolle Racer etliche Qualitäten goutieren. Im Vergleich zur Konkurrenzreihe »Colin McRae« etwa wirkt das hier fokussierter und punktet beim alles entscheidenden Gameplay. Von den etwas gefühllosen Ausflügen auf Schnee abgesehen, lädt die Steuerung zu genussvollen Fahrten ein, mit sahnigen Drifts, prickelndem Tempo und motivierendem Gesamtgefüge. Du fühlst den Unterschied, ob du schnell oder schlicht unterwegs bist, ob du entscheidende Zehntel gut machst oder liegen lässt. Der Copilot ist eine echte Hilfe: »Kuppe, links vier, rechts sechs«, da weißt du, dass du das Auto nach achtsamem Gaseinsatz volle Röhre durch die Rechtskurve balancieren kannst. Zudem wirft einem die abwechslungsreiche Wegführung immer wieder Mutkurven, Sprungstellen und visuelle Aha-Momente entgegen: in der Wüste von Jordanien etwa Vollgasfahrten über steil abfallende Dünen; im Gebirge von Portugal Ritte durch einen herrlich leuchtenden Wald. Wer also die Ausstattungsmängel verzeihen kann; wer an seinen Fähigkeiten arbeiten mag und mal wieder eine ernstzunehmende Fahrsimulation bezwingen möchte, wird sich gut unterhalten fühlen.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Mir fehlt's an Atmosphäre: Loeb, Räikkönen und andere Rallye-Heroen tauchen nur als Namen auf dem Zeitentableau auf, wo sind Kamerafahrten und Einblicke ins Fahrerlager? Vom offiziellen WRC-Game erwarte ich mehr Ausstattung. Ich gebe 6,5

WRC Rally Championship

GRAFIK

Hübsche Autos, viele schicke und einige weniger tolle Kulissen

7

SOUND

Ordentliche Motoren, bisschen Musik, prima Copilot

7

STEUERUNG

Präzise, handlich, vielseitig konfigurierbar

8

Karge Ausstattung, aber hübsch anzuschauen und klasse zu fahren.

7.7 von 10

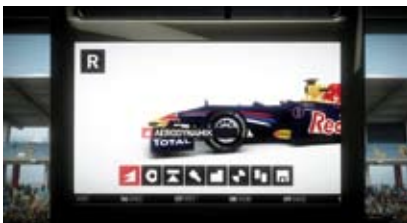
Erhältlich | 24. September 2010

Weltmeister oder Nachzügler?

- +** Großartiger Wiedererkennungswert bei Piloten, Wagen und Strecken; fantastisch mystische Rennatmosphäre, überzeugende Wettersimulation mit Einfluss aufs Fahrverhalten, umfangreicher Karriere-Modus, vielseitige Fahrhilfen
- Für Einsteiger zu schwer, erste Runden frustrieren; zu leichtfertige Strafzeitvergabe bei Fahrfehlern; Rückspiegel nur in der Cockpit-Sicht zu sehen, kein Splitscreen-Modus

Und außerdem?

■ Bis zu zwölf Spieler online oder via Direktlink im Mehrspieler-Modus, restliche Fahrer werden durch KI-Spieler ergänzt ■ Leider kein Splitscreen-Modus vorhanden; der soll jedoch in »F1 2011« kommen, verspricht Entwickler Chef-Designer Steve Hood ■ Erfolge? Klar, etwa fürs Überstehen des ersten Karriere-Rennens; den Gewinn eines Rennens trotz Starts vom letzten Platz und das Überstehen eines Rennens ohne zugeschaltete Fahrhilfen ■ Alle gängigen Lenkräder werden unterstützt, besonders komfortabel aber: das Logitech Drive FX Wheel und das Fanatec Porsche 911 Turbo S ■ Gute deutsche Sprecher geben Anweisungen und Hinweise aus der Boxengasse ■ Vier Schwierigkeitsgrade mit Einfluss auf Fahrhilfe, KI-Können etc.; Umschalten ist jederzeit erlaubt



Das heuseigene »Dirt 2« lässt grüßen: Wer in »F1« patzt, darf das Spielgeschehen um wenige Sekunden zurückspulen und so Fehler ausbügeln. Echte Könnner brauchen das natürlich nicht.

EXKLUSIV:
SEBASTIEN BUEMI
PROFIPILOT IM INTERVIEW

kurz & knapp

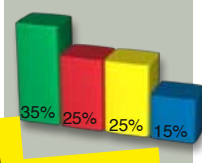
Hersteller | Codemasters
Entwickler | Codemasters Birmingham
Preis | ab 55 Euro
Genre | Renn-Simulation
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Harte aber realistische F1-Simulation für Fans und Könnner.

das ist drin

- Motordröhnen
- Rennzirkus
- Übertriebene Strafen
- Schinderei



F1 2010

Die erste Formel-1-Simulation auf Xbox 360: ein Fest für Motorsport-Fans!

Wahre Formel-1-Fans sind Menschen von einem ganz besonderen Schlag. Sie kennen jeden Sponsoren-aufkleber auf dem Wagen ihres Idols. Sie wissen, in welchem Winkel die Kurve zur langen Ostgeraden auf dem Bahrain International Circuit genommen werden muss. Und sie erkennen den Unterschied zwischen dem Jaulen eines 056 Motors von Ferrari und dem eines RS27-2010 von Renault – und zwar ohne mit dem Ohrläppchen zu zucken. Das nennt man echte Passion, das sind die echten Motorsport-Enthusiasten. Und genau weil es diese Leute gibt, hat sich die Redaktion zum Test von »F1 2010« auch einen solchen Verrückten eingeladen: Pierre Jope ist seit 1993 Formel-1-Fan, kennt jeden Wagen, hat sogar selbst schon im Wagen des Mirandi F1 Teams gesessen. Von ihm wollte 360 Live wissen, ob Codemasters neuestes Werk auch wahre F1-Fanatiker zufriedenstellen kann. Übrigens: Wer selbst mal zum Lesertester werden möchte, der schaue ins Forum auf www.360-live.de. Dort laden wir immer wieder Lesertester in die Redaktion ein.

GLAUBHAFTER RENNZIRKUS

Eines vorweg: Wer bei dieser F1-Simulation staubtrockene Menüs erwartet, der wird positiv überrascht. Denn »F1 2010« feiert die Formel 1 als knallharten und gleichsam glamourösen Rennzirkus. Das zeigt sich schon kurz nach dem Spielstart. In einem inszenierten Interview mit einer jungen Reporterin legt der angehende F1-Pilot seine Eckdaten fest: Name, Spitzname, Herkunft. Außerdem Rennstall und Fahrkönnen – und somit einen von vier Schwierigkeitsgraden. »Das ist gut gemacht, richtig schick, gibt einem das Gefühl, ein echter Fahrer zu sein«, urteilt Lesertester Pierre. Und auch das Hauptmenü zeigt, wie Codemasters mit dem Mythos F1 umgeht: Die Menüpunkte werden geschickt auf Personal-, Mechaniker- und Teamwagen innerhalb eines realistisch nachgebauten Fahrerlagers projiziert. Das kennt man bereits aus »Dirt 2«, das schaut modern und atmosphärisch aus. Interessant: Je nach Team ändert sich freilich das Design der Teambusse und -wagen. Kennern fällt schnell auf, dass – egal ob man nun bei BMW Sauber F1 oder



2

*** Streckenschau****GANZ SCHÖN ECHT!**

Herz der F1-Saison 2010 sind nicht nur Fahrer und Wagen, sondern auch die 19 Strecken. Und über deren Darstellung lässt sich hier kaum meckern: Der Hockenheimring mit seiner breiten Fahrfläche, dem imposanten Motodrom und seinen zahlreichen begrünten Abschnitten kommt authentisch rüber. Ebenso der Korean International Circuit, der, wie im offiziellen F1-Kalender zu sehen, mit einer unbenutzten Fahrbahn und Baukränen im Hintergrund aufwartet. Leider erwachen die Strecken erst bei Regen richtig zum Leben – nämlich wenn Wasser über den Asphalt fließt, sich in Pfützen sammelt und sich Bäume unter dem Gewicht tausender Tropfen leicht verbiegen. Davon abgesehen wirken die Rundkurse recht steril. Allianz- und Vodafone-Werbeplakate etwa sind so sauber, als hätte man sie gerade erst aufgehängt. Zudem stören mit hunderten Klon-Zuschauern besetzte Zuschauertribünen.

3



1

*** 800-PS-Flitzer****JUNGS UND IHRE SPIELZEUGE**

1 **Erstmals auf** der Strecke, pumpt einem die Renn-Simulation die brutalen Sägeklänge der F1-Motoren in die Ohren. Die Klangkulisse: als wäre man live dabei! Fantastisch. Schade nur, dass der Sound nicht durchgängig überzeugt. Scheppert es etwa bei einem Auffahrunfall, hört der Spieler nur ein dumpfes »Klonk«.

2 **Nervig und** nützlich zugleich: der Funkverkehr mit dem Team. In recht guter deutscher Vertonung gibt's Hinweise über Zeitstrafen, Kollisionen auf der Strecke, Kontrahentenentfernung und den Zustand des Fahrzeugs. Auch Tipps für Boxenstopps hat die Crew in petto. Leider sind's meist fade Ansagen, zum Beispiel »Mach mehr Druck!« und dergleichen. Abschalten? Geht nicht.

3 **Der Aufenthalt** in der Box, vor allem für Rennsport-Freaks das Paradies: Auf dem Fahrzeugcomputer werden Frontflügelwinkel, Aufhängung, Spurtreue und – für die Qualifikation – die Benzinmenge konfiguriert. Möglichkeiten, die man erst nach und nach entdeckt, aber letztlich den Ausschlag über den Rennausgang geben können.

Force India anheuert – tatsächlich alle Sponsorenlogos an der richtigen Stelle platziert sind. Auch die Farbwahl passt wie die Felge auf den Reifen. Was Details und Feinarbeit angeht, wird hier wirklich Großartiges geleistet. Das gilt auch für die 24 Fahrer, die 12 Teams sowie alle verfügbaren Wagen: Button und Hamilton bei Vodafone, Vettel und Weber beim Red-Bull-Team, Glock und di Grassi bei Virgin – alle Personen, Outfits und Fahrzeuge sind klar erkennbar. Lediglich ein Makel fällt auf: Für die Strecke Valencia konnte Sauber-Team als Lokalsponsor die Fast-Food-Kette Burger King gewinnen. Doch deren Logo fehlt auf den Flanken der Wagen. Ebenso fehlen Ersatzfahrer wie Klien und Ricciardo. »Die vermisse ich aber in keinsten Weise«, sagt Leser Pierre.

KNALLHART ODER KINDERKRAM?

Spielerisch konzentriert sich »F1 2010« auf das Wesentliche. Windschatten-Duelle, Fahrschul-Lektionen und anderer Schnickschnack wie einst bei »F1 Career Challenge« für die erste Xbox bleiben außen vor. Stattdessen locken ein Karriere-Modus, Zeitrennen und natürlich Mehrspieler-Modi. All das jedoch ist sehr liebevoll ausgearbeitet – und sehr herausfordernd. Speziell Einsteiger haben's schwer, selbst auf

dem einfachsten Schwierigkeitsgrad. Zwar unterstützen Lenkhilfe, Bremshilfe und eingeblendete Ideallinie ungemein, wirken so gesehen jedoch nur im Hintergrund. Wer sich erstmals an das Genre herantastet, muss also viel Geduld und Lernbereitschaft mitbringen. Profis hingegen werden die Stringenz sowie den Hang zur Authentizität lieben. Und gleich mal sämtliche Einsteigerhilfen abschalten: Dann aber ist Realismus pur angesagt. Mit harschen Mitteln erzieht einen das Spiel zur schnellen und sauberen Fahrweise, also zu genau dem, was man bei echten Rennen beobachten kann: Präzise und zackig folgen die Vorderräder in fast jeder Situation den Lenkkommandos des Fahrers. Das klappt auch hier ganz prima. Denn Gas und Bremse, per Schultertasten dosiert, reagieren sehr sensibel. Den Vordermann fies anrempeeln, die 800-PS-Karren rabiart durchs Kiesbett scheuchen oder wie Dela Rosa beim Rennen am 29. August durch ein unglückliches Abbremsen gleich zwei Plätze verlieren – du hast dein Schicksal in der Hand! Toll: Ein Aufenthalt im Kiesbett verschmutzt die Reifen und wird kurzzeitig mit weniger Grip bestraft. Nutzt man eine weiche Reifenmischung, haftet der Dreck sogar länger als bei einem harten Mix. »Genauso will ich das haben. Das ist's, was die Formel 1 ausmacht: die

Herausforderung, jederzeit konzentriert zu sein; blitzschnell zu reagieren.« Wer rempelt, gewollt oder ungewollt Unfälle provoziert, übers Grün abkürzt oder gar verlängert, der bekommt Zeitstrafen aufgebremst. »Das ist auch bei richtigen Rennen so«, erklärt Pierre. Nur: F1-Anfänger, die bisher nur »Need for Speed« und Co. gespielt haben, werden die Strafen frustren – gut daher, dass sie sich abschalten lassen. Leider hapert's hin und wieder bei der Fairness des virtuellen Strafaufbrummers. Dem stimmt Pierre ebenfalls zu: »Die Strafen sind realistisch, aber ich habe das Gefühl, sie werden viel zu leichtfertig verteilt.«

GRAN PRIX UND CO.

Trotzdem lohnt die Schinderei und das Inkaufnehmen der kleinen Macken ungemein, denn nicht nur der Grand Prix sowie Ein-, Zwei-, und Siebenjahres-Karrieren stehen auf dem Programm, sondern auch Training, Qualifikation, ja sogar Rennstallwechsel – eben alles, was dazugehört. »Das erfordert Wochen harter Arbeit, Konzentration und mindestens 30 Dosen Red Bull«, meint F1-Experte Pierre. Den Ferrari mit einer Wahnsinnschwindigkeit über den nassen Asphalt jagen, sich näher und näher an die Kontra-

Der Profi und das Game

FORMEL-1-PILOT SÉBASTIEN BUEMI IM GESPRÄCH

Der 28. August 2010, die Rennstrecke Spa-Francorchamps in den belgischen Ardennen. Im Motorhome von Red Bull trifft 360-Live-Chefredakteur Richard Löwenstein den Formel-1-Piloten Sébastien Buemi: geboren am 31. Oktober 1988 im schweizerischen Aigle, heute in Monaco lebend, seit zwei Jahren in Diensten des Red-Bull-Swesterteams Toro Rosso. Sébastien hat gerade das Qualifying hinter sich gebracht – und einen Rüffel der Rennkommissare, die ihn wegen Behinderung des Mercedes-Piloten Nico Rosberg um drei Startplätze nach hinten strafversetzen. Der Ärger verraucht schnell; und Sébastien plaudert... hier aus Platzgründen nur auszugsweise, das komplette Interview gibt's auf www.360-live.de!

360 Live: Vielen jüngeren F1-Piloten sagt man einen Hang zum Videospiel nach. Es heißt, Sebastian Vettel trainiert mit Rennspielen seine Streckenkenntnis. Sie auch?

Sébastien Buemi: Ich spiele schon sehr lange. Meine erste Konsole war das NES. Das erste Formel-1-Spiel habe ich 1996 oder 1997 von meinem Vater geschenkt bekommen, auf dem Nintendo 64. Und seitdem mag ich Autorennspiele. Finde zum Beispiel »Forza Motorsport« klasse. Leider hat's die letzten Jahre keine neuen Formel-1-Simulationen mehr gegeben. Deshalb freue ich mich jetzt auf »F1 2010«.

360 Live: Ich mag die Startszene im Spiel, die kommen sehr intensiv rüber. Wenn ich da draußen auf dem Grid stehe und gemeinsam mit 23 anderen Piloten dem Start entgegenfiebere – das prickelt. Sie kennen das aus dem wahren Leben. Fühlt sich das ähnlich an?

SB: Das ist schwierig zu vergleichen. Ich glaube, der entscheidende Unterschied ist, dass du in Wahrheit sehr viel mehr Stress spürst. Wenn du am Start wartest, dann weißt du, du hast nur eine Chance. Es gibt keine zweite und keine Rückspul-Funktion. Trotzdem sind Videospiele in den letzten Jahren sehr viel besser geworden darin, wie sie einen die Intensität der Starts und der Positionskämpfe spüren lassen.

360 Live: Was wäre wenn ein richtig guter Videospieler in das Cockpit eines echten Formel-1-Autos steigt – wäre er konkurrenzfähig?

SB: Ich glaube, es ist nicht absehbar, was passiert, wenn er diesen ungewohnten Druck spürt. Er wäre aber bestimmt besser unterwegs als jemand, der nicht mit einer Renn-Simulation geübt hat. Nur, es braucht sehr viel Mut, Praxis und auch körperliches Training, um ein Formel-1-Auto schnell und sicher zu bewegen. Das sieht man ja jetzt an Michael Schumacher. Er war nur wenige Jahre weg, aber selbst er braucht jetzt eine Eingewöhnungsphase.

360 Live: Bildet »F1 2010« alle Facetten eines Rennfahrer-Lebens ab?

SB: Es sind viele Merkmale und Szenen vorhanden, die ich bisher noch in keinem anderen Spiel gesehen habe. Du kannst das Zimmer des Piloten und die Unterkünfte des Teams betreten – und kommst mit der Presse in Berührung. Das transportiert schon viel Atmosphäre. Aber es fehlen wohl auch viele Momente. Die Fitness des Piloten zum Beispiel ist überhaupt kein Thema. Dabei entscheidet sie darüber, ob jemand Erfolg in der Formel 1 haben kann oder nicht.

360 Live: Praktisch alle Formel-1-Piloten trainieren mit Simulatoren für ihre Rennen. Ist das mit einer Videospiel-Simulation vergleichbar?

SB: Der Simulator von Red Bull Racing ist ein sehr komplexes Teil. Du sitzt in einem richtigen Monocoque, das an hydraulischen Elementen aufgehängt ist, und fühlst dich wie in einem richtigen Formel-1-Auto. Die Simulations-Software berücksichtigt Aerodynamik, Asphaltqualität, Reifenverschleiß, das Drehmoment des Motors, alles. Im Simulator spüre ich die Wirkung von neuen Teilen am Fahrzeug, kann die Unterschiede zwischen verschiedenen Autos fühlen. Bei »F1 2010« ist das nicht so, da fahren sich die Autos sehr ähnlich. Dafür ist die Grafik besser. Im Simulator erkennst du nur Asphalt und Bordsteine, aber nicht das Drumherum, Zuschauer und Kulissen. »F1 2010« sieht besser aus als unser Simulator.

360 Live: Vielen Dank für das Gespräch und viel Glück für die nächsten Rennen!



henten heranarbeiten, während Wasserlinien übers Visier ziehen, Gischtwolken von den Rädern aufgewirbelt werden – das sind die magischen Momente, die hier bezaubern. Wer kämpft, schwitzt und zittert, erlebt verdiente, nein, eroberte Höhepunkte. »F1 2010« ist kein Kinderkram, sondern eine Tortur – im positiven Sinne. Langsam, aber sicher lernt man die Feinheiten kennen: die Benzinmenge und damit das Gewicht des Wagens, der Reifentyp, die Abstimmung von Fahrwerk, Motor und Frontflügel – alles hat spürbaren Einfluss aufs Fahrverhalten. Selbst Wind, Trockenheit und der auf die Strecke prasselnde Regen, der sich wiederum in Pfützen sammelt und dann die Wagen auflaufen lässt, spielen eine Rolle. Wahnsinn! Entsprechend darf während des Rennens per Digi-Pad festgelegt werden, was beim nächsten Boxenstopp zu machen ist. »All diese Dinge zu berücksichtigen, das fesselt an die Konsole«, bilanziert Pierre. »Dennoch würde ich mir noch mehr Einstellungsmöglichkeiten wünschen.«

Abseits der Karriere warten die nicht minder fordernden Zeitrennen und Wettfahrten gegen die eigene Bestzeit, dargestellt als Geisterfahrer. Dazu der Mehrspieler-Modus, der sich dank stabilem Netzcode hervorragend für spannende Turniere eignet. Dies im Hinterkopf ist's umso ärgerlicher, dass es an einigen zentralen Punkten hapert. »Die KI-Gegner verhalten sich manchmal echt merkwürdig«, kritisiert F1-Fan Pierre. »Unrealistisch treiben sie ihre motorisierten Geschosse oft im Zickzack über die Piste, provozieren dadurch aber immerhin brutale Positionskämpfe, die mitreißen.« Ein Kritikpunkt, dem 360 Live nur zustimmen kann. Und auch wenn die Grafik wahrlich imposant aussieht, mit tollen Details und fantastischem Wetter protzt – speziell der Regen und die extrem akkurat nachgebildeten

Boliden begeistern – wird vieles durch eine eher mäßige Bildwiederholrate erkaufte. 30 Bilder, mehr ist nicht drin. Einbrüche? Gibt's Gott sei Dank kaum. Dennoch ist's für ein Game, in dem man mit mehr als 300 Sachen über den Asphalt brettert, eher wenig. »Das schlägt aufs Geschwindigkeitsgefühl«, rügt Rennprofi Pierre und ergänzt: »Für ein paar Bilder mehr hätte auch ich auf einige Details verzichtet.« Dennoch: Insgesamt ist »F1 2010« ein mehr als gelungenes F1-Debüt für Codemasters. Eben ein Game, das den Mythos F1 zelebriert; und eine großartige Ausgangsbasis für weitere Simulationen – hoffentlich mit frischen Ideen und vielen Überraschungen.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Anspruchsvoll, technisch und atmosphärisch top. Mir fehlen aber im Vergleich zu älteren F1-Simulationen die Überraschungen. Warum nicht mal eine Karriere mit Testfahrten, Rennen in der GP2, Gaststarts bei WRC und DTM? Dann gäbe ich mehr als: 8.0

F1 2010

GRAFIK

Fantastische Fahrzeugmodelle, authentische Strecken

8

SOUND

Reale Motorsounds, gute deutsche Sprecher

8

STEUERUNG

Sehr anspruchsvoll, verlangt einem viel Können ab

8

Das beste F1-Game seit Jahren und das erste auf Xbox 360. Eine gelungene Hommage an den Mythos Formel 1.

8.2 von 10

KAUF
TIPPLIVE
TIPPKOOP
TIPP

360°

360°

360°

MADDEN NFL 11

EAs Goldesel hat wieder einmal ein Ei gelegt...

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA
Tiburon **Preis** | ab 50 Euro (Import) **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 6 **Xbox Live** | ja **USK** | nicht geprüft
Erhältlich | 31. August 2010

Zum fünften Mal gibt es jetzt eine Next-Gen-Konsolenausgabe der American-Football-Simulation von EA Sports. Und wie immer gilt: Alles ist irgendwie beim Alten, dafür sind die Teams auf dem neuesten Stand. Der Rest ist Feintuning: Der Turbo-Balken verschwindet, was das ganze Geschehen mehr auf Realismus trimmt, einem also mehr taktische Raffinesse abverlangt; die Kamera protzt nun mit spektakulären Schwenks und pfeilschnellen Zoom-Einstellungen. Für noch realistischere Tacklings sorgt indes das überarbeitete Physik-System, und für Neulinge gibt die neue »Gameflow«-Funktion Gamebook-Spielzüge via separater Audiospur über Headset oder Monitorboxen preis.

Leider wirkt die Präsentation nicht derart felsenfest wie im letzten Teil: Körperkanten schneiden ineinander und in den kurzen Zwischensequenzen in Spielgrafik ploppen immer wieder Objekte auf. Dennoch: Generell sieht »Madden NFL 2011« dank der irren Kameraeinstellungen besser aus als je zuvor und der neue Drei-gegen-drei-Mehrspieler-Modus ist ohnehin ein Garant für durchzockte Nächte.

Jan Heinrich



Wertung

Wieder bleibt der fade Beigeschmack eines Updates zum Vollpreis. Deshalb: Demo Probe spielen!

8.2 von 10

KAUF
TIPPLIVE
TIPPKOOP
TIPP

360°

360°

360°

NHL 11

Eiskalt oder lauwarm?

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Canada
Tiburon **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Erhältlich | 16. September 2010

Die Jagd nach dem Stanley-Cup geht ins nächste Drittel. Grafisch hat sich nicht viel getan. Frische Licht- und Grafikeffekte sucht man mit der Lupe. Dafür bietet »NHL 11« interessante inhaltliche Neuerungen. Wird ein Spieler an die Wand gepresst, ist es nun möglich, den Puck per Kufe zu passen. Auch Täuschungsmanöver sind diesmal schneller ausführbar. Beides erhöht die Spieldynamik immens. Drischt man zu kraftvoll gegen Puck oder Spieler, kann es jetzt passieren, dass Schläger zerbersten. Ebenfalls eine sinnvolle Erweiterung: Im Ultimate-Hockey-League-Modus kannst du dein eigenes Dream-Team zusammenstellen. Dabei ist es nicht nur wichtig, die richtigen Spieler zu engagieren, auch das Nachwuchs-Training will kontrolliert werden. Außerdem muss man Spieler-Gagen, Team-Chemie und alternde Sportler im Auge behalten. Schade aber, dass wieder nur englische Sprachausgabe die flotten Spielzüge begleitet. Dennoch lohnt sich der Kauf dank der vielen Neuerungen – auch wenn man das Vorgängerspiel schon kennt.

Max Roßmeisl



Wertung

Sinnvolle Erweiterung inklusive komplexem Manager-Modus.

8.0 von 10

KAUF
TIPPLIVE
TIPPKOOP
TIPP

360°

360°

360°

Erhältlich | 23. September 2010



Rock-Gott oder Pop-Pussy?

- +** Bietet alle Features des sensationellen fünften Teils, 93 abwechslungsreiche Rock-Songs, alle Lieder ab »Guitar Hero: World Tour« lassen sich importieren, gute Eindeutschung, alte Instrumente kompatibel
- Grafik kaum verbessert, Story-Modus könnte länger dauern, Iron Maiden steht nicht im Band-Line-up

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

Weg mit Pop, gebt mir Rock!

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Neversoft **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Musikspiel
Spieler | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Kurz gesagt** | Sechster Auftritt der beliebten Musikreihe mit neuen Ideen und frischem Story-Modus.

Fingerbrechende Riffs, erdbeben- gleiche Drums und dämonen- artiges Geräusch: Mit »Warriors of Rock« bringt Activision zum sechsten Mal das Wohnzimmer zum Beben. Zu 93 anspruchsvollen Tracks aus den Stilrichtungen Rock, Metal und Punk müssen bis zu vier – online bis zu acht – Stubenmusiker auf Plastikklampfe und Schlagzeug-Nachbau klimpern; Gesangskünstler grölen die Texte von Anthrax' »Indians« oder Slipknots »Psychosocial« nach und verdienen dadurch ihre Punkte. Macht so viel Laune wie ein Metallica-Konzert und dient diesmal sogar der Rettung des Rock 'n' Roll: Im neuen Story-Modus gilt es, den Halbgott des Rocks aus den Klauen eines Metal-verachtenden Biests zu befreien und ihm mit acht Helden neue Kräfte zu beschern. Songs spielen, Sterne sammeln, dadurch Johnny Napalm und die anderen Headbanger in Rockdämonen verwandeln und als Armee gegen das Biest antreten lassen – das elektrisiert. Auch figuren-

bezogene Fähigkeiten, darunter der Verspiel-Schutz und bessere Multiplikatoren, bringen Schwung in die leicht angestaubten Saiten der Musikreihe. Schade also, dass der Story-Modus schon nach rund fünf Stunden von der Bühne springt. Länger unterhält der ebenfalls frische »Schnelles Spiel+«-Modus, bei dem Nachwuchsrocker Punkterekorde holen und in eine Online-Rangliste hochladen können. Dadurch schalten sie gleichzeitig neue Instrumente, Klamotten und Videos frei – motivierend. Apropos Instrumente: Wer rund 100 Euro auf den Tisch legt, der erhält neben dem Spiel auch die neue schnurlose Plastikgitarre, die vor allem optisch einiges hermacht. Durch den kürzeren Gitarrenhals liegt das Teil angenehmer in der Hand. Dass die mit »World Tour« eingeführte Slider-Bar entfernt wurde, dürfte nur wenige Perfektionisten stören, alle anderen aber kalt lassen. Unterm Strich also erneut ein sehr solider Auftritt der Musikserie, der vor allem mit Freunden die Hütte ganz gewaltig rockt.

Moritz Wanke



Wertung

Kurzer, aber packender Story-Modus, umfangreiche Songliste, neue Gitarre – Kauf Tipp!

8.1 von 10

FIFA 11

PLUS AN PERSÖNLICHKEIT

Electronic Arts verleiht seinen Starkickern deutlich mehr Persönlichkeit. Klingt stark nach Marketinggebrabbel, ergo macht 360 Live den Test. Wie spielentscheidend ist diese neue Funktion?



Die Situation: Weltstar Messi und ein Spieler aus der 2. Bundesliga sollen eine Flanke aus der Luft per Volleyschuss verwandeln. In der Realität ist das nicht ganz einfach, denn Moment des Absprungs, Sprunghöhe, Schusstechnik und vor allem Gefühl für den Ball müssen perfekt harmonisieren.



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.



Ergänzend dazu wurden auch die Dribbelanimationen angepasst. So ist Cristiano Ronaldo sofort an seinen blitzschnellen Stakkato-Dribblings zu erkennen und feine Techniker wie Lionel Messi führen den Ball sehr viel enger als ein Durchschnittsspieler. Fühlt sich toll an!



Witzig, wenn auch nicht spielentscheidend: Hin und wieder blitzen echte Diven in den Starkickern hervor. Ronaldo beispielsweise wartet lieber vor der Mittellinie auf Zuckerpässe, als sich die Kulle im Abwehrgedränge zu erarbeiten.



FIFA: Edelschlenzer oder Dampfhammer?

- +** Volle Lizenzpackung, feinfühleriges Passsystem, frische Animationen, sehr umfangreiche Online-Möglichkeiten
- Weniger taktische Tiefe und weniger optische Schmankerl als »PES«

PES: Fußball-Himmel oder Eigentor-Hölle?

- +** Fotorealistische Spieler, anatomisch korrektes Körperverhalten, enorme Spieltiefe, neuer Online-Manager-Modus
- Aber wieder keine Bundesliga und damit ein dickes Lizenzloch, online nur zu acht spielbar

PES 2011



Mitgedacht und Tore gemacht: Die Stürmer-KI funktioniert in beiden Titeln hervorragend.

PES 2011



PES 2011



Erhältlich | »FIFA 11«: 30. September 2010 | »PES 2011«: 30. September 2010

FIFA 11 GEGEN PES 2011

Das Duell der Champions: Electronic Arts dribbelt mit runderneuertem Passsystem vor, doch Konami zieht vorbei. 360 Live analysiert, wie die Japaner knapp, aber verdient das Finale gewinnen.

kurz&knapp

FIFA 11

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Canada

Preis | ab 55 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 22

Xbox Live | ja

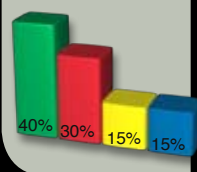
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Neues »FIFA« mit frischen Ideen, aber wenig Spieltiefe und grafischer Opulenz.

das ist drin

- Mehr Realismus
- Präziseres Passsystem
- Rempeln im Strafraum
- Torwartparaden



kurz&knapp

PES 2011

Hersteller | Konami

Entwickler | Konami Tokio

Preis | ab 55 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

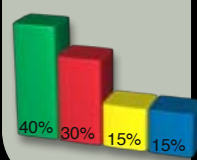
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Extrem viele gute Ideen treffen auf eine neue Online-Meisterliga und das schönste Fußballspiel dieser Generation.

das ist drin

- Opulente Grafik
- Optimierte Passsystem
- Rempeln im Strafraum
- Vorausschauende KI



Irgendwann musste es so weit kommen. Irgendwann würde ein Fußballspiel auf der Xbox 360 aus einer gewissen Distanz so aussehen wie Fußball im Fernsehen. Die Frage ist nur: »FIFA« oder »PES«, wer macht das Rennen? Fanfarenklang bitte, der Sieger lautet in diesem Jahr: »PES«. Denn als in der Testversion von »PES 2011« Poldi, Schweini und Klose auf den Platz stürmen, steht die Redaktion mit offenen Mündern vor dem Bildschirm. Die Gelfrisur von Schweinsteiger, die Kapitänsbinde vom zwei Köpfe kleineren Philipp Lahm – alles besticht mit fantastischen Details und wirkt extrem wirklichkeitsgetreu. Technisch sprintet Konami der Konkurrenz von Electronic Arts jedenfalls knapp davon. Ärgerlich ist vor allem, dass in »FIFA 11« nicht die exzellente Grafiktechnologie der WM-Fassung, sondern eine Eigenentwicklung des Studios aus Vancouver auf den Platz marschiert. Die Folge: Die detaillierten Fans, die sogar in landestypischer Tracht jubelten, bleiben zu Hause, Klonanhänger übernehmen ihren Platz. Ganz anders bei Konami: Wer dank Champions-League-Lizenz das Finale im altbewährlichen Old Trafford Stadion austrägt, wird von den Kommentatoren Wolff Fuss und Hansi Küpper mit dem Eröffnungsdatum und historischen Begegnungen verwöhnt. Die Atmosphäre-Muffel der letzten Jahre überholen den Großmeister. Das liegt vor allem an kleinen Details – etwa Auswechselspieler, die sich warmlaufen. Oder Trainern, die »Spielt mehr Pressing!«, »Zurückfallen!« oder einfach nur »Macht das Ding rein!« von der Außenlinie brüllen.

ANPFIFF: GAMEPLAY, ANIMATIONEN UND KI

Anstoß Konami, die Japaner schieben sich den Ball zu, der Spielmacher lässt die Kulle lässig durch die Beine laufen, dribbelt zwei, drei EA-Verteidiger aus und spielt einen Traumpass auf seinen Sturmpartner. Doch die Kanadier haben aufgepasst, laufen den Stürmer ab, spitzeln ihm im richtigen Moment das Leder vom Fuß und setzen zum Gegenangriff an. Was heißt das im Testderby? In Sachen Gameplay liegen »PES« und »FIFA« gleichauf. Beide Entwicklerteams setzen auf ein neues Passsystem, bei dem der Spieler deutlich mehr Einfluss auf Stärke und Laufrichtung eines Passes nehmen kann. Wer sich einmal daran gewöhnt hat, in »FIFA« weniger auf die aktuelle Position als die Laufrichtung seines Mitspielers zu achten und in »PES« zusätzlich den neuen Schussstärke-Balken über den Köpfen der Spieler zu nutzen, der wird nach vielen Übungsstunden und nervigen Fehlpässen mit dem präzisen Passspiel aller Zeiten belohnt. Genau dieses

Passsystem hat 360 Live im Preview noch kritisch beäugt, nach etlichen Redaktionspartien und durchzockten Nächten fühlt es sich aber besser an als je zuvor. Gerade bei Abgaben in den Raum, bei denen der Stürmer dann nur noch den Torwart vor sich hat, sind diese fein dosierten Zuspiele um einiges effektiver als die früheren Steilpässe, bei denen der Schlussmann meistens früher am Ball war. Passend zu der neuen Spielmechanik wurde die Standard-Spielgeschwindigkeit leicht gedrosselt, sodass einem mehr Zeit bleibt, um die Laufwege des Mitspielers zu verfolgen und ein Passspiel aufzuziehen. Das ist dir nicht genug? Für wahre Könner gibt es die Möglichkeit per Stickdruck den Star des Teams auf seinen starken linken Fuß anzuspielen – das macht beispielsweise bei Podolski Sinn, weil der mit rechts nichts trifft und daher den Ball ohne großes Annehmen gleich optimal weiterverwerten kann. Damit auch die anderen Kicker mit dem auf Realismus gebürsteten System mithalten können, haben beide Kontrahenten ihre KI massiv überarbeitet. Stürmer agieren nun viel mehr wie ihre realen Vorbilder, sperren sich vor dem Pass frei, ziehen schon mal am Trikot oder strecken unbemerkt ihre vier Buchstaben raus, um den Gegner zu stoppen. Aber auch die Verteidiger sind keine Kinder von Traurigkeit und nutzen die zusätzlichen Spielmechaniken zu ihrem Vorteil. Sie halten die Stürmer fest, und wenn der Gegenspieler zu erteilen droht, hilft manchmal nur noch ein beherzter Schubser von hinten. Dabei sorgt die künstliche Intelligenz dafür, dass die Defensive sich häufig wiederkehrende Spielsituationen einprägt und dazulernt. Spielt man in einer bestimmten Situation immer wieder einen Doppelpass, wird die KI nach mehreren Partien die Abwehr entsprechend danach ausrichten und anders reagieren als bei den ersten Matches. Ein deutliches Plus an Spieltiefe. All das hat auch die Konami-KI drauf, trumpft aber besonders beim Abspiel in den freien Raum auf. Es ist einfach toll zu sehen, wie die Sportler mitdenken, sich selbst freilaufen oder aktiv zum Torabschluss anbieten. Übrigens: Im EA-Kick darfst du während die Partie läuft erstmals selbst ins Tor, den Keeper per linken Stick positionieren und mit dem rechten in eine der Ecken abtauchen. Um das richtige Timing herauszubekommen, sind die Hilfen nützlich, die unter anderem Geschwindigkeit und Richtung des Balles anzeigen. Spielt sich gut, aber leider darf man nicht aufs Feld wechseln, was bei einer starken Abwehr recht dröge ist.

HALBZEIT: TAKTIKBESPRECHUNG

Taktisch gesehen bietet »FIFA« absolut nichts Neues, setzt weiterhin auf die bekannten Spielstile und passt diese lediglich an die





Mit vollem Körpereinsatz decken die Spieler den Ball ab. In »FIFA« ist das nicht Neues, für das eher zaghafte »PES« aber eine kleine Revolution.

Teams und Neuzugänge an. Die Mannschaftsstile funktionieren nach wie vor und sind sehr gut auf die Klubs abgestimmt – die TSG Hoffenheim gilt als Konterspezialist, ergo macht es Sinn, gegen starke Teams eher defensiv zu spielen, dann blitzschnell umzuschalten und mit langen Pässen die schnellen Stürmer wie Demba Ba in Szene zu setzen. Die 26 Stile lassen sich effizient einsetzen, aber etwas Neues wäre wünschenswert gewesen. Aktive Manndeckung lässt sich in beiden Spielen zuteilen. Vorteil »FIFA«: Electronic Arts hält nach wie vor exklusiv die Bundesliga-Lizenz. Das stärkt die Atmosphäre, weil es für einen Münchner, Bremer oder Leverkusener nun mal schöner ist, mit seiner Heimmannschaft die Engländer platt zu machen, als in »PES« ausschließlich mit »Champions League«-Teams wie FC Bayern, Manchester United, Barca oder Arsenal London gegen das Leder zu treten. »PES« bietet außerdem die Lizenz des Copa Libertadores auf, des wichtigsten Turniers des südamerikanischen Fußballs. Lizenzierte Spieler von São Paulo oder Universidad de Chile werden zwar Lateinamerika-Fan Sönke erfreuen, können aber das Fehlen eines Schalke oder Dortmund nicht ausgleichen. Hier punktet ganz klar »FIFA«, das wieder die jeweils ersten beiden Ligen der Deutschen, Spanier, Engländer, Franzosen, Italiener, Russen, Brasilianer und selbst Nordkoreaner auf das getrimmte Grün schickt.

Die Japaner wissen um ihr großes Lizenzmanko und bieten daher taktische Tiefe vom Feinsten. So stehen nicht nur 26 Mannschaftsstile wie Pressing, auf Abseitsfalle spielen, auf Ballkontrolle setzen oder schnelle Flügelwechsel zur Wahl – nein, du darfst sogar einstellen, in welcher Minute die jeweilige Strategie greifen soll. Fußballexperten stellen beispielsweise ein, dass ihr Team bis zur 15. Minute Pressing spielen soll, lassen die Jungs dann ein wenig ausruhen und stellen auf eine ausgewogene Strategie, um vor der Pause noch mal richtig Druck nach vorne zu machen. Klar, schlussendlich sind das Einstellungen, die wirklich nur beinharte Profis interessieren – aber schließlich möchte Konami auch den Veteranen der Serie etwas Neues bieten. Was jeden erfreuen dürfte, ist der runderneuerte Aufstellungsbildschirm. Wie mit einem Mauszeiger legt man den Cursor über einen Spieler und kann ihn beliebig auf dem Spielfeld verschieben. Klappt in der Vogelperspektive tadellos. Weniger gut gelöst sind allerdings die Menüs für manuelle Spielerstärken, die auch die jeweilige Tagesform des Kickers angeben. Gerade die Fitnesswerte sollten natürlich bei der Aufstellung bedacht werden

und deshalb direkt im Aufstellungsmenü stehen. Das ist nicht der Fall, stattdessen müssen sich Strategen umständlich durch Untermenüs klicken.

ABPFIFF: EDEL-MENÜ UND SIEGEREHRUNG

Ansonsten haben Konamis Designer aber ganze Arbeit geleistet: Die hässlichen Menüs der 2010er-Version sind Geschichte und werden durch einen sehr stilvollen Hauptbildschirm getauscht, in dem Messi stürmt und sein Körper dynamisch von gelben, roten und goldenen Schweifen umspielt wird. Kurz vor Start einer Partie erscheint ferner der Taktikbildschirm, in dem sich die Kapitäne des jeweiligen Vereins gegenüberstehen. Erstklassig. In Sachen Design zieht Konami also mit Electronic Arts gleich – das »FIFA«-Design ist gewohnt hochwertig und intuitiv zu bedienen. Hier herrscht mal wieder Gleichstand. Bleibt die Frage aller Fragen: »FIFA« oder »PES«? Konami macht dieses Jahr alles eine Nuance besser als die Konkurrenz: Edlere Grafik mit deutlich mehr Details, superbe KI und ausgefeilter Online-Manager-Modus schlagen Electronic Arts ganz knapp mit 3:2. Da wäre allerdings noch das Thema Lizenzen: Wer auf die Bundesliga nicht verzichten möchte, greift nach wie vor zu »FIFA« und genießt ebenfalls Fußball auf Weltklasse-Niveau.

Benjamin Kratsch



In Sachen Taktik gilt weiterhin: Wer einfach nur kicken will, wählt die EA-Produktion. Für noch mehr Spiel-tiefe steht hingegen Konami.



Zweite Meinung

Max Roßmeisl: Das neue Passsystem fühlt sich deutlich realistischer an und macht einfach Laune. Allerdings fehlen mir die richtig großen Highlights wie die 360-Grad-Steuerung letztes Jahr. Ich gebe 8.7

Zweite Meinung

Max Roßmeisl: Es ist schon faszinierend, wie lebensecht die Kicker wirken. Auch wie aktiv die KI mitspielt, gefällt mir sehr. Allerdings finde ich die Taktikkomponente etwas zu kompliziert. Weniger wäre hier mehr gewesen. Ich gebe 8.7

FIFA 11

GRAFIK

Schick, flüssig, edle Animationen

8

SOUND

Original-Hymnen, tolles Flair

9

STEUERUNG

Körperbetont, aber sehr präzise

9

Großartiges Fußballspiel mit riesigem Lizenzpaket, das allerdings technisch und taktisch leicht hinter »PES« liegt.

9.0 von 10

PES 2011

GRAFIK

Fotorealistische Spielerabbilder, tolle Animationen

9

SOUND

Trainer brüllen, Fans jubeln, tolles Stadionflair

9

STEUERUNG

Exzellente Ballphysik, grandiose KI

9

Revolution geglückt: Edelgrafik, Top-KI und Online-Manager-Modus schlagen dieses Jahr »FIFA«.

9.2 von 10



Und außerdem? FIFA 11

■ Einer-gegen-einen-, Vier-gegen-vier- und sogar Elf-gegen-elf-Matches; neu: Nicht mehr die KI, sondern der Spieler steuert den Torwart ■ Vorbesteller dürfen bereits Mannschaften mit eigenen Emblemen und Trikots komfortabel auf www.easportsfussball.de erstellen und per Creation Center auf die Konsole laden ■ 1.000 Gamerpoints für ambitionierte Kicker die mit einem Ein-Sterne-Verein eine Fünf-Sterne-Macht wie FC Bayern, FC Barcelona oder Manchester United vom Platz fegen ■ Demo auf Xbox Live verfügbar

Und außerdem? PES 2011

■ Einer-gegen-einen- bis Vier-gegen-vier-Matches ■ Die Meisterliga wird via Xbox Live gespielt – quasi das Pendant zum Manager-Modus in »FIFA«; hier zählen Sponsorenakquise, Umgang mit der Presse, Talentsuche sowie Geschick auf dem Transfermarkt ■ Per Editier-Modus lassen sich zwar Spieler neu designen, aber keine Namen von Profis ändern. Wer die Bundesliga will, muss jeden einzelnen Spieler aus den entsprechenden Nationalmannschaften rausuchen, per Editor in einen neuen Club einfügen, Trikots umfärben und alle Embleme per USB-Stick auf die Festplatte ziehen. Sehr umständlich, aber machbar. Teilen der Inhalte mit Freunden geht nicht ■ Erfolge gibt's vor allem für Vielspieler: Gewinne zehn Online-Matches in Folge, erreiche 75 Prozent Ballbesitz und gewinne die Champions League ■ Demo auf Xbox Live verfügbar



DAS DERBY:

Knallhart analysiert: Wer gewinnt die meisten Disziplinen?

Es ist das Spitzenduell der Sportspiele. Sowohl Electronic Arts als auch Konami liefern Fußballsimulationen der Extraklasse ab. Doch wer spielt sich taktischer, besser oder fühlt sich einfach atmosphärischer an? 360 Live lässt »FIFA« und »PES« in vier Disziplinen gegeneinander antreten.



PASSEN FÜR PROFIS

Beide Kontrahenten haben ihr Passsystem runderneuert: Wo man früher lediglich in die korrekte Richtung spielen musste, entscheiden nun Position, Timing und Laufrichtung des Spielpartners darüber, ob die Pille ankommt. Das verlangt dem Spieler zwar mehr ab, belohnt aber mit dem präziseiten Kurzpasssystem aller Zeiten. »FIFA« und »PES« liegen hier gleichauf.

KI FÜR STRATEGEN

Bei beiden läuft die KI zur Hochform auf. Eine Ballspitze vorn liegt allerdings »PES«, weil die Japaner die KI nahezu perfekt auf das neue Passsystem konditioniert haben. Die Kicker erkennen zuverlässig in den freien Raum gespielte Bälle und helfen so aktiv dem Spieler.



TAKTIK FÜR KLEINE JOGIS

Nachwuchs-Löws fühlen sich eindeutig in »PES« wohler. Ob Pressing oder auf Abseitsfalle gespielt wird, darf jetzt sogar zeitlich eingegrenzt werden. Mit der Spieltiefe steigt die Komplexität – wer einsteigen und Spaß haben will, fährt mit »FIFA« besser.



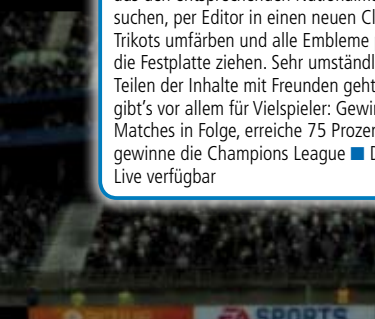
ATMOSPHERE FÜR ECHTE FANS

Konami erwacht aus seinem Winterschlaf und schließt in Sachen Stadionflair zu Electronic Arts auf: wild gestikulierende Trainer an der Seitenlinie, deutlich detailliertere Fans und euphorischere Chöre sorgen für Atmosphäre. Allerdings patzen die Japaner wie jedes Jahr bei den Lizenzen. Wer die Bundesliga im Original erleben will, greift zu »FIFA«, lediglich die Bayern und Werder laufen bei »PES« auf.

MANAGER-MODI

Macht der Transfers

Konami macht einen meisterlichen Schachzug: Zum ersten Mal in einem Fußballspiel gibt es einen Online-Manager-Modus. Beim Feilschen um Rooney, Messi, Ronaldo und andere Topstars muss man also nicht mehr gegen die Computer-KI spielen, sondern gegen Manager aus aller Welt antreten. Je begehrt ein Spieler ist, desto schneller steigt sein Marktwert. Außerdem müssen virtuelle Finanzbosse eine Startgebühr bei jedem Spiel entrichten. Für Siege gibt's Boni vom Sponsor, wobei lukrative Matches, etwa das Halbfinale der Champions League, auch entsprechend mehr Teilnahmegebühr kosten. Das spielt sich alles sehr durchdacht und auf Langzeit-Spielspaß getrimmt. Mal eben einen Weltstar kaufen ist nicht, stattdessen sollte man in Talentsuche investieren, vielversprechende Jungspunde einkaufen und sie zu Stars aufbauen. Electronic Arts kontert zwar mit neuer Transfer-KI und komfortablem Teammanagement, kann allerdings keinen Online-Modus anbieten und sieht nur noch die Staubwolke der Konkurrenz.



Erhältlich | 9. September 2010



Schachmatt oder siegreich?

- +** Intrigenreiche Story, stufenlose Zooms beeindrucken, unterhaltsamer Mehrspieler-Modus, deutsche Synchronisation...
- ...leider eingesprochen von mittelmäßigen Sprechern, gewöhnungsbedürftige Steuerung, Einzelspieler-Kampagne mangelt es an Abwechslung, immer wieder unübersichtlich



kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler | Eugen Systems

Preis | ab 55 Euro

Genre | Echtzeit-Strategie

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

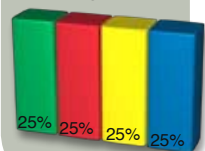
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Taktik vorhanden, Steuerung weniger, Abwechslung kaum.

das ist drin

- Irreführung
- Überraschung
- Nervenkitzel
- Planung



R.U.S.E.

Der klassische Kansas City Shuffle.

Was ein Kansas City Shuffle ist? Wenn alle Leute nach rechts schauen, und du links herum gehst. Wer dieses Motto verinnerlicht, feiert beim Echtzeit-Strategiespiel »R.U.S.E.« schnell erste Erfolge, denn Taktik und List sind hier die Quintessenz. Aus der isometrischen Draufsicht verschiebt man entweder als deutscher General Major Elrich von Richter oder aber als amerikanischer Major Joseph Sheridan seine Land-, See- und Luftstreitkräfte und verhilft ihnen durch cleveren Einsatz von einer von zehn Kriegslisten zum Sieg.

ALLES BLICKT NACH LINKS

Mit Funkstille etwa bleiben eigene Truppenbewegungen vom Gegner unentdeckt. Mit Hilfe einer imitierten Panzerfront wird die feindliche Armee provoziert, ihre Formation aufzubrechen. Jetzt noch die eigenen Einheiten mit Fanatismus zu Höchstleistungen anstacheln und mittels der Blitzkrieg-Taktik um den Feind herum bugsieren, schon rückt der Triumph in greifbare Nähe. Der Einsatz solcher Taktiken wird komfortabel über ein eigenes Menü abgewickelt. List auswählen, einen Sektor auf der Landkarte damit belegen, voila! Das geht schnell und funktioniert zuverlässig. Und auch die KI trumpt mit cleverem Einsatz der Listen auf. Schade dagegen, dass sich die 22 Missionen der Einzelspieler-Kampagne in ihrem Aufbau nur darin unterscheiden, ein bestimmtes Gebiet einzunehmen, eine Basis zu zerstören oder einen Sektor zu halten. Viele Listen wirken zumindest hier überflüssig, da stets dieselben Taktiken

zum Sieg führen. Hinzu kommen Probleme bei der Wegfindung einzelner Einheiten und fehlende Komfortfunktionen, beispielsweise zur Bildung von Teams oder zum Zentrieren von aktuellen Brandherden. Die Entwickler haben zwar spürbar hart an der solide konfigurierbaren Steuerung gearbeitet und bieten zudem eine turboschnelle Rein- und Rauszoom-Funktion, dennoch bleibt vor allem bei Personen, die immer wieder PC-Spiele zocken der Drang, Maus und Tastatur zu verwenden.

DURCHSCHAUT

Allen Steuerungsmacken zum Trotz fühlt man sich nach Abschluss der einleitenden Missionen schnell als waschechter General, vor allem dank der beeindruckenden Vielfalt an Einheiten. Im Mehrspieler-Modus stellen sich die sechs spielbaren Nationen als weitestgehend ausbalanciert dar. Im Grunde bringt jedes Land bestimmte Vor- und Nachteile mit sich. Die Italiener überzeugen durch günstige Fußsoldaten, die Briten bieten die stärkste Luftstaffel, während die Franzosen mit den stabilsten Bunkern und den tödlichsten Standgeschützen aufwarten. Bei maximal acht Spielern pro Match gewinnt schließlich nur, wer schnell umdenken kann und das ausgeklügelte Stein-Schere-Papier-Prinzip voll ausnutzt: Feldherren, die ihre Soldaten im Wald verstecken, können zum Beispiel mühelos Panzer ausschalten – Flak-Geschütze sind logischerweise die beste Wahl gegen Flugzeuge. Taktiker kommen im Mehrspieler-Modus also auf jeden

Fall auf ihre Kosten, ärgern sich jedoch auch hier über die etwas unspektakuläre Grafik und das Fehlen eines Kompass zur besseren Orientierung. Daher: Erst die Demo anspielen, dann entscheiden!

Maxi Trautmann

Zweite Meinung

Benjamin Kratsch: Für mich war »R.U.S.E.« die Hoffnung für Konsolenstrategen. Die brauchbare Umsetzung der anspruchsvollen Listen lässt zwar das Hirn rauchen, Präsentation und Gamedesign können aber nicht mithalten. Ich gebe 7,5

R.U.S.E.

GRAFIK

Tolle Zooms, nette Videos, sonst eher unspektakulär

6

SOUND

Zum Teil atmosphärisch, zum Teil überhörbar. Lustlose Synchro

5

STEUERUNG

Etwas unpräzise, stellenweise reaktionsarm, wenig Komfortfunktionen

6

Aleine eher fad, im Mehrspieler-Modus ganz nett – sofern man über Schwächen bei Grafik und Steuerung hinwegsieht.

6.8 von 10

Erhältlich | 03. September 2010



Senkrechtstarter oder Tiefflieger?

- +** Realistische Bodentexturen, vielseitige Missionstypen, Vier-Spieler-Koop-Modus, solide Eindeutschung
- Fade Effekte, gelegentliche Sound-Aussetzer, schwankende Grafikqualität, Perspektive nur übers Menü wechselbar



kurz&knapp

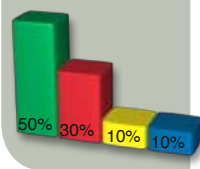
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Rumänien
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-Flugsimulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Dritter Weltkrieg aus der Vogelperspektive. Hier brennt die Luft.

das ist drin

- Angreifen
- Ausweichen
- Auftanken
- Abstürzen



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

Fahrwerk und Luftbremsen raus: Ubisoft setzt mit unkomplizierter Flieger-Action zur Landung an.

Wieder einmal beschwört der US-Thrillerautor Tom Clancy den Dritten Weltkrieg herbei; oder gibt zumindest seinen Namen für folgendes Szenario her: Im Nahen Osten herrscht Chaos, in Europa auch, und zu allem Übel wurden in Russland nukleare Sprengköpfe gemopst. Wie sich das Ganze entwickelt? Das wird anhand eher fader Missions-Briefings erzählt. Um den bösen Buben ein Ende zu bereiten, schwingen sich die Piloten genau wie im ersten »H.A.W.X.« hinter die Steuerknüppel hochmoderner Kampffjets: Eurofighter, F/A-18E Super Hornet, F-22 Raptor zum Beispiel; neuerdings gibt es aber auch unbemannte Drohnen, die Luftschläge einleiten. Man nimmt auch als Bordschütze Platz im mächtigen Gunship vom Typ AC-130U Spooky und gibt richtig Zunder. Gut geschützt vor feindlichem Beschuss lässt man mit der 105mm-Haubitze Granaten auf Bodentruppen regnen und holt mit der Gatling-Kanone Kampfhubschrauber vom Himmel. Nette Abwechslung.

UNTER DEN WOLKEN...

Neu sind auch Luftbetankungen sowie Starts und Landungen, sogar auf Flugzeugträgern. Die lassen sich allerdings nur mit Übung reibungslos über die Bühne bringen. Davon abgesehen geben sich die 21 Missionen aber recht überraschungsfrei. Im Mittelpunkt der Action-Flugsimulation stehen rasante Luftkämpfe, meist in Bodennähe. Oft jagen 20 Maschinen und mehr durch die Luft. Zahllose Geschütz-Salven und Luft-Luft-Raketen suchen erbarmungslos ihr Ziel – hier brennt wahrlich der Himmel. Schade, dass ein Abschuss nur

mit faden Feuerbällen belohnt wird, keinerlei Trümmerregen weit und breit. Schaden am eigenen Flugzeug? Steckt man einen Treffer ein, raucht die Maschine ein paar Sekunden, das war's. Davon abgesehen funktioniert das Grafiktriebwerk recht gut: scharfe Modelldetails und nette Schattenspiele auf den Tragflächen, wenn sich die Jäger gen Sonne in den Himmel schrauben – klasse. Überzeugen können auch die Bodentexturen. Ob russische Bergketten oder flirrende Wüsten, die Landschaften sehen gut aus – allerdings war das beim Vorgängerspiel halt schon ganz genauso.

RUNTER KOMMEN SIE IMMER

In den meisten Missionen steigen mehrere Flügel-männer mit auf. Doch trotz Feuerunterstützung heißt es: aufpassen. Jederzeit muss man bereit sein, einen Verfolger abzuschütteln – das bringt Spannung ins Gameplay. Im Allgemeinen leistet die KI solide Arbeit, mit ein paar Wendemanövern hat man sich aber trotzdem schnell hinter etwaige Verfolger gehängt und kann den Spieß umdrehen. Feindliche Jäger vom Himmel zu pusten ist in den beiden oberen der drei Schwierigkeitsgrade gar nicht so einfach. Die Schlachten spielen sich aber nach wie vor geschmeidig, denn die Steuerung funktioniert ebenso gut wie im Vorgänger. Ein Doppelklick auf die RT-Schulter-taste, schon wechselt man wie gehabt in den Schubvektor-Modus: Hier schwebt die Kamera Hunderte Meter vom Jäger entfernt, damit der Spieler spektakuläre Wende- und Ausweichmanöver einleiten kann. In der Praxis reagiert die Steuerung dann aber oft unpräzise,

das entwertet die Idee leider. Alles in allem ist »H.A.W.X. 2« zwar keine großartige, aber doch eine unterhaltsame Luftnummer.

Max Roßmeisl/rl

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Ich mag das Spiel, aber im Vergleich zum ersten »H.A.W.X.« stecken mir zu wenig Ideen und Höhepunkte drin. Dafür erinnert mich die Koop-Kampagne mit bis zu drei Online-Mitspielern an tolle Dogfight-Zeiten im PC-Klassiker »Air Attack«. Ich gebe 7.1

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

GRAFIK
 Detaillierte Flugzeugmodelle, einige schlecht eingefügte Effekte

7

SOUND
 Gelegentliche Tonaussetzer, teils seltsamer Triebwerks-Sound

6

STEUERUNG
 Im Standard-Modus präzise, im Schubvektor-Modus schwammig

7

Nach wie vor spannende Missionen, leider fehlt's an Verbesserungen und wahren Höhepunkten.

7.5 von 10



Krieg und Spiele



CONFIDENTIAL

Links: Ex-Soldat und Entwickler David Kozlowski (ganz links) und Mike Capps, Präsident von Epic Games, arbeiteten beide an Versionen von »America's Army«.

So realistisch, dass du dich mittendrin wählst. Den kalten Stahl des Helms an den Schläfen, das warme Metall einer M16 in deiner Hand. Du fühlst die Flagge des Patriotismus um deine starken Schultern. Danke, dass du ein patriotischer Amerikaner bist. Danke, dass du dich für »America's Army« und andere Propaganda-Spiele begeisterst...

Wir schreiben das Jahr 2000. Über 140 politische Konflikte werden ausgetragen, darunter zwölf Kriege und über 20 gewaltsame Auseinandersetzungen. Die Anzahl der Opfer ist nicht bezifferbar. Genau in diesem Jahr wird Colonel Casey Wardynski an einem lauen Morgen bei Führungskräften der Abteilung für Nachwuchsgewinnung der US Army vorgestellt. Er ist Wirtschaftswissenschaftler und Professor an der Militärakademie West Point, New York. Der patriotische Soldat unterbreitet den Anwesenden ein Konzept, das er schon seit über einem Jahr hegt. Ihm schwebt ein Videospiel vor, das bei der Jugend die Lust und das Interesse am Militärdienst neu entfachen soll. Realistisch soll es sein, spaßig – und vor allem: kostenlos und online; es soll gemeinsam spielbar sein. In diesem Moment wird »America's Army« geboren. Laut Wardynski ist das Game eine »zeitgemäße Kommunikationsstrategie« für die »beste Landstreitmacht der Welt«. Kritiker hingegen bezeichnen es als »dreiste Propaganda« oder auch »militärisches Killerspiel«, das »Kindern am Bildschirm das Morden beibringt«.

GELD MACHT WILLIG

Bevor in der Zeit nach der Jahrtausendwende Colonel Casey Wardynskis Arbeit am »Army Game Project« beginnen kann, muss ein nicht unbeträchtliches Problem gelöst werden: Das US-Militär hat trotz intensiver Beschäftigung nur wenig Erfahrung mit Videospielen. Daher klopfen hochrangige Beamte mit dem Geldkoffer bei zahlreichen zivilen Entwicklern an. »Die Jungs von der Armee kamen auf uns zu und fragten, ob wir Teams kennen, die ein Videospiel für ein Rekrutierungsprojekt fabrizieren könnten«, erzählt Mike Capps, jetziger Präsident von Epic Games und Produzent des ersten, 2002 veröffentlichten »America's Army«-Spiels. »Wir sagten dann: Aber sicher doch, klar machen wir das! Und wir ließen unserer Vorstellung freien Lauf. Wir hatten größtenteils Ideen. Glücklicherweise verstanden beide Seiten dann, was nötig ist, um aus einem Armeewerkzeug ein gutes Spiel zu machen.« Dass der Militär-Shooter in seiner Erstform für PC und die anschließenden Nachfolge-Games und Konsolenableger ein reines Propaganda-Werkzeug sind, will Capps daher nicht ohne Einschränkung gelten lassen. »Das Ziel war es, eine Nachricht zu verbreiten, nicht zu rekrutieren. Sie verstanden, dass es natürlich ums Ballern mit Waffen gehen muss, aber sie wollten auch die Werte der Armee vertreten sehen: Loyalität, Pflichtbewusstsein, Respekt, Integrität und Mut«, ergänzt David Kozlowski, Entwickler von »America's

Army: Special Forces«. »Wir besuchten mehrere Stützpunkte, nahmen am Training teil und feuerten auf Schießplätzen Waffen ab. Es war wichtig für uns, uns wie Soldaten zu benehmen, wenn wir auf den Stützpunkten waren. Außerdem waren aktive Offiziere die ganze Zeit an dem Projekt beteiligt«, sagt Kozlowski. Die Zusammenarbeit zwischen Entwicklern und dem Militär verläuft größtenteils reibungslos. Trotz des in der Öffentlichkeit zunehmend kritisierten Konzepts findet die Mischung aus Rekrutierung und Videospiel auch Anhänger und Unterstützer. Schnell sammeln sich Freiwillige in den offiziellen Internetforen des Projektes und wollen beim Testen und Ausmerzen von Fehlern des PC-Games helfen. »Nach dem 11. September fühlten die Spieler, dass sie so auf ihre eigene Art und Weise mitarbeiten können. Es ging damals um weit mehr, als ein patriotisches Spiel zu entwickeln. Für viele war es die Möglichkeit, so eng mit der Armee zusammenzuarbeiten wie nur möglich«, erzählt Kozlowski.

DAS LUSTIGE SOLDATENLEBEN

Nach dem Erscheinen der ersten Version von »America's Army« am 4. Juli 2002, dem amerikanischen Unabhängigkeitstag, erntet das Spiel zunächst tonnenweise Schelte. Von vielen wird's aber auch als kurzfristiges Phänomen abgetan, das schnell wieder in der Versenkung verschwinden würde. Doch es kommt anders: »America's Army« überzeugt nicht nur das Pentagon, sondern überraschenderweise auch viele Videospiel-Journalisten und Spieler. Vor allem spätere Versionen greifen gute bis sehr gute Spielspaßbewertungen ab. Auf das PC-Game folgt dann sogar 2005 für Xbox »America's Army: Rise of a Soldier«. Eine Vollpreisspiel-Abwandlung des kostenlosen Shooters, der sich auf einen Einzelspieler-Modus und die realen Erfahrungen von Major Jason Amerine in Afghanistan stützt. Allerdings erscheint dieses Game nur in den USA, sein 2007 erschienener Nachfolger »America's Army: True Soldiers« für Xbox 360 nur in englischsprachigen Regionen. Letzterer wird vom Ubisoft-Studio Red Storm entwickelt, das sonst allein die »Tom Clancy's Ghost Recon«-Reihe bedient. Der Realismus der durch »Counter Strike« und ähnliche Ego-Shooter inspirierten Armee-Spiele überzeugt größtenteils. »Nicht jeder bemerkt einen Unterschied in Reichweite und Streuungswinkel bei einer AK-47 und einer M-4, aber trotzdem verleiht es zusätzliche Tiefe«, erläutert Capps die Details, die von den Spielern geschätzt werden. Und das beim originalen »America's Army« und »Rise of a Soldier« nicht

Weiteres aus der Propaganda-Kiste

Nicht nur die USA versuchen mit Propaganda-Games wie denen der »America's Army«-Reihe Nachwuchs zu gewinnen. 2006 veröffentlicht die Global Islamic Media Front, ein Teil der al-Qaida, »The Quest for Bush«. Das ist ein optisch grauenhafter PC-Ego-Shooter, in dem letztlich US-Präsident George W. Bush getötet werden soll. Die paramilitärische Organisation Hisbollah hingegen wirft 2003 »Special Force« und 2007 »Special Force 2« für PC zum umgerechneten Preis von vier Euro auf den Markt, in dem der heroische Hisbollah-Kämpfer israelische Truppen über den Haufen schießt. Ebenfalls ein Ego-Shooter für PC: »Special Operations 85«. In diesem Game des Hochschulverbundes des Iran übernimmt der Spieler die Rolle eines iranischen Superagenten. Der soll von den USA auf Pilgerfahrt in Gefangenschaft genommene Atomwissenschaftler befreien, die unter grausamsten Bedingungen festgehalten werden. Dazu werden in den acht Levels des Spiels israelische und amerikanische Soldaten und Spione umgebracht und Daten von Laptops gesichert, die das iranische Atomprogramm voranbringen sollen.



Echte Killerspiele?

Nicht erst seit »America's Army« sind Videospiele fürs Militär interessant. Schon in den 80er-Jahren beginnt die Defense Advanced Research Projects Agency – kurz DARPA, die Behörde für Forschung und Entwicklung der US-Streitkräfte – die Potentiale von Videospielen und virtuellen Welten auszuloten. Aber erst im Jahr 1996 soll mit computer-gestützten Simulatoren das militärische Denken und gezielte Treffen von Entscheidungen trainiert werden. Was dabei herauskommt, ist »Marine Doom«, eine stark abgewandelte Version eines 1994 erschienenen Ego-Shooters von id-Software. Hier erfüllen die Spieler – besser: Soldaten – gemeinsam realistisch angelegte Missionen. So müssen im Team gemeinsam feindliche Bunkeranlagen eingenommen und zerstört werden. Erst Jahre später folgen andere Länder diesem Beispiel. Die Firma Qinetiq, ein Rüstungs- und Forschungsunternehmen, das frühere Forschungslabor des britischen Verteidigungsministeriums, entwickelt für das britische Militär um das Jahr 2000 »Dismounted Infantry Virtual Environment«. Das Kriegsspiel lässt Soldaten am PC reale Gefechtssituationen erleben und baut dafür auf die Engine des Ego-Shooters »Half-Life«. Man hofft, die Reaktionszeit und Auffassungsgabe von Rekruten zu steigern. Und das angeblich mit Erfolg.



»Wenn du jemanden mit einem 50er-Kaliber-Gewehr triffst, dann reißt es den halben Kopf weg. In America's Army fällt der Getroffene dagegen nur um.«

nur bei den Waffen: »Normale Ego-Shooter bieten eine kurze Einführung, um dich mit der Steuerung vertraut zu machen. Hier nimmt die Trainingsphase einen guten Teil des Spiels ein.« Tatsächlich bieten die Army-Games jede Menge Realismus und auch etliche Trainingsszenarien. Der Spieler absolviert gar eine Art Grundausbildung, in der er etwa die Aufgaben eines Sanitäters kennenlernt. Auch Militärgeschichte, Waffenkunde und andere Fachbereiche können und müssen die Spieler über sich ergehen lassen. Deswegen beschreiben die Macher des Spiels das »Army Game Project« gerne als ein »Unterhaltungsprodukt mit einer soliden Basis an Authentizität«.

ZU VIEL DES GUTEN?

Aber zu viel Realismus ist auch der Projektleitung von »America's Army« zuwider. Egal ob man das kostenlose Spiel nun als Propaganda oder reines Unterhaltungsprodukt ansieht, nach Meinung vieler verführt es Jugendliche und Kinder dazu, dem Militär beizutreten. Und bringt so ihre Leben in Gefahr. »America's Army« ist keineswegs so realistisch wie möglich, sondern nur so realistisch wie gewollt. »Die Armee hielt uns zurück«, erzählt Kozlowski. »Wir wollten zum Beispiel eine authentischere Ballistik integrieren. Diese Art von Realismus passte der Army jedoch nicht in den Kram; stattdessen sollten die Werte Ehre, Mut und Pflichtbewusstsein noch stärker betont werden. Aber wie es ist, eine 20-Kilogramm-Körperpanzerung, eine Waffe und Essen rumzuschleppen oder einen gepanzerten Humvee zu fahren, das möchten sie nicht erzählen.« Auch die Darstellung von Gewalt ist daher aufs Mindeste beschränkt. Einen Treffer am Kopf, zwei, drei Schüsse in den Körper und schon blüht der Soldatentod. Doch im Gegensatz zur meist blutigen Konkurrenz spritzt bei »America's Army« kaum der rote Lebenssaft. Ein Punkt, der von der US-Gruppe Veterans for Peace und anderen Kritikern aufgegriffen wird. Hier werde konsequent geschönt und die düstere Seite des Soldatendaseins verschwiegen. Verstümmelungen, tiefende Wunden? Nein. Stattdessen verbreitet das Spiel die simple, optimistische Nachricht: Die Armee

ist ziemlich cool – und US-Soldaten bluten nicht. Die Zwiespältigkeit ist offensichtlich. »America's Army« ist ein janusköpfiges Produkt: Propagandamittel und Massenunterhaltung. Und keiner weiß das besser als Entwickler David Kozlowski, der selbst mehrere Jahre bei der Militärpolizei gedient hat. Mittlerweile ist er auf seine Arbeit am »Army Game Project« nicht mehr so stolz wie einst. »In den Jahren nach dem 11. September, als wir mit dem Projekt begannen, hat es mich nicht gestört. Und, nebenbei, es war kein sehr erfolgreiches Rekrutierungswerkzeug«, erklärt er. »Als der Irakkrieg aber unaufhörlich weiterging, wurde es schwerer und schwerer für mich. Ich war mit der Kriegspolitik nicht einverstanden. Und auch wenn wir die Armee und den Krieg nie verherrlichten, haben wir auch nie die Wahrheit erzählt. Wenn du jemanden mit einem 50er-Kaliber-Gewehr triffst, dann reißt es den halben Kopf weg. In America's Army fällt der Getroffene dagegen nur um.«

NICHT NUR MILITÄRPROPAGANDA

In weiteren Kriegs- und Konflikt-Shootern ist das anders. In »Call of Duty: Modern Warfare 2« und der »Medal of Honor«-Reihe fegt's die Kameraden bei Treffern brutal durch die Gegend; Blutspritzer auf dem Schirm inklusive. Hier wird nicht an cineastischer Effekthascherei und aufmerksamkeitserregender Grausamkeit gespart. Das schockt teils, bewegt, reißt mit wie ein guter Kriegsfilm. Aber: Es fasziniert

Wie Kozlowski sagt, lautet die Entwicklungsvorgabe zunächst Realismus: Fahrzeuge und Waffen sollen authentisch wirken. Im Hinblick auf Ballistik und Gewalt zieht das Militär aber schnell die Reißleine.



CONFIDENTIAL

Das Xbox-Game »America's Army: Rise of a Soldier«.



Die unbequeme Wahrheit

Vor allem die Darstellung des Soldatenlebens wird an den »America's Army«-Games kritisiert. Gegner des Propagandaspiels merken an, es zeige eine verfälschte und ins positive Licht verschobene Armee-Romantik. Dass, wie Colonel Casey Wardynski meint, Jugendliche durch das Spiel »aus erster Hand erleben, wie es ist, ein Soldat zu sein«, sei einfach unwahr und auch nicht gewollt. Warum? Ganz einfach: Wie könnte ein Videospiel effek-

tiv als Propaganda und Werkzeug zur Nachwuchsgewinnung fungieren, wenn es die ungeschönte Wahrheit vermittelt? Drill, Tod, Dreck, Druck, Schlafmangel, stundenlange Märsche, Stress, sterbende Kameraden, Soldaten, die vom Irakkrieg heimkehren und alles verloren haben. Das wird verschwiegen. Vor allem die reale Gewalt mag das Militär nicht zeigen. Mit Erfolg: Nahezu 30 Prozent der Spieler von »America's Army«

sollen hierdurch eine positive Sicht auf das US-Militär entwickelt haben, besagt zumindest eine Studie des Armee-Instituts MOVES von 2003. In Deutschland wird es Derartiges wohl in absehbarer Zeit nicht geben. Die Bundeswehr, so die Aussage von Oberstleutnant i.G. Michael Strunk, Sprecher für die Angelegenheiten der Streitkräfte, habe in »keinster Weise Pläne« für derartige Software oder Werbe-produkte.

auch. In einer Mission in »Modern Warfare 2« kreist der Spieler in einer Drohne über Feindgebiet, betrachtet die Erdoberfläche über ein grau-weißes Nachtsichtsystem und feuert so auf anrückende Soldaten. Das wirkt merkwürdig unnahbar und trotzdem berührend, kennt man solche Szenen doch aus den Fernsehnachrichten. Dennoch sind diese Games für Kritiker zwar keine Propaganda – aber platter, promilitärischer Patriotismus. Allein schon die Namen der beiden großen Shooter-Serien, deren deutsche Übersetzung »Die Pflicht ruft« und »Ehrenmedaille« lauten, lassen Amerikaner die Hand zum Flaggengruß erheben. Dann: Die heroischen US-Soldaten, die gegen einen hinterhältigen Feind zu Felde ziehen, viel opfern und ihr Land beschützen. Das Kriegsgeschehen im Spiel hinterfragen? Nein. Ein gewisser Propaganda-

Unterton ist da nicht zu leugnen, oder? Wieso sonst würde das US-Militär auch bereitwillig mit Studios wie Danger Close, den Entwicklern des neuen »Medal of Honor« zusammenarbeiten, wenn US-Soldaten nicht in besonders heroischem Licht erstrahlen sollen?

Dreckige Kriege werden in solchen Spielen zu Momenten der Ehre, des Sieges und des Glücks stilisiert. Soldaten zu Kampfmaschinen, angetrieben durch das Vertrauen in ihrer Truppe und das vermeintlich Gute, für das sie kämpfen. Und jeder Tote und Verwundete ist ein Held. Doch ist das wirklich so? »Wenn du beim Militär verletzt wirst, zum Beispiel einen Arm verlierst, dann kannst du

nichts mehr tun. Dann wirft man dich auf die Straße. Es ist hart, das ohne schlechtes Gewissen zu sehen oder zu denken, dass wir tatsächlich das richtige taten, indem wir ein solches Spiel entwickelten«, meint David Kozlowski. Das sollte zu denken geben. Während des Irakkrieges haben bereits schätzungsweise 4.500 US-Amerikaner ihr Leben verloren. Nahezu 30.000 weitere wurden bei Kampfhandlungen verletzt und verstümmelt – von der Zahl gefallener unschuldiger Zivilisten ganz zu schweigen. Nun stelle man sich vor: Nur einer dieser Soldaten wurde durch »America's Army« oder ein anderes Kriegsvideospiel in diese Lage gebracht. Zumindest laut Colonel Casey Wardynski scheint dies nicht unmöglich. In einem Interview mit der New York Times gestand er ein, dass sich die Investitionen in das steuerfinanzierte Projekt mehr als lohnen, wenn sich hierdurch 300 bis 400 zusätzliche Rekruten pro Jahr gewinnen lassen. Und das ist offensichtlich gelungen. Und nun spielen sie auf den Kriegsschauplätzen dieser Welt mit ihrem Leben...

Michael Förtsch

Lust auf Propaganda?

Neugierig geworden auf die Propaganda-Games? Schließlich bringt erst ein eigener Blick darauf die volle Erkenntnis, was da vorgeht. Die PC-Version von »America's Army« darf jeder kostenlos auf www.americasarmy.com runterladen. Bei den zwei Konsolenabkömmlingen ist's schon schwerer, denn die sind nie in Deutschland erschienen. »True Soldiers« für Xbox 360 ist sogar ein rein amerikanisches Game und ist außerhalb der USA nicht zu bekommen. Allerdings: »America's Army: Rise of a Soldier« für Xbox ist sehr begrenzt als englische PAL-Version zu haben, die auch auf der deutschen Xbox 360 lauffähig ist. Wo herkaufen? www.amazon.co.uk oder ebay.co.uk.

Auch auf der Xbox 360 gibt's mit »True Soldiers« eine Adaption des Propaganda-Spiels. Zumindest grafisch war's gut gelungen.



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	Naughty Bear, Borderlands	Scott Pilgrim versus the World, Blade Kitten, Pflanzen vs. Zombies, TNT Racers	Aktion Lesertest: Kinect	So punktet es sich richtig

MONDAY NIGHT
OF DUTY

Die Pflicht ruft

Eine neue Rubrik wurde am 16.08.2010 in der Consoles Sports League eingerichtet. Jeden Montag um 20:00 wird es dort nun ein schnelles Turnier geben. Insgesamt 16 Teams, also 32 Spieler, sind jeweils eingeteilt und rotzen sich in zweieinhalb Minuten andauernden Runden die Kugeln um die Ohren. Gespielt wird nämlich »Call of Duty: Modern Warfare 2«, bei genügend Nachfrage allerdings auch »Call of Duty 4« oder sogar »Call of Duty 2«. Als mögliche Konfrontationen sind einfache Eins-gegen-eins- bis hin zu Vier-gegen-vier-Kämpfe geplant. Die zuständige Administration wird die gespielten Karten auswählen, auf denen es dann in vier oder fünf Runden etwa

» Jeden Montag um 20:00 wird es ein schnelles Turnier geben. «

eine Stunde lang rund geht. Um 23:00 Uhr schließlich soll nur noch der Wochenchampion am Leben sein. Gewinner des ersten Turniers war das Team VirtualSports.N7 CaPeR & Chief, welches sich gegen die eigenen Clanmitglieder VirtualSports.N7 ShockZ & BeN und die Konkurrenz B360 e-sports Ryu & Beta durchsetzte. Herzlichen Glückwunsch von unserer Seite und viel Erfolg in den kommenden Wochen.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke
RUHE!

Wer mich kennt, der weiß: Ich bin wirklich der Letzte, der sich über Gewalt in Videospielen aufregt. Ich mag den neuen und rauen Sam Fisher, ich freue mich tierisch auf das abgedrehte und überzogene »Bulletstorm« und mich begeistert es, dass bei id Software »Doom 4« heranreift. Aber blicke ich zurück auf die sogenannten Highlights der diesjährigen Gamescom, bietet sich selbst mir doch ein trauriges Bild. Das Gezeigte bot keinerlei Überraschungen. Und wer ernsthaft behauptet, Shooter und Gewaltgames wären nicht das Aushängeschild von Activision, EA, Bethesda und Co., der muss entweder blind oder verblendet sein. »Call of Duty: Black Ops«, »Medal of Honor«, »Crysis 2« und »Rage«: ja, alles tolle Games, sicher. Auf die freue ich mich auch... teilweise. Aber gibt's denn nichts anderes mehr? Muss es denn nun wirklich überall krachen, bluten und triefen; überall nur Waffen, Gewalt und Rattata-Zong? Wo sind die Games, die einen mal in sich gehen lassen, mit heimlicher oder mystischer Ruhe umgeben – die Werke eben, denen man sich gedankenverloren hingeben kann?

SHADOW OF THE JOURNEY

Im Jahr 2001 erschien für die Playstation 2 ein Spiel, das mich heute noch bewegt: »Ico« – ein Meisterwerk, das so ruhig, so selig und in sich gekehrt ist und eine geradezu mystische, herzerweichende und zuweilen sogar depressive Atmosphäre vermittelt. Als kleiner, ausgestoßener Junge hat der Spieler die Aufgabe, gemeinsam mit einem geheimnisvollen Mädchen aus einer finsternen Burg zu flüchten. Action? Gibt's so gut wie nicht. Nur Stille, Umherlaufen und die gelegentliche Flucht vor Schattenwesen. Das alles ist eingehüllt in eine friedvolle Klangkulisse aus wehendem Wind und verträumten Violinklängen. Solche Games sind selten; es gibt sie fast gar nicht mehr. Das fantastische Xbox-Live-Arcade-Spiel »Limbo«, der kommende, sehr puristische PSN-Titel »Journey« oder das Wii-Game »Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms« sind nur Ausnahmen. Leider. Ich denke, es bräuchte noch viel mehr Games, die das seit Jahren andauernde Action-Feuerwerk durchbrechen und wieder die Ruhe und Stille zelebrieren, den Spieler also traumhaft und ohne ständigen Konzentrations- und Reaktionszwang in eine fremdartige Welt eintauchen lassen. Denn es kann und soll ja nicht alles Action, Explosionen und Blut sein. Hin und wieder will man auch einfach mal abschalten können. Und deine Meinung? Schreib mir an michael@360-live.de.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?
Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und will endlich Ruhe haben.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
druSja DeLuZioN

Name | Christopher Taupitz Alter | 18 Beruf | Abiturient
Wohnort | Altenau Aufgabe im Clan | Ghiers of
Woar Squadleader Webseite | www.mydruSja.eu

360 Live: Erzähl uns etwas über deine Spielerfahrungen in der E-Sport-Szene.

CT: Ich spiele am liebsten Shooter auf der Konsole. Damals auf dem N64, Game Cube und mittlerweile auf der Xbox 360. 2006 fingen mein Clankollege druSja SharKzZ und ich an, in Clans zu spielen. Nur zum Spaß und als Ersatzspieler, allerdings schon nach kurzer Zeit auch in den ersten Cups und Ligen. Ein besonderes Highlight war damals im Team eCom, als wir in Ghiers of Woar den ersten Platz der Gamebattles Ladder belegten. Dann im Nachfolger konnte ich in der letzten Saison mit meinem Team den 2. Platz der Europa Ladder belegen. Außerdem bin ich jetzt seit 60 Tagen Führer in der Ghiers of Woar 2 1on1-Ladder auf www.consoles.net.

360 Live: Stelle deinen Clan vor. Welche Voraussetzungen benötigt man, um bei euch aufgenommen zu werden? Worin liegen eure Stärken?

CT: Ich spiele nun schon seit langer Zeit für den Clan „my druSja“. Wir haben zwei Clan-Leader, nämlich „druSja Tokra“ und „druSja Creeko“. Unser Clankürzel entspringt aus dem Russischen und bedeutet so viel wie Freundschaft. Bei uns wird Zusammenhalt großgeschrieben. Unser Motto lautet daher auch »Freundschaft fürs Leben«. Voraussetzung, um bei uns Mitglied zu werden, ist natürlich, dass man so etwas wie eine zweite Familie sucht und teamfähig ist. Außerdem sollte man das Spiel, für das man sich bewirbt, schon sehr gut beherrschen.

360 Live: Du spielst auch sehr gerne Lost Planet 2. Erst kürzlich hast du an einem Turnier teilgenommen. Welche Regeln gab es zu beachten und welche Spielmodi wurden gespielt?

CT: Das von www.consoles.net veranstaltete Turnier war eine reine Eins-gegen-eins-Veranstaltung. Es kämpften also immer nur zwei Spieler auf ausgewählten Karten um den Sieg. Jeder Sieg gab drei Punkte. Die Top vier von den insgesamt zwei Gruppen sind dann in einem endgültigen Turnierbaum aufeinandergetroffen.

360 Live: Wie hat dir das Turnier gefallen? Gab es Probleme? Was hättest du dir gewünscht?

CT: Das Spiel ist relativ neu in der CSL und es wurde sehr gut aufgenommen. Besonders beeindruckend waren die Preise, die es für die Top-Acht-Plätze gab. Capcom hat ein iPad, zwei iPods und mehr gesponsert. Schön wäre es gewesen, wenn sich trotz der bereits guten Teilnahmequote noch mehr Leute für eine Anmeldung entschieden hätten.

360 Live: Hast du so etwas wie Profi-Tipps? Wenn ja, kannst du welche mit uns teilen?

CT: Ein wichtiges Element in Lost Planet 2 ist auf jeden Fall die Bewegung. Man muss schnell sein, die neue Sprint-Funktion nutzen und geworfene Granaten schon in der Luft abschießen, um sie kurz vor dem Gegner zum Explodieren zu bringen. Um das zu packen, braucht es viel Training und genaue Fehleranalysen.



✕ **Dragon Age Origins: Hexenjagd**

VERHEXT UND ZUGENÄHT

Der vorerst letzte Zusatzinhalt für das düstere Rollenspiel »Dragon Age: Origins« bringt die epische Geschichte um die Grauen Wächter zu einem Ende. Nach der Veröffentlichung dieses nunmehr siebten Zusatzinhalts sind dann vorerst keine neuen Erweiterungen geplant. Grund: Entwickler Bioware möchte sich ausschließlich auf die Fertigstellung des offiziellen zweiten Teils konzentrieren, der im März 2011 erscheinen soll.

Wie der Name des Download-Inhaltes verrät, geht es diesmal den Hexen an den Rockzipfel. Und zwar einer ganz bestimmten: Morrigan. Die zwielichtige Zauberin hatte sich zuvor den Grauen Wächtern angeschlossen, verschwand allerdings, als diese – Achtung Spoiler – den Vormarsch der dunklen Brut und der Erzdämonen beenden konnten. Jetzt, so munkelt man, soll sich die aufreizende Morrigan in der südlichen Wildnis von Ferelden aufhalten. So viel vorweg: Warum genau du Morrigan jagst, welche Pläne sie selbst verfolgt und ob sie die – Spoiler Nummer zwei – Grauen Wächter wirklich verraten hat, oder doch nur zum Wohle der Menschheit handelte – all das erfährst du in diesem ausgesprochen gelungenen Abschluss eines ausgesprochen

gelungenen Rollenspiel-Epos. Praktisch: Bevor es losgeht, darf der eigene Held aus »Dragon Age: Origins« oder »Dragon Age: Awakening« importiert werden. Alternativ erstellt man sich einen komplett neuen Recken, der sofort auf Level 20 beginnt. Wer seinen bisherigen Spielstand nutzt, ist allerdings klar im Vorteil, den die Ausrüstung der vorgefertigten Charaktere fällt eher mager aus. Dafür überzeugen die drei neuen, jeweils von eigenen Motiven geleiteten Teammitglieder umso mehr, allen voran sexy Dalish-Elfenkriegerin Ariane. Zu viert durch die Lande streifend müssen nun zunächst all die Monster erlegt werden, die den dunklen Krieg überlebten und weiterhin die Ländereien unsicher machen. Horden von bewaffneten Untoten, riesigen Spinnen und schuppigen Drachen warten auf eine zünftige Abreibung, bevor es schließlich zur Konfrontation mit Morrigan kommt. Natürlich gibt's wieder jede Menge neue Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche zu entdecken, die fortan auch im Hauptspiel verwendbar sind. Fazit: Für umgerechnet sieben Euro eine mehr als packende Erfahrung.



NAUGHTY BEAR – DANGER BEAR

Preis | kostenlos

Hersteller | 505 Games

In Superheldenkostüme eingepackt und mit übernatürlichen Kräften ausgestattet machen die X-Bears Jagd auf Naughty Bear. Diesem stehen neue Waffen wie die Laserbrille zur Verfügung und eine erweiterte Auswahl an Kostümen, um am Leben zu bleiben. Am Ende der Episode muss der Anführer der kleinen Mutanarmee erledigt werden, nämlich Danger Bear. Dafür gibt es dann auch einen der neuen Erfolge freigeschaltet. Für Fans des Spiels Pflicht, alle anderen interessiert es nicht.

BORDERLANDS: CLAPTRAP NEW ROBOT REVOLUTION

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | 2K Games

Die Claptraps sind los. Und die kleinen rollenden Roboter formieren sich zu einer Armee. Im vierten Zusatzinhalt zu »Borderlands« steht man nun endlich dem mysteriösen Ninja-Assassinen aus dem Abspann des Hauptspiels gegenüber, der diese Blechbüchsen-Fraktion in den Krieg führen will. In insgesamt 20 frischen Missionen gilt es, die aufkeimende Revolution zu ersticken und den demagogischen Anführer um die Ecke zu bringen. Ödland-Veteranen können sich auf dem Weg zehn neue Skillpunkte verdienen und ihren Rucksack um drei Felder erweitern. Jede Menge ungesehene Waffen und Ausrüstung gibt es selbstverständlich ebenfalls abzugreifen. Wer neuen Zeitvertreib auf dem Planeten Pandora sucht, greift zu.

✕ TURNIER-BERICHT

NARUTO – THE BROKEN BOND

Anime-Fans aufgepasst, denn jetzt ist es offiziell. Das 3D-Beat-'em-Up »Naruto – The Broken Bond« hat sein erstes Eins-gegen-eins-Turnier in der Consoles Sports League bekommen. Leider ist dieses schon abgelaufen. Jede Runde besaß ein Zeitlimit von 45 Minuten und wurde gewonnen, wenn der Gegenspieler mit magischen Jutsus und gezielten Schlägen verprügelt zu Boden ging. Anmeldetermine zu einem neuen Turnier gibt es auf www.consoles.net.

DAS TOR DES MONATS

Wie es der ein oder andere aus dem Fernsehen kennt, kürt jetzt auch die Consoles Sports League monatlich ein Tor des Monats. Dieses muss allerdings im Spiel »Fifa 10« geschossen werden, und nicht in der wirklichen Welt. Der Gewinner erhält einen Monat lang Premium Zugang zur CSL. Die Videos dürfen nicht länger als 30 Sekunden sein und sollen zudem nur aus mitgeschnittenen Ligaspielen stammen. Eine tolle Idee! Wie die Umsetzung funktioniert, zeigt sich auf www.consoles.net.



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!

SCOTT PILGRIM VERSUS THE WORLD

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Ubisoft **Schwierigkeit** | mittel

Das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm – Deutschlandstart: November – ist ein typischer »Double Dragon«-Klon. In der Rolle des Bassisten Scott schlägt man sich durch sieben seitlich scrollende Pixellook-Areale, um am Ende jedes Levels einen der sieben Ex-Freunde der ewigen Jugendliebe Ramona zu vermobeln. Warum der ganze Stress? Wie's aussieht, kann man das Herz der Guten nur auf die harte Tour erobern. Also auf ans Werk! Schließlich warten nicht nur die Ex-Freunde, sondern auch Dämonen, Schlägertypen und andere aggressive Gestalten auf ihre Abreibung. Gespielt wird wahlweise allein oder mit bis zu drei lokal zugeschalteten Koop-Kollegen. Mit den Aktionstasten lässt jeder Charakter seine ganz individuellen Attacken vom Stapel. Scott etwa setzt auf explodierende Kinnhaken und Tritte, während Ramona eher auf die Wucht ihrer Designer-Handtasche vertraut. Besiegte Gegner lassen Münzen auf das Punktekonto regnen. Außerdem winken Erfahrungspunkte, die nach und nach neue Angriffe freischalten. All das rockt ziemlich, denn die Action reißt so gut wie nie ab, die 8-Bit-Inszenierung versprüht einen unglaublichen Charme und der Schwierigkeitsgrad ist prima ausbalanciert.



SOLAR STRUGGLE

Preis | 400 Microsoft Points **Hersteller** | Redspot Games **Schwierigkeit** | mittel

Mit »Rush Rush Rally Racing« hat Indie-Entwickler Red Spot Games 2009 ein überraschend solides Rennspiel für die Retro-Konsole Dreamcast abgeliefert. Nun bringt der Münchner Hersteller sein erstes Xbox-Live-Indie-Game auf den Markt – einen Weltraum-Shooter. Aus der Third-Person-Perspektive geht man mit Plasmakanone, Lenkraketen und anderen futuristischen Waffen auf Weltraumpiraten-Jagd. Zwar versucht der elf Missionen umfassende Story-Modus mit Aufgaben der Marke »Gefangene abholen« und »Medikamente transportieren« für Abwechslung zu sorgen, letztlich läuft das Gameplay aber immer auf ein und dasselbe hinaus: Knalle alle Feinde ab. Auch die texturarme Grafik, die etwas lustlose deutsche Synchro sowie die überladene und gewöhnungsbedürftige Steuerung bekleckern sich nicht mit Sternenstaub. Wer dranbleibt, bekommt im Arcade-Modus dennoch einiges geboten: Insgesamt neun Raumschiffe mit spürbar unterschiedlichen Eigenschaften sowie über 100 Plasmakanonen, Schiffsteile und andere Upgrades lassen sich freischalten. Ein 36 Auszeichnungen umfassendes Award-System motiviert zusätzlich. Erfolge fehlen allerdings. Genre-Fans riskieren trotzdem einen Blick.



PFLANZEN GEGEN ZOMBIES

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Pop Cap

Schwierigkeit | mittel

Mit »Pflanzen gegen Zombies« erscheint eine der beliebtesten Tower-Defense-Varianten nun auch auf Xbox 360. Das geniale wie einfache Spielprinzip: Hunderte Zombies schlurfen deinem Haus entgegen, wollen dein Gehirn zum Mittagessen ver-speisen. Aufhalten kannst du sie nur durch den Anbau von insgesamt 42 Pflanzentypen im eigenen Vorgarten. Erbsenspuckende Nelken, explodierende Kirschen, fleischfressende Pflanzen – jede Art verfügt über spezielle Fähigkeiten. Einige dienen dazu, die humpelnde Zombie-Armee in ihre Einzelteile zu zerlegen, andere verlangsamen den Ansturm der über 25 unterschiedlichen Untoten-Typen und wieder andere sorgen für Sonnenenergie. Diese wird benötigt, um weitere Gewächse anzupflanzen. Zweite Ressource im Spiel ist Geld. Je mehr lebende Leichen sterben, desto mehr Zaster scheffelst du und desto mehr Pflanzenverbesserungen kannst du im späteren Spielverlauf kaufen. All das fügt sich dank simpler Steuerung, putziger Präsentation und netten Minispielen zu einem absolut süchtig machenden Erlebnis zusammen. Pflanztastisch!



BLADE KITTEN

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Krome Studios /

Atari **Schwierigkeit** | mittel

Pinke Haare, sexy Katzenohren und süße Kulleraugen. Der Action-Sidescroller »Blade Kitten« setzt auf eine schnurrende Hauptdarstellerin und flotte Cel-Shading-Grafik. In der Rolle von Kopfgeldjägerin Kit Ballard wollen Horden von Robotern, Drohnen und anderem intergalaktischem Gesindel eliminiert werden. Und zwar mit einem schwebenden Schwert, das Kit auf Schritt und Tritt folgt und auf Knopfdruck zum Angriff übergeht. Auch beim Blocken gegnerischer Angriffe leistet es gute Dienste. Zweiter Bestandteil des Gameplay sind komplexe Kletterpassagen, die deutlich mehr herausfordern als die Kämpfe selbst. Aufgepeppt wird der 19 Level andauernde Anime-Trip durch nette Schalterrätsel, viele Geheimräume und jede Menge Bonusobjekte, darunter weitere Kostüme und tödlichere Schwerter. Schade nur, dass es den Laufanimationen an katzenhafter Grazie fehlt. Die geschmeidige Steuerung, der farbenfrohe Look und die prickelnden Bosskämpfe gleichen dieses Manko aber mehr als aus. Wer auf Catwoman und Co. steht, verbringt hiermit fünf bis sieben sehr vergnügliche Stunden.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

BLUTDUSCHE UND METZELPARTY

GEWALT IN SPIELEN

Ganz klar, wenn im Fernsehen Videospiele genannt werden, dann immer in Verbindung mit übermäßigen Gewaltdarstellungen. Und es stimmt. Sei es der Ego-Shooter »Singularity«, das Zombie-Gemetzel »Resident Evil 5« oder niedliche Partyspiele wie »Fat Princess« – Blut strömt in Mengen. Besonders deutlich wird das Ganze im Rollenspiel »Fallout 3«. Dort hat der Spieler die Möglichkeit, gezielt Körperteile abzutrennen und eine wahre Blutorgie zu veranstalten. Ist das wirklich nötig? In unserem Forum veranstalteten wir jetzt eine Umfrage zum Thema Blut und Gewalt in Spielen. Abgebrühte 70% der Befragten sind der Überzeugung, dass markante Gewalt akzeptabel ist, sofern sie ins Spiel passt. SaschaAsh erklärt: »Das beste Beispiel sind Zombie-spiele. Da muss der rote Tomatensaft einfach fließen.« Dem schließt sich Whitezombie an: »Es muss passen. Singularity ohne Blut wäre einfach nicht gut. Genauso finde ich, dass Gewalt auch zu einem Kriegsspiel gehört. Nur so wird der Spieler geschockt und eventuell zur kritischen Auseinandersetzung mit solcher Thematik angeregt.« Weitere 10% vertreten die Meinung einer mäßigen Gewaltdarstellung. Ganz nach dem Motto: nicht zu viel, aber auch nicht zu wenig. »Bestimmte Spiele erfordern bestimmte Darstellungen«, meint CroKoDoC, gibt aber zu, dass er bei manchen Spielen auch mit weniger Blut auskäme. Kein Einziger allerdings wäre mit einem drastischen Rückgang an Gewaltdarstellung zufrieden.



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Rücken an Rücken heißt die Devise, denn um alle Erfolge für die Kampagne zu bekommen, muss diese mindestens einmal im Koop-Modus durchgespielt werden. Dafür gibt es dann insgesamt 380 Gamerpoints. Und wer ein echter Psychopath ist, spielt die Kampagne schon beim ersten Mal auf Extrem durch, was weitere 60 Punkte hinzufügt. Ein bisschen trickreich wird es, wenn fünf Feinde innerhalb von 15 Sekunden mit einer Pistole ins Jenseits befördert werden sollen. Dabei darf die eigene Lebensanzeige nicht unter 90% fallen. Wer cool bleibt und Ruhe bewahrt, hat aber auch damit kein Problem. Am zeitaufwendigsten ist's, den höchsten Online-Rang zu erklimmen. Mindestens 15 Stunden brauchen diese 50 Gamerpoints.

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

Fazit: Viel leichter als der Vorgänger und dabei auch um einiges unterhaltsamer.

WRC RALLY CHAMPIONSHIP

Wenn es bei einem Spiel um Bestzeiten geht, wundert es nicht, dass viele Erfolge sich um Geschwindigkeit und Fahrkontrolle drehen. Fahre 210km/h, springe weiter als 20 Meter, drifte mindestens 30 Meter – solche Aufgaben werden mit jeweils zehn Gamerpoints belohnt und fordern kaum. Allerdings: Alle Events zu gewinnen und jede Herausforderung zu bestehen, unter anderem stets Erstplatzierter zu werden, ist sauschwer und zeitaufwendig. Die 100 Gamerpoints, die es dafür gibt, sind mehr als verdient. Leicht geholt: 15 Gamerpoints greift allerdings jeder ab, der eine schnelle Runde im lokalen Mehrspieler abschließt. Weitere zehn hageln aufs Konto, sobald man das erste Mal ein neues Auto kauft.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge?	3
Mehrspieler-Erfolge?	6
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: 1000 Punkte bekommt wirklich nur, wer das Pedal extrem durchdrückt.

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

Fliegerbrille aufgesetzt, rein ins Cockpit und die Mission »Stand-Off« auf Experte durchgeflogen. 50 Gamerpoints regnet es dafür vom Himmel, erfordert aber auch höchste Konzentration. Besser eine Minute lang in Mach-2-Geschwindigkeit rumdüsen, dafür gibt's weitere 40 Punkte. Besonders ausdauernde Piloten schießen fünf Gegner im Teamkampf aus dem Himmel, ohne dabei selbst in Flammen aufzugehen. Dafür gibt es 30 Gamerpoints. Auf diese Weise weitergemacht, erreicht man dann auch irgendwann Mehrspieler-Rang 50. Das dauert ewig, belohnt aber mit 50 Gamerpoints. Schade, dass schon die perfekte Landung ohne Hilfesystem für 30 Punkte den Spaß im Schleuderstuhl davonsprengt.



Anzahl der Erfolge:	32
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	9
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	8 von 10

Fazit: Irgendwas verstopft die Antriebsdüsen. Ausdauer, Geduld und Frustrationstoleranz sind hier wichtig.

* WERDE ZUM LESERTESTER!

Wie schon in den letzten Ausgaben präsentieren wir dir an dieser Stelle im Heft einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielereakteur, sondern von ganz normalen Gamern verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: 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 traue 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 | Alexander Quehenberger **Alter** | 34

Wohnort | Traunreut

Name im Forum | Nicht angemeldet

Kurz-Bio | Alexander spielt seit über 20 Jahren Videospiele und weiß gut gemachte Männergames wie eben »Kane & Lynch 2« zu schätzen. Als Fan des ersten Teils weiß er aber auch, wo es im Spiel hapert. Prädestiniert für einen Lesertest zum frischen »Dog Days« also.



* Aktion Lesertest

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Es ist dreckig, es ist dunkel, es ist psycho!

Wer »Kane & Lynch: Dead Men« gespielt hat, kennt die namensgebenden Chaoten ja bereits. Diesmal schlägt es sie ins tiefste Shanghai, ganz so, wie man es aus Filmen kennt: dunkle Gassen, quirlige Märkte, tausende Fahrräder und bunte Geschäfte. Lynch hat sich mittlerweile der ruhigeren Seite des Lebens zugewandt... oder versucht es. Durch viele unglückliche Geschehnisse dauert das gesetzte Leben aber nicht lange. Alles beginnt mit dem Besuch von Kane und geht über Verlust, Schmerzen und Tote, die ihren Weg pflastern, weiter. Mehr soll von der Story hier nicht verraten werden. Der Grafikstil ist eine absolute Neuerung, ähnlich handgedrehten Filmen auf Youtube oder dem Horrorfilm »Blair Witch Project«. Die Kamera wackelt, in der Linse reflektieren sich Licht, Blut und Regen, beim Sprinten verwischt das Bild und man hört den Wind am Mikrofon rauschen. Was auffällt: Die Levels sind sehr detailliert. Da kommt man schon mal in eine Videothek und erblickt die Verpackungen von Spielen wie »Hitman« und »Mini Ninjas«. Echte Detailverliebtheit der Entwickler. Die Lichteffekte und der Grafikstil lassen das Spiel sehr authentisch wirken. Das Kamerawackeln ist weniger störend als am Anfang befürchtet, obwohl's schon mal heftige Ausmaße an-

nehmen kann: bei Explosionen und Schusstreffern sogar bis hin zum kurzzeitigen Bildausfall. Auch die Musik begeistert: immer dezent im Hintergrund. Da steht man neben einem Radio und es dudelt so die Musik vor sich hin, als wäre sie von einem Mikrofon aufgenommen. Gleiches gilt für die deutschsprachigen Dialoge, die dadurch völlig realistisch rüberkommen. Die Gegner schimpfen und meckern – wenn man einen von ihnen als Schutzschild nimmt, fleht er um sein Leben. Klasse!

Bisher kam so ziemlich nur Gutes, und das entspricht auch meinem Eindruck vom Spiel. Doch beim Gameplay weist es große Schwächen auf. Jeder, der hin und wieder Shooter spielt, wird sich über die schlechte Kollisionsabfrage und die Trefferzonen der Figuren ärgern. Zudem ist der Abstand zwischen den Schwierigkeitsgraden viel zu groß. Auf »Mittel« ist das Game noch viel zu leicht, auf »Extrem« hingegen schon unfair schwer – so macht es keinen Spaß. Störend ist auch das öfter auftretende Hängenbleiben an Objekten – ein bisschen mehr Beweglichkeit hätte den Herren nicht geschadet. Der Grafikstil und der Sound sowie die Spielbarkeit sind top, die Gegner-KI und die auftretenden Grafikfehler trüben den Eindruck. Trotzdem ist »Kane & Lynch 2« ein sehr atmosphärisches, einzigartiges Spiel, dessen Stärken dominieren. Die Schwächen sorgen jedoch leider sehr oft für Frust.

Alexander Quehenberger/ sv



Leserwertung

Wer Fan des ersten Teiles war, der wird es mögen. Alle anderen spielen besser erst Probe.

10 von
8.2

360-Live-Wertung in Ausgabe 09/10: 9.1



Mehr auf www.360-live.de

✖ Stimme mit ab: Wie kann die Gamescom 2011 noch besser werden?

COMMUNITY



✖ **Nachgefasst**

GAMESCOM 2010

Ohrenbetäubende Musik, stundenlanges Warten und verschwitzte Controller treffen auf kostümierte Fans, kurvige Babes und haufenweise Werbegeschenke – 360 Live liebt die Gamescom. Doch wie gefiel die diesjährige Ausgabe eigentlich unseren Lesern?

In Köln ging es dieses Jahr wieder heiß her. Die größte deutsche Videospielmesse, die Gamescom 2010, bot neben oben genannten Aspekten selbstverständlich auch alle Neuigkeiten zu aktuellen Videospielen und neuer Zocker-Hardware. Allen voran Microsofts Bewegungssteuerung Kinect und Sonys Konkurrenzprodukt Move. Inmitten dieser bunten Welt der elektronischen Unterhaltung hatte 360 Live auch dieses Jahr wieder seinen eigenen Stand. Neben tausenden Energydrinks haben wir aktuelle Ausgaben verteilt, unsere Abo-Aktion lautstark angesprochen, den Lesern Rede und Antwort gestanden und in unserer »Gamer's Bar« erschöpften Wanderern Asyl geboten. Von unserer Seite aus war die Gamescom 2010 in Köln also ein voller Erfolg. Aber: Wie sieht das die Community? »Ich fand die Gamescom 2010 viel besser organisiert als letztes Jahr. Man kam direkt und ohne langes Anstehen auf das Messegelände und konnte dann ab in die erste Halle«, sagt Alking und fährt fort: »Vor allem der Microsoft-Stand hat mir super gefallen. Dort waren sogar Spieleentwickler – wie zum Beispiel von Lionhead – vor Ort, die einem ein paar Fragen beantworten konnten. Das fand ich wirklich klasse.« Gefallen hat die Messe natürlich nicht nur Alking, sondern auch vielen anderen. CFG CroKoDoC schreibt: »Für mich war's echt cool. Ich finde allerdings, dass man besser alle 18er-Spiele in ein oder zwei gesonderte Hallen stecken sollte, damit auch jüngeres Publikum was sehen kann.« Ein wahres Wort, denn »Fable 3« zum Beispiel war nur für Besucher ab 18 Jahren einsehbar. Und zwar nicht, weil es eine solche USK-Freigabe hat, sondern weil es im selben Bereich wie »Halo: Reach« gezeigt wurde. »Die 18er-Spiele müssen in eigens dafür vorgesehene Hallen«, fordert auch Eggerman. Sebastiuue schließt sich an: »Erneut muss ich die fehlenden Über-18-Bereiche bemängeln. Es wird doch wohl nicht so schwer sein, eine Halle nur mit Über-18-Spielen zu füllen. Die restliche Aufteilung des Messegeländes fand ich dagegen super gelöst. Alle Besucher gingen gemütlich von Stand zu Stand. Echt toll.«

Apropos Stand, was gibt es über unseren Stand zu sagen? »Klein, fein und gemütlich. Energydrinks und Hefte gab's auch

umsonst«, meint The Dark Fighter. SaschaAsh hingegen suchte vergeblich nach vertrauten Gesichtern. »Leider war keiner von der Redaktion anzutreffen.« Andere hatten mehr Glück, zum Beispiel Dennis Schmidt und seine Kollegen von Clan Awake. »Echt cool hier bei euch«, so seine Aussage. Und weil man sich so gut verstanden hat, haben wir ihn und sein Team gleich noch interviewt. Mehr dazu im nächsten Heft.

Und was waren die besten Spiele der Gamescom 2010? Zu den Redaktionsfavoriten gehören in jedem Fall »Enslaved: Odyssey to the West«, »Halo: Reach«, »Call of Duty: Black Ops«, »Brink«, »Rage« und »Medal of Honor«. Im Forum zeichnet sich ein ähnliches Bild ab. Sebastiuue bekundet: »Hot Pursuit« war absolute Klasse. Grafik wie immer auf dem neuesten Stand und den Charme der anderen Hot-Pursuit-Teile voll eingefangen.« SaschaAsh schwärmt: »Mein Highlight war, wie erwartet, Halo: Reach. Man hat zwar nur den Firefight-Modus spielen können, aber viele kleine Details waren trotzdem zu erkennen. Zum Beispiel der Funkenflug bei gewissen Explosionen und Querschlägern. Wird auf jeden Fall ein Hit und ein gelungener Abschied von Bungie und der Halo-Reihe.« Kein Wunder also, dass bei einer Umfrage in unserem Forum 28 Prozent der Besucher die Messe echt geil fanden. Vielleicht entscheiden sich nächstes Jahr dann auch die 44 Prozent der Nichtdagewesenen dazu, zumindest für einen Tag vorbeizuschauen. Ob die konstruktive Kritik bezüglich der Messe-Organisation, also vor allem das Einführen von gesonderten Über-18-Hallen, tatsächlich beachtet wird, bleibt abzuwarten. Wir werden's jedenfalls an die Messe Köln weiterleiten, denn immerhin 18 Prozent der Forennutzer hoffen diesbezüglich auf eine Verbesserung. Ziemlich sicher ist jedoch, dass es 2011 wieder extrem voll wird. Wer besonders viel sehen möchte, hält sich schon mal den 18. August 2011 im Kalender frei, also den Messe-Donnerstag. Da ist es erfahrungsgemäß noch nicht übertoll. In diesem Sinne: Bis zum nächsten Jahr!

Maxi Trautmann

DIE GRÖSSTE DEUTSCHE VIDEO-SPIELMESSE

WIE HAT DIE GAMESCOM 2010 DER REDAKTION GEFALEN? WELCHE ÄNDERUNGEN WÄREN WÜNSCHENSWERT UND WAS WAREN DIE HIGHLIGHTS UND GRÖSSTEN ENTTAUSCHUNGEN?

Sabine

Gamescom? Supergeil! Nächstes Jahr auf jeden Fall wieder – mit einem Änderungswunsch: bitte 7 statt 5 Tage – damit man auch wirklich alle Highlights zu Gesicht bekommt! Und damit mehr Zeit für noch mehr guten Kuchen von den Lesern bleibt!

Moritz

Die Gamescom in einem Wort: großartig. Die unzähligen Spiele-Highlights, die Mengen an Gleichgesinnten und erstmals Hand an »Diablo III« und »Marvel vs. Capcom 3« zu legen – einfach klasse. Schade nur, dass die Hersteller dieses Jahr äußerst spärlich mit Neuankündigungen umgegangen sind.

Sönke

Noch mehr Besucher, noch mehr internationale Aussteller und ein noch reibungsloserer Ablauf als im Vorjahr – die Gamescom 2010 war in meinen Augen ein voller Erfolg. Besonders gefreut hat mich aber, dass so viele zufriedene Leser bei uns am Stand vorbeischaute. Und dass so viele verschiedene Kinect-Spiele vorgeführt wurden – und zwar nicht nur bei Microsoft.

Maxi

Mir hat's super gefallen. Bin nächstes Jahr auf jeden Fall auch wieder mit dabei. Am besten gefallen haben mir die zahlreichen Leser-gespräche, die »Rage«-Vorführung am Nachbarstand, die Partys am Ende des Tages und die Energydrinks am Morgen danach. Enttäuscht war ich eigentlich nur von der kurzen Dauer.



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

360 LIVE LESERPOST

Die Gamescom 2010 in Köln steckt dem einen oder anderen hier wohl noch in den Knochen. Trotzdem kommen ja bekanntlich nur die Harten in den Garten, weshalb wir trotz schweißtreibendem Messe-Vorbereitungsstress auch die letzte Ausgabe erfolgreich in die Händlerregale flanken konnten. Aber Kritiker finden sich bekanntlich überall...



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

KAPUTT

Meine Ausgabe 09/2010 ist von der ersten bis zur letzten Seite jeweils zu einem Viertel eingerissen... Ich weiß nicht, ob das eure Schuld ist, aber ich wollte fragen, ob ich vielleicht eine neue bekommen kann. Ich würde mir ja eine kaufen, aber leider gibt es die 360 Live nicht bei uns am Kiosk – ich bin ja ein stolzer Abo-Besitzer. Falls ja, sende ich euch meine Adresse. Danke. Ach ja... und könntet ihr dann auch unterschreiben? Ich würde mich freuen.

Julius Rohde, per Mail

Sönke: Eingerissen? Das müssen die Wut und der Frust gewesen sein, die uns nach jedem Redaktionsschluss übermannen... Jedenfalls: Eine neue, unversehrte Ausgabe ist auf dem Weg zu dir. Natürlich voll Inbrunst handsigniert von all unseren fleißigen Redakteuren hier. Also mir und... mir. Hehe, Spaß beiseite. Und die Namen von den Kiosken bei dir in der Nähe gibst du uns mal. Da müssen wir auf jeden Fall mal unsere Schlägertruppe vorbeischieken, damit die uns ins Sortiment aufnehmen!

BEZIEHUNGSKRISE

Erst mal vielen Dank für das Abdrucken

meines Leserbriefes in der letzten 360 Live. Nur ist mir da ein folgenschwerer Fauxpas unterlaufen. Im ersten Teil meiner Mail erwähnte ich meine Gattin, weiter unten erwähnte ich meine Freundin. Natürlich meinte ich in beiden Fällen meine Frau, mit der ich seit Kurzem erst verheiratet bin. Nun stehe ich aber als verheirateter Mann mit Freundin da. Gemerkt hat's natürlich meine Frau, als ich ihr stolz das Heft zeigte... nun benötige ich auch irgendwie eine Rückpufffunktion, um da wieder den Weltfrieden herzustellen!

Uwe Heucher, per Mail

Richard: Na, da bist du aber ganz schön ins Fettnäpfchen getreten, mein Guter. Da hilft es wohl auch nur bedingt, wenn die 360-Live-Redaktion hiermit unterschreibt, dass es sich ganz, ganz, ganz bestimmt nur um ein total blödes Versehen handelt, liebe Ehefrau! Nicht böse sein! Aber mal unter uns, Kollege: Geh lieber gleich los und kauf einen Strauß Blumen, um das wiedergutzumachen. Dann kommst du vielleicht auch nicht in Erklärungsnot, wenn mal wieder Überstunden auf der Arbeit anstehen...

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich bin neu hier, also erst mal Hallo! Ich bin über das Magazin, das ich mir letztes am Kiosk geholt habe, auf eure Webseite aufmerksam geworden. Und ich muss sagen: Das ist die erste Xbox-Seite, die mir vom Design und Aufbau sehr zusagt. Also schon mal ein großes Lob an den Webmaster! Allerdings hätte ich dann doch noch einige Fragen beziehungsweise Verbesserungsvorschläge: Die Seite hat dank ihrer Aufmachung großes Potenzial; aber wieso gibt es so wenige tägliche News auf der Hauptseite? Ich hab das Gefühl, dass ein bis zwei Leute fehlen, die sich speziell um tägliche Neuigkeiten kümmern. Dies wäre für mich ein Grund mehr, täglich eure Seite zu besuchen. Dann ist mir aufgefallen, dass eure News keine Datums- und Zeitangaben haben. Wieso eigentlich nicht? Ich fänd es besser zu wissen, wann die News geschrieben wurde. Oder hab ich da was übersehen? Ansonsten macht weiter so und ich werde mir gewiss die nächste Ausgabe am Kiosk holen.

preX, aus dem Forum
Max: Danke, dein Lob nehme ich gerne an. Warum es nur eine so ausgewählte Menge an News gibt? Weil wir unsere vielbeschäftigte Leserschaft nicht mit zu vielen Informationen überfordern wollen. Nein, seien wir mal ehrlich: Wir arbeiten kontinuierlich daran, unsere Webseite und die News-Sparte zu verbessern. Allerdings ist von den gefühlten drölf Millionen »News«, die täglich so das Internet fluten, nur ein Bruchteil wirklich interessant und fundiert. Hinzu kommt, dass der Übersicht zuliebe lediglich drei Top-News im Ticker auf der Webseite angezeigt werden. Da wäre es doch schade, wenn eine tolle Neuigkeit in der Versenkung verschwindet, bloß weil es die vierte oder fünfte am Tag ist – zum Beispiel, dass Bungie bei der Entwicklung von »Halo: Reach« von Starkbier auf Malzbier umgestiegen ist. Der Rest ist eine Frage der Arbeitskapazität. Wir betreuen die Webseite nämlich parallel zur Arbeit am Heft. Datums- und Zeitangaben? Tja, dass du die nicht siehst, muss an der weißen Schrift auf weißem Grund liegen... das Prinzip »Ikea« funktioniert also nicht auf Webseiten – schade! Das nächste Mal greifen wir zu einem super hippen Chicherin-Grün oder Enzian-Blau!

TOPTHEMA

JUGENDSCHUTZ 2.0

Ich bin 30 Jahre alt, arbeite in der Jugendhilfe und spiele in meiner Freizeit gerne Actionspiele auf aktuellen Konsolen. Durch meine Arbeit kann ich den Gedanken des Jugendschutzes sehr gut vertreten. Ich weiß, dass es häufig Thema ist und dass der Umgang mit Computerspielen, die Altersfreigaben und Ähnliches bei Eltern oft nicht bedacht und beachtet werden. Aufklärung ist ziemlich häufig Teil meiner Arbeit. Nichtsdestotrotz ist es mir nicht erklärbar, warum die USK oft Spiele ab 18 nicht freigibt und diese deswegen nur geschnitten auf den Markt kommen oder gar nicht. Durch Lesen von Magazinen und Foren weiß ich, dass viele, die mein Hobby teilen, auch meine Meinung teilen. Dies führt dazu, dass ich die Spiele lieber im Ausland kaufe, da ich weiß, dass sie dort nicht geschnitten sind. Leider sind sie dann häufig nur in Englisch. Was mich allerdings nur bedingt stört, da ich es ganz gut kann. Warum meint die USK, dass Erwachsene nicht selber entscheiden können, was gut für sie ist? 18 heißt doch erwachsen – oder etwa nicht? Mich wundert und ärgert das sehr! Ich denke, und das bestätigt meine Arbeit, dass Aufklärung mehr bringt als Verbote und Schnitte! Als ich die USK-Freigaben zum Thema eines Elternabends machte, bewirkte dies, dass alle Kinder »GTA IV« nicht mehr spielen durften. Übrigens waren die Kinder alle

zwischen neun und 13 Jahren alt – »GTA IV« ist ab 18...

Aufklärung bei Eltern und Kindern würde einerseits den erhofften Jugendschutz bewirken und andererseits Menschen wie mich nicht bevormunden und verärgern!

Ulrik Höninger, per Mail

Jan: Erst mal zum Thema Schnitte: Für die ist ja nicht die USK direkt verantwortlich, sondern der Hersteller selbst. Wenn der nicht schneidet, bekommt das Spiel eben keine Freigabe für Deutschland – basta. Und oft ist das ja auch berechtigt. Bei Szenen und Symbolen, die gegen die Verfassung verstoßen zum Beispiel. Alles andere erscheint aber oft wie reine Willkür – auch und gerade, weil die USK ihre Methoden und Richtlinien dem Otto-Normal-Spieler nicht 100 Prozent transparent preisgibt. Aber seien wir doch mal ehrlich: Die USK spricht mit ihren Kennzeichnungen bestenfalls Empfehlungen für die Erziehungsberechtigten aus, die diese für ihre Kinder dann eben annehmen – oder auch nicht. Aber wie ein Vater auch in Ausgabe 08/2010 mit einem empörten Leserbrief eindrucksvoll unter Beweis stellte: Viele Eltern haben leider keine Ahnung von den Spielen und dem Spielverhalten ihrer Sprösslinge. Und so sind es im Zweifelsfall eben doch wieder die bösen Killerspiele, die die Jugend verkommen lassen – nicht solche Eltern, die sich mit der Freizeitgestaltung ihrer Kinder zu wenig befassen. Ein Jammertal, aus dem der Weg noch nicht herausgefunden wurde...

✕ LASS ES RAUS!

GEKIFFT, GEKOKST UND GESOFFEN

Ich habe mir am Donnerstag eure neue Zeitschrift gekauft und mir ist der Test zu »Kane & Lynch 2« aufgefallen... Ich meine, ihr gebt schon immer gerne hohe Bewertungen ab. Habe fast jede Zeitschrift da und kann es deshalb ganz gut beurteilen. Aber Leute, sagt mal: Trinkt ihr zu viel »Mountain Dew«, kifft ihr zu viel oder seid ihr am Koksen? Wenn Leute sich aufgrund dieser Bewertung das Spiel kaufen, ist das echt daneben! Wie kann man einem Spiel, das so kurz ist und null Abwechslung bietet, eine 9.1 geben? Storytiefe ist im Vergleich zu Teil Eins gleich null. Auch wenn ein Spiel krass brutal und dreckig ist und eine gute Steuerung hat, ist es noch lange kein Hit-Kandidat... Leute, das war echt peinlich. Bewertet bitte die Spiele mehr nach Fakten. Vielleicht helfen etwas mehr Schlaf und weniger Drogen beziehungsweise Koffein.
Simon Phinix, per Mail

Michael: Zugegeben, schaut man sich die Wertungen der Kollegen an, mag man die Welt nicht mehr verstehen. International rangiert »Kane & Lynch 2« mal ganz oben und mal ganz tief unten auf der Benotungsskala: 4.0 bis 9.5, alles dabei. Und ich würde das Psycho-Duo bestimmt nicht als das Spiel des Jahres betiteln – aber als eines der denkwürdigsten. Denn es ist ein gutes Beispiel, wie schwer es sein kann, ein Spiel angemessen zu bewerten. Vor allem eines wie dieses: keine Rollenspiel-Elemente, kein Finde-dies-und-bringe-es-dorthin-Kram, keine Puzzles. Stattdessen: Action satt! Doch das ist's, was dieses Game so toll macht. Es ist stringent, geradlinig, schnörkellos, ohne Pausen und Hänger. Und das ist auch der Grund, warum's so kurz ist. Anders formuliert: »Kane & Lynch 2« macht vieles nicht. Aber was es macht, macht's auf großartige, erbarungslose Art und Weise. Und im Übrigen: Was soll das Gehetze gegen »Mountain Dew«? Also wir haben lediglich Instant-Nudel-suppe während des Tests konsumiert...

LIZENZPROBLEM

Im Test von »Mafia 2« in der aktuellen Ausgabe wird geschrieben, dass die Autos voll lizenziert sind. Ich denke, das stimmt nicht. Sind die Fahrzeuge nicht eher an Modelle aus der Zeit angelehnt? Auch die Namen der Autos – Shubert Frigate und Co. – gibt es meines Wissens nicht. Aber korrigiert mich, wenn ich mich irre.
Jan Himstedt, per Mail
Sabine: Upps, jetzt muss ich mich ausgerechnet wieder blamieren, wenn es um Autos geht. Aber da brauch ich gar nicht lange um den heißen Brei reden: Du hast Recht. Die Karren in »Mafia 2« sind freilich nicht lizenziert – wohl aber den Wagen dieser Zeit nachempfunden. Bei besagtem Shubert Frigate etwa stand die Chevrolet Corvette Pate. Und beim viel zitierten Potomac Indian musste der

Pontiac Chieftain Deluxe herhalten. Aber ach, die Verwechslungsgefahr ist ja auch verdächtig hoch!

ARMES JAPAN

Ich muss leider ein bisschen Kritik zu eurem »Japan Spezial« in der letzten Ausgabe loswerden. Die Berichterstattung zu Spielthemen aus Japan finde ich generell sehr lobenswert, da sie das Action-Einlerlei doch immer wieder auflockert und zeigen, dass es noch mehr Genres gibt als Ego-Shooter und Third-Person-Ballereien. Allerdings ist euer Artikel für meinen persönlichen Geschmack zu einseitig ausgefallen, und ihr schlagt in dieselbe Kerbe wie viele andere Medien zuvor. Ihr stürzt euch Hals über Kopf auf Kuriositäten und Spiele, die mit westlichen Sitten

und Gewohnheiten nur schwer zu vereinbaren sind. Auch ihr stellt japanische Videospieler leider so dar, als ob es sich bei diesen Zockern größtenteils um perverse Spanner handelt, die sich täglich ihre getragenen Slips aus dem Automaten um die Ecke holen. Die Tatsache, dass ihr mehrere Jahre alte Playstation-2-Titel aus der Mottenkiste holen musstet, um euren Standpunkt darzustellen, ist ein Anzeichen dafür, dass aktuell wohl nicht allzu viele Grabsch- und Vergewaltigungsspiele auf dem Markt sind. Für ein Magazin, das von langgedienten und erfahrenen Redakteuren geleitet wird, hätte ich mir ein bisschen mehr Feingefühl und eine offener Herangehensweise an das Thema gewünscht.

Retrozocker, aus dem Forum

Sabine: Interessante Ausführung. Allerdings hat da wohl jemand die Einleitung nicht gelesen, oder? Es geht um die bizarrsten und abgedrehtesten Konzepte, die man so in Fernost abgrabbeln kann. Dass im Fließtext erwähnt wurde, dass immer wieder Perlen wie »Final Fantasy« und »Super Mario Bros.« nach Europa schwappen, wurde auch gekonnt übergangen. Ohne dir jetzt Unwissen vorwerfen zu wollen, aber als langjährige Japanreisende und Landliebe-haberin bringe ich beim besten Willen genug Feingefühl und auch Offenheit mit, so einen Artikel überhaupt zu verfassen. Denn über die Knaller-Games aus Japan weiß doch sowieso die halbe Welt Bescheid, das wäre weder amüsant zu lesen noch wert, damit vier Seiten zu füllen. Aber nur für dich kann ich bei der nächsten Themenkonferenz ja mal den Vorschlag anbringen, ein 6-Seiten-Spezial zum Thema Chadou, Ikebana und No-Theater zu drucken – um auch mal die ernsthaften, kulturell wertvollen und ganz und gar nicht lächerlichen Seiten des Landes zu zeigen – die ich im Übrigen genauso schätze wie die pervers-komischen und völlig abgedrehten.

STELL DICH VOR!

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

Name | Daniel Wurts Alter | 29 Wohnort | Hennef

Name im Forum | CFG Vin Kool

Kurz-Bio | Daniel arbeitet als Kaufmann für Bürokommunikation in einem großen Fahrradgeschäft und ist stolzer Vater einer kleinen Tochter. Wenn die mal groß ist, teilt sie hoffentlich Daniels größte Leidenschaft neben der Xbox 360: die Liebe für den 1. FC Köln. Neben Fußball spielt er hauptsächlich Action-Games und Shooter, einzig für Rollenspiele kann er sich so gar nicht begeistern.



360 Live: Bevor du 2001 zur Konsole gewechselt bist, hast du eher am PC gespielt. Ist dir der Umstieg schwer gefallen?

Daniel: Nein, nicht wirklich. Ich hab am PC ja auch hauptsächlich Strategiespiele gespielt. Aber Shooter mit Maus und Tastatur spielen, damit stand ich schon immer auf Kriegsfuß.

360 Live: Du selbst bist eher Videospiel-Späteinsteiger. Da erziehst du deine Tochter doch hoffentlich schon von klein an zur Zockerin, oder?

Daniel: Selbstverständlich. Einen Nintendo DS hat heutzutage ja sowieso jedes Kind zu Hause. Darüber hinaus spielt sie an der Konsole mittlerweile auch gerne »FIFA«, da sie selbst total fußballbegeistert ist.

360 Live: Dauerkarte für Spiele des 1. FC Köln oder ein Studiobesuch bei den »Halo: Reach«-Machern – was würde dich mehr reizen?

Daniel: Puh, schwierige Frage... aber der 1. FC Köln quält mich mit schlechten Spielergebnissen auch so schon genug. Daher guck ich wohl besser bei Bungie vorbei.

✕ SCHNIPSEL

Ich glaube, mir würde wirklich was fehlen, sollten die ganzen Rechtschreibfehler im Heft mal alle ausgemerzt werden.
Lo360oser, aus dem Forum
Rechtschreibfehler? Komisch, nach unseren vier Korrekturstufen, mehrmaligem Probelesen und der automatischen Rechtschreibprüfung von Word können es eigentlich gar nicht mehr so viele sein. Deshalb: Bitte mal sammeln und an redaktion@360-live.de schicken, wir überprüfen das!

Kann mir einer sagen, wann der Razer Onza Professional Gaming Controller für Xbox 360 rauskommt und wo man den bekommt?

Eggerman, aus dem Forum

Die gesamte Razer-Peripherie mit dem »Onza«-Controller und dem »Chimera«-Headset soll Ende September im Handel erhältlich sein. Selbstverständlich haben wir bereits unsere Spione ins Razer-Hauptquartier eingeschleust und erwarten in den nächsten Tagen brandheiße Testergebnisse. Also: dranbleiben!

Kinect? Nein, danke. Vielleicht was für die Oma, wenn überhaupt.

iDMR, aus dem Forum

Für die Oma? Na die will ich sehen, wie sie bei »Kinect Adventures« vor dem Fernseher aus der Kniebeuge hochspringt und sich bei »Kinectimals« auf dem Rücken rollt. Rüstige Rentnerin, muss ich schon sagen...

Ich bin wirklich unheimlich gespannt, wer das Rennen um den Mehrspieler-Hit dieses Jahr macht. »Medal of Honor« oder doch »Black Ops«?

Slash, aus dem Forum

Ist die Frage ernst gemeint? Diese Auszeichnung ist selbstverständlich schon an »Bad Company 2« vergeben. »Medal of Honor« heimst aber wahrscheinlich die Medaille für das Spiel mit dem coolsten Bart ein. Und »Black Ops«? Na ja... der Hype wird's schon richten...

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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Er ist wie der Hund, der dem Auto hinterherrennt. Selbst wenn er es fängt, kann er es nicht fahren. «
Timmyboy95

360
LIVE
OKTOBER 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

78 SPARTIPP

The Force Unleashed
Ultimate Sith Edition

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Fachbegriffe-LexikonTHE FORCE UNLEASHED
ULTIMATE SITH EDITIONDER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

Bis zum Erscheinen von »Star Wars: The Force Unleashed 2« Ende Oktober 2010 ist's noch ein bisschen hin. Wer sich auf Teil Zwei freut, das Vorgängerspiel aber noch nicht kennt, der sollte spätestens jetzt zuschlagen. Denn die Spezial-Edition gibt's mittlerweile zum Schnäppchenpreis...

Genre | Action **Hersteller** | Lucasarts / Activision **USK** | ab 12 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | ab 35 Euro, www.amazon.de

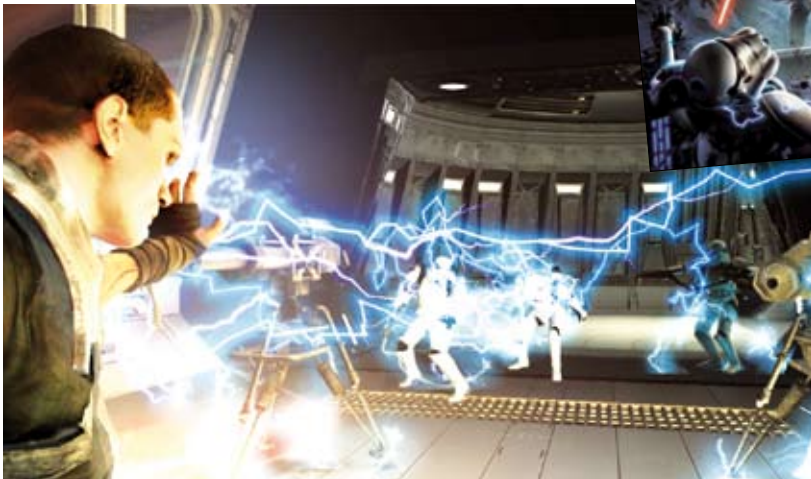
Du hast »Star Wars: The Force Unleashed« noch nicht gespielt? Du findest trotzdem Gefallen an George Lucas' Sternenkrieg-Saga? Dann legt 360 Live dir hiermit die Ultimate Sith Edition des Third-Person-Action-Hits ans Herz. Erstmals werden in einem »Star Wars«-Videospiel die Geschehnisse zwischen den Filmtiteln drei und vier enthüllt: Nach den Klonkriegen streift Darth Vader durch die Galaxie, um einen neuen Schüler zu finden, mit dessen Hilfe er seine dunkle Macht noch verstärken kann. Er trifft auf den jungen Jedi-Zögling Galen Marek, bringt kurzerhand dessen Eltern um und bildet ihn als seinen Lehrling aus. Der schon bald als »Starkiller« gefürchtete Galen mausert sich in Windeseile zur rechten Hand Vaders und wird von seinem Meister auf die verschiedensten Planeten entsandt, um die letzten Überlebenden der Jedis aufzuspüren und zu vernichten. Daraus ergibt sich ein ebenso bildgewaltiges wie variantenreiches Spielprinzip: Mit seinem Machtgriff kann Starkiller zum Beispiel Gegner und Objekte greifen, in der Luft umherbewegen und hinfortschleudern. Zudem ist Vaders Schüler hochbegabt im

Umgang mit dem Laserschwert, kann jeden Widerstand mit einer Druckwelle von den Füßen fegen und mit einem Blitzgewitter betäuben. Das alles wird durch die sogenannte »Ronin«-Engine absolut cineastisch in Szene gesetzt: Objekte aus der Umgebung verhalten sich physikalisch korrekt, die clevere Gegner-KI unternimmt immer neue Strategien, und dank der vielen Kampffertigkeiten von Starkiller wird bei den unzäh-

ligen Kämpfen jede Menge Abwechslung geboten.

Die Besonderheiten der Ultimate-Sith-Edition? Alle bisher erschienenen kostenpflichtigen Download-Inhalte sind auf einer zweiten Disk Teil des Pakets. Neben den Levels auf Coruscant und Tatooine ist außerdem ein kompletter Spielabschnitt exklusiv enthalten, der Starkiller auf den Eisplaneten Hoth führt. Zudem haben der legendäre Jedi-Ritter Luke Skywalker, der wulstige Jabba the Hutt und der gerissene Kopfgeldjäger Boba Fett in den drei Zusatzpacks einen nicht zu verachtenden Gastauftritt. Wem das noch nicht genug ist, der kann sich mit den über 40 enthaltenen Kostümen in fast jeden beliebigen »Star Wars«-Charakter verwandeln. Insgesamt ist die Anschaffung also jeden Cent wert und bestens geeignet, um für »The Force Unleashed 2« vorzuglücken.

Jan Heinrich

Wertung **8.0**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

SPLINTER CELL CONVICTION

Genre | Action **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 27 Euro, www.amazon.de

Aufgepasst! Da schleicht sich ein Sam Fisher klammheimlich in die Schnäppchen-Abteilung! Der ideale Zeitpunkt, ihn endlich auch auf deiner Konsole dingfest zu machen. Hier steckt so viel hollywoodreife Action drin, dass man sich das Geld fürs Kino sparen kann! Unbedingt kaufen!

Wertung **8.9**

MICHAEL FÖRTSCH

BIOSHOCK 2

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2k Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | 19 Euro, www.amazon.de

Wieder geht's hinab in die Unterwasserstadt Rapture. Doch diesmal in Gestalt des monströsen Big Daddy, der sich gegen die widerwärtigen Bewohner der Stadt erwehren und seine eigene Vergangenheit entschlüsseln muss. Grandioser Ego-Shooter, gewürzt mit Rollenspiel-Anleihen und einer tollen Story.

Kaufen!

Wertung **9.1**

SABINE VOGEL

DRAGON AGE: ORIGINS

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 27 Euro, www.amazon.de

Riesige Drachen, Kübel voller Blut und allerlei Flirtversuche: Davon gibt es in »Dragon Age: Origins« mehr als genug. Und während man bereits sehnsüchtig auf den zweiten Teil der Rollenspiel-Saga wartet, warum nicht noch mal einen Abstecher ins schöne Ferelden machen? Viel billiger als 27 Euro wird der Actionausflug jedenfalls nicht mehr!

Wertung **8.8**

JAN HEINRICH

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Headup Games
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 26 Euro, www.amazon.de

Dieses zackige Prügelspiel bietet mit seinen handgezeichneten Manga-Figuren nicht nur extrem viel fürs Auge. Es besticht vor allem mit einem ausgefeilten Kampfsystem. Alle der rund 1.200 Animationsphasen jedes einzelnen Charakters sind wirklich sehenswert.

Zeitloser Prügel Spaß vom Feinsten!

Wertung **8.5**

MAXI TRAUTMANN

LEFT 4 DEAD 2

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Valve
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 19 Euro, www.amazon.de

Zombies, Zombies, Zombies. Wer nicht auf die wandelnden Leichen steht, der bleibt diesem Spiel fern. An alle Übrigen: Hier wartet ein absolut genialer Koop-Shooter, in dem es nicht nur hektisch, blutig und spannend zur Sache geht, sondern auch abwechslungsreich. Teamwork und Gruselatmosphäre zum Schnäppchenpreis.

Wertung **7.0**

MAX ROBMEISL

SPLIT/SECOND: VELOCITY

Genre | Action-Rennspiel **Hersteller** | Disney Interactive
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 30 Euro, www.amazon.de

Man, hatte ich schon Spaß mit diesem Action-Feuerwerk auf vier Rädern. Über abwechslungsreiche Strecken heizen, Gegner und Umgebung per Fernzunder-Explosion pulverisieren – das fetzt. Nur der Mehrspieler-Modus ist nicht ganz ausgereift. Bei dem Preis sprengt's aber alles – außer der Brieftasche.

Wertung **8.7**

SPECIAL EDITION

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST - COLLECTOR'S EDITION

Klassisch gen Westen.

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Namco
Bandai **USK** | ab 16 Jahren **Preis** | ab 68 Euro
Erhältlich | 8. Oktober 2010

Das Actionabenteuer »Enslaved« ist ein echter Geheimtipp. Es strotzt nur so vor Ideen, Originalität und Frische. Ein kleines Meisterwerk! Bei der Collector's Edition hält sich Hersteller Namco Bandai dann aber dezent zurück. Nicht, dass ihr Inhalt schlecht wäre, bestimmt nicht. Aber, um es einfach auszudrücken: Er ist doch sehr klassisch.

AUGEN UND OHREN AUF!

In der speziellen, etwas dickeren Pappschachtel der Sammleredition warten neben dem Spiel selbst lediglich zwei weitere Boni – übrigens allesamt handfest, auf Download-Inhalte wurde verzichtet. Da ist zum einen das sehr hochwertige Hardcover-Artbook. Hier finden sich zahlreiche Konzeptzeichnungen und Artworks der Charaktere, der Umgebungen und Monster, die gleichzeitig auch den Entwicklungsprozess des Spiels in bezaubernden Bildern festhalten. Ein Augenschmaus! Auf die Ohren gibt's aber auch noch was, nämlich den offiziellen Soundtrack zu »Enslaved«. Auf einer separaten CD gibt der bekannte indische Komponist Nitin Sawhney all das zum Besten, was das Game in puncto orchesterlicher Untermalung zu bieten hat – und das ist einiges! Entspannende asiatische Klänge mit Einflüssen aus Jazz und Electro zum Beispiel. Wer sich darunter so spontan nichts vorstellen kann, sollte sich einmal den Film »The Namesake« zu Gemüte führen, ein Drama für das Sawhney ebenfalls die Musik komponierte. Wirklich grandios!

Alles in allem muss man aber sagen: Bei einem so genialen Spiel wäre schlicht und ergreifend mehr drin gewesen. Immerhin: Der Aufpreis von knapp acht Euro ist für diese Ausstattung wirklich akzeptabel!

Sabine Vogel

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

FALLOUT: NEW VEGAS – LIMITED COLLECTOR'S EDITION

Willkommen im Wasteland!

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 90 Euro
Erhältlich | 22. Oktober 2010

Was fällt dir als Erstes ein, wenn du an Las Vegas denkst? Hoffentlich die Begriffe Glücksspiel und Einarmige Banditen. Und an was denkst du, wenn du den Namen »Fallout« hörst? Hoffentlich an verstrahlte Ödnis, garstige Mutanten und eine der besten Action-Rollenspiel-Serien der letzten Jahre. Die Limited Collector's Edition des kommenden »Fallout: New Vegas« hat zum Glück beides im Repertoire: packende Apokalypse-Action mit ordentlich Wumms und ein paar Goodies, die den Glücksspieler in dir wecken.

DEIN EINSATZ, BITTE!

Wer in der halb zerstörten und völlig verstrahlten Glücksspiel-Metropole »New Vegas«, mitten in der Mojave-Wüste, sein großes Geld machen will, sollte sich vorbereiten. Poker, Blackjack, Roulette und Münzwerfen sind nur einige der Attraktionen dort. Perfekt, dass zu diesem Zweck ein halbes Kasino Einzug in die Spezialedition gefunden hat. Zum einen: die »Lucky 7«-Pokerchips – sieben Pokerchips, die in ihrer Optik den Spieloriginalen vom New-Vegas-Strip nachempfunden sind. Dazu gibt's eine weitere Nachbildung des heiß begehrten »Lucky 38«-Platinchips. Den verzoockt man besser nicht...

Mit den »Fallout: New Vegas«-Spielkarten darf man sich dann sogleich an Poker, Blackjack und anderen Glücksspielen versuchen. Hübsch: Motive von Charakteren und Fraktionen aus dem Spiel zieren das Deck. Außerdem ist damit das »Fallout«-eigene Kartenspiel »Caravan« ausprobierbar, das Entwickler Obsidian erstmals mit »New Vegas« einführt. Wie »Caravan« funktioniert, wird anhand von Hilfebildschirmen ausführlich erklärt. Du hast kein Glück im Spiel? Auch nicht schlimm. Für weniger begabte Hasardeure hat die Limited Collector's Edition auch was zu bieten. Da ist zum einen die gebundene Ausgabe des Comics »All Roads«, die der Feder des kreativen Spielers, Chris Avellone, entspringt; sowie eine DVD mit einem sehr umfangreichen Making-of zum Spiel. Noch keinen Urlaub für dieses Jahr gebucht? Dann lohnt sich der Abstecher nach »New Vegas«!

Sabine Vogel



Kaufen?

JA

ZUBEHÖR-TEST

SANYO PLV-Z800

Hersteller | Sanyo **Typ** | HD-Beamer
Preis | ab 1.500 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel
Bilddiagonale | 1,02 - 7,62 Meter
Kontrast | 10.000:1

Wie wäre es, »Alan Wake« mal in einem völlig abgedunkelten Zimmer mit nettem 5.1-Soundsystem und auf einem 300-Zoll-Bildschirm zu spielen? Wenn du das Zockzimmer und die Soundanlage bereits besitzt, fehlt dir bloß noch der passende Bildschirm – beziehungsweise HD-Beamer. Der kommt von der Firma Sanyo und bringt alles mit, was das Gamer-Herz höher schlagen lässt: Full-HD-Auflösung von 1.920 mal 1.080 Pixeln, eine Bildschirmdiagonale von bis zu 7,5 Metern und einen minimalen Stromverbrauch von 217 Watt. Klingt paradiesisch? Stimmt. Und bevor du jetzt deine Lebensversicherung für dieses Gerät kündigst: Viel teurer als ein moderner 55-Zoll-LED-TV ist der Spaß nicht. Für knapp 1.500 Euro bekommt man sogar die sechsfache Zollgröße geboten. Allerdings sollte man die knapp 250 Euro pro neuer Beamer-Lampe, die bei Dauerzockern alle paar Monate fällig ist, nicht vergessen!

KLOBIG, ABER LEISTUNGSSTARK

Der Anschluss des etwa Mikrowellen-breiten und Schuhkarton-hohen PLV-Z800 funktioniert kinderleicht. Videokabel wahlweise in den Komponenten-Eingang oder einen der beiden HDMI-1.3a-Anschlüsse stöpseln, schon geht's los. Die automatische Linsenklappe fährt zu Anfang noch geräuschvoll zurück, danach herrscht angenehme Stille. Nur ein laues Lüftchen weht aus den Lüftungsschlitzen an der Seite des Beamers – verwandelt sich allerdings schon bald in einen heißen Wüstenwind. Keine gute Voraussetzung für Gaming im Hochsommer. Vorbildlich: Selbst in einem nicht abgedunkelten Raum erstaunt der PLV-Z800 mit starkem Kontrastverhältnis. Im Dunkeln offenbart sich dann aber die volle Pracht: Das Bild ist scharf bis hinter die Ohrläppchen. Dazu kommen tolle Farben, keinerlei Artefakte und verschiedene vorinstallierte Bildprogramme, die je nach Lichtverhältnis für die ideale Optik sorgen. Auch prima: Sanyo gibt volle drei Jahre Garantie.



Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis für Gamer, die's gigantisch mögen. Nur die starke Hitzeentwicklung stört.

9.0

STEELSERIES SPECTRUM 5XB

Hersteller | Steelseries **Typ** | Headset
Preis | ab 90 Euro
Erhältlich | Ende September 2010

Kennt jemand das Lied »Sie müssen erst den Nippel durch die Lasche ziehen« von Mike Krüger? Daran erinnert man sich sofort, wenn man das Spectrum 5XB erstmals anschließt. Und zwar an die Konsole, den Controller und zusätzlich an den Fernseher – denn das professionelle Turnier-Gaming-Headset ist ein echter Alleskönner, verbindet es doch Soundsound und Sprach-Chat in einem einzigen Headset. Seine Verkabelung bleibt dennoch gewöhnungsbedürftig. Und wozu die drei Strippen? Nun, da ist die Stromversorgung per USB-Stecker, der an der Xbox 360 Platz findet. Zum Zweiten das knapp vier Meter lange Audio-Kabel. Dieses wandert in den TV. Und das Highlight des 5XB: der Audio Mixer. Das eierförmige Stück Plastik wird an der Vorderseite des Controllers angestöpselt und ist ebenfalls mit dem Headset verkabelt. Übrigens: Sämtliche Nylon-Kabel sind doppelt geflochten und somit ziemlich robust.

ICH HÖRE ALLES!

Der unscheinbare Audio Mixer beherbergt drei Besonderheiten. Zum einen kann darüber bequem die Stimm- und Spiellautstärke geregelt werden. Zum anderen lässt sich das ausfahrbare Mikrofon an- und ausschalten. Zu guter Letzt schaltet man an der Unterseite die Funktion Live Mix hinzu – eine sehr nützliche Sache für Mehrspieler-Games: Sprechen deine Teamkameraden, regelt Live Mix die Spiellautstärke automatisch herunter. Ist das Gespräch beendet, ertönt das Game wieder in normaler Lautstärke. Funktioniert einwandfrei. Die Stimmen sind kristallklar, genauso wie die sonstigen Spielsounds – wirklich erstklassig! Der Tragekomfort: dank flauschigem Velours und stark gepolstertem Kopfbügel sehr angenehm. Zum Transport lässt sich das 5XB mit wenigen Handgriffen sogar in drei Teile platzsparend zerlegen. Nur eine Tragetasche fehlt.



Ein Headset mit super Soundqualität und prima Komfortausstattung. Nur das Kabelgewirr stört bedingt.

9.0



SPIELETERMINE

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

HIT-VERDÄCHTIG

ROCK BAND 3

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Musikspiel**



Für den dritten Live-Gig der »Rock Band«-Reihe kartt Entwickler Harmonix eine ganze Ladung neuer Instrumente auf die Bühne. So bietet die überarbeitete Gitarre sechs Saiten für ein täuschend echtes Anschlag-Gefühl. Auch der fescche Keyboard-Controller mit seinen 25 Tasten und dem Effekt-Touchpad bringt frischen Wind ins Genre. Wie bühnentauglich das neue Equipment tatsächlich ist, erfährst du zeitnah zur Veröffentlichung auf www.360-live.de.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Arcade-Rennspiel**



Im Jahr 2004 hat Hersteller Electronic Arts die Entwickler der »Burnout«-Reihe, Criterion Games, übernommen. Ein Deal, der im Herbst dieses Jahres nun endlich Früchte trägt. Der Gamescom-Version nach zu urteilen, scheint die »Need for Speed«-Reihe mit »Hot Pursuit« zu dem zurück-zukehren, was sie am besten kann: Adrenalin-geladene Verfolgungsjagden mit sündhaft teuren Sportboliden. Umfassende Vorschau im nächsten Heft!

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Hersteller **Namco Bandai**
Genre **Action-Flugsimulation**



Im kommenden Frühjahr setzt endlich wieder eine Action-Flugsimulation japanischer Herkunft zur Landung an. Erste Trailer deuten auf packend inszenierte, schweißtreibende Luftkämpfe hin. Wird das das beste »Ace Combat« aller Zeiten? Wohnzimmer-Piloten dürfen sich zumindest auf ein detailliertes Schadensmodell, zerstörbare Umgebungen und einen ganzen Hangar voller tödlicher Kampffjets freuen. Muss »H.A.W.X.« damit das Hoheitsrecht über den virtuellen Luftraum abtreten? Nach der Tokyo Game Show wissen wir mehr.

TERMIN	TITEL
3. Sep.	Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks
3. Sep.	Tom Clancy's H.A.W.X. 2
7. Sep.	Spider-Man: Dimensions
9. Sep.	Ninety-Nine Nights 2
9. Sep.	R.U.S.E.
14. Sep.	Halo: Reach
16. Sep.	NHL 11
17. Sep.	Two Worlds 2
23. Sep.	Guitar Hero: Warriors of Rock
24. Sep.	Battle vs. Chess
24. Sep.	Dead Rising 2 (Import)
24. Sep.	F1 2010
24. Sep.	Quantum Theory
30. Sep.	Fist of the North Star: Ken's Rage
30. Sep.	FIFA 11
30. Sep.	PES 2011
1. Okt.	Shaun White Skateboarding
5. Okt.	NBA Elite 11
7. Okt.	Castlevania: Lords of Shadow
8. Okt.	Enslaved: Odyssey to the West
8. Okt.	NBA 2K11
8. Okt.	WRC – FIA World Rally Championship
12. Okt.	Arcania: Gothic IV
14. Okt.	Medal of Honor
15. Okt.	Die Legende der Wächter
15. Okt.	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2
19. Okt.	EA Sports MMA
19. Okt.	Saw 2: Flesh & Blood
22. Okt.	DJ Hero 2
22. Okt.	Fallout: New Vegas
22. Okt.	Nail'd
22. Okt.	Vanquish
28. Okt.	Die Sims 3
28. Okt.	Tony Hawk Shred
29. Okt.	Fable 3
29. Okt.	Grey Matter
29. Okt.	Rock Band 3
29. Okt.	Star Wars: The Force Unleashed 2
29. Okt.	WWE Smackdown vs. Raw 2011
Okt.	Front Mission Evolved
Okt.	Hasbro Family Game Night 3
Okt.	Monopoly Streets
Okt.	Splatterhouse
2. Nov.	James Bond 007: Blood Stone
4. Nov.	Def Jam Rapstar
5. Nov.	Dreamworks' Megamind: Ultimate Showdown
9. Nov.	Call of Duty: Black Ops
9. Nov.	Monster Jam: Path of Destruction
10. Nov.	Kinect (Hardware)
10. Nov.	Kinect Adventures

TERMIN	TITEL
10. Nov.	Kinect Joy Ride
10. Nov.	Kinect Sports
10. Nov.	Kinectimals
16. Nov.	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet
18. Nov.	EA Sports Active 2
18. Nov.	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1
18. Nov.	Michael Jackson: The Experience
18. Nov.	Need for Speed: Hot Pursuit
19. Nov.	Assassin's Creed: Brotherhood
25. Nov.	Crossboard 7
26. Nov.	Majin and the Forsaken Kingdom
Nov.	Blazblue: Continuum Shift
Nov.	Dance Central
Nov.	Dance Evolution
Nov.	Sports Island Freedom
Nov.	Your Shape: Fitness Evolved
Dez.	Create
Dez.	Sonic Free Riders
2010	Adrenalin Misfits – Cross Boarding
2010	All Round Hunter
2010	Apache: Air Assault
2010	Codename: Kingdoms
2010	Dragon Ball: Raging Blast 2
2010	Edge of Twilight
2010	Fireburst
2010	Grand Slam Tennis
2010	Incarnate
2010	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten
2010	Ride to Hell
2010	Scivelation
2010	Stimmt's?
2010	Tron: Evolution
2010	Wardevil: Unleash the Beast Within
2010	Warriors: Legends of Troy
2011	Ace Combat Assault Horizon
2011	Afterfall: Insanity
2011	Alice: Madness Returns
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Batman: Arkham City
2011	Battlefield 3
2011	Beyond Good & Evil 2
2011	Bodycount
2011	Brink
2011	Bulletstorm
2011	Cabela's Dangerous Hunts 2011
2011	Child of Eden
2011	Crysis 2
2011	Darksiders 2
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Dead Space 2

TERMIN	TITEL
2011	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
2011	Deus Ex: Human Revolution
2011	Dirt 3
2011	Doom 4
2011	Dragon Age 2
2011	Driver: San Francisco
2011	Duke Nukem Forever
2011	Earth No More
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron
2011	F.E.A.R. 3
2011	FIM Championship
2011	Gears of War 3
2011	Ghost Recon: Future Soldier
2011	Green Lantern
2011	Gun Loco
2011	Hitman 5
2011	Homefront
2011	Hunted – Die Schmiede der Finsternis
2011	I Am Alive
2011	Inversion
2011	Kingdom Under Fire 2
2011	Knights Contract
2011	L.A. Noire
2011	Lego Star Wars III: The Clone Wars
2011	Marvel vs. Capcom 3
2011	Max Payne 3
2011	Metal Gear Solid: Rising
2011	Mindjack
2011	Mortal Kombat
2011	Need for Speed: Shift 2
2011	Neverdead
2011	Operation Flashpoint: Red River
2011	Portal 2
2011	Rage
2011	Red Faction: Armageddon
2011	Saints Row 3
2011	Silent Hill (Arbeitstitel)
2011	Spec Ops: The Line
2011	Test Drive Unlimited 2
2011	The Darkness 2
2011	The First Templar
2011	The Ripper
2011	Thief 4
2011	Thor
2011	Top Spin 4
2011	True Crime: Hong Kong
2011	Warhammer 40.000: Space Marine
2011	WWE All Stars
2011	Xcom
2012	Devil's Third
2012	Street Fighter X Tekken

360 LIVE – NEU AB DEM 20. OKTOBER! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Der Kampf der Assassinen-Bruderschaft ist noch nicht zu Ende. Erneut wirft sich Ezio Auditore da Firenze in die Kluft eines Meuchelmörders und räumt im alten Rom unter den Tempelrittern auf. Doch diesmal ist er nicht allein: An seiner Seite kämpft eine ganze Armada an Assassinen-Azubis mit allerlei Mordwerkzeug – handverlesen und ausgebildet vom Spieler selbst. Reicht dir nicht? Fein, dann geh doch im neuen Mehrspieler-Modus Freunde online meucheln. Wie sieht das ins Gameplay einfügt? Ob's Spaß macht? Oder wird's doch nur ein »Assassin's Creed 2.5«? Preview!

VANQUISH

Das rasante Action-Feuerwerk von »Resident-Evil«-Schöpfer Shinji Mikami hat bereits in der letzten Ausgabe unsere begehrte Preview-Auszeichnung »Redaktionsfavorit« abgeräumt. Warum? Weil's richtig zündet, wenn du im Hightech-Kampfanzug ein ganzes Heer fieser Roboteropfer zu Altmetall verarbeitest. Das alles verpackt mit Augenaufreißendem Design und erfrischend neuartigen Gameplay-Ideen. Kann Platinum Games mit »Vanquish« an die Qualitäten eines »Bayonetta« anknüpfen? Ist der Umfang ähnlich kolossal? Test.

FALLOUT NEW VEGAS

Eine Einöde. Nukleare Strahlung und mittendrin die Stadt der Sünde und Lichter. 360 Live erkundet das nach einem Atomkrieg wiederaufgebaute Las Vegas, tritt den Supermutanten in den Hintern und schaut, was das neue »Fallout« zu bieten hat. Wie groß ist die neue Welt wirklich? Wer ist die geheimnisvolle Heldenfigur mit fehlendem Gedächtnis? Und vor allem: Besinnt sich »New Vegas« tatsächlich auf die Essenz der ersten »Fallout«-Games für PC, die nicht nur mit Gameplay, sondern auch schwarzem Humor bestechen? Test!

PLUS!

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Es hat sich in den letzten Monaten herauskristallisiert, dass Galen Marek in seinem neuen Abenteuer ein mächtiges Problem mit seinem Ziehvater Darth Vader bekommt. Mit Yoda als neuem Lehrmeister und dem Kopfgeldjäger Boba Fett im Nacken stellt sich der Starkiller nun ein weiteres Mal gegen das Imperium. Im Testbericht klärt 360 Live, ob die pfiffigen Gameplay-Neuerungen auch nach einem durchgezockten Wochenende noch überzeugen und ob Teil Zwei dem erfolgreichen Original das Wasser reichen kann.

EA SPORTS MMA

Nur die Harten kommen ins Oktagon. Und dort dürfen sich die Zähnesten dann in der neuen Mixed-Martial-Arts-Simulation von EA Sports messen. Eine erste Vorabversion überzeugt bereits mit verblüffend realer Grafik. Und auch der Umfang stimmt: Neben dem deutschen Schwergewichts-Champion Andreas Kraniotakes alias Big Daddy steigen 56 weitere der weltbesten Elitekämpfer in den Käfig. Doch wie schlägt sich die Testosteron-geladene Kampfsport-Action im direkten Schlagabtausch mit Konkurrent »UFC Undisputed 2010«? Kann EA den THQ-Jungs den Siegeregürtel streitig machen? Test!

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 ... KINECT: HARDWARE UND SPIELE – UNSER VORAB-FAZIT, FABLE 3, CALL OF DUTY: BLACK OPS, BATTLEFIELD 3, NEED FOR SPEED HOT PURSUIT, ROCK BAND 3, NBA ELITE 11, FRONT MISSION EVOLVED 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 53

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 20. OKTOBER 2010!

Tag der offenen Tür
31.10. & 12.12.2010
14 – 18 Uhr



Ausbildungsinstitut für
Gamedesign & Development,
Animation und kreative Medien

NL • GER • AU • UK • SG • AT • CH

KURSSTART: März 2011 & September 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



* in Kooperation mit der Middlesex University of London



**WILLST
DU MEHR
VON DEINEM
MULTIPLAYER?**

**KANE &
LYNCH
DOG DAYS** **2**
伏天

YouTube Channel: youtube.com/KaneAndLynch2DE

Ab jetzt im Handel!

www.KaneandLynch.com



© Square Enix Ltd 2010. Eidos, Kane & Lynch 2: Dog Days and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. Square Enix is a trademark of Square Enix Holdings Co Ltd. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. Xbox, Xbox360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3", and the "PS" PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc.