

360 LIVE

Exklusiv-Report
DIE TOTALE KONTROLLE
 Videospiel-Controller
 gestern, heute, morgen!
 Plus: Lohnt Kinect wirklich?

4 SEITEN MEUCHEL-AUSBLICK
ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD
 EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR MICH:
 DIE SOLO-KAMPAGNE IM DETAIL



SKANDAL-SHOOTER IM TEST
MEDAL OF HONOR

Tausend tote Taliban!
 Zu authentisch, zu krass?

KNALLHART ANALYSIERT
CALL OF DUTY:
BLACK OPS

Zombie-Modus, Sonder-Editionen,
 Schnitte in der deutschen Version

DER HIT IM CHECK
FABLE 3
 KOLOSSAL, WITZIG, ABSURD.
 DAS BESTE ROLLENSPIEL 2010?



BRANDAKTUELL

Arcania: Gothic 4 – Test und Kauf Tipp!
 Duke Nukem Forever – endlich angespielt!
 EA Sports MMA – besser als UFC? Test!

AUSSERDEM NFS Hot Pursuit, Homefront, Brink,
 Saw 2, Blazblue: CS, Tony Hawk: Shred, DMC, NBA 2K11
 Angespielt: Homefront



PREVIEW PLUS POSTER
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

Plus: Designer
 im Interview!

Raffinierter Cyberpunk-Thriller mit
 endlosen Freiheiten. Wird einzigartig!

SIMS 3

EAs Lebenssimulation
 erobert die 360. Test!



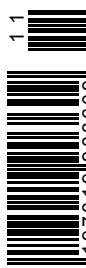
VANQUISH

Highspeed-Shooter vom
 Resi-Vater. Note: 8.9



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

www.360-live.de





MEHRFACH PREISGEKRÖNTE GAMING AUDIO HARDWARE

JETZT FÜR XBOX 360®

WWW.STEELSERIES.COM

LIVE

KOMPATIBEL ZUR
XBOX 360
XBOX LIVE KOMMUNIKATION



steelseries
SPECTRUM 4.1
GAMING HEADSET

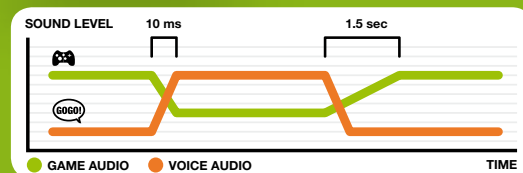


steelseries
SPECTRUM 4.1
GAMING HEADSET



INKLUSIV STEELSERIES SPECTRUM AUDIOMIXER:

- Unabhängige Lautstärkenregler für In-Game Sound und Live Kommunikation
- SteelSeries LiveMix bietet Spielern einen Quick-Button, der automatisch die optimale Balance zwischen In-Game Sound und Sprache steuert
- Ausziehbares flexibles Mikrofon



SteelSeries LiveMix in Aktion

Jetzt erhältlich bei

GameStop
power to the players™

 **steelseries**
professional gaming gear

Willkommen bei 360 Live!



Angeblich haben wir hier in Bayern seit 1. August das schärfste Rauchverbot Deutschlands. Obwohl ein freiheitsliebender Mensch, komme ich mit dieser Art der Bevormundung halbwegs klar, weil sie für ein friedliches und tolerantes Zusammenleben sinnvoll sein kann. Ganz anders als die Regularien, mit denen uns so mancher Spielhersteller momentan gängelt. So viele Sperrvermerke, Ausschlussklauseln und Bildvorgaben wie zurzeit sind mir in 25 Jahren in der Branche noch nicht auf den Schreibtisch geflattert. Ärgerlich genug, dass uns ein großer japanischer Hersteller generell das Anfertigen eigener Screenshots verbieten möchte – aber wenigstens schickt er Software-Muster. Andere tun nicht mal mehr das. Früher haben wir von jedem Titel, egal wie nischig oder chartverdächtig, rechtzeitig Pressemuster ins Haus bekommen. Da konnten dann mehrere Redakteure Zeit mit verbringen, Eindrücke vergleichen und im Team einen Preview- oder Testbericht hervorbringen, der vielfältige Ideen, Meinungen und Stimmungen widerspiegelt. Klasse Stoff für unsere Leser.

Eine solche Herangehensweise scheint von vielen Spielherstellern nicht mehr erwünscht. Immer öfter wird erwartet, dass jemand aus der Redaktion zwecks Begutachtung von zur Veröffentlichung anstehenden Produktionen ein Hotel oder einen vergleichbaren Sammelpunkt ansteuert. Früher gab's so was nur für Previews, jetzt immer häufiger für Tests. Vor Ort soll dann einer aus unserem Team ein bis zwei Tage lang an einer Spielstation ackern – herausgerissen aus dem vertrauten Umfeld, Seite an Seite mit anderen Journalisten, die ihm jederzeit Tricks abschauen können. Eine derartige Konzentration der Journaille mag für den Hersteller aus verschiedenen Gründen reizvoll sein: Er muss keine Pressemuster verschicken; verscheucht Sorgen um den Missbrauch von Vorab-Software als Raubkopie; erhält sofortige Rückmeldung von kompetenter Seite; und hat die Bildauswahl unter Kontrolle. Denn eigene Screenshots oder Videos anfertigen, das ist meistens verboten. Bestimmt schwingt nebenbei der Gedanke mit, dass man durchs Arschpudern der Journalisten ein paar Wertungsprozente mehr einheimst. Eines wird bei solchen Planungen aber vergessen: nämlich dass sich das Ganze schlecht anfühlt. Gaming ist kein Bürojob, sondern lebt von Emotionen. 48 Stunden Dauerzocken; ohne dass ich meine Begeisterung mit Freunden und Kollegen teile; mir mein Lieblingsgetränk aus dem Kühlschrank hole; und mir bei einem entspannten Spaziergang zur Freundin schöne Gedanken zur Berichterstattung mache; das ist Stress und hat mit Gaming nichts zu tun. Für mich sind Videospiele – zumindest die guten – ein bunter Strauß an Überraschungen und Erlebnissen, den ich mit anderen zusammen genieße. Deshalb testen wir aus der 360-Live-Redaktion so, wie unsere Leser spielen – entspannt auf der Couch, zusammen im Büro, oft in der Freizeit. Das ist die Grundlage für eine lebendige Berichterstattung. Nicht Spielstationen, wo Journalisten aneinandergereiht sind wie Hühner in Legebatterien.

Ich hoffe, dass die Spielehersteller bald wieder mehr Vorab-Pressemuster verschicken. Zumal ihr aktuelles Tun sowieso von der Realität ad absurdum geführt wird. Microsoft zum Beispiel hatte Anfang September zwecks Test des Ego-Shooters »Halo: Reach« zehn Journalisten aus ganz Deutschland zwei Tage lang im Münchner Fünf-Sterne-Hotel The Charles einquartiert. Dumm nur, dass die Raubkopie da längst via Internet die Runde gemacht hatte. Da hätte man gleich Testmuster verschicken können. Jetzt die Frage an dich: Sollen wir bei Tests grundsätzlich auf solche Einladungen verzichten, auch wenn das Aktualität kostet? Schreib mir deine Meinung an richard@360-live.de.

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live Magazin

P.S.: Bisschen Werbung in ganz eigener Sache: Mein erstes, selbst gemachtes iPhone-Game nähert sich der Vervollendung. Wer mehr über »Twinki Run Run« wissen will – erste Lebenszeichen auf Facebook :-)

DIE KINETISCHE AUSGABE!

Die November-Ausgabe von 360 Live steckt voller Bewegung: Microsoft will uns mit seiner Körpersteuerung namens »Kinect« zur athletischen Betätigung ermuntern; die Redaktion prüft, ob das Vorhaben gelingen kann. Sprich: Wie gut funktioniert die Steuerung, wie viel Spaß machen die kommenden Spiele? Passend dazu das große Spezial »Totale Kontrolle« zum Thema Spielesteuerung. Historisches, Analytisches und Futuristisches über Controller und Co. **Kinect ab Seite 78, Controller-Spezial ab Seite 64**

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

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Futuristisch, mystisch, tief greifend: Mit dem Rollenspiel-Shooter-Mix »Deus Ex« schrieb Eidos im Jahr 2000 Videospielegeschichte. Elf Jahre später soll dieses Phänomen wiederholt werden – mit »Deus Ex: Human Revolution«. 360 Live analysiert die neueste Version und verrät, warum die Neuauflage so begeistert. Preview plus exklusives Poster in der Heftmitte!



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

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

360_{LIVE}
AUSGABE NOVEMBER 10

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	40 TESTS	70 COMMUNITY
 Deus Ex: Human Revolution	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



DER HIT IM CHECK

24 FABLE 3

Kolossal, witzig, absurd.
Das beste Rollenspiel 2010?



4-SEITEN-TEST

46 MEDAL OF HONOR

Tausend tote Taliban! Der Skandal-Shooter im Test. Zu authentisch, zu krass?

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Shinta Nojiri über Neverdead
- 06 Def Jam Rapstar
- 07 Ninja Gaiden 3
- 07 Project Dark
- 08 Asura's Wrath
- 08 Shadows of the Damned
- 08 Devil May Cry 5
- 09 Spieleforschung
- 09 Ego-Shooter machen schlau
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Duke Nukem Forever
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Deus Ex: Human Revolution
- 18 Assassin's Creed: Brotherhood
- 24 Fable 3
- 28 Blazblue: Continuum Shift
- 29 Red Faction: Armageddon
- 32 Call of Duty: Black Ops
- 34 Homefront
- 36 Need for Speed Hot Pursuit
- 38 45 Minuten mit Brink

REPORTAGE

- 64 Die totale Kontrolle

POSTER

- 41 Deus Ex: Human Revolution
- 43 Blazblue: Continuum Shift

GEWINNSPIEL

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

SERVICE

- 40 Impressum
- 45 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 Spiele-Vollversionen – geschenkt! Die Aktion läuft seit Ausgabe 08/10. Die Ausgabe hast du verpasst? Kein Problem: Wende dich mit einer E-Mail an abo@360-live.de an unseren Abo-Service und bestelle das Heft nach.



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

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

Die Adresse: www.360-live.de

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

**Spartipp des
Monats**

**Forum, News
und mehr**

TEST

- 46 Medal of Honor
- 50 Die Sims 3
- 52 Vanquish
- 56 Arcania: Gothic 4
- 58 Hydrophobia
- 58 Saw 2
- 60 Die Legende der Wächter
- 60 Naruto Shippuden: Ultimate
Ninja Storm 2
- 61 Front Mission Evolved
- 61 NBA 2K11
- 62 EA Sports MMA
- 63 Tony Hawk: Shred
- 72 Alien Breed 2: Assault
- 72 Sonic Adventure
- 72 Space Invaders Infinity Gene
- 72 Dance! It's your Stage

COMMUNITY

- 70 Mecker-Ecke
- 70 Interview mit Team KD-Gaming
- 71 Xbox-Live-Downloads
- 72 Live Arcade Total
- 73 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74 Aktion Lesertest: Kinect
- 75 Nachgefasst bei: Mafia 2
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Kinect Spezial
- 80 Kauftipps: Assassin's Creed 2,
Moto GP 09/10, Resonance of Fate
- 80 The Force Unleashed 2:
Collector's Edition
- 81 Spieletermine

TESTS AUF 360-LIVE.DE

Fable 3
Call of Duty: Black Ops
Fallout: New Vegas
Rock Band 3
DJ Hero 2
The Force Unleashed 2

COVERTHEMA

14 DEUS EX: HUMAN
REVOLUTION

Raffinierter Cyberpunk-Thriller mit endlosen
Freiheiten. Preview plus Poster.

TOPSPIELE



18 Assassin's Creed
Brotherhood

- 07 Ninja Gaiden 3
- 08 Devil May Cry 5
- 10 Duke Nukem Forever



36 Need for Speed
Hot Pursuit

- 24 Fable 3
- 29 Red Faction: Armageddon
- 32 Call of Duty: Black Ops



78 Kinect Spezial

- 34 Homefront
- 38 Brink
- 50 Die Sims 3



52 Vanquish

- 56 Arcania: Gothic 4
- 72 Alien Breed 2: Assault

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?



DER HEISSE STUHL

Shinta Nojiri über
Neverdead

VERJÜNGUNGSKUR

Devil May Cry

VIDEOSPIEL-ENTWICKLUNG

Steuerung gut, Spiel gut

HEISSE AUSSICHTEN

Duke Nukem Forever

DIE BESTEN GAMES

Charts

✖ DER HEISSE STUHL Shinta Nojiri

Eine zerstörte, von Dämonen und Ghouls überrannte Welt. Mittendrin eine junge Schönheit und an ihrer Seite ein unsterblicher Revolverheld, der gerne mal seine Körperteile verliert. 360 Live spricht mit Shinta Nojiri über sein wirklich ungewöhnliches Action-Game »Neverdead«...



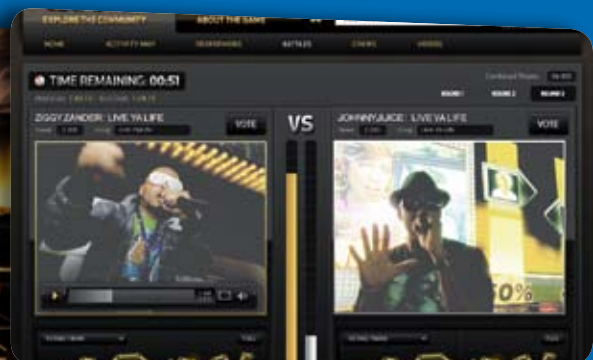
BIO

Name | Shinta Nojiri
Firma | Rebellion / Konami
Position | Produzent
Arbeitet gerade an | Neverdead
Schon gewusst? | Shinta Nojiri ist langjähriger Wegbegleiter von »Metal Gear«-Erfinder Hideo Kojima und hat viele der »Metal Gear«-Games mit verantwortet.

Unsterbliche Spielhelden sind recht selten. Und wenn's mal einen gibt, dann hat dessen Gabe eher wenig Einfluss auf das Spielgeschehen. Beim Dämonenjäger Brace aus dem Third-Person-Shooter »Neverdead« schaut das anders aus. Denn der ist zwar unsterblich, aber nicht unkaputtbar. Im Kampf gegen Dämonen und andere grausige, in unsere Welt einfallende Mächte wird er nicht selten zerrissen, zerstückelt oder auf andere Art und Weise in seine einzelnen Körperteile zerlegt – und kämpft trotzdem weiter.

Verantwortlich für diesen Wahnsinn ist Designer und Produzent Shinta Nojiri. Unter seiner Regie entsteht die apokalyptische Schlachtplatte dieser Tage beim britischen Studio Rebellion. »Brace kämpfte vor Äonen gegen einen Dämonenfürsten und verlor. Als Bestrafung wurde er mit einem Fluch belegt, der ihn unsterblich machte. Ein schlimmes Schicksal, das ihn sehr verbitterte, denn all seine Freunde sind über die Jahre hinweg verstorben. Nun will er nur noch eines: sich an demjenigen rächen, der ihm das angetan hat«, erklärt Produzent Nojiri. Auf die Gelegenheit, dies zu tun, muss er jedenfalls nicht lange warten. Denn über der Menschenwelt hat sich ein Portal aufgetan, das scheinbar direkt in die Hölle führt. Resultat? Entstellte Wesen stapfen durch die Straßen, terrorisieren die Erdenbürger und legen ganze Städte in Schutt und Asche. Sofort stürmt Brace los, um die Unterbenen des dafür verantwortlichen Dämonenfürsten zu erledigen. »Spätestens im Kampf zeigt sich die gute Seite seines Fluchs. Der

Held kann einfach nicht sterben. Vielmehr verliert er lediglich seine Körperteile – zuletzt den Kopf. Mit diesem kann er jedoch herumrollen und die verlorenen Arme, Beine, den Rumpf und so weiter wieder aufzusammeln. Das ist einzigartig – und solange alle Körperteile intakt sind, spricht nicht völlig zermatscht oder sonst wie verhackstückt wurden, gibt's kein Game Over.« In der Tat ziemlich abgedreht. Doch es kommt noch besser: Die Verstümmelungen haben nämlich auch ihre Vorteile, wie Nojiri erklärt: »Du kannst dir auch selbst einen Arm samt Waffe in der Hand ausreißen, ihn einfach hinter eine Gruppe von widerlichen Dämonen werfen und ihnen auf diese Weise frech in den Rücken ballern.« Aber auch wenn Brace eigentlich ein Einzelkämpfer ist, ganz alleine stellt er sich den Dämonen nicht. Nojiri weiter: »Er sinnt seit mittlerweile 500 Jahren auf Rache an dem Dämonenoberhaupt. Und jetzt, da die dunklen Mächte die Erde ins Chaos stürzen, lernt er eine geheimnisvolle Frau kennen, die sich als Agentin einer Regierungsorganisation mit demselben Problem beschäftigt. Beide mögen sich nicht sonderlich, was sie beweist, indem sie ihm immer wieder aus Frust einen Kopfschuss verpasst. Die widrigen Umstände schweißen die beiden jedoch mehr und mehr zusammen.« Perfekte Voraussetzungen für einen Koop-Modus, oder? Dazu Nojiri: »Ich sag mal so, sie ist nur ein Mensch und wir haben sie mit einer sehr guten künstlichen Intelligenz ausgestattet, die toll funktioniert. Aber der Koop-Gedanke drängt sich auf. Mehr möchte ich dazu erst einmal nicht sagen.«





» Du kannst dir auch selbst einen Arm ausreißen, ihn einfach hinter eine Gruppe von widerlichen Dämonen werfen und ihnen frech in den Rücken ballern. «
Shinta Nojiri, Rebellion

DEF JAM RAPSTAR

Yo, yo, yo Homie! Alles easy, alles fit? Alles senkrecht, alles klar? Wunderbar! Denn jetzt, mein Brother, halt dich fest, mach dich locker – denn das hier haut nicht nur dich vom Hocker. Ab November, my man, können wir endlich stylen, mit Worten echt mal fett austeilern; »Def Jam Rapstar« zocken und wie die Profis hoppen.

Ja, schon zwei Stunden mit der Preview-Version von Konamis neuestem Musikspiel können ganz schön aufs Sprachzentrum schlagen – im positiven Sinne. Denn obwohl du hier nur coole Rhymes von 50 Cent, Dr. Dre, Outkast, Kool Savas und 34 anderen Szenestars nachsingst, macht »Def Jam Rapstar« echt Laune. Ein Grund dafür: Die Erkennung der Songtexte klappt

ganz hervorragend. Das Programm durch Nachsummen einer Melodie überlisten? Hier nicht! Ein weiterer Grund: Das Spiel unterstützt sowohl die Xbox-Live-Vision- als auch die Kinect-Kamera und zeichnet jede Performance auf. Wer mag, bearbeitet das Material anschließend mit einer Fülle an mitgelieferten Editierwerkzeugen und lädt einen 30-sekündigen Clip der besten Momente auf die Community-Webseite www.defjamrapstar.com hoch. Die Seite selbst ist extrem aufwendig gestaltet und bietet dutzende Statistiken sowie zahlreiche Abstim- und Kommunikations-Funktionen. Zusammen mit vielen weiteren Spielmodi und der Möglichkeit, praktisch jedes Dritthersteller-Mikro zu nutzen, kann man unverblümt behaupten, dass hier ein echter Geheimtipp in den Startlöchern steht.

klein- GEDRUCKT

NINJA GAIDEN 3

✖ Über-Ninja Ryu Hayabusa wird spätestens 2012 wieder Blut vergießen. Denn dann soll das Hack 'n' Slay »Ninja Gaiden 3« erscheinen. Aktuell befindet sich das Projekt von Entwickler Team Ninja noch in der Anfangsphase und wird wohl erst nächstes Jahr richtig Fahrt aufnehmen, wenn »Dead or Alive: Dimensions« fertiggestellt ist. Entsprechend sind auch auf der Tokyo Game Show keine weiteren offiziellen Infos durchgesickert.

PROJECT DRACO

✖ Bisher bietet die Bewegungssteuerung Kinect hauptsächlich Games mit putzigen Tierchen und sportelnden Avataren. Yukio Futatsugi, Schöpfer von Shoot-'em-Up-Klassikern wie »Panzer Dragoon«, will das ändern. 2011 soll »Project Draco« erscheinen, bei dem per Kinect ein riesiger Drache durch eine fantasievolle, aber finstere Steampunk-Welt gelenkt wird. Feuer und andere Dinge speiend geht's damit gegen andere Drachen zu Felde.

PROJECT DARK

✖ Bekennende Rollenspieler haben sicher schon mal was vom Playstation-3-exklusiven »Demon's Souls« gehört – eine bockschwere, absolut erbarungslose, aber auch sehr spielsenswerte Produktion aus dem japanischen Hause From Software. Der spirituelle Nachfolger, »Project Dark«, soll nun auch für Xbox 360 erscheinen. Motto hier: ebenfalls sehr düster und brutal und absolut nichts für Gelegenheitsspieler. Termin? Irgendwann 2011.

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

BUNGIE SOFTWARE...

...arbeitet bereits mit Hochdruck an seinem neuen Projekt, für das man sogar eine komplett neue Grafik-Engine entwirft.

RISE OF NIGHTMARES...

...ist der Name eines Kinect-Horror-Abenteuers, das bei Sega heranreift.

RADIANT SILVERGUN...

...der 1998er Sidescrolling-Shooter erscheint 2011 in einer vollständig überarbeiteten Version für Xbox Live Arcade.

✦ ASURA'S WRATH

GOD OF WAR AUF DROGEN

Erscheint mit »Asura's Wrath« endlich das Spiel, das Sonys »God of War« das Fürchten lehrt? Zumindest pumpt Hersteller Capcom bei der Erstankündigung des Titels auf der Tokyo Gameshow Mitte September kräftig Action auf den Schirm – zusammen mit einer gehörigen Portion Trash und absurden Ideen. Und leugnet dabei zu keiner Sekunde, dass die eingangs erwähnte Playstation-Exklusiv-Produktion hier Pate steht. Held des Hack-and-Slay-Abenteuers ist Ex-Gott Asura, der aus dem Reigen der anderen Omnipräsenten, dem Pantheon der Götter, ausgeschlossen wurde und folglich kocht vor Wut. Denn nun ist er nur noch ein Halbgott, allerdings einer mit Leuchte-Augen und Turmfrisur. Immerhin: Seine einstigen Fähigkeiten kann er immer noch heraufbeschwören. Getrieben von Zorn und Hass fackelt er nach seinem Sturz aus den

»Getrieben von Zorn und Hass fackelt er nach seinem Sturz aus den Himmeln nicht lange, einen brutalen Rachefeldzug zu starten.«

Himmeln nicht lange, einen brutalen Rachefeldzug zu starten. Und der könnte abgedrehter nicht sein. Zu Hunderten werden Horden von hässlichen Monstern, gnomischen Kriegern und anderem Gesocks dezimiert. Dabei kommen aber nicht nur Fäuste, Schwerter, Lanzen und Bögen zum Einsatz, sondern auch 30 Meter hohe Tempelsäulen, die als Rammbock und Keule herhalten müssen und höchst effizient die Knochen und Leiber der Widersacher zu Staub zermahlen.

Doch damit nicht genug. So ziemlich alles in »Asura's Wrath« ist auf gigantisch und übertrieben getrimmt. In einem ersten Trailer zeigt sich

neben haushohen gepanzerten Kreaturen auch ein kolossaler Endgegner: eine schimmernde Buddha-Statue von der Größe eines Planeten, die Asura mit ihrem kilometerbreiten Zeigefinger, den sie langsam durch die flammende Erdatmosphäre treibt, zerquetschen will. Einen genauen Erscheinungstermin möchte Capcom noch nicht nennen. Doch scheint 2011 realistisch für die Entfaltung des göttlichen Zorns.



✦ NEUES VOM RESI-PAPA



SHADOWS OF THE DAMNED

Wenn sich die Schöpfer von »Resident Evil« und »No More Heroes«, Shinji Mikami und Goichi Suda, zusammentun, dann muss was Verrücktes dabei herauskommen. Tut es offensichtlich auch. Denn der Mitte September auf der Tokyo Game Show angekündigte Third-Person-Shooter »Shadows of the Damned« scheint ein gruseliges Trash-Feuerwerk zu werden. Story? »Haudegen Garcia Jasper findet seine wahre Liebe, doch wird die eines Tages in die Hölle verschleppt. Also steigt er ins Totenreich hinab, um sein blondes Herzblatt zu erretten«, erklärt Suda bei der Vorstellung. Das Spiel selbst: Action pur! Ballernd, schnetzelnd und Kreissägenblätter verschießend geht's durch die als Stadt inszenierte Unterwelt. Während Garcia stilvoll krustige Dämonen, glibberige Schattenwesen und andere Mistviecher vertrimmt, hämmert harter Punkrock aus den Boxen. Erscheinen soll der Höllenreich-Durchputz 2011.

✦ DMC – DEVIL MAY CRY

ZIEMLICH NECKISCH!?

Wieder einmal haben sich die Gerüchte bewahrheitet: Unter dem einprägsamen Titel »DMC« soll 2011 eine Auskopplung der Hack-and-Slay-Reihe »Devil May Cry« erscheinen. Entwickelt wird das Game erstmals aber nicht von Hersteller Capcom selbst, sondern vom »Enslaved«-Macher Ninja Theory. Auch nicht verkehrt, oder? Nun, erste Bilder lassen zumindest eingefleischte Fans zweifeln. Denen schaut der überarbeitete Held Dante zu feminin, weich gewaschen, brav und kurzhaarig aus – fast so, als stamme er aus der Vampir-Filmreihe »Twilight«. Am rasanten Gameplay mit abartig schneller Schwert- und Pistolen-Action soll sich jedoch wenig ändern. Ebenso versprechen die Macher, dass wieder scharenweise kranke Gegner loshetzen, um den Spieler auf Trab zu halten, während er sich mit Jüngling Dante durch eine Stadt namens Limbo City kämpft.



✕ VOLLE KONTROLLE

JE BESSER DIE STEUERUNG, DESTO BESSER DAS GAME

Komplexe Tastenkommandos, verschachtelte Menüs und akrobatische Tastendruckereien, die es sich unbedingt einzuprägen gilt: So was tut Spielen und Spielern nicht gut. Das ist die Erkenntnis einer Untersuchung an der amerikanischen Sail University. »Benutzerfreundlichkeit ist ein entscheidender Faktor,

wenn es darum geht, die Spieler anzusprechen«, erklärt Adams Greenwood-Ericksen, der die Untersuchung gemeinsam mit mehreren Kollegen durchführte. Dieses Ergebnis an sich ist nicht neu: Wie viele Spieler beschwerten sich über das unsägliche Inventarsystem in »Fable 2« oder das mit Bildschirmanzeigen überladene »Naughty Bear«.

Darüber hinaus konnte belegt werden, dass die Toleranz von Spielern, sich mit schlecht gestalteten Menüs, Controllerbelegungen und Bildschirmanzeigen rumzuschlagen, weit niedriger ist, als bisher angenommen. »Eine Regel besagt: Versteht der Spieler das Interface nicht innerhalb von zwei Minuten, dann wird er nicht weiterspielen«, verdeutlichen Greenwood-Ericksen und seine Kollegen. »Daher ist Benutzerfreundlichkeit ein unabdingbares Erfolgskriterium.« Wie die Wissenschaftler meinen, sollten Spieleentwickler nicht nur auf diejenigen schauen, die sich mit Spielen schon auskennen und sich mit der ihnen vorgesetzten Steuerung abgefunden haben. »Es ist ebenfalls wichtig, zu verstehen, wie Gruppen von Individuen das Spiel erleben, die sonst nicht damit in Berührung kommen«, meint Greenwood-Ericksen – zweifelsohne eine Erkenntnis, die sich bereits in anderen Bereichen durchsetzte. Speziell im Mobilfunk-Markt. Vor allem Apple demonstriert mit iPhone, iPod und iPad immer wieder eindrucksvoll, dass sich intuitive Benutzerführung durchsetzt und einem Produkt zum Erfolg verhelfen kann.

Daher haben sich mittlerweile ganze Firmen darauf spezialisiert, Benutzerführung zu optimieren – sei es in Videospielen, Handys oder anderen digitalen Geräten. Doch sind deren Dienste teuer. Das aber, so Greenwood-Ericksen und sein Team, dürfe die Entwickler nicht abschrecken und könnte sich mehr als auszahlen.

»Versteht der Spieler das Interface nicht innerhalb von zwei Minuten, dann wird er nicht weiterspielen.«

✕ VON WEGEN KILLERSPIELE

EGO-SHOOTER MACHEN SCHLAU

Ego-Shooter sind gut fürs Hirn. Das belegt eine aktuelle Studie der University of Rochester, USA. In einer über zwei Jahre hinweg andauernden Untersuchung mit mehreren dutzend Teilnehmern haben Professorin Daphne Bavelier und ihr Team von Wissenschaftlern ermittelt, dass Videospieler Sinneseindrücke rascher interpretieren und zudem schneller Entscheidungen treffen können. Für die Studie, die jetzt im US-Magazin Current Biology veröffentlicht wurde, wies man die Teilnehmer an, über mehrere Wochen hinweg regelmäßig Videospiele zu spielen. Eine Gruppe spielte die Ego-Shooter »Call of Duty 2« und »Unreal Tournament«, eine andere die Lebenssimulation »Die Sims 2«. Anschließend folgten Wahrnehmungstests. Die Spieler mussten einschätzen, auf welchem Ohr aktuell etwa ein Ton erklingt oder ob ein auf dem TV-Schirm wandernder Punkt nach links oder rechts zieht. Das Resultat: Shooter- und Simulationsspieler

lieferten gleich viele richtige Antworten. Aber: Die Shooter-Spieler waren dabei um 25 Prozent schneller.

Will heißen: Wer regelmäßig Ego-Shooter spielt, ist dieser Studie zufolge im Alltag besser in der Lage rasche Entscheidungen zu treffen als ein



Nichtspieler. »Es ist nicht einfach nur, dass diese Spieler entscheidungsfreudiger sind. Nein, sie sind genauso differenziert und dabei schneller«, sagt Bavelier. Der Grund dafür? Die Schnelligkeit und Unvorhersehbarkeit der Shooter-Games; stets können Gegner aus Ecken hervorspringen, den Gamer von hinten attackieren und so überraschen. Um also im virtuellen Raum zu überleben, müssen Ego-Shooter-Spieler Unmengen visueller und akustischer Informationen aufnehmen, verarbeiten, beurteilen und anhand dieser ihre Optionen abwägen. Vor allem Chirurgen und Soldaten könnten von diesen Erkenntnissen profitieren. Aber auch im Alltag könnten dadurch Vorteile gewonnen werden, etwa beim Autofahren, wo schnelle Entscheidungen über Spurwechsel oder Bremsmanöver zu treffen sind. Nun gibt's also die perfekte Entschuldigung, wenn man mal wieder etwas länger vor »Halo: Reach« sitzt.

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** »Halo: Reach« stellt für Bungie Software den Abschluss ihrer Arbeit an der »Halo«-Serie dar – zumindest vorerst. Großartig daher, dass Bungie mit »Reach« auch ein Game abgeliefert hat, das all seine Vorgänger zu toppen scheint...

✖ **Zahl:** ... so spielte »Halo: Reach« am ersten Verkaufstag 200 Millionen US-Dollar in die Kassen von Microsoft. Das gab Microsoft in einer Pressemitteilung bekannt. »Halo 3« hatte damals zum Erscheinen 170 Millionen am ersten Verkaufstag generiert. Respektable Steigerung!

✖ **Zitat:** »Gamer sind sehr sensitiv gegenüber Menschen, die Spiele nicht mögen, kein Fan davon sind, aber trotzdem Filme daraus machen. Man muss Spiele wirklich mögen, um gute Filme daraus zu machen«, das sagt Schauspielerin Milla Jovovich, Star des aktuellen Kinofilms »Resident Evil: Afterlife«.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

DUKE NUKEM FOREVER

Schweine werden fliegen, die Hölle zufrieren, das Universum implodieren und mit einem »Pöf« verschwinden. Das Unglaubliche, Unvorstellbare, einfach vollkommen Unmögliche scheint Wirklichkeit zu werden: »Duke Nukem Forever« wird 2011 erscheinen; echt und ohne Scheiß, das sagt der Chef des Entwicklers Gearbox Software, der das Projekt von der Spieleschmiede 3D Realms übernommen hat! Aber die Geschichte um Pleiten, Engine-Wechsel, Rechtsstreits erst mal beiseite. Das interessiert nicht. Stattdessen: Wie spielt sich ein Game, das zwölf Jahre in Entwicklung ist? Das durfte 360 Live ausprobieren!

Das Game um den blonden, sprücheklopfenden und bis an die Zähne bewaffneten Muskelprotz ist auch nach all den Jahren ein Ego-Shooter. Die Steuerung? Sticks zum Laufen und Gucken, Schultertasten zum Schießen und Granatenwerfen. Doch die erste Herausforderung in der Demo ist eine andere: richtig abstrullern. In Ego-Sicht steht man an einem Pissbecken, macht, was man dort so macht. Anschließend: raus aus dem WC, rein ins Chaos: Soldaten und Polizisten rennen rum, bewaffnen sich, brüllen Befehle. Also denen nach. In einer Halle steht ein Clipboard, drauf die Zeichnung eines hässlichen Zyklopenmonsters; führt man den Duke nah genug ran, packt er sich einen Filzstift und lässt den

Spieler per Stick rumkritzeln. Sinnlose Spielereien, großartig. Weiter geht's. Nur wenige Minuten später steht der blonde Berserker dem Zyklopienvieh gegenüber. Knapp 15 Meter ist's groß, mit Stahlplatten gepanzert und verdammt hässlich: »Dein Gesicht, dein Arsch, wo ist der Unterschied!« Das Mistvieh blökt blöde, als es den Duke sieht, feuert dann wie irre drauflos. Raketen schlagen ein, links, rechts. Kein Problem, denn der Duke ist bewaffnet mit zwei an die Arme gehefteten Raketenwerfern. Die machen echt Bums – Fans kennen die! Und verdammt schaut das gut aus, wenn's dem Zyklop eine Rakete zwischen die Kauleiste jagt, er dann zu Boden geht und der Duke auf Knopfdruck zum Ding auf den Rücken kraxelt und einen Blutschlauch aus dem Rücken zerrt. Vor allem aber: Das alles fühlt sich richtig gut an. Ja, die Steuerung ist noch etwas schwammig, doch geht alles direkt und gibt richtig Feedback. Nicht zuletzt, da man stets des Dukes Arme und Hände sieht. Wenn man getroffen wird und das Muskelpaket zu Boden rauscht, rappelt er sich aus dem Schlamm hoch. Ist das Zyklopienwesen zum Kadaver geschossen, reißt er ihm das Auge raus und kickt es quer durchs Stadion! Kurzum: Blöde Witze, dummer Humor, Satire, Parodie, das hier ist ein echtes Duke-Game! Hail to the King, Baby!

Aus der Redaktion

✖ Das Weihnachtsgeschäft steht vor der Tür – zumindest fast. Und das bedeutet ranklotzen. Denn kurz vor Weihnachten warten noch einige Top-Kracher auf ihre Veröffentlichung. Ubisoft bereitet den Start von »Assassin's Creed: Brotherhood« mit einem groß angelegten Preview-Event vor, EA lässt rechtzeitig ein Testmuster von »Medal of Honor« ins Haus flattern, Microsoft lädt zur Test-Veranstaltung von »Fable 3« und auch einige Knaller des ersten Quartals 2011, allen voran »Homefront«, wollen vorab begutachtet werden. Kurz gesagt: Spaß, aber auch Stress beherrschen den Redaktionsalltag.

WAS UNS BEWEGT

✖ Was uns diesmal bewegt, das ist klar: Mit Dank und Abschiedsschmerz verabschieden wir uns von unserem lieben Kollegen Max Roßmeisl, der uns die vergangenen sechs Monate tatkräftig unterstützte. Nie hat er sich über zu enge Fußfesseln beklagt oder ob des halben Brotstücks Tagesverpflegung gemeckert. Und vor allem unserem Web-Experten Moritz hat er stets zur Seite gestanden und ihm gute Knechtschaftsdienste geleistet. Danke, Max! Was die Redaktion sonst so bewegt, welche aktuellen Gewinnspiele laufen, das liest du auf Twitter unter www.twitter.com/360livemagazin sowie auf Facebook unter der Kurz-URL <http://bit.ly/acTYWn>.



KONAMI



ADVANCED

ANIMATION
PLAYABILITY
RESPONSE
POWER
REALISM
ONLINE MODES
MASTER LEAGUES



ENGINEERED FOR
FREEDOM

Jetzt mit Online-Meister-Liga, verbesserten Kommentaren, stärkerer KI, strengeren Schiedsrichtern, geschickteren Torwarten, realistischen Soundeffekten sowie fantastischen neuen Fähigkeiten, Tricks und Finten.

Besuche Pro Evolution Soccer auf Facebook: www.facebook.com/PES

Erhältlich im
App Store



Wii

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PlayStation 2

PSP

PS3
PlayStation 3



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and P50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PSP", "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS

1 Hersteller | Activision

59%
Tendenz
Im neuen Online-Mehrspieler-Modus »Wager« schmeißt jeder Spieler virtuelles Geld in einen Topf. Der Erstplatzierte bekommt am Ende 50 Prozent der Kohle, Platz zwei 30 Prozent, Platz drei 20 Prozent.

Einschätzung | sehr gut



GEARS OF WAR 3

2 Hersteller | Microsoft

35%

Tendenz
↓



Du kannst Teil Drei kaum noch abwarten? Dann verkürz dir die Wartezeit mit »Gears of War: Anvil Gate«, dem neuen Buch von Autor Karen Traviss. Preis: circa 13 Euro. Sprache: aktuell nur Englisch. **Einschätzung** | sehr gut

BATMAN: ARKHAM CITY

3 Hersteller | WB Games

24%

Tendenz
↑



Der Riddler wird auch im neuen Teil wieder seine Scherze treiben. Skizzen, die dem Spieler bei der Lösung von Riddlers Rätseln helfen, soll's diesmal allerdings nicht geben. Könnte knifflig werden... **Einschätzung** | sehr gut

- 4 Bioshock Infinite**
24% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 Assassin's Creed Brotherhood**
18% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 Alice: Madness Returns**
11% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 Bulletstorm**
11% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 Crysis 2**
11% **Einschätzung** | sehr gut
- 9 Dragon Age 2**
11% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 Duke Nukem Forever**
11% **Einschätzung** | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte September 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 11	Electronic Arts
2	F1 2010	Codemasters
3	Halo: Reach	Microsoft
4	Halo: Reach – Limited Edition	Microsoft
5	Mafia 2	2K Games

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte September 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Halo: Reach	Microsoft
2	Call of Duty: Black Ops	Activision
3	Halo: Reach – Limited Edition	Microsoft
4	Kinect inclusive Kinect Adventures	Microsoft
5	Alan Wake – Limited Edition	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte September 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Dead Rising 2	Capcom
2	Halo: Reach – Limited Edition	Microsoft
3	Call of Duty: Black Ops	Activision
4	Halo: Reach	Microsoft
5	Final Fantasy XIII: Ultimate Hits	Square Enix

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

HALO: REACH

1 Hersteller | Microsoft

50%
Tendenz
Überraschung? Nach Monaten sind »Battlefield: Bad Company 2« und »Call of Duty: Modern Warfare 2« geschlagen. Bungies Spartaner machen's möglich.

360-Wertung | 9.0



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

2 Hersteller | Electronic Arts

25%

Tendenz
↓



Schon gewusst: Wer sich »Medal of Honor« kauft, bekommt einen Zugang zur Beta-Fassung von »Battlefield 3«. Start? Laut EA innerhalb von zwölf Monaten nach Erscheinen von »Medal of Honor«. **360-Wertung** | 8.9

COD: MODERN WARFARE 2

3 Hersteller | Activision

25%

Tendenz
↓



Ob sich »Call of Duty: Modern Warfare 2« weiterhin in den Top Drei halten kann, wenn »Call of Duty: Black Ops« erscheint? 360 Live tippt auf Nein, es sei denn, Activision bringt noch ein Kartenpaket. **360-Wertung** | 9.1

- 4 FIFA 11**
25% **Wertung** | 9.0
- 5 Mafia 2**
25% **Wertung** | 8.7
- 6 Alan Wake**
20% **Wertung** | 8.5
- 7 Red Dead Redemption**
20% **Wertung** | 9.2
- 8 F1 2010**
15% **Wertung** | 8.2
- 9 Resident Evil 5**
15% **Wertung** | 9.1
- 10 Skate 3**
15% **Wertung** | 8.6

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

HALO: REACH

1 Hersteller | Microsoft

CFG shark302: »Ich weiß nicht, was ich sagen soll. Das Spiel ist einfach der pure Wahnsinn. Werd erst mal nichts anderes brauchen.«

Leserwertung **9.3**
360-Live-Wertung **9.0**



FI 2010

2 Hersteller | Codemasters

DerSpieler187: »Nachtrennen, Wetterumschwung während des Rennens, eine echte Bombe.«

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



R.U.S.E.

3 Hersteller | Ubisoft

Lo360oser: »Strategiespiele auf der Konsole sind Geschmackssache. Entweder man kommt mit der Steuerung zurecht oder nicht.«

Leserwertung **7.1**
360-Live-Wertung **6.8**



4 Spider-Man: Dimensions

Hersteller | Activision
Leser-Wertung | 7.0
360-Live-Wertung | 6.7
Escon: »Dieser Teil ist anders als die anderen. Für mich ist es das beste Spiderman-Spiel, was ich bis jetzt gespielt habe.«

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

Hersteller | Ubisoft
Leser-Wertung | 4.5
360-Live-Wertung | 7.5
BadParadise: »H.A.W.X. 2 ist echt langweilig. Der erste Teil war der Hammer, aber hier wurde die Geschwindigkeit ordentlich heruntergeschraubt.«

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

HOMEFRONT

1 Hersteller | THQ

Spartan95: »Endlich mal ein Shooter mit ein bisschen Story! Und endlich mal keine Hightech-Waffen wie bei Modern Warfare 2, mit seinen Thermo-Visieren, Claymore-Minen, Haftgranaten und so weiter.«

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **8.0**



RED FACTION: ARMAGEDDON

2 Hersteller | THQ

Sensenmann: »Ich finde, das sieht alles andere als schlecht aus! Alienextremitäten möglichst realistisch zu stapeln wird bestimmt lustig.«

Leser-Potenzial **8.5**
360-Live-Potenzial **8.0**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

3 Hersteller | Square Enix

JarHead: »Hoffentlich wird die Genialität des ersten Teils im dritten wieder spürbar.«

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



4 Need for Speed: Hot Pursuit

Hersteller | Electronic Arts
Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.5
KleinerThor: »Das mit der offenen Spielwelt macht mir zwar auch etwas Bauchweh, aber es wird schon schiefgehen!«

5 Assassin's Creed: Brotherhood

Hersteller | Ubisoft
Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.5
Yamakasi: »Ich freue mich schon tierisch auf den Mehrspieler-Modus. Hoffentlich sorgt der für genügend Langzeitmotivation.«

✕ 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 Durchschnittsnoten 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

DUKE NUKEM FOREVER

Ein Pflichtkauf?

Klar, Baby!	36%
Testwertungen abwarten	32%
Wird eh nicht erscheinen	24%
Duke Nukem was?	8%

DIE ZUKUNFT BRINGT'S

Das beste Cyberimplantat?

Biomechanische Muskeln	42%
Ein ausfahrbares Schwert im Arm	26%
Künstliche Organe	21%
Augenmodifikationen	11%

ZOCKEN MIT STIL

Wo ist es am gemütlichsten?

Sessel	51%
Sofa	37%
Bürostuhl	6%
Bett	6%

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

EXKLUSIVES
ENTWICKLER-
GESPRÄCH

Eine Welt durchsetzt von Technik, gezeichnet von Irrsinn, Arroganz und Verschwörungen. Nach dem ersten Preview im letzten Heft erklärt 360 Live nun, was die Welt von »Deus Ex« überhaupt ausmacht, welche inhaltlichen Strömungen sie beeinflussen und warum dieser Titel sogar beste Chancen hat, Genre-König »Bioshock« vom Thron zu stoßen!

kurz & knapp

Hersteller | Square

Enix / Eidos

Entwickler | Eidos

Montreal

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Vielversprechende
Wiederbelebung
der Rollenspiel-
Action-Mischung
»Deus Ex«.

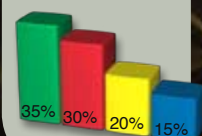
das ist drin

● Übermut

● Implantate

● Angst

● Verschwörung



Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Download-Inhalte? Möglich aber noch nicht bestätigt ■ Erfolge wird's natürlich geben – Details noch unter Verschluss ■ Vorerst für die USA angekündigt ist ein Buch zum Spiel: »Deus Ex: The Icarus Effect«

Göttlichkeit oder Größenwahn?

⊕ Packender und anspruchsvoller Themen-Mix, das Gameplay samt seinen Rollenspiel- und Shooter-Elementen wirkt schon sehr ausgereift, lebendige Umgebungen, faszinierender Gold-Schwarz-Look

⊖ Grafik stellenweise noch karg und sehr steril, noch Zeilenversatz



Ab durch die Decke: Stellenweise geht's echt heiß her. Hier lässt sich Held Adam für einen Überraschungsangriff durch die Decke fallen.

Angst. Transhumanismus. Entfremdung. Die Spaltung der Gesellschaft und der mythische Sturz des Ikarus: All das sind Themen, denen sich »Deus Ex: Human Revolution« widmet. Themen, mit denen das Team des kanadischen Studios Eidos Montreal versucht, einen würdigen Nachfolger zu einem Spiel heranzuzüchten, das im Jahr 2000 Maßstäbe setzte – der PC-Hit »Deus Ex«. Ein mehr als gewagtes Unterfangen, schließlich gilt der Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter mit seiner einzigartigen Vermengung von komplexer Story, düsterer Atmosphäre und knallharter Spielwelt – ein Pfühl aus Korruption, Bioimplantaten und Gewalt – als eines der besten Computerspiele überhaupt. Doch was Eidos aus dem kalten Montreal unter strengsten Sicherheitsmaßnahmen in die 360-Live-Redaktion karrt, überzeugt schon jetzt. Denn das Team krallt sich nicht stoisch an dem Erbe von »Deus Ex«-Erfinder Warren Spector fest. Auch ohne seine Beteiligung findet die Fortführung der Saga ihren Weg. Das jedenfalls ist eine der Botschaften, die uns Spiel-Regisseur Jean-François Dugas im exklusiven Gespräch immer wieder eintrichtert: »Wir hoffen, mit Human Revolution eine eigene überzeugende Welt mit starken Charakteren zu schaffen. Und eine Spielerfahrung, die Lust macht, das alles zu erleben«, erklärt er. »Jeder bei uns gibt 150 Prozent, um ein neuartiges Spiel auf die Beine zu stellen, ein Universum mit einer einzigartigen visuellen Machart und tollen Spielideen. Einen cineastischen Blockbuster, der dich nicht mehr loslässt!« Ob die Mischung zündet? Nach einer mehr als einstündigen Präsentation vor versammelter Mannschaft haben wir kaum noch Zweifel...

IKARUS' HYBRIS

Schon nach Sekunden fällt auf: Die gesamte Welt sieht durch die Augen von Held Adam Jensen anders aus als das, was seine Vorgänger JC Denton und Alex D zu Gesicht bekamen. Kein Wunder, setzt das Game doch 25 Jahre vor dem ersten »Deus Ex« an. Statt fortschrittlicher Nano-Technologie pflanzen sich die Menschen im Jahre 2027 noch mechanische Körpererweiterungen ein. Zum Beispiel kybernetische Arme, die dank Hydraulikpumpen und Servomotoren genug Kraft entwickeln, um Metallträger zu verbiegen. Oder wie wäre es mit künstlichen Augäpfeln, mit denen die Welt in Röntgen- und Wärmesicht wahrgenommen wird? Genau solche, Augmentationen genannte Implantate sind es, die die Zukunftswelt von »Human Revolution« spalten. Zum einen gibt es die Befürworter des Transhumanismus, die für die Verbesserung des menschlichen Körpers durch den Einsatz technologischer Verfahren eintreten. Geradezu extremistisch vertritt speziell eine Gruppe diese Denkweise. Ihr Name: schlicht »h+«. Hauptkennungsmerkmal: Kleidung im Renaissance-Stil. Zum anderen sind da jene Normalos, die sich solche Verbesserungen nicht leisten können und mit Schildern wie »Du kannst kein Mensch sein mit Maschinenteilen« gegen die Wandlung der Erdenbürger demonstrieren. Sie ängstigen sich vor den Übermenschen und der Idee, dass das



Auf den Straßen von Detroit herrscht Chaos. Gegner der Cyberimplantate protestieren, werden jedoch von hart durchgreifenden Sicherheitskräften niedergeknüpelt. Fast wie bei Stuttgart 21.

»Unsere Inspiration für all das kommt vorrangig aus der Renaissance-Ära, die einen großen Schritt in der Entwicklung der Menschheit darstellt.«



Film noir lässt grüßen. »Deus Ex: Human Revolution« setzt auf eine schwarz-goldene Farbpalette, die für eine düstere Stimmung und harte Schlagschatten sorgt.

menschliche Hirn eine Symbiose mit der Technik eingeht. Kein Wunder, dass die kanadischen Entwickler hier den griechischen Mythos des Ikarus als übergreifendes Thema wählen. Denn gleich dem flügelbewehrten Jüngling scheint die Menschheit ob des technisch Machbaren übermütig zu werden, droht zu weit zu gehen – wie Ikarus, der mit seinen aus Wachs bestehenden Flügeln der gleißenden Sonne zu nah kommt und abstürzt. »Wir wollen damit die Möglichkeiten zeigen – aber ebenso die Gefahren«, sagt Jean-François Dugas. »Denn die Wahrheit ist natürlich, dass es immer zwei Seiten einer Medaille gibt. Warum tun die Menschen hier, was sie tun? Die Charaktere im Spiel glauben an etwas, aber warum? Unsere Inspiration für all das kommt vorrangig aus der Renaissance-Ära, die einen großen Schritt in der Entwicklung der Menschheit darstellt«, erklärt der Kanadier. »Der Transhumanismus, die Verschmelzung von Mensch und Maschine, nimmt heute ihren Anfang.

Ich bin mir sicher: Unsere Gesellschaft erlebt schon bald den nächsten großen Evolutionsschritt – wie der aussehen könnte, wollen wir im Spiel zeigen. Natürlich hat Cyberpunk-Literatur ebenfalls einen großen Einfluss auf das Spiel-Design.«

DIE MENSCH-MASCHINE

Held und Ex-Sicherheitsbeamter Jensen steht im Spiel weder auf der einen noch der anderen Seite: Er hat bei einem Terroranschlag seine Arme verloren, die anschließend durch multifunktionale Prothesen ersetzt wurden. Er ist somit halb Mensch, halb Maschine – wider Willen. Ein Grund, weshalb der Spieler in der Welt von »Human Revolution« viele Freiheiten genießt. Aus Ego-Sicht durchstreift er die Straßen von Detroit, Shanghai und Montreal, stets danach strebend, politische Morde, Attentate und eine Verschwörung um besagte Gruppe »h+« aufzudecken. Welche Ausmaße diese haben, ist jedoch bisher kaum zu erahnen. »Ich darf leider noch nicht

✗ Jean-François Dugas

IM GESPRÄCH

Unser Gesprächspartner für diesen Artikel: Jean-François Dugas. Er ist der



Regisseur dieses ambitionierten Projekts und somit für nahezu alles mitverantwortlich, was in diesem Spiel passiert. Zuvor hat Jean-François bei seinem früheren Arbeitgeber Ubisoft an Hochkarättern wie »Far Cry: Instincts – Evolution«, »Far Cry: Instincts – Predator« und »Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas« mitgewirkt, wo er unter anderem die Stelle des Kreativen Leiters besetzte.

✖ Waffen und Implantate

HIGHTECH-SPIELZEUGE

Wenn Kenner und Spieler des ersten »Deus Ex« neben der ausschweifenden Freiheit etwas lieben, dann das düstere Cyberpunk-Flair und natürlich die allseits beliebten Cyber-Implantate und Hightech-Waffen – Dinge eben, die den Mix aus Rollenspiel- und Ego-Shooter erst richtig zünden lassen. Doch was steht uns damit alles ins Haus? Bislang hält sich das Entwicklerteam bezüglich des Arsenal an Waffen und Cybermaterial noch bedeckt, bis dato gab's lediglich das Sturmgewehr MAO Widowmaker TX, die XH-II-Armbrust, eine halbautomatische Pistole, einen .357er Revolver und einen Raketenwerfer zu sehen. Darüber hinaus zeigen Trailer-Videos ein Schrotgewehr und eine 9mm-Schnellfeuer-Pistole Marke TMP. Diese lassen sich mit Upgrades aufwerten, Details sind aber noch streng geheim. Auch was Implantate und Körpervverbesserungen angeht, bleibt's geheimnisvoll: Tarnrüstung, Röntgen-Sicht und Held Jensens Armklingen sind bestätigt; ebenso das Icarus-Landing-System, das Stürze aus großer Höhe überstehen lässt. Davon abgesehen? Wie Spielregisseur Jean-François Dugas andeutet, wird es Implantate geben, um Schlösser zu knacken oder die sozialen Fähigkeiten zu verbessern. Mit Letzteren lässt sich dann zum Beispiel feststellen, inwieweit eine Antwort im Gespräch auf das Gegenüber wirkt.

allzu viel verraten, aber es gibt mehr als ein Ende«, verspricht Dugas. Wie der Spieler letztlich handelt, ist ihm selbst überlassen.

Wer die harte Gangart bevorzugt, setzt auf Waffengewalt und äschert mit den mächtigsten der über 30 verfügbaren Waffen später sogar ganze Gebäudekomplexe ein. Alternativ lassen sich Missionen auch ruhig und sachte, sprich unter Zuhilfenahme von Tarn-Verbesserungen, Hacker-Werkzeugen und anderen Gadgets lösen. Dritte Herangehensweise: geschickte Gesprächsführung. Das alles wirkt spielerisch schon sehr ausgereift. Weshalb Spieleveteranen sofort Erinnerungen an das erste »Deus Ex« in den Kopf schießen. Zum Beispiel wenn Jensen zwischen Containern in einem chinesischen Verladehafen entlangschleicht, sich hinter einer Kiste versteckt und die Perspektive von der Ego- kurzzeitig in die Third-Person-Sicht wechselt. Dann erklimmt er mit seinen Hydraulik-Beinen einen der Container und schnappt sich dort aus einer Kiste eine Armbrust, mit der er Sekunden später den Kopf einer Wache an eine Metallwand pinnt. Freilich wäre Gewalt nicht nötig gewesen; denn die

Macher versprechen, dass das hier fast gänzlich ohne Morde und Gewalt durchspielbar ist. Vorbildlich! Dugas jedenfalls zeigt sich selbstsicher: »Deus Ex war schon immer eine brillante Serie mit viel Spieltiefe und daraus resultierenden, einzigartigen Erlebnissen. Es geht darum, wie du spielst. Es geht um Entscheidungen und deren Konsequenzen – eine Erfahrung, die vielen Spielern von heute unbekannt ist. Und das wollen wir im Frühjahr 2011 ändern. Damit's gelingt, enthält Human Revolution viel von dem, was das erste Deus Ex so besonders macht.«

MYTHISCHE WELTEN

In einem Punkt bricht das neue Cyberpunk-Spektakel mit seinem legendären Vorgänger dann aber doch auf ganzer Linie. Ist »Deus Ex« aus dem Jahr 2000 betont dreckig und düster, wirkt die Welt von »Human Revolution« trotz ihrer Dunkelheit geradezu nobel, anmutig und filigran. Spindeldürre Wolkenkratzer schrauben sich entlang der Skyline Detroits in den Himmel. Hochbahnen durchziehen die Straßenschluchten wie hauchdünne Blutgefäße. Über Shanghai selbst

✖ Licht und Schatten

Dunkelheit gibt den Ton an, doch die Entwickler geizen auch nicht mit opulenten Lichteffekten.

✖ Feindvolk

Die Gegner kommen in drei Herausforderungsstufen daher: leicht, mittel und schwer. Wohl dem, der für jeden Fall gerüstet ist.

✖ Auf der Lauer

Immer schön fies aus dem Hinterhalt zuschlagen. Dies ist eine Möglichkeit, das Spiel zu meistern. Raufbolde schnappen sich dagegen eine dicke Wumme und stürmen drauflos.

thront ehrfurchtgebietend ein riesiges, auf schmalen Pfeilern gepflanztes Stadtkonstrukt: eine Arkologie, die einfach über der darunterliegenden, heruntergekommenen, verrottenden Metropole errichtet wurde. Symbolisch trennt dieser schwebende Sprawl die reichen Wohlhabenden vom armen Pöbel. Überhaupt spielt »Human Revolution« gerne mit Abgrenzungen und Gegensätzen. Die Hightech-Hilfsmittel gleichen einem wundersamen und eleganten Zauber – etwa Jensens Tarn-ausrüstung, die ihn sanft spiegelnd und begleitet von leisem Surren mit der Umwelt verschmelzen lässt. Oder auch seine gut versteckten, aber absolut tödlichen Iridium-Armklingen, mit denen er seine Gegner, gleichsam Sam Fisher aus »Splinter Cell: Conviction«, effizient und eiskalt ausschaltet. Selbst ein so wuchtiger Gegner wie der tonnenschwere 80-X-Sicherheitsroboter sorgt für Überraschungen, bewegt er sich doch weitaus flinker, als man zunächst vermuten würde. So bricht in

✕ Nostalgie

DIE KENN' ICH DOCH!

Auch wenn sich die Macher von »Human Revolution« nicht an dem im Jahr 2000 für PC erschienenen »Deus Ex« als Inspiration festkrallen, wollen sie den Fans und dem Urahn dennoch Tribut zollen. Denn wer bei bisher gezeigten Spielszenen die Augen offen hält, entdeckt in dem Neonmeer an Werbetafeln bekannte Firmen: »Versalife« etwa, jener Pharma- und Kybernetik-Monopolist, dessen Firmensitz der Held im ersten Teil infiltriert. Andere Schilder zeigen Schriftzüge wie »Helios« und »Apostle«. Also die Namen der beiden Konglomerate, welche die Entwicklung etlicher Cyberimplantate in der »Deus Ex«-Welt verantworten und im Jahr 2052, also weit 25 Jahre nach »Human Revolution«, fusionieren. Resultat: eine Monopolstellung in Sachen Nano-Technologie. Bleibt zu hoffen, dass es nicht bei den Werbeanzeigen im Spiel bleibt, sondern der Spieler auch mehr zum Hintergrund dieser Unternehmen, ihrer Geschichten und ihrem Einfluss auf die Gesellschaft erfährt.



Wer die Kulissen genau betrachtet, entdeckt viele geniale Details. Auf den Schreibtischen liegen Bleistifte herum, auf dem Boden sammelt sich Papier und auf einer Tafel vor einer Polizeiwache sind Namen gefallener Kameraden aufgezählt.

einer Szene ein solches Monstrum als kompakter Würfel durch ein Betondach und transformiert sich dann blitzschnell in einen feingliedrigen Mech, der mit Kanonen und Gewehren wild um sich feuert.

Im krassen Gegensatz dazu: die Möchtegern-Verbesserten, die in zwielichtigen Bars rumlungern. Auf der Suche nach einem Hacker namens Tong verschlägt es Jensen in eine solche Kaschemme. Dem Türsteher kurz etwas Geld zugesteckt, erwarten ihn nach dem Eintreten merkwürdige Gestalten, die erhellt von goldfarbenen Neonröhren in Ecken lungern. Kerle mit klobigen Maschinenbeinen aus dicken, glänzenden Hydraulikkolben. Ein anderer trägt einen eisernen, etwas angerosteten Arm, an dessen Ende eine Kralle absteht. Ihre kybernetischen Verbesserungen sind völlig unterschiedlich zu denen von Jensen und der reichen Oberschicht, deren künstliche Arme und Beine neueste Mikrotechnik vereinen. Das geht so weit, dass sich ganze Maschinengewehre aus mattschwarzen Armprothesen entpuzzeln. Oder Granaten aus dem Rücken schießen und mit voller Wucht klaffende Löcher in Betonwände reißen. Solche Waffen und Verbesserungen wird auch der Spieler im

Laufe des Spieles nutzen können. »Es wird diverse Upgrades geben, vor allem für den Kampf. Aber auch das Schleichen, Schlösser-Hacken und selbst den Umgang mit anderen Charakteren kann man durch Implantate optimieren«, deutet Jean-François Dugas an. Aktuell will der Kanadier noch nicht zu viel verraten, wir tippen jedoch auf pfiffige Lügendetektoren, einen in die Fingerkuppen integrierten Dietrich und einen hoffentlich äußerst wirkungsvollen Argumentationsverstärker von der Größe eines Geldstücks.

IKARUS EX MACHINA

Das übergreifende Thema, der experimentelle Look, die spielerischen Freiheiten und vor allem das große Erbe seines Namensgebers: Was das Studio Eidos Montreal mit »Deus Ex: Human Revolution« plant, ist mehr als ambitioniert. Könnte dieses Spiel also letztlich selbst zum Ikarus werden? Nehmen sich die Macher zu viel vor und scheitern letztendlich, weil sie zu ehrgeizig und selbstgefällig werden? Vor allem, da sich das Team mit ernst zu nehmenden Konkurrenten wie der »Bioshock«-Reihe messen muss? Zumindest aktuell schaut es eher nach dem Gegenteil aus. Das gezeigte spielbare Material offenbart ein abwechslungsreiches Third-Person-Abenteuer, das dem Spieler viele Möglichkeiten und noch mehr Freiheiten bietet. Ein Spiel mit einem frischen Look und einer fesselnden Story, das sich nicht vor seinem Urahn zu verstecken braucht. Ein Ikarus? Wohl eher ein Phönix, der sich neugeboren in die Luft schwingt.

Michael Förtsch

» Es geht darum, wie du spielst – es geht um Entscheidungen und deren Konsequenzen. «



360 LIVE sagt...

Mythen, Gesellschaftskritik und Kreativität verschmelzen zu einem faszinierenden HITPOTENZIAL Abenteuer, das für Furore sorgen wird.

8.5 von 10

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Eine Taubenbotschaft erreichte mich in aller Herrgottsfrühe. Das Assassinen-Hauptquartier mit dem Decknamen Ubisoft ruft zu einer Versammlung der geheimen Bruderschaft. Ein langer Ritt mit dem stählernen Ross steht bevor. Bei meiner Ankunft erwartet mich der Meister bereits – in seinen Händen eine weit fortgeschrittene, spielbare Version des neuen »Assassin's Creed: Brotherhood«. Ich bin skeptisch: Hat der lange Ritt sich wirklich gelohnt?

ALLE INFOS ZUR SOLO-KAMPAGNE

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal

Genre | Action-
abenteuer

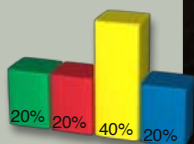
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Weitläufiges Assassinen-Abenteuer, das in vielerlei Hinsicht an den Vorgänger erinnert.

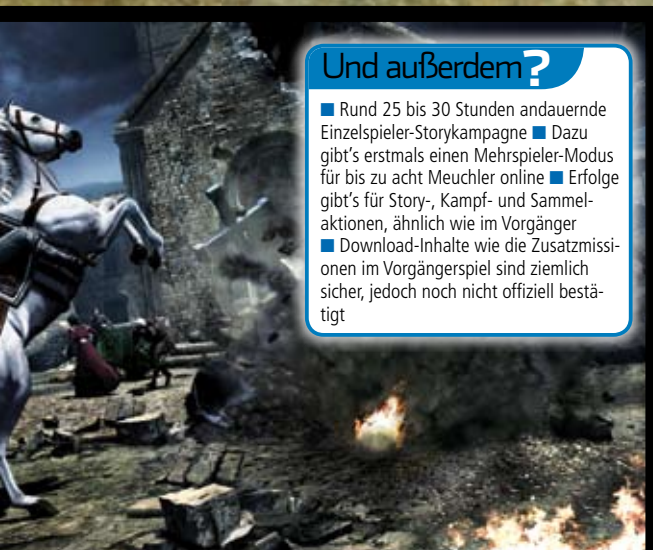
das ist drin

- Unterarmklingen
- Verdeckte Missionen
- Schäferstündchen
- Lehrer sein



Rüstig oder altes Eisen?

- +** Überzeugt erneut mit dem beeindruckenden Grafikstil des Vorgängers, sehr motivierte deutsche Sprecher, unterhaltsames Stadtausbau-System, Assassinen-Schule mit Rollenspiel-Flair, glaubwürdige und mitreißende Story
- Ab und an noch Clippingfehler, Tonaussetzer und Zeilenversatz, seltene Kollisionen bei der Kamera, einigen Missionen fehlt es noch an fairer Balance



Und außerdem?

- Rund 25 bis 30 Stunden andauernde Einzelspieler-Storykampagne ■ Dazu gibt's erstmals einen Mehrspieler-Modus für bis zu acht Meuchler online ■ Erfolge gibt's für Story-, Kampf- und Sammelaktionen, ähnlich wie im Vorgänger
- Download-Inhalte wie die Zusatzmissionen im Vorgängerspiel sind ziemlich sicher, jedoch noch nicht offiziell bestätigt



In seiner eigenen Assassinen-Gilde kann Ezio bis zu zwölf Meuchler ausbilden, ausrüsten und aufleveln, um sie dann im Notfall zu Hilfe zu rufen.



Kriegsgeräte spielen jetzt, anno 1500, eine deutlich gewichtigere Rolle. Neben dieses Prototyps einer Gatling-Gun soll man – kein Witz! – sogar auf einen Panzer treffen.

»Und credarmi, amico, die Rache wird blutig.«

Reife Männer haben ja durchaus ihre Vorzüge. Schauspieler wie George Clooney, Harrison Ford und Michael Douglas beweisen das. Seit Neuestem reiht sich auch Assassine Ezio Auditore da Firenze in die Riege der gesetzten Meuchelmörder-Fraktion ein – ohne aber an den Eigenschaften eingebüßt zu haben, die ihn in »Assassin's Creed 2« zum Schwerenöter, Lebemann und rachsüchtigen Adelssohn gemacht haben: Charme, Selbstbewusstsein, Ernsthaftigkeit und Gewissenhaftigkeit. Ja, der junge Assassino mit dem verschmitzten Lächeln im Mundwinkel ist gealtert, geht jetzt stramm auf die 50 zu – impressionante, wenn man bedenkt, wie gering die Lebenserwartung zur Zeit der Renaissance in Italien war. Anno 1499 hat sich Ezio in seinem Heimatdorf Monteriggioni niedergelassen, die Stadt ausgebaut und lebt hier friedlich mit Sorella Claudia und Mamma Maria – und auch den einen oder anderen Liebchaften. Si, auch mit fast 50 Jahren ist Ezio noch der gleiche Casanova wie einst. Auch der Clan der Borgia, unter Führung von Papst Rodrigo Borgia, scheint seit den Geschehnissen aus Teil Zwei keine Bedrohung mehr zu sein. Doch der Schein trügt. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion überfällt der Sohn des Papstes, Cesare, mit einer ganzen Armee das kleine Dorf, tötet Männer, Frauen, Kinder – und Ezios Onkel Mario. Che massacro! Und wie damals, vor vielen Jahren, als seine Famiglia den

Tod am Galgen fand, wird Ezio fortan von nur einem Gefühl beherrscht: Rache. Und credarmi, amico, die Rache wird blutig.

RÜSTIGER RÄCHER

Roma, 1500. In der Stadt am Tiber herrschen Chaos und Unterdrückung, die Renaissance scheint noch weit entfernt. Die Borgias beherrschen die Città mit eiserner Faust, berauben selbst die Ärmsten der Armen, um damit die bereits prall gefüllten Beutel der Chiesa, der Kirche, weiter zu stopfen. Kein Wunder, dass Ezio hier, an der Wurzel allen Übels, seinen Rachefeldzug beginnt. Doch bella Roma ist groß – fast so groß wie die Städte Firenze, Venezia und Forlì aus dem Vorgängerspiel zusammen – und der Einfluss der Borgia stark. Zum Glück ist Ezio trotz seines Alters noch fit, flink und gelenkig genug, um die Dächer, Balkone, Türme und Häuserwände Roms zu seinem Revier zu machen. Wie man es aus den Ablegern der »Assassin's Creed«-Reihe gewohnt ist, geht's aus der Verfolgerperspektive in beeindruckendem Tempo und mit halsbrecherischer Großstadt-Akrobatik durch die offene Welt; Unterarmklingen, Wurfmesser, Florett und weitere Waffen stets griffbereit unter dem langen, wallenden Umhang; die große Kapuze tief ins Gesicht gezogen. Verdeckt arbeiten, bloß kein Aufsehen erregen – und falls

✕ Sabotage

WIE MAN EINE STADT FÜR SICH GEWINNT

Ganz Rom ist geprägt von der Unterdrückung und der Diktatur der Borgia-Familie. Als Zeichen ihrer Überlegenheit stehen überall in der Stadt gigantische Turmanlagen, zwölf an der Zahl, die bestimmte Bezirke überblicken. Ezio aber pfeift auf diese Machtdemonstrationen. Gelingt es ihm, den Gouverneur des Bezirks zu töten und den Turm von der Spitze aus in Brand zu stecken, bricht er die Herrschaft der Borgia in einem bestimmten Bereich und kann dort dann nahezu frei schalten und walten. Er kann geschlossene Ladengeschäfte aufkaufen, ausbauen und renovieren, um sich deren Dienste zunutze zu machen. Beim Schneider lässt er sich beispielsweise seine Kleider umfärben, beim Schmied die Rüstung reparieren und in den Stallungen leiht er sich ein Ross zur schnellen Fortbewegung innerhalb der Stadtmauern. Auch finden sich in befreiten Gebieten deutlich mehr Freiwillige, die bereit sind, Ezios Gilde beizutreten. Klasse Motivationsschub!

Erneut steht Ezio sein Freund, Helfer und Bastelgenie Leonardo da Vinci mit seinen kranken Erfindungen zur Seite. Hier zu sehen: die Weiterentwicklung seines Gleitschirms.



doch mal eine Wache was bemerkt, wird sie schnell und lautlos ausgeschaltet. Requiescat in pace. Bis auf ein paar Wehrufe Ezios wie »Ah, mein Kreuz!« geht das alles nach wie vor sehr locker von der Hand. Zuschlagen mit der X-Taste, ein kräftiger Tritt unter die Gürtellinie mit der A-Taste, greifen und zu Boden werfen jeweils mit einem Tipper auf die B-Taste.

Und natürlich die Deckung nicht vernachlässigen – das wiederum mittels LT-Taste. Wer bestimmte Knöpfe im richtigen Moment kombiniert, landet zudem spektakuläre Finalschläge, in denen Ezio seinem Gegenüber fies das Genick bricht oder ihm sein Florett durchs lederne Wams bohrt, um es anschließend, mit einem Fuß auf der Brust des leblosen Korpus, wieder herauszuziehen. Mamma mia, ganz schön brachial. Mal abwarten, was die USK davon hält.

Die Bewegungen sind fließend und deshalb – und wegen der detailreichen, bezaubernden Grafik – besonders geschmeidig anzuschauen. Hält man die RT-Taste beim Laufen gedrückt, sucht Ezio automatisch nach Halt, egal, wohin er springt. Drückt man gleichzeitig noch die A-Taste, sprintet der Assassine agil wie eine Raubkatze über die Dächer, balanciert auf gespannten Wäscheleinen, hüpfert auf Schlote und Glockentürme und erklimmt behände die Fensterfront eines Aussichtsturms. Als krönender Abschluss der berühmte Todessprung, come un'aquila, in den nächsten Heuhaufen – fantastico! Im Hintergrund hört man beim hektischen Kraxeln am Balkon das Gemurmel der Städter wie »Der Junge muss spät dran sein – und sie sehr schön!« oder »Bei so viel Irrsinn

muss eine Frau im Spiel sein.« So detailverliebt und authentisch kennt und liebt man Ubisofts Assassini, bravissimo!

INSIEME PER LA VITTORIA!

Aber jetzt mal pronto: wieder Italien, schon wieder Ezio, gleiche Optik, gleiche Steuerung, gleiches Gameplay – wo sind da die Unterschiede zu »Assassin's Creed 2«? Berechtigte Frage, denn die sind bestenfalls auf den zweiten Blick ersichtlich. Der in die Jahre gekommene Ezio muss sich nämlich eingestehen, dass er allein keine Chance gegen die Übermacht der Borgias hat. È impossibile. Er braucht Hilfe – und die kriegt er von rebellischen Bürgerinnen und Bürgern Roms. Befreit Ezio in Roma Einwohner aus prekären Situationen, zeigen sie ihre Dankbarkeit, indem sie sich Ezio anschließen – oder besser gesagt: seiner neuen Gilde. Hier kann Ezio Assassinen-Anwärter in der hohen Kunst des lautlosen und effektiven Tötens ausbilden und ihre Fähigkeiten für sich nutzen. Doch am Anfang heißt es studiare, studiare, studiare. Das funktioniert auf zwei Arten. An überall in der Stadt verteilten Taubenschlägen verwaltet Ezio seine Männer und Frauen. Ähnlich einem Rollenspiel brauchen die Neulinge Erfahrungspunkte, um im Level aufzusteigen. Dazu schickt sie ihr Meister auf Missionen in ganz Europa, zum Beispiel nach Köln, Wien, Moskau und Konstantinopel, wo sie helfen, Schulen aufzubauen, korrupte Politiker ausschalten und Nahrungsmittel besorgen. Je schwieriger die Aufgabe, desto mehr Erfahrungspunkte gibt es dafür. Schade nur, dass derlei Aufgaben lediglich über ein Textmenü verfolgt

»So detailverliebt und authentisch



Das Blut so rot: Im neuen »Assassin's Creed« geht's nicht gerade zimperlich zu. Hier werden Schädel gespalten, Kehlen aufgeschlitzt und Knochen gebrochen. Autsch!



kennt und liebt man Ubisofts Assassini, bravissimo! «



werden können. Selbst mitreisen: Das geht leider nicht. Ma attenzione, schickt man seine Scolari durch die halbe Weltgeschichte, sind sie naturalmente nicht vor Ort und Stelle, wenn es Ezio mal selbst an den Kragen geht. Tatkräftige Unterstützung im Kampf ist nämlich die zweite Möglichkeit, die Neulinge auszubilden. Und das geht wunderbar einfach: Mit der LT-Taste wird das Angriffsziel markiert, mit Druck auf die LB-Taste und einem geheimen Handzeichen Ezios erscheinen die Schüler quasi aus dem Nichts – lassen sich von Dächern herabfallen oder springen plötzlich um die Kurve, die Unterarmklinge bereits an der Kehle oder im Rücken des Opfers. Einfach cool sieht das aus – und nützlich ist es auch noch! Zumindest, wenn die Jung-Meuchler mit ihren Gegnern fertig werden. Sind die Widersacher zu stark oder in der Überzahl, sind Verluste vorprogrammiert. Sehr ärgerlich, wenn man bereits Zeit und Erfahrungspunkte in den gefallenen Assassinen gesteckt hat. Besser

also, man mischt kurz mit oder hat zumindest ein wachsames Auge auf den Kampf, bevor man sich zurückzieht und anderen Zielen nachgeht; eine der zahlreichen Nebenmissionen absolvieren, die über die ganze Stadt verteilt sind, per esempio.

TANTO LAVORO!

Erneut spart »Brotherhood« nicht am Spielumfang. Vom Belauschen über Mord bis hin zu einfachen Sammel- und Beschaffungsaktionen ist außerhalb der Haupthandlung für jede Menge Abwechslung gesorgt. Die Minikarte am rechten unteren Bildrand ist quasi zugestrichelt mit möglichen Missionen, die man absolvieren kann, aber nicht muss. Empfehlenswert sind sie trotzdem, da äußerst unterhaltsam. Zum Beispiel als Ezio den hilfsbereiten Edelmann mimt und einer Fioraia die schweren Blumenkisten durch die Stadt trägt, um sich daraufhin mit einem Schäferstündchen bezahlen zu lassen. Das entlockt auch wegen der hervorragenden deutschen Synchronisation perfide Schmunzler.

Auch wenn »Brotherhood« beim ersten, mehrstündigen Anspielen durchaus zu überzeugen weiß: Es bleibt der fade Beigeschmack des Altbekannten. Nichts wirkt richtig neu, alles ist schon mal irgendwie da gewesen, è vecchio. Das fängt bei der Grafik an, die sich praktisch nicht von Teil Zwei unterscheidet, und geht bis hin zu den bekannten Sammelmissionen, wo jetzt die Rabenfedern durch Steckbriefe und Borgiabanner ersetzt wurden. Fest steht aber: Wer Teil Zwei mochte, wird »Brotherhood« lieben. Nicht nur, weil es die mitreißende Geschichte des doch irgendwie liebenswerten Casanovas Ezio so spannend weiter erzählt, sondern vor allem, weil es genauso viel richtig macht wie das Vorgängerspiel. Außerdem fehlt natürlich auch ein Wiedersehen mit Ezios Alter Ego in der gegenwärtigen Welt, Desmond Miles, nicht, in dessen Haut man diesmal ein paar mehr Abenteuer erlebt. Va bene, die echten Neuerungen kommen dann eben mit »Assassin's Creed 3«.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Groß wie der zweite Teil, mit kleinen, aber feinen Neuerungen. Kein »Assassin's Creed HITPOTENZIAL 3«, aber doch ein würdiges Nachfolgespiel.

8.5 von 10

ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST

ENTDECKE EINE LANG VERGESSENE WELT...

BESCHÜTZT VON
GEFÜHLSLOSEN MASCHINEN...



UND GNADENLOSEN MECHS.

ZWEI VERLORENE SEELEN SIND
AUFEINANDER ANGEWIESEN.



WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM

ENSLAVED™: Odyssey to the West™ & ©2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved. Created by Ninja Theory Ltd.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Association.
"B" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

16



BEGLEITE DIE BEIDEN ÜBERLEBENDEN AUF IHREM WEG IN DIE FREIHEIT:
DER FURCHTLOSE KRIEGER MONKEY...



SOWIE DIE ACHTSAME
UND CLEVERE TRIP.

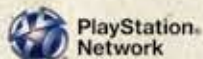


**DEMO JETZT
DOWNLOADEN!**

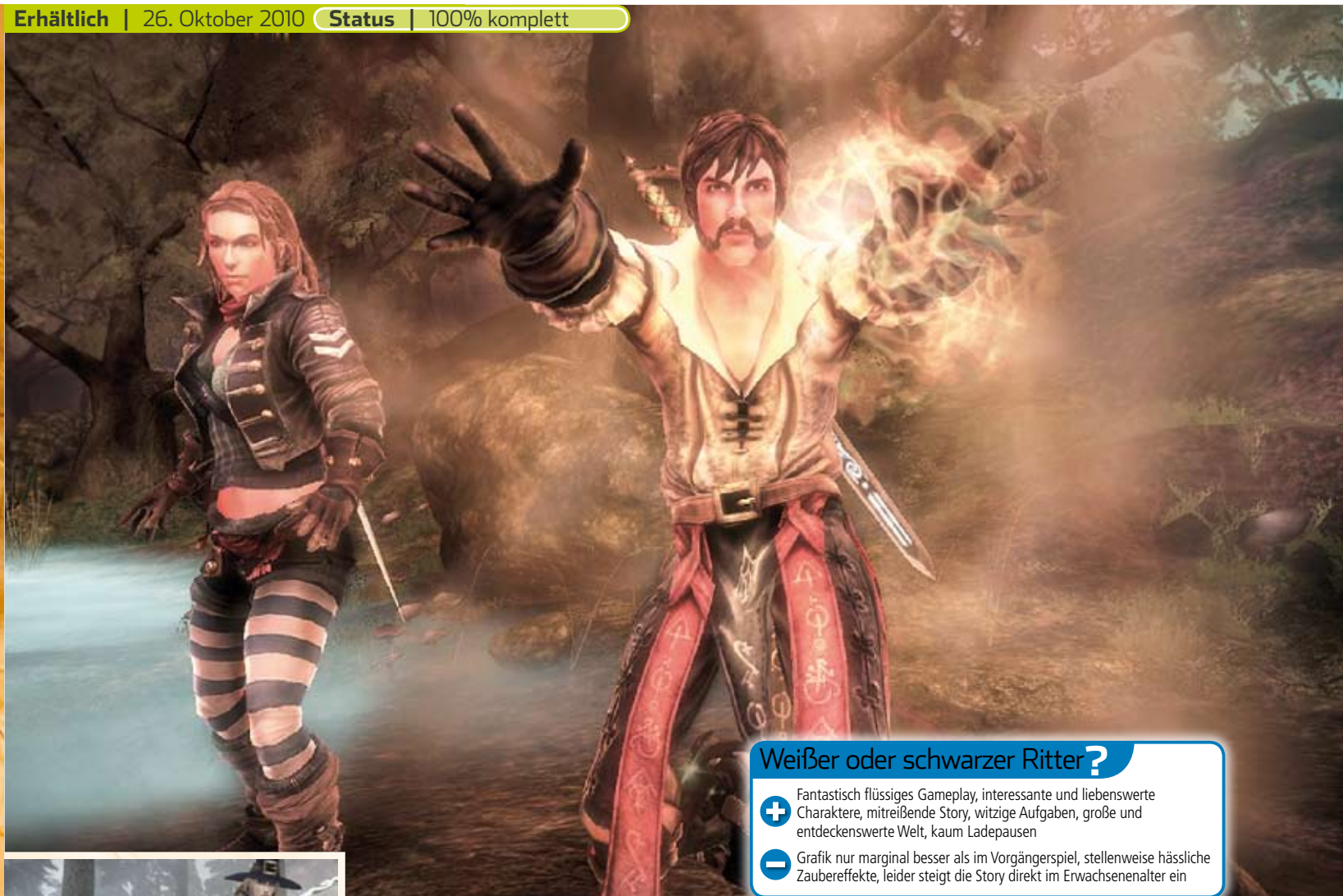


IHR ÜBERLEBEN HÄNGT NUN GANZ VON DIR AB:
KANNST DU SIE VON IHREN KETTEN
BEFREIEN?

AB 08.10.2010 ERHÄLTlich!



Erhältlich | 26. Oktober 2010 Status | 100% komplett



Weißer oder schwarzer Ritter?

- + Fantastisch flüssiges Gameplay, interessante und liebenswerte Charaktere, mitreißende Story, witzige Aufgaben, große und entdeckenswerte Welt, kaum Ladezeiten
- Grafik nur marginal besser als im Vorgängerspiel, stellenweise hässliche Zaubereffekte, leider steigt die Story direkt im Erwachsenenalter ein



Wie in bisher allen »Fable«-Teilen, darf der Held auch diesmal aus etlichen Klamotten wählen: Hüte, Oberteile, Stiefel, Handschuhe, Hosen – alles lässt sich frei Schnauze kombinieren.

Und außerdem?

- Koop-Modus für zwei Helden, die das Abenteuer online oder via Systemlink gemeinsam erleben
- Jede Menge Statistiken: gleichzeitige Waffentreffer, längstes Händchenhalten, Zahl der Geschlechtskrankheiten, Maximalteilnehmer beim Gruppensex... – urkomisch! ■ 50 Erfolge gibt's vor allem für gelöste Aufgaben, aber auch gekonntes Kämpfen ■ Download-Inhalte sind schon jetzt sicher und werden wohl gegen Ende des Jahres bereitstehen

kurz&knapp

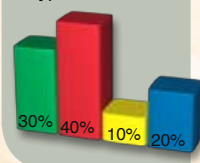
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Lionhead Studios
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Episches Action-Rollenspiel, das mit Herz, Hirn und flüssigem Gameplay begeistert.

das ist drin

- Helden
- Lachen
- Weinen
- Syphilis



FABLE 3

Redakteur und Fable-Verehrer Michael Förtsch spielt eine fast fertige Version von »Fable 3« sechs Stunden lang Probe – und erlebt ein fantastisches Abenteuer, wie's die Xbox 360 noch nicht gesehen hat...

Wohl an, edler Leser. Lausche er meiner Mär von einem legendären Helden, einem bösen Herrscher, von garstigen Kreaturen, epischen Kämpfen und tragischen Momenten. Von Liebe und Hass, von Gruppensex und Geschlechtskrankheiten. Die Geschichte des Aufstiegs des Befreiers von Albion; vom Beginn einer Revolution in einem Lande am Abgrund. Lausche er dem Mythos von »Fable 3«, auf dass er Gefallen daran finde und sich verliebe.

SECHS STUNDEN VOLL DES ABENTEUERS

Es waren sechs Stunden und etwa 15 Minuten. Genau so lange hatte 360 Live Gelegenheit, eine praktisch fertige Version des Action-Rollenspiels »Fable 3« intensiv unter die Lupe zu nehmen, sich zu vergewissern, dass es tatsächlich mehr ist als nur ein »Fable 2.5«.

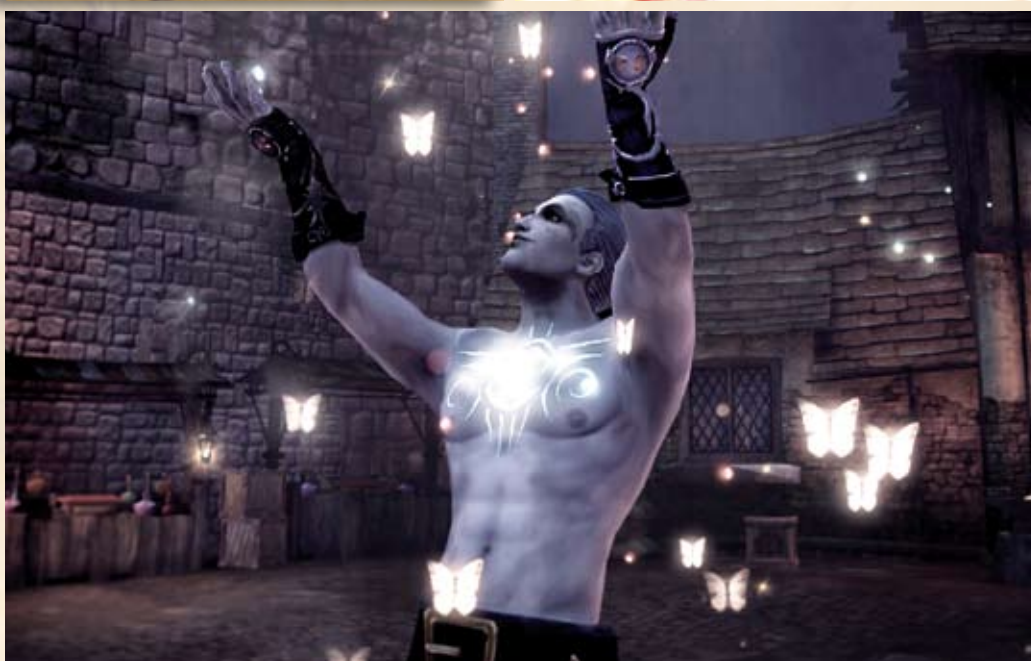
Und was in dieser Zeit über den Bildschirm flimmerte, was aus den Kopfhörern pumppte, überzeugt tatsächlich: Das hier scheint das bisher beste »Fable« zu sein. Nicht nur, weil es eine wahrlich fantastische, sinnliche und anrührende Geschichte erzählt, mit liebenswerten Charakteren begeistert und einfallsreiche, irre und schräge Missionen darbietet. Nein, sondern weil es auch das Herz bewegt, einen zum Lachen und manchmal sogar zum Weinen bringt.

Aber zum eigentlichen Spiel. Einmal kurz die Starttaste im Hauptmenü angetippt, schon steht der Spieler, wie im zweiten Teil, vor der Wahl: Männlein oder Weiblein? Spielerisch macht das keine großen Unterschiede. Die Wahl fällt auf einen Kerl. Ein Prinz, um genau zu sein. Anders als in »Fable 2« beginnt das virtuelle Leben nicht in den gepflasterten Gassen der

✕ Mit Jasper im...

HELDENUNTERSCHLUPF

Batman hat seine Bat-Höhle, der Held in »Fable 3« seinen Heldenunterschlupf. Dieser ist quasi ein begehrtes Menü und ersetzt das schreckliche Inventar-, Aufgaben- und Charakter-Verwaltungssystem aus »Fable 2«. Einmal die Starttaste antippen, schon gelangt man ohne Ladepause in einen Raum, wo Butler Jasper bereits wartet. Die treue Seele erklärt alles und tritt im Spiel als Tipp-Geber auf. Nützlich: An einem Kartentisch analysiert man die Spielwelt mit all ihren Details. Verfügbare Missionen, wichtige Personen und Orte – alles ist hier verzeichnet. Wer mag, darf sich sogar direkt von der Kartensicht in die gewünschte Region beamen. Abseits der Kartenansicht werden in vier weiteren Räumen die erworbenen Zauber und Waffen, Klamotten, Tattoos, Frisuren, Erfolge, Helden-trophäen und Statistiken gelagert. Hier rüstet der Spieler den Helden mit allem Nötigen aus. Funktioniert übrigens immer, also auch im Kampf – der dann natürlich pausiert wird. Top!



Stadt Bowerstone, sondern im Schloss, das diese überragt. Ein kurzes Intro gibt den Ton und die Stimmung vor; wie alles im Game komplett deutsch und von sehr professionellen Sprechern vertont. In dem Renderfilmchen kämpft ein Huhn ums Überleben, soll erst geschlachtet werden, flüchtet sich dann aber im letzten Moment durch eine Gasse und eine Manufaktur der nun industriellen, mit Schornsteinen und Dreck überzogenen Stadt. Herrlich und witzig. Im Hintergrund spricht, Fans kennen sie, Heldenmentorin und Zauberin Theresa von Lebenskampf, Revolution und dem Sinn des Seins. Das macht nachdenklich. Denn schon nach dem Intro zeigt sich, dass sich etwas geändert hat: »Fable 3« wirkt weit düsterer als seine Vorgängerproduktionen. Minuten später blickt der Spieler aus Third-Person-Sicht auf das eigene Alter Ego; einen wohlgekleideten Prinzen mit dunklem Haar und kaum 20 Lenze jung. Schillernde Farben, bunte Kulissen, gleißende Sonnenstrahlen – gibt's hier nicht. Vielmehr ist alles matt, verblasst, farblos. Vor allem, wenn der Blick vom Schlossgarten über die fürstlichen Schultern auf die Stadt darunter fällt: Alles wirkt dreckig und siffig, Ruß und Rauch hängen wie eine Dunstglocke über Bowerstone – Charles Dickens hätte seine Freude daran gehabt. Ein krasser Bruch mit der

Farbbombe »Fable 2«; jedoch einer, der gefällt und sich alsbald erklärt. Aber zunächst steht die erste Mission an: seine hübsche Geliebte treffen, Elise. Wie schon im zweiten Teil zeigt eine goldene Glitzerlinie auf dem Boden den Weg zum Ziel. Und schon bald steht der Held vor Elise, der blonden Schönheit, die ihm ein Lächeln entgegenwirft. Niedlich, lieblich, zuckersüß – die Mimik begeistert. Doch urplötzlich werden die holde Zweisamkeit und der darauf folgende, innige Kuss gestört...

SEI ER BÖSE ODER GUT?

Sir Walter, Kampflehrer und Mentor des jungen Blaubluts, stürmt heran: Demonstranten haben sich versammelt, Gerüchte über Exekutionen an Arbeitern



würden die Runde machen. Der Drahtzieher? Der Bruder des Heroen: Logan. Er wurde nach dem Ableben seines heldenhaften Vaters zwar rechtmäßiger König, ist im Gegensatz zu jenem jedoch ein verdorbener, bössartiger, machthungriger Kerl mit Spitzbart. Und als sich der junge Prinz auf die Seite des verängstigten Pöbels stellt, überschlagen sich die Ereignisse. Der König scheint vollkommen irre, plötzlich wird der Prinz für seinen vermeintlichen Verrat an Logan vor eine grausame Wahl gestellt: Sollen die Anführer der Demonstranten sterben oder seine Freundin Elise? Wirklich eine unmenschliche Entscheidung. Doch egal, wie sie ausfällt: Was folgt, ist die Flucht aus Bowerstone, der Aufstieg zum echten Helden und der Entschluss, Logan zu stürzen. Und zwar zusammen mit Zieh-Onkel Sir Walter, einer namenlosen Promenadenmischung und Jasper, dem Diener des Prinzen. Gut gelöst: Besagte Fluchtszene durch Geheimgänge und Abwasserkanäle dient als umfangreiche Einführung, die auch »Fable«-Veteranen gut tut. Denn viele Kleinigkeiten sind anders und ungewohnt.

GAR WERTVOLLES GUT

Grundsätzlich gilt: »Fable 3« ist so »Fable«-ig wie seine Vorgänger. Dennoch merkt man, dass die Entwickler

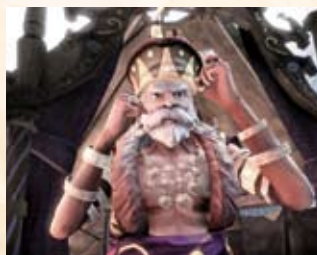
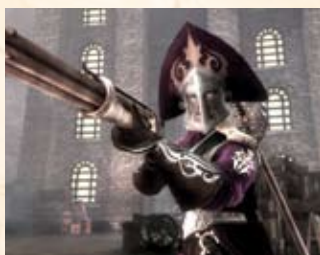
Waffen als Lebewesen? In »Fable 3« entwickeln sich die Totschläger gemeinsam mit dem Heroen. Handelt man gut, überziehen – siehe Bild – alsbald leuchtende Muster die Schwerter und Hämmer.



✕ Waffenarsenal

MIT SCHWERT UND PISTOLE

Das Waffenarsenal in »Fable 3« ist riesig. Schwerter, Hämmer, Keulen, Äxte. Dazu kommen Steinschloss- und Halbautomatikflinten und jede Menge Pistolen. Und wer weiß, was manche Händler oder Schatzkisten sonst noch bereithalten. Unter all diesen Waffen sind viele von der Stange, ohne besondere Fähigkeiten oder Schadensboni. Denn erst der Held selbst macht sie zu etwas Besonderem. Sprich: Je nachdem, ob er gut oder böse handelt und welche Kreaturen er verdrischt, verändern sich seine Angriffswerkzeuge. Sie beginnen zu leuchten oder finster zu funkeln, verschlanken oder werden breiter, tragen Verzierungen oder Kerben davon. Allerdings bietet die Welt Albion auch Waffen, die von Haus aus speziell sind. Waffen, die rare Gegenstände oder Relikte einer alten Welt darstellen. Solche richten besonders viel Schaden an, besitzen von vornherein herausragende Fähigkeiten oder kassieren Boni bei ihrer Benutzung. Etwa die Pistole »Knochenbrecher«. Werden mit ihr 250 Feinde gerichtet, verursacht sie fortan 30 Prozent mehr Schaden. Ein Geisterjäger-Gewehr hingegen ist bei Nacht um 20 Prozent wirkungsvoller als am Tage und zerfetzt Balverine und Zombies mit ganz wenigen Treffern. Übrigens: Ein Hammer im Spiel trägt den Namen von Spiele-Designer Peter Molyneux. Und wo der trifft, da wächst kein Gras mehr!



die Kritik der Spieler zur Kenntnis genommen haben. Doch was Steuerung und Kampf angeht, da hat sich zum Glück nicht viel getan: Immer noch wird der Held mit dem linken Stick durch die Gegend geführt, Kämpfe mit Nahkampfwaffen, Schusswaffen und Magie erfolgen über die X-, Y- und B-Taste. Trotzdem fühlt sich das flüssiger und zackiger an. Schwerthiebe verteilen, die Pistole ziehen und über die Schulter feuern, anschließend per kurz gehaltener X-Taste einen starken Hieb ausführen – all das geht jetzt gleichzeitig. Sehr cool! Und hat der Spieler schon mehrere Wölfe, Skelettkrieger oder anderes Getier zerhackstückelt, gibt's hin und wieder besonders beeindruckende Zeitlupenszenen zu sehen. Dann springt der Revoluzzer-Prinz dem Gegner auf den Kopf, bricht ihm knackig das Genick oder rammt ihm das Schwert in den Mund. Brutal und blutig, aber auch sehr cineastisch inszeniert. Ist ein Kampf überstanden, locken jedoch nicht wie in »Fable 2« lauter verschiedenfarbige Erfahrungskugeln zum Einsammeln. Vielmehr winken Erfahrungspunkte wie bei klassischen Rollenspielen, die als ultimative Fähigkeitenwährung dienen und nicht nur durch Kampf, sondern auch durch gute Gesten, Sklavenhandel oder einfache Interaktion mit den virtuellen Menschen verdient werden. Denn auch das System zum Erlernen von Fähigkeiten, Zaubersprüchen, Gesten und allem anderen wurde komplett aufgebrochen und erneuert. Der komplizierte Ausbau von Stärke und Ausdauer, das Kaufen von Sprüchen über ein verwirrendes Menüsystem – all das ist passé! In »Fable 3« reicht ein Fähigkeitenbaum, der allein der Charakterentwicklung dient.

Wurden durchs Erledigen von Aufgaben die Bewohner von Städten auf die eigene Seite gezogen und die Story-Missionen erfüllt, tut sich ein Portal auf, das zu eben jenem Fähigkeitenbaum führt: die im Nebel liegende Siegesstraße, eine Traumwelt. Entlang dieses Weges finden sich, durch Tore getrennt, jeweils verschiedene Kisten mit Fertigkeiten, die sich im Tausch gegen Erfahrungspunkte, die sogenannten Gildensiegel, öffnen. Der Inhalt: Wirbelwind, Eisregen

✖ Gut und böse

ENGELCHEN ODER TEUFELCHEN

Viel wurde bereits über das Gut-und-böse-System in »Fable 3« spekuliert, geschrieben und gemutmaßt. Letztlich ist alles halb so wild, aber dennoch ziemlich fantastisch. Denn Möglichkeiten, Gutes oder Böses zu tun, finden sich an jeder Ecke. Dem Bettler eine Kleinigkeit spenden, einer Wache ins Gesicht furzen oder ihr die Hand geben. Oder einer soeben geretteten Maid per Hopp-oder-topp-Dialog nahelegen, dass sie bei ihrem besorgten Mann bleiben solle – oder eben dieses Weichei für einen Beschützerkerl verlassen möge. All solche Kleinigkeiten zeigen sich am Helden allmählich – und letzten Endes deutlich. Dem bösen Heroen wachsen glührote Hörner, während leuchtende Lava-Adern seine Haut überziehen. Und beim guten Helden? Glitzerhaare, Heiligenschein und ein Schimmer der Glückseligkeit. Richtig Gewicht haben jedoch die Versprechen, die der Held auf seiner Reise respektive seinem Revolutionsmarsch abgeben muss – und nicht ablehnen kann. Weigert er sich nach seiner Krönung zum Beispiel, das verarmte Vagabundendorf von Anführer Sabin zu unterstützen oder die Akademie in Brightfalls wiederzueröffnen, wird ihm Hass entgegenschlagen. Dies resultiert letztlich in schwarzen Federmäusflügeln, die aus dem Rücken brechen und einer flammenden Aura, die einen im Kampf umgibt. Gegenteilig: Erfüllt der Spieler sämtliche Versprechen, mutiert der Held zum wahrhaftigen Engel mit weißen Flügeln und glühendem Glitzerschein. Wie dem auch sei: Es bieten sich viele Gelegenheiten, Menschen zu helfen oder ihnen weh zu tun. Welcher Weg auch gewählt wird, er entscheidet über deinen Ruf.

und andere Zauber; mehr Schaden durch Nah- oder Fernwaffen, rüpelhafte und witzige Gesten, aber auch jede Menge spielerischer Krimschrams. Darunter Dinge, die in Teil Zwei zum Startkapital gehörten. Alle Kisten zu öffnen – nahezu unmöglich. Daher sollte weise gewählt werden. Fast ein Muss ist beispielsweise die Zauberverflechtung, denn damit lassen sich Zauber kombinieren: Wirbel plus Feuerball ergibt zum Beispiel einen Feuer-tornado, der Gegner brennend gen Himmel saugt. Fantastisch, nicht zuletzt weil's schon fürs erste »Fable« angekündigt war, aber nie Einzugs fand. Auch unabhängigbar: das Verbessern der Kampffähigkeiten. Denn wer nur Spaßfähigkeiten erwirbt, wird's über kurz oder lang schwer haben.

LIEBE UND HASS

Aber genug der Theorie, wie fühlt sich »Fable 3« denn nun an? Großartig. Hier greift nahezu alles perfekt ineinander: die Spielmechanik, die Geschichte. Aber



allem voran menschelt es hier. Waren viele Charaktere in »Fable 2« gesichtslos, nur kurz zu sehen und schnell wieder vergessen, wird einem hier die Möglichkeit gegeben, sie kennenzulernen. Und zwar richtig. Das deutet alleine schon eine Spielstatistik für die höchste Teilnehmerzahl beim Gruppensex an. Dazu geben einem die Hauptcharaktere das Gefühl, nicht alleine zu sein. Sir Walter, der Mentor des Helden, begleitet einen über weite Strecken. Er führt den Helden zu Sabin, einem kauzigen Kriegerfürst aus Mistpeak; kämpft sich mit ihm durch von Hobgoblin verseuchte Höhlen und erzählt währenddessen viel über die Hintergrundgeschichte. Vor allem das ist's, was der Story Glaubhaftigkeit einhaucht. Keine endlosen Dialogszenen, stattdessen erfährt man vieles während des Spielens. Oder auch Butler Jasper, der als Helfer im Hintergrund agiert. Er verwaltet das räumliche Hauptmenü – den Unterschlupf des Helden – und gibt per magischem Funkkontakt Tipps und Hinweise. Aber auch die aberwitzigen Kerle, die einem Aufträge erteilen, bleiben im Gedächtnis – und zwar, weil sie einen oft zum Lachen oder Innehalten bringen. So wollen in Brightwood für zehn Gildensiegel neun Hühner eingefangen werden. Aber nicht mit Sack und Käscher, sondern verkleidet als Riesenhuhn im Federkostüm. Und das schnell, denn Hühnerzüchter Bernard meint, dass sein Federvieh »ungemein schlau« sei und mit Leichtigkeit »die ganze Stadt zerstören« könne. Oder zwei Theaterbegeisterte, die den Helden im Geisterreich nach einem verschollenen Stück des Dichters Philliph Morley suchen lassen – das sich letztlich als ziemlich bescheuerte Witzesamm-

lung mit dem Titel »Das Schinkenbrot« herausstellt. Der Gegenpol: ein kleines Mädchen, das sich verlaufen hat und an der Hand aus einer Wolfshöhle geführt werden muss, wo es letztlich seiner Mutter in die Arme fällt. Oder ein kleiner Junge in einem verarmten Vagabundendorf, der mit herzergreifender Stimme sagt: »Ich hab diese Woche nur Schnee gegessen.« Solche Dinge sind's, die hängen bleiben, dem Spiel Seele verleihen und auch über manch Makel hinwegsehen lassen.

OH, WELCH PITTORESKER ANBLICK

Das Action-Rollenspiel macht nahezu alles richtig, korrigiert viele kleine Fehler seiner Vorgänger. Leider aber kämpft die Grafik-Engine allmählich mit ihrem Alter, denn sie wurde seit »Fable 1« nur marginal aufgewertet. Zwar sind die Charaktere im Spiel voller Leben, die Gesichter ausdrucksstark und die Kulissen atmosphärisch. Blickt der Spieler aber in die Weite, zeigen sich verwaschene Texturen oder Büsche, die aus dem Nichts aufploppen. Geht's hingegen durch einen dichten Wald, offenbaren sich herrliche Anblicke. Nebel, der tief über Pfützen und Wasserlachen zieht, tief hängende Äste knorriger Bäume, verwuchertes Unterholz, feuchte Felsen am Wegesrand und im Hintergrund: dahinschlurfende Zombies, die verrostete Äxte und Schwerter hinter sich herziehen. Ein toller Anblick.

Alles in allem lässt sich sagen: »Fable 3« ist ein echtes Muss-Game und ein sicherer Kandidat für das Spiel des Jahres 2010. Denn eines muss gesagt sein: Nur widerwillig ließ ich mich dazu überreden, den Controller nach den sechs Stunden Anspielzeit wieder zur Seite zu legen.

Michael Förtsch



360LIVE sagt...

Ein klares Muss für Fans, aber auch jeden anderen, der eine Xbox 360 hat. Wird der HITPOTENZIAL Oberknaller!

9.0 von 10



Kombo oder Konter?

- +** Immer noch ein top Kampfsystem garniert mit toller Grafik, vorbildlicher Übungs-Modus für Neueinsteiger, der aus der PSP-Version bekannte Legion-Modus ist nun auch mit an Bord, sehr stabiler Netzwerk-Code
- Könnten schon ein paar mehr neue Figuren sein, drei der sieben neuen Figuren sind nur als kostenpflichtige Download-Helden erhältlich



Erhältlich | November 2010 Status | 99% komplett

kurz & knapp

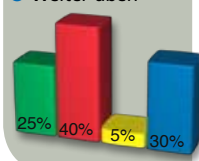
Hersteller | Zen United / Headup Games
Entwickler | Arc System Works
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja

kurz gesagt

In vielerlei Hinsicht verbessertes Nachfolgespiel zur beliebten 2D-Keilerei.

das ist drin

- Grafik bewundern
- Attacken üben
- Hazama besiegen
- Weiter üben



BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

Die Rückkehr des Optikwunders.

Knapp eineinhalb Jahre ist es her, dass die Haudrauf-Spezialisten vom Nippon-Entwickler Arc System Works mit »Blazblue: Calamity Trigger« ein 2D-Prügelspiel der Extraklasse auf den Markt brachten. Detaillierte Figuren-Sprites, saubere Animationen und ein Kampfsystem mit Tiefgang ließen es schnell zum Liebling vieler Genre-Liebhaber avancieren. Im November betritt nun das Nachfolgespiel mit dem Untertitel »Continuum Shift« den Ring und will mit zahlreichen Neuerungen erneut die Herzen der Kampfsport-Kenner erobern.

Wer den ersten Teil gespielt hat, weiß Bescheid: Keiner der 19 »Blazblue«-Charaktere fühlt sich gleich an, entsprechend ist das Lernen der Magie-, Kombo- und anderen Spezialangriffe Pflicht. Dass das vor allem Neulinge anfangs überfordert, haben die Entwickler endlich bemerkt und bringen nun einen praktischen Übungs-Modus. In diesem kann jeder die Kniffe und Besonderheiten seiner favorisierten Recken erlernen oder zunächst mal ganz grundsätzliche Manöver einstudieren. Fleißig geübt? Prima, dann bist du auch schon bereit für den nächsten, brandneuen Modus: Wie »Street Fighter IV« wartet nun auch »Continuum Shift« mit

einem Herausforderungs-Modus auf, in dem der Spieler bestimmte Ziele erreichen muss. Das Herzstück des Ganzen bleiben genretypisch jedoch die Duelle zwischen zwei Kämpfern, die in insgesamt 15 Arenen gegeneinander antreten. Der Story-Modus, der besagte Zweikämpfe inhaltlich miteinander verknüpft, setzt direkt nach den Geschehnissen des ersten Teils ein. Stilmittel, um die Handlung voranzutreiben, sind wie gewohnt hübsch gezeichnete Stand- und Charakterportrait-Bilder. Die Handlung nachzuvollziehen fällt allerdings nach wie vor schwer: Die Dialoge sind oft einfach zu verwirrend und ziehen sich zu sehr in die Länge. Stört aber kaum, denn wem es nach schneller Action düstert, der spielt einfach den klassischen Arcade-Modus. Hier liest man zunächst neun Kämpfern die Leviten, bis schließlich Obermottz Hazama dran glauben muss. Natürlich wird der knallharte Schlagabtausch auch diesmal wieder mit einem Online-Modus aufgepeppt, in dem sich bis zu sechs Spieler in einer Lobby treffen, um sich dann nach dem K.O.-Verfahren gegenseitig zu vermöbeln.

So viel steht fest: Die Kämpfe gegen die Computergegner sind kein Spaziergang, ihren

wahren Meister finden Puristen allerdings erst im Mehrspieler-Modus. Nicht zuletzt, weil dieser erneut absolut ruck- und verzögerungsfrei abläuft. Und weil sie mit insgesamt sieben neuen Figuren losstürmen dürfen, darunter die Cyborg-Damen Lambda und Mu, die Militärbraut Tsubaki Yayoi und Endboss Hazama. Ärgerlich: Die Eichhörnchen-ähnliche Makoto Nanaya, der stämmige Butler Valkenhayn Hellsing und Platinum the Trinity – drei Persönlichkeiten in einer Person – sind nur gegen ein Entgelt von je 560 Microsoft Points via Xbox Live erhältlich. Dieses Manko außen vor, können Serienfans und alle, die es werden wollen, schon jetzt bedenkenlos vorbestellen.

Nicholas Buracas

360 LIVE sagt...

Neue Modi, neue Kämpfer, zahlreiche Detailverbesserungen und gewohnt gutes HITPOTENZIAL Gameplay. Wird einschlagen!

8.0 von 10

Erhältlich | März 2011 | Status | 60% komplett



Kampf ums Überleben oder Kopf in den Sand?

- +** Erstklassige Zerstörungsphysik für fast alle Gegenstände und Gebäude, effektvolles Waffenarsenal, Schwerpunkt liegt auf treibender Story und packendem Spielfluss, sehenswertes Licht-Schatten-Spiel, stilsicheres Design, toller Sound
- Bisher nur kurze Spieleindrücke



Nackenstarre vorprogrammiert: Die »Creepers« kraxeln bevorzugt an Höhlendecken und kreisen ihre Opfer im Rudel ein, bevor sie zuschlagen. Ihren Fangzähnen und Stacheln kommt man im Nahkampf lieber nicht zu nahe.

Und außerdem?

■ Erstmals mit einem Koop-Modus für bis zu vier Spieler; der Name: Extermination ■ Mehrspieler-Modi wird's geben, wie genau diese aussehen, wurde noch nicht verraten ■ Story mit dem Realfilm »Red Faction: Origins« verstrickt, der zeitnah zur Veröffentlichung des Spiels erscheinen soll ■ Einige Dinge im Spiel können mit dem im Frühjahr 2011 erscheinenden Download-Actiongame »Red Faction: Battlegrounds« freigeschaltet werden ■ Details zu Erfolgen und möglichen Download-Inhalten sind noch unter Verschluss

kurz & knapp

Hersteller | THQ
Entwickler | Volition Inc.

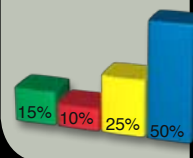
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Teil Vier der »Red Faction«-Reihe führt tief unter die Marsoberfläche.

das ist drin

- Sci-Fi-Gadgets
- Marsluft
- Aliens
- Dunkelheit



RED FACTION ARMAGEDDON

Extraterrestrische Krawall-Action für Shooter-Fans ohne Platzangst.

Oft gibt es tausend gute Gründe, ein Objekt zu zerstören. Meist steht es schlichtweg im Weg oder sieht einfach nur hässlich aus und muss deswegen verschwinden. Oder das arme Stück Materie hat einfach nur Pech gehabt und dient einer völlig aufgebrachten Person dazu, sich mal so richtig abzureagieren. Vor allem Türen und Tastaturen können davon ein Lied singen. Aber nicht immer muss bei einer Aggressionen-regulierenden Zerstörungorgie auch tatsächlich etwas zu Bruch gehen. Die US-amerikanische Spieleschmiede Volition Inc. zum Beispiel befriedigt mit ihrer »Red Faction«-Reihe seit 2001 genau diesen – meist Testosteron-geladenen – Zerstörungsdrang in virtueller Form. Und auch der nunmehr vierte Serienableger mit dem treffenden Untertitel »Armageddon« schlägt in diese Kerbe: Wie bereits Teil Eins und Drei beamt das Gameplay den Spieler direkt auf den Planeten Mars. Einmal mehr steht brachiale Third-Person-Action im Vordergrund, bei der man nahezu die gesamte Spielumgebung in Schutt und Asche legen kann. Und zwar wortwörtlich!

TÖDLICHE BEDINGUNGEN

Die Geschichte von »Armageddon« beginnt im Jahre 2170, also knapp 45 Jahre nach den Ereignissen von »Red Faction: Guerrilla«, sprich dem Sieg der Rebellengruppe Red Faction über den machthungrigen Megakonzern Earth Defense Force. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Darius Mason, dem Enkel des einstigen Revolutionsanführers Alec Mason. Darius arbeitet als Minenarbeiter, ist auf Sprengstoffe spezialisiert und könnte auf den ersten Blick auch zweifelsohne Riddicks kleiner Bruder sein. In den letzten zehn Jahren ist viel passiert: Durch einen weiteren Krieg wurde die Oberfläche des Mars unbewohnbar, was die verbliebene Zivilisation dazu zwang, sich tief im Planeteninneren einen neuen Lebensraum zu schaffen. In riesigen Tunnels wurden ganze Städte errichtet, die den Zivilisten nun als neue Heimat dienen. Doch eines Tages entdeckt Mason bei Bergbauarbeiten eine weitere Lebensform, mit deren Existenz zuvor keiner gerechnet hat. Gemeint sind Kreaturen, die aussehen, als würden sie direkt aus der Hölle kommen. Organische Wesen mit der



✖ Bild und Ton

RED FACTION ORIGINS

Neben der auf Mehrspieler-Fahrzeug-Schlachten ausgelegten Download-Auskopplung »Red Faction: Battlegrounds« basiert die Handlung von »Armageddon« auch auf der TV-Produktion »Red Faction: Origins«. Sie soll zeitgleich mit Erscheinen des Spiels im März 2011 im amerikanischen Fernsehen ausgestrahlt werden. 360 Live ist sich aber sicher, dass »Origins« auch seinen Weg auf deutsche Mattscheiben findet. Die Handlung des Spielfilms ist 25 Jahre nach den Geschehnissen von »Red Faction: Guerrilla« angesiedelt. Die Frau des einstigen Revoluzzers Alec Mason wurde ermordet, seine Tochter entführt und sein Sohn Jake Mason, der Protagonist des Pilotfilms, durchstreift die Einöden des Planeten Mars auf der Suche nach seiner Schwester. Klingt nach prickelnder Sci-Fi-Kost.



Auch wenn ein Großteil der Action im Planeteninneren spielt, werden laut Entwickler auch einige Abschnitte auf die lebensfeindliche Oberfläche führen. 360 Live freut sich schon auf brodelnde Lavaseen und fiese Sandstürme.

Erscheinungsform widerwärtiger Insekten. Diese unberechenbare Brut breitet sich nun wie ein Virus über die unterirdischen Kolonien aus, frisst die Menschen und nutzt sie als Energiequelle. Die wenigen Überlebenden dieser Katastrophe versuchen indes, in die unterirdische Stadt Bastion zu flüchten. Natürlich liegt es an Darius Mason, die überrannten Höhlen zurückzuerobern und die Alien-Bastarde mit einem gewaltigen Arschtritt dorthin zu befördern, wo sie hergekommen sind.

KURZER KONTAKT

In der rund viertelstündigen Präsentation auf der diesjährigen Gamescom muss Mason einen von den Aliens infizierten Tunnel säubern, bevor ein Kolonistenkonvoi Letzteren sicher passieren kann. Voller Stolz präsentieren die Entwickler bei dieser Gelegenheit ihren bevorzugten Schießprügel: die brandneue Magnetkanone. Ähnlich dem Enterhaken aus »Just Cause 2« lassen sich damit zwei Ziele miteinander verknüpfen – allerdings auf bisher unbekannte Art und Weise. Denn nach der Zielvorgabe zieht es das erstmarkierte Objekt – egal auf welche Distanz und ob tatsächlich aus magnetischem Material oder nicht – in die Richtung des zweiten Zielpunkts. Je länger der dabei zurückgelegte Weg, desto stärker die Beschleunigung und die Wucht der darauffolgenden Kollision. Auch das Gewicht und andere physikalische Eigenschaften der anvisierten Objekte spielen dabei eine große Rolle. Tanklastwagen in Barrikaden schmettern, Stahlpfeiler in Feindverbände schleudern – die Möglichkeiten, die Umgebung als Waffe einzusetzen, sind nahezu unbegrenzt. Obendrein sieht all das wirklich beeindruckend aus.

Ein anderes nützliches Gadget im neuen Sci-Fi-Arsenal ist das »Nano Forge«, eine Hightech-Manschette, die Masons gesamten linken Arm umklammert. Mit der darin schlummernden Energie-

Fehlt bei den bisherigen Spieleindrücken: der praktische Vorschlaghammer aus »Red Faction: Guerrilla«. Die Entwickler versichern aber, dass es wieder einen geben wird – einen sehr großen sogar.



quelle kann man zerstörte Objekte wieder vollständig reparieren. Wirklich praktisch erweist sich das Gerät vor allem in prekären Kampfsituationen. In einer Szene verfolgen dutzende Chitin-Krabber den präsentierenden Entwickler Jameson Durall. Also verschanzt sich der Senior Designer in einem zerfallenen Container und rekonstruiert diesen von innen heraus, um sich eine kurze Verschnaufpause zu gönnen. Pfffig! Auch hier gilt: Die Anwendungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Und wenn dann doch mal zu viele Aliens an Masons Rüstung knabbern, bleibt als letzter Rettungsanker noch die sogenannte Schockwellen-Attacke. Dazu einfach das Nano Forge aktivieren, per Knopfdruck eine Wirbelattacke vollführen und schon generiert Mason eine temporäre Energiewelle, die Gegner nicht nur zurückschleudert, sondern auch

noch bewegungsunfähig macht. Höhepunkt der Präsentation ist jedoch eine Szene, in der Mason rücklings in einen Kampfläufer klettert. Wider Erwarten flitzt dieses mächtige, »Red Faction Leo« getaufte Exoskelett erstaunlich flink umher. Praktisch auch die mitgeführten Waffensysteme. Mittels Lenkraketen visierst du bis zu drei Gegner auf einmal an, mit der verheerenden Rammattacke verarbeitest du den Rest zu Klump. Doch damit nicht genug. Für das fertige Spiel versprechen die Macher einen ganzen Fuhrpark an futuristischen Radpanzern und Ähnlichem bereitzustellen.

LICHT AUS, ANGST AN

Auch wenn »Armageddon« auf den ersten Blick vieles ähnlich macht wie das Vorgängerspiel, so haben die

Entwickler doch ganz markante Änderungen am Konzept vorgenommen. Ein relativ linearer Levelaufbau tritt anstelle der Offene-Welt-Architektur aus »Guerrilla«. Ferner wurde das Moralsystem zu den Akten gelegt. Im Gegenzug gelobt Volition Inc. eine wesentlich dichtere Story mit zahlreichen Wendungen. Wirklich neu ist hingegen der visuelle Stil: Das Licht-Schatten-Spiel im Planeteninneren erzeugt eine extrem beklemmende und gleichsam äußerst sehenswerte Atmosphäre, der leichte Perspektivenwechsel mit einer noch näher am Geschehen platzierten Third-Person-Ansicht ist ebenso willkommen wie die zahlreichen neuen, sehr effektvollen Waffen. Und obwohl das Zerstörungsmodell der Spielumgebung erneut auf der »Geo-Mod 2.0«-Engine basiert und deshalb für Kenner des Vorgängerspiels aktuell noch wenige Überraschungen bereithalten wird, erfüllt es auch hier seinen Zweck vorbildlich.

Dennoch bleibt abzuwarten, welche Qualitäten der US-Entwickler in Sachen Leveldesign und dem damit verbundenen Spielfluss auf die Beine stellt. Das Gezeigte – wenn auch nur sehr kurze – Demolevel stimmt auf alle Fälle sehr hoffnungsvoll.

Jan Heinrich / sö

Die Singularity Canon schleudert dem Gegner ein Schwarzes Loch entgegen. Doch Vorsicht! Falsch eingesetzt, saugt's den Spieler selbst mit in die Singularität.



360 LIVE sagt...

Klaustrophobischer, atmosphärischer, packender erzählt – trotz erneutem
HITPOTENZIAL Stilwechsel schon jetzt enorm vielversprechend.

8.0 von 10

CALL OF DUTY BLACK OPS

Übel geschnitten oder elegant entschärft?

kurz & knapp

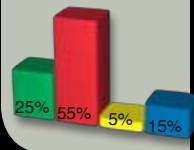
Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Brutal inszenierter Infanterie-Shooter – auch in der deutschen Version.

das ist drin

- Einzelspieler-Erfahrung
- Mehrspieler-Wahnsinn
- Affen finden
- Zombie-Modus



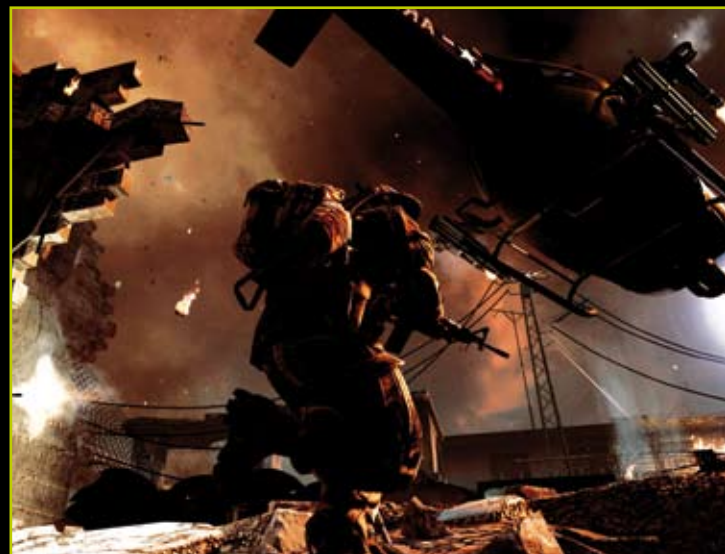
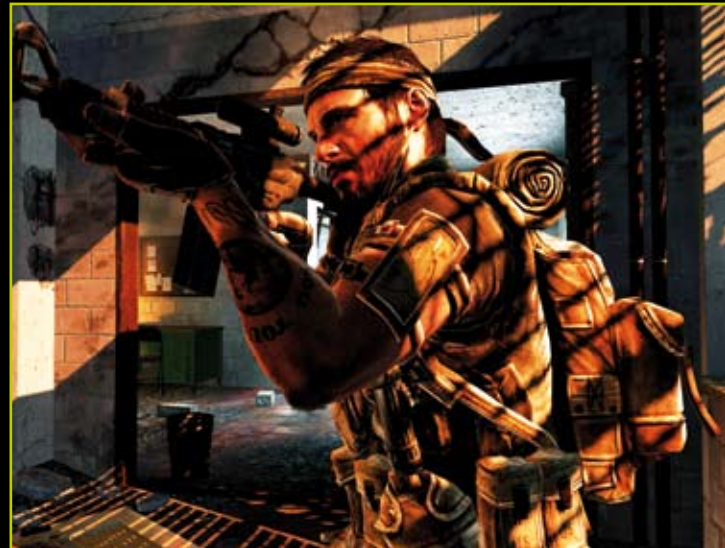
Manchmal schlagen Pressemitteilungen in der Gamer-Szene große Wellen. So geschehen im Herbst 2009: Mit seiner Ansage bezüglich der kurz bevorstehenden Veröffentlichung des Ego-Shooters »Call of Duty: Modern Warfare 2« behauptete Hersteller Activision, dass die deutsche Version völlig ungeschnitten in den Handel kommen würde. Zum Zeitpunkt der Auslieferung wurde dann allerdings bekannt, dass das Spiel doch einige Unterschiede zur internationalen Version aufweist. Folge: Activision musste massive Kritik einstecken. Kurz vor dem Erscheinen von »Call of Duty: Black Ops«, das die Aufträge einer international operierenden Spezialeinheit in Zeiten des kalten Kriegs thematisiert, hat das US-Unternehmen augenscheinlich dazugelernt – und lädt 360 Live zu einer Präsentation ein, die alle Veränderungen zwischen den Versionen aufzeigen soll.

BLUTIGES HANDWERK

So viel vorweg: In beiden Fassungen spritzt der rote Lebenssaft literweise, wie anhand des Kampagnen-Abschnitts »Victor Charlie« im direkten Vergleich zwischen deutscher und englischer Fassung deutlich wird. Der Spieler kommt als Sgt. Mason in einem Hubschrauber zu sich, der über einem See irgendwo in Viet-

nam abgestürzt und bereits mit Wasser vollgelaufen ist. Ein Verbündeter reißt von außen die Tür auf, Mason taucht in die Freiheit und zieht sich auf ein Schiffsboot. Quasi aus derselben Bewegung heraus zerrt er einen verdutzten Fischer als menschlichen Schutzschild zu sich und eröffnet das Feuer auf die im Ufergebüsch lauenden Vietcongs. Sind diese Jungs erledigt, wechselt die Kamera plötzlich aus der Ego-Perspektive in eine Art Zoom-Ansicht. Sie zeigt ein Projektil aus Masons Waffe aus nächster Nähe und folgt dem Geschoss bis zum Eindringen in die Schädeldecke eines Buschkriegers. Mittig auf der Stirn bohrt es sich durch Fleisch und Knochen, der Aufprall wirft das Opfer zu Boden, während eine Blutfontäne wie ein Kometenschweif nach oben spritzt. In der englischen Fassung fliegen hier zusätzlich ein paar kleine Fleischbrocken durchs Bild – sonst gibt's keine Änderungen.

Nächste Szene: Ein weiterer Vietcong-Kämpfer wird bei einem erneuten Tauchgang von Mason ins Wasser gezogen. Dort schlitzt ihm der Spieler in Nahaufnahme die Kehle durch – ganz schön heftig! Kurz darauf erreichen Mason und seine Truppe die Bambusverschlänge eines kleinen Dorfs; und finden die Schlafräume der Wachen. Mit einer Handbewegung fordert ein Kamerad



Volltreffer oder Querschläger? ?

- ⊕ Ordentliches Technikgerüst, riesiges Waffenarsenal, witzige Koop-Spielmodi, komplexer Mehrspieler-Modus, monumentaler Sound, fetzig und bildgewaltig erzählte Einzelspiel-Kampagne
- ⊖ ...die sich aber nicht immer an realen Begebenheiten orientiert, Gewaltgrad nicht jedermanns Sache

Auch »Black Ops« bleibt dem Konzept der Vorgängerspiele treu: knallharte und packend inszenierte Infanterie-Action.





Diesmal erhält der Spieler erstmalig in der Reihe die volle Kontrolle über einen Kampfhubschrauber.

Mason dazu auf, die Schlafenden lautlos abzumurksen. Sobald der Spieler die Nahkampf-Taste drückt, rammt Mason dem vor sich Liegenden das Kampfmesser in den Kehlkopf. Leises Röcheln untermalt das sprudelnde Blut. Keine Frage, hier haben die USK-Vertreter bei beiden der eben beschriebenen Meuchel-Attacken mehrere Augen zugedrückt, denn sie sind in beiden Fassungen absolut identisch und wirken extrem brutal.

Szene drei: In einem direkt ans Dorf angrenzenden Tunnelsystem der Vietcongs wird der wohl größte Unterschied zwischen den Versionen sichtbar: Bei Treffern mit Waffen, die hohen Schaden verursachen – sprich Flinten, Revolvern, Sprengwaffen und wohl auch die in »Black Ops« erstmals eingeführte Armbrust mit Explosivpfeilen – werden in der deutschen Version die Opfer nicht verstümmelt. Dies gilt allerdings nur für den Einzelspieler- und Koop-Part des Spiels; der Mehrspieler-Modus kommt seit jeher ohne abgetrennte Gliedmaßen aus. In der internationalen Fassung verlieren zwei in den Tunnels umherstreunende Vietcong jeweils ein Bein, als sie mit einem Colt Python getroffen werden. In der deutschen Version werden solche Momente durch glaubhafte Sterbeanimationen geschickt kaschiert.

Eine Folterszene im Spielabschnitt »Numbers« wurde ebenfalls gekürzt: In der Originalszene, die übrigens auch für die internationale Fassung erheblich entschärft werden musste, bricht der Spieler aktiv Glasscherben aus einem kaputten Fenster und füttert damit einen Informanten. Zwei Quicktime-Reaktionstests muss er dazu absolvieren. Aktionen, die in der

deutschen Fassung nicht vorkommen, denn das »Einblenden« der Szene erfolgt viel später als im Original. Alles bleibt aber dennoch anhand der Soundkulisse nachvollziehbar. Eine elegante Lösung.

Die angeblich letzte Veränderung zugunsten des USK-18-Siegels: Ein Abschnitt, in dem man von einem Kanonenboot aus feindliche Stellungen am Ufer räumt. Im Original wird er vom Rolling-Stones-Hit »Sympathy for the Devil« begleitet. So was findet die USK aber eindeutig zu kriegsverherrlichend, weshalb der Soundtrack an dieser Stelle aus dem Spiel entfernt wurde und abseits der Soundeffekte Stille herrscht. Eine durchdachte Veränderung, und eine weniger patriotische dazu.

Auch wissenswert: Die Grundausstattung von »Black Ops« ist in allen Ländern identisch – der in der Vergangenheit oft hoch frequentierte Zombie-Modus wird also auch hierzulande auf die Disk gepresst. Wer ihn noch nicht kennt: Bis zu vier Spieler treten kooperativ immer wiederkehrenden Wellen einer durchgeknallten Zombie-Horde entgegen und schalten währenddessen auf einer dynamischen Karte – je nach Punktestand – neue Gebiete frei. Dort warten dann bessere Knarren auf

ihren Jungfernschuss. Die eigens für diesen Modus angepassten Umgebungen wirken zusammen mit den umhergeisternden Zombie-Fratzen extrem klaustrophobisch – Horrorfans wird's gefallen!

ZUSATZ-ARSENAL

Nebenbei empfiehlt Activision Fans, die dennoch eine ungeschnittene Gewaltdarstellung wünschen, den Import der Versionen aus Österreich oder der Schweiz. Die sind beide ungeschnitten und ebenfalls komplett Deutsch. Vom Import der englischen PAL-Version rät der Hersteller aber eindeutig ab, denn die enthält verfassungswidrige Symbole – sprich Hakenkreuze – und darf deshalb nicht legal importiert werden.

Zudem garantiert der Hersteller die Kompatibilität zu kommenden Download-Paketen nur für diese eben genannten, deutschsprachigen Versionen. Klar, eigentlich sollte alles, wofür man Geld ausgibt, auch funktionieren. Bei importierten Spielen muss sich der Kunde aber oft selbst kompatible Download-Pakete organisieren – ein Ärgernis, dem Activision in Sachen »Black Ops« von vornherein einen Riegel vorschiebt. Ein weiterer Pluspunkt: Die vielen Online-Modi aller Fassungen sollen miteinander kompatibel sein!

Schlussendlich wird »Call of Duty: Black Ops« in drei Editionen veröffentlicht: »Standard« ist quasi nur das Spiel, während »Hardened« diverse Download-Goodys sowie einen limitierten »Black Ops«-Orden enthält. Und mit der »Prestige«-Box gibt's zusätzlich ein ferngesteuertes Auto mit eingebauter Kamera. Cool: Die beiden



Sammlereditionen beinhalten einen Download-Code für überarbeitete »World at War«-Karten für den Zombie-Modus.

Bleibt zu hoffen, dass die gezeigten Szenen tatsächlich repräsentativ für den Gewaltgrad der deutschen Fassung sind. Wir rechnen Activision das rechtzeitige Offenlegen der Karten dennoch hoch an, denn bisher hat sich kaum ein Hersteller in Sachen Kürzungs-Aufklärung derart engagiert gezeigt. Bedauerlich allerdings, dass uns Activision nicht rechtzeitig ein Testmuster liefern konnte. Den umfassenden Test findest du daher pünktlich zur Veröffentlichung am 9. November auf www.360-live.de

Jan Heinrich

Und außerdem?

- Kino-Modus, mit dem sich die Höhepunkte der Mehrspieler-Partien zu kurzen Videoclips zusammenschneiden und anschließend veröffentlichen lassen
- 50 Erfolge, alle werden innerhalb der Kampagne und den Koop-Modi freigeschaltet
- Zusätzliche Download-Karten sehr wahrscheinlich; Optionale Bildausgabe in stereoskopischem 3D

360LIVE sagt...

Technisch ausgereift und spielerisch fesselnd! Könnte ähnlich groß werden wie HITPOTENZIAL »Modern Warfare 2«.

9.0 von 10



kurz & knapp

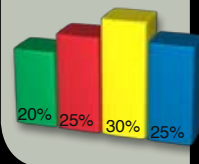
Hersteller | THQ
Entwickler | Kaos Studios
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 32
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Hitzige Mehrspieler-Schlachten in typischer »Battlefield«-Manier.

das ist drin

- Koreaner
- Drohnen
- Amerikaner
- Explosionen



HOMEFRONT

Vom Osten lernen heißt siegen lernen...

Schreien und Kreischen überall. Dazu ohrenbetäubendes Kanonenfeuer, das ununterbrochene Rattern von Maschinengewehren und wuchtige Explosionen, die das Trommelfell förmlich zu zerreißen drohen.

Hier tobt der Krieg, das hört man sofort. Obwohl die Szenerie auf den ersten Blick friedlich erscheint: Majestätisch thront eine kleine Kirche auf einer Anhöhe. Ok, das Dach ist löchrig und auch die Buntglasscheiben haben schon bessere Zeiten gesehen, aber zusammen mit dem Flüschen im Hintergrund versprüht der Ort dann doch eine gewisse Idylle. Dann plötzlich: Ein Heli schraubt sich hinter dem Gotteshaus empor. Das Ungetüm erinnert frappierend an den WZ-10 des chinesischen Militärs, trägt aber einen weißen Stern auf rotem Grund an der Seite. Zehn Sekunden wabert es friedlich in der Luft, nur um dann

einen verheerenden Schwall Raketen gen Kirchendach abzufeuern. Ein Donnerschlag gefolgt von einem Feuerball und umherfliegenden Körpern bestätigt den Treffer.

Szenen wie diese sind im Mehrspieler-Modus des Ego-Shooters »Homefront« keine Seltenheit, sondern eher die Regel, wie eine ausführliche Anspiel-Session Ende September in London eindrucksvoll beweist.

Vorab kurz zur Story: Die zeichnet ein düsteres Szenario. Nach dem Tod von Nordkoreas Herrscher Kim Jong-il kommt dessen Sohn an die Macht, der den verfallenen Staat neu aufbaut – und einen Eroberungsfeldzug startet, dem erst Japan, dann Malaysia und andere Länder zum Opfer fallen. 2027 sind auch die USA der Macht der koreanischen Volksarmee erlegen und zählen zur Besatzungszone – das ist der Zeitpunkt, zu dem die Einzelspieler-Kampagne startet. Der Mehrspieler-Teil hingegen setzt zeitlich früher ein. Nämlich im Jahr 2025, als sich die geschwächten US-Streitkräfte gegen die Invasoren stemmen. 360 Live stürmt auf Seiten der US-Boys in die Schlacht, und zwar auf der Karte »Farm«. Eine recht große Kulisse mit der erwähnten Kirche, einem halb zerstörten Farmhaus, einer Scheune und einigen Wiesen auf der einen

Seite. Auf der anderen: eine improvisierte Befestigungsanlage der koreanischen Armee samt Fahrzeuglager. Gespielt wird der Modus »Ground Control«. Missionsziel: Im Kampf 16 gegen 16 Spieler zufällig wechselnde Punkte auf der Karte einnehmen und halten; dadurch Punkte für die USA respektive Korea sammeln, bis eine Seite gewinnt. Schon in den ersten Minuten wird klar, woran sich der Mehrspieler-Modus orientiert. »Enemy Territory: Quake Wars« und die »Battlefield«-Reihe sind die Vorbilder. Sechs Soldatenklassen mit unterschiedlicher Feuerkraft stehen zur Wahl: Assault, SMG, Heavy, Tri-Burst Assault, Sniper und Stealth. Tatsächlich finden sich »Battlefield«-Kenner umgehend zurecht. Zu erobernde Ziele werden als Punkt »A«, »B« und »C«

Big Mac oder Panch'an?

- ⊕ Unterschiedliche Soldatenklassen, durchdachtes Belohnungssystem für Abschüsse und Eroberungen, Einsatz von Kampfdrohnen sorgt für Abwechslung
- ⊖ Fahrzeugphysik noch verbesserungswürdig, einige Texturen noch sehr matschig, teilweise etwas chaotisch

Und außerdem?

- Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Spieler via Xbox Live
- Karten sind so ausgelegt, dass sie Matches der Konstellation acht-gegen-acht und 16-gegen-16 ermöglichen
- Als Mehrspieler-Spielmodus ist bisher lediglich »Ground Control« angekündigt; wir hoffen aber auch auf Flaggenklau und andere Klassiker
- Und die Erfolge? Klar, wird's geben, Details hält THQ aber noch unter Verschluss

✖ Waffenbrüder

DIE SCHIESS-PRÜGEL

Wer in einem Spiel wie »Homefront« was reißen will, der muss früher oder später Gebrauch von den Waffen der sechs Soldatenklassen machen. Das Arsenal präsentiert sich sehr abwechslungsreich und setzt Shooter-Fans mal fiktive, mal reale Schießprügel vor. Als Scharfschütze geht's mit der erfundenen M112 ins Feld. Keine Waffe für motivierte Frontkämpfer, aber perfekt für jene, die sich gerne im Dickicht oder auf den oft erklimmbaren Häuserdächern verschanzen, um von dort den Feind ins Visier zu nehmen. Als Tri-Burst Assault, eine Art Kommando-Soldat, trägt man wiederum die SN Scar mit sich herum – ein real existierendes Sturmgewehr mit Dreischuss-Modus, das gehörigen Schaden anrichtet. Stallone-Fans hingegen werden das ebenfalls real existente M249-MG lieben. Devise hier: draufhalten, Spaß haben. Irgendwas wird bei solch breitem Streufeuer schon in Mitleidschaft gezogen. Kurzum: Wie schon bei »Battlefield« ist Ausprobieren angesagt. Nach vier, fünf Stunden zeigt sich, welche Klasse und damit Waffe dem eigenen Können und Spielverhalten zusagt.



Rein ins Gefecht und wild um sich feuern – das kann man natürlich machen. Große Schlachten wird man so allerdings nicht für sich und sein Team entscheiden.

angezeigt. Also hingerannt, Gegner niedergemäht, warten, bis sich eine Leiste füllt, und schon gilt der Checkpoint als erobert – der Modus Hügelkönig aus »Halo 3« lässt grüßen. Klingt einfach, ist simpel, motiviert aber, weil die Ziele stets wechseln und die Action praktisch nicht abreißt. Sicher ist: Wer aktiv kämpft und Kameraden gezielt unterstützt, hat definitiv mehr Spaß als randalierende Rambos. Dafür sorgen die sogenannten »Battle Points«, also Punkte für Abschüsse, Eroberungen, erfolgreich geleistete Schützenhilfe und mehr. Genug zusammen, schaltet man damit Klassen-Spezialfähigkeiten frei. Für 300 Punkte darf etwa der Scharfschütze eine Beobachtungsdrohne entsenden: Per Druck aufs Digi-Pad zoomt der Blick hinter die Drohne, die sodann präzise jedem Befehl folgt. Vorteil? Aus der Luft werden Feinde markiert, die Teammitglieder dann dank weißer Umrandung auch durch Wände hindurch sehen. Landen Kollegen nun einen Treffer, gibt's

ebenfalls Battle Points. Wer nicht so auf Beobachten steht, der darf als Assault-Soldat die gleiche Drohne steuern – nur eben die mächtige Raketenwerfer-Version. Rasend schnell zischt der Spieler damit über Baumkuppen und Hügel hinweg, nimmt Bodentruppen ins Fadenkreuz oder knipst im Kirchturm versteckte Heckenschützen aus. Eine willkommene Abwechslung zum sonst steten Am-Boden-Rumlatschen – vor allem weil die Perspektivenwechsel nahtlos ineinander übergehen. Das motiviert, auf Punktejagd zu gehen. Doch nicht nur das. Viele weitere Vehikel warten auf einsatzfreudige Kämpfer. Allerdings stehen sie nicht von Anfang an auf dem Schlachtfeld, sondern müssen ebenfalls gegen Bares angefordert werden. Genügend Geldmittel vorausgesetzt, geht's bei Matchbeginn oder nach dem Ableben dann direkt fahrend in den Kampf. Mit dem M1A3-Kampfpanzer knirscht man ohne Probleme über feindliche Truppen und zerledert mit der Kanone einen feindlichen

Truppentransporter, während ein Mitstreiter am Bord-MG hängt und für bleihaltige Luft sorgt. Das fixt an, macht Laune, auch wenn noch nicht alles harmonisiert. Der Panzer etwa bleibt immer wieder an Zäunen hängen oder kriecht senkrecht Bäume hoch. Die Steuerung des Helikopters AH-64 Apache hingegen: tadellos. Etwas schwerfälliger, aber ohne Probleme gleitet er durch die Luft und sorgt dank Hellfire-Bewaffnung für ein regelrechtes Inferno am Boden.

Unser Ersteindruck? Nicht in der Liga von »Call of Duty«, aber eine durchweg spaßige und schnelle Alternative für jene, die was Neues wollen. Und vor allem für jene, die auch an der »Battlefield«-Reihe oder »Quake Wars« Gefallen finden.

Michael Förtsch



Amerikaner gegen Koreaner – ein ungleicher Kampf? Nein, beide Parteien sind schon recht gut ausbalanciert. Sie verfügen zwar über verschiedene Waffen, doch die nehmen sich nicht viel.

360 LIVE sagt...

Nach den vielversprechenden Einzelspieler-Eindrücken überrascht auch der Mehrspieler-HITPOTENZIAL Modus mit tollen Ideen.

8.0 von 10

kurz&knapp

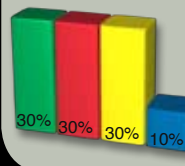
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Criterion
Genre | Arcade-Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Arcade-Rennspiel mit tollem Fuhrpark und anspruchsvoller Fahrphysik.

das ist drin

- Jagen
- Hetzen
- Erlegen
- Feiern



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Stell dir vor, »Need for Speed« und »Burnout Paradise« machen ein Kind...

Man stelle sich das vor: Die Macher der großartigen »Burnout«-Rennspiele entwickeln ein neues »Need for Speed«. Das ist doch eine Traumpaardung, so als ob Angelina Jolie und Brad Pitt ein Kind zeugen würden – dabei kann nur etwas Schönes entstehen. Und so ist es auch, so viel lässt sich nach rund fünf Stunden Probefahrt mit dem neuen »Need for Speed« sagen. Das Previewmuster enthält zwar nur zwölf Einzelrennen und weder Karriere noch Online-Wettfahrten, aber Grafik, Steuerung und Fahrerlebnis sind beurteilbar. Also los. Die erste Überraschung gibt's gleich zu Beginn im Startmenü: Statt Gitarrenlärm und Rockmusik dringt nur ein dumpfes Pumpen aus den Lautsprechern, wie von einem Herzschlag. Diese Stille trägt viel Spannung in sich, auch im anschließenden Bildschirm – der Fahrzeug-Auswahl. Porsche Boxster, BMW Z4, Nissan 360Z, welches dieser drei rassigen Sportcabrios darf's denn sein? Die Entscheidung fällt per A-Taste – und danach reißt's dich vom Hocker. Ein Motor brüllt auf, wie eine Urgewalt fräst er sich in dein Hirn hinein und

löst eine Flutwelle an Lust auf Vollgas aus. Was für ein Soundschauer, was für eine Gänsehaut: Einen vergleichbaren Moment gab es zuletzt vor zehn Jahren, nämlich im Intro von Segas großartiger Rennsimulation »F355 Challenge – Passione Rossa«.

Nach einer minimalen, durch Kamerazooms auf Flügel, Felgen und andere Feinteile elegant kaschierten Ladepause geht's los. Sechs Cabrios geben es sich auf einem breiten Asphaltband. Küste, qualmende Reifen, und Sieger ist, wer im Ziel vorne liegt. Ein purer Positionskampf, geprägt durch Mut, Fahrkönnen und eine Prise Wahnsinn. An den Computergegnern fällt auf, dass nichts auffällt. Die geben Stoff, bleiben in schnellen Kurven am Gas, quetschen sich eng vorbei – und fliegen schon mal ab. Kurz gesagt, sie fahren wie Menschen. Hochspannende Positionskämpfe sind die Folge, erst recht, wenn einen Texteinblendungen der Marke »Eine Meile bis ins Ziel!« oder »Achtung, Gegenverkehr!« vorantreiben. Arglose Verkehrsteilnehmer füllen die Straßen – was für ein Hindernislauf! Leider sind Unfälle oft



Typisch »Need for Speed«: ein Fuhrpark voller Supersportwagen, darunter Carrera GT, Lamborghini Reventon und McLaren MP4-12C.

Erhältlich | 18. November 2010 Status | 90% komplett

5,480 BOUNTY

Das Spiel in Zahlen

1 offene Welt, 20 Karrierestufen als Racer, 20 Karrierestufen als Cop, 21 originale Automarken aus Japan, USA und Europa; 3 Kameraperspektiven, nämlich Vollbild, Verfolger, Motorhaube; 75 Abkürzungen in der gesamten Spielwelt, 30 Videobilder pro Sekunde, 1 unveränderliche Controller-Einstellung, zumindest im uns vorliegenden Previewmuster, gefühlte 213 Statistiken über Spielzeit, Gesamtstrecke, gefundene Abkürzungen etc.

Vollgas oder Standgas?

- ➕ Flüssiger Bildaufbau, überzeugender Spielfluss, kurze Ladepausen, begeisternder Motorsound
- ➖ Nagelbett-Waffen auf der Straße sehr schlecht erkennbar, Nachrennen zu kontrastarm, offenbar nur Lack-Tuning, keine Cockpitkamera

Und außerdem?

- Das Auswahlmühen nennt sich »Autolog«; von hier aus sind sämtliche Online-Funktionen erreichbar
- Kein Splitscreen-Modus ■ Bis zu acht Spieler via Xbox Live. An der Entwicklung des Online-Teils sind die schwedischen »Battlefield«-Erfinder von D.I.C.E. beteiligt; Details zu den Spielmodi hält Electronic Arts bisher unter Verschluss ■ 50 Freispiel-Erfolge, davon rund ein Viertel als Racer, ein Viertel als Cop, ein weiteres Viertel für Online-Rennen und das letzte Viertel für Diverses, zum Beispiel ein Foto vom Porsche 918 Spyder knipsen

ERSTE
PROBEFAHRT
NUR IN 360 LIVE



1



* Teile dich mit

SAG'S MIT VOLLGAS

Dass sich »Hot Pursuit« mit Criterions letztem Werk »Burnout Paradise« etliche Ausstattungsmerkmale teilt, das macht sich auch an der nahtlosen Online-Anbindung bemerkbar. Wer mag, ist immer vernetzt und nicht nur startbereit für Online-Wettrennen aller Art. Via Xbox Live fließen Nachrichten, Ergebnislisten und Herausforderungen von Freunden als Textbotschaft durch das Titelbild; an der so genannten »Wall« kann man kinderleicht Botschaften einsehen und hinterlassen; oder diese an andere Info-Verteiler weitervermitteln. Welche genau, ist noch unbestätigt – wir tippen auf Facebook und Twitter als die üblichen Verdächtigen.

2



* Fremde Gene

BURNOUT, BIST DU'S?

1 Einige Facetten des Spiels erinnern stark an »Burnout«. Durch hohes Tempo, schnelle Drifts und beherztes Fahren füllt man eine Nitroleiste auf, die sich auf Kommando in einer Auspuff-Flamme und spürbar mehr Schub entlädt.

2 Bei genauer Betrachtung fallen etliche Merkmale auf, die dem Ganzen eine erstaunliche Tiefe geben. Driften etwa die Hinterräder in Kurven ins Kiesbett, kostet das Tempo. Umgekehrt kann man im Windschatten spürbar Meter gut machen.

3 Die Steuerung begeistert: Drifts sind mit Gas und Bremse herrlich präzise kontrollierbar; per X-Taste lässt sich das Auto nahezu sofort um 180 Grad herumwerfen. Aus dem Drift heraus den Nitro zünden, das klickt dann mal so richtig.

3



unausweichlich. Das bremsst den Spielfluss, erst recht, weil ein Totalschaden das Aus bedeutet. Da muss Criterion noch den Schwierigkeitsgrad ausbalancieren, darf nicht mehr so sehr Computergegner favorisieren.

Doch was tun, wenn rücksichtslose Raser ihren Koenigsegg CCX oder Bugatti Veyron ans Limit treiben? Kenner der zwei »Need for Speed: Hot Pursuit«-Spiele von 1998 und 2002 ahnen es: Erneut toben nicht nur Straßenrowdys durch den Verkehr, sondern man wechselt gelegentlich auf die Seite der Cops. »Halte den Porsche auf!« oder »Ramm die fünf Typen schrottreif!«, mit solchen Funksprüchen feuert einen das Spiel als Polizist ins Rennen. Die Hüter von Recht und Gesetz setzen auf geile Geschosse: etwa Corvette Z06, Porsche Carrera GT und Nissan GT-R in schickem US-Copcar-Outfit; schwarzweiß lackiert; mit blauroten Signallichtern auf dem Dach, in Scheinwerfern und Kühlergrills. Tolles Stroboskop-Geflacker, vor allem, wenn's im Tunnel von allen Wänden reflektiert wird. Entscheidend beim Katz-und-Maus-Spiel sind dann nicht mehr nur Können und Reaktionsvermögen, sondern auch ein bisschen taktisches Mitdenken. Weil nämlich Waffen zum Einsatz kommen. Per Digi-Pad-Kommando eilen etwa Helikopter herbei und bremsen den Gejagten zeitweilig. Oder

man beschwört – ebenfalls per Digi-Pad – die EMP-Herausforderung; hält also bis Ende eines Countdowns das Fadenkreuz auf dem Opfer und guckt zu, wie es von einer ordentlichen Stromladung aus der Spur gerissen wird. All diese Mittel sind mit Umsicht zu genießen, weil sie nur begrenzt und nur innerhalb bestimmter Zeitabstände einsatzfähig sind. Ein Plus an Spannung ergibt sich aus der Tatsache, dass die Offensiv-Mittel – ebenso wie die Übersichtskarte links unten im Bild – in vorherbestimmten Momenten ausfallen können. Dann muss man eben ohne auskommen; lässt sich vom hektischen Geplapper aus dem CB-Funk nicht stören und lieber von der beschleunigten Orchestermusik mitreißen. Diese dramatischen Momente fügen sich sehr schön ein; ebenso wie die spektakulären Unfallszene im schönsten »Burnout«-Stil, inklusive Funkenregen und Zeitlupen-Nahaufnahme. Klasse!

Überhaupt spart Seacrest County, so nennt sich die an Kalifornien erinnernde Kulisse, nicht mit Aussichtspunkten. Herrliche Küsten, wilde Steppen, staubige Canyons; dazwischen immer wieder Tunnel und dahinter dann häufig neue Bilder: Sonne, Nacht oder Morgendämmerung; Nebel, Niesel oder Schnee auf 2.000 Meter Höhe – sehenswertes Drumherum gibt es

reichlich, und das, obwohl im vorliegenden Previewmuster noch fast jede Abzweigung durch Straßensperren blockiert ist. Wir gehen davon aus, dass sich Fox Lair Pass, Grand Ocean Coast, Oakmont Valley, Boulder Desert und all die anderen Kulissenhäppchen am Ende zu einer einzigen, voll befahrbaren Welt addieren. So sagt's zumindest der Hersteller, und wir wollen es ihm gerne glauben. Hat ja schon bei Criterions »Burnout Paradise« toll funktioniert. Wird wieder funktionieren, jede Wette.

Richard Löwenstein

360LIVE sagt...

Wenn Criterion an einem Arcade-Rennspiel bastelt, kann das nur klasse werden.

HITPOTENZIAL War immer so und wird diesmal wieder so sein.

8.5 von 10



BRINK

Wenn man dieser Tage im Ego-Shooter-Genre ganz groß rauskommen will, ist vor allem eines wichtig: Profil zeigen. Das Bethesda-Studio Splash Damage hat sich diese Tugend für ihre kommende Produktion »Brink« in fetten Buchstaben auf die Fahne geschrieben. Die ersten Spieleindrücke geizen jedenfalls nicht mit neuartigen Erlebnissen und frischen Ideen.

1:00



In Brink dreht sich alles um eine Stadt namens »The Ark«, zu Deutsch: die Arche. Im Jahr 2045 ist sie eine der letzten Enklaven der Menschheit. Denn der Planet wurde nahezu komplett überflutet. Über 50.000 Menschen leben in der Arche. Folglich wundert's kaum, dass Ressourcen-Knappheit ein gigantisches Problem darstellt; und ein Bürgerkrieg unmittelbar bevorsteht.

3:24



Der Konflikt entbrennt zwischen den zwei Fraktionen »Sicherheit« und »Widerstand«, deren Geschichte in jeweils einer eigenen Kampagne erzählt wird. Genial: Bis zu acht Spieler können sich zusammenschließen, um die Story kooperativ anzugehen. Team-basierte Kämpfe mit stark variierender Aufgabenstellung sowie das ständige Sammeln von Erfahrungspunkten bilden den Kern der Spielmechanik.

5:48



Der Gegner? Nun, da es sich um ein online-zentriertes Spiel handelt, in der Regel acht menschliche Kontrahenten. Sind nicht genügend Mitspieler vorhanden, springen KI-Bots ein. Zunächst entscheidet man sich aber für eine der vier Klassen: Arbeiter, Soldat, Ingenieur oder Sanitäter. Deren Fähigkeiten lassen sich mit jeder erreichten Erfahrungsstufe verbessern – ein ständiger Motivations-Boost!

17:02



Ist ein Match, also eine Mission, in vollem Gange, hört jeder auf den KI-Kommandanten. Der verteilt – je nach Spielsituation – Aufgaben an die einzelnen Teammitglieder. Hier hat beispielsweise die Widerstandsgruppe eine biologische Waffe scharf gemacht. Um sie zu entschärfen, müssen die Sicherheitsbeamten einen schweren Roboter gen Bio-Sprengsatz eskortieren. Nebenbei gilt's Stellungen und Terminals einzunehmen.

20:51



Das Gunplay von »Brink« erinnert am ehesten an den Shooter-Rollenspiel-Hybriden »Borderlands«. Entsprechend kann's schon mal vorkommen, dass ein Opfer, obwohl direkt von einer Schrotflinte getroffen, nicht sofort in seine Einzelteile zersplittert. Fair: Für Treffer dieser Art erhält man trotzdem Erfahrungspunkte. Noch mehr sind's dagegen, wenn der Feind tatsächlich zu Boden geht oder man Nebenziele erfüllt.

22:33



Die bisherigen Spieleindrücke zeichnet ein Element besonders aus: das sogenannte Smart-System. Hiermit bewegt sich der Spieler – »Mirror's Edge« lässt grüßen – im Parkour-Stil durch die Level. Aus dem Sprint heraus über Abgründe hechten, im Nu turmhoch gestapelte Kisten erklimmen, auf schwebenden Objekten herumkraxeln – all diese Aktionen gehen durch Gedrückthalten von nur einer Taste von der Hand.

30:06



Die bisher angespielten Karten können dank etlicher Details und Interaktionsmöglichkeiten bereits überzeugen. Insgesamt sollen sich alle Umgebungen laut Entwickler stark voneinander unterscheiden, was auch anhand des Szenarios Sinn macht: Das Zentrum der Arche steht mit seiner sehr sterilen Architektur im klaren Kontrast zu den Slums und Containerburgen im Süden der Stadt.

36:48



Mit steigendem Spielfortschritt widmet man sich auch immer öfter dem umfangreichen Charakter-Editor. Hier werden die im Spiel freigeschalteten Waffen und Kleidungs-Accessoires ausgerüstet und weiterentwickelt. Lobenswert: Jede Verbesserung an jedem Schießprügel oder Gegenstand ist klar erkennbar. Wer also gerne Imagepflege betreibt, kann prima mit seinen neuen Errungenschaften prahlen.

44:13



Der Grafikstil wirkt wie eine durchdachte Gratwanderung zwischen Comic-Look und Fotorealismus. So sind Gesichtszüge und Statur dieses Charakters schwungvoll überzeichnet, was ihn wie einen ultrafieses Superathleten dastehen lässt. Gilt auch für die Umgebungen, die mit ihren übertrieben großen Flächen vieles größer wirken lassen, als es scheint. Im Gegenzug dazu steht eine überraschend hohe Detailtiefe.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Bedenkt man, wie viel Zeit bereits ins Balancing investiert wurde, könnte »Brink« in der Mehrspieler-Szene tatsächlich für jede Menge Aufsehen sorgen. Auch das Smart-System gefällt und hat gute Chancen, Nachahmer zu finden. Verwunderlich dagegen: In der Arche gibt's weit und breit keine Frauen. Also, liebe Entwickler: Sorgt dafür, dass noch ein paar heiße Feger ihre Kanonen durchladen – und das bitte nicht erst in Form eines kostenpflichtigen Download-Pakets.

Potenzial **8.0** von 10

WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



DRECKIG. HEART. KOMPROMISSLOS.
ALLE FAHRER, ALLE TEAMS, ALLE EMOTIONEN:
DIE GANZE WELT DER WRC.

Ab sofort erhältlich!

**2010 OFFICIAL
VIDEOGAME**

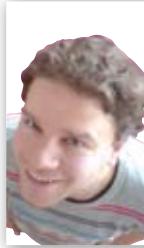


An official product developed and published under license of FIA World Rally Championship granted by North One Sport Ltd. © 2010 Lago S.r.l. Published by Lago S.r.l. Black Bean is a registered trademark of Lago S.r.l. Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Manufacturers, cars, names, brands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

360 – DAS SIND WIR



RICHARD LÖWENSTEIN
CHEFREDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70
GENRES | Action, Rennspiele
SPIELT GERADE | »F1 2010«,
»Enslaved«
FREUT SICH AUF | »Need for Speed Hot Pursuit«, »Twinky« (iPhone)



SÖNKE SIEMENS
LEITENDE REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Vanquish«,
»Halo: Reach«
FREUT SICH AUF | »Rage«,
»Gears of War 3«



JAN HEINRICH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »Lost Planet 2«,
»Vanquish«
FREUT SICH AUF | »Portal 2«,
»Deus Ex: Human Revolution«



MICHAEL FÖRTTSCH
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Halo: Reach«,
»Enslaved«
FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«, »Duke Nukem Forever« (und das seit 12 Jahren)



SABINE VOGEL
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Nyanko
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Enslaved«,
»Fallout: New Vegas«
FREUT SICH AUF | »Kinectimals«,
»Dragon Age 2«



MAXI TRAUTMANN
REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | oldsplatterhand
GENRES | Rollenspiele, Actionabenteuer
SPIELT GERADE | »Resonance of Fate«,
»Castlevania: Lords of Shadow«
FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human Revolution«, »Neverdead«



MORITZ WANKE
WEB-REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Vanquish«,
»Medal of Honor«
FREUT SICH AUF | »Marvel vs. Capcom 3«, »Dead Space 2«



MAX ROSSMEISL
WEB-REDAKTION
LIVE-GAMERTAG | SiegbertS
GENRES | Ego-Shooter, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Halo: Reach«,
»Battlefield: Bad Company 2«
FREUT SICH AUF | »Rage«,
»Bulletstorm«

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 Förttsch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel,
Max Roßmeisl, Maxi Trautmann, Stefan Mayr

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: vertriebservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG PRINT
Media & Office Point, Christiane Schöber,
Tel.: +49(0)8123 / 98 90 98 3, Fax: +49(0)8123 / 98 90 98 4
Mobil: +49(0)162 / 274 65 11, E-Mail: media@360-live.de

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

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

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

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

WEB-ADRESSE
www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle in 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: Deus Ex: Human Revolution von Square Enix / Eidos
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IWW Q4/2009): 17.488
Verkaufte Exemplare (IWW Q4/2009): 17.043
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWW), Berlin

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

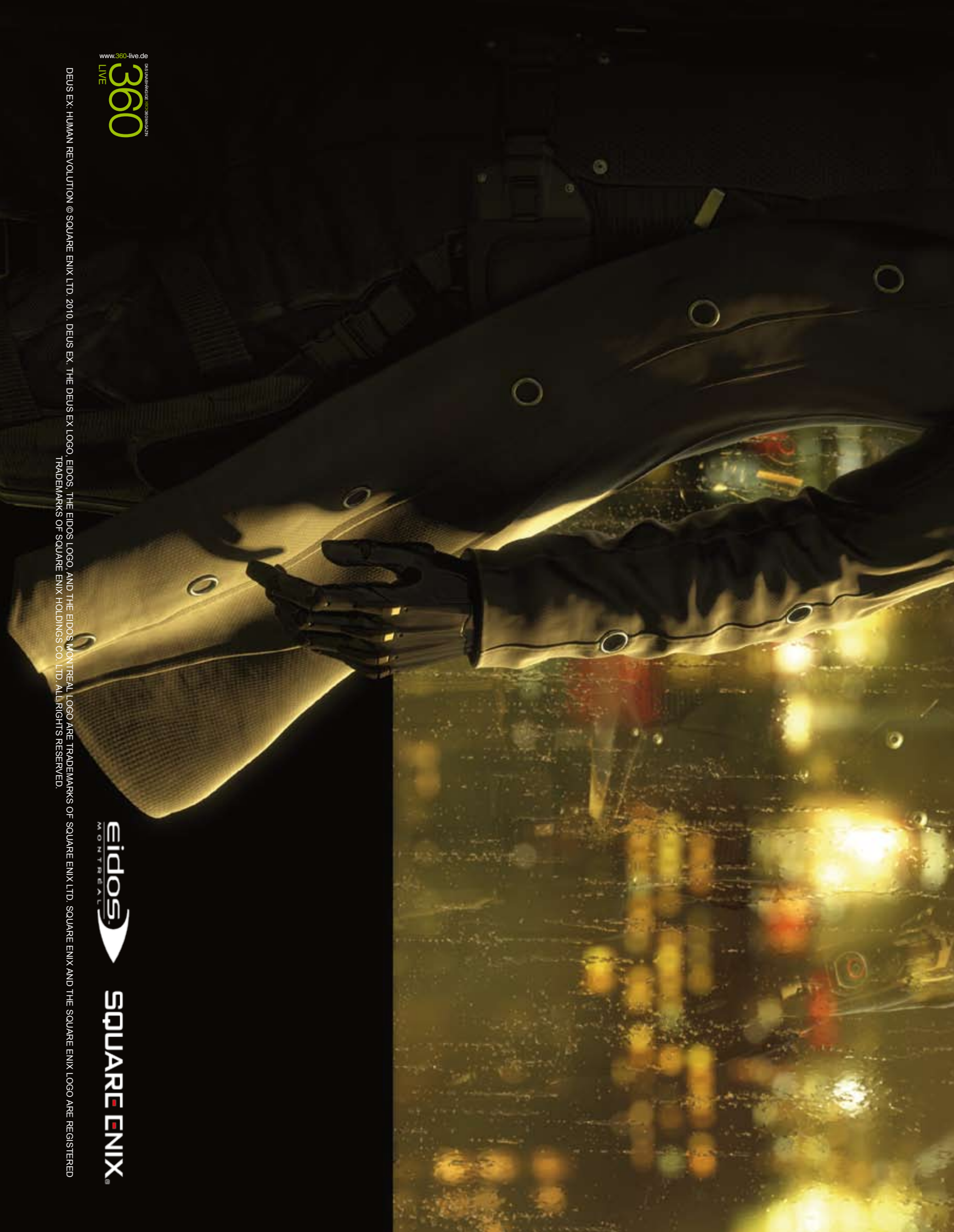
DEUS EX

HUMAN Δ N REVOLUTION™









www.360-live.de
360
LIVE

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION © SQUARE ENIX LTD. 2010. DEUS EX, THE DEUS EX LOGO, EIDOS, THE EIDOS LOGO, AND THE EIDOS MONTREAL LOGO ARE TRADEMARKS OF SQUARE ENIX LTD. SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SQUARE ENIX HOLDINGS CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

eidos
MONTREAL

SQUARE ENIX®

JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den packend inszenierten Horror-Schocker »**Silent Hill: Homecoming**« von Konami dazu. Dichte Grusel-Atmosphäre, interessante Bosskämpfe und komplexe Puzzles prägen dieses Otherworld-Abenteuer. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du mit »**Silent Hill: Homecoming**« gepflegte Horror-Unterhaltung als Abo-Geschenk ohne Zuzahlung erhalten! Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

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

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

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

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

Erhältlich | 14. Oktober 2010

DER SKANDAL-SHOOTER ENDLICH GETESTET!

Das Spiel in Zahlen

3 Schwierigkeitsgrade; Einzelspieler-Kampagne aufgeteilt in 3 Akte: Prolog, Tag 1, Tag 2; 3 Gefechtspositionen: stehend, kniend, liegend; neben 1 Pistole und 1 Kampfmesser dürfen jederzeit 2 weitere Waffen mitgeführt werden; 3 Klassen im Mehrspieler-Modus: Riflemen, Special Ops, Sniper; außerdem 2 spielbare Fraktionen: Alliierte und Opposing Force (OPFOR); 15 verschiedene Waffen im Mehrspieler-Modus – auf Seiten der Alliierten wählbar: M16A4, M249, F2000, M21, M24, G3A4, M4A1, 870MCS, P90 DW, auf Seiten der OPFOR wählbar: AK-47, PKM, F2000, SVD, SV-98, G3A4, AKS-74U, TOZ-194, P90 PDW.

Skandalös gut oder reines Skandalgut?



Sehr gute deutsche Sprachausgabe, riesige Vielfalt an phantastischen Soundeffekten, spannende Scharfschützen-Passagen, weniger patriotisch als »Call of Duty«, fair gesetzte Speicherpunkte, schicke Rauch-Effekte, Mehrspieler-Modus ist ein Zeitfresser



Kampagne zu kurz, kaum Abwechslung bei den Gegnertypen, KI ziemlich durchschaubar, schwaches Ende, teils seltsame Explosionen, Kampagne und Mehrspieler mit unterschiedlichen Grafik-Engines dargestellt

MEDAL OF HONOR

Der Afghanistan-Krieg zum Mitspielen – einfach nur skandalös oder doch ein Game, das eine Botschaft transportiert? Sönke Siemens spielt's durch und gibt Antworten...

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Danger Close / D.I.C.E.

Preis | ab 60 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 24

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Aus der Sicht verschiedener Soldaten drei Tage im Afghanistan-Krieg erleben.

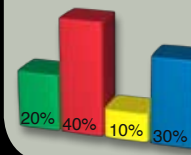
das ist drin

● Befehlen lauschen

● Befehle ausführen

● Befehlsverweigerung

● Zu Befehl!



Witzig: Bleibst du eine Zeit lang ruhig an einer Stelle stehen, brüllt meist ein Kollege: »Hey, mach mal jemand Adams wach!«

Und außerdem?

■ Mehrspieler-Modus für 24 Spieler; acht Mehrspieler-Karten ■ Xbox-360-Fassung wird im Gegensatz zur Playstation-3-Version ohne einen Freischalt-Code für das Bonus-Spiel »Medal of Honor: Frontlines« ausgeliefert; »Frontlines« erschien erstmals 2002 für Xbox und ist ein Ego-Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik ■ Käufer der Tier-1- und Limited-Edition erhalten kostenfreien Zugriff auf die »Battlefield 3«-Beta, sobald diese erscheint ■ 50 Erfolge, etwa fürs Abschließen der einzelnen Kampagnen-Missionen, Fortschritte im Mehrspieler-Modus, aber auch Kurioses wie einen 7,5 Meter hohen Sprung mit dem ATV-Flitzer



✱ Der Tier-1-Modus

WER SCHNELLER IST, GEWINNT

Engagierte Rennspieler lieben den Zeitfahren-Modus. Denn hier können sie in Online-Ranglisten mit ihren Bestzeiten prahlen. Der engagierte »Medal of Honor«-Spieler setzt auf den Tier-1-Modus, um aller Welt sein Können zu beweisen. Aufgabe in diesem nur online spielbaren Modus: Die einzelnen Level der Kampagne so schnell wie möglich abschließen und zeitgleich so viele Skill Kills, also besonders gewiefte Treffer, wie möglich holen. Denn die Skill Kills sind's, die die unbarmherzig tickende Uhr immer wieder pausieren. Ein Kopfschuss stoppt den Zeitmesser zum Beispiel für zwei Sekunden. Zwei Feinde mit einer Kugel zersieben – satte sechs Sekunden Zeitstopp. Fehlende Checkpoints, verlangsamte Lebensenergie-Regeneration, ein deaktiviertes Fadenkreuz, stärkere Gegner und die abgeschaltete Option, sich von Kameraden Munition zu leihen, machen die Herausforderung für Bestzeiten-Jäger perfekt. Spielsenswert!



Das im Text beschriebene ATV-Level lockern die Entwickler zwischendrin mit netten Schleich- und Sniper-Passagen auf.

Der Apache im Heli-Level folgt selbstständig seiner Route. Irgendwie auch praktisch, denn so hat man mehr Zeit, um mit den mächtigen Waffensystemen Unheil anzurichten.



fordern dich, setzen dich unter Druck, lassen dich erahnen, welchen Extremsituationen amerikanische GIs und ihre Verbündeten tagtäglich am Hindukusch ausgesetzt sind. Doch gelingt es Entwicklern Danger Close auch den Rest des Spiels über, diesen Krieg, den die westliche Welt wahrscheinlich nie gewinnen wird, so realitätsnah wie möglich zu porträtieren? Gibt es kritische Untertöne, die den Spieler nachdenklich werden lassen über den Wahnsinn, der sich in Afghanistan abspielt?

TAGE, DIE DIE WELT NICHT VERGISST

Das Spiel selbst beginnt mit einem Render-Intro, das bruchstückhaft erklärt, wie und warum du nach und nach in die Rolle von Mitgliedern verschiedener Spezialeinheiten schlüpfst: Du siehst die Erdkugel in ihrer Gesamtheit. Während sich der blaue Planet friedlich um die eigene Achse dreht, wandern immer neue Meldungen durch den Äther. In der Regel sind's nur kurze Sätze, mal aus Geheimdienst-Meldungen, mal aus TV-Nachrichten. »Wir unterbrechen unsere Sendung und schalten nach Lower Manhattan« heißt's da zum Beispiel. Zusammen ergeben sie das, was du schon beim Einwerfen der Disk ins Laufwerk ahnst: 9/11 – also die Katastrophe vom 11. September. Und eine interessante Theorie, welche direkten militä-

rischen Folgen die Zerstörung des World Trade Centers seinerzeit nach sich zog. Geht's nach dem Intro von »Medal of Honor«, haben die USA bereits wenige Stunden nach den Anschlägen Sonderkommandos in Afghanistan aktiviert, um gezielt vermutete Terrorzellen vor Ort auszuschalten und eine größere Operation vorzubereiten. Deren meist geheime Sondereinsätze darfst du nun in insgesamt zehn Einzelspieler-Missionen nacherleben.

In der Taliban-Hochburg Gardez einen Informanten ausfindig machen, der brisante Informationen über feindliche Stellungen in der Region preisgibt. In Bagram einen ehemaligen Sowjet-Luftwaffenstützpunkt besetzen und so die Grundlage für die Errichtung einer Operationszentrale schaffen – so lauten die beiden Missionen, die »Medal of Honor« dem Prolog der Story zuordnet. Diesen abgeschlossen, warten acht weitere Einsätze. Sie spielen jedoch sechs Monate nach dem Terroranschlag in New York, also zu der Zeit, in der die USA bereits verschiedene Basen im Krisengebiet errichtet hatten und massiv gegen die Terrorzellen der Region vorgingen. Diese Missionen sind es dann auch, die dem zunächst sehr gradlinigen »Authentische Waffe durchladen und zu Fuß auf Bösewicht-Jagd gehen«-Gameplay eine gehörige Portion Abwechslung injizieren. Nicht per pedes,

sondern auf Rädern bist du zum Beispiel in der Mission »Wolfsrudel« unterwegs. Im Sitz eines vierrädrigen Offroad-Flitzers, eines ATVs, braust du durch ein afghanisches Wadi, immer deinem Kollegen Dusty hinterher. Durch knietiefe Wasserpfützen, vorbei an spitzen Steinformationen, unter vom Krieg geschändeten Brücken hindurch – in den ersten Minuten fühlt sich das ganz großartig an. Und wird sogar noch besser, als ein erster Feindkonvoi unweit entfernt seiner Route folgt. Dusty sogleich: »Leise und Lichter aus!« Und du denkst dir: Wow, dieser Offroad-Trip wird plötzlich zur Schleichmission – geil! Allerdings stellst du auch schnell fest: Letztendlich



✕ Der Mehrspieler-Modus

GIS GEGEN TURBANKRIEGER

Zu Redaktionsschluss waren die Mehrspieler-Server noch so leer wie die afghanischen Staatskassen – einen endgültigen Test zu allen Modi reichen wir daher auf www.360-live.de nach. Für Interessierte hier trotzdem schon mal die wichtigsten Eckdaten zusammengefasst. Zunächst mal: Die Multiplayer-Komponente stammt von einem anderen Entwickler als der Einzelspieler-Part – genauer gesagt von D.I.C.E., den schwedischen Jungs, die die »Battlefield«-Reihe verantworten. Da wundert's kaum, dass dieser Modus auf Basis der »Frostbite«-Engine läuft. Vorteil: Sie liefert hochgradig zerstörbare Umgebungen. Und auch der Rest ist stark auf »Battlefield« getrimmt. Abschüsse steigern den eigenen Spielerrang; bestimmte Rangstufen erreicht, schaltet man bessere Ausrüstung frei, die einem wiederum Vorteile in den Spielmodi Combat Mission, Team Assault, Objective Raid und Sector Control verschafft. Besonders spannend ist Combat Mission: Die Teams müssen auf jeder dafür geeigneten Karte bestimmte Aufgaben erfüllen. Im Team der Koalitionstruppen gilt's auf dem Flugfeld in Masar-I-Sharif zum Beispiel eine Straßensperre zu durchbrechen, dann einen Hangar zu stürmen, anschließend das Flugfeld zu sichern, ein Heli-Wrack zu neutralisieren und zum Schluss Daten aus dem besetzten Tower auf einen Laptop herunterzuladen. Spannend!



In fast allen Levels bist du im Team mit zwei oder drei Kollegen unterwegs. Beste Taktik um auch üble Stellen zu überleben: deren Anweisungen folgen.



folge ich, wie schon in der Schlauchboot-Szene aus »Modern Warfare 2«, einer vorgegebenen Route. Mal längere Umwege nehmen? Ist nicht drin. Ein Problem, mit dem auch eine weitere Mission zu kämpfen hat, nämlich der Höllenritt an Bord eines AH-64 Apache Kampfhubschraubers. Hier wirst du in deiner Bewegungsfreiheit sogar noch weiter eingeschränkt, darfst also lediglich die Waffensysteme des Helis bedienen, ihn jedoch nicht aktiv lenken wie das ATV. Gänsehaut-Feeling ist trotzdem garantiert, denn die Action will einfach nicht abreißen, lässt sich prima steuern und sieht abgesehen von einigen seltsamen Explosionen sehr annehmbar aus. Speziell wenn man in dieser Mission selbst einen Treffer durch feindliche

gewählten Heldenfiguren und ihrer Ausbildung, meist sind's Militär-Veteranen mit langjähriger Einsatzerfahrung, zwar realistisch; aber noch öfter hätte man menschliche Dramatik mit einbringen können. Die Auswirkungen der Kriegshandlung auf die Zivilbevölkerung oder die Psyche der Soldaten zeigen? Macht »Medal of Honor« nicht konsequent. Dennoch: Es sind Ansätze da, und das ist gut so. Mit glaubhaften Passagen wie »Ich kann da unten die Guten von den Bösen nicht unterscheiden. Können sie das Ziel markieren?« oder »Passt auf, wen ihr tötet. Wir schießen ausschließlich auf Kombattanten.«

Interessant auch einige in Zwischensequenzen gezeigte Dialoge zwischen dem

» Und du wirst Dinge hören, die du nie zuvor gehört hast. Vor allem, wenn du mit Headset spielst.«

Raketenwerfer-Schützen kassiert, steigt die Spannung gewaltig: lautstark ertönen plötzlich Alarmsignale, während zeitgleich einige Anzeigen im HUD verrückt spielen. Die Pilotin des im Team mitfliegenden Helikopters wird sogar richtig sauer und gibt per Sprechfunk zu verstehen: »06 vergessen sie die Ziele, jagen sie lieber das ganze verdammte Dorf in die Luft.« Das wiederum ist politisch ganz und gar nicht korrekt, kann unterschwellig aber auch als zum Nachdenken anregende Darstellung der Geschehnisse gewertet werden. Ganz nach dem Motto: Krieg ist grausam und Soldaten flippen angesichts der Situation nun mal aus – und genau das soll der Spieler selbst miterleben.

KRITISCH HINTERFRAGT?

Leider gelingt es dem Spiel aber nicht immer, dass das Gezeigte nachdenklich stimmt. Nämlich dann nicht, wenn die Szenen – wie ja oft auch in »Call of Duty« – zu sehr ins Heroische abdriften. Oder wenn die Funkprüche übertrieben cool oder zu abgeklärt rüberkommen. Das ist in Anbetracht der

über 9000 Meilen entfernten General und seinem Oberst vor Ort in Bagram. Der General setzt harte Deadlines für einen Vorstoß und geht dabei über Leichen – zur Not auch aus den eigenen Reihen. Will heißen: Er ordnet eine Attacke auf einen vermeintlichen Feindverband an, während der Oberst eingehend davon abrät, weil er eigene Truppen in diesem vermutet. Der Spieler wird hingegen nie mit solchen Entscheidungen konfrontiert – schade, denn das hätte dem Ganzen zusätzliche Würze und einen noch kritischeren Unterton verliehen.

TECHNIKFragen

Als Ganzes betrachtet hinterlässt die Kampagne somit einen guten, aber nicht überragenden Eindruck. Mal schleichst du verwundet durch den Schnee, mal knipst du Bösewichte in zwei Kilometer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr aus, dann wieder klemmst du dich hinter die Gatling-Kanone auf der Ladepritsche eines Chinook-Transporthubschraubers und mäht Feindmassen nieder. Oder du weist Kampffjets per

Immer wieder
prickelnd: Scharf-
schützen-Passagen.
Vor allem die, in denen
du deine Ziele auf
Basis der akustischen
Ansagen eines
Kollegen
lokalisierst.



✖ Bug-Report

FEHLER, DIE NICHT SEIN SOLLTEN

Normalerweise trampeln wir nicht auf einzelnen Programmfehlern von Spielen herum, die technisch sonst stabil laufen. Hier jedoch ist uns in der Testversion ein Bug untergekommen, mit dem sich im fertigen Spiel hoffentlich niemand mehr rumquälen muss. Im allerletzten Level namens »Gerettete Retter« teleportieren sich in einer Szene immer neue Soldaten ins Bild. Egal wie vielen man den Garaus macht. Das ruiniert zum einen die gesamte Atmosphäre des Levels und frustriert zum anderen ungemein. Einziger Ausweg: Einfach den Kollegen folgen und die Spawn-Feinde so gut es geht abwimmeln.

Laser-Markiergerät Koordinaten für den nächsten Bombenabwurf zu – alles recht spannend, für Abwechslung ist gesorgt. Einen »Jedes Szenario ist einzigartig«-Overkill, wie ihn »Modern Warfare 2« herbeizaubert, darf man hier jedoch nicht erwarten. Karge Berghänge, verlassen Dörfer und staubige Dünen geben den Ton an.

Apropos Ton: Der bläst dich weg, von der ersten Sekunde an. Das völlig unregelmäßige Knarzen einer morschen Holzbrücke, das markante Quietschen einer verrosteten Tür, das wirre Pfeifen von fiesem Querschlägern, der unfassbar intensive Einschlag einer 2000-Pfund-Bombe in einen Bunker – es ist der Wahnsinn! Und du wirst Dinge hören, die du nie zuvor gehört hast. Vor allem, wenn du mit Headset spielst. Hinzu kommt eine unfassbar mitreißende deutsche Synchro. Bei 95 Prozent aller Figuren passt die Stimme einfach perfekt. Absichtlich beigemischt Headset-Knistern, Verzerrfilter und vieles mehr setzen der Akustik schließlich die Krone auf. Hieran müssen sich künftig alle Konkurrenten messen. Die Steuerung und die Bildschirmanzeigen sind ebenfalls eine runde Sache.

Und die Grafik? Erfüllt ihren Zweck ohne dabei Außergewöhnliches zu leisten. Wenn ein feindlicher Suchtrupp eine Lehmhütte von außen mit fünf AK-47s in ein Spaghetti-Sieb verwandelt, während du drinnen jede Menge Blei schluckst, sieht das wirklich atemberaubend aus. Auch wenn sich Maschendraht-Zaun im Wind wiegt, Lichtquellen realistisch tanzen, der Himmel sich in Pfützen spiegelt oder Bombeneinschläge sekundenlang für herabregnenden Dreck sorgen, freut sich das Auge.



Doch warum kann ich Lampen nicht ausschießen, fliegen von Patronen getroffene Soldaten zuweilen meterhoch durch die Luft, sehen Explosionen in einigen wenigen Fällen fast wie eine zweidimensionale Bitmap-Textur aus? Auch fehlt's den Umgebungstexturen und Feindmodellen etwas an feinen Details. »Modern Warfare 2« hat in dieser Hinsicht klar die Nase vorn. Hinzu kommt eine recht durchschaubare KI. Ok, die Jungs hechten bei anfliegenden Granaten in Deckung, ziehen schon mal den Kopf ein, wenn's heiß hergeht, sind im Endeffekt aber doch nur bessere Schießbudenfiguren. Aber eben welche, die einen dranbleiben lassen. Bis zum letzten Level. Diesen abgefrühstückt, warten noch der sehr umfangreiche Mehrspieler sowie der innovative, auf Rekordzeiten-Jagd angelegte Tier-1-Modus – siehe Kästen. Macht in der Summe einen Kauf Tipp-würdigen Shooter, dem jedoch etwas bessere Technik, noch mehr Höhepunkte und mehr Mut, richtig über die Stränge zu schlagen, gut getan hätten.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ein guter Neustart für die Shooter-Reihe. Die Kampagne gefällt, der Mehrspieler brennt richtig. Leider hinkt das hier grafisch der Konkurrenz um Welten hinterher. Ich hoffe dennoch auf ein »Medal of Honor 2« und gebe 8.1

Medal of Honor

GRAFIK

Fette Explosionen, nette Lichteffekte, aber insgesamt etwas angestaubt

7

SOUND

Selten so gute Effekte gehört; dazu gibt's phantastische deutsche Sprecher

9

STEUERUNG

Shooter-Standard – Kenner kommen schnell rein

8

Nicht der erhoffte Überflieger und nicht so skandalös wie erwartet. Adrenalin pumpt's trotzdem ins Blut.

8.3 von 10

Erhältlich | 26. Oktober 2010

Villenbesitzer oder Brückenbesetzer?

- +** Umfangreiche Editorfunktionen für Haus- und Charakterbau, Sims mit individuellen Persönlichkeiten dank zahlreicher Charakter- und Körpereigenschaften, neue Karma-Kräfte, spaßige Lebenswünsche, solide Steuerung
- Grafik ziemlich altbacken und detailarm, leider fehlt der Online-Mehrspieler-Modus der PC-Fassung

DIE LEBENSIMULATION
ENDLICH
AUF XBOX 360

Ob sich Sims mögen oder nicht, hängt von ihren Eigenschaften ab. Dem jungen Burschen hier ist Oma Marissa offensichtlich sehr suspekt...

Und außerdem?

■ Eigene Sim-, Haus- und Möbel-Kreationen können über Xbox Live hochgeladen und mit anderen Spielern geteilt werden ■ Erfolge gibt's für besondere Ereignisse, zum Beispiel den ersten Kuss, die erste Beförderung oder eine erfolgreiche Hausparty ■ Zusatzinhalte und Add-ons wie für die PC-Varianten sind vorstellbar, aber nicht offiziell bestätigt

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | The Sims Studio

Preis | ab 60 Euro

Genre | Simulation

Spieler | 1

Xbox Live | ja

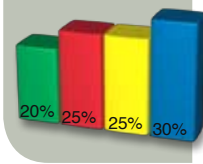
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Virtuelle Alltagsabenteuer – jetzt auch bequem vom Sofa aus zu erleben.

das ist drin

- Simoleons
- Tschelmechtel
- Karriereleiter
- Leben und Tod



DIE SIMS 3

Das Leben erleben.

Das ganze Leben ist ein Spiel. Diese Weisheit gilt im Besonderen für die Lebenssimulation »Die Sims«. Mit knapp eineinhalb Jahren Verspätung richtet sich der beliebte dritte Teil nun auch auf der Xbox 360 häuslich ein – mit allem, was zu einem echten »Sims« dazugehört. Na ja, fast allem. Denn einige Abstriche müssen Konsoleros leider hinnehmen – aber dazu später mehr. Das Grundkonzept, das schon seit zehn Jahren hervorragend funktioniert, bleibt unangetastet: Aus der Iso-Draufsicht steuert man eine oder mehrere lebensechte Figuren durch den Alltag, baut ihnen Häuser, kauft neue Möbel und Klamotten, erklimmt die Karriereleiter, gründet eine Familie und sorgt natürlich dafür, dass stets alle Bedürfnisse – etwa Hunger, Hygiene und Harndrang – im grünen Bereich bleiben. Ein Spiel, so aufregend wie das wahre Leben – aber eben auch so normal, ereignisarm und stellenweise langatmig. Doch das dürfte echte »Sims«-Fans nicht stören. Bevor es richtig losgeht, steht auch in der Konsolenfassung das Erstellen eines eigenen Alter Egos an. Haarfarbe, Gesichtsform, Körpergröße, Gewicht;

davon jeweils noch sehr individuelle Feinabstimmungen und fertig ist der ganz persönliche Sim. Neben Äußerlichkeiten bestimmt man aber auch Charakterwerte und sonstige Eigenschaften. Ist er zum Beispiel ein Glückspilz, findet er häufig seltene Gegenstände und klettert die Karriereleiter schneller hoch. Aus insgesamt 45 Eigenschaften – guten wie schlechten – darf hier gewählt werden. Da entstehen richtig individuelle Charakterköpfe – toll! Anschließend geht's mit knapper Kasse auf Wohnungssuche. Mehr als ein schäbiges Einfamilienhäuschen mit billiger Möblierung ist zu Anfang nicht drin. Ein Job muss her. Welche Karriere das Alter Ego einschlägt, richtet sich nach den eigenen Vorlieben – und denen des Sims! Je nachdem, mit welchen Talenten er im Vorfeld gesegnet wurde, kann er beispielsweise eine begnadete Schreiber-Karriere beginnen und sich am Ende als renommierter Bestseller-Autor zur Ruhe setzen. Oder er wird Handwerker, repariert Toiletten, Wasserhähne und Elektroherde, bis er sich mit seiner eigenen Firma selbstständig macht. Die Möglichkeiten sind nahezu



✖ Ergreife die Chance

MACH WAS DRAUS!

Bei den Sims ist es wie im echten Leben: Manchmal eröffnen sich einem Chancen und Wege, die man beim Schopf packen und nicht mehr loslassen sollte. In »Die Sims 3« sind das die »Gelegenheiten«, und die sind meist beruflicher Natur. Will der Chef etwa, dass du einen Kunden zum Essen einlädst oder nach deiner Arbeitszeit noch Teller spülst, solltest du die Gelegenheit wahrnehmen. Wer sich mit anderen Sims gutstellt, hat nämlich größere Chancen auf eine Beförderung oder Lohnerhöhung. Dafür lohnt sich die Plackerei!



✖ Lebenswünsche

JEDER SIM IST ANDERS

1 Neben den normalen Bedürfnissen hat der eigene Sim auch sogenannte Lebenswünsche, je nach seiner Lebenssituation und seinen Charaktereigenschaften. Besitzt ein Sim zum Beispiel die Eigenschaft »Büchervurm«, möchte er vielleicht alle Wälzer der örtlichen Bibliothek lesen. Hat er einen grünen Daumen, dürstet es ihn nach seltenem Saatgut für seinen Garten.

2 Immer wieder tauchen solcherlei Wünsche in Form eines Textfensters im Spiel auf. Der Spieler hat dann zwei Möglichkeiten: seinem Sim den Wunsch versprechen oder ihn von vornherein ablehnen. Damit die Wunschliste nicht überhandnimmt, haben dort maximal vier Lebenswünsche Platz.

3 Doch Vorsicht bei schwierigen Wünschen. Wünscht sich der Sim etwa, seine Kochfähigkeit auf Level acht auszubauen, ist das ein ganz schönes Unterfangen, das Zeit kostet. Und für nicht erfüllte Wünsche sinkt die Laune des Sims beachtlich. Kein Wunder: versprochen ist eben versprochen.



grenzenlos und unterscheiden sich so stark, dass der Wieder-spielwert ins Unendliche schießt – klasse!

Unvorstellbar, aber wahr: Die Steuerung mit dem Controller funktioniert wunderbar, fühlt sich sehr intuitiv und geschmeidig an. Mit dem linken Analogstick dreht man die Kamera, mit dem rechten wird gezoomt, mit der A-Taste markiert man Gegenstände und erteilt seinem Sim so Befehle über ein Auswahlménü. Einfach, schnell zu erlernen, prima! Neben Lohnerhöhungen, Beförderungen und der ersten Liebe sind es aber noch andere Dinge, die den Spieler motivieren und antreiben: nämlich spezielle Wünsche der Sims sowie Herausforderungen. Wer Lebenswünsche wie den Kauf einer Staffelei oder Herausforderungen wie das Absolvieren eines Angelkurses erfüllt, hebt damit die Laune seines Sims und kassiert gleichzeitig Karma-Punkte. Damit lassen sich die neuen Karma-Kräfte einsetzen: Sechs gute und fünf schlechte Mächte kann der Spieler auslösen. So sorgt »Sofortige Schönheit« etwa dafür, dass das Aussehen des Sims nachträglich im Editor überarbeitet werden kann. »Kosmischer Fluch« bewirkt hingegen, dass alle Bedürfnisse des Sims augenblicklich auf null sinken. Eins ist klar: Dieses Game weiß seine Spieler durchaus bei der Stange zu halten. Schön.

Doch was wäre ein echtes »Sims« ohne soziale Netzwerkfunktionen? In der PC-Fassung des dritten Teils treffen sich die Sims von Spielern aus aller Welt beispielsweise online im Stadtpark oder einem Café, schwatzen über ein Chat-Ménü

und interagieren – wie im echten Leben. All das ist auf der Konsole nicht möglich. Gemeinsam Schach spielen, Partys veranstalten, plaudern – das geht hier nur mit eher laschen Nichtspieler-Charakteren. Lediglich eigene Häuser, Kleider und Figuren können hochgeladen und mit anderen geteilt werden. Das nagt ganz schön am Spielspaß. Denn die ganze Zeit in Gesellschaft und doch alleine zu sein, in einer offenen Welt, die so viele Möglichkeiten bietet, das ödet an, bringt Längen rein und macht nur einen Bruchteil von dem Spaß aus, den die PC-Fassung mitbringt. Was soll ich im örtlichen Fitnessstudio, wenn dort sowieso nur leb- und gesichtslose KI-Kollegen Gewichte stemmen? Was fehlt, ist der Ansporn, vor die Tür zu gehen.

Zudem sind viele Örtlichkeiten in der Stadt zwar von außen betrachtbar, sobald man ins Innere zoomt, werden sie aber als leere Blöcke ohne Einrichtung dargestellt. Fad! Ja, die Grafik ist alles andere als aktueller Xbox-Standard. Wände, Fußböden und andere Oberflächen wirken platt, detailarm und strukturschwach. Lediglich die Figuren überzeugen mit witziger Mimik und ihrem typischen, charmanten Simlish-Gebrabbel.

Trotzdem: Für sich genommen ist »Die Sims 3« eine gelungene Portierung, die offensichtlich um ihre Macken weiß und versucht, sie mit neuen Spielreizen wie den Wünschen und den Karma-Punkten auszubügeln. Klappt oft, aber eben nicht immer.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Virtuelles Leben? Nicht mein Fall. Da ist mein eigenes aufregender. Immerhin: Der skurrile Sims-Humor schlägt fein durch, wenn mein Alter Ego in Unterwäsche Gitarre spielend auf der Veranda steht. Ich gebe 7.3

Die Sims 3

GRAFIK

Alt und nicht gerade hübsch, zudem ruckelt's stellenweise

6

SOUND

Außer Sims-Gebrabbel und gelegentlicher Mucke bleibt's ruhig

6

STEUERUNG

Wer hätte das gedacht: Der Controller leistet gute Dienste!

8

Wer seine Sims lieber vom Sofa aus umherschaut, darf zuschlagen. Alle anderen bleiben bei der PC-Fassung.

7.7 von 10

VANQUISH

Erhältlich | 22. Oktober 2010

Das noch junge Studio Platinum Games schiebt dieser Tage unter der Leitung von »Resident Evil«-Schöpfer Shinji Mikami eine echte Action-Granate in die Regale. Dieser Science-Fiction-Shooter wird dich mitreißen, fesseln und nicht mehr loslassen – so viel ist sicher. Jan Heinrich erklärt, warum es kein Entkommen gibt...

kurz & knapp

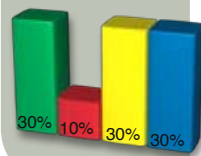
Hersteller | Sega
Entwickler | Platinum Games
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Harte, sehr stilsicher inszenierte Zukunfts-Action, die jedoch ein gutes Zeit-Gefühl voraussetzt.

das ist drin

- Invasion
- Waffen-Upgrades
- Zeitraffer
- Schubdüse



Ab jetzt weißt du, was in Zukunft gespielt wird! Denn dieser Third-Person-Shooter katapultiert dich direkt ins Jahr 2111, genauer gesagt mitten in eine fulminant inszenierte Sci-Fi-Schlacht der Extraklasse. Als Sam Gideon, US-Spezialagent und Wissenschaftler, musst du die kolossale Raumstation SC-01 Providence, die im erdnahen Orbit ihre Bahnen zieht, zurückerobern. Warum der ganze Trubel? Ganz einfach: Das russische Militärregime hat dieses gigantische Sonnenkraftwerk mit einer Roboter-Armada in seine Gewalt gebracht und zu einem vernichtenden Laser umfunktioniert. Bereits das Intro in erstklassiger Render-Optik zeigt, wie San Francisco damit dem Erdboden gleichgemacht wird – das Wahrzeichen Golden Gate Bridge inklusive. Nun drohen die Russen mit einem Angriff auf New York City und versuchen so, die US-Regierung zur endgültigen Kapitulation zu zwingen. Zusammen mit einer ganzen Streitmacht schwerbewaffneter Militärs unter der Führung von Lt. Col. Robert Burns startet Sam nun den Gegenschlag. Aber warum er? Er ist ein verdammt gewiefter Teufelskerl, deshalb! Extra für diesen Spezialauftrag hat er einen ganz besonderen Kampfanzug entwickelt. Wie eine zweite Haut umhüllt das Augmented Reaction Suit, kurz ARS, getaufte High-Tech-System Sams Körper und bietet ihm viele Vorteile im Kampf gegen die schier

unbesiegbare Roboter-Armee und ihren Anführer Victor Zaitsev...

RÜSTZEUG DER ZUKUNFT

Per gedrückter gehaltenen LB-Schultertaste zündet die Schubdüse auf Sams Rücken, die ihn dann mit einem Mordstempo auf den Knien rutschend Richtung Gegner schiebt. In den meisten Kampfsituationen ermöglicht diese Funktion nicht nur spontane Blitzangriffe, sondern eignet sich auch mindestens genauso gut dazu, schnell das Weite zu suchen und das Feindpack, größtenteils aus Robotern und riesigen Mechas bestehend, auf Distanz zu halten. Der eigentliche Clou des ARS-Systems liegt aber darin, die Zeit zu manipulieren: Wie in den meisten gängigen Shootern nimmt auch Sam seine Feinde mit der LT-Schultertaste ins Visier. Macht Sam dies während er per A-Taste ausweicht, aus einer Deckung hechtet oder mit seiner Schubdüse über den Boden fegt, aktiviert sich der sogenannte AR-Modus. Folge: Das Zeit-Raum-Kontinuum wird beeinflusst – alles um Sam herum läuft verlangsamt ab. Geschosse, die zuvor nur akustisch sowie visuell anhand des Mündungsfeuers auszumachen waren, schrauben sich jetzt in Zeitlupe an Sam vorbei. Auch die Soundeffekte verzerrten wie im Film »Matrix« – was sich, nebenbei bemerkt, verdammt cool anhört – und der Bildschirm wird mit einem sanften, lilafarbenen Schleier überzogen. Darüber hinaus

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Per übersichtlicher Level-Anwahl lassen sich alle Missionen der fünf Akte jederzeit wiederholen ■ Fünf von der Kampagne unabhängige taktische Herausforderungen, die jeweils mit den Gegnern und Kulissen einer der fünf Akte aufwarten und in einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden müssen; die hier erzielten Ergebnisse werden dann in eine Online-Rangliste hochgeladen ■ Vier Schwierigkeitsgrade sind von Anfang an freigeschaltet, aber fordernd sind sie alle ■ 50 Erfolge, viele davon werden durchs Abschließen der Kampagne freigeschaltet, nur wenige davon setzen wahres Waffenkönnen voraus ■ Das exklusive Waffenpack gibt's nur für Vorbesteller und wird laut Sega auch nicht nachträglich als Bezahl-Download nachgereicht; es besteht aus: Laserkanone, Panzerabwehrpistole und Turbo-Maschinengewehr ■ Deutsche Version komplett ungeschnitten und mit 18er-Siegel

**JETZT IN
360 LIVE
ERSTER TEST!**



Die hübsche Elena Ivanova überwacht die Invasion der Raumstation von ihrem Raumgleiter aus. Sie ist ständiger Bestandteil der Operation, indem sie nicht nur militärisch wichtige Daten an Sam übermittelt, sondern auch die Funktionalität seines Kampfanzugs kontrolliert.



Wassereimer oder Schlaftablette?

+ Steile Grafik, fette Gegner- und geniale Umgebungs-Designs, innovatives Kampfsystem, gewiefte Gegner-KI, fetzige Partikeleffekte, läuft absolut flüssig bei 60 Bildern pro Sekunde, abwechslungsreiche Level-Architektur, faire Rücksetzpunkte, filmreife Zwischensequenzen, komplett auf Deutsch mit gut gemachter Synchro, hoher Wiederspielwert

- Präzise Granatwürfe schwierig auszuführen, könnte umfangreicher sein, keine Upgrades für Sams Anzug

schützt der aktivierte AR-Modus Sam gegen die meisten Projektiltypen. Doch freilich haben all diese Superkräfte ihren Preis: Die Überhitzungsanzeige des ARS im rechten unteren Bildschirmfeld leert sich bei Gebrauch der Beschleunigungs- und Zeitlupenfunktionen in wenigen Sekunden, regeneriert sich beim Abkühlen aber immerhin genauso schnell. Der Trick besteht darin, das Aggregat nie zu überlasten. Denn sobald der Anzug einmal überhitzt, dauert es wesentlich länger, bis die oft siegentscheidenden Funktionen wieder verfügbar werden.

Quasi unvermeidbar ist dies, wenn Sam kritische Treffer kassiert – von denen er sich aber in der Regel nach einer kurzen Schonzeit schnell wieder erholt. In solchen Situationen schaltet der Anzug automatisch in den AR-Modus, um einen schnellen Konter zu ermöglichen. Wird Sam dann jedoch erneut schwer getroffen, überhitzt der Anzug schließlich so stark, dass er explodiert und man beim letzten der immer fair gesetzten Rücksetzpunkte neu ins Spiel einsteigt.

Eine weitere Funktion, die den ARS ebenfalls auf einen Schlag ans Limit bringt, ist ein übermächtiger Nahkampfangriff, mit dem Sam einem Blechkrieger gezielt das digitale Lebenslicht ausknipsen kann. Wohlgemerkt: einem. Ein schneller Schlagabtausch mit mehreren Robo-Schergen ist

dagegen wenig erfolgversprechend. Zu schnell überhitzt der Anzug, zu schnell durchlöchern einen dann Feindprojekte. Die Vorzüge des ARS liegen demnach eindeutig im Deckungskampf: Seitlich an Gegnern vorbeischlittern, währenddessen den AR-Modus aktivieren und chirurgisch genau Kopftreffer an den Metallschädeln platzieren; dann aus derselben Bewegung heraus in Deckung springen, während sich der Anzug abkühlt, um gleich im Anschluss der nächsten Feindwelle auf ähnliche Weise das Leben schwer zu machen – das fesselt und erweist sich fast immer als effektivste Taktik. Um dieses Kampfsystem zu perfektionieren, braucht's freilich eine Weile, aber mit jeder erfolgreichen Nutzung fühlt man sich angespornter, den Blechkerl noch präziser die Legierung von den Stahlgelenken zu schälen. Ein tolles Gefühl!

WAFFENTECHNOLOGIE

Mit dem sogenannten »Blade«-System hat Sam zudem für jede Situation genau das passende Werkzeug zur Hand. Dieses modulare Waffensystem besteht aus programmierbaren Materialien und einem Griff als Kernelement, um den herum sich die verschiedenen Waffentypen auf Knopfdruck »Transformers«-artig zusammenpuzzeln. Noch nie sah ein Waffenwechsel so verdammt cool aus! Zu

✱ Danke dafür!

UNGESCHNITTENES VERGNÜGEN

Hut ab, werte Kollegen von der USK! Die im vorletzten Heft vorgestellte Preview-Version ließ vermuten, dass man auf der Raumstation SC-01 Providence einzig und alleine gegen Roboter kämpft. Nun, anfangs ist das auch so. Reihenweise zerlegt Held Sam in den ersten Spielstunden die Blechbüchsen in ihre Einzelteile. Blut spritzt dabei logischerweise nie. Vor allem im späteren Spielverlauf der Testversion fließt der rote Lebenssaft nun jedoch literweise. Zum einen weil Unmengen verbündeter Soldaten im Feindfeuer zersiebt werden, zum anderen weil man irgendwann dann doch auf menschliche Gegner stößt. Aber freilich gilt unser Dank nicht der dargestellten Gewalt, sondern der Tatsache, dass dadurch dieses Meisterwerk so authentisch in die heimischen Regale wandert, wie es von Platinum Games kreierte wurde.



Sams Grundausrüstung gehören ein Sturmgewehr, ein schweres Maschinengewehr, eine extrem wuchtige Schrotflinte sowie Handgranaten und EMP-Sender – beides Wurfwaffen. Diese Grundausrüstung verteilt sich auf vier Waffenslots, von denen sich jeder kinderleicht mit einem Druck auf eine der Digi-Pad-Richtungstasten auswählen lässt. Aber damit ist's noch lange nicht getan. Denn Sam kann quasi überall im Spiel fünf weitere Waffen ergattern, muss das jeweilige Objekt der Begierde aber gegen eine seiner aktuellen Kanonen eintauschen. Die Dinger lagern in rar verteilten Kisten, speziellen Nachschubbehältern oder werden von manchen Gegnern fallengelassen. Zum Beispiel der Scheibenwerfer. Er verschießt hochbeschleunigte Kreissägeblätter Kaliber Jumbo Pizza, die in einer leicht gebogenen Flugbahn die Gegnertruppen präzise durchtrennen. Oder der Erfassungslaser – mit ihm lassen sich vier Ziele gleichzeitig befeuern. Für den Schusswechsel auf kurze Distanzen erweist sich dagegen die LFE-Waffe als sehr nützlich: Kaum sichtbare Schallwellen mähen das Feindespack

nieder, während man selbst über die total verschärfte Optik, nämlich einen Der-Raum-krümmt-sich-Effekt, staunt. Fehlt noch das Brot-und-Butter-Equipment jedes vernünftigen Shooters: ein zielsuchender Raketenwerfer sowie ein totbringendes Scharfschützengewehr. Vor allem Letzteres ist in vielen Situationen unabdingbar, zumal sehr effektiv und leicht zu handhaben. Ein Klick auf den rechten Stick wechselt zwischen zwei Zoomstufen, die perfekt an die Distanzen der teils weitläufig angelegten Areale angepasst sind. Nicht nur wer »Sniper« mochte, wird damit seine helle Freude haben.

Einen wesentlichen Bestandteil des zackigen Spielgeschehens macht das Aufmotzen dieser zehn Waffen aus. Sobald Sam eine Wumme einsammelt, die er zu dem Zeitpunkt bereits mit voller Munitionskapazität bei sich trägt, steigt diese um einen Level auf. Resultat: Magazingröße und Schaden erhöhen sich – mit dem Erreichen der zehnten Stufe ist schließlich das Maximallevel erreicht. Gewöhnungsbedürftig nur, dass dieses Upgrade-System einen gewissenmaßen dazu zwingt, bestimmte Waffen auch mal nicht zu benutzen. Denn immer wieder muss man sich entscheiden: Entweder die Munition verballern oder sie gezielt aufsammeln, um so die Waffe aufzurüsten. Generell wirkt das System dank der nahtlosen Integration ins Spielgeschehen aber niemals schlecht gelöst, nur eben andersartig.

HIGH-TECH-ACTION AUF SPEED

Doch all diese Elemente würden lange nicht so fesseln, wäre die Kampagne selbst – also die Schlacht um die SC-01 Providence – nicht so sehenswert inszeniert. Hier jagt ein spielerischer Höhepunkt den nächsten,

und zwar im Zehn-Minuten-Takt! Bereits als der Stoßtrupp am Weltraumdock der Station anlegt, wird klar, dass zudem der ständige Funkverkehr die Stimmung extrem anstachelt, einem gezielt Adrenalin ins Blut pumpt. Speziell Kommunikationsoffizierin Elena und Haudegen Burns sind's, die Sam in den kurzen Feuerpausen per lebhaft vorgetragenen Videobotschaften stets auf dem Laufenden halten. Angriffsstrategien, Ausweichmanöver, Bossgegner-Schwachstellen – ohne ihr Zutun wäre die Schlacht verloren, bevor sie überhaupt beginnt. Kurzum: Die Dialoge vermitteln ein fantastisches Mittendrin-Gefühl und peitschen einen geradezu durch die fünf Akte mit ihren insgesamt 29 Missionen.

Weiteres Stilmittel, um den Spieler während solcher Dialogszenen zu fesseln, sind Perspektivenwechsel – und zwar von der Verfolgeransicht in die Ego-Perspektive. Aus dieser erkundet der Spieler dann speziell bei Gebietswechseln die Umgebung. Bringt Spannung rein!

Obwohl in der Regel recht linear aufgebaut, bietet jeder Level genügend Freiraum für taktische Spielereien. Gut so, denn oft lauert bereits beim Betreten der einzelnen Abschnitte eine vorgegebene Anzahl unterschiedlicher Gegner auf Sams Ankunft und eröffnet sofort das Feuer. Ja, von immensem Gegneraufkommen verstehen die Entwickler was: Laufen einem zunächst nur menschengroßen Infanterie-Robos vors Fadenkreuz, trifft man schon nach kurzer Zeit auf die sogenannten Romanov-Modelle, die mit ihrer Größe wohl am ehesten mit King Kong zu vergleichen sind. Doch auch die sind nichts im Vergleich zu den gigantischen Bossen, die einem jedes Mal aufs Neue den Atem rauben. Zum Beispiel der Argus Kern:



✖ Typisch Shooter

GIB NACHSCHUB, BABY!

Ein verlässlicher Munitionslieferant sind angeschlagene Soldaten der eigenen Streitmacht, die einen fast das ganze Spiel über begleitet. Das Unterstützungsfeuer der Jungs ist zwar kaum der Rede wert, trotzdem zieht es nicht selten die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich, was Sam in der Regel zu effektiven, meist siegkrönenden Flankierungsmanövern befähigt. Da bleibt's natürlich nicht aus, dass viele Infanteristen ordentlich Blei fressen müssen und im Sekundentakt verletzt und geschunden zu Boden gehen. Ein Symbol macht sodann jeden dieser Jammerlappen klar erkennbar. Sam kann nun vorbeidüsen, um die Hilfebedürftigen mit einer saftigen Adrenalinspritze zurück aufs Schlachtfeld zu holen. Das Dankeschön erfolgt in Form eines Waffengeschenks. Lange Rede, kurzer Sinn: Lass deine Kameraden nicht verrecken!





✕ Direkt aus der Zukunft

WAGEMUT TUT SELTEN GUT

1 Egal wie chaotisch die Action auf den ersten Blick wirken mag, der Spieler selbst wird mit einem extrem übersichtlichen Display immer über alles Wichtige informiert. Munitionsvorrat, Energie des anvisierten Kontrahenten, Hitzeegrad der Waffe – jede Info ist klar erkennbar. Gleiches gilt für neue, via Videochat vermittelte Zielvorgaben durch die Verbündeten.

2 Einen fetten Pluspunkt verdient sich »Vanquish«, da es trotz wegweisender Qualitäten im Shooter-Genre nicht vernachlässigt, eine packende Geschichte zu erzählen. Wirklich jeder der sechs Hauptcharaktere ist absolut einprägsam. Allen voran Lt. Col. Robert Burns, der die menschliche Armee gegen die Roboter in den Krieg führt, insgeheim aber dennoch eine ganz eigene Vorstellung vom Ausgang des Konflikts hegt.

3 Nicht nur die menschlichen Protagonisten zeigen Charakter, auch die angsteinflößenden Kriegsmaschinen der Russen wirken oft wie echte Lebewesen. Sie kreischen, fauchen und werden zunehmend aggressiv, was die Begegnungen mit jedem einzelnen dieser Techno-Individuen unvergesslich macht.



eine riesige Krabbe aus Stahl und Elektronik, die bei Gefahr binnen Sekunden mit Projektilen den Himmel verdunkelt und einem mit einer lächerlich großen Kanone LKW-formatige Geschosse entgegenschleudert. Noch fiesere Gegner füllen mehrere Bildschirme und stampfen auf Beinen so dick wie Wolkenkratzer über die verbündeten Truppen hinweg. An die fünfzig solcher XXL-Boss-Begegnungen muss Sam im Spielverlauf meistern. Und jede davon zündet ein Action-Feuerwerk, wie du es zuvor noch nie erlebt hast – garantiert! Hinzu kommt, dass jeder Levelabschnitt vor einzigartiger Kulisse spielt. Denn die dutzende Quadratkilometer große Weltraumstation beherbergt ganze Städte aus futuristisch anmutenden Bauten; dazwischen riesige

Wasserflächen und Wälder. Fabelhaft! Und auch wenn die Augen ohnehin meist einer totalen Reizüberflutung standhalten müssen, hat man selbst beim zweiten Mal Durchspielen längst nicht das Gefühl, alles gesehen zu haben. Die grafischen Qualitäten reichen sogar so weit, dass sie sich problemlos mit einem »Dead Space« messen können. In vielerlei Hinsicht ist das Gebotene ohnehin einzigartig. Jedes einzelne Projektil erzeugt seine ganz spezifischen Partikeleffekte, jeder einzelne Roboter besitzt ein detailliertes Schadensmodell und schon nach wenigen Sekunden im aufreibenden Kampfgeschehen flimmern glühende Überreste der verschrotteten Widersacher durch die künstliche Atmosphäre der Raumstation. Und so bietet »Vanquish«, nicht zuletzt wegen der nur wenige Sekunden andauernden Ladepausen zwischen den Missionen, vor allem eines: rasend schnelle Nonstop-Action.

Bereits in der frühen Entwicklungsphase kündigte Produzent Shinji Mikami an, den schnellsten Third-Person-Shooter zu liefern, den die Videospielwelt je gesehen hat. Das wollen wir ihm anhand des fertigen Spiels gerne unterschreiben. Und hätten wir einen Award für den coolsten Helden des Monats im Repertoire, würde Kettenraucher Sam diesen problemlos abgreifen.

Zugegeben, mit seinen knapp acht Stunden Netto-Spielzeit für die Kampagne bleibt Segas neuer Vorzeigesooter in Sachen Umfang etwas hinter »Bayonetta« zurück, bietet aber dank freischaltbarer Schwierigkeitsgrade und Zusatz-Herausforderungen einen ähnlich hohen Wiederspielwert. Macht in der Summe eine

absolute Kaufempfehlung für all jene, die dringend Abwechslung von sonstigen 0815-Shooter-Einerlei suchen!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Für mich ist »Vanquish« ganz klar das »Turrican« der aktuellen Konsolengeneration. Ein Boss fetter als der vorherige, jede Schlacht spannender als die vorherige und jede Zwischensequenz cooler als die vorherige – Wahnsinn. Ich gebe 9,0

Vanquish

GRAFIK

Absolut flüssig inszenierte Grafikbombe mit irren Design-Ideen

9

SOUND

Treibende Synthesizer-Beats und knackige Effekte

9

STEUERUNG

Erfrischend andersartig, anfangs jedoch gewöhnungsbedürftig

8

Einzigartiges, extrem rasantes Actionbrett, das vom Introvideo bis hin zum Abspann begeistert.

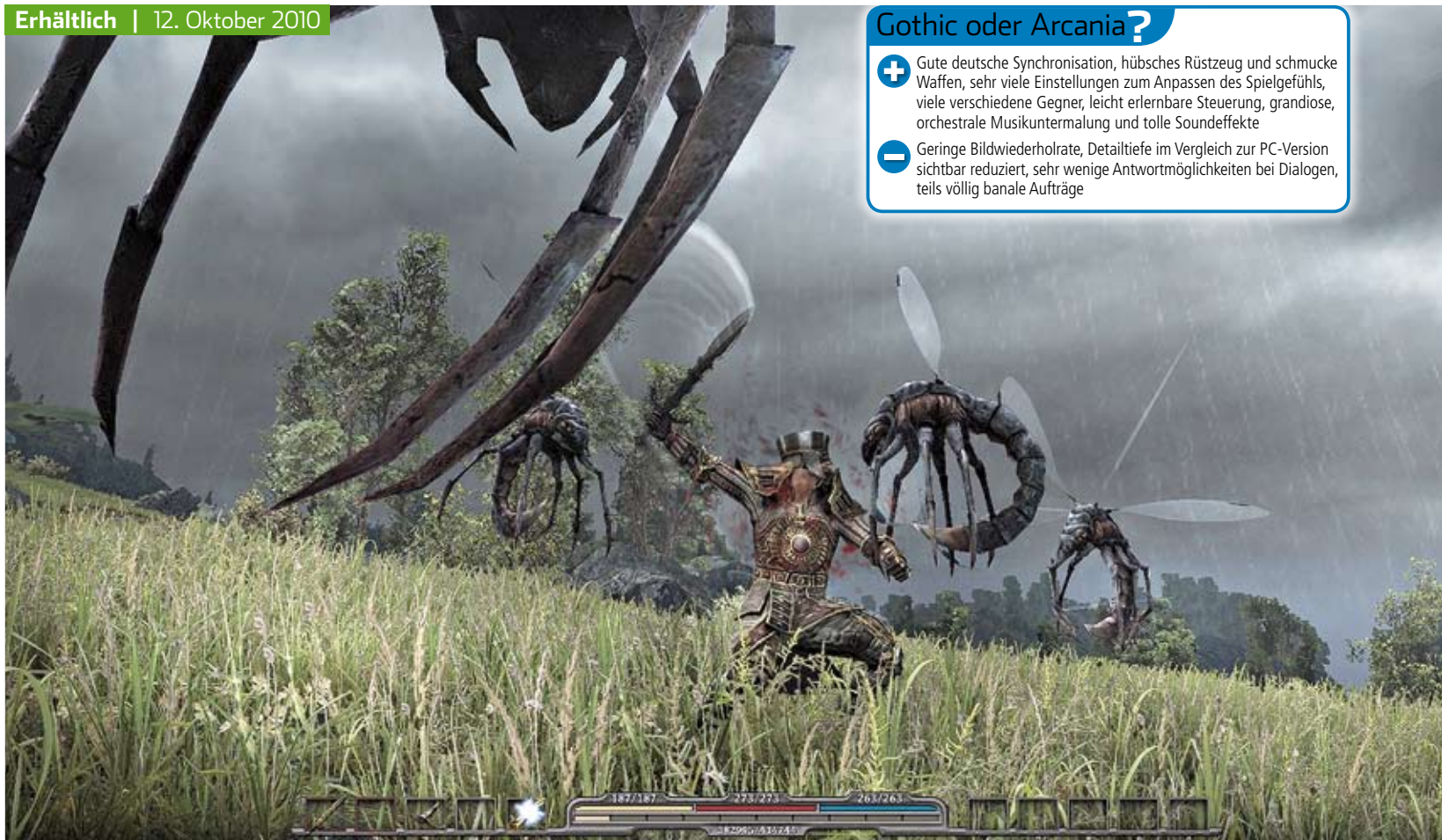
8.9 von 10



Erhältlich | 12. Oktober 2010

Gothic oder Arcania?

- +** Gute deutsche Synchronisation, hübsches Rüstzeug und schicke Waffen, sehr viele Einstellungen zum Anpassen des Spielgefühls, viele verschiedene Gegner, leicht erlernbare Steuerung, grandiose, orchestrale Musikedition und tolle Soundeffekte
- Geringe Bildwiederholrate, Detailtiefe im Vergleich zur PC-Version sichtbar reduziert, sehr wenige Antwortmöglichkeiten bei Dialogen, teils völlig banale Aufträge



Kolossale Soundkulisse: Bei jedem Donnerschlag bebzt das Wohnzimmer, bei jedem Schritt scheppert die Plattenrüstung - herrlich!

Das Spiel in Zahlen

4 Schwierigkeitsgrade: Leicht, Mittel, Schwer und Gothic; 1 etwa 800 MB große Demo auf dem Marktplatz; 5 verschiedene Vegetations-Zonen; 8 Haupttalente: Kampfgeist, Disziplin, Vitalität, Präzision, Heimlichkeit, Inbrunst, Gleichmut und Dominanz; 28 Fähigkeiten; 46 Erfolge, zum Beispiel für das Erreichen der maximalen Erfahrungsstufe 30, das Sammeln aller 30 Innos-Statuen oder das Entdecken aller 30 Artefakte; mehr als 714 verwendbare Gegenstände

kurz & knapp

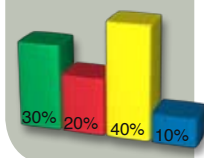
Hersteller | Jowood Productions
Entwickler | Spellbound Entertainment
Preis | ab 50 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Atmosphärisches Abenteuer im »Risen«-Stil mit schnellem Kampfsystem.

das ist drin

- Freiheit
- Bugs
- Einsteigerfreundlichkeit
- Orientierungslosigkeit



ARCANIA GOTHIC 4

Der blutige Pfad Innos'.

Qualvolle Schreie wehen durch den Sturm. Die Insel Feshyr steht in Flammen. Alle Einwohner sind tot. Einzig der namenlose Held der Geschichte überlebt die furchtbare Tragödie und muss mit ansehen, wie seine soeben Angetraute, die holde Ivy, in den Flammen umkommt. Gen Himmel schreit er seinen Schwur: Rhobar der Dritte – der zum König gekrönte Protagonist der vorherigen drei »Gothic«-PC-Rollenspiele – muss sterben. Zusammen mit Haudegen Diego, den Fans der Vorgängerspiele wohl bekannt, segelt der Spieler also nach Argaan, der ersten von drei Hauptinseln, um Rache zu üben. Clever: Der vor dieser Szene spielende, auch in der Demoversion erlebbare Prolog, führt gleichzeitig in die Grundzüge der Spielmechanik ein.

Endlich auf Argaan angekommen, der erste Staun-Moment: Held Namenlos stapft durch einen Sumpf. Es beginnt heftig zu regnen. Der Boden weicht auf. In Erdvertiefungen bilden sich physikalisch berechnete Pfützen und in Strömen fließt das Wasser an Kleidung sowie Häusern hinunter – sehr beeindruckend und nur einer von vielen Belegen, wie atmo-

sphärisch »Arcania« sein kann. Völlig durchnässt, mit nach Blut dürstender Klinge und Schaum vor dem Mund betritt der von Hass und Zorn zerfressene Recke eine Schenke. »Sei so nett und besorge zwei Fässer Met von den Holzfällern«, bittet die Wirtin. »Aber natürlich, gar kein Problem«, antwortet der Held nun plötzlich ganz zahm und liefert damit auch einen Beleg für das, was »Arcania« nicht immer so toll hinbekommt: das Beibehalten einer eben erzeugten Stimmung und, noch wichtiger, die Abwechslung bei den Missionen. Selbst im späteren Verlauf wirken viele davon eher wie Entschuldigungen, noch mehr fiese Goblins, giftige Blutfliegen, geflügelte Scavenger und chitingepanzerte Feldräuber zu erlegen. Abgesehen davon machen die Aufträge aber jede Menge Spaß. Das liegt vor allem am zugänglichen Kampfsystem und daran, dass sich Zielgebiete von Nebenmissionen fast immer auf dem Weg Richtung Hauptmission befinden. So kann man optionale Aufträge gleich in einem Aufwasch mit erledigen und man verschwendet keine Zeit mit unnötiger Rennerei. Durch diese Linearität sinkt jedoch auch die Herausforderung –

1



✖ Die Qual der Wahl

JE NACH GESCHMACK

In »Arcania: Gothic 4« gibt es zwei verschiedene Grafikfilter. Der europäische arbeitet mit kalten und blassen Farben, die dem Stil eines »Gothic« nachempfunden sind. Der amerikanische hingegen peppt die Farbpalette mit warmen und knalligen Tönen auf. Außerdem können diverse Bildschirmanzeigen, darunter die Mini-Karte, Systemnachrichten, Lebensanzeige, Schadensanzeige, Missionsmarkierungen sowie die Gegnernamen ein- und ausgeblendet werden. Funktioniert sogar bei dichter Vegetation – sehr hilfreich im Kampf.



3



✖ Lernen ohne Lehrer

DAS LEVELSYSTEM

1 Eine der auffälligsten Änderungen sind die fehlenden Talent-Lehrer: Statt von ihnen neue Fähigkeiten zu erlernen, öffnet der namenlose Held nun ein standardisiertes Baumdiagramm und investiert hier seine Fähigkeitenpunkte.

2 Neue Fähigkeitenpunkte gibt's bei jedem Levelaufstieg und lassen sich auf einen der acht Talent-Äste verteilen. So darf man zum Beispiel seine Eismagie oder die Schwertkunst verbessern. Spannend: Das ermöglicht auch Hybridhelden, etwa einen Krieger, der Zauber kann und zugleich als Scharfschütze taugt.

3 Das Brauen von Tränken sowie das Schmieden von Waffen verläuft ebenfalls ohne Lehrer. Stattdessen benötigt man Rezepte, die man in der Spielwelt findet oder bei Händlern erstet. Erz, Pflanzen, Felle, Klauen und andere Materialien dienen dabei als Zutaten.

2



ein charakteristisches Merkmal früherer »Gothic«-Teile für den PC. Die neu eingeführten Ausrufezeichen über den Köpfen von Schlüsselfiguren und die Minikarte am rechten oberen Bildschirmrand, die eben diese Figuren markiert, sind ebenfalls das Resultat einer für Gelegenheitsspieler optimierten Benutzerführung. Gut: Beinharte »Gothic«-Fans, die solche Hilfen nicht wünschen, schalten sie einfach ab.

Nach der Erkundung des Bluttales geht es weiter in die Hochburg von Stewark, dessen Lord Gawaan von garstigen Orks entführt wurde. Die Befreiung hält ganz schön auf Trab, kostet jede Menge grunzende Grünhäute das Leben und zeigt erstmals, wie gut und kinderleicht das Kampfsystem funktioniert. Stürmt ein Feind heran, reicht ein Tipper auf die X-Taste, schon zückt der Held seine Waffe und schlägt zu. Eine praktische Funktion zum automatischen Anvisieren von Gegnern unterstützt im Kampf; ebenso wie das komfortabel gelöste Wechseln der Waffen. Tipp: Nahkampfattacken wenn möglich immer mit Magieangriffen kombinieren. Und wird's dann doch mal brenzlig, wird mit einem Druck auf die Y-Taste der Schild vorgehalten. In Kombination mit dem Analogstick weicht der Held sogar mit einer geschickten Rolle aus, was allerdings das Umherstapfen bei erhobenem Schild verhindert. Und noch etwas: Erfahrene Rollenspieler sollten den Schwierigkeitsgrad spätestens jetzt auf »Schwer« oder »Gothic« umstellen, da sonst auch in den Kämpfen die Herausforderung fehlt.

Nach der Befreiungsaktion geht es weiter ins Sumpfland. Wie so oft in »Arcania« wird auch diese Szene mit einer stimmigen, seinen ganz eigenen Charme versprühenden Render-Zwischensequenz eingeleitet. Das motiviert ungemein, der soliden Story weiter zu folgen. Im direkten Vergleich mit einem »Mass Effect« oder »Final Fantasy« sind solche Sequenzen allerdings technisch wenig spektakulär. Überhaupt ist die Grafik ein zweischneidiges Schwert: Das Design der Szenerien, Gegner und Ortschaften gefällt. Auch Wetter- und Tageszeitenwechsel überzeugen. Dem gegenüber stehen jedoch seltsam animiertes Meerwasser, wenig ausdrucksstarke Gesichter mit oft leblosen Augen und teils stockender Mimik sowie eine sichtbar zähflüssige Bildwiederholrate: Mehr als 15 bis 20 Bilder pro Sekunde sind nicht drin – schade.

Ähnlich wie beim technisch nicht immer überzeugenden »Risen« bleibt man trotzdem am Ball, denn wie auch Letztgenanntes verspricht »Arcania« eine mystische und sehr dichte Atmosphäre, die einen nicht mehr loslässt. Erstklassige deutsche Synchronsprecher und die stets ausgezeichnete Sounduntermalung, die neben epischen Orchesterhymnen ganz fabelhafte Soundeffekte bietet, leisten ihren Beitrag. Und so reicht's dank abwechslungsreicher Spielwelt und Kämpfe, guter Steuerung, hoher Gegnervielfalt und toller Vertonung am Ende doch zu einem Kauf Tipp, der locker 20 Stunden vor die Mattscheibe fesselt.

Maxi Trautmann/sö

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Die Grafik wirkt wie aus der Mottenkiste – und ruckelt trotzdem! Auch der zottelige Held samt Breitmaul-Froschfresse ist nicht mein Typ. Wegen des Umfangs und des schön trockenen Humors gebe ich dennoch 7.6

Arcania: Gothic 4

GRAFIK

Ziemlich atmosphärisch, jedoch zu geringe Bildwiederholrate

7

SOUND

Epische Orchestermusik, fabelhafte Effekte, schöne Synchronisation

9

STEUERUNG

Einprägsame Steuerung, übersichtliche Menüführung

8

Viele Änderungen, die »Gothic« verfremdet haben. Als Rollenspiel trotzdem eine Empfehlung.

8.1 von 10

Erhältlich | 26. Oktober 2010



Spaßmacher oder Daumenschraube?

- +** Abwechslungsreiche Rätsel, dichte Atmosphäre nach Filmvorlage, Jigsaw-Darsteller Tobin Bell als englischer Originalsprecher
- Nur deutsche Untertitel, Animationen katastrophal, unscharfe und ausgewaschene Texturen, Kämpfe überflüssig, könnte umfangreicher sein

SAW II

Folterspaß nach Maß.

kurz & knapp

Hersteller | Konami **Entwickler** | Zombie Studios **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Horror-Abenteuer
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 18 Jahren **Kurz gesagt** | Fortsetzung des spielbaren Folterkabinetts.

Detective David Tapp ist tot. Der Held des ersten »Saw«-Spiels zur gleichnamigen Filmreihe hat sich selbst erschossen. Doch warum begeht jemand Selbstmord, der gerade noch die perfiden Folterspielchen des Jigsaw-Killers überlebt hat? Das herauszufinden obliegt Tapps Sohn Henry und bildet gleichzeitig die Rahmenhandlung für den zweiten Part dieses durchwachsenen Horror-Abenteuers.

Kenner des ersten Teils werden schnell ein Déjà-vu erleben: Aus der Verfolgerperspektive steuert man den vermeintlichen Delinquenten für die kommenden sechs Stunden durch alte Bauruinen, löst Puzzles und rettet nebenbei ein paar von Jigsaws Opfern, die häppchenweise Davids Beweggründe für seinen Selbstmord ausspucken. Alles wie gehabt also? Fast: Die innovationslosen Rätsel der Marke »Suche Schlüssel X«, »Verbinde Schaltkreis Y« und »Löse Zahlenkombination Z« sind deutlich einfacher als im Vorgängerspiel. Die zickigen Kämpfe aus dem ersten »Saw« haben die Macher nun durch – leider mäßige – Geschicklichkeitstests ausgetauscht. Schade, dass der Spieler selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade kaum gefordert wird – zumal Jigsaw mehr als ausreichend Hinweise in den Kulissen verteilt hat. Folge: Das Gameplay läuft äußerst linear ab.

Ferner hat sich auf der grafischen Ebene seit Teil Eins zu wenig getan: Die



Umgebungen und Figuren sehen zwar dank »Unreal Engine 3« auf den ersten Blick ganz annehmbar aus; enttäuschen aber bei näherem Hinsehen aufgrund von Detailarmut und verwischenen Texturen. Zudem bewegen sich die Charaktere so dynamisch wie ein totes Stück Fleisch. Wesentlich besser dagegen die Rettungsaktionen von Opfern aus Jigsaws Fallen. Hier kommt sogar so etwas wie Spannung auf, wenn unter Zeitdruck abwechslungsreiche, aber anspruchslose Logikrätsel gelöst werden wollen. Auch die beklemmende Atmosphäre, die kranken Folterinstrumente sowie Jigsaws englische Originalstimme dürften vor allem hartgesottene »Saw«-Fans das Freudenmark aus den Knochen quetschen.

Moritz Wanke

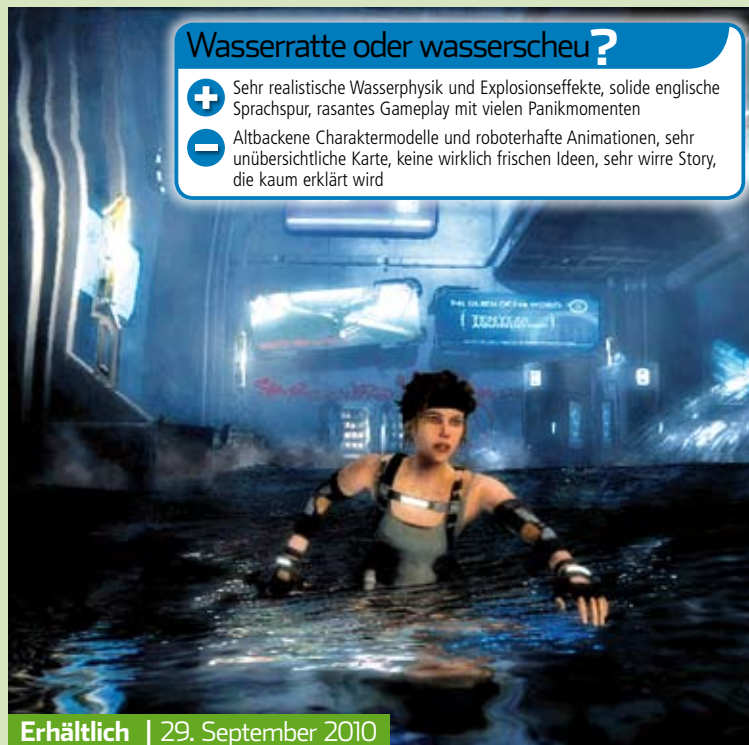
Wertung

Passable Umsetzung der Horrorfilm-Reihe. Leider mit diversen Schwächen und zu wenigen Höhepunkten.

6.3 von 10

Wasserratte oder wasserscheu?

- +** Sehr realistische Wasserphysik und Explosionseffekte, solide englische Sprachspur, rasantes Gameplay mit vielen Panikmomenten
- Altbackene Charaktermodelle und roboterhafte Animationen, sehr unübersichtliche Karte, keine wirklich frischen Ideen, sehr wirre Story, die kaum erklärt wird



Erhältlich | 29. September 2010

HYDROPHOBIA

Im Wasser hört dich niemand schreien.

kurz & knapp

Hersteller | Dark Energy Digital **Entwickler** | Dark Energy Digital **Preis** | 1.200 Microsoft Punkte
Genre | Third-Person-Shooter **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Schiff sinkt. Wasser steigt. Hilf Kate, damit sie nicht absäuft.

Was kommt dabei heraus, wenn ein Game seit drei Jahren angekündigt ist und der Veröffentlichungstermin immer wieder verschoben wird? In diesem Fall ein ganz passables Download-Spiel voller Action, Explosionen und Wasser. In »Hydrophobia« schlüpft der Spieler in die Haut von Kate, die in einer düsteren Zukunft lebt. Das Meer hat die Erde überflutet, die Menschen leben in gigantischen Schiffstädten auf dem Wasser, die vor allem eines sind: anfällig für Terroranschläge. Als mehrere Bomben die Außenhaut der »Queen of the World« zerfetzen, passiert, was passieren muss: Wasser dringt ein, das Schiff droht zu sinken. Und Kate steckt mittendrin, versucht nun verzweifelt, sich aus dem Dilemma zu befreien. Aus der Verfolgerperspektive geht's durch klaustrophobisch enge Gänge, Notlampen flackern, lose Stromkabel werfen bedrohliche Blitze ins Wasser. Wow, atmosphärisch ist das Ganze ja! Das Wasser wirkt fast fotorealistisch und wird zudem auch noch physikalisch korrekt berechnet. Sehr hübsch. Weniger überzeugend sind die Figuren mit ihren platten Mimiken und steifen Animationen. Dass sich die Entwickler in erster Linie auf die

Wassereffekte konzentriert haben, merkt man auch am Gameplay: ein typischer, banaler Third-Person-Shooter, bei dem man immer wieder Terroristen aufs Korn nimmt, dazu Geschicklichkeitseinlagen und seichte Rätseln – wenig innovativ. Auch bei der Übersichtlichkeit gibt's Punktabzug, denn oft ist unklar, wo's überhaupt weitergeht. Hacking-Minispiele werden genauso wenig erklärt wie die Benutzung der katastrophalen Karte. Schade, denn mit ein paar mehr Komfort-Funktionen wäre »Hydrophobia« ein Kauf Tipp geworden. Vor allem dank zahlreicher Schockmomente und Panikszenen. Zum Beispiel ein brennender, auf den Spieler herabrasender Fahrstuhl oder ein bedrohlich steigender Wasserpegel ohne Möglichkeit zur Flucht. Action-Liebhaber ohne Hydrophobie spielen die Demo im Marktplatz, bevor sie zuschlagen.

Sabine Vogel

Wertung

Solides Action-Game, das vor allem mit seinen brillanten Wassereffekten punktet.

7.5 von 10

**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.



Erhältlich | 15. Oktober 2010



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2

Schmerz ist unvermeidlich, Leiden optional.

kurz & knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | CyberConnect2 **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Beat 'em Up / Actionabenteuer **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Kurz gesagt** | Umfangreiche Anime-Prügelei mit nettem Story-Modus und spektakulären Spezialattacken.

Im zweiten Teil der »Ultimate Ninja Storm«-Reihe durchlebt der Spieler die Höhepunkte des 170 Folgen umfassenden TV-Erfolgsanimes »Naruto Shippuden« von Serien-Erfinder Masashi Kishimoto. In der Rolle von Blondschopf Naruto, später auch in der von seinen Freunden Jiraiya und Sasuke, lotst der Spieler die Heldenfiguren aus der Verfolger-Perspektive durch das Dorf Konoha, die Wüstenstadt Sunagakure und viele andere erstklassig gezeichnete Örtlichkeiten, die allesamt mit bunten Charakteren und manipulierbaren Objekten im Cel-Shading-Look zum Leben erweckt werden. Wer die TV-Serie kennt, wird den hohen Wiedererkennungswert schätzen – alle anderen müssen sich zunächst an die sehr kindliche Darstellung gewöhnen. Die Spielwelt selbst ist frei erkundbar, bietet jedoch weit weniger Möglichkeiten sie im Detail zu erforschen als noch das Vorgängerspiel. Will heißen: Vorgegebene Pfade mit zahlreichen Abzweigungen geben den Ton an. Das eigentliche Gameplay bleibt dagegen unverändert. Im Dialog mit anderen Charakteren erhalten die Helden neue Aufträge, die schlussendlich immer in fulminanten Kämpfen – dem Kernelement des Spiels – enden. Nebenbei steht das Sammeln von Erinnerungskristallen und anderen nützlichen Objekten auf der Agenda. Sie wiederum schalten neue Kampf-Fertigkeiten frei.

Kinder-Comic oder Anime?

- +** Gelungene Präsentation, alle Original-Synchronsprecher an Bord, motivierendes Kampfsystem, lokaler und online spielbarer Versus-Modus, kaum Ladezeiten
- Keine deutsche Sprachausgabe, Optik wird nicht jedem zusagen

Kommt's zum Schlagabtausch, wechselt das Spiel in eine von 23 recht weitläufigen 3D-Arenen. Sie alle dienen auch den Mehrspieler-Duellen als Kulisse. Sehr gut: Online-Keilereien sind endlich möglich! Änderungen am Kampfsystem gibt's keine. Mittels B-Taste kräftig austeiern, per Y-Taste magische Ninjutsus, also Spezialattacken abfeuern – das fetzt. Ebenso wie die üppige Auswahl an Charakteren im Multiplayer-Modus, darunter das Akatsuki-Team, alle Konoha-Ninjas, Orochimaru und viele weitere. Weniger gut: die nur englische oder japanische Sprachausgabe sowie die teils seltsam übersetzten deutschen Untertitel. Davon abgesehen aber klar das beste Naruto-Spiel für Xbox 360.

Maxi Trautmann

Wertung

Naruto-Fans: zuschlagen! Freunde von Prügelspielen im Anime-Look werfen erst einen Blick auf die Demo.

7.9 von 10

Feine Lizenzkost oder ekliges Gewölle?

- +** Charmant erzählte und düstere Geschichte, geschmeidige Flugsteuerung, viel Freischaltbares, sehr gute deutsche Sprecher
- Missionen bieten zu wenig Abwechslung, Grafik haut nicht vom Hocker, kein Mehrspieler-Modus



Erhältlich | 15. Oktober 2010

DIE LEGENDE DER WÄCHTER

Juhu, ein Uhu!

kurz & knapp

Hersteller | WB Games **Entwickler** | Krome Studios **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Actionabenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren **Kurz gesagt** | Lizenzspiel mit gefiederten Helden und Eulen-Charme, der auch Erwachsene anspricht.

Im Actionabenteuer zum gleichnamigen Animationsfilm schlüpft man ins Federkleid von Shard, einem jungen Kauz, der Wächter im Eulenreich werden will. Und als solcher hat er alle Federkiele voll zu tun. Eulenküken werden entführt, im Uhu-Waisenhaus gehen seltsame Dinge vor sich und in der Eulenwelt wird gemunkelt, die »Reinen« – eine Gruppe von Eulen-Faschisten – seien zurückgekehrt. Zeit, die Probleme anzupacken! Schön: Jede der vier auswählbaren Eulenarten bringt unterschiedliche Eigenschaften bei Kampf, Flug, Ausdauer und Gesundheit mit. Für eine entschieden, geht es auch schon an die Rettung des Eulenreiches. Im Klartext: aus der Verfolgerperspektive durch tiefe Canyons und dichte Wälder fliegen, Fledermäuse und andere Widersacher mit Schnabel und Krallen vertrimmen und verschiedene Missionen absolvieren. Zum Beispiel Eulenküken befreien und Feindverstecke mit heißen Kohlen ausräuchern. Die Fliegerei funktioniert dank Anvisier-Funktion auf das nächste Ziel sehr geschmeidig. Zwischendurch wird die anfangs etwas konfuse, später richtig mitreißende Story sowohl in Standbildern als auch in Rendervideos auf Deutsch erzählt. Erinnert von der Machart und der düsteren Stimmung

her direkt an Kultfilme wie »Mrs. Brisby und das Geheimnis von Nimh« oder »Unten am Fluss«. Im Gegensatz zu vielen anderen Lizenzspielen setzt diese Produktion nicht auf Koop-Gameplay. Stattdessen gibt es lediglich eine Solo-Kampagne mit 27 Missionen und rund acht bis zehn Stunden Spielzeit. Leider vernachlässigt das Game sowohl die Grafik als auch die Abwechslung. Besonders aufpoppende Level-Elemente stören immer wieder. Auch die Missionen ähneln einander zu stark. Zwar gilt es einmal eine feindliche Fledermaus durch einen Canyon zu verfolgen und ein andermal ein Eulennest zu verteidigen; letztlich läuft's aber auf das Gleiche hinaus: umherfliegen und Gegner ausknipsen. Nichtsdestotrotz macht's erstaunlich viel Spaß für ein Lizenzspiel – auch, weil es viel Freischaltbares zu entdecken gibt. Fans des Films schlagen zu, alle anderen probieren die Demo.

Sabine Vogel

Wertung

Wirklich schönes Lizenzspiel für Groß und Klein, dem es leider an Abwechslung fehlt.

6.8 von 10

Erhältlich | 8. Oktober 2010



FRONT MISSION EVOLVED

Need for Mechwarrior Underground?

kurz&knapp

Hersteller | Square Enix **Entwickler** | Double Helix Games **Preis** | 60 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 6 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Kurz gesagt** | Prügeln und ballern mit Robos, inklusive dickem Tuning-Teil.

Langjährige Taktik-Fans kennen den Namen »Front Mission«. Er steht für Rundenstrategie mit Anspruch, in der dicke Robokrieger aufeinander losgehen. Damit hat »Front Mission Evolved« leider so gar nichts zu schaffen – außer den Robos. Denn als junger Ingenieur steigt man hier selbst in solch ein zweibeiniges 50-Meter-Stahlungeheuer und steuert es zunächst aus Third-Person-Sicht durch ein Einführungslevel, das die zackige Steuerung erklärt: vorwärtsmarschieren mit dem linken Stick, Schultertasten fürs Ballern und so weiter. Gut gerüstet wird der Spieler nach knapp 30 Minuten in Kämpfe mit Söldnertruppen und ihren gigantischen »Wanzern« – steht für Walking Panzer – verwickelt. Hintergrundgeschichte? Zu vernachlässigen, auch wenn die englischsprachigen Zwischensequenzen mit deutschen Untertiteln optisch einiges hermachen. Das Spiel selbst ist hübsch anzusehen: wuchtige Explosionen, gelungene Architektur, abwechslungsreiche Kulissen, darunter zerstörte Städte und grüne Inseln. Schick, schick – wenn das alles nur nicht so steril wirken würde. Immerhin zerrupft's reihenweise Mechs durch MG-Feuer, Laserlanzen, Raketen und pure Hydraulikkraft. Und auch die Ausflüge als Infanterist am Boden lockern das nette, aber irgendwie eintönige Gameplay ein bisschen auf.

Und was motiviert daran nun, trotzdem am Ball zu bleiben? Ganz einfach:

Schrottpresse oder Schrottkarre?

- +** Präzise Steuerung, feines Tuning-System für den eigenen Metallkrieger, etliche Waffen, vielfältige Kulissen, teambasierter Mehrspieler-Modus...
- ...der leider schnell langweilig wird, keine deutsche Tonspur, nur deutsche Untertitel und Menüs, teils sehr sterile Kulissen

Dieses Mech-Spiel hat einen wirklich tollen Tuning-Teil à la »Need for Speed: Underground«. Fürs Feindverschrotten gibt's Geld und damit motzen Steuer-männer nach jeder Mission in der Werkstadt ihren Robokrieger auf. Karosserie, Bewegungshydraulik, Farben, Logos, Waffensysteme – alles darf nach Lust und Laune konfiguriert werden. Wer mag, zeigt auch der Online-Community in leider nur kurzzeitig motivierenden Matches für bis zu acht Mitspieler, was sein Stahlungetüm draufhat. Fazit: Für »Front Mission«-Fans eine nette Variation der Serie, alle anderen sollten erst die Demo Probe spielen.

Michael Förtsch

Wertung

Mech-Action mit doofer Geschichte, aber feinem Tuning-Teil.

7.3 von 10

Erhältlich | 8. Oktober 2010



NBA 2K11

Michael Jordans digitales Denkmal.

kurz&knapp

Hersteller | 2K Sports **Entwickler** | Visual Concepts **Preis** | 60 Euro **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 10 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Kurz gesagt** | Das weltweit meistverkaufte Basketballspiel setzt zum nächsten Dunking an.

Korbwürfe der nächsten Generation: Wie schon im Vorgängerspiel von 2009 werden auch in »NBA 2K11« sämtliche Wurfarten mit dem rechten Analogstick eingeleitet während der linke Stick die Spielfigur führt. Dank überarbeiteter Isomotion-Dribbel-Steuerung wirkt die Kontrollierbarkeit der Spieler aber noch intuitiver: In Kombination von LT-Schultertaste und linkem Analogstick lassen sich damit spektakulärere Tänzeleien mit dem Ball lässig aus dem Ärmel schüteln. Funktioniert prima und vermittelt ein erstklassiges Spielgefühl.

Doch im Kern bleibt »2K11« seinen Vorgängertiteln treu. Noch immer schwenkt die Kamera in der Standardeinstellung aus schräger Draufsicht zwischen beiden Spielfeldhälften hin und her, zeigt die Spielermodelle, die unverkennbar ihren realen Alter Egos gleichen, und fängt die Stadionatmosphäre dank realitätsnah agierenden Statisten am Spielfeldrand fantastisch ein. Freilich, die Grafik – wie auch alles andere – ist wieder ein wenig besser.

Wirklich neu dagegen die Einbindung von Michael Jordan, der damit



Rebound oder Defensiv-Foul?

- +** Erstklassige Präsentation, sagenhafte Stadion-Atmosphäre, enthält alle Größen des Sports, immer aktuelle Statistiken per Online-Abgleich...
- ...der zwischen den Spielen immer an die 10 Sekunden dauert – etwas nervig

erstmalig auf der aktuellen Konsolengeneration antritt. Gleich mehrere Modi wie die »Jordan Challenge« lassen den Spieler die Karriere des Superstars miterleben. Zusammen mit dem Vorhandensein aller zentralen Features vorheriger Serienableger entsteht so das umfangreichste »NBA 2K«-Spiel, das bisher auf dem Markt ist. Besonders genial: Dank der Funktion »NBA Today 2.0« gleicht das Game via Internetzugriff alle Spieler- und Teamstatistiken mit denen der realen Vorbilder ab; außerdem werden auf diese Weise erstmals sogar regelmäßig neue Publikumsanimationen, Halbzeitschows, Spieleranimationen und Kommentare ins Spiel integriert. Da verzeiht man gerne mal, dass nur die Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt wurden.

Jan Heinrich

Wertung

Erstklassige Basketball-Simulation mit gigantischem Umfang und exzellenter Präsentation.

8.8 von 10

Erhältlich | 21. Oktober 2010



Harmlos oder knallhart?

- + Motivierender Karriere-Modus, großer Umfang, fair ausbalancierter Schwierigkeitsgrad, tolle Steuerung, Online-Upload von Kampf-Mitschnitten
- Ständige Ladezeiten im Editor, in Menüs sowie vor und nach den Kämpfen stören den Spielfluss; leider nur Englisch sprechende Kommentatoren, nicht alle Anweisungen mit deutschen Untertiteln übersetzt



EA SPORTS MMA

Ein würdiger Konkurrent für Titelverteidiger »UFC«?

kurz & knapp

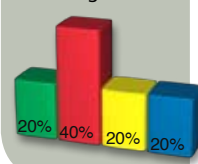
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Tiburon
Preis | ab 65 Euro
Genre | Kampfsport
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Umfangreiche Kampfsport-Simulation, die jedoch stark bei »UFC« kopiert.

das ist drin

- Ladezeiten
- Timing
- Taktik
- Training



Zwei Kämpfer, ein Judoka und ein Kickboxer, stehen sich gegenüber. Schweiß rinnt von ihren Körpern, der Blick ist fokussiert, die Muskeln angespannt. Dann ertönt der Gong und sie stürmen aufeinander zu. Die Tritte des Kickboxers schlagen ein wie eine Salve Titanmantel-Geschosse. Doch der Judoka kontert, setzt zum Wurf an und schleudert seinen Kontrahenten auf die Matte. Wunden klaffen, Blut tropft, das Publikum grölt, die Kommentatoren flippen aus. Willkommen in der rauen Welt von »EA Sports MMA«!

Wie schon »UFC« von THQ setzt auch das hier auf packende Duelle zwischen Vertretern unterschiedlicher Kampfstile. Zentraler Spielmodus ist die MMA-Karriere: Die erste von vielen Ladezeiten überstanden, startet der Spieler als Nobody, dessen Aussehen und Auftreten er zunächst festlegt. Besitzer einer Xbox Live Vision Kamera dürfen wie in »Fight Night« ihr eigenes Gesicht auf das ihrer virtuellen Kampfmaschine übertragen – was ganz gut klappt. Darüber hinaus definiert man Name, Alter, Frisur, Gesichtszüge, Körperbau, Tattoos, Kleidung, Einmarsch-Musik, Jubelpose und über ein Dutzend andere Attribute.

TRAINING IST TRUMPF

Anschließend folgt eine erste Einweisung in die Spielmechanik. Coach des Spielers ist der niederländische MMA-Profi Bas Rutten. In prima animierten, jedoch nur englisch vertonten Zwischensequenzen weist er einen in die Thematik ein.

Los geht's mit sinnvoll gegliederten Trainings-Sessions. Kampf im Stand, Kampf während einer Umklammerung, Kampf am Boden – mittels Einblendung der zu drückenden Tasten wird jedes in diesen Phasen wichtige Manöver ausführlich erklärt. Dennoch: Wer Englisch kann, ist klar im Vorteil, denn die wohlwollenden Live-Kommentare des Trainers blendet das Spiel nicht per Untertitel ein. In deutscher Sprache gibt's vor jeder Übung lediglich einen zusammenfassenden Hilfetext. Die Grundzüge des Kampfsystems zu verinnerlichen dauert etwa 30 Minuten; die Feinheiten zu meistern schon ein ganzes Weilchen länger. Nichtsdestotrotz überzeugt die an »Fight Night« angelehnte Steuerung auf ganzer Linie, ja, ist sogar einen Tick besser als bei »UFC«. Denn sämtliche Standard-Attacken werden hier intuitiv mit dem rechten Analogstick abgefeuert. Die Schulter-tasten steuern Schlaghöhe, Beinarbeit und das Blocken, während die Aktionstasten Clinch, Take-down und dergleichen einleiten.

DEN TITEL HOLEN

Analog zu »UFC« kommt's im Ring dann vor allem auf drei Dinge an: Timing, sinnvolle Einteilung der zur Verfügung stehenden Ausdauer und die genaue Beobachtung des Gegners. Den Rivalen auskontern, im richtigen Moment zuschlagen, geschickt ausweichen, zum vernichtenden Special Move ausholen – das ist's, was neben dem Aufpäppeln der Figuren-Attribute motiviert. Abseits der sechs Ligen umfassenden Karriere warten ein Schnellkampf-Modus sowie der On-

line-Schlagabtausch – dann natürlich auch in der Rolle von einem der über 55 Lizenz-Recken. Nette Video-Aufnahmefunktionen, gelungene Animationen und ein toller Soundtrack runden diesen Kauf Tipp ab.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Die Karriere fixt mich nicht an. Aber die Einer-gegen-einen-Kämpfe fesseln, vor allem online gegen unberechenbare Gegner. Und auch die Grafik: super. Nur bei der gezeigten Schweißmenge übertreiben die Entwickler maßlos. Ich gebe 7.9

EA Sports MMA

GRAFIK Viele Details, gute Animationen, jedoch Klonpublikum	8
SOUND Abwechslungsreicher Soundtrack, kompetente US-Kommentatoren	7
STEUERUNG Präzise, intuitiv, vielseitig – sofern man sich reinarbeitet	8

Übertrumpft Erzfeind »UFC« in einigen Punkten, wirkt insgesamt aber zu ähnlich. Genre-Fans haben trotzdem Spaß!

8.2 von 10

Erhältlich | 26. Oktober 2010



Shred oder Schreck?

- +** Viel Freischaltbares, motivierende Lernkurve, prima Einsteiger-Modus, im Vergleich zu Teil Eins sichtbar verbesserte Grafik und Controller-Genauigkeit
- Knapp 100 Euro für Brett und Spiel sind happig, sehr lineares Gameplay, kein Splitscreen-Modus, keine deutsche Sprachausgabe



TONY HAWK: SHRED

Grinden, flippen, shredden – im Wohnzimmer.

kurz&knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Robomodo

Preis | ab 60 Euro
(mit Board: 100 Euro)

Genre | Skateboard-Spiel

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

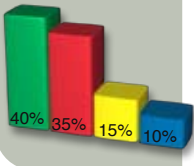
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Auf einem Plastikbrett stehen und Tricks ausführen, die sich ins Spiel übertragen.

das ist drin

- Üben
- Tricksen
- Verfeinern
- Punkte absahnen



Räum die Dosen weg, schieb die Couch zur Seite und schick den Hund in den Garten: Jetzt verwandelt sich dein Wohnzimmer erneut in einen Skatepark. Wie schon das Vorgängerspiel »Tony Hawk: Ride« schickt auch »Shred« das Xbox-Pad auf die Ersatzbank. Stattdessen muss wieder ein mit Sensoren bestücktes Plastikbrett zum Draufstehen als Controller erhalten. Mit Sean Malto, Geoff Rowley, Tony Hawk und weiteren Skater-Legenden aus der Third-Person-Sicht Flips, Grabs und andere Tricks abziehen: Das fühlt sich damit fast so authentisch an wie auf einem echten Deck. Doch zunächst ist Üben angesagt. Dank der im Vergleich zu »Ride« spürbar verbesserten Bewegungserkennung und den lehrreichen Erklärungen finden jedoch auch Einsteiger schnell ins Spiel.

GRIND ZU DEN STERNEN

Zugegeben, eine mitreißende und dramaturgisch packende Geschichte rollt hier in den Hintergrund. Vielmehr geht's darum, bei den Trick- und Geschwindigkeits-Herausforderungen neue Highscores aufzustellen und dadurch Sterne einzusackern. Die tauscht man dann gegen neue Charaktere, Outfits und weitere hübsch aufgemachte Strecken, darunter ein Kaufhaus- und ein Freizeitpark-Areal. Auf Balkons grinden, über Dächer springen oder durch Schaufenster splittern: »Shred« steht für unterhaltsames Fun-Skating, das die Grenzen der Physik gerne mal links liegen lässt. Sehr bodenständig dagegen die Ausführung von Flips und Grabs: So nötigen Nachwuchss-

Skater ihr Alter Ego beispielsweise zu einem Kick-Flip, indem sie Nose oder Tail ihres Plastikdecks in die Höhe reißen und kurz nach links oder rechts schwenken. Kniffliger und vor allem schweißtreibender sind Grabs; sie zwingen einen dazu, sich runterzubeugen und den seitlich angebrachten Sensor am Board abzudecken. Dafür hagelt es mehr Punkte, was wiederum zum Üben anregt. Wer seine Tricks noch spektakulärer und punktebringender ausführen will, der aktiviert den Signatur-Modus durch Abdecken des Sensors an der Tail und vollführt so wahnwitzige Kombotricks für den totalen Punkte-Overflow – und räumt damit so gut wie sicher die vollen vier Sterne pro Kurs ab. Das alles funktioniert übrigens auch im neuen Snowboard-Modus. Bis auf die Texturen ändert sich hier am restlichen Gameplay überraschend wenig. Macht aber wegen der im »Tony Hawk«-Universum unverbrauchten Schneekulisse trotzdem Laune.

GRIND BASTARD

Unterm Strich hat sich also seit »Ride« nur wenig geändert. Entwickler Robomodo hat sich vielmehr aufs Feintuning konzentriert: Die Bewegungserkennung arbeitet präziser, die Grafik im Comic-Look läuft flüssiger und rollt deutlich detailverliehter daher. Der Punk- und Rock-lastige Soundtrack mit Nenas »99 Luftballons« und Obits »Widow of my Dreams« fügt sich angenehm ein. Schade nur, dass eine alles zusammenkittende Story fehlt und das gesamte Gameplay daher sehr geradlinig verläuft. Übrigens: Das neue »Shred«-

Board unterscheidet sich vom alten nur optisch, der Kauf der neuen Hardware lohnt sich nur für Serien-Neueinsteiger.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Schon nach einer Stunde wische ich mir die Schweißperlen von der Stirn. Wer hätte gedacht, dass mich ein Game so fordert? Das Halten der Balance ist richtig knifflig und nichts für mich und meinen gemütlichen Spieleabend. Ich gebe 7.1

Tony Hawk: Shred

GRAFIK

Hübsche, aber texturarme Comic-Grafik

7

SOUND

Fetziger Soundtrack, englische Originalstimmen

8

STEUERUNG

Sich reinfuchsen dauert, dann motiviert's umso mehr

8

Solider und optimierter Nachfolger von »Ride«, der allerdings mehr Umfang und eine Story vermissen lässt.

8.0 von 10



DIE TOTALE KO

Microsofts Kinect ist momentan das große neue Ding, will uns an eine völlig neue Bedienung von Videospielen gewöhnen. An eine Steuerung ganz ohne Tasten, nur mit dem Körper. Wie konnte es dazu kommen? Wer sind Kinects Ahnen? Wie werden wir morgen zocken? Controller gestern, heute, morgen!

Es muss dieser Moment gewesen sein, als es in unser aller Hirn »Klick« gemacht hat. Tom Cruise alias John Anderton steht vor einer transparenten Wand aus Glas. Bilder treiben über die durchsichtige Fläche wie Wellen über einen Fluss. Anderton fokussiert seinen Blick, er streift einen Handschuh über und beginnt. Mit ruhiger Hand lässt er Bilder und Filmschnipsel über die Scheibe gleiten, vergrößert einzelne Elemente, scheucht Unwichtiges durch Wischen mit der Handfläche wieder zur Seite. Er berührt kein einziges der Bilder, er führt sie eher. Es ist wie Magie. Die Szene mit Tom Cruise stammt aus dem Science-Fiction-Thriller »Minority Report« aus dem Jahr 2002. Und es könnte sein, dass er zeigt, wie wir Videospiele in Zukunft bedienen. Acht Jahre ist es jetzt her, dass Regisseur Stephen Spielberg und sein wissenschaftlicher Berater John Underkoffler diese Vision des Jahres 2054 erschufen. Jetzt, im Jahr 2010, scheint diese Vision im Bereich der Videospiele bereits Wirklichkeit. Schon seit Längerem macht Nintendos Wii-Konsole das Spielen durch Bewegung salonfähig; und auch Sony mischt seit Kurzem mit, bringt mit »Playstation Move« Bewegung ins Spiel. Microsofts Kinect geht sogar einen Schritt weiter als Spielbergs Vision. Denn

Kinect funktioniert ohne Handschuhe. Aber wie haben sich Controller überhaupt entwickelt? Warum brauchen wir sie? Was macht ein gutes Exemplar aus? Und steuern wir Videospiele bald nur noch mit der Kraft der Gedanken?

JEDEM SPIEL SEINEN CONTROLLER

Denkt man an Videospiele und deren Controller, sehen viele ihr Playstation-3- oder Xbox-360-Pad vor sich. Angefangen hat all das allerdings Jahrzehnte vor diesen Eingabegeräten. Zu der Zeit, da der Zweite Weltkrieg gerade sein Ende findet, entwickelt der US-Physiker Thomas T. Goldsmith Jr. ein Videospiel auf Basis von Kathodenstrahl-Röhren. Das »Cathode Ray Tube Amusement Device« genannte Ding steuert er mit zwei dicken Hebeln, die mit viel Kraft einen Punkt auf einer Art Radarschirm lenken. Nicht weniger umständlich in seiner Bedienung ist »Tennis for Two«, das erste wirklich populäre Videospiel. Sein geistiger Vater: William Higinbotham, ein Physiker am Brookhaven National Laboratory. Er entwickelt es 1958 und präsentiert es Institutsbesuchern zum Tag der offenen Tür. Auf einem Oszilloskop lässt Higinbotham einen Lichtpunkt hin und her springen, der mit zwei kleinen



NTROLLE

Metallbüchsen, einem klobigen Abschlagknopf und einem quietschenden Drehknopf zur Einstellung des Schlagwinkels gesteuert wird. Die beiden Kästchen erfüllen ihren Zweck, genau wie die Hebel des Apparats von Goldsmith: Das ist die Geburtsstunde des Controllers. Die so vorgegebene Machart der Geräte bleibt fortan erhalten – selbst Jahrzehnte später, also in den 70er- und 80er-Jahren, als die ersten kühlstrangk-großen Spielhallen-Automaten das Licht der Welt erblicken. »Pong«, einer der ersten Arcade-Automaten überhaupt, kommt puristisch daher. Ein Holzgehäuse, Technik im Inneren, das reicht Entwickler Allan Alcorn, der sich die Idee bei der Vorführung einer Spielkonsole der Firma Magnavox abschaut. Und wie bei letztge-nanntem Gerät dienen zur Kontrolle zwei leichtgän-gige Drehknöpfe aus Metall. Sie bewegen den weißen »Pong«-Schläger hoch und runter. Das genügt, denn hier gibt die Funktionalität die Form vor. Diese Meinung vertritt auch Mario Berluti vom deutschen Verein Retrogames e.V. aus Karlsruhe. »Gerade bei den Arcade-Automaten sind die Controller fast immer perfekt geraten«, erklärt er uns. »Klar, die Entwickler hatten immer nur ein Game vor Augen. Bei alten Automaten spielten aber oft auch technische Ein-

schränkungen eine Rolle. So lange der Joystick noch nicht erfunden war, musste man zum Beispiel die Weltraum-Ballerei Space War mit Tasten spielen.«

Doch schon bald kommt Bewegung in den Markt. Mit dem Erfolg von »Pong« und Co. füllen schnell weitere Automaten die Spielhallen in aller Welt – ganz neue Steuerungskonzepte inklusive. Schnell erkennen die Macher: Controller und Spiel müssen perfekt zusammenpassen und ein Erlebnis für alle Sinne bieten. Nicht nur für Augen und Ohren, sondern auch für die Hände und am besten gleich den ganzen Körper. Dazu Retroexperte Mario: »Früher war man viel mutiger und verspielter als heute. Gerade in der Blütezeit der Pong-Konsolen gab es die verrücktesten und wildesten Controller. Man versuchte, sich mit frischen Konzepten und abgedrehten Designs von der Konkurrenz abzusetzen.« Mario weiter: »Man denke nur mal an die Trackballs von Marble Madness, die Uzi von Operation Wolf, die Revolvergriffe von Gun Fight oder einfach das Lenkrad von Pole Position.« Atari, Konami, Taito und andere Hersteller versuchen alles, um dem Spieler etwas für sein Geld zu bieten und ihn zum Münzeinwurf zu motivieren. Sie ködern ihn mit Lenkrädern, die echten Modellen in nichts nachstehen.



Das Videospiel »Tennis for Two« und sein Erfinder William Higinbotham mit den kleinen Blech-Controllern in der Hand, mit denen es gesteuert wurde. Dies darf ruhig als die Geburtsstunde des Controllers bezeichnet werden.





Mehr auf www.360-live.de

✖ Leser-Umfrage: Bewegungssensitive Controller, Gedankenkontrolle oder etwas ganz anderes – was ist die Zukunft?

DIE TOTALE KONTROLLE

✖ Total verrückt

SCHRÄGE CONTROLLER

Über die Jahrzehnte hinweg kamen und gingen verschiedene Controllerkonzepte. Die meisten sind mehr oder minder logische Evolutionsschritte. Dauerhaft etabliert haben sich jedoch nur einige wenige Konzepte. Dessen ungeachtet finden die Hersteller stets Wege, Abstruses und Verrücktes in die Welt zu setzen. Hier die besten Beispiele...

NOVINT FALCON



Ein feines Stück Technik ist der Novint Falcon für PC. Mit Standardcontrollern hat er wenig zu tun. Stattdessen steuert der Spieler

hier in »3D«. Zentrales Element ist eine an drei Ankerarmen befestigte Kugel, die sich nicht nur in alle Himmelsrichtungen bewegen lässt, sondern auch vor und zurück. Toll: Läuft der Spieler gegen eine Wand, leisten die verbauten Motoren Widerstand und simulieren das Hindernis.

GAME RUNNER



Wer in einem Ego-Shooter laufen will, muss seine Füße bewegen. So ist's zumindest bei Game Runner, einer Kreuzung aus Laufband,

Lenkstange und Gamepad. Achtung: Hiermit kommt man wirklich schnell ins Schwitzen.

KETTENSÄGEN-CONTROLLER



Nicht unbedingt leicht in der Hand zu halten, aber immerhin cool anzuschauen. Das ist der Kettensägen-Controller für »Resident Evil 4« für

Playstation 2 und Gamecube. Besondere Funktionen? Na ja, er macht auf Tastendruck ein Kettensägen-Geräusch. Ansonsten: ein Standardcontroller. Jedoch ein besonders schicker!

Rennsitzen, die einen kräftig durchrütteln. Oder Pistolen, die den Benutzer einen brachialen Rückstoß beim Schießen verspüren lassen. Das Ganze treibt bisweilen seltsame Blüten, wie auch Mario bestätigt: »Kurioses gibt es wie Sand am Meer; wir im Verein haben etwa einen Atari Gotcha von 1973. Dieser Automat erlangte nicht etwa wegen seines Spiels Berühmtheit. Im Gegenteil: Die Steuerungseinheit machte ihn berühmt, schließlich erinnert sie sofort an weibliche Brüste. Kein Wunder, dass das Gerät in einer zweiten Version entschärft werden musste.« Nicht kurios, sondern schon völlig abgedreht und durchaus diskussionswürdig: »Boong-Ga Boong-Ga«, ein koreanischer Spielautomat von 2001. Spielziel? Ärsche versohlen. Der Controller? Ein perfekt nachgebildeter Frauenhintern, den der Spieler schlagen soll.

EIN CONTROLLER – VIELE GAMES

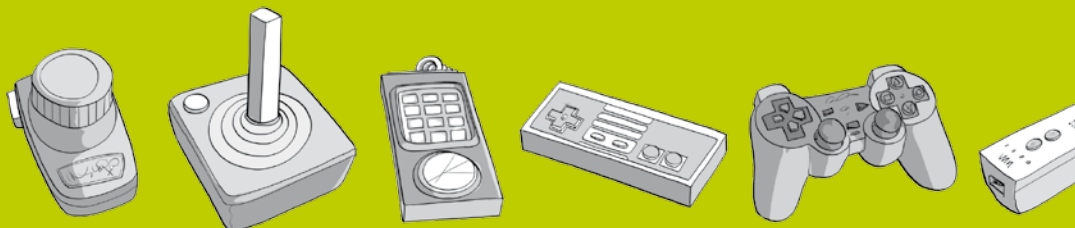
Zeitgleich mit den Arcade-Automaten entwickeln sich auch die Heimcomputer – und die Konsolen. Schon der »Magnavox Odyssey« bringt 1972 als Controller zwei cremefarbene Kästchen in Zigarettenschachtel-Form mit; auf jeder Seite jeweils ein Drehrad und auf der Oberseite ein »Ready«-Knopf. Erinnert an »Pong«? Kein Wunder, ist's doch der Prototyp von Magnavox, der Ataris Allan Alcorn inspiriert. Und auch wenn die Drehräder später untertauchen, halten sie sich in leicht abgewandelter Form bis heute. Schon die Konsole »Fairchild Channel F« bringt vier Jahre später zwei Steuerungseinheiten mit, die kurzerhand »Hand Controller« getauft werden: jeweils ein Ding, das aussieht wie ein Pistolengriff, aber oben mit einem Aufsatz bestückt ist, der sich drücken, drehen und in alle Richtungen neigen lässt. Das ist der Vorgänger des Joysticks und somit auch der Analogsticks, wie wir sie heute kennen. Und obwohl vollkommen neu, überzeugt der Hand Controller seinerzeit nicht. Bereits bei den Nachfolgemodellen wird wieder anders gesteuert. Versuch, Scheitern, neues Konzept – dieser Devisen folgen in den Anfängen alle. Evolution und natürliche Auslese sind die zentralen Stichwörter.

Dann erscheint im Jahr 1977 Ataris VCS-Konsole. Atari nutzt seine Spielhallen-Erfahrung und konstruiert ein Stück Technik, das eine durchdachte Steuerung von Videospielen aller Genres zulässt: mit einem

ausgewachsenen Joystick nämlich – angeblich, weil der Pilot Robert Esnault-Pelterie den ähnlich aussehenden Steuerknüppel seines Flugzeugs so nannte. Den kleinen Knüppel nach links, rechts, vor, zurück drücken, das versteht jeder sofort. Als einziges Bedienelement kommt ein roter Taster links in der Ecke dazu. Er löst Aktionen aus. »Der Controller schlechthin ist für mich immer noch der Atari VCS-Joystick«, schwärmt auch Mario von Retrogames.

Die Joystick-Idee wird rasch kopiert. Und das trotz der Tatsache, dass er bei längerem Spielen für verkrampte Hände sorgt. Der mangelnden Ergonomie wegen. Magnavox rüstet seinen Odyssey 2 – deutscher Name: Philips Videopac G7000 – mit Stick aus, Intercom sein VC4000, CBS sein Colecovision; und auch für populäre Heimcomputer wie den Commodore 64 werden Sticks der Standard.

Doch irgendwann verschwindet der Stick, oder zumindest nimmt er sich eine Auszeit, wenn man so will. Die Gründe? Lange Hebelwege, außerdem lässt er sich auf Dauer nicht komfortabel in der Hand halten. Aber die Ablösung steht schon bereit: das Gamepad des Nintendo Entertainment System von 1985. Denn für dessen weltweiten Siegeszug sind nicht nur Games wie »Super Mario Bros.«, »Mega Man« und »The Legend of Zelda« verantwortlich, sondern auch die Art, wie sie gespielt werden: Ein Schokotafel-förmiges Kästchen mit Steuerkreuz, A- und B-Taste für Aktionen sowie Start- und Select-Taste führen durchs Spiel. Ein Durchbruch, der in Japan schon dem Game-Boy-Vorreiter, der Hosentaschen-LCD-Spielserie Game & Watch, zum Erfolg verhilft. Erfinder? Nintendo-Vordenker Gunpei Yokoi. Er hatte sich schlicht überlegt, dass Joysticks nicht zu einer tragbaren Konsole passen würden: Sie stören und brechen in Hosentaschen und Rucksäcken schnell ab. Das Digi-Pad ist geboren – jedoch beim Game & Watch nicht perfekt gelungen: Die Tasten federn überweich und rasten beim Dauerspielen ein. Erkenntnisse, die allesamt in die Dauerspielmaschine NES einfließen. Der NES-Controller hat nicht zu Unrecht bis heute Kultstatus. Er liegt leicht in der Hand, die Tasten reagieren herrlich geschmeidig und mit sachtem Widerstand; wenn eine Taste angetippt wird, merkt man das erstmals sofort. Und Tasten gibt es dann auch gleich in doppelter



Die Evolution der Videospielcontroller. Vom Joystick über das Gamepad zum Zappelphilipp. Evolution oder Rückschritt, das fragt das Comic von www.myextralife.com.

✕ Augenspiele

STEUERUNG MIT DEM BLICK

Gestensteuerung? Umherscheuchen der Spielfigur mittels Bewegungen? Gedankenkontrolle? Langweilig, denken sich die Hobbyforscher und Tüftler der Waterloo Labs in Texas. Sie haben eine Möglichkeit entwickelt, den Jump-'n'-Run-Klassiker »Super Mario Bros.« für NES mit den Augen zu spielen. Sensoren um die Augenpartie des Spielers messen elektrische Veränderungen der Nervenzellen und deuten diese. Technisch faszinierend aber auf Dauer anstrengend, erklären die Forscher.



Kinect ist eine Alternative zum Standardcontroller der Xbox 360. Microsoft will damit neue Zielgruppen erschließen: Frauen, Ältere und die ganz Jungen.

>Atari, Konami, Taito und andere Hersteller versuchen alles, um den Spieler zum Münzenwurf zu motivieren.<



Ausführung! Überwältigend, bedenkt man, dass jahrelang nur eine ausreicht. Nur drei Jahre später hat fast jede Konsole ein solches Game- beziehungsweise Joypad; egal ob nun Atari 2600 Junior, Sega Master System oder die PC-Engine von NEC. »Controller von heute sind Universalgeräte«, sagt dazu Retroexperte Mario Berluti. So verändern sich in den kommenden Jahren die Controller gleichzeitig mit der stets leistungsfähiger werdenden Technik und den komplexer werdenden Spielen. Bei Flugsimulatoren auf PC ist bald die ganze Tastatur belegt, bei Ego-Shootern für Konsole bald das komplette Gamepad. Folgerichtig kommen mehr und mehr Aktionstasten zum Einsatz, darunter die allseits beliebten Schultertasten.

Und sogar der Joystick erlebt mit der ersten 3D-Konsole von Nintendo, dem N64, im Jahr 1997 als Analogstick seine Wiedergeburt – gleichzeitig mit dem ersten Rüttelmotor für Konsolencontroller, dem Rumble Pack. Letzteres: Ein Einsteckmodul, das alles erzittern lässt, wenn's in »Wave Race 64« wild mit Jetskis über Wellen geht oder in »Star Fox 64« das eigene Raumschiff Treffer einstecken muss. Eine Idee, die Spielhallen-Gänger bereits in Form von ratternden

Lenkrädern und Rückstoß simulierenden Plastikwaffen kennen. Kurzum: Das Geschehen auf dem Bildschirm wird endlich zu Hause spürbar. Daher reagiert auch Sony schnell, zaubert Ende 1997 den ersten Dualshock-Controller für die Playstation aus dem Hut. Und der ist raffiniert. Nicht nur ein Motor schlummert im Gehäuse, sondern zwei. Einer, der den Controller hart durchschüttelt, etwa bei Feindtreffern, und einer, der – wenn der Held vom Wind umweht wird – ein leichtes Zittern erzeugt. Nicht zuletzt Rennspiel-Fans wollen es ab diesem Zeitpunkt nicht mehr missen, die Straßen und Schotterpisten in den Händen zu fühlen.

Die aktuellen Entwicklungen sind freilich kein Zufall. Moderne Controller sind kühl berechnet, sie sind das Werk von Hunderten Designern und Technikern. Ganze Forschungsbüros kümmern sich um Form, Druck- und Federpunkt der Tasten, Gewicht und Gestaltung eines Pads. Microsoft beschäftigt sogar ein eigenes Labor; lässt Studenten, Kinder und Hausfrauen mit Neuentwicklungen spielen, filmt sie dabei und lässt Fragebögen ausfüllen. So etwas nimmt Monate, Hunderttausende Euros und unzählige Stunden an Tests und Erprobungsphasen in Anspruch.

DIE TOTALE KONTROLLE



Mit Playstation Move greift Sony das Konzept der Wii auf und verbessert es vor allem auf technischer Basis. So bietet der Move-Controller sehr fein abgestimmte Beschleunigungssensoren, die selbst minimalste Bewegungen erkennen.

>Mit einem Wischen der Hand durch die Filmsammlung gleiten, Menüs durchscrollen, die Multimedia-Station per Sprache steuern. Das ist cool!<

Bis dann schließlich Blaupausen und Fertigungsbefehl an Foxconn oder Shinedata in China gehen – jene Fertigungskonzerne in Asien, die knapp 85 Prozent aller Gaming-Hardware produzieren. Übrigens auch das iPhone.

NACH DEM PAD IST VOR DER ZAPPELEI

Das Jahr 2010 scheint ganz im Zeichen der Bewegungssteuerung zu stehen: Kinect von Microsoft und Playstation Move von Sony treten gegen die Wiimote von Nintendo an. Das ist die Zukunft der Controller, so die Nachricht der Hersteller. Aber eigentlich ist das alles nicht so neu, und keiner der großen Hersteller hat es erfunden. Denn schon 1989 entwickelt die US-Spielzeugfirma Mattel für Nintendos NES den sogenannten Power Glove. Einen Datenhandschuh, der als erstes Gerät überhaupt Bewegungen in Echtzeit auf den TV übertragen kann. Ultraschall-Sensoren im Handschuh und in einem Rahmen, der um den Fernseher geschnallt wird, machen's möglich. Mehr oder weniger: »Der Arm wird schnell schwer, die

Sensorzone ist klein, Aufbau der Empfänger und Handbuch-Wälzen kosten Zeit und Nerven«, kritisiert Spielehistoriker Winnie Forster in seinem Buch »Joysticks«. Aber letztlich scheitert der Handschuh, und zwar nicht nur daran, dass nur zwei speziell darauf abgestimmte Spiele erscheinen. Ebenfalls für den NES kommt 1989 »U-Force«: eine Apparatur, die aussieht wie ein aufgeklappter Laptop, bestückt mit zwei Infrarotsensor-Flächen. Hält man seine Hand in den Sensorbereich, werden Bewegungen erkannt. Doch auch hier gilt: Schaut man in Foren wie das des britischen Magazins »Retro Gamer«, finden sich dort marginal schmeichelnde Worte wie »fürchterlich«, »schrecklich« oder »Albtraum«.

Dennoch dürfen sowohl der Power Glove als auch U-Force als Urväter von Wii und Playstation Move betrachtet werden. Die Konzepte sind ihrer Zeit und vor allem der damaligen Technik weit voraus. Nur zehn Jahre später entwickelt, mit günstigeren Chips und präziseren Sensoren an Bord, wären sie vielleicht Kassenschlager geworden.

Ausgerechnet zu dieser Zeit, nämlich 2003, ent-

deckt Sony die Möglichkeit der Bewegungssteuerung für Spiele wieder – mit der kleinen Eyetoy-Kamera für die Playstation 2. Die Rechenkraft und clevere Software machen es der schwarzen Konsole möglich, Spieler mit der Kamera zu erfassen und deren Umriss zu erkennen – fast wie bei Kinect, nur etwas primitiver. So dürfen Zappler bei der Spielesammlung »Eyetoy: Play« Scheiben putzen, Teller auf Stäben balancieren und Ninjas verdreschen. Der Erfolg hält bis heute an. 23 spezielle Games sind für Eyetoy erhältlich. Und das, obwohl die Kamera bei suboptimalem Licht einfach den Dienst verweigert. Erst 2006 zieht Microsoft nach, mit der Live Vision Kamera. Der Erfolg bleibt allerdings aus, nur vier Spiele werden optimal unterstützt. Trotzdem ist's in Hinblick auf Software und Entwicklung ein wichtiger Schritt zu Kinect, das quasi eine Weiterentwicklung darstellt. Ein komplexer Technik-Mix aus Kameras, Infrarotsensoren und Mikrofon in einer flaschenhalsdicken Leiste unter dem TV erfasst bis zu zwei Spieler, ihre Körperform, ihre Bewegungen und Stimmen und wandelt sie in computerverständliche



Mit dem experimentellen Videospiel »Judecca« testen die Hersteller Square Enix und der Gedanken-Controller-Hersteller Neurosky im Jahr 2008, wie die Steuerung mit Gehirnwellen in einem Videospiel eingesetzt werden könnte.

✕ Mitmachen...

...UND GEWINNEN

Gefallen an der Geschichte der Videospielcontroller gefunden und noch nicht genug davon? Dann mach mit bei unserem Gewinnspiel: Verlost werden drei Ausgaben von »Joystick« sowie jeweils eine Ausgabe von »Spielkonsolen und Heimcomputer« und »Spielmacher«. Die Lexika von Game-Historiker und Branchenurgestein Winnie Forster sind die ultimativen Nachschlagewerke zu den Themen Videospielcontroller, Videospielkonsolen und Videospielentwickler und gehören in das Bücherregal eines jeden echten Gamers. Mehr dazu auf der Website www.gameplan.de. Zusätzlich verlosen wir DVDs und Blu-rays von Stephen Spielbergs Science-Fiction-Thriller »Minority Report« – dem Film, der sowohl Spielern als auch Entwicklern zeigte, wie Games und Computer in Zukunft möglicherweise gesteuert werden. Um mitzumachen, musst du nur diese Frage beantworten und die Lösung an redaktion@360-live.de senden: Welche Farbe hat der Atari Joystick von 1977? Einsendeschluss ist der 15. November 2010.



Signale und Befehle um. Das taugt herrlich für Party-spiele, Tanzgames und virtuelle Tamagotchis. Doch eine Rennsimulation oder einen Ego-Shooter mit Kinect steuern? Schwer vorstellbar, so ganz ohne etwas in der Hand, das saches Gasgeben und exaktes Bremsen erlaubt. Hinzu kommt, dass Widerstand und Feedback über die Spielhandlung oder das Geschehen fehlen. Dennoch versprüht Kinect ein gewisses Flair, ist damit doch die Vision von »Minority Report« schon Wirklichkeit. Wohl deshalb lässt Microsoft zur US-Spiele-Fachmesse E3 2009 »Minority Report«-Regisseur Steven Spielberg den »Controller der neuen Generation« als »einen Neuanfang für die Welt der Videospiele« vorstellen. Denn seien wir ehrlich: Mit einem Wischen der Hand durch die Filmsammlung gleiten, Menüs durchscrollen und Bilder vorführen oder auch die heimische Multimedia-Station komplett per Sprache steuern: Das ist cool, lässt ein »Die Zukunft ist jetzt«-Gefühl aufkommen. Sonys Bewegungssteuerung Playstation Move orientiert sich hingegen an der Wii. Eigentlich werden von den Playstation-Erfindern prinzipiell nur Wiimote und Nunchuk kopiert und verbessert. Ob's erfolgreich wird? Zumindest verkauft sich's recht gut. Zudem hat Nintendo bewiesen, dass ihr einstiges Experiment toll funktioniert und viele neuen Zielgruppen ans Gaming heranführt. 70 Millionen Wii-Käufer können schlecht irren.

BLICK IN DIE ZUKUNFT

Eines ist gewiss: Die Bewegungssteuerung wird uns und die Spielewelt noch eine ganze Weile begleiten. Sich als Spielerei neben dem Standardcontroller, der

Mischung aus Gamepad und Joystick, etablieren. Aber was kommt danach? Regisseur Robert Zemeckis mutmaßt 1989 in seinem Kinostreifen »Zurück in die Zukunft 2«, dass der Körper letztlich ganz von der Spielhandlung losgelöst wird. Denn in dem Film stapft Zeitreisender Marty McFly im Jahr 2015 in ein Geschäft mit klassischen Spielautomaten im Eck. Als er begeistert zwei Kids das Spiel erklären will, sind diese baff und frotzeln rotzig: »Wie, das spielt man ja mit den Händen! Das ist ja wie Baby-Spielzeug.« Ob's so weit kommt? Laut dem Team der US-Firma Neurosky: ja. Denn dort wird an der offensichtlichsten Technik für den Steuerungstyp der Zukunft von Spielen gearbeitet: der Gedankenkraft. Schon jetzt können PC-Spieler das alles ausprobieren. Und zwar mit einem »Mindset« genannten Kopfaufsatz, der aussieht wie ein Headset aus dem Game »Neuroboy«. Dieser Aufsatz ermöglicht es, mittels reiner Konzentration Steine, Holzbalken und anderen Kram auf dem Bildschirm zu heben. Ein EEG wie in der Medizin registriert Spannungsschwankungen an der Kopfoberfläche und schließt daraus, wie scharf der Träger denkt. Das funktioniert tatsächlich gut. Mit purer Konzentration, also dem Ansteigen der Hirnaktivität, hebt sich etwa ein kleiner Fels zunächst langsam, dann schneller. Bei dicken Felsen braucht's schon so viel Anstrengung, dass einem gar Schweiß auf der Stirn steht und die Adern anschwellen.

Aber wird das tatsächlich irgendwann Einzug auf Playstation 3 und Xbox 360 halten? »Ja, in der Zukunft sicher«, sagt uns Tansy Brook, Sprecherin von Neurosky. »Wir glauben, in den nächsten ein oder

zwei Jahren wird die Spieleindustrie mit der Technik vertraut werden. In zehn Jahren wird sie Alltag sein, wie heute das Internet.« An Interessenten soll es Neurosky schon jetzt nicht mangeln. So entwickeln Square Enix und Neurosky bereits 2008 gemeinsam eine Technikdemo, die im selben Jahr auf der Game Developers Conference in San Francisco gezeigt wird. »In diesem Firstperson-Shooter, genannt Judecca, bekämpfst du Dämonen aus einer anderen Realität. Um diese Viecher zu sehen, musst du dich aber konzentrieren, deine Gehirnaktivität ansteigen lassen. Nur dann verändert sich die Welt um dich herum, und dann kannst du auf sie schießen«, erklärt Tansy das Konzept. »Das ist eine der Möglichkeiten, wie Gehirnwellen ein Spiel beeinflussen können.« Ob's die Gedankenkontrolle jedoch wirklich zum nächsten großen Ding schafft und alsbald »Call of Duty« und »Need for Speed« mit EEG-Kopfkralle gedaddelt werden, ist mehr als fraglich. Denn meist kommt eine Revolution aus dem Nichts. Keiner hat anno 2006 mit etwas wie der Wii gerechnet und geglaubt, dass nach Power Glove und Co. jemals noch etwas aus Bewegungsspielereien werden wird. Und vor allem, dass sie sich so rasant entwickeln. Steht das nächste große Ding also schon in den Startlöchern, ohne dass einer davon weiß? Ist es eine Technik, die schon mal Anlauf nahm und grandios scheiterte? Oder erwartet uns doch etwas vollkommen Neues? Sag uns deine Meinung und Gedanken im Forum auf www.360-live.de.

Michael Förtsch/Richard Löwenstein

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, Sniper: Ghost Warrior, Red Dead Redemption	Dance!, Sonic Adventure, Space Invaders Infinity Gene	Aktion Lesertest: Kinect	So punktet es sich richtig

HALO: REACH

Der beste
Spartaner

Mit der Aufnahme von »Halo: Reach« in die Liste der offiziellen CSL-Spiele finden auf www.consoles.net ab sofort auch massig Turniere statt. Einige davon nur am Wochenende, einige an zwei aufeinander folgenden Tagen während der Woche und einige über einen Zeitraum von einer Woche hinweg. Gespielt werden natürlich die Team-Deathmatch-Klassiker Zwei-gegen-zwei und Vier-gegen-vier. Aber auch zwei ganz neue Spielvarianten, nämlich »Nur Scharfschützen« und »Swat«. Im ersten Modus pusten sich acht Spieler einzig mit dem Scharfschützengewehr die Rübe weg, während Letzterer den Adrenalinpegel in die Höhe treibt. Bei »Swat« geht's nämlich ohne die für »Halo« typischen Energie-

» Der Swat-Modus: Schon ein einziger Kopfschuss endet hier tödlich. «

schilde in die Arena – schon ein einziger Kopfschuss endet hier tödlich. Spannend! Wer sich außerdem in einem der Qualifikations-Cups unter die besten Zwei mischt oder aber in der brandneuen Console Amateur Series unter die Top Acht kommt, qualifiziert sich für die zwei Mal im Jahr stattfindende »Halo Reach«-Meisterschaft. Hier winken CSL-Premium-Mitgliedschaften sowie wertvolle Sachpreise.


www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

DIE PEST DES 21. JAHRHUNDERTS...

Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, dass fast schon jedes dritte Spiel in einer »Open World« stattfindet – also einer mehr oder minder offenen Spielwelt, die bereist, durchfahren oder sonst was werden kann. Das Ödland in »Fallout: New Vegas«, Arkham City im neuen »Batman«, das Los Angeles der 50er-Jahre in L.A. Noire – Beispiele kommender Spiele dieser Art gibt's zu Genüge. Offene Spielwelten sind weiß Gott nichts Schlechtes, aber mittlerweile nervt's mich, dass viele Entwickler meinen, »Open World« sei Pflichtprogramm. Egal ob's ein Shooter, ein Actionabenteuer oder Weißder-Geier-was ist. Wozu, bitte schön? Nicht selten, um die Spielzeit zu strecken. Denn bei »Kane & Lynch 2« wird's mal wieder klar: Gerne zieht man die Spielzeit heran, um den Unterhaltungswert eines Games zu messen. Ebenso wie es aktuell scheinbar in Mode ist, noch vor Spielveröffentlichung die ersten Download-Inhalte anzukündigen, die das Spielvergnügen dann um XY Stunden verlängern sollen.

WENN, DANN RICHTIG

Finde ich Open-World-Games aus Prinzip scheiße? Nein, das Gegenteil ist der Fall. »GTA 4« ist ein großartiges Spiel, Liberty City fantastisch und dank etlicher Details absolut entdeckenswert. Ebenso die Inselwelt von »Just Cause 2« – alleine schon wegen des rätselhaften »Lost«-Eilands. Aber: Zu viele Games schaffen's nicht, ihre Welten interessant und erlebenswert zu präsentieren. In »Mafia 2«, so toll dieses Game auch ist, streunt man durch Empire Bay City – und langweilt sich. Es geht von A nach B, zwischendrin lädt nichts dazu ein, mal abzubiegen, sich umzuschauen und abzuschweifen. Eher nervt das dämliche Rumeiern, das zwischen den Missionen nur Zeit frisst. Auch THQs Mars-Shooter »Red Faction: Guerrilla« hat dieses Problem: Packende Action und explosive Gefechte wechseln sich mit eher drögen Fahrphasen ab, in denen man durch die uninteressanteste Umgebung kurvt, die ich mir vorstellen kann – die roten Wüsten des Mars. Ähnlich fürchterlich: »Far Cry 2«. Hier ödet nicht nur die eintönige Steppengegend an, sondern auch die Gegner, die wie von Zauberhand aus Banditenlagern strömen, welche ich Minuten vorher komplett eingeäschert habe.

Daher, liebe Entwickler: Überlegt euch das mit der offenen Welt ganz genau und käst den Gamer nicht durch lange Wege, fade Betätigungen oder sich wiederholende Kulissen an. Manchmal tun's eben auch mit Höhepunkten gespickte Schlauchlevel. Das beweist der gerade erst 25 Jahre alt gewordene Nintendo-Klempner Mario doch immer wieder aufs Neue.



BIO

Name | Michael Förtsch

Schon gewusst?

Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und verachtet sinnlose offene Welten.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
Team Awake

Gründung | Juli 2009 **Spiele** | »Call of Duty: Modern Warfare 2«, »FIFA«
Sponsoren | Teamsport1.de, Playworld.de, Blackbyte Bootcamps, Blue Elph
Mitglieder | 31 **Webseite** | <http://awake-esport.de>

360 Live: Wie seht ihr die Entwicklung des deutschen E-Sports? Beschränken sich die Turniere nur noch auf einige wenige Games?

TA: Im Allgemeinen entwickelt sich der deutsche E-Sport gut. Es werden immer wieder neue Spiele aufgenommen, etwa »Trackmania« in die EPS oder auch »Blur« in die CSL. In England oder China allerdings sieht man, dass hier in Deutschland noch viel Nachholbedarf besteht. Da mangelt es einfach etwas an langfristig geplanten Offline-Events, also in Hallen stattfindenden Konsolen-Veranstaltungen, wo Turnierspiele ausgetragen werden. Außerdem hatten die Konsolen-Ligen und -Portale im letzten Jahr einen kleinen Durchhänger. Die Trennung von PC und Konsole, vor allem bei der Dichte an Veranstaltungen, war nicht zu leugnen. Viele Ligen-Administratoren und -Organisatoren waren inaktiv, weil ihnen die Motivation fehlte, sich zu engagieren.

360 Live: Fehlende Motivation? Woran liegt's eurer Meinung nach? Und wie kann der Konsolensport doch noch groß rauskommen?

TA: Die Verantwortlichen sind in der Regel Freiwillige. Eine finanzielle Entlohnung für ihre Arbeit sehen sie oft nicht. Es mangelt an Sponsoren, die für ansprechende Sachpreise und andere Belohnungen sorgen. Consoles.net zum Beispiel machen ihre Sache ziemlich gut, bleiben aber trotzdem eher klein, weil die Community nur mäßigen Zuwachs erfährt. Fette Preise würden da auf jeden Fall aushelfen. Ein weiteres Problem liegt auch in den USK-Regularien begründet. Veranstaltungen, auf denen »Call of Duty: Modern Warfare 2« und andere Ab-18-Games auf dem Programm stehen, finden stets hinter verschlossenen Türen und unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. So bekommt erst mal kaum jemand davon Wind und ein Großteil der tatsächlich aktiven Spieler, nämlich Unter-18-Jährige, wird ausgeschlossen.

360 Live: Wie gehen eure Freunde und eure Familien mit eurer starken Affinität zu Videospielen um?

TA: Generell finden es unsere Freunde cool. Natürlich spielt nicht jeder so aktiv wie wir, aber insgesamt gehört Zocken bei fast allen heute zum Alltag dazu. Einige von uns sind auch erst durch regelmäßiges Zocken mit Freunden in die E-Sport-Szene gekommen. Unsere Eltern haben die ganze E-Sport-Sache anfangs logischerweise skeptisch betrachtet. Sie hatten Angst vor den sogenannten Killerspielen und der Vernachlässigung von Schule und Leben. Nach und nach haben sie dann jedoch eingesehen, dass E-Sport vor allem mit Freundschaft, taktischem Denken und Teamarbeit zu tun hat. Jetzt unterstützen sie uns.

360 Live: Was habt ihr für die nahe Zukunft geplant?

TA: Jede Menge. Wir wollen zum Beispiel eine Netzwerk-Party mit unserem Partner Blackbyte Bootcamps veranstalten. Genaue Infos gibt es auf unserer Homepage.



✖ Red Dead Redemption

LÜGNER UND BETRÜGER

Howdy, Gringos! Wem dürstet es nach einem anstrengenden Tagesritt durch die Prärie nicht nach einem guten Schluck Whiskey und einer zünftigen Runde Poker mit einigen Halsabschneidern? Also die Saloon-Türen aufgeschlagen, denn in »Lügner und Betrüger«, dem dritten Download-Inhalt für Rockstars Western-Epos »Red Dead Redemption«, wird geblufft, geschummelt und gewettet, was das Zeug hält. Und zwar erstmals an einem Tisch mit Online-Spielern aus aller Welt. Ob beim Poker oder Würfelpoker muss jeder selbst entscheiden. Ob's klickt? Definitiv! Wohl dem, der genügend Nervennahrung bereithält.

Aber auch Reiterqualitäten sind gefragt – im neuen Online-Pferderennen-Modus, dem Highlight des abwechslungsreichen Download-Pakets. Prickelnd: Der Einsatz von Schusswaffen ist während der Rennen erlaubt und führt nicht selten dazu, dass der Erstplatzierte nur Meter vor der Zielgeraden meist von drei Verfolgern gleichzeitig aufs Korn genommen wird. Zündstoff für viele durchzockte Wochenenden! Keine Lust ständig zu wetteifern? Keine Sorge, auch für Koop-Gauchos hält Rockstar

Herausforderungen bereit. Zum Beispiel sieben neue Banden-verstecke und vier neue Jagdgebiete – jeweils mit dazu passenden Erfolgen. Nett auch die 15 zusätzlichen Mehrspieler-Charaktere sowie das taufrische Explosivgewehr, das Wider-sacher und Wildtiere gleichermaßen effizient in Stücke reißt. Blicke noch die neue Mehrspieler-Variante namens »Festung-Wettbewerbsmodus«. Hier geht es rundenweise um das erfolgreiche Erobern beziehungsweise Verteidigen vorgegebener Punkte innerhalb einer Festung. Vor allem im Verbund mit eingespilten Team-Mitgliedern ein echter Zeitfresser. Auch cool: Erstmals können Leistungen unterschiedlicher Teams, hier Trupps genannt, anhand neuer Statistik-Fenster miteinander verglichen werden.

Für faire 800 Microsoft Punkte, also etwa zehn Euro, beweist Rockstar Games erneut, wie eine rundum gelungene Download-Erweiterung auszusehen hat. Fans von Untoten bleiben zudem gespannt auf den vierten Zusatzinhalt mit der vielversprechenden Bezeichnung »Albtraum der lebenden Toten«. Er soll im Spätherbst erscheinen.



✖ TURNIER-BERICHT

R.U.S.E.

Echtzeitstrategen und Hobby-Taktiker legen ihr Schachbrett zur Seite, denn »R.U.S.E.« zieht in die Consoles Sports League ein. Die bevorzugten Spielvarianten? Einer-gegen-einen-Duelle und, bei ausreichender Teilnehmerzahl, auch Zweigegen-zwei-Schlachten. Turniergewinner erhalten einen dreimonatigen CSL-Premium-Zugang und eine Auszeichnung für ihr Profil auf consoles.net. Dort findest du außerdem alle Anmeldetermine und weitere relevante Informationen.

DEUTSCHLAND IST FUSSBALL-WELTMEISTER!

Zugegeben, dieses Jahr nur auf dem virtuellen Rasen, aber dennoch eine schöne Sache: Kevin »daimonde« Santner fährt Gold für Deutschland bei »FIFA 10« im Grand Finale der World Cyber Games in Los Angeles ein - herzlichen Glück! Ferner bringen Niklas »Johnson« Krellenberg bei »Forza Motorsport 3« sowie Clan »Iwearacapeirl« bei »League of Legends« die Silbermedaille heim. Alle Ergebnisse stehen auf der offiziellen Webseite unter www.wcg.com.

SNIPER: GHOST WARRIOR MAP PACK

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | City Interactive

Beim Campen eingenickt? Dann rüttelt dich vielleicht dieser neue, fünf Karten umfassende Download-Inhalt wieder wach. Shooter-Fans mit Argusaugen freuen sich zum Beispiel auf zwei weitläufige Ölbohrinseln, die durch lange Tunnel miteinander verbunden sind. Nichtschwimmer hingegen auf ein neues Dschungelareal samt verlassener Ruinen. Abwechslungsreich spielt sich auch die hölzerne Anlegestelle, die an ein kleines Dorf grenzt. Leider gibt es keine frischen Waffen oder sonstigen Neuerungen. Für knapp zehn Euro etwas übersteuert.

NAUGHTY BEAR SHIVER ME TIMBERS

Preis | 400 Microsoft Points

Hersteller | 505 Games

Jetzt wird kielgeholt. In der nun herunterladbaren neunten Episode zur Bärenhatz schlägt es Held Naughty Bear in ein karibisches Archipel. Aufgabe hier: Vier neue Herausforderungen meistern und Admiral Giggles sowie den Great Beard Bear zu Fischfutter verarbeiten – zum Beispiel mit dem brandneuen, absolut tödlichen Krummsäbel. Außerdem erweitern zwei neue Hüte, nämlich der Piraten-Dreispitz und die Admiralskappe, sowie einige Accessoires, darunter eine Augenklappe, die Garderobe. Fazit: Für ein paar Stunden bläht das hier die Spielspaß-Segel noch mal auf, dann ist jedoch die Luft raus. Muss man nicht haben.



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!

ALIEN BREED 2: ASSAULT

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Team 17 **Schwierigkeit** | mittel

Team 17s Top-Down-Shooter »Alien Breed 2: Assault« setzt dort an, wo der erste Teil mit dem Untertitel »Impact« aufhört. Erneut schlüpft man in die Haut von Chef-Ingenieur Conrad, dessen Raumschiff in Trümmern liegt. Die Gefahr schien gebannt, doch plötzlich starten die Aliens einen weiteren Angriff. In fünf riesigen Arealen, deren labyrinthähnliche Struktur die klaustrophobische Stimmung prima unterstützt, kämpft Conrad sich nun bis ins Mutterschiff der extraterrestrischen Brut. Zwei neue Waffen, der Raketenwerfer und der Hyper Blaster, helfen ungemein, die äußerst zähen Insektenwesen in ihre Einzelteile zu zerlegen. Ganze Schwärme platzen nicht selten überraschend aus Lüftungsschächten oder dem Stahlboden. Neu unter den Angreifern ist zum Beispiel der »Webber«, der mit Spinnenweben Conrads Bewegungsgeschwindigkeit verringert – fies! Super: Die Kampagne darf wieder im Online-Koop bewältigt werden. Außerdem gilt es im taufrischen »Survivor«-Modus alleine oder zu zweit möglichst lange gegen unendlich viele Wellen der galaktischen Bestien zu bestehen. Schaurig-schöne Musik und gute deutsche Untertitel runden den prickelnden Survival-Horror-Trip ab.



SPACE INVADERS: INFINITY GENE

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Square Enix **Schwierigkeit** | schwer

Invasion von der Venus. Und allen anderen Planeten, die es so gibt. Wie im 1978 erschienenen Spielhallen-Klassiker »Space Invaders«, geht es auch in dieser Neuauflage um die Rettung der Welt. Aber nicht länger schießt man nur auf artig am oberen Bildrand aufgereihete Aliens. Vielmehr durchleben Ballerfreunde die komplette Evolution des Weltraum-Shooter-Genres, angefangen beim Ur-»Space Invaders« bis hin zum typischen Bullet-Hell-Shooter, bei dem Feindformationen aus allen Himmelsrichtungen die Mattscheibe fluten. Cool: Polygone, Pixel und Drahtgittermodelle geben den Ton an – optisch bleibt das hier also immer dem faszinierenden »Space Invaders«-Stil treu. Gleiches gilt für den Sound, der jedoch alte Stücke mit fetzigen Elektro-Sounds genial neu interpretiert. Im Spiel selbst stehen vier verschiedene Weltraumjäger zur Auswahl, die allesamt mit einem speziellen Feuermodus aufwarten – etwa einem schnellen Doppelschuss, zielsuchenden Laserstrahlen oder einem besonders flächendeckenden Strahlenangriff. Jede Menge Freischaltbares sowie vier verschiedene Spielmodi, darunter zahlreiche Herausforderungen, motivieren obendrein. Für Retro-Kenner ein Muss!



SONIC ADVENTURE

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Sega

Schwierigkeit | schwer

Der blaue Igel kehrt zurück – in einer Live-Arcade-Umsetzung eines seiner besten Abenteuer: »Sonic Adventure« für das Sega Dreamcast. Inhaltlich bleibt alles beim Alten: Aus der Verfolgerperspektive flitzt der stachelige Held durch Casino-Komplexe und weitere abwechslungsreiche Szenarien, immer auf der Suche nach dem Levelausgang. Ringe sammeln, Gegner plätten, Beschleunigungsstreifen nutzen – Sonic-Kenner kommen sofort zurecht und freuen sich über turboschnelles Gameplay und eine charmante Optik. Wenngleich Letztere nur an die Auflösung 720p angepasst, nicht jedoch um Clipping-Fehler und sonstige Macken des Ur-Spiels bereinigt wurde. Schade auch, dass kein Wert auf eine verbesserte Kameraführung und eine optimierte Kollisionsabfrage gelegt wurde: Schon im ersten Level muss man die Kamera immer wieder manuell nachjustieren respektive bleibt an Objekten hängen. Dennoch: Das Leveldesign motiviert wie eh und je, der nun in Dolby Digital verfügbare Sound gefällt und sechs steuerbare Charaktere sowie nette Minispiele sorgen für Abwechslung.



DANCE! IT'S YOUR STAGE

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | dtp Young

Entertainment **Schwierigkeit** | mittel

Ein Spiel mit Detlef D! Soost? Dann muss es wohl ums Tanzen gehen. Also schnell einen der sechs Charaktere ausgesucht, ein möglichst lächerliches Outfit zusammengestellt und ab auf die glanzlose Tanzfläche. Zuvor gibt's eine kurze Einführung mit Startrainer D! persönlich: Am linken Bildschirmrand befindet sich eine Anzeige, in der passend zum Takt Symbole ins Spielfeld fallen. Tippt man die angezeigte Taste beim Überqueren einer Linie an, gibt es Punkte und das virtuelle Alter-Ego vollführt Tanzbewegungen. Gesteuert wird das Ganze entweder per Controller oder – und so macht's definitiv mehr Spaß – via Tanzmatte. Auf die ein oder andere Weise zappelt man sich so durch 20 eher fade Pop-Songs, mischt Online-Bestenlisten auf und fordert seine Freunde heraus. Das funktioniert lokal zwar nur zu zweit, übers Internet aber mit bis zu vier Spielern. Blöd nur, dass die Steuerung oft verzögert reagiert – das bremst den Spielspaß gehörig. Und warum die Animationen manchmal ruckeln, entzieht sich angesichts der tristen Präsentation unserem Verständnis.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

DUKE NUKEM FOREVER

YEAH, BABY?

Der Maya-Kalender hatte Recht. Die Prophezeiung rund um den »großen Zerstörer« scheint Wirklichkeit zu werden – früher als erwartet. Die Rede ist natürlich vom coolsten Typen, der je die 2D- und später auch 3D-Shooter-Welt unsicher machte. Dem Kerl, der atomare Zahnfüllungen hat und nach dem Aufstehen erst mal die Welt rettet, um wach zu werden. Nach zwölf Jahren Abwesenheit soll er nun 2011 tatsächlich zurückkehren. Doch warten seine Fans überhaupt noch auf ihn? SaschaAsh aus dem Forum jedenfalls kann das nun von Gearbox Software entwickelte Game kaum noch erwarten. »Hail to the King Baby! Das Ding ist so was von gekauft.« Dem schließt sich WhiteZombie an: »Das Spiel wird in die Geschichte eingehen – als das beste Spiel jemals. Ich erwarte einen 08/15-Shooter mit einem richtig geilen Mehrspieler-Modus, vielen Frauen, farbigen Schlüsselkarten und maskulinen Sprüchen.« Unsere Forums-umfrage zum Thema »Wird Duke Nukem Forever ein Pflichtkauf?« beantworteten 36 Prozent der Befragten mit: »Klar, Baby!« Nur knapp danach, mit 32 Prozent Zustimmung, rangiert die Gruppe von durchaus Interessierten, die aber lieber auf die ersten Testergebnisse warten. Allerdings: Nach zwölf Jahren Wartezeit haben 24 Prozent ihre Hoffnung aufgegeben und gehen davon aus, dass das Game trotz Vorstellung auf der US-Spielemesse PAX nicht erscheinen wird. »Ich habe lange genug gewartet, aber nun ist meine Geduld zu Ende«, so Escon aus dem Forum. Und acht Prozent können – wahrscheinlich weil zu jung – mit dem Namen »Duke Nukem« überhaupt nichts mehr anfangen. Ein Grund mehr, den Machern kollektiv die Daumen zu drücken, dass es diesmal klappt.



CASTLEVANIA – LORDS OF SHADOW

Alle geheimen Erfolge hat man schon nach Beenden der Kampagne zusammen. Schnell geholt sind überdies die Sammlerfolge. Wer sämtliche Licht-, Schatten-, und Energiekristalle findet, bekommt je 20 Gamerpoints sowie eine Auszeichnung als Meisterjuwelier, die weitere 25 Punkte aufs Konto zaubert. Zielstrebige Vampirtöter achten zudem auf ihre Erfahrungspunkte-Anzeige: Hat man 100.000 Punkte zusammen, wartet mit »Veteran« nämlich schon der nächste, mit immerhin 30 Gamerpoints ausgezeichnete Erfolg. Ebenfalls kein Hexenwerk sind »Meister Kämpfer« und »Meister Philanthrop«, die zusammen 45 Punkte bringen. Aufgabe hier: Alle Artworks freischalten und alle Kombo-Angriffe erlernen. Einzig die Kampagne auf »Paladin« durchzuspielen sowie jeden Level mit 110% Vollständigkeit zu beenden, kostet Nerven.

Anzahl der Erfolge:	42
Geheime Erfolge?	24
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	6 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Ausdauer ist gefragt, um den Herren der Finsternis alle 1.000 Gamerpoints abzuluchsen.

ENSLAVED – ODYSSEY TO THE WEST

Krieg den Maschinen. Freiheit den Sklaven. Vierzehn Missionen erzählen diese Geschichte und belohnen nach erfolgreichem Beenden des Games mit 255 Gamerpoints. Auf »Einfach« durchgespielt, gibt es 25, auf »Normal« 50 und auf »Schwer« sogar weitere 100 Gamerpoints obendrauf. Auch leicht verdient: die 15 Punkte für die Errettung von Trip aus den Klauen eines Roboterhundes – diese schmatzt sie dir allerdings nur auf die Wange, wenn du sie in weniger als 36 Sekunden befreist. Warmgespielt?

Dann beende mal ein Kapitel, ohne Lebensenergie zu verlieren. Knifflig und daher mit satten 50 Punkten honoriert. Sammler wiederum kaufen alle Upgrades, finden alle versteckten Masken und greifen so 50 Gamerpoints ab. Aufgrund der fehlenden Karten aber nicht ganz einfach.



Anzahl der Erfolge:	48
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	0
Zeitfaktor:	6 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Happige, aber schaffbare Erfolge. Wer alle Tech-Orbs sammelt, ist klar im Vorteil.

NAIL'D

Bei Vollgas und Tunnelblick über abgedrehte Strecken heizen: Darum geht's bei »Nail'd«. Unfälle sind entsprechend vorprogrammiert. Wer seine Rennsammel gleich 250 Mal zerlegt, erntet sogar zehn Gamerpoints und die zweifelhafte Auszeichnung »Immer noch am Leben«. Dass vorsichtiges Fahren bei »Nail'd« praktisch keine Rolle spielt, beweist auch der Erfolg »Verschrotteter Gott«: Einfach fünf Unfälle bauen und das Rennen trotzdem gewinnen! Verhältnismäßig schwer dagegen die Aufgabe, 49 Goldmedaillen im Wettkampf-Modus zu gewinnen. Alle, die es dennoch wagen, kassieren 80 Gamerpoints. Spannender, aber ebenfalls äußerst stressig und mit gerade mal 20 Punkten vergütet: den besten Entwickler online finden, herausfordern und auf allen Strecken besiegen.



Anzahl der Erfolge:	49
Geheime Erfolge?	0
Mehrspieler-Erfolge?	10
Zeitfaktor:	8 von 10
Schwierigkeit:	8 von 10

Fazit: Ebenso schnell, wie die Quads Gas geben, verabschiedet sich die Motivation, alle Erfolge zu sammeln. Beinhart!

✕ 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 Spieleredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer 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 | Felipe Reindl **Alter** | 32

Wohnort | Köln

Name im Forum | Nicht angemeldet

Kurz-Bio | Felipe ist eigentlich kein großer Freund der Xbox 360 – hat auch nie eine besessen. Doch seine Erfahrungen mit Kinect auf der Gamescom 2010 in Köln lassen ihn langsam umdenken. Warum? Weil Kinect die Spieler, wie er sagt, »wieder einen Schritt näher ans Holodeck bringt«.



✕ Aktion Lesertest

KINECT

Wo war noch gleich der Controller?

Was sich anhört wie eine weitere Variable in Einsteins Relativitätstheorie, entpuppt sich als größter Spaß seit Erfindung der Luftgitarre. Normalerweise hat man zur Steuerung diverser Genres immer zugepackt. Doch Kinect kommt ohne direkten Kontakt aus – und funktioniert! Du und ich und wir alle sind jetzt der Controller. In der kleinen Sensorleiste für die Xbox 360 befinden sich zwei Kameras und ein Mikrofon. Die beiden Kameras sind versetzt voneinander angebracht. Dadurch werden nicht nur die Körper der einzelnen Spieler erfasst, sondern auch ihre Position im dreidimensionalen Raum. Vorwärts, rückwärts, rechts, links: Alle Bewegungen setzt Kinect flüssig und ohne spürbare Verzögerung um – vorausgesetzt, die Spielsoftware stimmt. Denn letztlich liegt es bei den Entwicklern, ob Kinect Erfolg hat oder wie Nintendos Virtual Boy in den Annalen der Spielgeschichte verloren geht. Auf der Gamescom 2010 hatte ich das Vergnügen, stundenlang den Hampelmann vor Microsofts Glubschauge zu machen. Dabei habe ich nahezu alles abbekommen: fertige Spiele, fast fertige Spiele, Anspielfassungen und Machbarkeitsstudien. Es waren Titel dabei, deren Latenzzeiten vernünftiges Spielen nahezu unmöglich machten. Glücklicherweise aber auch

das krasse Gegenteil, zum Beispiel die Starttitel von Microsoft. Die Zeit fürs Scannen und Umrechnen im System fiel mir dort zu keinem Zeitpunkt auf. Alles lief sehr flüssig und prompt. Trotz meiner blumig blühenden Fantasie kann ich mir einen ernsthaften Ego-Shooter mit Kinect gesteuert aber nicht vorstellen. Autorennen dagegen schon eher. Dass Racer bereits prima spielbar sind, beweist »Joyride«. Allerdings drehe ich persönlich viel zu gerne am echten (Lenk-)Rad, als dass ich bei zukünftigen Rennspielen dauerhaft darauf verzichten möchte. Und die Gelegenheitsspiele? Bei denen wird einem sowieso alles abverlangt. Nachdem ich beim Bowling meinen obligatorischen Strike in die Glotze geknallt habe, folgt der einstudierte Victory Dance in »Dance Central«, der sich endlich nicht mehr auf einen Quadratmeter Tanzmatte beschränkt. Mit meiner letzten Pirouette setze ich mich zudem nach einer Session schwingvoll hin und der Nächste ist an der Reihe. Kein lästiges Controller-Weiterreichen oder Anmelden – toll! Gerade mit mehreren Spielern schnell die Spaßkurve exponentiell nach oben.

Mein Fazit: Alle, die eine sehr enge Beziehung zu ihrem Sofa pflegen, brauchen sich keine Sorgen zu machen. Kinect wird den klassischen Controller definitiv nicht ersetzen. Wer mit der Einschränkung leben kann, dass es (noch) nichts für Hardcoregamer ist, dem kann nur eines geraten werden: kaufen!

Felipe Reindl/sv



Lesertipp

Eine ganz neue Art, mit der Welt in einem Spiel zu interagieren. Dadurch werden wir alle zu freihändigen Pixelschubsern.

9.0 von 10

360-Live-Wertung folgt in Ausgabe 12/2010!



✖ Nachgefasst

MAFIA 2

Teurer Anzug, schicker Hut, dampfende Zigarre und eine Tommy-Gun unter dem Mantel – in »Mafia 2« von 2K Games darfst du genau dieses Bild des typischen Mafioso verkörpern. In 360 Live staubt das Offene-Welt-Actionspiel eine Top-Wertung von 8.7 ab. Doch wie gefällt der seit Ende August erhältliche Titel eigentlich unserer Community?

Gelobt seien die 50er-Jahre. Sie bescherten uns intellektuelle Lektüre wie den Playboy und verdeutlichten, wie man im Eiltempo vom Tellerwäscher zum Millionär aufsteigt. Nämlich indem man sich für die richtige Familie entscheidet. Sechzig Jahre später kann jeder nun für sich selbst diesen Aufstieg miterleben und das Lebensgefühl dieser Zeit einatmen – das Gangsterepos »Mafia 2« macht es möglich. Ein Spiel, das acht Jahre lang auf sich warten ließ und nun für viel Freude, aber auch viele hitzige Diskussionen sorgt – speziell im Forum von www.360-live.de...

Forumsnutzer Alking zum Beispiel schwört dem Paten die absolute Treue: »Die Grafik des Spiels ist umwerfend. Alles strotzt nur so vor Detailtiefe. Wenn man einen Laden betritt, schaut man sich erst mal um, bevor man zum Tresen geht. Und dann erst die stimmige Musik und die geile Synchronisation. Echt stilvoll.« Wie viel Charme die virtuelle Welt versprüht, lobt auch UndiX: »Nur so zum Spaß bin ich mal in ein Restaurant rein und habe das Personal und ein paar Gäste erschossen. Als ich nach erfolgreicher Flucht etwas später wieder beim Restaurant vorbeikam, war dieses geschlossen und vor jeder Tür hing eine Absperrung von der Polizei. Echt authentisch.« Das Verhalten der Polizei fällt auch Frema auf, der zum Vergleich Genrekurrent »Grand Theft Auto 4« heranzieht. »Die Inszenierung von Mafia 2 ist sehr gut, vor allem wie die Bullen reagieren, wirkt sehr human. Endlich wird man mal nicht sofort für alles erschossen, wie bei GTA 4.« Rennt man allerdings mit gezückter Schrotflinte durch die Straßen, zeigen die Gesetzeshüter trotzdem kein Erbarmen. Paynis schneidet ein anderes Thema an: die Story. Fühlt man sich als echter Mafioso? »Ich hatte nie wirklich das Gefühl, ein Mitglied der Mafia zu sein, sondern eher ein kleiner Laufbursche. Außerdem fand ich die Charaktere allesamt ziemlich stumpf und ohne nennenswerte beziehungsweise klischeehafte Charaktereigenschaften.« Dustindollin führt weiter aus: »Die Story überzeugt schon, ist aber auch der einzige Grund, warum ich weiterspiele.« Mit dieser Meinung steht er nicht komplett alleine da. Desaster-Master begründet: »In einer Mission musste ich ein Maschinen-gewehr abholen. Ich denke mir, irgendwo wird eine übertra-

schende Wendung den Auftrag zur Herausforderung machen, aber nichts dergleichen. Dann habe ich die Kanone und das Spiel fordert mich auf, sie sicher zu meinen Kollegen zu bringen. Wieder erwarte ich Stress unterwegs, und wieder passiert nichts.« Und warum die kleine Anekdote? »Mir geht es um die Eintönigkeit und Unterforderung. Wenn ich ein komplettes Kapitel damit verbringe, vollkommen unbehelligt mit dem Auto herumzufahren, dann ist das echt öde.« So stehen sich also zwei Fronten gegenüber. Die einen lieben »Mafia 2«, die anderen würden es gerne mit Betonschuhen in einem Fluss versenken. Auf der Suche nach einer diplomatischen Lösung äußert sich StevenB3012: »Also mich unterhält Mafia 2 besser als manch anderes Spiel. Das Gameplay ist teilweise zwar wirklich etwas öde, aber die Story wird dafür besser und besser.« Da wurde das Mexican Stand-off ja gerade noch vereitelt. Roeselinho setzt nach: »Also für mich ist Mafia 2 ab sofort das beste Spiel, das ich je gespielt habe. So geil, wie die gesamte Stimmung eingefangen wurde. Die Musik, die Autos, die Kleidung und dann natürlich die ganzen Kleinigkeiten. Tanken, Autowaschen, Kleidung kaufen, die Leute, die Umgebung. Das Spiel hat mich echt gefesselt und in seinen Bann gezogen.« Timmiboy95 hingegen verlangt mehr Abwechslung: »Das Spiel verläuft mir zu linear. Ein paar Nebenmissionen wären nett gewesen.« Alking kontert: »Mafia 2 ist ähnlich wie Alan Wake. Ein Spiel zum Genießen, Atmosphäre einatmen und Zurücklehnen.« Diese Kugel fängt Escon ab: »Aus der Story hätte man viel mehr machen können. Mafia 2 ist ohne Zweifel ein gutes Spiel, aber nicht das, was ich nach dem ersten Teil erwartet habe.« Und die Technik? Die spaltet die Gemüter ebenfalls. »Die Grafik ist nicht so prall, wie alle sagen. Die Lichteffekte sind zwar super und Schnee sieht auch nett aus, aber es gibt sehr viele Pop-ups und auch Zeilenversatz. Das fehlende Anti-Aliasing der 360 fällt hier auf«, so Jay_1887. Wirklich einzig scheint sich die Community demnach nicht zu sein, was die Qualitäten von »Mafia 2« angeht. Sicher ist nur, dass fast jeder es gespielt hat. Und das will auch schon was heißen.

Maxi Trautmann

KANN »MAFIA 2« MIT SEINEM VORGÄNGER MITHALTEN, ÜBERTRIFFT ER IHN SOGAR? HABEN SICH DIE ACHT JAHRE WARTEZEIT GELOHNT ODER FEHLT DEM FERTIGEN PRODUKT NOCH IMMER DER LETZTE FEINSCHLIFF? HIER DIE ABSOLUT SUBJEKTIVEN MEINUNGEN VERSCHIEDENER PERSONEN AUS DER REDAKTION.

Michael

»Mafia 2« ist gut gelungen; die geschaffene Atmosphäre ist fast zum Schneiden dicht. Aber die lange Entwicklungszeit wiegt das Game nicht gänzlich auf. Schade, da hätte ich mehr erwartet. Vielfach wirkt vor allem die Welt trist und leer, während die Charaktere erfüllt und stark, ihre Taten nachvollziehbar und lebensecht sind. Letztlich ist's mehr ein interaktiver Gangsterfilm als ein Spiel.

Sabine

Keine Längen und unfair schwere Spielstellen mehr, wie noch in Teil Eins. Insofern: »Mafia 2« ist eine tolle Fortsetzung. Und auch wenn manche die offene Welt bemängeln, in der es nichts zu tun gibt: mir gefällt's. Denn was bringen mir tausende Nebenmissionen, wenn mich die Haupt-handlung nicht fesselt? Lieber strikt durch und Spaß dabei, als am Seitenstreifen abblümmeln und versauern.

Sönke

Zugegeben, der Mangel an Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der Spielwelt stört mich als alten »GTA«- und »Red Dead«-Fan schon. Dafür hat Entwickler 2K Cech das 50er-Jahre-Gefühl umso besser eingefangen. Wer Gangsterfilme liebt, findet hier ein Angebot, das er nicht ablehnen kann.

Moritz

Authentische Figuren, packende Missionen und überraschend nackte Tatsachen machen »Mafia 2« für mich zu einer würdigen Fortsetzung des PC-Klassikers. Doch wieso ist die hübsch gestaltete Stadt nur inhaltslose Fassade, in der ich bis auf die linearen Hauptmissionen kaum etwas machen darf? Dafür wünsche ich mir eine umfangreiche Erweiterung. Am besten kostenlos, dann wären viele Nörgler wieder besänftigt.

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

360_{LIVE} LESERPOST

So langsam wird's wieder richtig hektisch in der Redaktion. Seit im Supermarkt die ersten Lebkuchen und Spekulatius in den Regalen stehen, wandert ein Herbst- und Winter-Hit nach dem anderen zu uns ins Büro. Das bedeutet mehr Arbeit als Hände zum Spielen und Tippen. Trotzdem: Eine Hand bleibt immer frei für das Beantworten der Leserbriefe. Bitteschön.



✕ 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

LEFT 4 BAD

Die Kauf- und Spartipps sind ja schon viel kritisiert worden – und zu Recht. Schön, dass die Quellenangabe für den Preis inzwischen Einzug gefunden hat. Schade aber, dass es – in Ausgabe 10/10 – immer nur ein Händler ist; und dann auch noch der größte Online-Versender Deutschlands. Die »Arbeit« kann ich mir auch selber machen. Aber noch viel schlimmer fand ich Folgendes: Wie kann man nur eine Empfehlung für die deutsche Version von »Left 4 Dead 2« aussprechen, die ihr selber mit 7.0 bewertet habt? Albern...
bogra, aus dem Forum

Sabine: Schön, wenn du so fleißig bist und die Zeit findest, selbst durchs Internet zu stöbern, ständig die Nase gen Schnäppchen-Spur. Fakt ist allerdings, dass »der größte Online-Händler Deutschlands« – und wir haben wirklich sehr gewissenhaft recherchiert – oft auch die besten Preise anbietet. Des Weiteren zitiere ich aus unserem Informationskasten auf der Teamseite »So werten wir«: »7.0 bis 7.9 steht für die gehobene Mittelklasse. Zum Sprung in die Spitzenklasse fehlt es an Feinschliff oder an Ideen, aber man wird gut unterhalten. Genre-Liebhaber können zugreifen.« Warum also »Left 4 Dead 2« nicht empfehlen,

wenn Genre-Liebhaber damit trotz einiger Mängel auf ihre Kosten kommen? Weißt du, was ich albern finde? Dass die Leute denken, nur Games, die wenigstens eine Acht vorm Komma der Wertung stehen haben, sollte man kaufen.

HEISSE GESPRÄCHE

Im Kasten »Verquere Sexspielchen« des »Fallout: New Vegas«-Previews der letzten Ausgabe steht wortwörtlich: »Sex ist in Fallout 3 ein striktes Tabuthema«. Das ist falsch. In Megaton trifft man auf die Dame Nova in Moriarty's Saloon. Auf die Frage, was man machen muss, um sie zu buchen, antwortet sie, man solle sich einfach ein Zimmer nehmen. Ob man dort nun schläft oder nicht, sie bekommt eh ihr Geld. Wenn das nicht reicht: Sie gibt sich im Gespräch mehr als deutlich als Prostituierte zu erkennen.
Kai Rump, per Mail

Maxi: Okay, das Wort Tabuthema ist Auslegungssache. Fakt ist doch aber, dass es selbst beim eventuellen Akt mit Nova in ihrer Absteige weder was zu sehen noch etwas zu hören gibt. Wenn dir ein schwarzer Bildschirm und deine eigene Fantasie reichen, um zu mutmaßen, was dort eben passiert ist, könnte man freilich behaupten, dass

Sex in »Fallout 3« thematisiert wird. Doch »Fallout: New Vegas« geht da noch mal ein ganzes Stück weiter. Zu sehen gibt es zwar immer noch nichts, dafür aber was zu hören. Und außerdem: Sex mit Robotern ist doch schon ziemlich verquer...

IMMER DAS GLEICHE...

Zu Beginn erst mal ein saftiges Lob an euch. Die Berichte aus der Oktober-Ausgabe zu »Halo: Reach« und »Call of Duty: Black Ops« sind

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo du, der du die Leserpost bearbeitest. Als Erstes ein Kompliment: Habe vor drei Monaten das erste Mal eure Zeitschrift in den Händen gehabt und bin sofort Fan geworden. Nun will ich mir das Abo zulegen und die Chance wahrnehmen, die Prämie, die ihr dazu anbietet, mitzunehmen. Die Crux an der Sache: Das Spiel, das man seit zwei Heften zum Abo bekommt, habe ich schon. Nun die Frage: Wird im nächsten Heft zum Abo ein anderes Spiel angeboten oder sind dann die Bestände noch nicht aufgebraucht? Und die zweite Frage: Hab letztes »Medal of Honor: Airborne« billig erstanden und würde gern wissen, wie ihr das Spiel damals empfunden habt. Ja, ja, ich könnt es ja selbst einfach spielen, aber leider ist meine Xbox gerade nicht greifbar. Will also wissen, ob ich mich aufs Spiel freuen kann oder ob ich's als Fehlkauf einordnen soll.

Marcus Lehmann, per Mail

Richard: Dass wir eine Abo-Prämie zum zweiten Mal hintereinander anbieten, ist selbst für uns eher ungewöhnlich. Deswegen haben wir in der aktuellen Ausgabe ja auch wieder ein frisches Game am Start – diesmal ohne Zuzahlung. Es kann aber auch sein, dass mal Hardware und Peripherie als Alternative im Angebot sind.

Zum Thema »Airborne« kann ich nur sagen: Wenn du's günstig bekommen hast und auf das Genre stehst, war's bestimmt kein Fehlkauf. Wir haben das Game damals, anno 2007, mit einer 7.9 bewertet. Im Gegensatz zu vielen anderen Weltkriegs-Shootern fehlt hier zwar die persönliche Note, unterhaltsam wird's aber auf jeden Fall. Also: Hol dir deine Box schnell wieder!

✕ TOPTHEMA

PRAKTIKUM?

Ich kaufe mir seit ein paar Monaten jede 360-Live-Ausgabe und finde eure Arbeit sehr gut, nicht nur wie ihr das Magazin macht, sondern auch was ihr macht. Ich bin zur Zeit in der achten Klasse und in der Neunten steht, wie jeder weiß, das Schülerpraktikum an. Ich würde gerne wissen, ob ihr ein Praktikum anbietet. Wenn ja, könntet ihr mir sagen wo – ich wohne in Leverkusen –, was ihr für Voraussetzungen habt und was ich sonst wissen sollte? Und ich habe noch eine Frage wegen der Geburtstagsaktion mit den Schnipseln: Heißt »eine von 500 Spiele-Vollversionen«, dass nur 500 Leute von allen euren treuen Lesern ein Spiel erhalten? Wenn ja, wer erhält sie? Der, der die Schnipsel zuerst einschickt? Die, die weiter weg wohnen, haben dann wohl nicht so viel Glück...

Tobias Böhnke, per Mail

Sönke: Schön, dass du dich schon in so jungen Jahren für den stressigen Beruf eines Videospiel-Journalisten begeistern kannst. Natürlich bieten wir auch Praktika an – die sind ja nun mal der

erste Schritt in diesen Berufszweig. Da unser Büro allerdings in München sitzt, können wir ein Praktikum freilich nur hier vor Ort anbieten. Voraussetzungen gibt es eigentlich nur einige wenige. Zum einen solltest du ein gewisses Talent fürs Schreiben mitbringen. Zum anderen solltest du dich sehr gut mit Videospielen auskennen. Und, ganz wichtig: Du musst volljährig sein. Da wir hier auch immer wieder mit USK-18-Titeln zu tun haben und Erwachsenen-Games einen Hauptteil der Arbeit ausmachen, ist das absolute Pflicht. Wenn du trotzdem schon mal Erfahrungen sammeln willst, versuch's doch bei einer Tageszeitung bei dir in der Nähe. Da kannst du zumindest schon mal dein Schreibtalent schulen.

Und zum Thema Schnipsel: Eigentlich ist die Post ja mittlerweile in ganz Deutschland gleich schnell; egal, ob wir nun Post direkt aus München oder aus Hamburg bekommen. Wer am Ende einer der glücklichen Gewinner ist, entscheidet aber nicht der Poststempel, sondern selbstverständlich unsere Gewinnspiel-Fee, die aus allen eingegangenen Briefen 500 zufällig auswählt.

✕ LASS ES RAUS!

UMWELTSCHUTZ

Ich hab vor kurzem einen Film gesehen, der hieß »Unsere Erde« und ich muss echt sagen: den sollte jeder mal gesehen haben! Der Film bringt einen echt zum Nachdenken! Wenn ich sehe, dass Menschen aus der Dritten Welt im Dreck sitzen und auf einem Betonstück mit einem Hammer Computerteile auseinandernehmen, die Millionen von Menschen jeden Tag wegschmeißen, kommen mir echt fast die Tränen! Ich denke nicht, dass jeder, der sich mal eine neue Festplatte, Grafikkarte, ein neues Laufwerk und andere Hardware kauft daran denkt, was mit den alten Teilen passiert! Und wie wir unserer Umwelt damit Schaden zufügen. Ich weiß zwar, dass das nicht wirklich was mit der Xbox und den Games dazu zu tun hat, aber ich finde, jeder sollte mal darüber nachdenken was das für Auswirkungen hat! Und jede Handlung, die man macht,

sollte man zwei Mal überdenken. Na ja, genug geredet. Ich freue mich auf den nächsten Monat, wenn wieder eure geniale Zeitschrift rauskommt und ich wieder eure Tests, Previews und andere Artikel lesen kann!

Jerome Sander, per Mail

Sabine: Du hast vollkommen Recht. Das Schlimme ist ja nicht, dass diese armen Leute im Dreck sitzen und Computerteile auseinanderkloppen, sondern dass sie dabei oft ungeschützt giftigen Stoffen ausgesetzt sind, aus denen die Hardware gemacht ist. Zum Beispiel diversen bromierten Brandschutzmitteln oder sogar Quecksilber.

Fest steht: Manch einer könnte durchaus ein bisschen mehr für Mensch und Natur tun. Wir könnten die 360 Live zum Beispiel auf 5-fach recyceltem Altpapier drucken. Ob das ankommt, ist allerdings ziemlich fraglich...

einfach der Hammer. Leider gibt es einen kleinen Punkt, der mir schon in meiner leider verlorenen September-Ausgabe aufgefallen ist und der mir in meiner Oktober-Ausgabe nun wieder aufgefallen ist: Statt »Gears of War« schreibt ihr entweder »Ghiers of Woar« oder »Giehrs of Woahr. Will echt nicht meckern aber so was darf doch Profis wie euch nicht passieren.

Nico Möhlmann, per Mail

Jan: Ich habe langsam aufgehört zu zählen, wie viele Mails zu diesem Thema uns schon erreicht haben –

und auch, wie oft wir diese Frage schon in den Leserbriefen beantwortet haben. Trotzdem, nur für dich, hier noch mal die Antwort: Die ersten beiden Teile der Locust-Saga sind in Deutschland indiziert und dürfen dementsprechend nicht beworben werden. Weder vom Hersteller noch von Magazinen wie uns. Und wir laufen nun mal Gefahr, dass jemand unsere Berichterstattung als Werbemaßnahme interpretieren könnte, wenn wir den Titel in nicht abgeänderter Form abdrucken. Im schlimmsten Fall würde unser Heft mit sofortiger Wirkung aus den Händlerregalen entfernt. Profi-Image gerettet? Na hoffentlich!

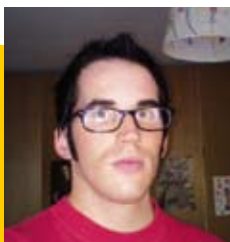
STELL DICH VOR!

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 | Mark Gelenkirch **Alter |** 30 **Wohnort |** Bonn

Name im Forum | CFG CroKoDoC

Kurz-Bio | Mark arbeitet als Altenpfleger und lebt seit sieben Jahren im schönen Bonn, zusammen mit seiner Frau und seinen zwei Töchtern. Bei so viel Frauenpower tut es gut, auch ein paar richtig männliche Hobbys zu haben: Zocken und Fußball spielen! Perfekt, um sich so richtig die Seele aus dem Leib zu bolzen.



360 Live: Bei zwei Töchtern und einer Frau ist es als Hahn im Korb bestimmt ganz schön schwierig, sein Hobby Zocken zu verteidigen. Oder?

Mark: Ja, das auf jeden Fall. Meine Konsole wird nicht gerade gemocht, aber im Großen und Ganzen wird sie doch akzeptiert. Vor allem, da meine Frau selbst leidenschaftliche »Sims«-Spielerin ist. Leider sind Spiele oft sehr teuer.

360 Live: Als Altenpfleger kriegt man oft Erschreckendes zu Gesicht, das sich nicht so einfach verarbeiten lässt. Spielst du zum Ausgleich dann lieber weniger bedrückende, fröhlichere Games?

Mark: Wie sage ich immer: Mein Job ist total schön, nur die Rahmenbedingungen

sind einfach schlecht. Ich spiele aber nicht unbedingt nur fröhliche Spiele. Es gibt auch bedrückende Spiele, die mich fesseln, zum Beispiel »Alan Wake«. Im Allgemeinen bevorzuge ich aber Kampfspiele wie »UFC« oder Shooter wie »Halo: Reach«, wo man einfach die Sau rauslassen kann. Glaubt mir, das befreit einfach.

360 Live: Und was sind deine Pläne und Wünsche für die nächsten paar Jahre?

Mark: Oh, schwere Frage. Eine größere Wohnung und ein sicherer, schöner Job wär's, was ich auf jeden Fall erreichen möchte. Zudem noch ein Abo der 360 Live und ein Zimmer, in dem ich meinen ganzen Spielekram haben kann.

MOTORSPORT-MACKEN

Der Test zu »F1 2010« ist leider nicht gelungen. Das Spiel ist absolut fesselnd. Wenn F1 draufsteht, will ich nicht nebenbei noch in anderen Rennsportklassen unterwegs sein, oder? Eine 8.2 als Wertung ist ziemlich daneben und definitiv zu wenig.

Uwe Heucher, via Facebook

Michael: Das ist die Frage, ob man das will. Dass du nicht nebenbei noch in der GP2 unterwegs sein willst, wird klar. Doch wie schaut es bei anderen Spielern aus? Was spricht dagegen, den Spieler mit solchen Ideen zu überraschen, dem Game damit etwas Außergewöhnliches zu verleihen? Wie im Test geschrieben steht: Als Auftakt für eine mehrteilige F1-Serie ist »F1 2010« richtig gut gelungen. Sehr viele Details, sehr viel Authentizität. Dafür gibt's Einbußen bei der Bildwiederholrate, bei der KI der Fahrer und eben bei den Überraschungen. Ein Überraschungshit ist's deswegen nicht – und die 8.2 im Urteil somit mehr als gerechtfertigt.

OFFLINE-KICKER

Im Test zu »PES 2011« steht, dass die Meisterliga online spielbar ist. Meine Frage: Ist die Meisterliga nur online spielbar oder auch offline wie in den bisherigen »PES«-Spielen? Da es in meinem Wohnort keine DSL- oder Breitband-Internetverbindung gibt, wäre das Spiel für mich sonst uninteressant.

Uwe Seiferlein, per Mail

Benjamin: Mein Bedauern für die mangelnde Internetanbindung. Doch auch an einsame Cowboys mit Faible für das runde Leder denkt Konami. So kannst du alle Funktionen wie Transfers, Stadionausbau und Sponsorenakquise auch gegen die KI im Offline-Modus erleben. Die KI macht soweit einen guten Job, kann aber einen menschlichen Gegenspieler nicht ersetzen.

✕ SCHNIPSEL

Wieder eine Zeitschrift, die sich mein Freund nicht kaufen wird, weil was von »Halo: Reach« dabei ist. Er hat's noch nicht durch und will nicht gespoilert werden. Ich bekomme jedes Mal Schläge, wenn ich damit anfangen.

Mauzi Bauzi, via Facebook

Vorschlag zur Güte: Du kassierst vielleicht weniger Schläge, wenn du das Heft kaufst und den Test zu »Halo: Reach« einfach fein säuberlich rausschnipsest...

Hey Jan und Moritz, Glückwunsch zum bestandenen Volontariat. Es tut gut zu wissen, dass die Leute hinter dem Magazin nicht nur vom Fach sind, sondern auch voll und ganz wissen, was sie da tun.

Sebastiue, aus dem Forum

Schon in der Bibel steht geschrieben: »denn sie wissen nicht, was sie tun«. Doch sei unbesorgt: Mit unseren Experten an Bord minimiert sich die Quote derjenigen, die tatsächlich nicht wissen, was sie tun, enorm. Als ob die vorher jemals hoch gewesen wäre...

Wisst ihr eigentlich, ob noch an »Star Wars: Battlefront 3« gearbeitet wird oder ob das Spiel noch erscheint?

Maksim Ageev, via Facebook

Ja, ja, das ominöse »Battlefront 3«. Ob's jemals kommt? Na ja, jetzt da der Duke tatsächlich erscheint, ist das gar nicht mehr so abwegig. Bekannt ist, dass Lucasarts derzeit an einem noch geheimen Projekt werkelt und vor Monaten unscharfe Bilder einer angeblichen Demo-Version auftauchten, die theoretisch von »Battlefront 3« stammen könnten. Aber wie so oft sind das alles nur Spekulationen.

Ey, kann mich mal jemand aufbauen und in einem Beitrag von mir mal den »Danke«-Button drücken? Komm mir hier schon vor wie Luft...

Langolier83, aus dem Forum

Die meisten Menschen unterschätzen den Wert von Luft, wenn sie so eine Aussage treffen. Denk doch mal drüber nach: Wenn du Luft wärst, wärst du tatsächlich unersetzlich. Die Leute brauchen dich zum Atmen, zum Leben. Ist das nicht großartig? Ach ja: Danke!



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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt. «
pgr sl

360_{LIVE}
NOVEMBER 2010

KAUFBERATER

PLUS: DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

78 KAUFBERATUNG

Kinect

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen der
Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Fachbegriffe-Lexikon

KINECT

Spielen ohne Controller, nur mit deinem Körper – das ist das Prinzip von Microsofts Bewegungssteuerung Kinect. Nach langer Wartezeit kommt die magische Sensorleiste für die Xbox 360 nun in Kürze in den Handel. Doch wie funktioniert das technisch überhaupt? Wie fühlt sich das an und lohnt es sich, für diese Erfahrung 150 Euro auszugeben? 360 Live hat Kinect vorab ausführlich auf den Zahn gefühlt...

Am 10. November ist es endlich so weit, dann erscheint Kinect in Deutschland. Microsofts Bewegungssteuerung lässt den Spieler aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Und das nicht nur am TV, sondern auch körperlich davor. Mit Kinect kontrolliert man das Geschehen mit vollem Körpereinsatz. Beim Boxen Kinnhaken verteilen, beim Bowlen mit Schwung ausholen, beim Fußball wie ein echter Kicker abziehen – das alles funktioniert ganz ohne Controller oder andere Steuerelemente in der Hand. Du bist der Controller – und Kinect erkennt nicht nur deine Bewegungen, sondern auch deine Position im Raum. Die Technik funktioniert ähnlich wie damals bei Sonys »Eye Toy«, nur vielfach verfeinert: Statt einer verstecken sich gleich zwei Kameras in der Kinect-Sensorleiste, deren Motor die Linse stets genau auf den Spieler ausrichtet. Zu denen gesellt sich ein Mikrofon. Nachteil: Kinect erkennt aktuell maximal zwei menschliche Körper auf einmal. Mehrspieler-Games funktionieren also mit höchstens zwei Spielern gleichzeitig. Vorausgesetzt, die Lichtverhältnisse und der Abstand zum Fernsehgerät stimmen. Denn da reagiert Kinect bisweilen empfindlich. Ein Abstand von 1,2 Metern zur Kamera ist das Minimum, weiter als 3,5 Meter sollte man sich hingegen nicht vom Gerät entfernen. Immerhin: Wer sich im Eifer des Gefechts zu weit vor die Kamera stellt, den weist eine Einblendung freundlich darauf hin, den nötigen

Abstand zu wahren. Wer ausgiebig hampeln und fucheln will, sollte also ein ausreichend großes, normal beleuchtetes Zimmer besitzen.

Doch wie wird das Ganze eigentlich angeschlossen? Da gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder du besitzt bereits die neue Xbox 360 S – das wäre der Idealfall. Denn die neue, kleinere Konsole verfügt über einen speziellen Kinect-Anschluss an der Rückseite. Dadurch kommt das Kameragerät ohne ein zusätzliches externes Netzteil aus. Aber auch mit einer »alten« Xbox 360 funktioniert Kinect problemlos. Das externe Netzteil, das zum Anschluss benötigt wird, liegt der Verkaufsfassung bei. Die Sensorleiste selbst sollte mittig unter- oder oberhalb des Fernsehers angebracht werden, damit die Kamera den Spieler optimal erfassen kann. So weit zur Theorie.

Im Praxistest mit »Kinect Adventures«, genauer gesagt dem Schlauchboot-Level, probiert 360 Live mal aus, wie gut das wirklich funktioniert. Zwei Spieler müssen ihr großes rotes Schlauchboot sicher über einen Wildwasserfluss navigieren, der mit Hindernissen nur so gespickt ist. Hier ruppige Felsen, dort spitze Äste, ein schwimmender Baumstumpf mitten im Wasser. Da hilft nur eines: Teamwork. Durch Seitwärtsbewegungen sowie Springen und Ducken wird das Boot sicher über Stromschnellen und Wasserfälle in seichtes Gewässer geleitet. Doch wer die Aktionen nicht möglichst synchron ausführt, verheddert sich,

verliert an Geschwindigkeit und bleibt hängen. Bestes Gegenmittel ist, sich abzusprechen, festzulegen, in welche Richtung man sich neigt und wann ein Sprung ansteht. Und ja, die Angelegenheit ist anstrengend! Für schweißgetränkte T-Shirts und anschließenden Muskelkater leistet Microsoft übrigens keinen Schadensersatz.

Wie präzise es bei der Umsetzung der Bewegungen zugeht, beweist auch das Bowling-Minispiel aus »Kinect Sports«. Der Spaß beginnt schon vor dem ersten Abwurf: Nachdem die Kugel mit der rechten



Voller Körpereinsatz ist bei Kinect Pflicht. Cool: Viele Games schießen Fotos der hampelnden Spieler, die sich dann online tauschen lassen.



Kinect gibt es als Einzel-Hardware im Set mit dem Spiel »Kinect Adventures« für 150 Euro. Aber auch ein Komplettpaket mit der neuen Xbox 360 S für knapp 300 Euro ist für den Start geplant.



Man muss sich schon zum Esel machen wollen: Bei Kinect sieht zu Anfang einfach jeder Spieler irgendwie bescheuert aus. Aber auch das macht einen Teil der Gaudi aus.

oder linken Hand aufgenommen wurde, kann man damit herumspielen, sie in die Höhe halten, sie im Kreis herumwirbeln – alle Manöver werden akkurat und vor allem ohne merkliche Verzögerung umgesetzt. Besonders nett: Sämtliche Hamepeien führt auch die eigene, als Avatar dargestellte Spielfigur im Spiel aus. Kratzt man sich zum Beispiel am Kopf, tut das die Figur ebenfalls – und rutscht die Hose, zieht sich das Alter Ego diese wieder nach oben. Herrliche Lacher sind vorprogrammiert. Allerdings hat auch Kinect ein paar Schwierigkeiten – und zwar mit Rücken. Denn wenn Kinect die Beine des Spielers nicht erkennt, tut es sich schwer, die Bewegungen sinnvoll zu interpretieren. Allerdings raten wir sowieso davon ab, die Zappeleien vor dem Fernseher in einem Rock zu absolvieren. Das könnte peinlich enden...

Die Haustiersimulation »Kinectimals« macht zudem noch Gebrauch vom integrierten Mikrofon der Sensorleiste. Bevor das Spiel richtig losgeht und man mit Baby-Leopard, -Löwe, -Panther und -Gepard per du wird, braucht der kleine Racker einen Namen. Und den legt der Spieler zu Beginn über das Mikro selbst fest. Wer das Tierchen oft und laut und vor allem freundlich genug ruft, der prägt damit seinen Stubentiger, der fortan auf seinen Namen hört. Zumindest im Idealfall. Manche Fellnasen sind aber auch wählerisch und mögen ihren Namen nicht. Das zeigen sie dann durch Naserümpfen und Kopfschütteln. Putzig!

Und was hat Kinect sonst noch so drauf? Nun, zum Beispiel eine intelligente Spielererkennung. Denn wer die Konsole startet, wird direkt von der Kamera gescannt und auf Körpereigenschaften überprüft, die zu den einzelnen Spielerprofilen passen. Kollege Moritz etwa ist eher hager und nicht allzu groß, wohingegen Web-Praktikant Max ein recht stämmiger, großer Bursche ist. Kein Problem für Kinect. Das Gerät erkennt, wer da gerade vor der Kamera steht und begrüßt den Spieler mit dem richtigen Namen und Profil – zuverlässig und ohne manuelles Anmelden. Klasse!

Summa summarum macht die Hardware also einen durchdachten Eindruck, nicht zuletzt, weil einige Spiele auch das integrierte Mikrofon sinnvoll einsetzen. Doch gibt's auch genügend spielenswerte Software? Für jüngere Gamer und Fans von geselligen Partyspielen auf jeden Fall. »Kinect Adventures«, »Kinect Sports« und »Kinect Joy Ride« bieten vor allem für mehrere Spieler einen Heidenspaß – weitere Details siehe rechts. Zur Hardware gibt's übrigens die Minispiel-Sammlung »Kinect Adventures« gratis obendrauf. Weitere Games müssen dazugekauft werden, halten sich mit rund 50 Euro aber nur knapp unter dem Preis von normalen 360-Spielen. Relativ teuer, wenn man bedenkt, dass die meisten Starttitel lediglich Gelegenheitsgames und Minispiel-Sammlungen sind, die nicht immer durch ihren Umfang überzeugen.

Im Laufe des Jahres wollen neben Microsoft natürlich auch andere Hersteller Kinect-Spiele auf den Markt werfen; Ubisoft zum Beispiel bringt die Sportspiel-Sammlung »Motion Sports«, Konami den Tanzspaß »Dance Masters«, EA die Fitness-Software »EA Sports Active 2« und Sega den Racer »Sonic Freeriders«. Als erster richtiger Shooter dürfte wohl das für 2011 geplante »Ghost Recon: Future Soldier« kompatibel mit Kinect sein. Die Entwickler versprechen, das eigene Team mit Sprachbefehlen und Handzeichen steuern zu können – spannend! Und sollte »Kinect Joy Ride« guten Absatz finden, dann könnten wohl auch »Need for Speed« und andere Rennspiele bald komplett controllerlos steuerbar sein.

Sabine Vogel



KINECT SPORTS

Genre | Sportspiele-Sammlung **Hersteller** | Microsoft
Spieler | 1 - 2 **Preis** | ab 50 Euro

Keine Bewegungssteuerung ohne Sportspiel-Sammlung. Diese hier bietet die sechs Sportarten Fußball, Volleyball, Leichtathletik, Bowling, Tischtennis und Boxen. Wahlweise alleine oder zu zweit im Team werden Kinnhaken ausgeteilt, Leder in die Maschen gejagt und Pins umgienet. Spaßige Medaillenjagd, die wegen sauberer Erkennung wirklich prima funktioniert.

Potenzial **8.0**



KINECT ADVENTURES

Genre | Minispiel-Sammlung **Hersteller** | Microsoft
Spieler | 1 - 2 **Preis** | 150 Euro (liegt der Hardware bei)

Diese Minispiel-Sammlung führt dich in reißende Fluten, in die Tiefen des Alls, unter die Wasseroberfläche und in alte Minenschächte. Mal gilt es, ein Schlauchboot durch Wildwasser zu lenken, mal mit einer Draisine alte Minen zu erkunden und dabei Fallen auszuweichen. Ein witziges, schweißtreibendes Erlebnis, vor allem zu zweit.

Potenzial **7.5**



YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

Genre | Fitness **Hersteller** | Ubisoft
Spieler | 1 - 2 **Preis** | ab 50 Euro

Für Heimsport sind die Körperscan-Funktionen der Kinect-Hardware einfach ideal. Deswegen bringt Ubisoft auch den neuesten Ableger seiner Fitness-Reihe »Your Shape« für das neue System. Egal ob Aerobic, Yoga oder Muskelaufbau: dank akkurater Körpererfassung wird das Training nicht nur intensiver, sondern Haltungsfehler können auch direkt korrigiert werden.

Potenzial **8.5**



KINECTIMALS

Genre | Haustier-Simulation **Hersteller** | Microsoft
Spieler | 1 **Preis** | ab 45 Euro

Wer hätte gedacht, dass Wildkatzen so schmusig sein können? Wahlweise einen jungen Geparden, Leoparden, Tiger, Panther oder Löwen darf der Spieler betüddeln, erziehen, waschen und bespaßen. Zum Dank gibt's schlabbarnasse Bildschirme, schmutzige Tatzenabdrücke und eine Überdosis Ach-ist-der-süß! Für kleine Mädchen der nächste Hit, seit es Tamagotchis gibt.

Potenzial **8.0**



KINECT JOY RIDE

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Microsoft
Spieler | 1 - 2 **Preis** | ab 50 Euro

Dieses Rennspiel fühlt sich an wie eine »Mario Kart«-Neuauflage: kuriose Karren, kunterbunte Strecken und jede Menge fiese Waffen, mit denen die Mitfahrer malträtiert werden. Dazu gibt's grandiose Stunts, die logischerweise mit dem eigenen Körper ausgeführt werden. Zum Beispiel eine 360-Grad-Drehung und ein Hüftschwung für Luftschrauben und Geschwindigkeitsschübe.

Potenzial **8.0**



DANCE CENTRAL

Genre | Tanzspiel **Hersteller** | Microsoft/MTV
Spieler | 1 - 2 **Preis** | ab 50 Euro

Wo andere Tanzgames noch eine extra Matte benötigen, funktioniert »Dance Central« ganz ohne irgendwelchen Schnickschnack. Umso freier und natürlicher fühlt es sich an, zu Songs von Lady Gaga, No Doubt und M.I.A. abzuheften und Choreografien einzustudieren. Der Schwierigkeitsgrad gibt sich dabei nach Wahl ganz bescheiden bis ganz schön happig. Verknottete Beine inklusive.

Potenzial **7.5**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

THE FORCE UNLEASHED 2 – COLLECTOR'S EDITION

Die Macht des Sticks.

Genre | Action **Hersteller** | Activision

USK | ab 16 Jahren **Preis** | ab 80 Euro

Erhältlich | 28. Oktober 2010

Das erste »The Force Unleashed« aus dem Jahr 2008 musste seinerzeit ohne irgendeine Spezial- oder Sammleredition auskommen. Schade eigentlich – dachte sich wohl auch Activision und bringt »The Force Unleashed 2« diesmal in einer coolen Collector's Edition. Hier überwiegen zwar die digitalen Inhalte, aber auch materiell verwöhnte Fans lässt Activision nicht im Stich. Vorab: Nein, der Hersteller legt kein Laserschwert bei! Nein, auch nicht, wenn du »Bitte« sagst!

Stattdessen legt man zuallererst Wert auf eine schicke Optik, weshalb die Collector's Edition in einem hübschen Steelbook daherkommt. In der Box selbst sticht neben dem Spiel vor allem ein niedlicher kleiner USB-Stick ins Auge. Und zwar nicht irgendeiner, sondern ein Designer-Stick der Marke »MIMO-BOT«. Die hat sich darauf spezialisiert, Comic-, Video- und andere Lizenz-Figuren auf kunstvolle Datenträger zu bannen. In diesem Fall zielt selbstredend ein garstig dreinblickender Starkiller den Zwei-Gigabyte-Stick, seine beiden Laserschwerter grimmig geückt. Entzückend!

MÖGE DER STICK MIT DIR SEIN

Wer schon einen Datenträger beilegt, sollte den allerdings auch füllen. Auf dem Starkiller-Stick schlummern unter anderem ein digitales Artbook, schicke Hintergrundbilder und das Game-Skript aus der Feder des Autors Haden Blackman.

Und auch auf der Spieldisk warten noch einige Zusatzinhalte. Darunter drei exklusive Herausforderungs-Level, ein seltener Lichtschwert-Kristall und ein Skin für die Hauptfigur namens »Deak Starkiller«, inspiriert vom grandiosen Konzept-Designer Ralph McQuarrie, der nahezu für die komplette Optik der originalen »Star Wars«-Trilogie verantwortlich zeichnet. Alles in allem ein dickes Spezialpaket – und mit 20 Euro Aufpreis durchaus bezahlbar.

Sabine Vogel



Kaufen? **JA**



SÖNKE SIEMENS

NEED FOR SPEED SHIFT

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Electronic Arts

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

Aktueller Preis | 20 Euro, Media Corpus 24

Während das kommende »Need for Speed: Hot Pursuit« Verfolgungsjagden zwischen Polizei und Geschwindigkeitssündern in den Mittelpunkt stellt, geht's hier vor allem um zünftige Wettfahrten auf klassischen Rundkursen. Dazu gibt's eine sehr realistische Fahrphysik, ein ausgeklügeltes Erfahrungspunkte-System und XXL-Tuning.

Wertung **8.3**



JAN HEINRICH

NINJA BLADE

Genre | Action **Hersteller** | Microsoft

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

Aktueller Preis | 14 Euro, www.amazon.de

Wer schon immer nach einem fetzigen »God of War«-Klon für seine Xbox gesucht hat, wird mit diesem spektakulären Klingentanz sicher glücklich. Ganz Tokyo wird von parasitären Mutanten überrannt, und nur du kannst es mit deinem Ninja-Messer-Sortiment und zahlreichen Komboangriffen befreien. Schnetzelfreunde greifen zu!

Wertung **7.1**



SABINE VOGEL

ASSASSIN'S CREED 2

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft

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

Aktueller Preis | 27 Euro, www.amazon.de

Attenzione! Bald schon meuchelt sich Assassine Ezio in »Assassin's Creed: Brotherhood« erneut durchs schöne Rom. Wer das vorherige Abenteuer des Meisterkillers noch nicht kennt, sollte deshalb spätestens jetzt zuschlagen. Intrigen, Kletteraction und eine fesselnde Story gibt's ab sofort zum Schnäppchenpreis.

Wertung **9.3**



MICHAEL FÖRTSCH

EPISODES FROM LIBERTY CITY

Genre | Action **Hersteller** | Rockstar Games

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

Aktueller Preis | 18 Euro, www.amazon.de

Zurück nach Liberty City. Wer die zwei neuen Episoden um die fiktive US-Großstadt noch nicht gespielt hat: Jetzt ist die Gelegenheit. Zwar ist das hier natürlich »GTA IV« wie's lebt und lebt, doch lernt man die gigantische Metropole von einer ganz und gar neuen Seite kennen. Großartig!

Wertung **8.7**



MAXI TRAUTMANN

RESONANCE OF FATE

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Sega

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

Aktueller Preis | 27 Euro, www.amazon.de

Zahnräder, Dampfkraft, Kupfer, Messing und fantastische Maschinen. »Resonance of Fate« bietet Liebhabern des Steampunk-Genres eine perfekte Spielwiese. Die Echtzeit-Kämpfe benötigen eine Eingewöhnungsphase, danach legt man den Controller aber nicht mehr aus der Hand. Schmäckerl für Rollenspiel-Fans.

Wertung **8.7**



MORITZ WANKE

MOTOGP 09/10

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Capcom

USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 20

Aktueller Preis | 29 Euro, www.amazon.de

Nur noch wenige Wochen, dann dreht die MotoGP ihre letzten Runden für diese Saison. Grund genug, noch einmal die bis dato beste Mototorrad-Simulation herauszuholen. Mit Ducati und den anderen Teams sich selber auf den Original-Strecken in die Kurven legen, das fetzt dank fordernder KI ungemein.

Wertung **8.0**



SPIELETERMINE

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

HIT-VERDÄCHTIG

DUKE NUKEM FOREVER

Hersteller **2K Games** Genre **Ego-Shooter**



Er hat sich Zeit gelassen. Verdammt viel Zeit. Doch im kommenden Jahr wird der männlichste aller Videospielhelden, der Duke, hässlichen Schweinefratzen endlich wieder einen gehörigen Arschtritt verpassen und sexy Ladys aus den Krallen von Weltraummonstern befreien. Und natürlich: Bier trinken und einen coolen Spruch nach dem anderen reißen. Ein erstes Anspielen vor Ort in München beweist: Die dreizehn Jahre Wartezeit waren nicht umsonst. Oder wie der Duke sagen würde: Yeah, ich hab's immer noch drauf!

PORTAL 2

Hersteller **Valve** Genre **Ego-Shooter**



Über hundert Jahre sind seit den Geschehnissen von Teil Eins des Puzzle-Shooters »Portal« vergangen. Heldin Chell, zwischenzeitlich wieder in Gefangenschaft geraten und eingefroren, sitzt noch immer in einer menschenverachtenden Forschungseinrichtung fest. Das Sagen hat hier, wen wundert's, weiterhin die künstliche Intelligenz Glados. Das Ziel wie gehabt: unter Zuhilfenahme der mächtigen Portal-Gun fliehen. Erste Spieleindrücke zeugen von noch vertrackteren Rätseln und einer herrlich aufgebohrten Grafik-Engine. Her damit!

RAGE

Hersteller **Bethesda** Genre **Ego-Shooter**



Gut Ding will Weile haben: Shooter-Spezialist id Software veröffentlicht seine nächste Ego-Schießerei erst kommenden September. Klar, man kennt diese Art Shooter-Rollenspiel-Mix auf einem weit entfernten Planeten in nicht allzu ferner Zukunft – zum Beispiel aus »Borderlands«. Dennoch schafft es »Rage« dank wegweisendem Technikgerüst und abgedrehten Charakteren rauschhafte Vorfreude zu schüren. Hautnah erzählt, archaisch inszeniert und voller Abwechslung. Wird ganz groß!

TERMIN	TITEL
7. Okt.	Castlevania: Lords of Shadow
8. Okt.	Enslaved: Odyssey to the West
8. Okt.	Front Mission Evolved
8. Okt.	NBA 2K11
8. Okt.	WRC – FIA World Rally Championship
12. Okt.	Arcania: Gothic 4
14. Okt.	Medal of Honor
15. Okt.	Die Legende der Wächter
15. Okt.	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2
19. Okt.	Saw 2
21. Okt.	EA Sports MMA
21. Okt.	Two Worlds 2
22. Okt.	DJ Hero 2
22. Okt.	Fallout: New Vegas
22. Okt.	Vanquish
28. Okt.	Die Sims 3
28. Okt.	Rock Band 3
28. Okt.	Shaun White Skateboarding
28. Okt.	Tony Hawk: Shred
29. Okt.	Fable 3
29. Okt.	Gray Matter
29. Okt.	Star Wars: The Force Unleashed 2
29. Okt.	WWE Smackdown vs. Raw 2011
2. Nov.	James Bond 007: Blood Stone
4. Nov.	Def Jam Rapstar
4. Nov.	Monopoly Streets
5. Nov.	Dreamworks' Megamind: Ultimate Showdown
9. Nov.	Call of Duty: Black Ops
10. Nov.	Fighters Uncaged
10. Nov.	Kinect (Hardware)
10. Nov.	Kinect Adventures
10. Nov.	Kinect Joy Ride
10. Nov.	Kinect Sports
10. Nov.	Kinectimals
10. Nov.	Motion Sports
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.	Nail'd
Nov.	Sports Island Freedom
Nov.	Your Shape: Fitness Evolved
Dez.	Create

TERMIN	TITEL
Dez.	Sonic Free Riders
2010	Adrenalin Misfits – Cross Boarding
2010	All Round Hunter
2010	Apache: Air Assault
2010	Bakugan Battle Brawlers: Beschützer des Kerns
2010	Codename: Kingdoms
2010	CSI: Tödliche Verschwörung
2010	Dragon Ball: Raging Blast 2
2010	Edge of Twilight
2010	Fireburst
2010	Incarnate
2010	NBA Elite
2010	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten
2010	Ride to Hell
2010	Scivation
2010	Splatterhouse
2010	Stimmt's?
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	Asura's Wrath
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	Codename D
2011	Crysis 2
2011	Darksiders 2
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Dead Space 2
2011	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
2011	Deus Ex: Human Revolution
2011	Dirt 3
2011	DMC
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

TERMIN	TITEL
2011	FIM Motocross World Championship
2011	Gears of War 3
2011	Ghost Recon: Future Soldier
2011	Green Lantern: Rise of the Manhunters
2011	Gun Loco
2011	Haunt
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: Fate of Two Worlds
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	Project Dark (Arbeitstitel)
2011	Project Draco
2011	Rage
2011	Red Faction: Armageddon
2011	Rise of Nightmares
2011	Saints Row 3
2011	Shadows of the Damned
2011	Silent Hill (Arbeitstitel)
2011	Spec Ops: The Line
2011	Steel Battalion Heavy Armor
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	Tron: Evolution
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
2012	Tekken X Street Fighter

360 LIVE NEU AB DEM 17. NOVEMBER!

IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Unsere Vorschau in dieser Ausgabe deutet bereits darauf hin: Das neue »Need for Speed« von Criterion Games, den Machern der »Burnout«-Reihe, hat derbes Potenzial, sich dieses Jahr die Poleposition unter den Arcade-Rennspielen zu sichern. Gestochen scharfe Hochglanzoptik, ein butterweicher Bildaufbau und ein faszinierender Fuhrpark bilden das Grundgerüst für die bevorstehenden Verfolgungsjagden, bei denen sogar fiese Waffen zum Einsatz kommen. Im nächsten Heft folgt nun die alles entscheidende Testfahrt. Anschnallen und festhalten!

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Möge das Meucheln beginnen. Wieder geht's mit Ezio Auditore da Firenze nach Italien und wieder gegen den Clan der Borgias. Neuerungen? Gibt's auch. Und zwar in Form einer eigenen Assassinen-Gilde und des neuen Online-Mehrspieler-Modus. Aber wie gut funktioniert es, ein bisher reines Einzelspieler-Abenteuer um Multiplayer-Morde zu erweitern? Und offenbart die Handlung diesmal die mysteriösen Zusammenhänge zwischen Animus, Abstergo und antiken Göttern? 360 Live erkundet die Testversion und taucht erneut ab in einen intriganten Action-Spaß voller Blut, Hinterlist und frisch gewetzter Unterarmklingen.

CALL OF DUTY BLACK OPS

Die Jungs von Treyarch zünden ihre nächste Actionbombe und wollen der Welt damit ein für alle Mal beweisen, dass sie Infinity Ward, dem Entwickler des letzten »Call of Duty«, in jeder Hinsicht die Stirn bieten können. Die Mittel zum Zweck: eine ebenso bildgewaltige wie packend erzählte Kampagne sowie ein ganzer Schwung neuer Mehrspieler-Modi. Doch reicht das, um einmal mehr alle Verkaufsrekorde zu brechen? 360 Live wirft sich mit den neuen Kriegshelden in die Schützengräben der fertigen Version. Übrigens: Den endgültigen Test gibt's pünktlich zum Verkaufsstart am 9. November bereits auf www.360-live.de.

PLUS!

MARVEL VS CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

Wenn sich die Marvel-Helden und namhafte Persönlichkeiten aus Capcoms Spielearsenal gegenseitig Spezialattacken um die Ohren pfeffern, bleibt kein Pixel auf dem anderen. Mit Teil Drei steht der viel verehrten Beat-'em-Up-Reihe nun endlich ihre Auferstehung in moderner Grafikpracht bevor. 360 Live spielt ausführlich Probe und verrät, ob die Spielmechanik der genialen Vorgängerspiele gerecht wird und wie es sich anfühlt, wenn Spidey und Dante mal so richtig Dampf ablassen. Dazu gibt's alle Infos zur Kämpferriege sowie ein ausführliches Entwickler-Interview. Das und mehr in der nächsten Coverstory!

KINECT

Du kannst es kaum noch erwarten, dich mit »Kinect Adventures« zu verausgaben? Du bist schon voller Vorfreude, den putzigen »Kinectimals« neue Tricks beizubringen? Und freust dich wie ein Schnitzel auf »Joy Ride«? Offen gesagt: Auf uns wirkt eine derart euphorische Haltung zum Thema Kinect keinesfalls suspekt, denn die Hardware funktioniert überraschend gut, wie schon unsere Vorab-Einschätzung in dieser Ausgabe beweist. Jetzt allerdings folgt der endgültige Hätettest – sowohl für alle Starttitel als auch die finale Hardware.

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 ... CRYISIS 2, CHILD OF EDEN, DEAD SPACE 2, CODENAME D, BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT, DARKSIDERS 2, MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE, TRON: EVOLUTION 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 45

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 17. NOVEMBER 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

KONAMI

ENDLICH BRECHEN WIEDER
DUNKLE ZEITEN AN!

Castlevania

- Lords of Shadow -

07.10.10



© 2010 Konami Digital Entertainment. Developed by Mercury Steam
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
PlayStation, PS3, and the PS3 logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network

MERCURYSTEAM

