

360 LIVE

ÜBER 30 TESTS...

CALL OF DUTY
BLACK OPSCASTRO KILLEN, VIETCONGS AUFSCHLITZEN:
SO KRASS IST DER SHOOTER DES JAHRESGROSSES 4-SEITEN-SPEZIAL
KINECTMicrosofts Bewegungssteuerung
und alle Starttitel im CheckEXKLUSIVER KOOP-TEST
FABLE 3Vom Revoluzzer zum König:
das originellste Rollenspiel 2010!

TEST AUF 4 SEITEN

NEED FOR SPEED
HOT PURSUITZU LAHM? DARUM FÄHRT'S NUR
IM WINDSCHATTEN VON BURNOUT...

BRANDAKTUELL

James Bond 007: Blood Stone – Lizenz zum Kauf Tipp
Fallout: New Vegas – trotz Macken besser als Teil Drei!
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1 – Test!
TEST-INVASION Majin, Rock Band 3, DJ Hero 2,
Smackdown 2011, Create, Blazblue: CS, Sonic 4,
Gray Matter, Def Jam Rapstar, Dragon Ball: Raging Blast 2Jubiläums-Report
5 JAHRE 360 LIVE
Helden, Fakten, Skandale:
Die Redaktion packt aus.
Plus: Fettes Gewinnspiel!DEUTSCHLANDS ERSTER TEST
ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOODMehr Meuchler, mehr Waffen,
mehr Sex – mehr Spaß?Plus Poster in
der Heftmitte!

THE FORCE UNLEASHED 2

Mächtig oder machtlos?
Diesen Test lesen du musst!

TWO WORLDS 2

Oft verschoben, endlich da.
Das Mega-Rollenspiel im Test!

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

www.360-live.de

€3,60

1 2

AUSCABE12

4 197019-903609

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!



SEGA & Sonic gratulieren zu fünf
erfolgreichen Jahren 360 LIVE!

Willkommen bei 360 Live!



In diesen Wochen feiert 360 Live fünften Geburtstag – darf ich uns selbst gratulieren? Na, auf jeden Fall ist's für mich Grund genug für einen Retroflash. Habe die alten Druckdaten der Erstausgabe durchgesehen und eine gedankliche Zeitreise gemacht, zurück in die Gründerzeit: im August 2005 der erste Austausch mit dem damaligen Verleger Rolf Mai und meiner englischen Kollegin Cathy Blackman vom Partnerverlag Highbury. Konzepte, Meinungen, Überlegungen: Braucht die Welt ein Magazin für Microsofts neue HD-Konsole, die Xbox 360? Würde Microsoft ausreichend viele Gamer dafür begeistern können, werden wir also genug Leser haben? War ja durchaus riskant, immerhin blieb das Xbox-Vorgängermodell hierzulande klar im Schatten der Playstation-Generation. Für wen sollten wir das Heft machen? Wie sollte es aussehen? Wann sollte es erscheinen? Auf jeden Fall vor dem Erstverkaufstag der Konsole, dem 2. Dezember 2005, damit es stolze Neubesitzer der Xbox 360 am Kiosk entdecken würden. Am 19. August war ich auf der Games Convention, mit ein paar Musterseiten in der Hand und Fragen an die Spielehersteller auf der Zunge: Findet ihr das Konzept gut, helft ihr mit Spiele-Software und Anzeigen? Ich habe klare Signale bekommen: ja, auf jeden Fall, unbedingt! Damit schien das wirtschaftliche Fundament gegossen, die Entscheidung gefallen: Die erste Ausgabe sollte am 23. November 2005 erscheinen, damals noch unter dem Titel »360«.

Es folgten extreme Wochen. Es gab kaum Geld, dafür eine Handvoll Mitarbeiter und ihre Hingabe. Das musste reichen, um ein komplett neues Magazin zu planen, zu texten und zu bebildern. Tanja Gabler, Sebastian Weidenbeck und meine Wenigkeit aus alten Cube-Tagen als Kernredaktion. Seckin Özdündar, Matthias Lausmann, Manfred Schmidt, bald danach Nicholas Buracas und Ann-Kristin Witter als große Unterstützung. Aus den Anfängen sind heute nicht mehr alle dabei. Aber alle haben was aus sich gemacht. Einer lehrt, der andere heilt, viele machen in der Games-Industrie Karriere. Bei ein bis zwei Bier plaudern wir gelegentlich, wie das so war. Wie wir den Druck verdaut haben, vor allem vor der Erstausgabe, wo uns ständig die eine Frage im Genick hing – worüber schreiben? Es gab ja noch keine Konsole und keine Software dafür. Zwar sind ab Mitte Oktober erste Disks aufgeschlagen: »Kameo«, »King Kong« und »Need for Speed: Most Wanted«. Aber weit und breit keine Konsole dafür. Darum, wann immer ein Hersteller irgendwo irgendwas gezeigt hat, waren wir dabei. Haben Marathon gespielt und Informationen zusammengefasst, haben Texte und Layouts in Rohfassung entwickelt. Erst kurz vor Redaktionsschluss kam das erlösende Paket: eine der ersten Xbox-360-Konsolen. In vier Tagen und Nächten mussten Spiele getestet, Texte überprüft, fast alle Berichte aktualisiert werden. Crunchtime. Die letzte große Fehlersuche, bevor 360 Live in Druck gehen sollte. Hatte wenig Schlaf zur Folge, aber auch große Befriedigung: Nur 360 Live hatte so früh alle Starttitel im Test. Als sofort nach Erscheinen der ersten Ausgabe der Verlagsleiter eines konkurrierenden Medienhauses bei mir anrief und mich beschimpfte – vermutlich grantig, weil sein später veröffentlichtes Xbox-Magazin weniger Tests hatte –, da wusste ich: Tolles Teamwork, wir haben alles richtig gemacht. Heute erreicht 360 Live im Jahr mehr Leser als jedes vergleichbare Medium. Das macht mich stolz. Aber ich bleibe neugierig: Würde gerne wissen, was dir aus deiner ersten Begegnung mit 360 Live und der Xbox 360 im Gedächtnis geblieben ist. Schreib mir an richard@360-live.de!

Viel Spaß mit der Jubiläumsausgabe,

Richard Löwenstein

Chefredaktion 360 Live Magazin

PS: In meiner Freizeit bilde ich mich momentan weiter, bringe mir Spiele-Entwicklung auf dem iPhone bei. Wer mehr über mein erstes Projekt wissen will: »Twinkl Run Run« sucht Freunde auf Facebook!

DIE TEST-AUSGABE!

Diesmal machen wir alles anders. Die Flutwelle an hochkarätigen Spiele-Neuerscheinungen zwingt uns dazu: Alle Previews fliegen über Bord, das hier ist eine reine Testausgabe. So bleibt genug Raum, um »Call of Duty: Black Ops«, »Assassin's Creed: Brotherhood«, »Fable 3« und andere große Namen auf Qualitäten abzuklopfen, ohne dass »Majin«, »Sonic The Hedgehog 4« und weitere Geheimtipps unter die Räder kommen. Dazu vier Seiten Sondertests mit allen »Kinect«-Spielen, die du kennen solltest. Plus: großes Spezial zum Geburtstag von 360 Live und Xbox 360!

Tests ab Seite 19 Kinect ab Seite 14, Geburtstags-Spezial ab Seite 66

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

Das unabhängige Fachmagazin für Xbox 360. Die besten Spiele, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft.

WWW.360-LIVE.DE

Die größte Community für Xbox 360. Bilder, Videos, News, Forum, Tests, Previews, Gewinnspiele, Blog und mehr.

✖ Coverthema

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Emotionale Charaktere, kolossale Schlachten, bizarre Waffen und jede Menge prickelnde Erotik – »Assassin's Creed: Brotherhood« ist endlich da. Doch kann Ubisofts neues Meuchelmörder-Abenteuer wirklich überzeugen? Was taugt die Kampagne? Was bietet der Mehrspieler-Modus? Haben auch Serien-Neueinsteiger Spaß? Test auf sechs Seiten plus 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!



12/10

360 LIVE
AUSGABE DEZEMBER 10

DAS STECKT DRIN

20 COVERSTORY	06 AKTUELL	19 TESTS	70 COMMUNITY	78 KAUFBERATER
Assassin's Creed: Brotherhood	Neues aus der Welt der Xbox 360	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost	Spartipp des Monats



TEST AUF 5 SEITEN

26 CALL OF DUTY BLACK OPS

Castro killen, Vietkongs aufschlitzen: So krass ist der Shooter des Jahres



4-SEITEN-TEST

34 NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Warum es doch nur im Windschatten von »Burnout« fährt...

NFSHP_GProDE [2]
DougMcCriterion [7]
NFSHP_Ctec2 [14]
NFSHP_GXP [1]
NFSHP_Amation [2]
NFSHP_FZ [3]

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Steve Gibson über Duke Nukem Forever
- 06 Dungeon Siege 3
- 07 Limbo 2
- 07 The Darkness 2
- 08 Gears of War 3
- 08 Captain America: Super Soldier
- 09 Die Zukunft von Halo
- 09 Microsofts Geheimprojekte
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Warhammer 40.000: Space Marine
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

TEST

- 20 Assassin's Creed: Brotherhood
- 26 Call of Duty: Black Ops
- 32 James Bond 007: Blood Stone
- 34 Need for Speed Hot Pursuit
- 38 Star Wars: The Force Unleashed 2
- 40 Blazblue: Continuum Shift
- 45 Fallout: New Vegas
- 48 Fable 3
- 52 Two Worlds 2
- 54 Majin and the Forsaken Kingdom
- 56 Sonic The Hedgehog 4
- 58 Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1
- 60 Dragon Ball: Raging Blast 2
- 60 Gray Matter
- 62 Shaun White Skateboarding
- 62 Rapalla: Pro Bass Fishing
- 62 CSI: Tödliche Verschwörung
- 62 DJ Hero 2
- 63 Def Jam Rapstar
- 63 WWE Smackdown vs. Raw 2011
- 63 Apache: Air Assault
- 63 Create
- 64 Rock Band 3

TESTS AUF 360-LIVE.DE

Alarm für Cobra 11: Das Syndikat
Winter Sports 2011: Go for Gold

Ein Spiel. Geschenk. Garantiert.
Fünf Jahre 360 Live: Wir wissen, bei wem wir uns für diesen riesigen Erfolg bedanken dürfen – bei unseren Lesern! Deshalb verschenken wir jede Menge Preise in dieser Ausgabe. Wer seit den letzten vier Ausgaben an unserer Schnipsel-Sammelaktion teilnimmt, wer auch diesen Schnipsel sammelt, der braucht kein Glück, sondern bekommt eine von 500 Spiele-Vollversionen. Geschenk! Du hast die letzten Ausgaben verpasst? Kein Problem: Wende dich einfach an den Abo-Service – Kontaktadressen siehst du in der Ausgabe. Alle weiteren Details zu dieser Aktion siehst du auf www.360-live.de.

**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

WWW.360-LIVE.DE

**Forum, News
und mehr**

GEWINNSPIEL

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

POSTER

- 41** Assassin's Creed: Brotherhood
42 Assassin's Creed: Brotherhood

KINECT-SPEZIAL

- 14** Alle Starttitel im Check

REPORTAGE

- 66** Fünf Jahre 360 Live

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 – Castlevania: Lords of Shadow
75 Nachgefasst bei: Medal of Honor
76 Leserpost

KAUFBERATER

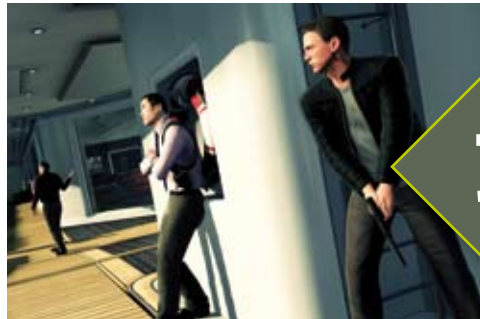
- 78** GTA IV: Complete Edition
79 Kauftipps: Lost Planet 2,
Prince of Persia, Tekken 6
80 Castlevania: Lords of Shadow –
Limited Collector's Edition
81 Spieltermine

SERVICE

- 19** Impressum
18 Abo
82 Vorschau

COVERTHEMA**20 ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD**

Test auf sechs Seiten. Mehr Meuchler, mehr Waffen,
mehr Sex – mehr Spaß?

**TOPSPIELE**

32 James Bond 007
Blood Stone

- 10** Warhammer 40.000
Space Marine
20 Assassin's Creed
Brotherhood



45 Fallout: New Vegas

- 26** Call of Duty: Black Ops
34 Need for Speed Hot Pursuit
38 Star Wars: The Force
Unleashed 2



48 Fable 3

- 40** Blazblue: Continuum Shift
54 Majin and the Forsaken
Kingdom



52 Two Worlds 2

- 56** Sonic The Hedgehog 4
60 Gray Matter
64 Rock Band 3

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	VERSPÄTUNG	WIE GEHT'S WEITER?	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Steve Gibson über Duke Nukem Forever	Drama um Gears of War 3	Die Zukunft der Halo-Reihe	Warhammer 40.000: Space Marine	Charts

✖ DER HEISSE STUHL Steve Gibson

Nur wenige haben noch dran geglaubt. Doch nach einer halben Ewigkeit soll der Ego-Shooter »Duke Nukem Forever« 2011 nun tatsächlich erscheinen. Verantwortlich für die Entwicklung zeichnet mittlerweile »Borderlands«-Entwickler Gearbox. 360 Live fachsimpelt mit Duke-Retter Steve Gibson über den blonden Helden...



BIO

Name | Steve Gibson

Firma | Gearbox

Position | Vizepräsident

Arbeitet gerade an | Duke Nukem Forever und Geheim

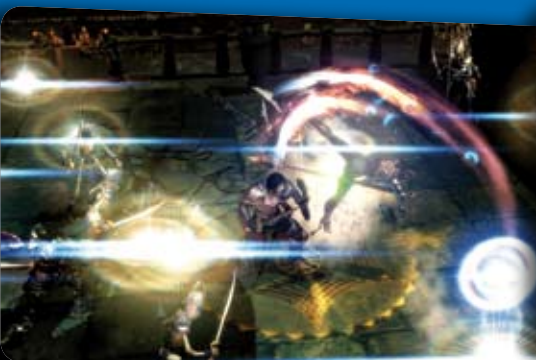
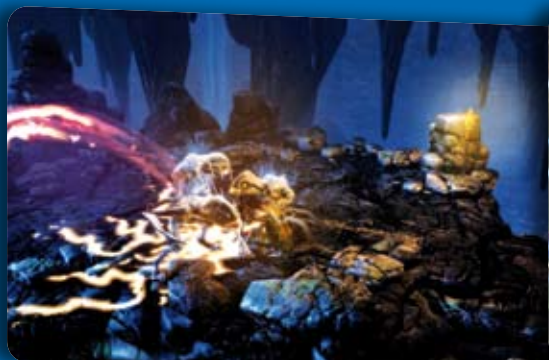
Schon gewusst? | Steve ist der Gründer der bekannten US-Gaming-Website Shacknews, die als Fan-Seite rund um die Spieleschmiede id Software begann. 2009 verkaufte er Shacknews, um anschließend mit seinem Freund, dem Gearbox-Gründer Randy Pitchford, zusammenzuarbeiten.

Es ist schon unglaublich, wie lange »Duke Nukem Forever« auf sich warten lässt. Seit nunmehr 13 Jahren wird daran entwickelt, zwölf Jahre ist's angekündigt. Seinerzeit von der nun finanziell angeschlagenen Spieleschmiede 3D Realms angegangen, wird das Game jetzt bei Gearbox Software, den Machern von »Brothers in Arms«, verschiedenen »Half-Life«-Erweiterungen und »Borderlands« fertiggestellt. Geplante Veröffentlichung: 2011 – selbst die Atombombe hat's in kürzerer Zeit von der Designstudie bis zum Ersteinsatz gebracht. »Ja, das stimmt. Das Problem war, denke ich, dass die Jungs bei 3D Realms nach Perfektion strebten«, erzählt uns Gearbox-Vizepräsident Steve Gibson im Gespräch. »Sie wollten das ultimative Game schaffen. Sie kamen immer nah an die Fertigstellung heran. Dann jedoch hatten sie eine weitere Idee, die sie unbedingt noch verwirklichen wollten. Und wieder eine. Und wieder eine.« Gearbox selbst tüftelt seit Ende 2009 am Duke; eingefädelt hat das Gearbox-Gründer Randy Pitchford, als er von der Entlassung des »Duke Nukem Forever«-Teams bei 3D Realms erfuhr. »Einige der Ex-Angestellten haben auf eigene Faust weitergearbeitet. Bei sich zu Hause und in Hotels haben sie ohne Bezahlung programmiert, designt und Level gebaut. Viele von diesen tapferen Jungs sitzen jetzt bei uns.« Und bei so viel Einsatz, so viel Herzblut und vor allem Entwicklungszeit, da muss dieser Ego-Shooter geradezu epische Ausmaße haben, oder? Gibson nickt: »Als wir vor Monaten die Rechte kauften, haben wir alles übernommen. Wirklich den ganzen Kram, der von 1997 bis heute entstanden ist. Vieles, auch aus alten Trailern, findet sich in aktueller Aufmachung im Spiel wieder. Etwa

die bekannte Highway-Szene, in der der Duke von der Ladefläche eines Trucks ballert.« Und die Spielzeit? »Die werde ich nicht nennen, ha! Aber es ist für einen Ego-Shooter ein sehr langes Spiel. Öffentlich gezeigt haben wir bis jetzt Level 1 und 15. Letzteres durchgespielt, hat man etwa zwei Drittel des Spiels hinter sich. Mehr verrate ich nicht.«

Laut Gibson ist die Spieldauer gleichwohl Nebensache. Vorrangiges Ziel sei es vielmehr, ein wirklich geiles Produkt auf die Beine zu stellen. Und das Projekt endlich abzuschließen. Gibson weiter: »Um es in Duke-Sprache auszudrücken: Zur Hölle noch eins! Zeit, mit der Rumpisserei aufzuhören. Und das haben wir getan. Das Spiel ist praktisch fertig. Wir arbeiten jetzt mit Hochdruck daran, Fehler auszumerzen und das Game auf Hochglanz zu bringen. An Download-Inhalte oder eine Fortsetzung wollen wir aktuell gar nicht denken.«

Doch seien wir ehrlich. Gearbox hat »Duke Nukem Forever« nicht nur aus Sentimentalität gerettet, sondern auch um Geld zu verdienen. So viel ist sicher: Allein wegen der langen Entwicklungsdauer kommt dem Spiel ein gewisser Kultstatus zu. Wenn's gut läuft, könnte es gar Bestseller wie ein »Modern Warfare 2« in den Schatten stellen, oder? »Ob wir Modern Warfare 2 übertreffen werden? Hey, hier geht's um den Duke. Die Antwort ist: aber natürlich. Nein, ernsthaft: Das wäre fantastisch. Aber in erster Linie hoffen wir, dass die Leute Spaß haben werden. Sie haben so lange darauf gewartet. Die Fans haben sich dieses Game jetzt wirklich verdient.«



» Zur Hölle noch eins! Zeit, mit der Rumpisserei aufzuhören. Und das haben wir getan. Das Spiel ist praktisch fertig. «

Steve Gibson, Gearbox Software



DUNGEON SIEGE 3

Wenn das Königreich in Gefahr ist, dann ist auch ein Held nah. Im kommenden Action-Rollenspiel der »Alpha Protocol«- und »Fallout: New Vegas«-Macher Obsidian Entertainment heißt das Königreich Ehb und der Held kommt gleich im Doppelpack. Anders als so manche Konkurrenzproduktion legt »Dungeon Siege 3« besonderen Wert auf ein kooperatives Erlebnis für bis zu zwei Monster-schlächter. Je nach Gusto geht's online oder offline zur Sache. In ein laufendes Spiel einsteigen beziehungsweise aus diesem aussteigen ist jederzeit möglich – prima. Alles konfiguriert, durchstreifen Kämpfer, Magier oder Bogenschützen Seite an Seite aus der Iso-Perspektive unterirdische

Kerker, düstere Wälder und andere, liebevoll ausgeschmückte Örtlichkeiten. Auf dem Weg vertrimmen die Recken eklige Fischmonster, Horden obligatorischer Skelettkrieger und weiteres garstiges Getier. Vor allem grafisch gefällt das Ergebnis: pompöse Effekte, abwechslungsreiche Landschaften und überraschend scharfe Texturen machen schon jetzt Lust auf mehr. Gameplay-technisch versprechen die US-Entwickler massig originelle Quests, einen umfangreichen Fähigkeitenbaum, jede Menge einzigartige Gegenstände und eine Vielzahl an anheuerbaren Gehilfen. Erscheinen soll der dritte Teil der einst PC-exklusiven Serie im Frühling 2011. Hersteller ist Square Enix.

klein- GEDRUCKT

SHOOT MANY ROBOTS

✖ Es ist toll, wenn der Titel eines Spiels konkret sagt, worum's geht. Wie zum Beispiel bei »Shoot Many Robots«, wo eben massig Roboter dran glauben müssen. Aber nicht nur das macht die Xbox-Live-Arcade-Produktion interessant, sondern auch der Fakt, dass Studio Demiurge dahintersteht. Also jene Truppe, die von extern zum Beispiel an der Fertigstellung von »Borderlands«, »Bioshock« und auch »Mass Effect« mitwirkte.

THE DARKNESS 2

✖ Seit geraumer Zeit hoffen Fans des 2007 veröffentlichten Comic-Ego-Shooters »The Darkness« nun schon auf die längst angekündigte Fortsetzung. Auf eine Weiterführung desjenigen Spiels, das mit düsterem Design, tollen Ideen und viel Gefühl noch heute überzeugt. Wie's aussieht, wird's allerdings noch dauern. Denn laut Comic-Urheber Top Cow bremsen rechtliche Problem das Projekt massiv aus. Davon abgesehen: »The Darkness 2« wird kommen. Wir tippen auf 2012.

LIMBO 2

✖ Playdead, die Macher des großartigen, minimalistisch-düsteren Xbox-Live-Arcade-Spiels »Limbo«, arbeiten schon an ihrem nächsten Projekt. Das hat Studio-Chef Dino Patti verraten. Gleichzeitig verspricht er, dass »Limbo«-Fans auch dieses Game lieben werden. Zitat Patti: »Du wirst spüren, dass das gleiche Team dahintersteckt. Dennoch wird alles anders sein.«

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

DUKE NUKEM FOREVER...

...bekommt 2011 eine Demo. Vorbesteller der »Borderlands: Game of the Year«-Edition sollen einen früheren Zugang erhalten.

ROCKSTAR SAN DIEGO...

...Macher von »Red Dead Redemption«, arbeitet mittlerweile an seinem nächsten Spiel. Es soll etwas komplett Neues sein.

STAR RAIDERS...

...die Weltraum-Ballerei für den Atari 2600, wird neu aufgelegt und soll 2011 erscheinen.

✕ VERSPÄTUNG, PROBLEME UND EIERTRITTE

DRAMA UM GEARS OF WAR 3

Das ist hart. Mindestens ein halbes Jahr länger als geplant werden sich Fans von Epics brachialer Kriegsmaschinerie noch gedulden müssen. Hatte Chef-Entwickler Cliff Bleszinski die Locust-Schlachtplatte »Gears of War 3« einst vollmundig und siegesicher für April 2011 angekündigt, gab Microsoft Mitte Oktober bekannt, dass der Titel nun doch erst Ende 2011 erscheinen soll. Die Gründe? »Gears of War 3« soll als Zugpferd für das gewinnbringende Weihnachtsgeschäft herhalten, wie's in einem Statement von Microsoft heißt. Durchaus möglich. Die britische Gaming-Website Electronic Theatre will jedoch von einem Microsoft-Sprecher erfahren haben, dass die Einzelspieler-Kampagne schlicht und einfach noch mit unzähligen Fehlern belastet ist. Dies sei auch der Grund, warum die Kampagne nicht auf der britischen Fachmesse Eurogamer Expo

Waffen, Modi und Anpassungsmöglichkeiten angeht. Allerdings ist damit zu rechnen, dass die Beta nicht für deutsche Spieler zugänglich sein wird. Denn wie schon bei den Vorgängerspielen kann man davon ausgehen, dass Microsoft von einer Veröffentlichung des bluttriefenden Schnetzelwerks hierzulande absieht.

» Das Feedback der Spieler ist den Machern wichtig. «

Anfang Oktober zu sehen war. Eine Aussage, die Bleszinski in seinem Twitter-Kanal allerdings vehement kontert. »Das ist totale Pferdescheiße. Auf wessen Mist das auch gewachsen ist, er wird von mir einen kräftigen Tritt in die Eier kassieren.« Kurzum: Probleme bei der Entwicklung gibt es laut Bleszinskis Aussage keine. »Gears of War 3 war auch mit dem angesetzten Erscheinen im April 2011 auf dem besten Weg, das perfekteste Gears-Spiel überhaupt zu werden«, fügt Rod Fergusson, der ausführende Produzent, hinzu.

Trotzdem: Als Quasi-Entschuldigung will Epic den Spielern die Wartezeit etwas verkürzen. Und zwar mit einer Mehrspieler-Beta-Testphase, die womöglich schon Januar 2011 startet. Das Feedback der Spieler sei den Machern äußerst wichtig; vor allem was neue



✕ ENDLICH AUF KONSOLE?



WARCRAFT 4

Dass die Spieleschmiede Blizzard bereits an »Warcraft 4«, dem neuen Ableger der weltweit erfolgreichen Echtzeit-Strategieserie »Warcraft« arbeitet, ist sicher. Überraschender hingegen Informationen, welche die Website VG Tribune von einer vertrauenswürdigen Quelle erfahren haben will. Demnach erscheint das Game um Orks und Menschenkrieger nicht nur für PC, sondern erstmals auch für Xbox 360. Damit wäre es das erste Spiel des Kultstudios Blizzard, das auf der aktuellen Konsolengeneration erscheint. Ungewöhnlich? Ja. Unrealistisch? Nein, schließlich sollte bereits zum Weltraum-Geplänkel »Starcraft« ein Action-Ableger namens »Starcraft: Ghost« erscheinen. 2005 wurde dieser jedoch eingestellt. Für die Veröffentlichung spricht zudem, dass Echtzeit-Strategiespiele – trotz Controller-Steuerung – auf Konsole kein Hexenwerk mehr sind, wie »Halo: Wars« und »Alarmstufe Rot 3« beweisen.

✕ SPIEL ZUM FILM

CAPTAIN AMERICA SUPER SOLDIER

Im Juli 2011 wird »Captain America: The First Avenger«, die neueste Verfilmung einer Comic-Reihe von Marvel, anlaufen. Wie nicht anders zu erwarten, gibt's dazu auch ein passendes Videospiel – und zwar von Sega. Allerdings wird sich jenes nur marginal am Film orientieren. Stattdessen soll das Third-Person-Game »Captain America: Super Soldier« die frühe Geschichte des Superhelden aufgreifen: jene, in der er im Zweiten Weltkrieg gegen garstige Nazi-Superschurken wie den Kopf-im-Einmachglas Red Skull zu Felde zieht. Daher scheucht man den Spieler à la »Wolfenstein« durch finstere Festungen, Versuchslabors und Bunker. Erste Spielszenen und der Trailer sehen vielversprechend aus. Erscheinen soll »Captain America« zeitnah zum Filmstart im Sommer 2011..



✕ WEITER WIE BISHER?



DIE ZUKUNFT VON HALO

Kann es tatsächlich sein? Mit »Halo: Reach« hat die Science-Fiction Saga von Hersteller Microsoft und Entwickler Bungie Software vorerst ihren Abschluss gefunden. Das Epos rund um den Krieg zwischen Menschen und der Alien-Allianz namens Covenant umfasst damit insgesamt sechs Spiele. Aber wie geht es weiter? Die erfolgreiche Serie sterben lassen wird Microsoft jedenfalls nicht. Das bestätigte Neil Thompson, Chef der britischen Xbox-

Abteilung, gegenüber der Gaming-Webseite Play.tm: »Wir starteten die Xbox mit Halo. Das ist ein wichtiger Teil dieser Plattform und wird es auch immer sein.«

»Ein Remake vom ersten Halo, das würde ich mir zunächst wünschen. Zum Sparpreis, in HD-Grafik und mit allen lieb gewonnenen Mehrspieler-Funktionen aus Reach.«

Stefan Mayr

Dass Microsoft es ernst meint, hat der Auftritt der Firma Starlight Runner Anfang Oktober auf der Messe Comic Con in New York, USA, gezeigt. Dieses

Unternehmen unterstützt Disney, Marvel, Hasbro und andere Großkonzerne hinter den Kulissen bei der Entwicklung und Konzeption von Filmen, Comics und Videospielen zu bekannten Marken. Auch die »Halo«-Reihe hat man bereits eine ganze Zeit lang betreut. Und wird es wohl auch in Zukunft tun, wie nun eine Präsentation verriet. Laut dieser steht für die Jahre 2012 und 2013 die Enthüllung zweier neuer Spiele-Trilogien im »Halo«-Universum an. Und für

»Ich hoffe, dass sie die ursprünglichen Pläne fürs erste Halo neu aufgreifen. Will heißen: eine offene Ring-Welt mit verschiedenen Klimazonen, Tieren und Dinosauriern. All das dargestellt aus Third-Person-Sicht.«

Michael Förtsch

2014 ein Kinofilm. Genauere Infos? Gibt es bisher nicht. Weder dazu, ob der Master Chief in einer neuen Trilogie die Rolle übernimmt. Noch dazu, ob es sich überhaupt um einen Ego-Shooter handelt.

Microsoft war von der Enthüllung der Pläne durch Starlight Runner verständlicherweise nicht sonderlich angetan. Gegenüber dem Fachblog Joystiq kommentierte Unternehmenssprecher Ryan James, dass Microsoft »in der Vergangenheit mit Starlight gearbeitet hat. Die Informationen sind aber keine akkurate Repräsentation unserer gegenwärtigen Pläne.« Absichten, die Marke fortzuführen, so die Kernaussage, existieren aber. »Halo« geht also definitiv weiter.

Da die gesetzten Ziele also noch geheim sind, spekuliert die Redaktion von 360 Live einfach mal wild darauflos, was uns noch bevorstehen könnte. Außerdem wollen wir natürlich wissen, wie du dir die Zukunft von Halo vorstellst, und haben deshalb zu diesem Thema eine Umfrage im Forum auf www.360-live.de eröffnet.

»Mir gefällt die etwas taktischere Ausrichtung von Reach gut. Microsoft sollte diese Richtung beibehalten.«

Sönke Siemens

✕ EIGENTLICH WAR ALLES ANDERS

GEHEIMPROJEKT KINECT?

Lange hat Microsoft an seinem Wii-Killer, der Bewegungssteuerung Kinect, gearbeitet. Und wie sich nun zeigt, hätte das Endprodukt auch gänzlich anders ausschauen können. Das enthüllt das britische Magazin Wired UK in seiner aktuellen Ausgabe. Bereits 2006 hätte der damalige Chef der Xbox-Abteilung, Peter Moore, auf eine Möglichkeit gepocht, Nintendos Wii Konkurrenz zu machen. Um sie bestenfalls »in ihrer Paradedisziplin zu schlagen«. Als Folge arbeiteten zwei unabhängige Teams daran, ein Bewegungssteuerungskonzept für die Xbox 360 aus dem Boden zu stampfen. Beide Teams gingen dabei vollkommen unterschiedliche Wege. Team eins, Microsoft-interne Entwickler, schufen das, was jetzt als Kinect im Laden gekauft werden kann – mit Unterstützung des israelischen Start-ups 3DV. Team zwei hingegen war um Ex-Microsoft-Mitarbeiter des Studios Hidden Path organisiert. Und dieses Team konzipierte, so Wired UK, einen »exotischen, mit Gyroskop und Beschleunigungssensoren ausgerüsteten Controller«, der die Wii geradezu antizipiert erscheinen lässt. Beide Techniken, das aktuelle Kinect und die Technologie von Hidden Path, sollen technisch konkurrenzfähig gewesen sein, als die Entscheidung über das weiter zu verfolgende

Konzept anstand; und diese wurde 2007 bei einer haus-internen Präsentation beider Konzepte auf dem Microsoft-Campus in Redmond, USA, gefällt. Dabei kristallisierte sich für Microsoft die Zukunft heraus: Team eins mit seinem Du-bist-der-Controller-Konzept stahl Team zwei die Show. Vor allem mit einigen Möglichkeiten, die dem fertigen Kinect heute leider fehlen. Beispielsweise erfasste die Kamera anno 2007 die Benutzer nicht als Flächen, sondern transferierte ihre Körper dank Tiefenscan und 3D-Gitternetz als plastische Objekte ins Spiel. So konnten in Technikdemos Spieler virtuelle Objekte quasi mit der Hand greifen; Bälle jonglieren oder mit den Fingern aus digitalen Klinkerwänden gezielt einzelne Backsteine herausziehen. Laut Wired UK fielen solche Feinheiten jedoch dem starken Zeitdruck zum Opfer – vor allem nachdem Sony Playstation Move angekündigt hatte. Ob solche Möglichkeiten jemals per Software-Update nachgereicht werden können, ist dem Fachmagazin zufolge fraglich.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Electronic Arts hat die Option, im Mehrspieler-Modus von »Medal of Honor« als Taliban zu spielen, entfernt. Dennoch beharrt die US-Armee auch nach Erscheinen darauf, dass das Game nicht auf US-Militärbasen verkauft werden darf.

✖ **Zahl:** 150 Millionen. So viele US-Dollar hat der US-Finanzkonzern Providence Equity Partners in Zenimax, die Mutterfirma von »Fallout 3«-Macher Bethesda Softworks, gepumpt. Dieses Geld soll fast ausschließlich in die Spieleentwicklung fließen.

✖ **Zitat:** »Auch wenn die Spieleindustrie zu einem riesigen Geschäft geworden ist, darf man niemals vergessen, dass es wichtig ist, dass man Spaß an den Dingen hat, die man tut«, sagt »Monkey Island«- und »Death Spank«-Erfinder Ron Gilbert.

Aus der Redaktion

✖ Was für ein Monat. Neue Testmuster schlugen praktisch täglich in der Redaktion auf. Entsprechend gibt es kaum einen Weihnachtsgeschäft-Kandidaten, der in dieser Ausgabe nicht genau unter die Lupe genommen wird. Und kaum einen in der Redaktion, der nach durchspielten Nächten nicht mit Ringen unter den Augen an den Rechner geschlichen kam. Doch heißt das auch: Nach alter Tradition folgt im kommenden Heft der Ausblick aufs nächste Jahr. Und auf welche 2011er-Games wartest du schon sehnsüchtig? Schreib's mir an michael@360-live.de.

WAS UNS BEWEGT

✖ Wer zu viel Zeit in der Lebenssimulation »Die Sims 3« verbringt, kann schon mal unter Realitätsentzug leiden. So geschehen im Test zur Xbox-360-Fassung des Spiels in der letzten Ausgabe. Hier wurde die PC-Version als Online-Mehrspieler-tauglich angespielt - eine Funktion, die seit dem gescheiterten »Die Sims Online« in keinen Ableger der Reihe mehr integriert wurde. Schade trotzdem, eine solche Möglichkeit hätte »Die Sims 3« für Konsole tatsächlich nochmals aufgewertet. Apropos Aufwertung: Im Zuge der Fehlinformation bekommt das Spiel von uns natürlich auch eine höhere Note und glänzt nun mit einer 7.9!

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTENWARHAMMER 40.000
SPACE MARINE

Das 410. Jahrhundert. Noch immer tobt der ewige Krieg zwischen Menschen und Orks. Der Ausgang? Ungewiss. Den Grünhäutern ist es gelungen, einen ganzen Planeten unter ihre Kontrolle zu bringen. Ein herber Rückschlag für die Armada der menschlichen Space Marines. Doch der Gegenangriff ist schon in vollem Gange: Dutzende Transportschiffe bahnen sich ihren Weg durch die Wolken-decke der Planetenoberfläche. Dann plötzlich: Ein riesiger Trupp Orks samt Jetpack blitzt am Horizont auf. Mit rasender Geschwindigkeit nähern sie sich und beginnen zu feuern. Bolter-Salven zerfetzen Teile der Bordwand. Captain Tidus von den Ultramarines – das bist du – ist davon wenig beeindruckt, zielt, drückt ab und landet seinen ersten Volltreffer. Blutfontänen spritzen, das Jetpack geht in Flammen auf und Kollege Hackfresse spielt den Ikarus. Auch die zehn anfliegenden Mitstreiter beißen einer nach dem anderen ins Gras. Ein wahres Massaker, das Entwickler Quinn Duffy hier anrichtet. Erst Ork Numero zwölf gelingt es, sich am Cockpit festzukrallen und den Piloten auszuknipsen. Das Schiff gerät ins Trudeln und stürzt ab...

Ja, der erste Spielabschnitt von »Warhammer 40.000: Space Marines«, dem neuen Third-Person-Action-Game von Entwickler Relic Entertainment, hat's in sich. Aber auch das, was Duffy und sein Kollege, Produzent Raphael Van Lierop, im

Anschluss zeigen, sorgt für waschechtes »Warhammer«-Feeling. Denn logischerweise überlebt Tidus den Absturz und nimmt sich die stinkende Brut nun im Direktkampf vor. Mal zersieht er die hornhäutigen Erbsenhirne mit seiner Plasmakanone, mal zerteilt er sie mit seiner Kettensäge und mal zermahlt er ihren Schädel mit einem durchschlagenden Fußtritt – hier geht's wirklich zur Sache. Deckungskämpfe wie in »Giehrs of Woehr«? Nicht vorgesehen. Laut Van Lierop »widerstrebt das der Natur des Space Marine«.

Insgesamt acht bis zehn Stunden soll die Einzelspieler-Kampagne dauern und gespickt sein mit unvergesslichen Höhepunkten. Einen weiteren zeigen die Macher kurz vor Schluss der knapp 35-minütigen Demo: Die Orks planen, eine Fabrik in die Luft zu jagen. Und zwar mit einem mit TNT-Ladungen übersäten Zug, der scheinbar unaufhaltsam seinem Ziel entgegenrauscht. Natürlich ist Tidus mal wieder zur rechten Zeit am rechten Ort und metzelt alles und jeden nieder, der sich ihm in den Weg stellt. Selbst das herannahende Landungsschiff hat keine Chance und wird zerfressen von den Titanmantel-Geschossen der ergatterten Minigun – eine von insgesamt 13 Waffen im Spiel. In einer bildschirmfüllenden Explosion verglüht das Flugvehikel und zerstört die Schienen – Rettung in letzter Sekunde. Blut geleckt? Los geht's 2011, wann genau wollte Hersteller THQ noch nicht verraten.





MEHRFACH PREISGEKRÖNTE GAMING AUDIO HARDWARE

JETZT FÜR XBOX 360®

WWW.STEELSERIES.COM

LIVE

KOMPATIBEL ZUR
XBOX 360
XBOX LIVE KOMMUNIKATION



steelseries
SPECTRUM 4
GAMING HEADSET



steelseries
SPECTRUM 3
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**
professional gaming gear

10,- € Rabatt*
(15,- CHF)
beim Kauf eines SteelSeries Spectrum 4xb oder 5xb bei
GameStop
power to the players®



Gutschein ausschneiden oder kopieren
* Gültig bis 15.1.11 in allen GameStop Stores in
D, A und CH. Nicht mit anderen Rabattaktionen
kombinierbar. Keine Mitnahmegarantie.
Nur einmal pro Kauf einlösbar.

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!

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 15.10.2010

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Oktober 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 11	Electronic Arts
2	Arcania: Gothic 4	Jowood
3	Medal of Honor Tier 1 Edition	Electronic Arts
4	Fable 3 – Limited Edition	Microsoft
5	Kinect samt Kinect Adventures	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Oktober 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Fable 3	Microsoft
2	Fallout: New Vegas	Bethesda
3	Call of Duty: Black Ops	Activision
4	Medal of Honor	Electronic Arts
5	Fable 3 – Limited Edition	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Fallout: New Vegas	Bethesda
2	Forza Motorsport 3 Ultimate Edition	Microsoft
3	Cyber Troopers Virtual-On Force	Sega
4	Call of Duty: Black Ops	Activision
5	Vanquish	Sega

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

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

Der Erscheinungstermin hat sich unverhofft auf Ende 2011 verschoben. Als kleine Entschädigung gibt es Anfang kommenden Jahres eine offene Mehrspieler-Beta-Phase. Ob auch hierzulande? Eher unwahrscheinlich.

50% Tendenz



Einschätzung | sehr gut



COD: BLACK OPS

2 Hersteller | Activision

38%

Tendenz



Eine große Neuerung ist die spielinterne Währung. Waffen schaltet man zwar nach wie vor durch Erfahrungspunkte frei, muss sie im Anschluss aber noch kaufen. Gut oder schlecht? Diskutier's im Forum! **Einschätzung** | sehr gut



BATMAN: ARKHAM CITY

3 Hersteller | WB Games

31%

Tendenz



Neue und größere Spielwelt, mehr Charaktere und vielleicht sogar ein Koop-Modus? Die Entwickler haben jedenfalls die Einbindung von Catwoman als Partnerin von Batman bestätigt. Prickelnd! **Einschätzung** | sehr gut



- Bioshock: Infinite**
25% **Einschätzung** | sehr gut
- Star Wars: The Force Unleashed 2**
25% **Einschätzung** | sehr gut
- Crysis 2**
19% **Einschätzung** | sehr gut
- Ghost Recon: Future Soldier**
19% **Einschätzung** | sehr gut
- Rage**
19% **Einschätzung** | sehr gut
- Duke Nukem Forever**
13% **Einschätzung** | sehr gut
- Dead Space 2**
13% **Einschätzung** | sehr gut

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

HALO: REACH

1 Hersteller | Microsoft

75%

Tendenz



2011 erscheint in Amerika eine Buch-Trilogie von Autor Greg Bear. Darin geht es um die Hintergrundgeschichte der Halo-Ringe und deren Erbauer. Vorerst nur auf Englisch, aber mit guten Chancen, übersetzt zu werden.

360-Wertung | 9.0



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

2 Hersteller | Electronic Arts

25%

Tendenz



Russische T54-Panzer, rostige Waffen, sumpfige Reisfelder, röhrende Jeeps – Vietnam sieht dreckig aus. Und die Vietnam-Erweiterung für »Battlefield: Bad Company 2« ebenfalls – im positiven Sinne. **360-Wertung** | 8.9



COD: MODERN WARFARE 2

3 Hersteller | Activision

25%

Tendenz



Verrückt: US-Zocker »Mr_No_Kills« versucht seit August Charakterlevel 70 zu erreichen, ohne zu töten. Erfahrung sammelt er nur in Spielmodi wie »Suchen und Zerstören«. **360-Wertung** | 9.1



- Medal of Honor**
25% **Wertung** | 8.3
- FIFA 11**
19% **Wertung** | 9.0
- Mafia 2**
19% **Wertung** | 8.7
- Assassin's Creed 2**
13% **Wertung** | 9.3
- Batman: Arkham Asylum**
13% **Wertung** | 9.0
- Castlevania: Lords of Shadow**
13% **Wertung** | 8.8
- F1 2010**
13% **Wertung** | 8.2

LESER-VOTINGS

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

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

VANQUISH

1

Hersteller | Sega

Leser-
wertung
9.0

360-Live-
Wertung
8.9

iDMR: »Vanquish überzeugte mich schon in der ersten Demo, das Game im finalen Status haut mich um.«



MEDAL OF HONOR

2

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
8.3

360-Live-
Wertung
8.3

Lucks: »Der Mehrspieler-Modus rockt; ist zwar etwas unübersichtlich, aber macht Laune. Über die Einzelspieler-Kampagne lässt sich streiten.«



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2

3

Hersteller | Namco Bandai

Leser-
wertung
7.0

360-Live-
Wertung
7.9

paYnis: »Die Anime-Serie würde ich persönlich nicht gucken. Ich lese lieber die Bücher. Die Umsetzung überzeugt mich.«



4 Arcania: Gothic 4

Hersteller | Jowood

Leser-Wertung | 6.5

360-Live-Wertung | 8.1

Escon: »Ich würde das Spiel mit 65% bewerten. Man kann es spielen, muss aber nicht. Gothic-Fans sollten die Finger davon lassen.«

5 Quantum Theory

Hersteller | THQ

Leser-Wertung | 3.0

360-Live-Wertung | 6.1

CFG CroKoDoC: »Hab's nur auf der Gamescom 2009 angespielt. Ist ein absolutes Schrott-Game. Ich wusste danach, warum niemand vor der Konsole stand.«

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

BIOSHOCK: INFINITE

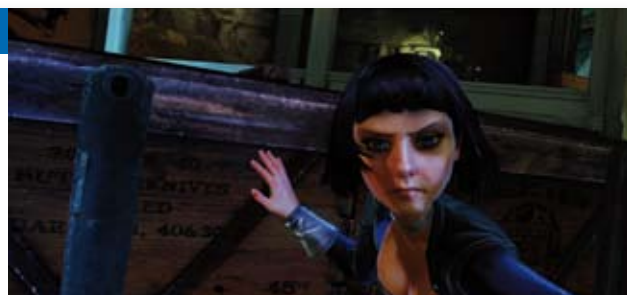
1

Hersteller | 2K Games

Leser-
Potenzial
9.0

360-Live-
Potenzial
9.0

Combat Dwarf: »Schon die Details der Umgebungen im Gameplay-Trailer begeistern: der Pferdewagen, der Redner, die Achterbahn. Wieder was Feines, was den Namen Bioshock verdient. Ich bin mehr als gespannt, was da kommt.«



TEST DRIVE UNLIMITED 2

2

Hersteller | Namco Bandai

Leser-
Potenzial
8.5

360-Live-
Potenzial
8.5

Lo360oser: »Auf den zweiten Teil freue ich mich schon tierisch. Ich wünsche mir ein bisschen mehr Häuser neben der Strecke und noch schönere Landschaften.«



TRON: EVOLUTION

3

Hersteller | Disney Interactive

Leser-
Potenzial
8.5

360-Live-
Potenzial
7.5

Tomato Killer: »Also der Mehrspieler-Modus mit den Licht-Bikes sieht mal sehr geil aus!«



4 Battlefield 3

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

Monstermandi65: »Ich habe mir die Limited Edition von Medal of Honor gekauft, damit ich einen Zugang zur Battlefield-3-Beta bekomme. Wird super.«

5 DMC

Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial | 6.5

360-Live-Potenzial | 8.0

SaschaAsh: »Ich weiß ja nicht. Irgendwie ist der Held ganz schön gewöhnungsbedürftig – diese schwarzen Haare und die teilweise weißen Strähnen. Mal abwarten.«

✕ DEIN VOTING

Wir wollen wissen, was unsere Leser von aktuellen Games halten und was sie den Produktionen von morgen zutrauen. Auf unserer Webseite kannst du voten und Spiele benoten. Bewerte bei neu veröffentlichten Games die Faktoren Grafik, Sound, Steuerung und Gesamteindruck. Und erzähl anderen Lesern, welches Potenzial du den Neuerscheinungen von morgen zutraust – schreib deinen Kommentar, gib deine Wertung ab! Die Durchschnittsnote unserer Leser hier auf dieser Seite!



Jetzt reinklicken
und voten
[www.360-live.de!](http://www.360-live.de)

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

TRON LEGACY

Wird's ein würdiger Nachfolgefilm?

Wird super!	56%
Was ist Tron?	44%
Ausbeute des Originals	0%
Original wird wieder populär	0%

COMICS

Welcher Comic braucht einen Film?

The Darkness	72%
Lobo	14%
Planetary	14%
Carnage	0%

WESTERN UND ZOMBIES

Passt das zusammen?

Als Nächstes dann Aliens?!	40%
Na klar!	32%
Geht so	17%
Bitte Aliens!	11%



KINECT

Hüpfst du schon oder daddelst du noch?

Zu welcher Fraktion gehörst du? Zu den alteingesessenen Sofawärmern, die um nichts in der Welt ihren Controller gegen ein anderes Steuerungsinstrument tauschen? Oder doch eher zu den experimentierfreudigen Gamern, die nichts dagegen haben, auch mal was Neues auszuprobieren? Genau in diese zwei Lager spaltet Microsofts Bewegungssteuerung Kinect die Spielerschaft derzeit. Fest steht aber: Eine Chance hat die Hampelei auf alle Fälle verdient, denn es ist Zukunftsmusik im Hier und Jetzt. Das Holodeck Light sozusagen; eine ganz neue Erfahrung. Wer die machen will, muss zuvor aber etwas tiefer in die Tasche greifen. Ab 150 Euro ist das Kinect-System, bestehend aus einer Sensorleiste und allen nötigen Anschlusskabeln, zu haben. Einen Controller? Braucht's nicht. Denn du bist der Controller, steuerst passende Spiele nur mit deinem Körper und deinen Bewegungen. Wer hingegen über eine Komplett-Anschaffung aus Kinect und der Xbox 360 nachdenkt, sollte zu einem der zahlreichen Bundles greifen, die derzeit angeboten werden. Bei vielen großen Händlern gibt es da die neue, kleinere Xbox 360 S mit Kinect und ein bis zwei Spielen für knapp 300 Euro. Die Minispiel-Sammlung »Kinect Adventures« ist übrigens standardmäßig in jedem Set mit dabei. Welche Spiele noch für dich interessant sein könnten und was überhaupt alles in nächster Zeit für die Bewegungssteuerung erscheint, erfährst du in den Tests und Previews auf den kommenden drei Seiten.

HOCH DIE BEINE!

Doch was erwartet dich eigentlich im Paket? Die etwa schuhkartongroße Box beinhaltet neben den üblichen dünnen Handbüchern und Installationshinweisen die ungefähr 25 Zentimeter lange Sensorleiste in hochglän-

zendem Schwarz – gut gepolstert gegen etwaige Stöße von außen. Außerdem mit dabei: zwei unterschiedliche Anschlusskabel für die alte Xbox 360 und die neue S-Klasse. Letztere versorgt die Bewegungssteuerung nämlich über einen separaten Kinect-Anschluss auf der Rückseite mit Strom. Für die ältere Konsolen-Generation liegt ein passendes Netzkabel bei. Auf der Vorderseite der Sensorleiste befinden sich die namensgebenden Sensoren: eine RGB-Kamera, zwei Linsen für Höhen- und Tiefenmessungen im Raum und ein Mikrofon. So erkennt Kinect nicht nur die Stimme des aktiven Spielers, sondern auch seine groben Gesichtszüge und ordnet beim Start der Konsole automatisch das passende Spielerprofil zu. Klappt wunderbar! Oder hat hier jemand einen eineiigen Zwilling? Was die Leiste außerdem fertigbringt: die eigene Stimme von Umgebungsgeräuschen zu unterscheiden sowie Spieler von Möbelstücken, Pflanzen oder Haustieren. Die angepriesene Sprachsteuerung über bestimmte Befehlskommandos funktioniert in unserem Test erstaunlich gut. Bislang leider nur auf Englisch, Japanisch und Spanisch-Mexikanisch öffnet die Box ihr Laufwerk oder wählt verschiedene Menüpunkte an. Ein Update für den deutschen Sprachraum soll Anfang 2011 folgen.

Übrigens: Eine halbwegs gute Ausleuchtung des Raums und ein Mindestabstand von etwa zwei Metern zur Sensorleiste sind zum Spielen Pflicht. Vor allem Letzteres dürfte in einigen Zimmern doch recht eng werden. Zur Not: Tische verrücken und Sofas aus dem Weg stellen, dann kann's losgehen. Wie das in Bewegung aussieht zeigt übrigens auch unser Testvideo auf www.360-live.de

Sabine Vogel





Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Frontier Development **Genre** | Simulation **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren **Termin** | 10. November 2010 **Preis** | ab 40 Euro

KINECTIMALS Das will man streicheln!

Knopfugen, Schlabberzunge, Patschpfoten: Das zeichnet die fünf herrlich zahmen Wildkatzen aus Microsofts Haustier-Simulation »Kinectimals« aus. Aber auch sonst ist »Kinectimals« hübsch anzusehen. Kunterbunt leuchtende Dschungel-Umgebungen, in denen Schmetterlinge fliegen und Blumen im Wind rascheln. Dieses Idyll ist die Insel Lemuria; und einer Legende zufolge soll hier irgendwo ein sagenumwobener Schatz versteckt sein. Diesen Schatz zu finden, das ist die »Story« hinter »Kinectimals«. Nicht sonderlich einfallsreich, aber nett gemacht. Im Vordergrund steht aber die Interaktion mit dem Vierbeiner – und die ist vielfältig. Zu Beginn wählt man zwischen Königstiger, Leopard, Gepard, Löwe und Panther aus. Neben Streicheln und Füttern stehen auch Tricks, Pflege und Spiele auf dem Programm, die richtig Körpereinsatz fordern. Damit sich die Felnase zum Beispiel tot stellt, muss man sich selbst auf den Rücken legen. Eine Drehung in dieser Position und Mieze macht einen Kreisel. Putzig! Schade nur, dass die meisten Tricks schon nach kurzer Zeit erlernt sind. Dann motivieren vor allem Schweinchen-Kegeln, Frisbee und andere Minispiele sowie die Einrichtung der eigenen Dschungelhütte – quasi das Hauptmenü des Spiels. Eine echte Herausforderung ist das aber nicht und deshalb eher für Kinder geeignet, die schnell viele Erfolgserlebnisse bekommen wollen.

Sabine Vogel

Wertung | 7.5

KINECT ADVENTURES

Klatschnasse T-Shirts vorprogrammiert.



Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Good Science Studio **Genre** | Geschicklichkeit **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren **Termin** | 10. November 2010 **Preis** | im Startpaket enthalten

Dieses jedem Kinect-Paket beiliegende Game bietet fünf Minispiel-Typen mit je sechs Spielvarianten. Sie alle adaptieren fiktive Freizeitaktivitäten, die teils sehr fantasievoll in Szene gesetzt sind. Beispiele gefällig? Bei »Fluss-sause« stürzt man sich in einem Schlauchboot einen reißenden Fluss hinunter; auf dem »Reflex Bergkamm« steht man auf einer selbstständig ihrer Route folgenden Lore und weicht verschiedensten Hindernissen aus; in »Raumknall« flattert man schwerelos in einem kubischen Raum umher und sammelt arme wedelnd Münzen ein. Alle Minigames sind zu zweit spielbar. Jederzeit in ein laufendes Spiel einbeziehungsweise aus diesem auszusteigen, ist kein Problem. Sehr schön: Während du so vor der Glotze zappelst, macht das Spiel Fotos, die du auf Wunsch auf die Webseite www.kinectshare.com hochladen und so deinen Freunden zeigen kannst. Wer sich fleißig verausgabt, schaltet zudem den fordernden Zeit-Modus frei. Schicke Optik, gute Bewegungserkennung, witzige Ideen – kurzum: ein schweißtreibendes Erlebnis mit gelungenem Zweispieler-Modus.

Jan Heinrich

Wertung | 7.5

KINECT SPORTS

Mittendrin statt nur dabei!

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Rare **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren **Termin** | 10. November 2010 **Preis** | ab 40 Euro



Jetzt wird in die Hände gespußt! Denn diese Sportspiel-Sammlung bringt die eigene Pumpe mal wieder richtig auf Trab. Und weil Entwickler Rare der Schöpfer der Xbox Live Avatare ist, dürfen sie natürlich auch hier nicht fehlen. In zehn Disziplinen treten die virtuellen Alter Egos gegeneinander an. Auf dem Programm stehen Weitsprung, Hürdenlauf, Speerwurf, Diskuswurf, 100-Meter-Lauf, Fußball, Beachvolleyball, Tischtennis, Boxen und Bowling. Jede dieser Disziplinen spielt sich völlig unterschiedlich. Beim Speerwerfen zum Beispiel streckst du zunächst die Hand aus, greifst dir die Athleten-Lanze, rennst dann wie ein Irrer auf der Stelle, um schließlich im richtigen Moment das Sportgerät abzuwerfen. Spieler mit guter Kondition sind dabei klar im Vorteil, denn vor allem das Anlaufen strengt wirklich an. Spielend Kalorien verbrennen? Mit »Kinect Sports« kein Problem. Witzig auch der Party-Modus: Hier treten zwei Teams in sechs Wettkämpfen gegeneinander an – für Jung und Alt ein großer Spaß. Zusammen mit der fetzigen Aufmachung und der erstklassigen Musikauswahl unterm Strich das Spiel, das jeder zum Kinect-Start haben sollte.

Jan Heinrich

Wertung | 8.5

KINECT JOY RIDE

Ohne Lenkrad auf der Überholspur...

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Big Park **Genre** | Arcade-Rennspiel **Spieler** | 1 - 8
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren **Termin** | 10. November 2010 **Preis** | ab 40 Euro

In diesem Fun Racer Marke »Mario Kart« läuft das Steuern ohne Controller ebenso einfach wie intuitiv ab: Man hält beide Hände vor sich, als wäre dort ein imaginäres Lenkrad. Jede nun ausgeführte Drehbewegung lenkt den Wagen auf dem Bildschirm umgehend in die entsprechende Richtung. Lehnst du den Oberkörper zeitgleich etwas zur Seite, leitest du ein Driftmanöver ein. Für einen zusätzlichen Temposchub sorgt indes eine spezielle Turbo-Leiste am unteren Bildschirmrand. Sie füllt sich auf, sobald du die Arme anziehst. Streckt man sie dann mit einer schnellen Bewegung nach vorne wieder aus, schießt der fahrbare Untersatz wie von einer Rakete getrieben über die Strecke. Toll: Auch Stunts sind möglich. Raketen, Gefrierstrahlen, Schwebeminen und drei weitere Extra-Waffen peppen die Rennen zusätzlich auf. Zwar fühlt sich die Action anfangs etwas schwammig an, mit etwas Übung zeigt man seinen Kontrahenten auf den fantasievollen Rennstrecken aber schon bald den Auspuff. Sechs abwechslungsreiche Spielmodi, Bestenlisten, Online-Rennen für bis zu acht Kart-Piloten sowie etliche freischaltbare Strecken und Fahrzeuge sorgen für jede Menge Langzeitmotivation.

Jan Heinrich

Wertung | 7.5





Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ama Studios **Genre** | Beat 'em Up **Spieler** | 1
Xbox Live | ja **USK** | ab 16 Jahren **Termin** | 10. November 2010 **Preis** | 40 Euro

FIGHTERS UNCAGED

Echte Kampfsport-Action fürs Wohnzimmer.

Wem der ganze Zirkus rund um Kinect zu kindisch ist, der könnte mit diesem knallharten Prügelspiel im Stile von »Fight Club« die passende Herausforderung finden. In der Rolle von Held Simon verpasst man hier zwölf Widersachern mit vollem Körpereinsatz eine ordentliche Abreibung. Das Gameplay an sich ist simpel gehalten: Wie beim Schattenboxen wuchtet der Spieler seine Fäuste, Knie und Ellbogen in Richtung Kinect-Sensorleiste, immer mit dem Ziel vor Augen, möglichst geschickt auf die Aktionen des Kontrahenten zu reagieren. Schwenkst du deinen Oberkörper kurz nach hinten, weicht Simon den Schlägen des Widersachers aus; hältst du die Arme nach oben, blockst du. Über 50 verschiedene Angriffe kann man sich so antrainieren, wobei die zehn zusätzlichen, extrem verheerenden Schlagkombos die Königsklasse darstellen. Originell: Hat sich die Rage-Anzeige am unteren Bildschirmrand gefüllt, kannst du zudem durch einen lauten Schrei und einen direkten Schlag nach vorne eine Spezialattacke auslösen. Weniger originell: Freischaltbares hält sich in Grenzen, ein Zwei-Spieler-Modus fehlt komplett. Auch reagiert die Steuerung mit kleiner, aber nerviger Verzögerung. Trotz guter Präsentation und skurriler Charaktere bleibt's somit ein Titel, den man sich primär mal für ein Wochenende ausleiht.

Jan Heinrich

Potenzial | 6.0

SONIC FREE RIDERS

Guck mal Mama, ich fahr' freihändig...

Hersteller | Sega **Entwickler** | Sonic Team **Genre** | Action-Rennspiel **Spieler** | 1 - 8
Xbox Live | ja **USK** | ab 6 Jahren **Termin** | 10. November 2010 **Preis** | ab 50 Euro

Segas blauer Igel in einem Rennspiel auf einem Schwebobrett, das sich ausschließlich via Kinect steuern lässt? Kann das begeistern? Überraschung: Ja, es kann! Schon nach gut einer halben Stunde haben selbst Einsteiger den Bogen raus und rasen mit Tails, Knuckles und Co. um die Ränge. Die Steuerung im Detail: Zunächst stellst du dich so hin, als würdest du auf einem Snowboard stehen. Indem du dich nach vorne lehnst, gibst du Gas. Ein Neigen des Oberkörpers dient der Lenkung deines pfeilschnellen Gefährts und mit einer Wurfbewegung schmeißt du Bomben – all das funktioniert erstaunlich gut und macht einen weniger überladenen Eindruck als »Crossboard 7«. Selbst der Bike-Modus, bei dem man sich am besten auf einen Stuhl setzt und die Arme ausstreckt, macht bis zur Ermüdung Laune. Einmal warmgespielt, fordert die schwache KI kaum. Ringe sammeln, Dr. Robotnik rammen – im Einzelspieler-Modus ist nach zwei Tagen die Luft raus. Bleibt noch der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus. Da wiederum macht die raketen-schnelle Jagd durch Stadt, Minen und die anderen 14 hübsch aufgemachten Strecken auch längerfristig ordentlich Gaudi. Lustig: Im Koop-Modus müssen sich zwei Spieler Hand an Hand halten und durch die Zonen preschen. Sofern man sich anfassen will und beide die Strecke kennen, ein echtes Highlight.



Sofern man sich anfassen will und beide die Strecke kennen, ein echtes Highlight.

Moritz Wanke

Wertung | 7.0

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

Der Kilo-Killer

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Rare **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren **Termin** | 10. November 2010 **Preis** | ab 40 Euro

Fitness-Spiele haben durch Kinect großes Potenzial, wie auch Ubisoft mit diesem Titel beweisen will. Bevor's losgeht scannt die Kinect-Hardware den Spieler ein und projiziert sein Abbild in die Mitte des Bildschirms. Dann wird in verschiedenen Aufgaben geschwitzt. Übung eins: Farbblöcke zerschlagen, die verschieden positioniert um einen herum auftauchen. Weitere Disziplinen? Eine Balance-Übung, bei der der Spieler ein waagrechtes Brett halten und damit herabfallende Objekte aufsammeln beziehungsweise aufschichten muss – spielt sich fast wie eine neuartige »Tetris«-Variante. Beim Hula-hoop gilt's dagegen, die Hüften kreisen zu lassen. Übung vier: Den Bewegungen eines Trainers folgen und diese so akkurat wie möglich nachahmen. Nett auch Übung fünf, die von einem verlangt, farblich markierte Kreissegmente am Boden durch Drauftreten zu deaktivieren. Der Umfang ist mit nur fünf Aktivitäten leider recht knapp bemessen. Dafür funktioniert die Erkennung der Bewegungen umso präziser. Anders formuliert: Wenn ein Spiel zeigt, wie gut und präzise Kinect funktionieren kann, dann das hier. In Anbetracht der leider zu wenigen Übungen bleibt »Your Shape« trotzdem ein Aufstieg in höhere Wertungsregionen verwehrt.

Jan Heinrich

Potenzial | 7.0



CROSSBOARD 7

Rauf auf die Bretter, Kinder!

Hersteller | Konami **Entwickler** | Konami **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **USK** | ab 6 Jahren **Termin** | 10. November 2010 **Preis** | ab 40 Euro

Auch Japan-Hersteller Konami unterstützt Kinect bereits zum Start, zum Beispiel mit »Crossboard 7«. Auf sehr futuristisch anmutenden Snowboards stürzen sich bis zu zwei Spieler gleichzeitig die virtuellen Hänge hinunter. Stellt man sich seitlich zur Sensorleiste, beginnt die Spielfigur – oder optional auch der Xbox Live Avatar – mit der Talfahrt und legt sich in die Kurve, sobald man seinen Oberkörper in die entsprechende Richtung neigt. Verlagert man das Gewicht auf den vorderen Fuß, kauert sich der Fahrer auf dem Brett zusammen und beschleunigt. Prinzipiell funktioniert die Steuerung richtig gut und lässt echtes Pistensau-Feeling aufkommen. Das etwas schräge und krachend bunte Design, diverse Monster als spielbare Charaktere und die pseudo-coole englische Sprachausgabe sowie die einfallslose Hintergrundmusik machen die Action allerdings für ältere Semester ungenießbar und führen schnell zu Augenkrebs. Mit über 50 stark unterschiedlichen Boards, sieben abwechslungsreichen Spielmodi wie Slalom, Big Air und Freestyle Wettkampf geht der Umfang aber völlig in Ordnung.

Jan Heinrich

Wertung | 6.0



KOMMT AUCH BALD...



Termin | 12. November 2010

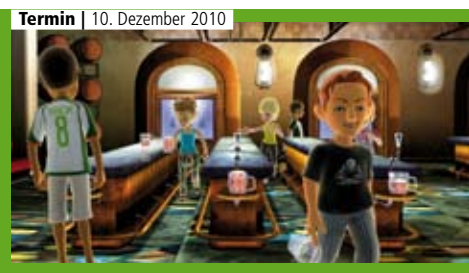
DANCE PARADISE

Genre | Tanzspiel **Hersteller** | Koch Media

Spieler | 1 - 2 **Preis/USK** | ab 50 Euro / ab 0 Jahren

Du schwingst gerne das Tanzbein? Bitte schön, hier geht das auch ohne Tanzmatte. 40 Songs schlummern zum Abhotten auf der Disk, darunter viele Charthits wie »Poker Face« von Lady Gaga. Abhotten meint in diesem Fall übrigens das Nachahmen vorgegebener Choreografien. Die Anspielversion hinterließ einen guten Eindruck. Test zum Verkaufsstart bei uns im Web.

Potenzial | 7.5



Termin | 10. Dezember 2010

GAME PARTY IN MOTION

Genre | Minispiel-Sammlung **Hersteller** | Warner Interactive

Spieler | 1 - 4 **Preis/USK** | ab 35 Euro / ab 0 Jahren

Mit vollem Körpereinsatz schleudern Partybegeisterte hier Dart-Pfeile ins Schwarze, landen ziel-sicher Basketballkörbe, schlittern Biergläser über Theken hin zu durstigen Kunden oder stoßen Pucks bei einer Runde Tischhockey ins gegnerische Tor. Insgesamt stehen 16 solcher Minispiele zur Wahl und können on- wie offline gegeneinander angegangen werden. Netter Zeitvertreib!

Potenzial | 7.5

Termin | 18. November 2010



EA SPORTS ACTIVE 2

Genre | Fitness-Spiel **Hersteller** | Electronic Arts

Spieler | 1 **Preis/USK** | 85 Euro / ab 0 Jahren

Um Haaresbreite verpasste die Test-Version dieses vielversprechenden Kinect-Fitness-Games den Redaktionsschluss dieser Ausgabe. Der begutachteten Wii- und PS3-Version nach zu urteilen, wird das hier jedoch ganz groß: mitgelieferter Pulsmesser, über 70 Übungen und viele durchdachte Online-Funktionen sind die Highlights. Endgültiger Test ab 18. November im Web.

Potenzial | 8.5



Termin | 10. November 2010

DANCE CENTRAL

Genre | Tanzspiel **Hersteller** | Microsoft

Spieler | 1 - 2 **Preis/USK** | ab 45 Euro / ab 0 Jahren

Der einzige Starttitel von Microsoft, der uns nicht pünktlich zu Heftschluss erreichte, ist gleichzeitig der beste seiner Art. Während in der Bildmitte heiße 3D-Ladys sexy Moves aufs Parkett legen, musst du ihre Performance imitieren. Spielt sich flott, hat eine geile, 30 Titel umfassende Playlist und einen hitzigen Mehrspieler-Modus. Unbedingt vormerken! Test im Web.

Potenzial | 8.0



Termin | 10. November 2010

MOTION SPORTS

Genre | Sport **Hersteller** | Ubisoft

Spieler | 1 - 2 **Preis/USK** | ab 45 Euro / ab 0 Jahren

Ubisofts Antwort auf »Kinect Sports« bietet ebenfalls verschiedene Sportarten zum Mitzappeln. Fußball und Boxen kennt man vom eingangs erwähnten Game. American Football, Skifahren, Reiten und Drachenfliegen bietet das hier sozusagen zum System-Start exklusiv. Cool: Viele Disziplinen haben einen Zwei-Spieler-Modus. Test im nächsten Heft und aktuell schon online auf www.360-live.de.

Potenzial | 7.0



Termin | 31. März 2011

MICHAEL JACKSON - THE EXPERIENCE

Genre | Tanzspiel **Hersteller** | Ubisoft

Spieler | 1 - unklar **Preis/USK** | ab 45 Euro / nicht geprüft

Auf Nintendo Wii, Nintendo DS und Sonys PSP bereits am 25. November erhältlich, müssen sich Kinect-Spieler noch bis zum Frühjahr 2011 gedulden, bis sie endlich die legendärsten Moves von Pop-Legende Jacko im Takt zu seinen größten Hits nachtanzen dürfen. Moonwalk-Begeisterte merken sich das hier schon jetzt vor. Alle anderen lesen unser Preview im nächsten Heft.

Potenzial | 8.0



Termin | 25. November 2010

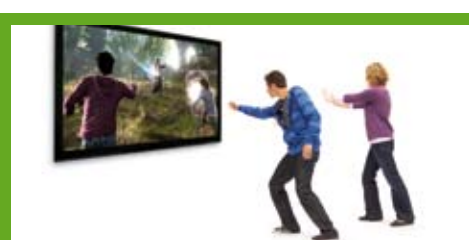
SPORTS ISLAND FREEDOM

Genre | Minispiel-Sammlung **Hersteller** | Konami

Spieler | 1 **Preis/USK** | 40 Euro / ab 6 Jahren

Und noch mehr Minispiele für die Bespaßung der ganzen Familie. In der Rolle deines Xbox-Avatars geht's zu zweit in zehn Disziplinen an den Start: Tennis, Boxen, Bogenschießen, Paint Ball, Beach Volleyball, Kendo, Skirennen auf einer Buckelpiste, Snowboard Cross und Eiskunstlauf. In Anbetracht der soliden Wii-Vorgängerspiele im Auge behalten. Test in Kürze im Web.

Potenzial | 7.5



HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES TEIL EINS

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Electronic Arts

Spieler | 1 - 2 **Preis/USK** | ab 55 Euro / ab 12 Jahren

Ohne Kinect ist EAs neuestes »Potter«-Spiel leider eine ziemliche Enttäuschung. Doch es gibt noch Hoffnung: Denn das hier bietet 20 spezielle Kinect-Level, die dich zum Zauberstab schwingenden Hexer machen. Mangels funktionsfähiger Kinect-Fassung gibt's die Bewertung der Kinect-Herausforderungen als ausführliches Test-Video auf www.360-live.de.

Potenzial | 6.5

Termin | 25. November 2010



GET FIT WITH MEL B

Genre | Fitness-Spiel **Hersteller** | F + F Distribution

Spieler | 1 **Preis/USK** | 60 Euro / ab 0 Jahren

Du willst aussehen wie das Ex-Spice-Girl? Dann geh am besten zwei Mal am Tag 30 Minuten joggen oder merk dir diesen virtuellen Fitness-Trainer vor. Während Mel B in der linken Bildhälfte ihre wohlgeformten Glieder dehnt, darfst du ihre Bewegungen – von Kinect überwacht – kopieren. Ernährungshinweise und weitere Details runden das Paket ab. Test ab dem 25. November im Web.

Potenzial | 7.0

JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das schräge Actionabenteuer »Brütal Legend« von Electronic Arts dazu. Entwicklerlegende Tim Schafer sorgt hier mit spaßigem Gameplay, kuriose Design, abgedrehtem Humor und perfektem Metal-Sound für ein absolut geniales Videospiel-Erlebnis. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das humorvolle Metal-Epos »Brütal Legend« als Abo-Geschenk ohne Zuzahlung erhalten! Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.0
WERTUNG!



✕ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

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 »Brütal Legend« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Brütal Legend« verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

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

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

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.

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.

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

Sönke Siemens, Jan Heinrich, Michael Förtsch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel,
Maxi Trautmann, Stefan Mayr

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch, Nicholas Buracas, Volker Bonacker

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Sönke Siemens, Alice Klink, Florian Strasser

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

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

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich; Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Cover: Assassins Creed: Brotherhood von Ubisoft
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVW Q4/2009): 17.488
Verkaufte Exemplare (IVW Q4/2009): 17.043
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

360 – DAS SIND WIR

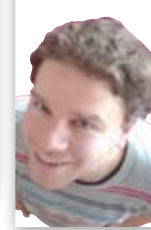


RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Need for Speed Hot Pursuit«, »Vanquish«

FREUT SICH AUF | »Dead Space 2«, »Twinki Run Run« (iPhone)



SÖNKE SIEMENS LEITENDE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Kinect Adventures«, »Halo: Reach«

FREUT SICH AUF | »Radiant Silvergun« (XBLA), »Bioshock: Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »Vanquish«, »Call of Duty: Black Ops«

FREUT SICH AUF | »Tron: Evolution«, »Portal 2«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Fable 3«, »Laichenberg« (PC)

FREUT SICH AUF | »Duke Nukem Forever«, »Homefront«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Majin and the Forsaken Kingdom«, »Assassin's Creed: Brotherhood«

FREUT SICH AUF | »Duke Nukem Forever«, »Hunted – Die Schmiede der Finsternis«



MAXI TRAUTMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | oldsplatterhand

GENRES | Rollenspiele, Actionabenteuer
SPIELT GERADE | »Arcania: Gothic 4«, »Front Mission Evolved«

FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human Revolution«, »Batman: Arkham City«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Castlevania: Lords of Shadow«, »Vanquish«

FREUT SICH AUF | Nintendo 3DS, »Duke Nukem Forever«



STEFAN MAYR WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Asscobra007

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Assassin's Creed: Brotherhood«, »Kinect Adventures«

FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human Revolution«, »Mass Effect 3«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



LIVE UND ONLINE

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 18. November 2010

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Ein weiser Mann sagte einst: »Rom wurde nicht an einem Tag erbaut.« Welch wahre Worte, denn 360 Live selbst hat sich in einer vollständigen Testversion des neuen »Assassin's Creed: Brotherhood« nun darum bemüht, der antiken Stadt am Tiber neues Leben einzuhauchen. Gebeutelt von der Unterdrückung durch den Clan der Borgias, macht sich Ezio Auditore da Firenze erneut auf, Bella Roma aus den Fängen der Tempelritter zu befreien.

Sabine Vogel begleitet ihn dabei.

**NUR IN 360 LIVE
DEUTSCHLANDS
ERSTER TEST**

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

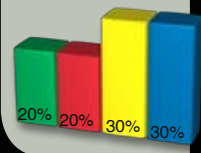
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Fortsetzung des Assassinen-Abenteuers mit dem nun gealterten Ezio Auditore in der Hauptrolle.

das ist drin

- Meucheln
- Morden
- Murksen
- Mehr davon!



Wir schreiben das Jahr 1500. Erst vor kurzem entdeckte Christoph Kolumbus Amerika; der Buchdruck mit beweglichen Lettern nach Gutenberg floriert und in ganz Europa wurden 14 verlustreiche Kriege mit neuartiger Kriegsmaschinerie geführt – Feuerwaffen, Gewehre und Kanonen. Die Neuzeit hat allorts Einzug gehalten. Auch im verschlafenen italienischen Bergdorf Monteriggioni – dem Hauptwohnsitz der Famiglia Auditore, in das Assassine Ezio Auditore seit den Geschehnissen aus »Assassin's Creed 2« zurückgekehrt ist. Auf den Zinnen der Burgmauern stehen nun gewaltige Canoni – eher der Abschreckung als der wirklichen Verteidigung wegen. Ma certo, wovon sollten sich die Auditores auch fürchten? Der Clan der Borgias scheint bezwungen, das wertvolle Relikt namens Edenapfel ist in den Händen der Assassini und alles scheint ruhig. Doch Ezio, der in die Jahre gekommene Meuchelmörder, ahnt nicht, wie bald sie schon zum Einsatz kommen sollen.

NÄCHTLICHER ÜBERFALL

Die Fortsetzung seiner abenteuerlichen Erlebnisse aus dem Vorgängerspiel beginnt, wie es Casanova Ezio gebührt: mit einem Tectelmechtel mit der schönen Caterina Sforza, der Contessa di Forli. In den frühen Morgen-

stunden wird die heiße Liebesnacht aber jäh unterbrochen, als ein Geschoss die Steinwand des Schlafgemachs zertrümmert und von draußen wildes Geschrei hereindringt. »Aiutatemi! Aiuto!« Che peccato – dabei war es gerade so leidenschaftlich! Doch in der Not darf ein Assassine nicht lange fackeln – schon geht's aus der Verfolgerperspektive in wallendem Hemd und Baumwoll-Hose durch das Loch in der Wand hinaus aufs Dach. Hier offenbart sich dem Spieler das ganze verheerende Ausmaß der nächtlichen Störung: Vor den Burgmauern lagern Hundertschaften von Soldaten, Kanonen, Katapulten und Belagerungstürmen. Die Borgia greifen Monteriggioni an. Wie es scheint, holt die spanische Famiglia zum Gegenschlag gegen die Assassinen aus. Fluch es geht es mit einem beherzten Sprung vom Dach direkt in den Pferdesattel und rein ins Chaos. Mit den Analogsticks scheucht der Spieler den Klepper eher träge durch die ruinösen Straßen der Stadt, die RB-Schultertaste gibt ihm die Sporen. Ringsum laufen brave Cittadini um ihr Leben, werden immer wieder von Feuern eingeschlossen und unter einstürzenden Bauten begraben. Panik und Angst, so weit das Auge reicht. Perfekt eingefangen mit cineastischen Kamerafahrten und einem leichten Unschärfefilter. Klasse so weit, die

Atmosphäre stimmt mal wieder. Schade nur, dass sich der Gaul eher wie ein Sack Risotto steuert und eine Kurvenlage wie ein Parmaschinken hat. Kein Wunder also, dass die nächsten herabfallenden Trümmer das Cavallo von den Hufen holen. Ezio hingegen rettet sich in einer rasanten Zwischensequenz in Spielgrafik vom Rücken des Pferdes auf einen Holzbalken. Fantastico, wie real und menschlich die Figuren, deren Bewegungen und Mimiken noch immer sind. Da wirkt nichts künstlich – außer vielleicht die unglaublichen Kletter- und Hüpf-Fähigkeiten Ezios. In bekannter Akrobatik-Manier geht es über die Dächer Monteriggionis in Richtung Burgmauer. Unter Gedrückthalten der RB-Taste nimmt Ezio behände alle Vorsprünge, Simse und Balkone ins Visier, gleichzeitiges Drücken der A-Taste sorgt für beherzte Sprünge – auch über weite Abgründe. Trotz seines Alters noch immer flink wie ein Wiesel erklimmt Ezio somit geschmeidig die Burgzinnen. Seine Hilfe wird dort schon sehnsüchtig erwartet, denn die Cannonieri können die anrückende Flut von Invasoren nicht mehr allein aufhalten. Also schnell die Kanone bemannen und mit dem linken Analogstick ausrichten, die feindlichen Schussanlagen direkt ins Visier. Nun noch ein Tipper auf die RB-Schultertaste und die Kugeln zerschlagen die hölzernen

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, davon entfallen zehn auf den Mehrspieler-Modus, einige gibt's fürs Voranschreiten in der Haupthandlung, andere fürs Stöbern und Interagieren mit der Umgebung; zum Beispiel »Klempner«: Entdecke den Altarraum in der Cloaca Maxima – ein geruchsintensives Abenteuer ■ Neuer Online-Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler; mehr dazu im Kasten auf der vierten Seite dieses Artikels ■ Gibt's auch in diversen Spezialeditionen mit unterschiedlichem Inhalt, zum Beispiel in der Limited Codex Edition mit Soundtrack, Renaissance-Sammlerbox und dem Codex der Assassinen in Buchform ■ Wer alle Nebenmissionen außen vor lässt und die Haupthandlung strikt durchspielt, braucht dafür etwa 20 Stunden



Adlergleich oder tölpelhaft?

- +** Rasant-flüssiges Gameplay mit mitreißender Story, glaubwürdige Charaktere, sehr authentische Umgebungen, hervorragende deutsche Synchronsprecher, sehr viele Neben- und Zusatzmissionen, noch immer eine Grafikbombe
- Turm-Missionen ziemlich abwechslungsarm, gelegentliches Einbrechen der Bildwiederholrate und leichter Zeilenversatz, Pferd-Steuerung sehr hakelig, etwas zu wenige Neuerungen seit »Assassin's Creed 2«



Katapulte und Triboke im Nu. Zwischenzeitlich bekommt der Spieler auch die Möglichkeit, sich mit dem Nahkampfsystem von »Assassin's Creed: Brotherhood« vertraut zu machen, denn etliche feindliche Soldati stürmen die Zinnen. Nessun problema, denn im Vergleich zum Vorgänger hat sich hier so gut wie nichts getan. Mit der LB-Schultertaste darf auf Wunsch ein einzelnes Ziel markiert werden, über die RT-Schultertaste aktiviert man die Waffe seiner Wahl aus einem Ringmenü. Mit Fioretto, Säbel, Messer und natürlich der altbekannten Unterarmklinge geht es dann mit einfachen Schlägen auf der X-Taste katzen- gleich in den Kampf. Mittels Y-Taste werden Tritte verteilt und mit der RB-Taste erhebt Ezio seine Waffe zur Verteidigung. Si, die bewaffneten Auseinandersetzungen sind auch in »Brotherhood« noch immer eine Augenweide. In einem aggressiven Satz nach vorn rammt Ezio dem Gegenüber sein Stilet in die Schulter; eine halbe Drehung nach links beschert dem nächsten Angreifer einen Bauchschlitzer: mortale. Zwei Schritte zurück und der Schwertschwinger spürt, wie der kalte Stahl seine Kehle aufreißt; und nebenan wird der letzte Widersacher mit einem Sprung auf die Brust zu Boden geworfen, wo ihm anschließend die versteckte Unterarmklinge ein Loch ins Herz stößt. Wow, cribbio, wie locker das von der Hand geht. Auffallend: Im Vergleich zum Vorgängerspiel spritzt

» Da wirkt nichts künstlich – außer vielleicht die unglaublichen Kletter- und Hüpf-Fähigkeiten Ezios. «

bei »Brotherhood« deutlich weniger Blut. Selbst bei Nahaufnahmen bleiben aufgeschlitzte Kehlen und durchlöchernte Muskeln nahezu frei vom roten Sanguine. Das wirkt entgegen der sonst sehr hohen Authentizität leider künstlich.

EINE STADT IM WANDEL

So tapfer sich der Spieler in dieser Auseinandersetzung aber auch schlagen mag: Am Ende bleibt den Bürgern Monteriggionis und den Audiores nur die Flucht aus dem Villaggio durch einen unterirdischen Gewölbekeller, während die Borgias – unter Führung von Cesare Borgia – Ezios Onkel Mario und alle verbliebenen Dorfbewohner brutal abschlachten. Ab diesem Tag steht für Ezio fest: Seine Schlacht ist noch lange nicht geschlagen. Vendetta! Erneut muss er in die Kluft der Assassinen-Bruderschaft schlüpfen und zu Ende bringen, was er im Vorgängerspiel angefangen hat: die Borgias auslöschen. Doch die Wurzel des spanischen Übels liegt nicht im provinziellen Monteriggioni, sondern weit entfernt, in Bella Roma. Und hier beginnt nach dem Einführungslevel in Monteriggioni das eigentliche Spiel. Die jederzeit

✕ Einer für alle...

...ALLE FÜR MICH

Ist es nicht schön, wenn man sich als rüstiger Assassine auf eine Gruppe Jungspunde verlassen kann, die genauso sauber und zuverlässig arbeiten wie man selbst? Ezio kann sich auf die Hilfe von insgesamt zwölf Männern und Frauen verlassen, die in seiner Assassinen-Bruderschaft eine Ausbildung zum lautlosen Meuchelmörder absolvieren. Ähnlich wie in einem Rollenspiel kann er die Azubis ausrüsten, einkleiden und sie auf Reisen schicken, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Dadurch steigen sie im Level auf, werden stärker – und nützlicher für Ezio. Denn sobald sie an Kraft und Ausdauer dazugewonnen haben, kann Ezio sie bei Bedarf im Kampf zu Hilfe rufen. So schalten sie entweder laut- und mühe-los ein Ziel aus, lenken Wachen ab oder stürzen sich mitten ins Chaos, um mit Klinge und Armbrust für Verderben zu sorgen. Im Übrigen kann man zusätzlich noch alle Fraktionen aus dem Vorgängerspiel wie Kurtisanen, Partisanen und Diebe für den gleichen Zweck anheuern. Cool!



Überraschungsangriff: Um aus der Deckung heraus zu attackieren, ist Ezio jedes Mittel recht. Auch das Hineinplatzen in eine freizügige Kostümparty.



Der Animus bietet erneut zahlreiche Trainingsmissionen, in denen der Spieler sein Können ausbaut. Nützlich vor allem, wenn dann und wann neue Waffen eingeführt werden.



Wenn Ezio unentdeckt durch die Straßen Roms wandern will, taucht er am besten in der Menge unter. Ein silbriger Schimmer über ihm zeigt an, dass ihn keine Wache entdecken wird.



aufzurufbare Karte macht schnell klar: Rom mit seinen zahlreichen Stadtvierteln ist fast genauso groß wie die Städte Venezia, Firenze und Forlì aus dem Vorgänger zusammen – und mindestens genauso vollgestopft mit spielerischen Möglichkeiten. Neben den Hauptmissionen, die darin gipfeln, die Borgias aufzustöbern und endgültig auszumerzen, hat Ezio noch alle Hände voll damit zu tun, das heruntergekommene Rom wieder hochzuwirtschaften. Wie damals in Monteriggioni gilt es auch hier, bestimmte Banken, Arztpraxen, Schneiderbetriebe, Schmieden und andere Etablissements in den Stadtvierteln aufzukaufen, auszubauen und von ihren Dienstleistungen zu profitieren. Zudem spülen Besitztümer und Immobilien in Rom monatliche Einnahmen in die Assassinen-Kasse – ein doppelt gutes Geschäft also. Doch Rom steht nach wie vor unter der Kontrolle der Borgias – und jedes Viertel untersteht einem Capitano und dessen Wachturm. Bevor der nicht ausgeschaltet und der Turm abgeackelt wird, stellen die Bürger ihre Fähigkeiten nicht in Ezios Dienste. Insgesamt 17 dieser Türme und Hauptmänner gilt es in Rom auszuräuchern, damit sich die Cittadini auf die Seite der Assassinen schlagen. Buona Idea, doch leider laufen diese Missionen alle gleich ab und werden schnell zur lästigen Pflicht: Den Hauptmann in einer Gruppe Wachmänner ausfindig machen, seine Flucht verhindern, ihn ausschalten und anschließend den meterhohen Wachturm erklimmen, um von oben Feuer zu legen. Das Abbrennen des Turms in einer Zwischensequenz und der rettende Adlersprung Ezios von der Turmspitze in angrenzende Heuhaufen sind zwar

spettacolare, nach dem vierten oder fünften Mal hauen einen aber auch die nicht mehr vom Hocker. Egal, dafür gibt es ja noch jede Menge andere Möglichkeiten in der Stadt. Zum Beispiel überall versteckte rote Metalltruhen, in denen mal mehr, mal weniger wertvolle Schätze, darunter Schafswolle, Edelsteine und Seidenpapier, schlummern. Die darf Ezio dann entweder beim nächsten Commercianten zu Geld machen oder für einen der zahlreichen Geschäftsaufträge verwahren. Denn manche Dienstleister wie der Schmied bieten ab und zu ganz besondere Gegenstände, Waffen und Rüstteile an, für deren Herstellung jedoch bestimmte Rohstoffe vonnöten sind. Schulterteile, Stiefel, Wamse und weiteres Standard-Equipment erfüllen aber auch ihren Zweck und können beim Schneider zudem in jeder beliebigen Farbe eingefärbt werden. Ist zwar nur eine Spielerei, trägt aber trotzdem zur dichten und authentischen Atmosphäre bei. Genauso wie die Nichtspieler-Charaktere, die in den Straßen Roms ihrem Treiben nachgehen: halb nackte Bettler, die ihre tattrigen Hände nach ein paar Florin aufhalten und unbeholfen zittern; Dirnen, die für potenzielle Kunden den Rocksäum höher ziehen und mit frivolen Sprüchen locken; und Doktoren, die mit Krähenmasken und schwarzer Robe lautstark nach Kranken und Verletzten rufen – wie alles im Spiel in sehr guter deutscher Sprachausgabe. Wer mag, gibt sich die Geschichte jedoch ganz original, in Italiano mit deutschen Untertiteln. Incredibile: Echter und authentischer kann selbst das Original im 16. Jahrhundert nicht gewesen sein. Alternativ ist sogar die englische Sprachspur mit an Bord – ganz großartig.

WENIGER IST MEHR

Auch wenn der Mehrspieler-Modus für viele Fans aufgesetzt und irgendwie überflüssig wirkt: Die Idee dahinter fügt sich hervorragend in die Story ein. Im Abstergo-Hauptlabor hat der teuflische Professor Warren Vidic eine ganze Schar an Testsubjekten um sich versammelt. Von einer Empore herab gibt er den Verlauf seines neuesten Experiments bekannt. Es ist ihm gelungen, die DNA-Sequenzen etlicher begabter Meuchler aus der Vergangenheit zu extrahieren, mit denen er nun die Erinnerungsmaschine Animus füttert. Die Testsubjekte werden mit den DNA-Informationen verbunden und schlüpfen dadurch in eine von insgesamt 14 Rollen: darunter Assassine, Doktor, Barbier, Harlekin, Scharfrichter, Priester, Edelmann und Kurtisane.

TÖTE, WAS DICH TÖTEN WILL

Wer hinter dem Mehrspieler-Modus jetzt ein ausgelutsches Deathmatch vermutet, liegt falsch. Stattdessen wartet ein interessantes Katz-und-Maus-Spiel auf den Online-Meuchler, in dem es darum geht, eine Zielperson auszuschalten. Der Clou: Auch der Spieler selbst steht auf den Ziellisten der anderen Mitspieler. Wer es aber genau auf sein Kopfgeld abgesehen hat, das weiß er nicht. Bringt Spannung rein, denn hinter jeder Mauer und auf jedem Balkon könnte der eigene Mörder lauern. Dieser Modus nennt sich »Wanted« und dürfte einigen Fans schon aus zuvor veröffentlichten Trailern ein Begriff sein.

ABWECHSLUNG?

Leider ist das gleiche Prinzip auch die Essenz der drei anderen Modi »Allianz«, »Erweiterter Gesucht-Modus« und »Jäger« – mit nur leichten Modifikationen. Zum Beispiel, dass statt allein in Zweier-Teams gejagt wird oder man eine Abwandlung des Klassikers Flaggenklau spielt. So richtig abwechslungsreich ist das leider nicht. Schön hingegen, dass die eigene Mehrspieler-Figur im Laufe der Zeit Erfahrungspunkte sammelt, damit im Rang aufsteigt und so nach und nach ihre Fähigkeiten verbessert. Hochstufige Spieler verfügen dann über spezielle Finalschläge oder Accessoires, zum Beispiel Rauchbomben. Das motiviert, allerdings nur bis man Erfahrungslevel 50 erreicht hat. Ein Kino-Modus samt Videoclip-Editor, wie er zum Beispiel in »Call of Duty: Black Ops« vorkommt, hätte hier zusätzliche Anreize geschaffen.

Nachdem sich Ezio des Hauptmanns eines Bezirks entledigt hat, erklimmt er dessen Wachturm. Oben angekommen, macht ein Feuer das Gebäude zunichte, während sich Ezio mit einem Sprung in die Tiefe vor den Flammen rettet.



ALLES NEU MACHT... TEIL DREI?

Doch all das gibt's bereits im Vorgängerspiel. Auch »Assassin's Creed 2« begeistert mit dichter Atmosphäre, fesselnder Spielbarkeit und nicht enden wollender Nebenaufgaben im Italien der Renaissance. Deshalb ein paar Worte zu den echten Neuerungen. Allen voran: Pferde und Kriegsgerät. An Ställen in ganz Rom darf sich Ezio an den Cavalli bedienen und damit weite Strecken zurücklegen. Wie eingangs erwähnt, steuern sich die Rösser aber nur halb so gut wie in Rockstars Western-Epos »Red Dead Redemption« – und sehen zudem auch noch alle gleich aus. Deutlich cooler daher: Schusswaffen, die nun, anno 1500, gang und gäbe geworden sind. Insbesondere die Stadtwache ist mit antiken Pistolen ausgestattet – doch auch Ezio geht mit der Zeit und hat in seiner Manschette neben der Unterarmklinge auch eine Unterarm-Pistole verbaut. Apropos Waffen: Auch auf ein Wiedersehen mit dem Tüftlergenie Leonardo da Vinci dürfen sich Spieler freuen. Und der hat diesmal ein paar wirklich interessante Erfindungen in petto – zum Beispiel Panzer, Gleitschirme, mittelalterliche Gatling-Kanonen, ein Krallenhandschuh zur Verbesserung der Kletterfähigkeiten und vieles mehr. Doch die außergewöhnlichste Facette von »Brotherhood« ist wohl die namensgebende Bruderschaft der Assassinen. Im Laufe des Spiels kann Ezio bis zu zwölf Männer und Frauen um sich scharen und sie nach eigenem Gutdünken zu Meuchelmördern ausbilden. Dazu kann er sie

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Selbstverständlich schlüpft der Spieler nicht ausnahmslos in die Haut von Ezio, sondern trifft auch wieder auf sein Alter Ego in der Zukunft: Desmond Miles. Und das deutlich häufiger als noch in Teil Zwei – aus einem bestimmten Grund: Der regelmäßige Gebrauch der Erinnerungs-Visualisierungsmaschine »Animus« beschert dem Barkeeper immer häufiger auch Visionen in der Gegenwart. Desmond sieht schemenhafte Gestalten aus seiner Vergangenheit und eignet sich mehr und mehr die akrobatischen Fähigkeiten Ezios an – ohne dass er es wirklich wahrnimmt. Langsam, aber sicher verliert Desmond den Bezug zur Realität. Wie lange das wohl noch gutgeht? Und natürlich geht es auch wieder der geheimnisvollen Botschaft der Göttin Minerva auf die Spur, die die Spieler im letzten Abenteuer mit ihren wirren Informationen ins gedankliche Chaos trieb. Kurzum: Die Geschichte entwickelt sich weiter – in der Vergangenheit wie in der Gegenwart. Eine spannende Verschmelzung der Zeiten.



In »Brotherhood« sind nunmehr auch Kämpfe zu Pferde möglich. Ein bisschen unfair, denn die Widersacher können sich vor Schlägen und Stichen von oben nur schwer wehren.

wahlweise an überall versteckten Taubenschlägen auf Reisen schicken, wo sie für das Erfüllen von Aufträgen Erfahrungspunkte sammeln. Je nach Schwierigkeit und Dauer der Mission kann der Schüler also relativ schnell richtig mächtig werden – und wird somit zu einer echten Unterstützung für Ezio. Denn die Scholari hören aufs Wort. Nur ein Handzeichen Ezios und die Assassini stürmen aus allen Himmelsrichtungen herbei und gehen ihrem Meister im Kampf zur Hand. Ma Attenzione: Ist der Widersacher zu stark, sollte man seine Azubis zurückrufen, bevor sie das Zeitliche segnen. Denn dann wäre jegliche Ausbildung und Investition für die Katz. Wer jetzt fürchtet, mit dieser tatkräftigen Unterstützung würde den Kämpfen die Herausforderung fehlen, sei entwarnt. Ob mit Hilfe der Assassini oder ohne: Wer bloß wie Hagen von Tronje nach vorn prescht und ohne Rücksicht auf Verluste draufloshäckselt, hat bald selbst ein Florett zwischen den Rippen. Insofern ist die Bruderschaft eine echte Bereicherung – und eine, bei der es auch noch Spaß macht, sich um den Ausbau und die Ausbildung zu kümmern.

EINER GEGEN ALLE

Zu guter Letzt gibt es in puncto Veränderungen ja noch den neuen Mehrspieler-Modus. Hier bekriegen sich online bis zu acht Meuchelmörder in der Rolle von Kurtisane, Doktor, Barbier und fünf weiteren Berufsschlägen. Allerdings wirkt der Multiplayer-Part etwas unausgereift. Da stellt sich schnell die Frage: Wurde der bloß integriert, um wenigstens eine wirklich große Neuerung vorzuweisen? Denn seien wir mal ehrlich: »Brotherhood« macht Spaß, ist ein fesselndes Spielerlebnis und weiß, wie man anspruchsvolle Spieler zufriedenstellt. Doch die echten Neuerungen kann man mit der Lupe suchen. Der inoffizielle Titel »Assassin's Creed 2.5« ist also berechtigt. Es ist die Fortsetzung einer packenden Geschichte, die einfach noch nicht zu Ende erzählt wurde. Und als solche sollte man das Spiel auch sehen.

Sabine Vogel



Im neuen Mehrspieler-Modus sind diese Finten möglich. Zum Beispiel Einmal-Falltüren und Rauchbomben, die dem Angreifer die Sicht nehmen.

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Steinigt mich, aber es ist so: Die ersten beiden Teile machen mich so gar nicht an. Das hier jedoch habe ich verschlungen. Brillante Charaktere, monumentale Schlachten, prickelnde Erotik und tolle Atmosphäre. Ich gebe 8.9

AC: Brotherhood

GRAFIK

Noch immer so gut wie im Vorgänger, mit leichten Bildfehlern

8

SOUND

Orchesterklänge und tolle deutsche Synchro; kann sich hören lassen!

9

STEUERUNG

Vielseitig, reaktionsschnell, handlich

9

Wer auf tiefgreifende Neuerungen hofft, wird enttäuscht. Alle anderen werden wieder bestens unterhalten.

8.8 von 10

Spiel des Jahres oder knapp dran vorbei?

- + Abwechslung ist Trumpf: Wenn nicht aus allen Löchern geschossen wird, geht es im Hubschrauber, auf dem Motorrad oder notfalls auch der Ladefläche von LKWs zur Sache; tolle Präsentation, packender Mehrspieler-Modus, viele versteckte Gags
- Leider mit einigen Detailfehlern: Die Gegner könnten manchmal schlauer agieren, zudem brauchen die Granaten neuerdings eine gefühlte Minute, bis sie detonieren

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, von denen die meisten während der Story geholt werden. Wie immer bekommt man für das Durchspielen im »Veteran«-Schwierigkeitsgrad noch mal ordentlich Punkte drauf. Tipp: Im Hauptmenü des Spiels ist Alex Mason an einen Stuhl gefesselt. Mit einem Trick kann er sich befreien, was 15 Gamerpunkte wert ist ■ Die Installation benötigt 6,5 Gigabyte, dafür sind die Ladezeiten dann kürzer ■ Gibt es auch als »Hardened Edition«, die eine Medaille, ein Avatar-Outfit und vier zusätzliche Mehrspieler-Karten enthält. Wem das nicht reicht: Die »Prestige Edition« liefert dazu noch ein ferngesteuertes Auto. Bond wird neidisch: Das Vehikel kann Ton und Video aufzeichnen ■ Deutsche Sprachausgabe und deutsche Untertitel

kurz & knapp

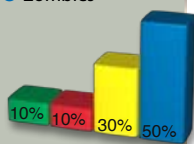
Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Preis | ab 65 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Ego-Shooter, der mit neuem Szenario frischen Wind in die Weltkriegs-geplagte Serie bringt.

das ist drin

- Baikonur
- Castro
- Tomahawk
- Zombies



CALL OF DUTY BLACK OPS

Ballerspiele mit filmreif inszenierter Action gibt es von »Modern Warfare« bis »Halo: Reach« zuhauf. Packende Geschichten, die auch nach dem Abspann nicht loslassen, sind dagegen rar. Mit »Black Ops« beweist Treyarch, dass ein Spiel beides bieten kann. Und tritt mit der dringend benötigten Frischzellenkur für die »Call of Duty«-Serie endgültig aus dem Schatten von Infinity Ward heraus.

Es ist dunkel, nur schemenhaft wird klar, dass der Raum vollgestellt ist mit TV-Monitoren, auf denen pausenlos in wirrer Abfolge Zahlen laufen. Vor den Fernsehern ein Tisch mit Injektionsnadel, einem kleinen Glas voll giftgrüner Flüssigkeit und diversen Metallgegenständen darauf. Dies ist ein kalter, beängstigender Ort. Und mitten darin findet man sich auf einem Stuhl gefesselt wieder. Plötzlich durchbricht eine Stimme die beunruhigende Stille, fragt in befehlendem Ton, wie man heiße, wann man geboren sei. Die Antwort bleibt der Befragte schuldig, stattdessen wird ein trotziges »Fuck you!« entgegnet, worauf es Stromstöße winkt. Folter. Immer und immer wieder. Und dann sind sie zu erkennen, die Umrisse von zwei Menschen, die in sicherem Abstand vom Gefangenen hinter einer Scheibe stehen. Was zur Hölle passiert hier, wie konnte man in diese Scheibe hinein geraten?

Rückblick. Es ist das Jahr 1961, die Invasion in der Schweinebucht steht unmittelbar bevor. Doch nicht nur Soldaten sind stationiert, auch der CIA ist vor Ort. Und damit der Spieler. Der Job: Fidel Castro, den kommunistischen Anführer der kubanischen Revolution, finden und ausschalten. Das Briefing findet in einer Bar in Kuba statt, zwischen

lauwarmen Bieren und Zigarillo-Qualm tänzelt eine dunkelhäutige Schönheit umher. Die Luft ist zum Schneiden dick. Dann ein Knall, die Tür fliegt aus den Angeln und Militärs stehen im Raum. Ohne lange zu fackeln, greifen die US-Agenten an, binnen Sekunden finden die Revolutionäre ein jähes Ende. Flucht durch die nächtlichen Straßen. Schießereien, Autos voller Feinde rasen heran. Deckung nehmen, anlegen, Feuer, wieder zwei weniger. Dennoch sind es zu viele, deshalb gilt es, so schnell wie möglich zu verschwinden. In einer Seitenstraße findet sich ein Fluchtwagen. Reingesprungen, Gaspedal durchgedrückt und nichts wie weg. Das war verdammt noch mal knapp.

So beginnt »Black Ops«, der siebte Teil der »Call of Duty«-Serie und der erste, den die britischen Entwickler Treyarch inhaltlich nicht mehr im Zweiten Weltkrieg verortet haben. Stattdessen nimmt man sich nun den darauf folgenden Konflikt vor, der historisch betrachtet glücklicherweise niemals ausgeartet ist: der Kalte Krieg. Ost und West liegen im Clinch, spionieren einander aus und tun alles, um in Sachen Aufrüstung und moderner Kriegstechnik eine Nasenlänge vor dem Gegner zu liegen. Mittendrin: Alex Mason, CIA. Ihn übernimmt der Spieler für 15 Missionen, die lose an das tatsächliche

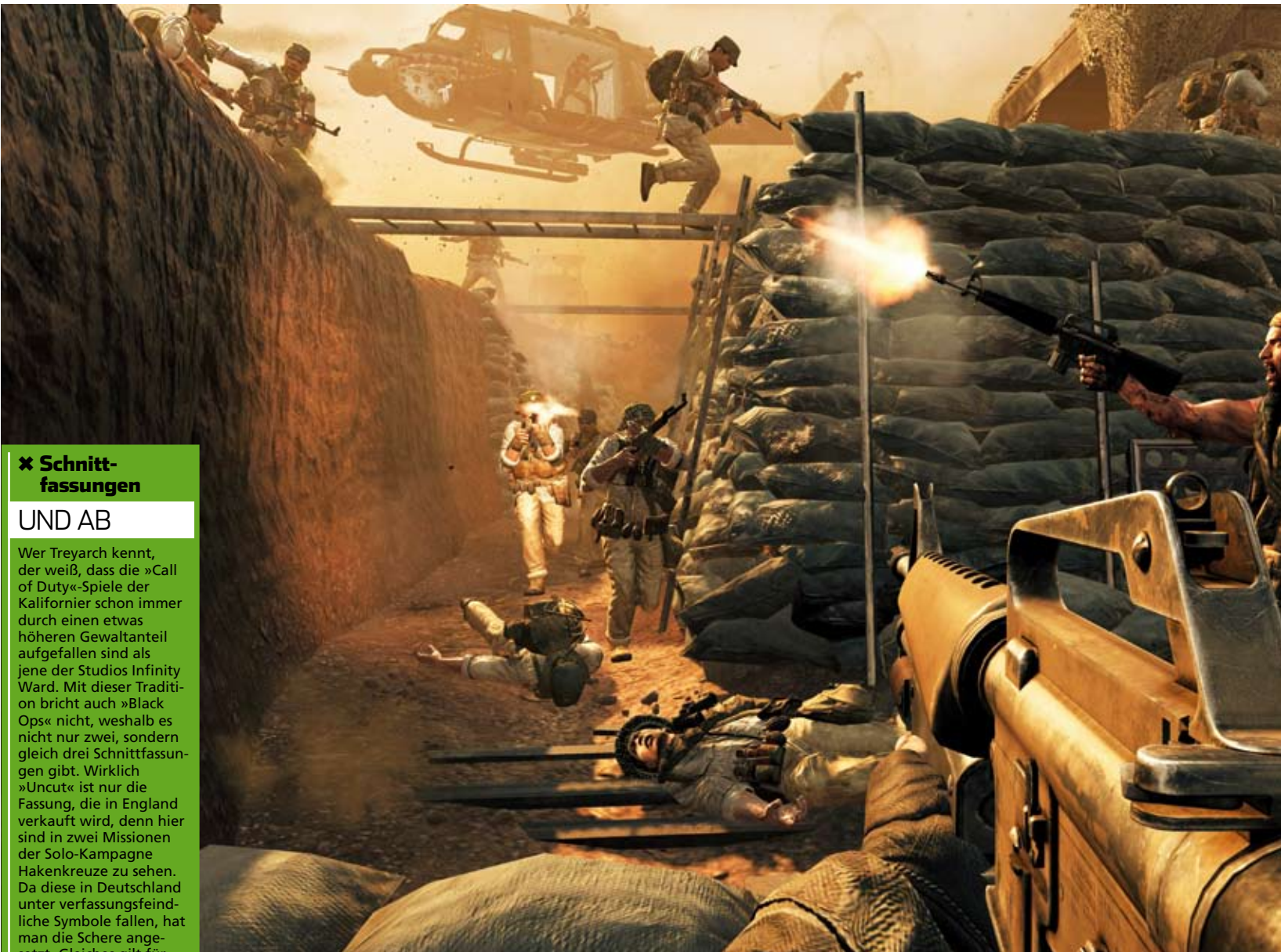
Geschehene angelehnt sind, diverse Figuren der Zeitgeschichte beinhalten, allerdings auch viel eigene Interpretation seitens der Entwickler.

ACTION OHNE UMWEGE

Eigen ist vor allem die Geschichte des Ego-Shooters. Mit dem eingangs beschriebenen Szenario sorgt Treyarch bewusst für Verwirrung. Was hat es mit dem Folterverhör und den andauernden Flashbacks auf sich? Wer ist dieser Alex Mason, wer sind die anderen Figuren denen er begegnet, mit denen er seine Missionen ausführt? Und wie sind all diese Fäden miteinander verwoben – wenn überhaupt? Statt allzu früh für Klarheit zu sorgen, kümmern sich die Macher zunächst darum, dass der Spieler schneller vor den Bildschirm gefesselt ist, als ihm vielleicht auffällt. Denn: Langweilige Einführungslevels gibt es hier nicht, stattdessen geht es direkt zur Sache, nur die grundlegenden und wichtigsten Funktionen werden erklärt: anlegen, abdrücken, ducken. Das funktioniert wie in allen »Call of Duty«-Teilen einfach, eingängig und selbst für Serien-Neulinge absolut verständlich.

Deshalb lässt man Kuba auch bald hinter sich, allerdings nicht ohne einen explosiven Abgang. Und wieder ein Zeitsprung, wieder





✕ Schnittfassungen

UND AB

Wer Treyarch kennt, der weiß, dass die »Call of Duty«-Spiele der Kalifornier schon immer durch einen etwas höheren Gewaltanteil aufgefallen sind als jene der Studios Infinity Ward. Mit dieser Tradition bricht auch »Black Ops« nicht, weshalb es nicht nur zwei, sondern gleich drei Schnittfassungen gibt. Wirklich »Uncut« ist nur die Fassung, die in England verkauft wird, denn hier sind in zwei Missionen der Solo-Kampagne Hakenkreuze zu sehen. Da diese in Deutschland unter verfassungsfeindliche Symbole fallen, hat man die Schere angepasst. Gleiches gilt für den Gewaltgrad: Gliedmaßen abschießen, etwa während man sich in Vietnam durch feindliche Tunnel bewegt, ist in England möglich und mit markerschütternden Todesschreien versehen, nicht jedoch im Land der USK-Prüfer. Wer's dennoch braucht: Die dritte Schnitt-Version ist bis auf die Swastika mit der UK-Fassung identisch und zudem synchronisiert. Erhältlich ist sie in Österreich und der Schweiz. Einen Import nach Deutschland lassen sich die Anbieter allerdings einiges kosten. Wer vom nächsten UK-Trip eine Fassung mitbringt, sollte damit nicht am Zoll posieren: Verfassungsfeindliche Symbole nach Deutschland einzuführen, fällt unter §86a des Strafgesetzbuchs und kann ziemlichen Ärger nach sich ziehen.

die Folterkammer. Nächste Mission, zwei Jahre später. In einem ganz anderen Teil der Welt, wo vom Präsidenten persönlich der Auftrag kommt, einen mittlerweile nicht mehr gänzlich unbekannten, russischen Feind aufzuspüren und zu töten. Ab in die Schlacht, dieses Mal allerdings mit der neuesten Waffentechnik und einer Truppe Verbündeter. Die KI-Mitstreiter erledigen ihren Job grundsätzlich nicht schlecht, haben bisweilen aber kleinere Aussetzer. Wenn man etwa dabei zusieht, wie sowohl Gegner als auch eigene Kämpfer nur wenige Meter voneinander entfernt in Deckung gehen, allerdings nicht sich gegenseitig, sondern abseits postierte Kämpfer angreifen, dann fragt man sich durchaus, was das soll. Befehle erteilen kann der Spieler den Kumpanen ohnehin nicht, vielmehr stürmen die Herren ganz von selbst dann nach vorne, wenn die Luft einigermaßen rein ist. Immerhin gehören damit endlos wiederkehrende, auf Dauer nur frustrierende Gegnerhorden der Vergangenheit an. Stattdessen führt Treyarch das aus »Modern Warfare 2« bekannte

Prinzip fort: Sind erst einmal genügend Feinde unter die Erde gebracht, kann man gemächlich vorrücken, ohne dass weitere nachrücken. Für Serien-Veteranen ein Pluspunkt, den man gar nicht groß genug schreiben kann!

INFINITY WARD LÄSST GRÜßEN

Apropos Veteran: Was den Schwierigkeitsgrad anbelangt, bleibt man sich ebenso treu. Vier stehen zur Auswahl, vom Anfänger bis zum absoluten Profi mit extrem hoher Frustrationsresistenz werden alle bedient. Wirklich herausfordernd ist das Spiel im Modus »Regular« aber nur bedingt, etwa wenn keine Genre-Kenntnisse vorhanden sind. Alle anderen steigen besser auf »Hardened« ein, hier gestalten sich einige Stellen angenehm knackig. Bevor es in den Missionen weiter geht, allerdings nochmals ein Blick zurück auf den Vorgänger. Schließlich hat sich schon vor dem Release die Frage gestellt, inwiefern Treyarch etwas Eigenständiges auf die Beine gestellt bekommt und wie stark man sich am kommerziell äußerst erfolgreichen Infinity-

Ward-Vorgänger orientiert. Um es kurz zu machen: Einige Stellen wirken nicht nur in den Trailern wie aus einem »Modern Warfare 3«, sondern auch im Spiel. Da wäre das Aufbrechen von Türen, das wieder im Slow-Motion-Modus abläuft und viel Zeit zum Anvisieren und Umlegen der Feinde lässt. Oder eine Szene, in der der Protagonist mit dem Motorrad flieht und dabei natürlich einhändig fahren kann, während mit der anderen Hand eine Waffe abgefeuert wird – die Schneemobil-Jagd aus »Modern Warfare 2« lässt grüßen. Sammelwütige freuen sich darüber hinaus auf jede Menge versteckte »Intels« und entsprechende Erfolge für das Auffinden der feindlichen Geräte. War es das nun mit dem Abkupfern? Nicht ganz, denn noch etwas hat man mit dem 2009 erschienenen Action-Kracher gemein: die Atmosphäre. Und das ist als großes Lob zu verstehen.

Denn einmal mehr kracht und scheppert es an allen Ecken und Enden. Immer wieder verliert der Spieler in den Kämpfen die Übersicht, gerät in Panik, fühlt sich gehetzt, ballert blind drauf los und freut sich umso



Das Spiel in Zahlen

Insgesamt 15 Kapitel, mehr als 40 Waffen, 4 Schwierigkeitsgrade, 7 Stunden Spieldauer im regulären Schwierigkeitsgrad, gefühlte 7 Tage braucht man dagegen auf Veteran, 50 Erfolge, unzählige Möglichkeiten mit dem neuen Video-Editor, 14 teils riesige Mehrspieler-Karten und ein absolut untotes Easter-Egg für Retro-Fans



Den Vodka gibt es später: Hier muss die russische Weltraumstation Baikonur infiltriert werden. Wie immer läuft es nicht ganz wie geplant...



Charlie lässt grüßen: In den Vietnam- und Laos-Szenarien verschlägt es Alex Mason in den tiefsten Dschungel.



Nimm zwei: Wer mit doppelter Feuerkraft zu Felde zieht, muss auf die Anvisier-Funktion verzichten. Die ist aber auch nicht nötig, dafür gibt es jetzt schließlich Kugelhagel satt.

mehr, wenn er gerade noch mal mit heiler Haut davonkommt. Von einer derartigen Dichte können selbst aktuelle Konkurrenztitel nur träumen, hier spielt »Black Ops« definitiv in der Liga der Besten.

EINE HELDENHAFTHE GESCHICHTE

Zuletzt gibt es einen Punkt, in dem man sich radikal vom Vorgänger unterscheidet: Während der zwar Action im Format eines Hollywood-Blockbusters bot, die es in derartiger handwerklicher Perfektion zuvor nie gab, war die Story alles andere als erwähnenswert. Zu konstruiert war die Handlung, beinahe so, als hätte man sich nach dem Fertigstellen der Schießereien noch schnell eine Geschichte um selbige herum zusammenzimmern müssen. Ganz anders »Black Ops«: Hier steht das Geschehen um Mason im Vordergrund. Stück für Stück lernt man immer mehr über den Mann, der scheinbar nicht oft genug »Fuck« sagen kann. Erfährt, was es mit dem Folterraum auf sich hat und beginnt instinktiv, darüber nachzudenken, wie es weitergehen könnte. Spätestens, wenn zehn der 15 Missionen zu Ende sind und damit im Spiel ein Zeitraum von fünf Jahren abgedeckt ist, kommen Zweifel auf. An allem. Das ist der Moment, in dem »Black Ops« auftrumpft, hier versinkt der Spieler im Spiel, ab jetzt gibt es kein Zurück mehr, stattdessen heißt es: Gewinnen, komme, was da wolle. Genau damit hebt sich

das Action-Game äußerst wohltuend von der Masse vergleichbarer Titel ab. Es kann von der Story leben, denn selbige überzeugt auf ganzer Linie. Sie bietet erwachsene, glaubwürdige Charaktere und keinen Plot auf Vorschulniveau, den man schon dutzende Male gesehen hat. Es ist die Geschichte, die einen antreibt. Und selbst wenn man auf selbige wenig Lust hat, bietet das Game doch alles, was einen waschechten Action-Kracher ausmacht: packende Gefechte, Explosionen am laufenden Band, abwechslungsreiche Szenarien und jede Menge Waffen. Da fällt es kaum auf, dass sich das Ganze gelegentlich nicht so direkt, unmittelbar und vor allem flott steuert wie »Modern Warfare 2«. Dafür aber mindestens genauso gut aussieht.

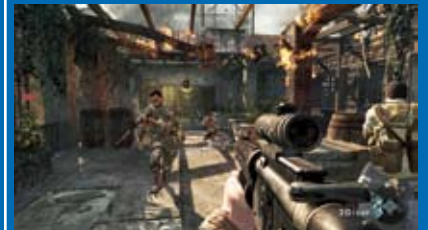
Der Grafikstil ist deutlich roher, grober und letztlich auch eigenständiger als der aller Vorgänger. Oft dominieren Schwarz- und Rot-Töne die Szenen. Etwa, wenn bei der Flucht aus Hue City Bell-Kampfhubschrauber im Tiefflug über die Köpfe der Soldaten und quer über einen blutroten Nachthimmel rauschen. Oder während ein Panzer durch die Wand links des Spielers bricht und von vorne eine Horde Vietcong-Kämpfer anstürmt. In diesen Momenten schindet »Black Ops« optisch mächtig Eindruck. Ebenso in den Dschungelabschnitten: Fische schwimmen im Wasser, Hühner rennen gackernd davon, die Umgebung strotzt nur so vor Leben. Dass sie dabei

WER WAGT, GEWINNT

Multiplayer meets Casino: In den »Wager«-Matches können die hart verdienten »Call of Duty«-Punkte aus anderen Partien im wahren Sinne des Wortes aufs Spiel gesetzt werden. Während die Gewinner hier im großen Stil abkassieren, gehen die Verlierer leer aus. In drei Stufen werden zuerst verschieden hohe Summen gesetzt: »Ante up«, »High Roller« und für den risikofreudigen Zocker »Gambler«. Vier Modi stehen dann zur Wahl: In »One in the Chamber« ist jeder Schuss tödlich – und deshalb nur eine Kugel in der Waffe. Erlegt man einen Gegner, gibt es eine weitere. In »Sticks and Stones« geht es mit Armbrust und Messern zur Sache, während in »Gun Game« für jeden Abschuss bessere Waffen winken. Anfangs noch mit einer Magnum ausgestattet, schießt man sich Kill für Kill zu Sturmgewehr und Co. hoch. Zuletzt »Sharpshooter«: In diesem Modus wechseln die Waffengattungen alle paar Sekunden. Heißt: Die eigene Taktik muss stets auf neue Situationen angepasst werden. Ist man in einer Minute noch als Scharfschütze unterwegs, muss man sich in der nächsten bereits als Grenadier verteidigen. Alle vier Modi sind absolute Süchtigmacher und wie von Treyarch geplant auch für Mehrspieler-Neulinge bestens geeignet.



Aufrüsten: Aus 15 Perks können drei ausgewählt werden, um den Charakter zu verbessern oder einfach nur ein wenig individueller zu gestalten. Bezahlt wird mit »Call of Duty«-Punkten.



Wettrüsten: Wer diverse Herausforderungen abschließt, etwa in einem bestimmten Zeitraum eine Anzahl Gegner per Kopfschuss dahinstreckt, bekommt Zugriff auf die »Pro-Perks«, die noch mächtiger sind.



Ultimativer Ballermann: Mit dem »Warlord«-Perk fügt man der Primärwaffe zwei Extras hinzu. Schalldämpfer, mehr Munition oder Granatwerfer – Waffenfreunde haben die Wahl.

✕ Mitten in die Fresse

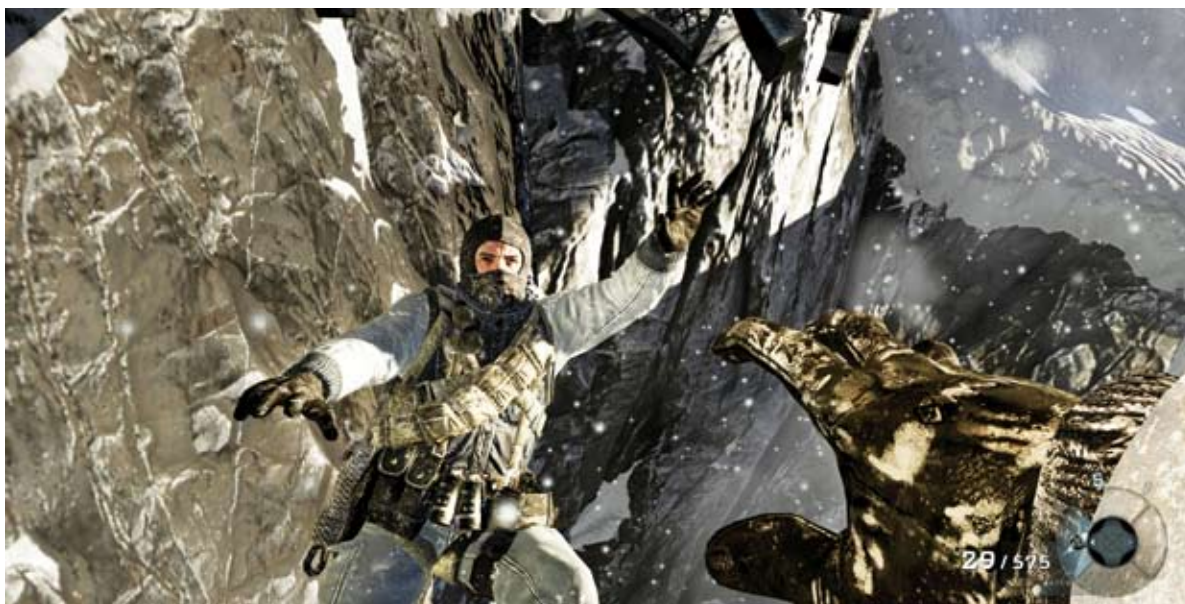
DER 3D-MODUS IM TEST

Stereoskopisches 3D ist in Sachen Gaming-Hardware der Trend schlechthin, und wer über die nötige Ausstattung verfügt, kann »Black Ops« auch auf der Xbox 360 in 3D spielen. Das kommt ziemlich intensiv rüber und sorgt vor allem bei den Feuergefechten für ein packendes Mittendrin-Gefühl: Legt man die Waffe an und sieht räumlich versetzt die Feinde hinter Ecken, Fässern oder anderer Deckung hervorschauen, dann spielt sich der Shooter noch mal ein ganzes Stückchen anders, neuer und vor allem ungewohnt. »Ego«-Perspektive im wahrsten Sinne des Wortes. Schön auch, dass die Umgebung entsprechend angepasst wurde: Wenn beim Schwimmen durch Feindesland nun Fische und Aale vorbeiziehen, fühlt man sich fast wie auf einem wirklichen Unterwasser-Trip. Trotz aller Begeisterung gibt es Schwächen: Schnelle Bewegungen strengen die Augen stark an und sehen längst nicht so flüssig aus, wie man es vom herkömmlichen Darstellungs-Modus gewohnt ist. Auch Verbündete aus der eigenen Truppe wirken bei näherem Hinsehen nicht immer überzeugend. Einen dreidimensionalen Blick wert ist der neue Modus dennoch allemal. Einfach im Hauptmenü unter Optionen die entsprechende Einstellung wählen und ab geht's.

Tod von oben: Im Cockpit eines Heli sorgt man in dieser Mission mit Gatling-Kanone und Raketen dafür, dass die Jungs am Boden sicher vorwärts kommen.



Abgespaced: Im SR71-Überschalljet geht es im Weltall auf Feindbeobachtung. Per Video-Monitor gibt man den Kollegen am Boden Befehle.



einmal mehr strikt linear abgelaufen wird, also Freunde von offenen Spielwelten in die Röhre gucken, stört gar nicht. Als Entschädigung wartet Horror pur beim Durchqueren der Vietcong-Tunnel und erstmalig die Möglichkeit, in einer SR71 Blackbird abzuheben, um vom Weltall aus Bodentruppen zu koordinieren. Ohne Weiteres zu verurteilen, sei angemerkt, dass damit noch lange nicht alles gesteuert wurde, was in »Black Ops« vorhanden ist. Stets passend ist die musikalische Begleitung. Während der Chopper in Vietnam landet, läuft wie selbstverständlich »Fortunate Son« von Creedence Clearwater Revival, die Fahrt mit dem Kanonenboot ist mit dem unsterblichen Rolling-Stones-Hit »Sympathy for the Devil« unterlegt. Kommt es dann zu Feuergefechten, erfreut sich das Gehör an satten Bässen und kräftigen Explosionen, die bei entsprechendem Sound-System durchaus in den Sessel drücken. Übrigens: Diesmal können nicht nur gegnerische Vehikel, sondern auch Gebäude, Brücken und ganze Wälder plattgemacht werden.

Kurz zusammengefasst heißt all das: Abwechslungsreiche, stets stimmungs-volle Settings treffen auf jede Menge Zerstörung, Kawumm und Action – Langeweile hat hier keine Chance.

Und wenn doch mal alles getan und gesehen wurde? Dann warten spaßige neue Mehrspieler-Modi. Etwa die »Wager«-Matches oder der Zombie-Modus. Letzterer hat es nun auch in die deutsche Version geschafft, nachdem in »World at War« noch darauf verzichtet werden musste. Was in der deutschen Version allerdings nicht enthalten ist, lest ihr im Kasten auf Seite drei dieses Artikels. Die Neuerungen sind in Sachen Multiplayer allerdings eher eine Evolution von Bisherigem, jedoch eine mit hohem Suchtfaktor. Hat man sich erst einmal in einer Partie »One in the Chamber« oder »Sharpshooter« fest-

geschossen, wird das Gamepad so schnell nicht aus der Hand gelegt. Und wenn doch, dann nur, um sich »Dead Ops Arcade« zu widmen, dem versteckten Spiel-im-Spiel. Wie man es findet? Das verrät unser Video auf www.360-live.de

Was bleibt unterm Strich? Treyarch schafft, was Infinity Ward nicht vermochte: einen erwachsenen Shooter mit erwachsener Story – endlich. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenten fesselt in »Black Ops« die Geschichte an den Bildschirm und nicht die Action. Diese ist zwar ebenso sehenswert, trotzdem bleiben die Charaktere in Erinnerung, und das auch lange, nachdem der Abspann gelaufen ist. Dafür und für den inhaltlich absolut gelungenen Neustart der in die Jahre gekommenen Serie eine Kaufempfehlung ohne Wenn und Aber!

Volker Bonacker

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Wahnsinn, was für eine Atmosphäre! Für mich ist's eindeutig das intensivste Ego-Shooter-Erlebnis 2010. Und die Waffenvielfalt im Mehrspieler-Modus überbietet mindestens genauso wie die vortreffliche Präsentation. Ich gebe 9.3

Call of Duty: Black-Ops

GRAFIK

Düster, schmutzig und rau. Trotz kleinerer Makel absolut top

9

SOUND

Von treibend über intensiv bis verhalten, aber immer perfekt passend

8

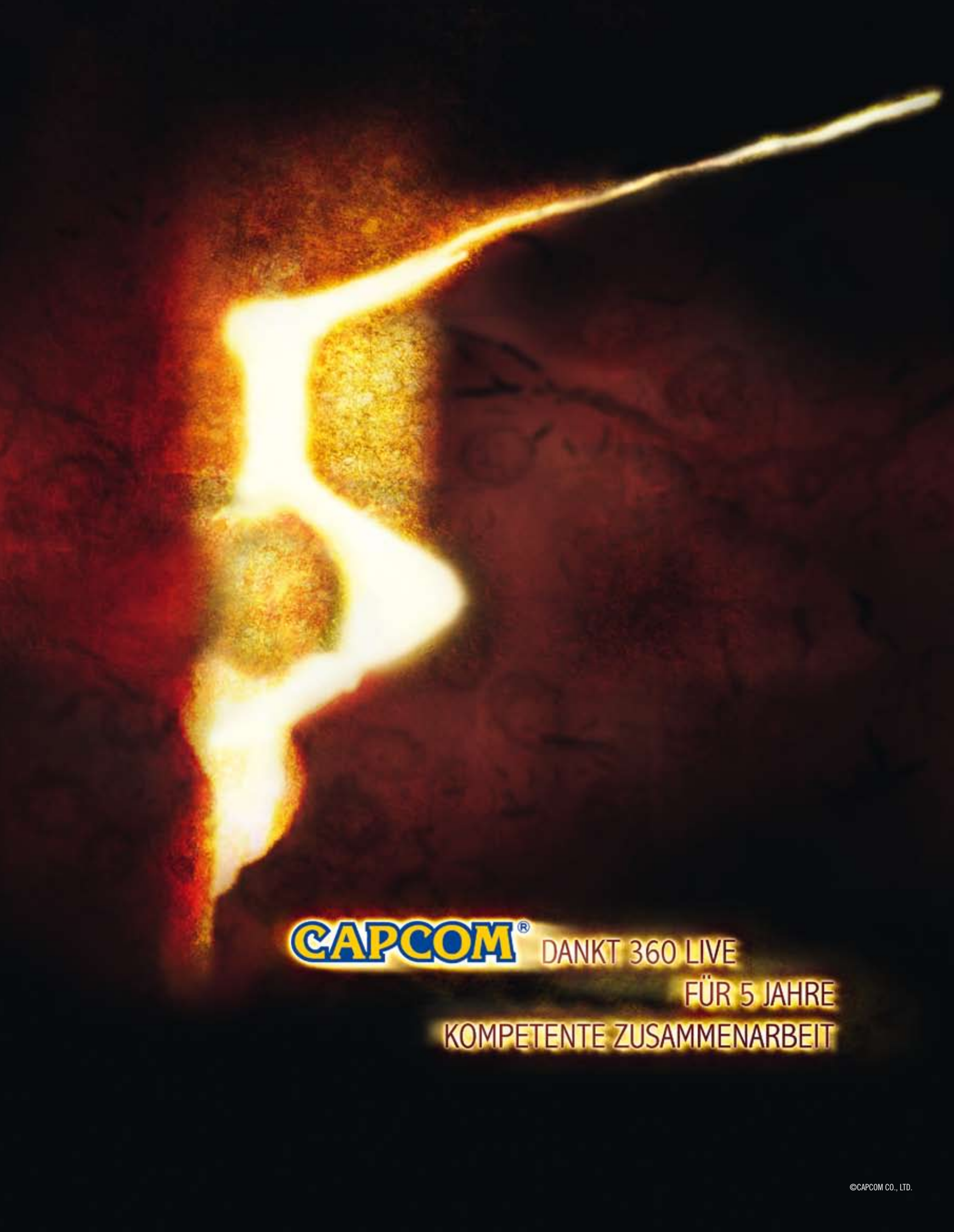
STEUERUNG

Wer die Serie kennt, findet sich in Sekundenschnelle zurecht

9

Starke Geschichte, glaubwürdige Figuren, packende Action: An »Black-Ops« kommt kein Action-Fan vorbei.

9.2 von 10



CAPCOM® DANKT 360 LIVE
FÜR 5 JAHRE
KOMPETENTE ZUSAMMENARBEIT

Erhältlich | 5. November 2010

Mit der Lizenz zum Töten oder Versagen?

- +** Stark inszeniert, fließender Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf, zwar lineare Level, die aber die Wahl lassen: Schleich- oder Frontalangriff? Gelungene deutsche Sprachausgabe
- Stellenweise übertrieben stark gescriptet, frustige Fahreinlagen, schwache Mimik der Charaktere



Spezialität Überraschungsangriff: Wer Gegner im Nahkampf ausknockt, eliminiert die nächsten Feinde vollautomatisch per Zielhilfe.

Das Spiel in Zahlen

6 Einsatzorte: Athen, Istanbul, Monaco, Sibirien, Bangkok und Burma; 3 spielbare Bond-Autos: der Aston Martin DBS aus dem Film »Goldfinger«, der Aston Martin V12 Vanquish aus dem Film »Die Welt ist nicht genug« und der Aston Martin DBS aus dem Film »Casino Royal«; ca. 70 Prozent ballern und boxen, 30 Prozent fahren, driften und Hindernissen ausweichen; 3 Original-Synchronstimmen: von Bond-Darsteller Daniel Craig, MI6-Leiterin Judi Dench und MI6-Direktor Bill Tanner.

Und außerdem?

■ Vier Schwierigkeitsgrade, der höchste wird nach Abschluss der Kampagne freigeschaltet
■ Drei Mehrspieler-Modi: Team-Deathmatch, Last Man Standing und der Operations-Modus auf acht Karten
■ 50 Erfolge, etwa fürs Ausschalten von drei Feinden hintereinander mittels Einsatz der so genannten Fokusenergie
■ Basiert, ähnlich wie das Xbox-Bond-Game »Alles oder nichts«, auf einer eigenen Story, die nichts mit irgendwelchen Filmen zu tun hat

kurz&knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Bizarre Creations

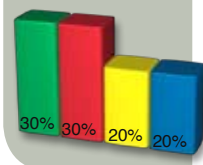
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Kinoreife Third-Person-Action und packende Nahkämpfe treffen auf knifflige Fahrpasagen.

das ist drin

- Ballern
- Boxen
- Driften
- Explodieren

JAMES BOND 007
BLOOD STONE

Rennspiel-Entwickler Bizarre Creations macht ein 007-Spiel? Ja, und das ist richtig gut!

Kalt ist es in Pomerovs Ölfraffinerie im tiefsten Sibirien. Zeit für ein kleines Feuer: Und weil genau wie im tiefsten Bayern Rauchverbot herrscht, muss es die P99 richten. Ein Schuss, ein Treffer, die Gasflasche explodiert, reißt zwei Wachsoldaten von den Beinen. Die sind total benebelt, also schnell hin, Ellenbogen auspacken. Ein Schlag ins Gesicht, einer in den Bauch, da waren es nur noch 15. Jetzt hurtig in Deckung, gezielt Köpfe aufs Korn nehmen und immer schön auf die Gasleitungen halten, dann wird's dem Feind gleich ganz warm ums Herz. Der Feind? Das ist in diesem Fall besagter Pomerov, ein russischer Wirtschaftsmagnat, der in seiner geheimen Anlage Anthrax herstellt und an Terroristen verkaufen will. Entsprechend landet Bond, einmal im Inneren des Komplexes, in einem luftdichten Raum, in dem ihm Nervengas die Sinne schwinden lässt. Als dann auch noch Öltürme in die Luft fliegen und das Bond-Girl im Aston Martin kuscheln will, ist das Agenten-Feeling perfekt. Kernige Action, schnelle Autos, heiße Frauen – 007-Fans fühlen sich in »Blood Stone« endlich mal wie ein echter Craig-Bond. Einfach Wahnsinn, mit wie

viel Liebe zum Detail Activision und Bizarre Creations hier die Lizenz umsetzen. Schon das Intro macht Lust auf mehr: Eine Lady zielt auf Bond, doch der ist schneller – ihr Körper zersplittert in tausend Edelsteine. Es ist eine Explosion der Farben, top arrangiert und von einem fantastisch kraftvoll gesungenen Titelsong von Soul-Diva Joss Stone begleitet.

Ebenfalls lobenswert: das Missionsdesign. Zwar sind die Katakomben von Istanbul und das Söldnerlager im Dschungel von Burma strikt linear aufgebaut – sprich du darfst nur da hinspringen oder dort runterklettern, wo es die Entwickler wollen – aber zwischendrin genießt der Spieler große Freiheit, kann beliebig an Wachen vorbeischießen, sie leise mit Nackenschlägen ausschalten oder per schallgedämpfter Pistole töten. Hilfreich ist hierbei das Smartphone, das die Welt auf Knopfdruck in eine grau schimmernde Karte verwandelt und Feindpositionen markiert. So können Nahkampf-Experten den richtigen Moment abpassen und werden dafür auch noch belohnt: Wer Söldner ausknockt, lädt die Fokus-Energie auf. Genug gesammelt, reicht ein Tipper auf die LT-Schultertaste,

3



2



× Die Mehrspieler-Modi

MEHR AGENTEN FÜR DIE QUEEN

Neben dem klassischen Team-Deathmatch wartet ein Operations-Modus, in dem drei Ziele erreicht werden müssen. Beispielsweise Rechner hacken, Server sabotieren und am Schluss eine Bombe legen. Richtig abgefahren spielt sich »Last Man Standing« – hier schlüpft ein Spieler in Bonds Brioni-Anzug, erhält deutlich mehr Leben und Munition und muss gegen sechs feindliche Söldner überleben. Wer 007 kilt, wird selbst zum Gejagten. Mehrspieler-Begeisterte kennen einen solchen Modus zum Beispiel schon aus »Halo«, eine Mordsgaudi ist's trotzdem – im wahrsten Sinne des Wortes.

× Craig macht sein Ding

TÖDLICH VIEL ABWECHSLUNG

1 Ein knappes Drittel von »Bloodstone« besteht aus Adrenalin-geladenen Verfolgungsjagden und Fluchtsequenzen an Bord von motorisierten Fortbewegungsmitteln: Ob hinter dem Steuer eines Königsegg, dem eines Aston Martin oder dem eines Schnellboots – trotz simpler Spielmechanik wirkt keine dieser Highspeed-Sequenzen anspruchslos.

2 In den Filmen setzt Daniel Craig weniger auf pure Waffengewalt, als auf Muskelkraft. Auch im Spiel steht der Nahkampf für den Doppelnull-Agenten im Fokus. Wenn Bond die Kampfkunst Krav Maga anwendet, sitzt jeder Handgriff – und jede Animation. Dafür hat Craigs Stunt-Double Ben Cooke viele Stunden im Motion-Capturing-Studio verbracht.

3 Die Story? Bond-typisch mal wieder ein breiter Spagat zwischen wilden Affären und tödlichen Intrigen. Die Geschichte wird in erster Linie durch die aufwendig arrangierten Zwischensequenzen in Spielgrafik vorangetrieben und punktet zudem mit guter deutscher Sprachausgabe.

1



schon knipst Bond per Schusswaffe bis zu drei Gegner automatisch aus. Sieht nicht nur extrem cool aus, sondern ist gerade im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade unabdingbar. Denn die Widersacher sind extrem zahlreich. Nicht selten patrouillieren in größeren Arealen 20 bis 30 Söldner, die sich in Fünfergruppen aufteilen. Wer wie Rambo reinstürmt, bekommt sein Bond-Girl nie in die Kiste... ähm, den Auftrag erledigt. Zugegeben, die Action ist extrem stark gescriptet, was meist passt, stellenweise aber übertrieben wirkt. Etwa wenn mal wieder eine Gegnerwelle direkt auf den Topagenten zurennt und just in dem Moment eine Statue umfällt und den Schergen Schutz bietet. Die KI ist durchschnittlich, meist recht treffsicher, hat aber Probleme, Räume zu sichern und den Kollegen Feuerchutz zu geben. Flankenmanöver hingegen klappen erstaunlich gut: Einheit A zwingt 007 durch Dauerfeuer in Deckung, Einheit B stößt auf die umliegenden Dächer vor und attackiert. Spannend: Im höchsten Schwierigkeitsgrad nutzen die Soldaten andere Waffen, locken Bond beispielsweise öfter mal mit Granaten aus seinem Versteck oder feuern mit Raketenwerfern.

Im Grunde klingt das alles nach Standard-Shooter. Als Ganzes betrachtet sind die Ereignisse jedoch großartig miteinander verkettet. Es gibt so gut wie keinen Leerlauf. Während »Ein Quantum Trost« den Spieler von einer Moorhuhn-Schlacht in die nächste wirft, warten hier Überraschungen im Minutentakt: in Athen etwa eine kinoreife

Verfolgungsjagd mit Schnellbooten, in der ein Kampfhubschrauber den halben Hafen verwüstet. In Istanbul wiederum tappt 007 in mehrere Fallen, wird beinahe von einer Schrottpresse zerquetscht und fast von einem Tunnelbohrer aufgespießt.

Die Zwischensequenzen, die die Story vorantreiben, sind ebenfalls gut gelungen und komplett in Spielgrafik gehalten. Zu Spielbeginn erlebt man zum Beispiel mit, wie Bonds Feinde einen führenden Biochemiker kidnappen, um ihm die Formel für das tödliche Nervengas Anthrax zu entlocken. Wie gut, dass der MI6 die heiße Diamantenhändlerin Nicole in die Betten der Bösewichte entsendet, um Insiderinformationen zu bekommen. Kurzum: sexy inszeniert, nur bei der Mimik hapert es ein bisschen.

Ein zweispuriges Vergnügen hingegen die Verfolgungsjagden: Ok, sie fahren sich arcadig wie Bizarres hauseigenes »Blur« und fühlen sich auch jederzeit nach Bond-Streifen an – etwa wenn man mit dem legendären DB5 durch Istanbuls Marktplatz rast. Nur warum sind sie so frustig schwer? In Sibirien schlittert man über einen zugefrorenen See, dessen Eis kaum vorhersehbar bricht. Langsamer fahren zwecks besserer Übersicht? Ist nicht, weil einem sonst der Hind-Helikopter Löcher in Lack und Birne schießt. Von solchen Macken abgesehen aber ein absolut Bond-würdiges Erlebnis.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Kribbelnde Spionage-Action mit der Lizenz zum Töten – genau mein Ding. »Blood Stone« macht vieles besser als das Vorgängerspiel und auch die wichtigsten Mehrspieler-Modi sind wieder mit auf der Disk. Prima! Ich gebe 8.2

James Bond: Blood Stone

GRAFIK

Tolle Kampfanimationen, edle Lichteffekte

8

SOUND

Dynamischer Soundtrack, krachende Explosionen

8

STEUERUNG

Eingängig, nur die Fahrpassagen steuern sich zu unpräzise

7

Kinoreife Action trifft auf fiese Nahkampfmanöver und kernige Baller-Einlagen – Kauflizenz erteilt.

8.4 von 10

Erhältlich | 18. November 2010

875 KOPEGELD

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Criterion Games

Preis | ab 55 Euro

Genre | Arcade-Rennspiel

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Arcade-Rennspiel mit tollem Fuhrpark und überzeugender Fahrphysik.

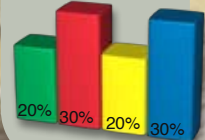
das ist drin

Verfolgen

Zittern

Flüchten

Jubeln



Kleines Quiz: Wie viel PS hat der abgebildete Zuffenhausener? Antworten an richard@360-live.de. Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein Game.

Und außerdem?

■ Bis zu acht Spieler via Xbox Live, drei Spielmodi: Verfolgungsjagd Raser gegen Cops, Ein-Raser-gegen-alle-Cops, klassisches Wettrennen ins Ziel ■ Das Auswahlmü nennt sich »Autolog«; hier sind sämtliche Offline- und Online-Funktionen integriert, inklusive Anzeige von News und Erfolgen der Freunde im Titelbild ■ Spiel pausieren und Foto des Autos schießen: Das Ergebnis wird online automatisch auf die so genannte »Wall« hochgeladen; Freunde haben darauf Zugriff, können Kommentare hinterlassen ■ Naja-Idee: per Timesaver-Download-Paket für 320 Microsoft Points Autos freischalten statt freispielen ■ Gute Idee: eigenes Foto per Live-Vision-Kamera knipsen und ins Profil integrieren ■ 50 Freispiel-Erfolge, davon je ein Viertel als Raser und als Cop, zum Beispiel Karrierestufen erklimmen und Medaillen abräumen; ein weiteres Viertel für Online-Rennen, das letzte Viertel für Diverses: zum Beispiel einen Ford GT in Blau-metallic in der Wüste fotografieren ■ Demo auf dem Marktplatz erhältlich

Burnout oder ausgebrannt?

- + Steuerung voll justierbar, kurze Ladepausen, dynamisches Wetter und Tageszeiten, per rechter Schultertaste Musikstücke jederzeit durchschaltbar
- Video-Einspielungen von neuen Autos und Waffen sowie Gameplay-Merkmalen nicht abbrechbar, kein Splitscreen-Modus, nur drei Kameraperspektiven: Hinterbord, Vollbild, Motorhaube

BELOBIGUNG
1 VERHANEED FOR SPEED
HOT PURSUIT

Ein neues »Need for Speed«, von den Machern von »Burnout Paradise«.
Tolle Paarung? Hm, tja...

Böse Jungs reisen zur Grand Ocean Coast. Hier findet das erste Rennen im neuesten Arcade-Rennspiel aus der »Need for Speed«-Reihe statt. Dein Geschoss? Ein Porsche Boxster Spyder in zehn wählbaren Farben, von Cream-White bis Speed-Yellow. Die Gegner? RX8, Z4 35is, 370 Z, Charger SRT8, Impreza WRX STi, Lancer Evo X – aber noch kein unbeteiligter Gegenverkehr, der kommt später. Die Kamera erhebt sich über den dunklen Teer einer vierspurigen Interstate. Das Schild mit dem Tempolimit auf 55 Meilen gleitet aus dem Bild. Keine Autos weit und breit, doch du hörst Motoren heulen und Reifen quietschen. Der Sound macht heiß. A-Taste antippen, es folgt ein Kameraschwenk. Der Porsche fegt ins Bild, bremst hart, die Kamera fokussiert

das rechte Hinterrad. Der Pilot gibt voll Stoff, Qualm quillt aus dem Radkasten. Dann der Start, jetzt hast du die Kontrolle. Das herrlich plastische Asphaltband windet sich dem Horizont entgegen. Links unten fliegt das Blau des Ozeans vorbei, rechts klemmen Büsche und Kakteen an steil aufragenden Felsformationen. Man könnte sich fast in »Test Drive« glauben, so sieht das hier aus. Breite Straße, sanfte Kurven, ein paar Geraden machen Lust auf Tempo – der Einstieg hat Atmosphäre. Das Rennen geht über 15 Kilometer, rund vier Minuten. Die Steuerung? Handlich. Die RT-Schultertaste bedient das Gas, die LT-Schultertaste die Bremse, die A-Taste ist für das Lachgas, die X-Taste für extreme Handbremse-Manöver, alles klar. Den Extraschub baust du auf, indem du



lange driftest und durch den Gegenverkehr wilderst. Genau wie bei »Burnout«. Das Fahrzeug lässt sich prima führen; das Heck tänzelt mit, lässt sich durch sachttes Antippen und Lösen der Bremse zum blendend kontrollierbaren Drift überreden. Genau das richtige Werkzeug, um es sich mit den Computergegnern zu geben. Die Jungs fahren eine faire Linie, zeigen keine Scheu vor Kurven, steigen vor Geraden ordentlich ins Gas. Einsteiger haben Spaß im Mittelfeld, Kenner kämpfen mit dem in Front liegenden BMW um die Führung. Der Kerl zieht davon, bleibt aber immer im Blick. Wer Kurven mutig schneidet und allzu harte Rempelen vermeidet, kommt dem Opfer näher und näher. Was für ein erhebender Augenblick, wenn du ihn dann überholst; wenn zwei Rauchbomben in Sicht kommen; wenn du die Zielmarkierung als Sieger kreuzt. Und es sollen noch etliche Aha-Momente folgen...

TEST DRIVE PURSUIT

Ob ein neues Videospiel Begeisterung auslöst, das hängt nicht zuletzt mit den eigenen Wünschen und Erwartungen zusammen. Ein neues »Need for Speed« hat es besonders schwer. Der

Name ist über die Jahre in unseren Köpfen mit den größtmöglichen Ansprüchen verknüpft worden. Nur die steilsten Autos, das größte Tempo, die schönsten Bilder sind gut genug. Erst recht, wenn als Entwickler die Electronic-Arts-Tochter Criterion dahintersteht. Die Engländer bringen nicht viel hervor, aber was sie machen, wirkt Wunder: die brandneue »Chameleon«-Engine, der Ego-Shooter »Black«, zuletzt natürlich »Burnout Paradise« als bislang unübertroffenes Vollgas-Aphrodisiakum. Und jetzt ein neues »Need for Speed« aus eben diesem Haus. Noch dazu mit einem Untertitel, der Erinnerungen weckt an den bisher vielleicht besten Teil aus der gesamten Reihe: »Need for Speed: Hot Pursuit 2« von 2002. Nicht zu verwechseln übrigens mit »Need for Speed 3: Hot Pursuit« von 1998. Jedenfalls: Kann es eine bessere Paarung geben als Criterion und »Need for Speed«?

Criterion hatte sicher keinen leichten Job. »Burnout« läuft im großen EA-Kanon eher mit, »Need for Speed« dagegen ist das dicke Ding. Das Game muss die Wünsche eines Millionenpublikums erfüllen. Große Verantwortung, da sind keine Experimente erlaubt. Dennoch ist ein bisschen Mut zur Veränderung erkennbar.

× Polizei-Lambo

SPORTWAGEN MAL ANDERS

Die Arcade-Rennspiele aus der »Need for Speed«-Reihe leben seit jeher von der Faszination unerschwinglicher Traumautos, denen man vor malerischen Kulissen die Spuren geben darf. Das ist auch diesmal wieder so: »Hot Pursuit« fährt so ziemlich alles auf, was momentan gut, schnell, teuer und auf unseren Straßen selten zu sehen ist. Fahrzeuge aus Europa und USA dominieren, Reiskocher sind klar in der Unterzahl. Freunde illegaler Vollgasfahrten starten ihre Karriere im Porsche Boxster Spyder standesgemäß. Welche Fahrzeuge noch folgen, deutet sich im Auswahlmenü an; ergo ist man richtig heiß drauf, die Flitzer in fünf Fahrzeugklassen freizuspielen. In der Sportauto-Klasse des Porsche scharen noch sechs weitere Heißblüter mit den Reifen; eine Klasse darüber folgen neun Performance-Autos, zum Beispiel Camaro SS, Maserati Gran Cabrio, Jaguar XKR, BMW M3 E92 und Alfa-Romeo 8C Spyder. Danach: 16 Super-Sportwagen, unter anderem Audi R8 5.2 Spyder, Ford Shelby Super-snake, Porsche 911 GT3 RS, Nissan GT-R, BMW M6, Mercedes-AMG SL65 Black Series und der neue Porsche 918 Spyder. Wer zu den so genannten Exoten vordringt, erspielt sich Zugriff auf 15 Modelle: Bentley Continental Coupé, Ford GT, Porsche Carrera GT, Lamborghini Murciélago LP670 Super Veloce, Mercedes-McLaren SLR Stirling Moss, Dodge Viper SRT10 und Aston Martin One-77. Wer auf Seiten des Seacrest County Police Department, kurz SCPD, gegen die Raser zu Felde zieht, tauscht das lasche Debütfahrzeug – Ford Crown Victoria Police Interceptor – bald gegen eindrucksvollere Exemplare: allesamt Cop-Versionen der Raser-Sportwagen. Aber halt schwarz-weiß lackiert, mit Rammbügel versehen und rotblauem Stroboskop-Blendwerk ausgestattet. Schick, schick! Schöner Zug auch, dass einen das Spiel sehr früh zu kurzen Schnupperfahrten in gehobenen Modellen einlädt. Ein Lamborghini Reventón im Cop-Outfit steht nach wenigen Minuten für eine Zwei-Minuten-Etappe bereit. Selbst das unbeteiligte KI-Volk, sprich die entgegenkommenden beziehungsweise kreuzenden Hindernisse, fährt originalgetreue Audi A4 oder Nissan Tiida. Was komplett fehlt, sind VW Golf R, Ford Focus RS und andere erschwingliche Sportwagen. Leider nimmt es das Spiel mit technischen Daten nicht allzu genau. Dem Audi TT-RS etwa wird eine deutlich zu geringe Endgeschwindigkeit attestiert. Das passt ins Gesamtbild: einiges an »Hot Pursuit« wirkt nicht zu Ende gedacht.



Die Fahrphysik überzeugt klassenübergreifend. Unterschiede beispielsweise zwischen Front- und Allradantrieb sind spürbar, allerdings nicht allzu dramatisch.

Immerhin unterscheidet sich »Hot Pursuit« in vielem von den letzten »Need for Speed«-Ablegern. Man spart sich den Versuch einer Rahmenhandlung ebenso wie cineastisches Fast-and-Furious-Gehabe. Stattdessen: Gameplay pur. Rennen folgt auf Rennen, kurze Ladepausen, toller Spielfluss. Als Kulisse dient Seacrest County. Ein frei erfundenes Gebiet, vergleichbar Kalifornien, mit viel Küste, etwas Wüste, ein paar Hügeln und Siedlungen, sonst nichts. Als Basis dient eine Weltkarte. Nach jedem Sieg beziehungsweise jeder Podestfahrt ploppen mehr und mehr Symbole auf, laden zur Teilnahme an Veranstaltungen ein. Gelbe Symbole stehen für Starts der Raser-Clique, blaue fordern ein Eingreifen der Cops heraus. Die wiederum rammen als Jäger die Tempobrecher von der Straße. Du kannst also beide Karrieren nach Gusto vorantreiben. Das lockert den geradlinigen Spielverlauf auf. Gut so.

1

30 KOPFGELD



Das Spiel in Zahlen

1 offene Welt, 20 Karrierestufen als Raser, 20 Karrierestufen als Cop, 21 originale Automarken aus Japan, USA und Europa; 3 Kameraperspektiven, nämlich Vollbild, Verfolger, Motorhaube; 75 Abkürzungen in der gesamten Spielwelt, gefühlte 213 Statistiken über Spielzeit, Gesamtstrecke, gefundene Abkürzungen etc., 4 Cop-Waffen in aufrüstbaren Varianten: Nagelband, Helikopter, Straßensperre und EMP-Elektroimpuls; 4 Raser-Waffen in aufrüstbaren Varianten: Nagelband, Störsender, Turbo und EMP-Elektroimpuls. 27 Musiktracks, unter anderem von Chiddy Bang, Hadouken, 30 Seconds to Mars; ca. 20 Stunden Spielzeit.

✱ Du hast die Wahl

JÄGER ODER GEJAGTER

1 Das neue »Need for Speed« zeigt zwei Gesichter. Du kämpfst dich als Anhänger illegaler Straßenrennen mit wechselnden Sportwagen ins Ziel oder unternimmst als Hüter der Verkehrsordnung etwas dagegen. Auf der Karte von Seacrest County sind Veranstaltungen für beide Karrieren markiert und anwählbar, du kannst sie also parallel vorantreiben.

2 Raser sammeln für den Karrierefortschritt wichtiges »Kopfgeld« durch Siege und Podestplätze, schalten so neue Autos frei und dringen in der Hackordnung von Platz 20 auf Platz eins vor. Meistens ist Fahrkönnen gefragt, sprich schnelles Vorankommen auf abgesteckten Kursen von A nach B.

3 Ganz anders bei den Cops. Die kassieren Kopfgeld typischerweise dafür, dass sie Raser einholen und schrottreif rammen. Dazu braucht es zwar auch Fahrkönnen, aber zusätzlich Köpfchen beim Waffeneinsatz sowie Kenntnis der Abkürzungen. Denn die Jagd findet manchmal nicht im engen Korridor statt, wie die meisten Rennen, sondern innerhalb einer voll geöffneten Welt. Wilde Haken sind dann inbegriffen.

2



3



DA MUSST DU DURCH

Rund 20 bis 30 Stunden dauert das Freispielen der rund 80 Veranstaltungen auf etwa zwei Dutzend Strecken. Es ist geprägt durch Höhepunkte, aber auch Durchhänger. Vieles wiederholt sich allzu oft. Wettkämpfe in wechselnden Klassen, modellspezifische Wettfahrten, Countdown-Schnupperfahrten mit Topmodellen, Duellfahrten gegen einen Extrahart-Gegner, Hindernislauf durch entgegenkommende Fahrzeuge: Klar ist einiges geboten, nur – Überraschungen fehlen. Dafür fallen Merkwürdigkeiten auf, etwa der Gummiband-Effekt: Computergegner bremsen gern allzu offensichtlich, wenn man langsam unterwegs ist. Umgekehrt neigen die KI-Cops manchmal zu übertriebener Härte, gebärden sich ab Spielmitte wie Mad Max, werfen dir Nagelbänder direkt vor den Bug, umzingeln dich in Überzahl. Manches Rennen verkommt zur Crash- und Rammorgie. Das Ziel erreichen, dazu reichen Reaktion und Fahrkönnen dann nicht mehr aus. Es braucht Glück und Frustresistenz, da allzu viele Unfälle erst Beschleunigungs- und Lenkprobleme, schließlich das Aus nach sich ziehen. Wenn einen so was öfter unverschuldet trifft, verstärkt das einen unausgewogenen Eindruck: Gelegentlich ist »Hot Pursuit« zu nett zu dir, dann wieder behandelt es dich zu unfair.

Weil de facto jedes Rennen beendet werden muss und weil Stellschrauben für Schwierigkeitsgrad oder Fahrhilfen fehlen, ist manchmal halt Durchbeißen angesagt. Dann müssen Faktoren abseits des Gameplay motivieren. Freischalt-Extras zum Beispiel. Gibt leider nicht allzu viele davon. Autos und Renn-Veranstaltungen, klar, plus zehn Real-Videos mit rasanten Sportwagen-Szenen – Porsche in Spa etwa. Da wird so mancher Einzelspieler sein Glück in



der Vervollkommnung seiner Sammlung von Bronze-, Silber- und Goldmedaillen suchen. Medaillen vergibt das Spiel nach der Zieldurchfahrt, erwartungsgemäß der Leistung entsprechend.

Die Grafik versöhnt. Großartige Sichtweite, wundervolle Farben, bis zum Felgenstern authentische Nachbauten der schönsten Traumautos. Dazu Effekte ohne Ende. Sehenswert, wie nervös flackerndes Stroboskop-Warnlicht jeden Tunnel in ein Inferno aus Rot und Blau verwandelt. Ebenfalls hübsch: Gischt auf feuchter Straße, Schneeverwehungen in den Bergen. Denn im Verlauf einer Verfolgungsjagd kann Regen aufkommen und sich bei der Fahrt durch Höhenlagen in Schnee verändern. So was ist fahrerisch kaum spürbar und fürs Gameplay irrelevant, aber nichtsdestotrotz attraktiv anzuschauen. Nur kostet die Kosmetik offenbar genug Konsolenpower, dass das Tempo darunter leidet. Bitte richtig verstehen: »Hot Pursuit« ist alles andere als lahm, und der flüssige Bildaufbau ohne Rucken und Zeilenversatz verdient ein Bravo. Nur kann halt keine Rede sein von 60 Bildern pro Sekunde wie bei »Burnout Paradise« oder »Outrun Online Arcade«. Mit 30 Bildern steht »Hot Pursuit« gut im Futter, kann sich mit den meisten Rennspielen messen. Aber selbst wenn du den krassesten Lambo den Highway runterjagst, keimt trotzdem der Wunsch, das würde kicken wie bei »Burnout Paradise«. Die Eindeutigkeit? Schlampig. Der Synchronsprecher im Introvideo wirkt wie auf Valium; Veranstaltungen und etliche Fahrzeuge sind oft englisch benannt; der Lachgas-Treibsatz heißt mal »Nitro«, mal »Turbo«. Und Fans von »Need for Speed: Underground« und Co. müssen tapfer sein: Tuning gibt's gar nicht. Ein paar Lackfarben stehen zur Wahl, ja. Ansonsten muss man sich damit begnügen, dass einem im Karriereverlauf Nagelband-

Werfer, Schleuder-Auslöser und Lachgas-Treibsätze in mehreren Ausbaustufen angeflanscht werden.

EINE TOTE OFFENE WELT

Aber was bitte soll der jederzeit aktivierbare Freies-Fahren-Modus? Schaltet alle Sperren weg, sodass sich Seacrest County komplett öffnet. Fein. Nur sind darin keine Veranstaltungen, Computergegner oder Online-Mitspieler zu finden; keine Bonusobjekte, keine Supersprünge, nicht mal eine Übersichtskarte zur großflächigen Orientierung. Es bleibt bloß fades Spazierfahren und Auskundschaftung von Abkürzungen. Schwach auch das Fehlen eines Splitscreen-Modus. Und das ausgerechnet bei einem Spiel, wo der Hersteller ein Riesenbohei um das gemeinschaftliche Fahrerlebnis mit Mitspielern macht. Gemeint sind aber nur Online-Einzelrennen und die Übermittlung von Texten beziehungsweise Tausch von Bildern via E-Mail und Xbox Live, nicht das gemeinsame Spaßhaben vor einer Konsole wie bei »Blur«. Allerdings gehen die Xbox-Live-Rennen derart ab, dass man das durchaus verzeihen mag. Die flotte Online-Anbindung erlaubt kontrollierbares Fahren Seite an Seite, spannende Windschatten-Duelle, klugen Einsatz der Waffen. Sehr fair, sehr befriedigend und außerdem schlüssig in das große Ganze eingebunden. Wer online spielt, sammelt das für Fahrzeug-Freischaltungen und Rang-Aufstiege notwendige Kopfgeld genauso wie Offline-Piloten.

Unterm Strich mag »Hot Pursuit« also Macken haben, punktet aber bei allen wichtigen Kriterien, sprich Grafik, Steuerung und Ausstattung. Nicht zu vergessen der klasse Motorsound und ein Orchester, das durch wechselnde Tempi die Dramatik ganz herrlich unterstreicht. Bloß: Von einer Highend-Produktion wie dieser, aus einem Hause wie

× Lass dich nageln!

WÄHLE DEINE WAFFE

Wer sich schon länger mit »Need for Speed« befasst, der ahnt es: Auch dieses »Hot Pursuit« – das dritte mit diesem Untertitel – gibt sich actionbetont. Mit nacktem Fahrkönnen ist es nicht immer getan, man muss auch Reaktionsvermögen und taktisches Denken mitbringen. Warum? Weil Raser und Cops aufrüsten. Im Spielverlauf werden vier Offensiv- und Defensivwaffen in drei Ausbaustufen ans Auto geflanscht. Durch begrenzte Munition, Zeitlimits und andere Faktoren kommt eine willkommene Prise Taktik rein. Nicht in jedem Rennen, aber in manchen. Und dann geht's ab. Als Cop lässt du Nagelbänder fallen oder forderst Straßensperren an. Die Kommandos lassen sich nur per Digi-Pad geben, nicht per Spracheingabe. Manchmal sind Minispielen damit verbunden. Wer etwa einen Gejagten per Elektroimpuls ins Schleudern bringen mag, muss rund zwei Sekunden lang das Fadenkreuz mit dem Opfer deckungsgleich bringen. Wenn's klappt, erfreut sich das Auge an knackig inszenierten Kamerafahrten. Als Raser möchte man solchen Attacken natürlich entkommen. Blinkende Symbole und gesprochene Hinweise dienen als Warnung. Selbst bei optimaler Reaktion gelingt das Durchkommen aber nicht immer, weil mancher Computergegner beim Timing keine Fairness kennt. Das nervt.



Nicht die einzige Ähnlichkeit mit »Burnout«: Wer fleißig driftet und den Gegenverkehr schneidet, füllt seinen Lachgas-Vorrat und kommt deutlich schneller voran.

Criterion, da hätten wir uns etwas mehr Magie erhofft. Oder zumindest mehr Feinschliff.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Ich mag leichtfüßige Arcade-Rennspiele. Das hier gefällt mir vor allem im Online-Betrieb. Was mir da allerdings auffällt: Die Mitteilungen über den Spielverlauf ragen störend weit ins Bild und nehmen mir die Sicht. Ich gebe trotzdem: 8,5

Need for Speed Hot Pursuit

GRAFIK

Flüssig, detailreich, dynamisch, aber etwas zu langsam

8

SOUND

Feiner Motorsound, 27 Musikstücke plus eigene Playlist

8

STEUERUNG

Handliche Steuerung, könnte aber etwas präziser sein

7

Umfangreich ausgestattete Spaß-Raserei mit tollem Fuhrpark, viel Action, aber wenig Ideen und einigen Mängeln.

8.3 von 10

kurz & knapp

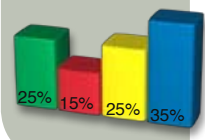
Hersteller | Activision
Entwickler | Lucas-arts
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Effektreiche Third-Person-Action im »Star Wars«-Universum.

das ist drin

- Jedikräfte
- Blitzgranaten
- Konteraktionen
- Klonkrieger



STAR WARS THE FORCE UNLEASHED 2

Ein Jedi läuft Amok...

Er weiß nicht, wer er ist. Oder besser: Er will es einfach nicht glauben. Als Galen Marek, die seit dem Actiongame »The Force Unleashed« bekannte Heldenfigur, auf dem Planeten Kamino zu sich kommt, fühlt er sich von seinem Ziehvater Darth Vader ziemlich gelackmeiert. Denn die rechte Hand des Imperators will ihm doch tatsächlich weismachen, er sei nur ein Klon; ein nach vielen Misserfolgen endlich geglücktes Experiment. Der Zwist mit seinem Ziehvater bauscht sich schnell zum interstellaren Konflikt auf, als Galen, auch Starkiller genannt, General Kota aufsucht. Der alte Jedi-Meister will die Macht des Starkillers im Kampf der Rebellen gegen das Imperium nutzen. Doch der hitzige Jungspund hat nur eines im Sinn: seine einstige Pilotin Juno Eclipse wiederfinden.

Mit einem Laserschwert in jeder Hand nimmt es Starkiller im Spielverlauf aus Third-Person-Sicht mit Hundertschaften des Imperiums auf – und zeigt auf diesem Wege, wie mächtig er mittlerweile geworden ist: Blitzgewitter auf Gegnervverbände herabdonnern lassen, Sturmtruppen per Machtgriff packen und mit voller Wucht durch die Gegend schleudern oder – und das ist neu in

Teil Zwei – sie per Gedankenkontrolle dazu bringen, sich gegen ihre Verbündeten zu stellen beziehungsweise Selbstmord zu begehen. Vor allem in den späteren Abschnitten, in denen dutzende Infanteristen um die Kampfläufer des Imperiums schwadronieren, wächst die Bedeutung dieser Gedankenmanipulation enorm.

Wie im Vorgängerspiel lebt auch hier die Action vom Variationsreichtum, der sich aus dem umfangreichen Aktionsspektrum des Starkillers ergibt. Seine drei Spezialkräfte kann Galen Marek mit Hilfe unzähliger Kombos zu vernichtenden Superschlägen verketteten. Immer gleiche Angriffsanimationen? Sind hier selten, denn wieder setzen die Macher auf die leistungsfähige »Ronin«-Engine. Sie impft der Gegner-KI nicht nur jede Menge individuelle Verhaltensmuster ein, sondern sorgt auch dafür, dass alles in der Spielwelt über ein detailliertes Schadensmodell verfügt. Folgerichtig kann man nicht nur die komplette Umgebung zu Klump hauen, sondern die Gegner selbst gehörig verunstalten. Mal verlieren sie Gliedmaßen, mal im wahrsten Sinne des Wortes den ganzen Kopf – das lässt den Rachefeldzug des Starkillers authentischer



Echtes »Star Wars«-Flair: Teil Zwei setzt die Handlung zwischen den Episoden III und IV weiter fort.

Und außerdem?

- 50 Erfolge, einen gibt's beispielsweise für das Meistern aller Herausforderungen
- Zusätzliche Herausforderungen in Form von Jedi-Übungen in eigenständigen Leveldesigns
- Besonders aufwendige Produktion mit echten Schauspielern, wie etwa Samuel Witwer in der Rolle von Starkiller oder Nathalie Cox als Juno Eclipse
- Noch keine Download-Erweiterungen angekündigt, wie schon beim Vorgängerspiel ist's aber sehr wahrscheinlich, dass welche kommen
- Guybrush Threepwood, der Held aus »Monkey Island«, versteckt sich als spielbarer Charakter im zweiten Kapitel; wo genau erfährst du auf www.360-live.de
- Vier Schwierigkeitsgrade, von denen der letzte erst nach einmaligem Durchspielen verfügbar ist

Erhältlich | 28. Oktober 2010

Jedimeister oder Klonkrieger?

- ➕ Spannende und bombastisch inszenierte »Star Wars«-Story, grafisch toll gemachte Zwischensequenzen, sehr variationsreiche Action, abwechslungsreiche Kulissen, komplett auf Deutsch mit guter Synchro
- ➖ Manche Abschnitte sind etwas langatmig, einige Gameplay-Elemente von anderen Spielen abgequackt und eher schlecht als recht neu interpretiert, gelegentlicher Zeilenversatz

Das Spiel in Zahlen

9 Story-Missionen, 10 Zusatzerforderungen, 2 Seiten der Macht, knapp 7 Stunden benötigt ein Spieldurchgang, 2 verschiedene Enden, 14 freischaltbare Lichtschwert-Kristalle, 21 freischaltbare Kostüme für den Starkiller, 31 Lichtschwert-Kombos, 3 übermenschliche Kräfte: Blitz, Schub und Gedankenkontrolle, 3 aus der »Star Wars«-Saga bekannte Charakterköpfe: Meister Yoda, Boba Fett, Darth Vader – der vierte bleibt an dieser Stelle noch geheim.



1



✱ Padawan-Exkurs

VORSCHULE FÜR JEDI-ZÖGLINGE

Abseits der Story kann sich Starkiller an zehn abwechslungsreich gestalteten und auf eigenen Level-Designs basierenden Herausforderungen üben. Sie alle stellen klassische Jedi-Prüfungen dar: Geschosse mit dem Laserschwert ablenken, Hindernisläufe, simulierte Bosskämpfe und vieles mehr. Toll, dass man dadurch nicht nur Kostüme, Lichtschwertkristalle und andere Extras freischaltet, sondern auch seine Highscores in den Online-Ranglisten mit seinen Freunden vergleichen kann.

2



✱ Lass brutzeln!

DIE FIESEN TRICKS DER JEDI

1 **Feuerwerk mal anders:** Gegner per Telekinese packen und in die Luft hieven. Mit einer kräftigen Blitzladung aus den Fingern des Starkillers wird der Wehrlose dann zur Blitzgranate. Jetzt noch den richtigen Gegner anvisieren und das Ding draufschmettern – schon tanzen sie alle.

2 **Im Vergleich** zum Vorgängerspiel tendiert Teil Zwei etwas mehr zu taktischen Kämpfen – was vor allem daran liegt, dass bestimmte Gegner gegen manche Angriffe immun sind. Diese Sprungsoldaten sind beispielsweise gegen fast alle Attacken gefeit. Entzündet man ihr Jetpack allerdings mit einem Machtblitz, gibt's einen Freiflugschein direkt ins Sturmtruppen-Nirvana.

3 **Auch dem** Kontern von Angriffen kommt in Teil Zwei eine größere Bedeutung zu. Einige Gegner, wie dieser Kampfpläufer etwa, lassen sich nur erledigen, indem man ihre Geschosse im Flug greift und per Machtschub an den Absender zurückschickt.

3



wirken als je zuvor. Und damit's auch mit der Ab-16-Auszeichnung klappt, spritzt dabei kein Tropfen Blut. Wie weiter oben im Text schon angerissen, ähnelt das Gameplay dem von Teil Eins. Betritt Galen beispielsweise die Landedocks der Klonfabrik auf Kamino, muss er dort zunächst alle Gegner ausschalten, dann zum nächsten Areal sprinten und auf dem Weg dorthin ein paar Türen mittels Telekinese aufbiegen. Zwischendrin stößt er alle paar Meter auf größere Gegner. Einmal die Angriffsmuster dieser Mini-Bosse verinnerlicht, ist's meist nicht mehr weit, bis sie klein beigegeben. Den finalen Todesstoß verpasst Galen den imperialen Häschern schließlich per Quicktime-Reaktionstest. Kurz gesagt: Wer Starkillers erstes Abenteuer kennt, weiß, was ihn erwartet.

Warum »The Force Unleashed 2« so begeistert? Nun, es motiviert von der ersten Minute an dranzubleiben und ist extrem aufwendig produziert. Etliche minutenlange Render-Sequenzen, die optisch sehr nah dran sind an den Realfilm-Vorlagen, verwöhnen das Auge mindestens genauso wie die Spielgrafik selbst. Realistische Beleuchtung beim Durchstreifen der Kulissen trifft auf fulminante Lichteffekte und lebensechte Animationen auf Basis aufwendiger Motion-Capturing-Verfahren. Speziell während der Kämpfe geht's manchmal so krass ab, dass man meint, der Bildschirm würde gleich explodieren. Wahnsinn!

Zur Story: Die birgt zwar etliche Höhepunkte, die beiden

im Vorfeld immer wieder betonten Kultcharaktere Boba Fett und Meister Yoda spielen allerdings nur enttäuschend kleine Nebenrollen. Auch wirkt das Gesamtpaket mit seinen sieben Stunden Kampagnen-Spielzeit, zwei verschiedenen Enden und zehn Zusatzherausforderungen in Sachen Umfang etwas knapp bemessen. Bedauerlich überdies, dass die Entwickler die Kinderkrankheiten der Vergangenheit nicht ausmerzen: Zum Beispiel wäre da die etwas störrische Kamera, die sich nur selten automatisch optimal ausrichtet und fast immer mit dem rechten Analogstick nachjustiert werden muss. Nervt insbesondere bei Hüpfpassagen. Hinzu kommt, dass auf bestimmte Dinge nicht immer Verlass ist. Wenn Galen etwa mit seinem Machtgriff einen Tie Fighter aus der Flugbahn pflückt und ihn wie ein Stück Papier zusammenknüllt, weiß man oft nicht, ob er ihn beim Loslassen der RT-Schultertaste wirklich in die vorgegebene Richtung schleudert oder den Schrottklumpen doch nur fallen lässt. Trotz solcher Schwächen bietet das hier Unterhaltung auf hohem Niveau. Die Grafik zählt – mal abgesehen von einigen langweiligen Kulissen im ersten Kapitel – ganz klar zur Crème de la Crème des Genres. Auch das Kampfsystem birgt Tiefe und gibt einem zumindest beim ersten Durchspielen ständig neue und mächtigere Angriffsvariationen zum Experimentieren an die Hand. Yoda würde sagen: Ein Kauf Tipp es ist!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Maxi Trautmann: Was ist besser als ein Lichtschwert? Zwei Lichtschwerter natürlich. Dazu Horden von Klonkriegerern und coole Macht-Attacken – braucht es noch weitere Argumente? Wie wär's mit 1A-Grafik und »Star Wars«-Flair par excellence. Ich gebe 8.3

The Force Unleashed 2

GRAFIK

Augen-aufreißende Render-Sequenzen, nahezu filmreife Action

9

SOUND

Sci-Fi-Orchester und -Effekte in hochwertiger »Star Wars«-Qualität

8

STEUERUNG

Sprünge und Griffe mit Zufallsfaktor, ansonsten schnell verinnerlicht

8

Technisch beeindruckende Fortsetzung. Pflichtkauf für »Star Wars«-Fans.

8.2

von 10

Erhältlich | Ende November 2010



Handkante oder Fingerstupsen?

- + Gelingendes Kampfsystem, Übungs- und Herausforderungs-Modi sowie andere sinnvolle Neuerungen, noch immer geniale Grafik, online sehr flüssig spielbar
- Drei Charaktere nur gegen Entgelt als Download erhältlich, Endgegner Hazama ist Beat-'em-Up-typisch überstark, ohne Arcade-Stick kaum präzise spielbar



BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

Pixelkunst auf Speed.

kurz & knapp

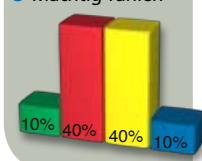
Hersteller | Zen United/Headup Games
Entwickler | Arc System Works
Preis | ab 50 Euro (Import)
Genre | Beat-'em Up
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Flotte Kämpfe, treibender Sound und Hammer-Grafik: Prügelparadies!

das ist drin

- Grundlagen
- Tiefgang
- Üben
- Mächtig fühlen



Gediegenes Prügelspiel für kalte Winter-nächte gesucht? »Blazblue: Continuum Shift« ist genau das, was Freunde von ernstzunehmenden 2D-Prügeleien im Stile von »Guilty Gear« lieben: Dank des neuen und anschaulichen Trainingsmodus in den Grundzügen schnell erlernt, braucht's trotzdem Wochen, bis man alle Feinheiten raus hat. Liegt vor allem daran, dass alle 14 Kämpfer grundverschieden sind. Für schnelle Kombos eignet sich zum Beispiel Blondine Noel Vermillion, die mit ihren beiden Pistolen jeden Gegner schnell in Bedrängnis bringt. Wer dagegen Stärke der Geschwindigkeit vorzieht, wählt den Hünen Iron Tager und schlägt mit seinen Pranken kraftvoll zu.

ALLES IM GRIFF?

Das Grundprinzip der Steuerung bleibt klassisch: Je eine Aktionstaste ist für leichte, mittelstarke und starke Angriffe zuständig. Hinzu kommt ein Knopf, der die jeweiligen Spezialfähigkeiten aktiviert. Die genannten Tasten mit Bewegungen auf dem Digi-Pad kombiniert, vollführt der Spieler mächtige Kombos und teils kuriose Spezialattacken: Vampir-Lady Rachel zum Beispiel kann mit Kühen schießen! Genretypisch ist dank des miesen Digi-Kreuzes des 360-Pads jedoch ein Arcade-Stick dringend zu empfehlen.

Kräftig zugelegt hat der Story-Modus, in dem der Spieler die Rahmenhandlung, je nach gewählter Figur, aus einer anderen Perspektive erlebt. Stilmittel zum Aufbereiten der Geschichte sind in der Regel immer noch Standbilder und Charakter-

portraits, allerdings fallen diese im Vergleich zu Teil Eins deutlich detaillierter aus. Zugegeben, dem Plot zu folgen ist nicht immer ganz einfach. Bedingt durch gute deutsche Untertitel und eine gehörige Portion bissigen japanischen Humors bleibt der Spieler trotzdem am Ball. Diese Mixtur ist's schließlich auch, die dazu motiviert, zahlreiche Durchgänge zu absolvieren, um das wahre Ende zu sehen. Weniger überzeugend dagegen der neue Legion-Modus, der streng genommen lediglich die Idee eines typischen Survival-Modus kopiert.

KOMPLETTPAKET

Einen klassischen Arcade-Modus gibt es natürlich, ebenso einen Versus-Modus, mit dem Prügelfans wohl die meiste Zeit verbringen werden. Abseits der Offline-Duelle können sich abermals bis zu sechs Recken online in einer Lobby treffen und es untereinander ausmachen. Der Netzcode ist gewohnt stabil – alle Testrunden liefen ohne Verbindungsprobleme ab. Ausnahme: Kämpfe gegen Kontrahenten aus Japan.

Auch grafisch dreht »Continuum Shift« voll auf und überzeugt erneut mit wunderbar animierten Figuren-Sprites und filigran ausgearbeiteten Hintergründen. Auf die Ohren gibt's wieder treibenden J-Rock im Stil von »Guilty Gear« sowie Stimmen nach Wahl. Heißt: Wem die englischen Sprecher nicht taugen, der nimmt einfach die japanischen. Ein Rundum-sorglos-Paket für Fans also? Fast: Denn drei der sieben neuen Figuren sind nur als kostenpflichtige Downloads verfü-

bar. Zumindest Rachels Butler Valkenhayn hätte als Trostpflaster für die verspätete Europa-Veröffentlichung mit auf der Disk sein können.

Nicholas Buracas

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Ich liebe 2D-Beat-'em-Ups. Doch der hohe Schwierigkeitsgrad, die gewöhnungsbedürftige Steuerung und die magere Auswahl von nur 14 Charakteren stören mich hier gewaltig. Da bleib ich lieber bei Ryu und Ken. Ich gebe 7.8

Blazblue: Continuum Shift

GRAFIK
Hervorragende Figuren, detaillierte Hintergründe

9

SOUND
Fetziger Japano-Soundtrack und wahlweise japanische Sprecher

8

STEUERUNG
Prima, wenn man nicht gegen das 360-Digikreuz kämpft

8

Empfehlenswert für Fans der Serie und die, die es werden wollen.

8.8

von 10

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



www.360-live.de

DAS UNABHÄNGIGE 360 MAGAZIN
360
LIVE

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EWA 2006.



UBISOFT™

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD





Erhältlich | 22. Oktober 2010



Atompilz oder Hallimasch?

- +** Authentisches und herrlich atmosphärisches Ödland mit urigen Bewohnern, umfangreicher Charakter-Baukasten, Unmengen verschiedener Waffen, Rüstungen und Modifikationen, viel Entdeckens- und Sammelenswertes, zahlreiche Nebenmissionen, gute deutsche Sprecher mit schön trockenem Humor
- Technisch ziemlich schwach auf der Brust – besonders die Figuren wirken steif, altbacken und wenig menschlich; aufpoppende Texturen und Objekte; Fenster-
texte teilweise in schlechtem Deutsch; gelegentlich nervige Fehler und Abstürze

FALLOUT: NEW VEGAS



Treuer Begleiter: der Pipboy. Dieser Supercomputer fürs Handgelenk dient nicht nur als Inventar, sondern überwacht auch alle Statuswerte.

Und außerdem?

- Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Mehrspieler-Modus
- Die 50 Erfolge für 1.000 Gamerpunkte sind mit viel Fleißarbeit verbunden: Die meisten gibt's fürs Erledigen von Aufträgen, andere für Wiederholungstäter, zum Beispiel »Nichts geht mehr« für zehn Spiele am Roulette-Tisch; wieder andere gibt's für Punktejäger, etwa »Das große Fressen«: heile 10.000 Schadenspunkte allein durch Nahrung – eine Lebensaufgabe... ■ Download-Inhalte sind fest geplant, wurden aber noch nicht näher benannt ■ Auch als Limited Collector's Edition für circa 90 Euro erhältlich; diese beinhaltet neben dem Spiel selbst eine Making-of-DVD, sieben Pokerchips, ein »Fallout«-Kartendeck mit Motiven der Charaktere und Fraktionen im Spiel, eine Nachbildung der »Lucky 38«-Platinchips und eine gebundene Ausgabe des Comics »All Roads«, welches die Vorgeschichte zu »New Vegas« erzählt

kurz & knapp

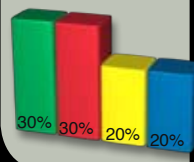
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Obsidian Entertainment
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Erneut geht's ins verstrahlte Ödland – diesmal mit Glücksspiel-Flair.

das ist drin

- Ghule
- Glücksspiel
- Riesenratten
- RAD-Skorpione



Wo die Atompilze blühen...

Howdy, Grünschnabel. Du willst also nach New Vegas, wie? Das große Geld machen, ja? Dann hör mal zu: Hier im Ödland bist du nur jemand, wenn du weißt, wie du anderen Leuten den Arsch aufreißt. Wenn du radioaktiv verseuchtes Wasser gurgelst und RAD-Skorpione am Spieß frisst, ohne dabei draufzugehen, dann bist du der Richtige. Schwächlinge sind hier, wo es vor mutierten Monstern und gewaltbereiten Raidern nur so wimmelt, schneller weg, als du »Gold-Gecko auf 12 Uhr« schreien kannst. Und manchmal endest du selbst dann mit einer gottverdammten Kugel im Kopf, wenn du eigentlich gar nichts angestellt hast. Schicksal nennt man das wohl. Oder Pechsträhne? Benny, der Typ, der dem Protagonisten des Action-Rollenspiels »Fallout: New Vegas« zu Anfang eine Ladung Blei in den Schädel pustet, nennt es ein abgekartetes Spiel. Das nimmt der zuverlässige Kurier des Mojave Express – das bist du – persönlich. Denn als er bei Doc Mitchell, halbwegs zusammengeflickt, wieder zu sich kommt, bereitet ihm neben dem Loch in seinem Oberstübchen nur eines Kopfschmerzen: Warum wollte dieser Benny ihn tot sehen? Allein an dem Platin-

Pokerchip, den der Kurier transportiert hat, kann es wohl nicht liegen. Oder? Gequält von dieser Frage begibt sich der Spieler in die atomare Endzeitwelt der Mojave Wüste und ihrer umliegenden Städte: Novac, Primm, Good Springs, Nipton, um nur ein paar zu nennen. Eine rund 30-stündige Reise steht dem Spieler bevor, in deren Verlauf die eher magere Story noch einige überraschende Wendungen parat hält. Das Ziel: die gut bewachte Glücksspiel-Metropole New Vegas erreichen und Benny stellen.

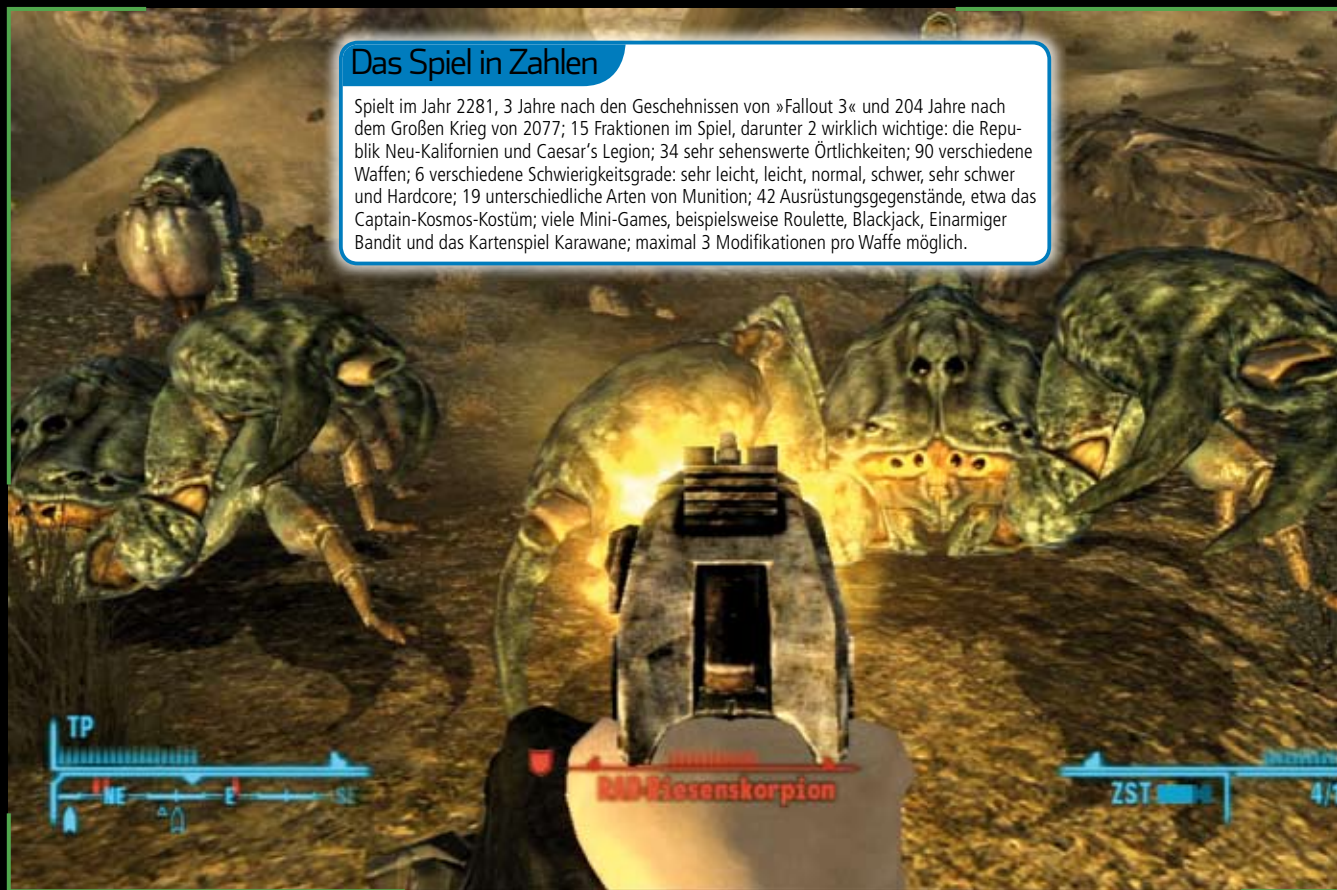
WELT OHNE WANDEL

Doch halt! Kein kopfloses Vorstürmen, ohne sich zuvor Gedanken über die eigene Spielfigur gemacht zu haben. Äußerliche Faktoren, darunter Geschlecht, Frisur und Augenfarbe, sind dabei bloß Geschmacksache. Viel wichtiger: die Status- und Talentwerte, die zu Anfang verteilt werden. Hier ist theoretisch alles möglich: ein gebildeter, vom Glück verfolgter Nahkampf-Experte mit Sehschwäche zum Beispiel. Oder ein redegewandter, feilschender Pistolero, der bevorzugt das andere Geschlecht um die Ecke bringt. Klasse auch, wie sich diese Talentwerte immer wieder im Spiel

✕ Was mich nicht umbringt...

... MACHT MICH STARK

Die Welt um dich herum ist tot – doch du selbst kannst dich weiterentwickeln, keine Frage. Genretypisch funktioniert das mit Erfahrungspunkten. Die gibt's aber nicht nur für überstandene Kämpfe, sondern auch für absolvierte Missionen und das erfolgreiche Anwenden deiner besonderen Fähigkeiten, zum Beispiel Reparatur, Kochen oder Sprache. Pro Levelanstieg darf dann eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten auf solche Talente verteilt werden. Zusätzlich gibt es alle paar Aufstiege noch einen Zusatzpunkt für eine besondere Spezialfertigkeit. Die darf ganz nach eigenem Gusto gewählt werden. »Bleimagin« etwa verhindert körperliche Beeinträchtigungen durch radioaktiv verseuchte Nahrungsmittel, »Katzenaugen« hilft dabei, bei Nacht besser zu sehen, zu zielen und somit mehr kritische Treffer zu landen. Und auf eine Spezialfertigkeit verzichtet der geneigte »Fallout«-Veteran schon seit dem ersten Teil auf PC nicht: »blutiger Tod« sorgt dafür, dass die Gegner von Waffen aller Art besonders brachial zerfetzt, geköpft oder zerschossen werden – auch in der deutschen Version!



Das Spiel in Zahlen

Spielt im Jahr 2281, 3 Jahre nach den Geschehnissen von »Fallout 3« und 204 Jahre nach dem Großen Krieg von 2077; 15 Fraktionen im Spiel, darunter 2 wirklich wichtige: die Republik Neu-Kalifornien und Caesar's Legion; 34 sehr sehenswerte Örtlichkeiten; 90 verschiedene Waffen; 6 verschiedene Schwierigkeitsgrade: sehr leicht, leicht, normal, schwer, sehr schwer und Hardcore; 19 unterschiedliche Arten von Munition; 42 Ausrüstungsgegenstände, etwa das Captain-Kosmos-Kostüm; viele Mini-Games, beispielsweise Roulette, Blackjack, Einarmiger Bandit und das Kartenspiel Karawane; maximal 3 Modifikationen pro Waffe möglich.

auswirken, die Sprachbegabung zum Beispiel Dialoge beeinflusst und man mit der Dietrich-Fertigkeit auch hartnäckige Schlösser mit einer Haarnadel knackt – wie im dritten Teil eben und noch genauso top!

Als man dann aus der Ego-Perspektive zum ersten Mal die Außenwelt betritt, ist der Himmel über der Atomwüste hell, regelrecht freundlich. Weiße Wolken ziehen vorbei und rechts und links bemerkt man neben umherfliegenden Wüstenbüschen lediglich ein paar rostige Straßenschilder, aufgeplatzten Asphalt und Ruinen der menschlichen Zivilisation – auch ein paar alte Werbeplakate für Nuka Cola oder Sunset Sarsaparilla haben den Atomkrieg überstanden und zeugen nunmehr von einer längst vergangenen Zeit. Ja, das depressive, trostlose und verwahrloste Flair, das die »Fallout«-Reihe schon immer

ausgezeichnet hat, fängt auch »New Vegas« wieder nahezu perfekt ein. Der hart umkämpfte Hoover-Staudamm, das stillgelegte Helios-One-Kraftwerk, die ruppigen Black Mountains – diese Schauplätze versprühen so viel Details und Authentizität, eine Augenweide! Ganz im Gegensatz zu den Figuren. Die wirken regelrecht hölzern, ohne viel Mimik, und ähneln sich zudem wie Zwillinge. Mehr als fünf oder sechs unterschiedliche Charaktermodelle hat Obsidian nicht im Gepäck – sehr schade. Ein paar Aufträge haben sie trotzdem parat. Leider geht's meistens nur um eines: Ärger mit anderen Ödland-Bewohnern und -Kreaturen. Gehe dorthin, töte den. Reise hierhin, rede mit jenem. Folge X und finde Y. So richtig Abwechslung bietet das nicht, auch wenn die Missionen stets in einen anderen Kontext eingebettet sind und für reichlich Gesprächsstoff sorgen. Immerhin: Die Dialoge sind sehr gut deutsch vertont, sodass die Quasselei durchaus unterhaltsam ist. Zum einen, weil der unglaublich raue Tonfall der abgebrühten und sehr urigen Endzeitler richtig reinhaut. Zum anderen, weil diese Typen allesamt so superschräg sind: zum Beispiel das masochistische und Energiewaffen-geile Geschwisterpärchen de Graff, das seine Gesprächspartner lieber mit einer Ladung Plasma vaporisiert, als den Mund aufzumachen. Oder Jason Bright, ein Sektenanführer-Ghul, der mit seinen Mitgläubigen mit alten Vorkriegsraketen die verseuchte Erde in die »Weite Ferne« verlassen will. Cool!

FRISS BLEI UND LASER UND PLASMA UND...

Wenn also die Leute, die einen mit Kronkorken bezahlen, eine Horde RAD-Skorpione oder Todeskrallen erlegt haben wollen, heißt es: auf in die Wildnis. Der Radar am unteren linken Bildschirmrand markiert das aktuelle Missionsziel, mit dem linken Analogstick marschiert der Recke los. Hat man die Widersacher in der großen, offenen Welt dann endlich aufgestöbert, wird man, wie schon im Vorgänger »Fallout 3«, vor die Wahl gestellt: actionlastige Echtzeit-Kämpfe im Stil eines normalen Ego-Shooters; oder rundenbasierte, taktische V.A.T.S.-Kämpfe, bei denen das Spiel pausiert und einen bestimmte Körperteile anvisieren lässt? Im Normalfall zeigt eine Mischung aus beidem den besten Effekt, denn der V.A.T.S.-Modus erfordert Aktionspunkte, die sich nur langsam oder durch normalen Schusswechsel wieder aufladen. Wer ohnehin lieber selbst zielt und abdrückt, tut das mit einem Tipper auf die RB-Taste, wahlweise mit zugeschaltetem Zielfokus via LB-Taste. Über die RT-Taste gelangt man hingegen in den V.A.T.S.-Modus. Kopf, Rumpf, Arme, Beine und andere Körperbereiche des Gegners können hier einzeln angewählt und beschossen werden, eine Prozentzahl gibt Auskunft über die Wahrscheinlichkeit des Treffers. Eine sehr gelungene und spaßige Kampf-Mischung, die weder zu actionlastig noch zu taktisch ist – schön!

Schön auch die riesige Auswahl an Waffen, mit denen die Kämpfe bestritten werden: Normale Bleipusten, Granaten



1



✖ Es war einmal ein Held...

...DER HATTE EINE WAFFE

Ein großer Kritikpunkt von »Fallout 3« wurde in »Fallout: New Vegas« ausgemerzt: Endlich bringen einzigartige Waffen im Spiel nicht mehr nur besondere Namen und Spezifikationen mit, sondern sind auch äußerlich direkt als solche zu erkennen. Beispiel: eine Pistole mit Namen »Die Knarre«. Sie ähnelt zwar einer normalen 9mm-Wumme, verschießt aber die durchschlagende 5,56mm-Munition, lädt rasend schnell nach und zeigt ihre Einsatzbereitschaft zudem mit einem coolen, grünen Licht am Schaft an. Futuristisch! Wer gerade nicht das Glück oder die ausreichende Menge Kronkorken in der Tasche hat, um eine solch einzigartige Waffe zu besitzen, der darf auf Modifikationen zurückgreifen. Zum Beispiel Schalldämpfer, Zielsuch-Visiere und Extra-Kugellager. Das Ergebnis: eine extrem große Waffenvielfalt, von der man gar nicht genug bekommen kann.

2



Ach ehrlich, du abgehalfterter, alter Wichser? Da brauch ich keinen Gelehrten der Bruderschaft, um das zu merken.

✖ Freunde sind das halbe Leben

DAS HALBE EBEN...

1 Die Republik Neu-Kalifornien, Caesar's Legion, die Pulverbanditen, die Kings, die Khane und mehr: Bei so vielen unterschiedlichen Fraktionen im Spiel ist es schwierig, mit allen gleich gut befreundet zu sein. Muss man aber auch gar nicht. Auch Feindschaften haben durchaus ihre Vorteile...

2 Egal, mit welcher Gruppe man seine Freundschaft ausbauen will: Hier läuft alles über Aufträge. Wer erfolgreich für eine Fraktion Missionen absolviert, erntet Rufpunkte, die einen von »akzeptiert« über »beliebt« bis hin zu »vergöttert« katapultieren. Ein allzu guter Ruf bei der einen Bande führt aber automatisch zu einem negativen Leumund bei der rivalisierenden – eine Facette aus den ersten beiden »Fallout«-Teilen für PC, die Spieler in »Fallout 3« schmerzlich vermisst haben.

3 Der Nutzen der Plackerei liegt auf der Hand: Ein guter Ruf bringt Vergünstigungen bei Händlern, Vertrauen bei den Bürgern und manchmal sogar Söldner, die einen im Notfall unterstützen. Der Nutzen einer Feindschaft? Man kann das komplette Lager ausräuchern und alle Wertsachen für sich behalten. Auch cool!

3



und Dynamit sind Standard, dazu gibt's eine Vielzahl an Nahkampfwaffen, etwa Eisenrohre, Messer und Schaufeln. Etwas spezieller: Energiewaffen wie Laser- und Plasma-Geschosse. Wem das nicht reicht, der greift zu seltenen, einzigartigen Totschlägern oder montiert selbst das eine oder andere Extra an seine Wumme – abgefahren, so viele mögliche Spielereien!

IMMER DIESE SCHLAMPEREIEN

Obwohl das Ausräuchern von Ghulen, Blähfliegen und Supermutanten einen Großteil des Gameplays ausmacht, bietet die Welt von »New Vegas« auch abseits vom gnadenlosen Überlebenskampf viele entdeckenswerte Kleinigkeiten. Überall finden sich Zigarettenstangen, Batterien, Spielzeugautos und andere Relikte, die teuer verkauft werden können. Aber auch Jet, Fixer, Psycho und weitere allorts beliebte Drogen lassen sich, einmal eingesammelt, gut an den Mann

»Wenn du radioaktiv verseuchtes Wasser gurgelst und RAD-Skorpione am Spieß frisst, ohne dabei draufzugehen, dann bist du der Richtige.«

bringen. Ja, die heile unheile Welt der atomaren Nachkriegszeit könnte so viel Spaß machen, wären da nicht diese derben Schlampereien. Und zwar seitens der Entwickler. Einfach unglaublich, wie viele Bugs uns während des Testspiels über den Weg gelaufen sind und so manchen Neustart erfordert haben. Mal schwebt ein Auftraggeber hilflos in der Luft und ist nicht ansprechbar, dann weigert sich die Waffe, abgeschossen zu werden, und mal blickt man für gestandene zehn Minuten auf den Ladebildschirm, bis man realisiert: Das Spiel hat sich schon lange verabschiedet. Apropos Laden: Das dauert hier nicht selten verdammt lang und nervt bei jedem Ortswechsel, sogar, wenn's nur in ein einfaches Haus geht. Das zehrt gewaltig am ohnehin eher trägen Spielfluss und sorgt – in Kombination mit den unnötigen Bugs – nicht selten für Frust. Mit ein bisschen mehr Feintuning hätte man das sicher vermeiden können. Äußerst ärgerlich.

Nichtsdestotrotz: Wer das Ödland seit seinem letzten Besuch in »Fallout 3« vermisst, wird hieran seine Freude haben. Insbesondere, weil viel vom Charme und Witz der alten »Fallout«-Teile für PC mit eingeflossen ist. In welchem Spiel sonst findet man wohl die knöchernen Überreste von Schatzsucher Indiana Jones in eben dem Kühlschrank, in dem er in Teil Vier der Filmreihe aus dem Atomtestgebiet gesprengt wurde? Eben!

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Endlich. »New Vegas« bringt mir vieles aus den alten »Fallout«-Teilen, was ich im dritten Ableger schmerzlich vermisst habe, allem voran der einzigartige Look der ganzen Orte. Das lässt mein Retro-Herz fast weinen vor Glück. Ich gebe 8,5

Fallout: New Vegas

GRAFIK

Bringt's leider kaum mehr, wirkt alt und hölzern

6

SOUND

Dezent, aber einprägsam dank vieler authentischer Radiosender

8

STEUERUNG

Sehr flott und eingängig – funktioniert prima

9

Tolles Endzeit-Abenteuer, wie der Vorgänger – leider mit zu wenig frischen Ideen und unnötigen Fehlern.

8.2

von 10

Erhältlich | 29. Oktober 2010



Held oder Memme?

- +** Einfachste Handhabung, geniale Atmosphäre, abwechslungsreiche Landschaften, erstklassige deutsche Synchronstimmen, zahlreiche herausfordernde Entscheidungen, viele Interaktionsmöglichkeiten...
- ...an denen man sich aber schnell satt sieht, recht linearer Spielverlauf, Minispielchen werden schnell langweilig, Grafik ruckelt ab und an

**DER KOOP-MODUS
IM STREITGESPRÄCH
NUR IN 360 LIVE!**



Die Übersichtskarten der einzelnen Abschnitte sind zwar meist etwas ungenau, bieten dafür aber nützliche Funktionen wie die »Schnellreise« und das Verwalten eigener Immobilien.

Und außerdem?

- 50 Erfolge, die Hälfte fürs Erfüllen diverser Quests, die andere Hälfte fürs Erledigen obskurer Aufgaben, zum Beispiel dem Entledigen von zwei Ehepartnern oder die Zeugung eines Kindes mit einem Online-Partner
- Ausführliches Handbuch mit vielen nützlichen Tipps, etwa der Aufforderung, beim Sex ein Kondom zu benutzen...
- Limitierte Sammler-Edition: Für rund 15 Euro mehr gibt es spezielle Quests, eine neue Region, exklusive Waffen, eine neue Hunderrasse, eine echte Gildenmünze sowie einen Satz Spielkarten
- Spannender Online-Koop-Modus

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler | Lionhead Studios

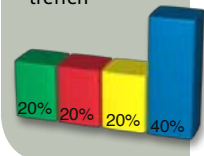
Preis | ab 50 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Das neue Abenteuer von Kreativlegende Peter Molyneux.

das ist drin

- Tanzen
- Plaudern
- Kämpfen
- Entscheidungen treffen



FABLE 3

Vom Revoluzzer zum König...

Jedes Land braucht einen König, jede Geschichte einen Helden, jede Rebellion einen Anführer. Nur selten sind das ein und dieselbe Person, doch in dem neuesten Werk aus der Ideenschmiede von Kultdesigner Peter Molyneux kommt tatsächlich einer einzigen Person diese Aufgabe zu: dem Spieler! Der muss nicht weniger tun, als den rechtmäßigen Herrscher von Albion vom Thron zu stoßen und dessen Platz einzunehmen. Warum und wieso, das erklärt die spielbare Vorgeschichte: Als Prinz oder Prinzessin von Albion führt man ein recht beschauliches Leben im Palast. Doch für das arbeitende Volk sieht der Alltag alles andere als rosig aus. Albion ist im Industriezeitalter angekommen, hohe Fabriksschloten fauchen ihre Rauchwolken in den grauen Himmel, Kinder arbeiten sich an Fließbändern und in Bergwerken den Buckel krumm, Armut und Krankheit zehren an der Bevölkerung. Doch es rumort im Volk, Widerstand macht sich breit. Als der Held von einer treuen Freundin erfährt, dass sein Bruder, König Logan, ein paar der Aufrührer hinrichten will, stellt er ihn zur Rede... und wird selbst zum Verräter erklärt! Der König lässt ihn entscheiden, ob lieber die Freundin oder die ausgemergelten Einwohner sterben

sollen. Schon hier merkt man: Das Spiel verlangt moralische Entscheidungen, stellt den Spieler immer wieder vor die Wahl, gibt ihm aber auch freie Hand, wie sich sein Charakter zukünftig entwickeln wird. Doch egal, welche Partei man zum Sterben verurteilt, danach bleibt dem Spieler nur die Flucht. Zusammen mit seinem loyalen Diener Jasper, seinem treuen Hund und dem alten Waffenmeister Walter dringt man in die Kanalisation des Schlosses ein – und macht eine erstaunliche Entdeckung: Der Vater der beiden ungleichen Königskinder – der Held aus »Fable 2« – hat einen magischen Siegelstein hinterlassen, der den Spieler direkt in einen geheimen Raum transportiert. Der dient fortan als begehrtes Inventar und ist mit Kartenzimmer, Waffenraum, Schatz- und Kleiderkammer sowie einem Trophäensaal ausgestattet. Kurz: Er bietet alles, was der Spieler für seine kommende Mission benötigt. Und die lautet: Finde Gefolgsleute, bilde eine Armee, führe sie zum Palast und stürze den König. Leichter gesagt, als getan, denn die Bevölkerung von Albion ist misstrauisch und will erst überzeugt werden. Ein Tipper auf die A-Taste lädt die Bewohner zur Interaktion ein: Ein paar Hände schütteln, etwas Smalltalk



✖ Mehr Bilder, Testvideo mit Analyse des König-Sein-Abschnitts.
Plus Leserumfrage: Online oder offline, gut oder böse – wie spielst du »Fable 3«?

2



✖ Partner fürs Leben

...ODER WENIGSTENS BIS ZUR SCHEIDUNG

Allein mit der Möglichkeit, eine Beziehung mit all ihren Hoch- und Tiefpunkten zu durchleben, kann man bei »Fable 3« ganze Tage verbringen. Wer möchte, darf mit fast jedem Bewohner Albions Freundschaft schließen, romantische Spaziergänge unternehmen, Gruppensex ausprobieren, ihn beschenken, heiraten, mit ihm Kinder kriegen, einen Seitensprung wagen, einen zweiten Seitensprung riskieren, sich scheiden lassen, Alimente bezahlen – und das Ganze sogar in beliebiger Reihenfolge. Allein dafür gehen gut und gerne zehn Spielstunden drauf – die aber unheimlich unterhaltsam sind.

3



✖ Lebendige Waffen

HAU DRAUF UND WERDE STÄRKER

1 Statt mit simplen Schwertern, Kriegshämmern, Pistolen und Flinten ziehst du in Albion mit lernfähigen Waffen zu Felde. Eine Inspektion der Kriegsgewehre zeigt an, wie viele und welche Gegner du damit erlegen musst, um einen Bonus zu kassieren.

2 Die Pistole namens Knochenbrecher wurde beispielsweise speziell zum Zerlegen der sogenannten Hohlen Männer entwickelt. Sobald man 300 Untote aus ihren stinkenden Socken gepustet hat, winkt eine 80 Prozent höhere Trefferrate im Kampf gegen Zombies.

3 Die Startwaffen des Spielers, allesamt Erbstücke des alten Königs, verfügen über keinerlei Verbesserungen. Dafür verändern diese Waffen ihre Form, je nachdem, ob man als Gutmensch oder Bösewicht spielt. Übrigens: Wer alle 50 Waffen sammeln will, muss dazu zwingend online die Welten anderer »Fable 3«-Spieler durchforsten.

1



betreiben, wer die Taste gedrückt hält, kann die Wirkung sogar steigern und langsam die Herzen der Einwohner gewinnen. Später darf man sein Repertoire durch Tanzen, Klatschspiele und ähnliche Aktionen erweitern. Wem die freundliche Tour nicht liegt, kann seine Anhänger auch mit Furcht gewinnen. Rülpfen, rülpeln oder Drohungen aussprechen erfüllt zwar den gleichen Zweck, hat aber Nebenwirkungen. Denn alle Aktionen spiegeln sich früher oder später im Aussehen des Helden wider. Wer sich zu sehr am Zuckerwerk der örtlichen Bäcker bedient oder dem Alkohol frönt, wuchet sich bald überschüssiges Fett auf die Hüften. Und wer ein Leben als Bösewicht führt, dem wachsen bald Hörner und er sieht die Welt durch feurig-rote Augen.

AUF WANDERSCHAFT

Die Welt hat einiges zu bieten, denn die 16 Abschnitte von Albion zeigen sich von ihrer besten Seite: Egal, ob man die grünen Auen von Millfield durchwandert, die verschneiten Hänge vom Mistpeak-Tal durchkämmt oder die Smog-verhangenen Gassen von Bowserstone erkundet, überall finden sich sehenswerte Details. Und natürlich jede Menge Aufgaben: Wer sich mit den Bewohnern nur hartnäckig genug

anfreundet, muss als letzten Beweis der Freundschaft kleine Kuriertouren absolvieren. Hier mal einen Brief abgeben, dort nach einem vergrabenen Gegenstand buddeln und Ähnliches. Beim Aufstöbern ist der Hund, der einem auf Schritt und Tritt folgt, eine echte Hilfe: Zuverlässig schlägt der Vierbeiner an, wenn er irgendwo eine Schatzkiste ausfindig gemacht hat, scharrt im Boden nach Heiltränken und Goldsäcken oder knurrt laut, wenn Feinde im Gebüsch lauern. Und Feinde gibt es viele in Albion, vor allem in den weitläufigen Außenbezirken und den modrigen Katakomben. Wölfen, Banditen oder den widerlichen Hobbs rückt der Spieler mit Schwertern, Kriegshämmern, Feuerwaffen und Zaubersprüchen zu Leibe. Die Steuerung im Gefecht ist dabei denkbar einfach: Mit einem Tipper auf die X-Taste teilt der Held schnelle Schläge aus, hält man die Tasten gedrückt, baut sich eine kraftvollere Attacke auf, die selbst den härtesten Gegner aus den Pantoffeln hebt. Ähnliches gilt für Flinten und Pistolen und natürlich auch für die Zaubersprüche, sprich Feuerkugeln, Blitze, Wirbelstürme oder Rammstöße. Nützlich: Später darf der Spieler sogar zwei Zauberkombis kombinieren, was besonders effektive Attacken ermöglicht.

SIEGEL SAMMELN

Als Belohnung für gemeichelte Gegner, absolvierte Quests und geschlossene Freundschaften hagelt es Gildensiegel. Die lassen sich jederzeit auf der Siegestraße, einer Art Zwischenwelt, gegen neue Fähigkeiten eintauschen. Will man härter zuschlagen oder doch lieber neue Ausdrucksmöglichkeiten lernen, um die Bewohner noch effektiver zu umgarnen? Soll es ein neuer Kampfzauber sein oder möchte man ein besserer Bäcker werden? Tatsächlich kann jeder sein Bankkonto in diversen Minispielchen aufpolstern. Die Beschäftigung als Bäcker, Schmied oder »Laute-Hero« spielt sich jedoch grundsätzlich gleich: Auf einem farbigen Balken müssen nacheinander die dazugehörigen Tasten gedrückt werden. Jede richtig gespielte Kombination wirft mehr Geld ab, läuft in der nächsten Runde aber auch um einiges schneller. Verpatzt man eine Runde, fängt das Spielchen von vorne an. Auf Dauer kein Renner, aber praktisch, wenn man knapp bei Kasse ist. Wesentlich schneller geht's natürlich mit Immobilien: Selbst die billigste Hütte kann der Spieler erwerben, bei Bedarf renovieren und vermieten oder weiterverkaufen. Auch Marktstände sind im Angebot und machen den Spieler zum Teilhaber. So kann man sich nach und



nach zum Immobilien-Mogul hocharbeiten und ganz Albion aufkaufen. Das macht zwar richtig Laune, bringt die eigentliche Story aber ebenso wenig voran wie die Möglichkeiten der zwischenmenschlichen Beziehungen. Trotzdem: Wieder darf man sich in Albion so richtig ausleben. Gruppensex oder Romanze, Heirat oder Scheidung, Single oder Familienmensch, hier ist alles möglich und reizt zum Ausprobieren. Schön zudem die Möglichkeit, die komplette Story im Online-Koop-Modus anzugehen, den Spielpartner zu heiraten und zusammen Kinder aufzuziehen. Auch der Humor kommt nicht zu kurz – einige der Quests sind mehr als schräg: Wer war schon einmal Teil eines Rollenspieles innerhalb eines Rollenspieles, deren fiesester

Gegner feuerspeiende Hühner sind? Oder wer hat sich schon mal als Huhn verkleidet, um andere Hühner anzulocken, die sich »in Dreier-Gruppen zusammenschließen, um ihren taktischen Vorteil auszuspielen«? Solche und andere obskure Szenen finden sich zuhauf im Spiel, immer ganz vortrefflich synchronisiert und wunderbar animiert. Und die Technik? Erinnert stark an die von »Fable 2«, gibt unterm Strich aber trotzdem kaum Grund zur Klage: Alles ist detailliert ausgestattet und sehr liebevoll inszeniert. An manchen Stellen tritt die Bildrate zwar mal auf die Bremse, doch das sind Ausnahmefälle.

Schwerer wiegt das schon der Mangel an echten Neuerungen. Freunde gewinnen, Sex haben, Kinder bekommen

– das alles bietet schon Teil Zwei und ist daher nicht neu, aber wenigstens schön neu in Szene gesetzt. Dennoch: »Fable 3« entwickelt so eine gewaltige Eigendynamik, dass zu keiner Stunde Langeweile aufkommt. Zu vielfältig und unvorhersehbar sind die Möglichkeiten, zu umfangreich das virtuelle Leben. Und zu gemein. Denn die wahren Probleme beginnen erst, wenn man sich etwa bei Zweidrittel der Story die Krone auf den Kopf gesetzt hat. Wir wollen ja nicht zu viel verraten, aber wer das erste Jahr auf dem Thron mit blütenreiner Weste überstehen will, muss viele unbequeme Entscheidungen treffen. Er kann die Bevölkerung zu ihrem eigenen Wohle knechten oder versuchen, die Gefahren für das Volk mit allerlei Tricks abzuwenden. Alkohol und das Kinderkriegen verbieten – oder doch nicht? Eine Akademie niederreißen – oder ihr zu neuem Glanz verhelfen? Die Steuern radikal anheben – oder doch das FDP-Versprechen einlösen? Die freie Entscheidung – nie war sie härter und fordernder als in »Fable 3«.

Reinhard »Jack« Fischer

Der Koop-Modus...

...IM STREITGESPRÄCH ANALYSIERT

Jack: Der Online-Koop-Modus ist schon klasse gemacht und passt wunderbar in die ganze Spielmechanik. Neulich wollte sich Kollege Sönke in meine Welt transportieren – er kam ohne Hosen an, weil er noch ganz am Anfang der Story stand!

Jan: Ja, das ist ein Problem. Man hat zwar die Wahl, zu tun oder zu lassen, was man will, aber die Spieler, die man einlädt, haben diese Wahl natürlich auch. Da sollte man sich schon Leute an Bord holen, denen man blind vertraut.

Jack: ...oder wenigstens solche, die Hosen tragen. Auch die Tatsache, dass es dann natürlich zwei völlig identische Hunde gibt, die um einen herumwedeln, hat mich anfangs irritiert. Ansonsten finde ich die Idee, die Story kooperativ zu bestreiten, sehr reizvoll.

Jan: Ja, stimmt. Solange es die eigene Story ist, die man durchspielt. Denn solange ich bei dir die Hobbs abmurkse, liegt meine Geschichte leider auf Eis. Okay, man bekommt Gold und kann auch ein paar nützliche Gegenstände abgreifen, doch wer auf schnelles Durchspielen aus ist, sollte erst mal offline bleiben.

Jack: Guter Punkt. Dummerweise hat meine Prinzessin bereits den Thron bestiegen und ab hier gehen die Probleme erst richtig los. Denn das Spiel endet nicht, wenn man König Logan abgesetzt hat. Danach stehen

noch ganz andere Aufgaben an – und die haben sehr viel mit Geldverdienen zu tun!

Jan: Klingt ja schon spannend, aber so weit bin ich noch nicht. Aber sag Bescheid, wenn ich dir finanziell unter die königlichen Arme greifen soll. Im Unterschlupf kann man seinem Besucher ja jederzeit Gold und Geschenke aufschwätzen.

Jack: Ein Angebot, das ich gerne annehme. Eventuell sollte ich meine Prinzessin mit deinem Prinzen verheiraten, dann können wir uns alle Mieteinnahmen teilen. So hat jeder was davon.

Jan: Schön, aber du besorgst die Ringe und übernimmst die Hochzeitskosten. Und bitte nicht so eine billige Vagabunden-Trauung. Ich will was Anständiges...

Jack: Wenn's sein muss. Es gibt ja drei Varianten. Wir werden die beiden schon unter die Haube bringen. Ich melde mich und wir besprechen die Details online. Die Technik klappt ja so weit ganz famos, allerdings sollte man unbedingt ein Headset am Start haben, denn nur per Chat ist die Kommunikation auf Dauer sehr mühsam.

* Wie die Prunkhochzeit der zwei Helden verlaufen ist, erfährst du im Testvideo auf www.360-live.de. So viel vorweg: Es geht richtig rund.

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Mit »Fable 3« habe ich endlich mal wieder ein Spiel gefunden, für das sich auch meine Freundin begeistern kann. Im Team die Story durchspielen, Monster verkloppen, Gold verdienen und beim Friseur wieder ausgeben... Herrlich! Ich gebe 8,7

Fable 3

GRAFIK

Abwechslungsreich, idyllisch, aber manchmal geht die Bildrate in die Knie

8

SOUND

Gelungene Musikbegleitung, astreine deutsche Synchronstimmen

8

STEUERUNG

Handlich und präzise, viel einfacher geht's fast nicht mehr!

9

Wendungsreich, vielfältig, atmosphärisch und ein ständiger Kampf mit dem eigenen Gewissen: Albion wird dich verzaubern!

8.6 von 10

Das Spiel in Zahlen

1 treuer Hund als Begleiter; 1 Diener, der den Unterschlupf in Stand hält; 2 Helden-Charaktere wählbar: Prinz und Prinzessin; 3 Berufe: Bäcker, Schmied und Laute-Spieler; 6 Zaubersprüche, darunter Feuerbälle, Eisregen, Wirbelstürme, Rammstöße; 4 Waffengattungen wählbar: Pistole, Flinte, Schwert und Kriegshammer; circa 800 Goldstücke für eine kleine Hütte, circa 45.000 Goldstücke für ein Häuschen, 1 Schloss... einfach unbezahlbar!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

UBISOFT gratuliert zu
fünf erfolgreichen Jahren
360 LIVE!



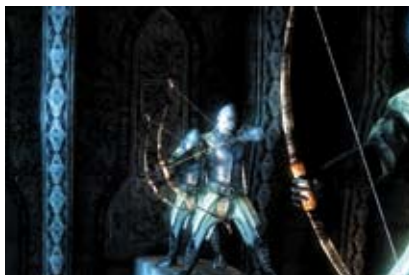
Erhältlich | 9. November 2010

Hopp oder top?

- +** Hervorragende deutsche Synchronsprecher, viel sichtbares Rüstzeug, sehr gelungenes System zum Erstellen eigener Gegenstände, viele abwechslungsreiche Kreaturen, kurze Ladezeiten, wenn man's auf Festplatte installiert
- Etwas verwaschene, menschliche Gesichter, steife Gestik, Ruckler beim Laden der offenen Welt, unübersichtliches Questbuch

Und außerdem?

- 46 Erfolge, etwa fürs Erledigen von 30 Feinden mit Feuerpfeilen, Aufwerten einer Waffe oder Meistern der Zauberkunst
- Drei Sondereditionen, Standard-, Royal- und Premium-Edition – Details siehe Kaufberater
- Ein Online-Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler
- Die Festplatteninstallation sorgt für flüssigeren Spielablauf und kürzere Ladezeiten
- Herunterladbare Inhalte zu weiteren Online-Koop-Kampagnen sind bereits geplant



Die fast unbegrenzten Möglichkeiten, Gegenstände zu kombinieren und neu zu erstellen, heben dieses Spiel von anderen Genrevertretern ab.

Das Spiel in Zahlen

3 Schwierigkeitsgrade, 40 Möglichkeiten der Charaktergestaltung, 11 verschiedene Zauberkünste, 12 Kampfgebungen, 11 Bogen-talente, 17 weitere Geschehnisse: zum Beispiel Schlösser knacken, Schmiedekunst, Vitalität, Fallen stellen und Meuchelmorde; 8 Spieler gleichzeitig im Mehrspieler-Modus, 5 Mehrspieler-Modi, 4 leistungsverbessernde Altäre überall in der Spielwelt verteilt, über 60 Stunden Spielzeit je nach Spielweise

kurz & knapp

Hersteller | Top Ware / Zuxxez

Entwickler | Reality Pump

Preis | ab 60 Euro

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

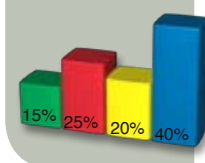
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Weitläufiges Rollenspiel mit vielen Freiheiten und komplexem Kreationssystem.

das ist drin

- Rüstzeug schmieden
- Draufknüppeln
- Zauberkreieren
- Welt erkunden



TWO WORLDS 2

Zwei Seelen in meiner Brust...

Finsternis verbreitet sich wie ein Fluch. Blutige Schlachtfelder, wohin man auch schaut, im Lande Antaloor. Menschen hungern, stehlen und morden, um zu überleben. Die Zeit braucht einen Helden! Der allerdings vergammelt in den modrigen Kerkern des dunklen Hexers Gandohar – an dieser Stelle findet das Vorgängerspiel sein Ende. Ohne Kraft und Hoffnung muss der namenlose Held, das bist du, dabei zusehen, wie seine geliebte Schwester, die hübsche Kyra, unter Gandohars Bann ihren freien Willen verliert. Doch das Schicksal meint es gut, unterbricht die tragische Geschichte, schickt eine Gruppe Orks vorbei und macht eine waghalsige Flucht möglich. Nach dieser gelungenen Zwischensequenz in Spielgrafik geht es direkt los. Erste Aha-Momente inklusive: Dynamische Lichteffekte von Fackeln und Kerzen werfen konturenreiche Schatten auf Wände und Böden. Mit vielen Details verzierte Statuen und Rüstungen schmücken die steinernen Schlossräume. Kurzum: Die Grafik gefällt.

Aus der Rückenansicht verfolgt die Kamera den selbstkreierten, leider stets männlichen Helden auf seinem Weg durch die finsternen Kerkergewölbe. Als der Fluchtversuch vor

einem Haufen Steine frühzeitig zum Stillstand kommt, hilft ein Druck auf die A-Taste. Der Held springt empor, was sich ähnlich wie bei »Risen« etwas unpräzise und zu langsam anfühlt, aber kaum stört. Nächste Hürde ist ein Loch in der Wand und eine Balanceaktion über Dielenbretter. Clever: Durch Einsatz solcher Hindernisse bringt das Game einem spielerisch die Steuerung bei. Steht man still, dient die LT-Schultertaste zum Hinucken. Neigt man nun den Analogstick in die gewünschte Richtung, schleicht der tapfere Recke umher. Viele weitere Funktionen kommen erst im späteren Spielverlauf zum Einsatz, etwa das Zusammenspiel von Angriffsmöglichkeiten. So führt ein Antippen der RT-Schultertaste zu Kombo-Angriffen, die je nach ausgewählter Waffe – etwa Schwert, Schild oder Hellebarde – grafisch wunderbar variieren. Schwere Sprungangriffe bindet der Held zudem jederzeit mit der B-Taste in einen Angriff ein. Die Nahkampfkombis gefallen und verleiten dazu, verschiedene Waffenkombinationen auszuprobieren. Darüber hinaus heizt man den Gegnern mit Feuerbällen, Wirbelstürmen, heraufbeschworenen Kreaturen und vielen weiteren effektiv inszenierten Magieattacken ein. Sogar

1



✖ Zu acht ins Abenteuer

EIN ONLINE-ROLLENSPIEL?

Leider waren die Online-Server zum Zeitpunkt des Tests noch nicht aktiv. Daher reichen wir einen Mehrspieler-Test in Videoform auf unserer Homepage unter www.360-live.de nach. Hier trotzdem schon mal die wichtigsten Eckpunkte. Bis zu acht tapfere Recken können zusammen ins Abenteuer einsteigen und sich gemeinsam durch eine von sieben Koop-Kampagnen kämpfen. Außerdem gibt es einen speziellen »Dorf-Modus«, in dem jeder Spieler sein eigenes Dorf erbauen darf. Darüber hinaus warten spannende Spieler-gegen-Spieler-Matches in speziellen Arenen. Alles Pluspunkte, die viele andere Genrevertreter nicht bieten.



3



✖ Ein bisschen hiervon...

...EIN BISSCHEN DAVON

1 Groß auftrumpfen kann »Two Worlds 2« mit seinem komplexen Kurations-System. Vor allem das Erstellen von Zaubern mithilfe sogenannter Magiekarten fesselt ungemein.

2 Jeder Zauber setzt sich aus verschiedenen Kombinationen der genannten Karten zusammen. Eine Formkarte bestimmt beispielsweise wie der Zauber aussieht, ob er in Strahl-, Ball- oder Ringform gegen Feind abgefeuert wird. Eine Elementkarte legt dagegen die Gattung des Zaubers fest, zum Beispiel Feuer-, Eis- oder Windattacke.

3 Bastler erstellen zudem Waffen, Rüstungen und Tränke mit einem ähnlichen Verfahren. Witzig: Objekte dürfen in ihre Bestandteile zerlegt und zu neuen Dingen zusammengefügt werden. Wegwerfen von Gefundenem? Will hier wohlüberlegt sein.

2



Meuchelmorde mit dem Messer sind möglich. All das funktioniert präzise und zuvorkommend, wenn auch erst nach einiger Eingewöhnung.

Doch weiter in der Story: Schnell gehört die kerkerähnliche Trutzburg der Vergangenheit an, und nach vielen Jahren der Gefangenschaft schnuppert der angehende Weltenretter endlich wieder die süße Freiheit. Die nun erforschbare Welt stellt sich nach einer guten Stunde als extrem weitläufig und fantastisch lebendig heraus. Überall gibt es Höhlen zu erforschen, Banditenlager auszuheben, Tierherden zu jagen, Pflanzen zu sammeln und Monster zu erledigen – aber Vorsicht, denn anfangs endet fast jede Konfrontation tödlich. Trotzdem kann schon die Erkundung der Landschaft für lange Zeit begeistern, nicht zuletzt wegen der vielen hilfsbedürftigen Dorf- und Stadtbewohner, die unzählige Bitten an den Helden herantragen. Aber echte Krieger brauchen mehr als das. Sie brauchen einen roten Faden. Ein Ziel, für das es sich zu sterben lohnt – in diesem Fall die Rettung von Schwesterherz Kyra. Zugegeben, die Rahmenhandlung klingt wie typischer Heldenalltag, ist dank zahlreicher, gut geschnittener Zwischensequenzen jedoch prima inszeniert und immer verständlich. Auch für Spieler, die Teil Eins nicht kennen. Schön ferner, wie es »Two Worlds 2« gelingt, den Spieler an der Nase herumzuführen. Was zum Beispiel hat es mit der mysteriösen Drachepriesterin Cassara und ihrer Gefolgschaft von vermeintlich hilfsbereiten Orks wirklich auf sich? Wer steckt

tatsächlich mit Bösewicht Gandohar unter einer Decke? Und wem kann man bei der Suche nach ihm überhaupt trauen? Fragen, die in der Regel innerhalb der Dialoge beantwortet werden. Leider fällt hier ein Manko besonders auf: die etwas hölzerne Gestik und Mimik der Figuren. Eine Schwäche, die die sehr talentierten deutschen Synchronsprecher jedoch schnell wieder wettmachen. Unterhaltsam auch die Option, den eigenen Charakter während Dialogen bewegen zu können – »Assassin's Creed 2« lässt grüßen. Ebenfalls lobenswert: Die Möglichkeit je nach gegebener Antwort die Handlung direkt und sichtbar zu beeinflussen.

Ist das hier also besser als Teil Eins? Definitiv, denn nicht nur die Technik zeigt sich viel ausgereifter, auch Abwechslung wird hier noch größer geschrieben. Die lange Reise führt durch staubige Wüstensteppen, vertrocknete Savannen, dampfende Dschungelabschnitte, asiatisch anmutende Regionen und andere kreative Szenerien. Hinzu kommen zahlreiche Reisemöglichkeiten, etwa per lenkbarem Boot, leicht bockigem Pferd oder praktischem Teleporter. Super! Schlussendlich sticht der Umfang des Spieles, nicht zuletzt wegen des komplexen Kurations-Systems – siehe Dreier-Kasten – viele kleinere Macken aus und fesselt den Spieler mindestens 25 Stunden vor den Bildschirm. Wer alle Nebenaufgaben konsequent angeht, rechnet noch mal 40 Stunden obendrauf. Großartig!

Maxi Trautmann

Zweite Meinung

Michael Moser: Festplatteninstallation ist Pflicht, sonst drohen nervige Ladevorgänge. Außerdem stören mich kleine Detailfehler bei der Grafik. Auf der Habenseite: eine riesige Welt mit vielen Nebenaufgaben und ein spannendes Magiesystem. Ich gebe 8.4

Two Worlds 2

GRAFIK

Tolle Lichteffekte, schöne Umgebungen, aber simple Gestik und Mimik

8

SOUND

Geniale Synchronstimmen und Soundeffekte, jedoch fade Musik

8

STEUERUNG

Einprägsam und komfortabel, aber etwas reaktionsarm

8

Riesiger Umfang, viele kreative Ideen und eine gelungene Präsentation überzeugen.

8.5 von 10

Erhältlich | 26. November 2010



Grün und knuddelig oder bäh und eklig?

- +** Atmosphärisch bunte und offene Welt, sympathische Charaktere, clevere Majin-KI, gute deutsche Dialoge, knifflige Rätsel, ausgefeiltes Partner-Steuerungs-System
- Grafik leicht angestaubt, menschliche Figuren etwas zu comicartig, manchmal unvorteilhafte Kameraführung, unübersichtliche Umgebungskarte



Damit der Majin wieder zu Kräften kommt, muss Tepeu bestimmte Früchte für ihn finden. In diesen schlummern oft magische Fähigkeiten, zum Beispiel der stürmische Wind- und der brandheiße Feuer-Atem.

Und außerdem?

- 41 Erfolge, davon 20 geheime; gibt's oft für bestimmte Aktionen: Die Auszeichnung »Majin Heiler« erhält zum Beispiel jeder, der Majin zehn blaue Früchte zu essen gibt, »Jäger der Finsternis« darf sich derjenige nennen, der 100 Feinde besiegt ■ Diverse Download-Inhalte sollen kurz nach Verkaufsstart bereitstehen, darunter jede Menge Kostüme für Majin und Tepeu; zum Beispiel Roboter- oder Zombie-Outfits
- Eine Demo gibt's kostenlos auf dem Marktplatz

kurz & knapp

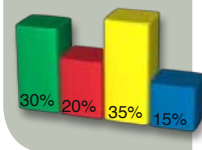
Hersteller | Namco Bandai
Entwickler | Game Republic
Preis | ab 50 Euro
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Atmosphärisch-fantasievolles Abenteuer mit Freundschaft in der Hauptrolle.

das ist drin

- Erkundungsdrang
- Rätselleien
- Freundschaft
- Die Finsternis



MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Ein Riesenbaby rettet die Welt...

Was das sein? Ein Spiel? Spiel man kann essen? Nein? Dann ich nicht wollen. Du können behalten – das Angebot kann man getrost annehmen. Denn was das Oger-artige Blumenmonster Majin mit seiner seltsamen Redeweise hier verschmäht, ist ein echter Überraschungshit. Ein Actionabenteuer in einer märchenhaften Welt, die von Schattenwesen überrannt wird. Und nur der flinke Dieb Tepeu kann – mit Hilfe des Halbgottes Majin – die Schatten aus der Welt vertreiben. Ja, ok: Die Story ist so abgegriffen wie Omas Topflappen. Trotzdem bringt »Majin and the Forsaken Kingdom« etwas mit, was es einzigartig auf der Microsoft-Konsole macht: sein Gameplay. Hier stehen keine brutalen Kämpfe und cineastische Kamerafahrten im Vordergrund, sondern Teamwork, cleveres Rätselraten, taktische Auseinandersetzungen und vor allem Freundschaft. Es ist nicht sonderlich schwer, den tollpatschigen Riesen Majin in sein Herz zu schließen – man muss ihn einfach gern haben mit seinen watscheligen Monsterfüßen, dem charmanten Überbiss und der Blumenwiese auf seinem Rücken.

Der Spieler selbst steuert aber ausnahmslos Majins Partner, den Dieb Tepeu, aus der Verfolgerperspektive. Tepeu ist ein bisschen zu hitzköpfig und will neben dem Sammeln von Schätzen vor allem eines: die Welt wieder ins Gleichgewicht bringen. Wie sich relativ schnell herausstellt, muss das ungleiche Duo für dieses Vorhaben vier mysteriöse Masken finden und damit ein magisches Tor aufbrechen. Hinter diesem Tor lauert angeblich die Wurzel allen Übels. Doch bis dahin ist es ein weiter, rund 25-stündiger Weg durch eine offene Fantasiewelt, die die Helden mit unzähligen Gefahren und Hindernissen konfrontiert. Allen voran: knifflige, allerdings wenig innovative Rätsel der Marke »Betätige einen Schalter, um Tor X zu öffnen«. Für solche Denksport-Aufgaben ist in erster Linie Tepeu zuständig. Den steuert der Spieler mit dem linken Analogstick – ein Tipper auf die X-Taste, schon interagiert der Langfinger mit bestimmten kleineren Objekten. Sobald ein Felsen den Weg blockiert, er einen Schalter auf höher gelegenen Ebenen erreichen muss oder Katapulte bedient werden sollen, kommt der Majin ins Spiel. Über ein einfaches

1



× Freundschaft schließen...

...UND SPAREN!

Wenn du jetzt Lust auf ein harmonisches Abenteuer mit zwei richtig schrägen Helden bekommen hast, dann kannst du mit 360 Live und unserem Handelspartner Nippondreams sparen. Im Online-Shop unter www.nippondreams.de bekommst du das ungewöhnliche Actionabenteuer »Majin and the Forsaken Kingdom« in der deutschen PAL-Fassung für 49,90 Euro statt für 54,90 Euro. Gib bei deiner Bestellung einfach das Kennwort »360 Live« an. Aber beeil dich, das Angebot gilt nur bis einschließlich 8. Dezember 2010!



3



× Die Bossgegner

DAS DICKE EI ZUM SCHLUSS

1 In insgesamt vier verschiedenen Arealen warten am Ende Bossgegner auf Majin und Tepeu – die sogenannten Generäle der Finsternis, die die wichtigen Tor-Masken hüten. Wie schon bei vielen kleineren Widersachern lautet auch hier die Siegstrategie: mitdenken!

2 Der erste General, dem das Duo gegenübersteht, nennt sich Capracan – eine riesige, teerige Spinne, die Tepeu erst mittels Steinwurf anlocken muss, damit der Majin sie mit seinem Wind-Atem von der Decke holt. Am Boden des Turms geht der Kampf jedoch weiter – wie? Selbst herausfinden...

3 Ist der General besiegt, hagelt es, wie auch bei normalen Kämpfen, Erfahrungspunkte. Die dürfen allerdings nicht selbst verteilt werden. Stattdessen erhöhen sie automatisch die Heldenattribute Widerstandskraft, Ausdauer und Stärke. Rollenspiel-Aspekte spielen somit ebenfalls eine Rolle.

2



Befehlsmenü auf der LT-Schultertaste trägt man dem Knuddelmonster beispielsweise auf zu folgen, zu warten, in die Hocke zu gehen, anzugreifen oder Türen zu öffnen. Dieses Zusammenspiel funktioniert nicht zuletzt wegen der simplen Steuerung und der cleveren KI des Riesen ganz wunderbar. Dass der Majin an Ecken und Kanten hängenbleibt oder seinen Weg nicht findet, gibt's hier nicht. Dass er mir nichts, dir nichts mal über seine eigenen Füße stolpert oder herzhafte niest schon eher – herrlich, wie's hier menschelt!

Aber nicht nur Türen und Felsen hindern Majin und Tepeu an ihrem Vorhaben. Viel schlimmer sind die Schatten – von der Finsternis befallene Menschen, die sich in gefährliche Teermonster verwandelt haben. Nur wer hier taktisch denkt und mit der Umgebung interagiert, kommt heil davon. Zum Beispiel gilt es, Anführer zuerst auszuschalten, da sie sonst unablässig Verstärkung rufen. Bei besonders harten Brocken lässt man den Majin eine Mauer zum Einsturz bringen, die den Feind begräbt. Große Horden geben mit einer Ladung Sprengsatz klein bei. Das fordert nicht nur Köpfchen, sondern sieht auch noch klasse aus. Insbesondere, wenn der Majin mit seinen gigantischen Fäusten die Gegner auseinander stäubt oder mit später dazugelernten Fähigkeiten Feuer spuckt oder Blitze rasseln lässt. Cool! Und wem das noch zu anspruchlos ist, der freut sich auf einen der fünf spektakulären Bosskämpfe gegen die Generäle der Finsternis. Diese Schattenwesen sind ganz schön zäh und ohne die richtige Strategie nicht

kleinzukriegen. Mehr dazu im Kasten auf dieser Seite. Du siehst: Die Möglichkeiten sind vielfältig – und spielen sich genauso abwechslungsreich.

Apropos Abwechslung: Auch bei den Kulissen vermisst man nichts – außer vielleicht den nötigen Feinschliff. Im verwunschenen Königreich geht's durch alte Schlossruinen, dichte Dschungel und marode Energiekraftwerke. Das Grafikniveau gibt sich dabei ähnlich durchwachsen wie bei »Fable 3«: nicht überragend, aber noch gut. Richtig klasse gelungen sind hingegen die Zwischensequenzen. Während der Majin im Laufe des Spiels mehr und mehr sein Gedächtnis wiedererlangt, werden die vergangenen Geschehnisse in bildhübschen, animierten Scherenschnitten präsentiert. Das erinnert an richtig gute Kinderbücher – sehr stimmungsvoll!

Unterm Strich punktet das Game vor allem mit seinem frischen Gameplay, das ganz ohne unnötige Gewalt und künstliche Längen auskommt. Es macht einfach Spaß, mit diesem monströsen Riesenbaby an seiner Seite die hübschen Umgebungen zu erkunden, sich immer wieder neue Kampfstrategien auszudenken, sie gemeinsam anzuwenden und zu sehen, wie die Freundschaft der beiden Helden weiter wächst. Das zeigt sich übrigens nicht nur in Dialogen, sondern auch im Kampf, wo die zwei bei immer stärkeren gemeinsamen Finalschlägen zur Hochform auflaufen. So sieht Teamwork aus. Grandios!

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Maxi Trautmann: Zugegeben, ich war skeptisch. Statt scharfen Klingen haben hier bunte Blumen und sprechende Tiere das Sagen. Tatsächlich jedoch überzeugt das Zusammenspiel der Charaktere dank toller Dialoge und vielfältiger Möglichkeiten. Ich gebe 7.9

Majin and the Forsaken Kingdom

GRAFIK

Schön bunt und märchenhaft, aber etwas angegraut

7

SOUND

Soundtrack eher unauffällig, dafür sehr gelungene Sprecher

7

STEUERUNG

Trotz vieler Befehle und Möglichkeiten handlich

8

Putzig, clever, einfach anders. Märchenhaftes Abenteuer für Groß und Klein, das das Herz berührt.

8.3 von 10

Erhältlich | 13. Oktober 2010



Rasant oder gähmend lahm?

- + Handliche Steuerung, spielt sich herrlich flüssig, abwechslungsreiche Abschnitte, tolles Leveldesign, hoher Wiederspielwert, gute deutsche Bildschirmtex-te
- Fade Story, kein Zwei-Spieler-Modus, kurze Spieldauer



SONIC THE HEDGEHOG 4

16 Jahre ist das her?
Gott, bin ich alt...

kurz & knapp

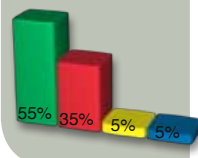
Hersteller | Sega
Entwickler | Sonic Team
Preis | 1.200 Microsoft Points
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Grandioses Comeback von Segas 16-Bit-Ikone.

das ist drin

- Sprinten
- Springen
- Sammeln
- Schwärmen



Mehr als 16 Jahre und über 30 Ableger mussten Fans auf diesen Moment warten: »Sonic The Hedgehog« ist in Bestform zurück! Der blaue Jump-and-Run-Igel und Maskottchen von Hersteller Sega sprintet und hüpfte in seinem neuen Abenteuer so geschmeidig umher wie zuletzt auf der 16-Bit-Konsole Mega Drive. Das liegt vor allem daran, dass die klassische Spielmechanik der alten Teile weiterhin den Ton angibt, gleichwohl in einem modernen Grafikgewand präsentiert wird: 2D-Ebenen, Schwebepattformen, Robotergegner – Sonics Kampf gegen Oberfiesling und Tier-Entführer Dr. Robotnik bringt Retro-Fans schnell ins Schwärmen. Kein Wunder also, dass wir diesem Game mehr Platz einräumen als dem typischen Download-Spiel.

SUPER SONIC

Zugegeben, eine solide Story oder gar Dialoge zwischen Sonic und Eggman... Sorry, und Dr. Robotnik natürlich, hätte sich manch Fan sicherlich gewünscht. Stattdessen wirft einen das Spiel direkt in den ersten Akt der ersten Spielwelt namens Splash Hill – eine Art Einführung fehlt komplett. Aber Schwamm drüber, denn selbst Einsteiger verinnerlichen das Gameplay blitzschnell: Mit dem Digi-Pad oder Analogstick rennt Sonic aus der Seitenansicht von A nach B zum Level-Ausgang, die A-Taste nötigt den Geschwindigkeitssünder zum Sprung. Da gilt es Abgründe zu überwinden, durch Loopings zu rauschen und mit einem Sprungangriff Metallkäfer, Blechkrebse und andere Roboter aus Robotniks Cyborg-Streichel-

zoo auszuschalten – das macht so herrlich viel Laune wie beim spaßigen 16-Bit-Vorgänger. Stets hilfreich im Kampf ist der Flugangriff: Einfach in der Luft erneut die A-Taste antippen, schon fliegt Sonic automatisch auf Gegner und Objekte zu und erledigt diese. Doch Vorsicht: Wie gehabt kann der Blaustachel nur einen Treffer einstecken – sofern er mindestens einen goldenen Ring besitzt. Die glänzenden Schutzengel schweben in den Abschnitten herum, genreüblich geben 100 Stück ein Extraleben. Zusätzlich helfen Schutzschild, Unverwundbarkeit, Geschwindigkeitsschub und andere Extras. Und falls Sonic doch mal das Zeitliche segnet, geht's zurück an den letzten der fair verteilten Rücksetzpunkte.

MARIO AUF SPEED

Insgesamt prescht Sonic durch vier unterschiedliche Zonen, die jeweils vier Abschnitte beherbergen: Da geht's über grüne Wiesen und hohe Berge, vorbei an funkelnden Lichtern und übergroßen Flippern, durch dampfende Maschinen und knatternde Zahnräder – an abwechslungsreichen Ideen mangelt es nicht. An Herausforderung während der Bosskämpfe gegen Dr. Robotnik und eines seiner Schwebefahrer dagegen schon. Frustrierend schwer gestaltet sich lediglich die finale Schlacht auf der Raumstation des Bösewichts. Schade auch, dass geübte Spieler bereits innerhalb von zwei bis drei Stunden den Abspann zu sehen bekommen und ein Wiedersehen mit Tails und Knuckles ausbleibt. Angesichts der unterschiedlichen Level-Routen sowie der sieben versteckten Chaos-

Juwelen innerhalb der Bonus-Abschnitte spielt man »Sonic 4« jedoch gerne ein zweites und drittes Mal durch. Anders formuliert: Selbst wer sich nur ansatzweise für Jump-and-Run-Kost begeistern kann, muss das hier downloaden. Top!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Endlich mal ein »Sonic« im klassischen Stil, das auch auf HD-Fernsehern genial aussieht und spielerisch, obwohl sehr kurz, prima unterhält. Bleibt zu hoffen, dass das kleine Stachelnähel hiermit endlich wieder groß rauskommt. Ich gebe 8.8

Sonic The Hedgehog 4

GRAFIK
Liebevoll gestaltet und hübsch texturiert

8

SOUND
Herrliches Synthie-Gedudel, kultige Sounds

8

STEUERUNG
Handlich, einfach, genial

9

Die Wartezeit hat sich gelohnt: Das hier ist das beste »Sonic« seit 16 Jahren.

8.7 von 10

LET'S ROCK!

**SNIPER SAGT:
WIR FREUEN UNS, DIE 360
LIVE ZUM 5. GEBURTSTAG
ZU TREFFEN!**

SNIPER

GHOST ROCKER



© 2010 City Interactive S.A., veröffentlicht von City Interactive S.A. Sniper: Ghost Warrior ist eine Marke von City Interactive S.A. Dieses Produkt enthält die von Techland Sp. z o.o. lizenzierte CHROME ENGINE 4.0. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Urheberrechte und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. ©2009 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

Erhältlich | 18. November 2010

HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES TEIL 1

Zauberlehrlinge gebt Acht, Grafikblender lauern überall...

Auch zur siebenten Buch- und Film- Ausgabe der Abenteuer des Zauberlehrlings Harry Potter darf das passende Videospiel nicht fehlen. Die Handlung hält sich dabei dicht an die Filmvorlage: Nach seinem siebzehnten Geburtstag bietet die alte Herberge im Ligusterweg Harry keinen Schutz vor den Tötungsversuchen des finsternen Lord Voldemort. Der veranstaltet noch immer eine wilde Hetzjagd auf den zaubernden Teenager und setzt sein ganzes Gefolge aus Todessern, Acromantulas und Dementoren auf ihn an.

Gleich zu Spielbeginn offenbart sich eine – im Bereich der Lizenzspiele eher seltene – Grafikpracht: Harry sitzt im Beifahrersitz des verzauberten Motorrads von Rubeus Hagrid, der verzweifelt versucht, mit seinem Schützling den Todessern zu entkommen. Das Tolle daran: Die beiden fliegen durch den Nachthimmel, der nur vom schalen Mondlicht erhellt wird – ein wahrlich bildgewaltiger Moment. Auch die Charaktermodelle sind ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich und agieren mit glaubwürdigen Animationen.

Das Gameplay überrascht ebenfalls, da anfangs sehr Action-lastig. In der einführenden Verfolgungsjagd durch den leicht bewölkten Sternenhimmel kann sich Harry

noch nicht selbst bewegen, er wird vom hünenhaften Wildhüter chauffiert. Harrys, also deine, Aufgabe: Mit dem rechten Analogstick eine Zielmarkierung auf die heranfliegenden Todesser setzen und ihnen per RT-Schultertaste zünftige Impedimenta-Zauber entgegenschleudern. Bereits im zweiten Abschnitt, die Hochzeit von Bill und Fleur im Fuchsbau, ist dann jedoch freies Bewegen angesagt. Harry folgt jetzt stets dem linken Analogstick, während die Kamera, wie fast überall im Spiel, direkt neben der Schulter des Nachwuchshexers schwebt. Einige Minuten darf der Spieler die Steuerung verinnerlichen, dann wird die Hochzeitsgesellschaft auch schon unsanft gesprengt – Zeit, den Zauberstab zu zücken. Per X-Taste geht Harry in Deckung. Ausweichen? Einfach im richtigen Moment den linken Stick in die gewünschte Richtung schwenken. Diese Art des Deckungskampfes und die oft damit einhergehende Flucht vor den Verfolgern gibt fast im gesamten Spiel den Ton an; mit ein paar Ausnahmen: In London beispielsweise verhüllt Harry seine Identität mit einem Tarnumhang, um sich vor den Todessern zu schützen. Doch Obacht! Sobald sich Potter zu nahe an Passanten heranwagt oder einen Zauber ausspricht, verschwindet seine Tarnung. Schleichen ist also Pflicht, während der Spieler

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | EA Bright Light

Preis | ab 60 Euro

Genre | Third-Person-Action

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

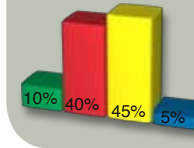
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Shooter mit Zaubersprüchen anstelle von Projektilen. Außen hui, innen pfui.

das ist drin

- Muggel
- Todesser
- Zauberstab schwingen
- Umherschleichen



Und außerdem?

- Vier Schwierigkeitsgrade, zwischen denen man nicht während des Spiels wechseln kann
- 15 Zusatzherausforderungen mit eigens dafür entworfenen Levelabschnitten; plus: Online-Ranglisten-Funktion
- Im Online-Koop-Modus können bis zu zwei Spieler gemeinsam vor den Todessern fliehen
- Kampagne dauert etwa acht Stunden

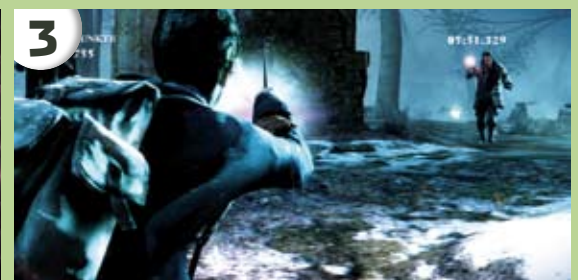
✱ Auf der Flucht

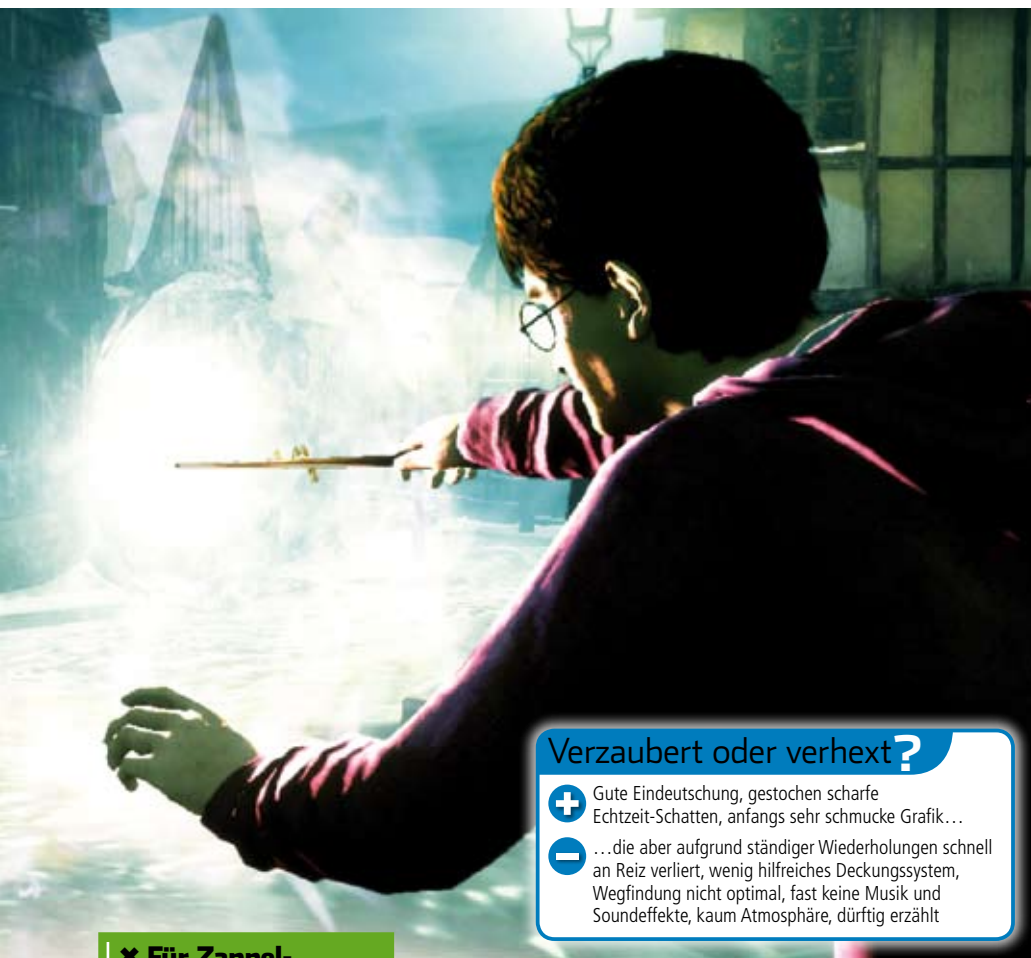
WAS IST EIGENTLICH ZU TUN?

1 Wenn Harry gerade mal nicht vor Voldemorts Schergen flieht, engagiert er sich auch gerne für seine Muggel-Sippe. Denn immer wieder nehmen die Todesser andere Muggel-Stämmige gefangen. Die Kidnapper per Magie ausknipsen und die Verbündeten befreien ist Bestandteil vieler Kampagnenabschnitte.

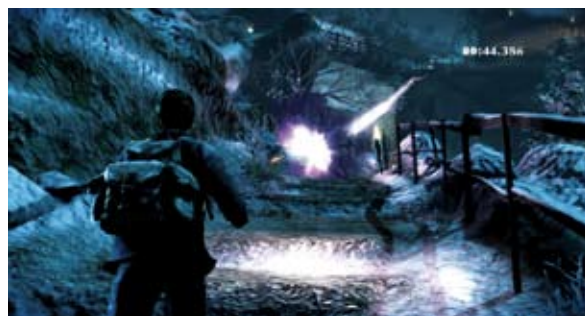
2 Manchmal muss Harry auch Leute beobachten, ihren Gesprächen lauschen und sich währenddessen unter seinem Umhang verstecken. Solche Momente sind aber eher selten, denn fast immer treten etliche Gegner auf den Plan, die Harry wie in einem Third-Person-Shooter ausschalten muss.

3 Rätsel, wo seid ihr? Bedauerlicherweise kann man das ganze Spiel auch meistern, ohne seine grauen Zellen in Verlegenheit zu bringen. Ein klarer Grund, warum sich Fans bisheriger Potter-Spiele geistig unterfordert fühlen könnten.



**Verzaubert oder verhext?**

- +** Gute Eindeutschung, gestochen scharfe Echtzeit-Schatten, anfangs sehr schicke Grafik...
- ...die aber aufgrund ständiger Wiederholungen schnell an Reiz verliert, wenig hilfreiches Deckungssystem, Wegfindung nicht optimal, fast keine Musik und Soundeffekte, kaum Atmosphäre, dürrig erzählt

*** Für Zappel-Zauberer****KINECT-TEST**

Schon gewusst? Harrys neuestes Zauberabenteuer unterstützt auch Microsofts Bewegungssteuerung Kinect. Leider stand uns zum Zeitpunkt des Tests keine passende Hardware zur Verfügung. Ob die 20 eigens auf Kinect ausgelegten Zusatzlevel dieser Schlaftablette also doch noch Beine machen und den so stark vermissten Spielspaß nachträglich injizieren, konnten wir zur Drucklegung demnach nicht sagen. Wie sich's mit vollem Körpereinsatz zaubert, erfährt du deshalb zeitnah zur Spielveröffentlichung als Video auf www.360-live.de.

Harrys Anspannung aus der Ego-Perspektive miterlebt und den Hauptdarsteller aufgeregt schnaufen hört. Die Erkundung des Grimmauldplatz 12 geschieht sogar komplett aus der Ich-Perspektive, sieht allerdings im Vergleich zum Spielanfang grafisch deutlich schlechter aus.

Egal in welchem Spielabschnitt, der Vier-Punkte-Zauber zeigt den Weg. Dumm nur, dass der schillernde Schweif beim Übergang zum nächsten Raum verschwindet und an Kanten in der Spielumgebung hängen bleibt. Das wäre kein Problem, würde der magische Wegweiser – wenn man ihn aktiv mit der B-Taste neu aufruft – dann auch tun, was er soll. Warum das so wichtig ist? Weil du sonst ständig in der Gegend umherirrst. Von Spielfluss kann dann keine Rede mehr sein. Ärgerlich auch die vielen anderen Macken: Das Deckungssystem beispielsweise

funktioniert nicht richtig. Oft treffen die Gegner Harry, obwohl er eindeutig sichtbar hinter etwas kauert. Und: Nutzt man einen Gegenstand als Schutz, kehrt der Brillenträger nach Beenden seines Angriffs vielfach nicht zurück hinter das schützende Objekt. Zudem kann Potter dann keinen Schutzzauber wirken, was im Kampf mit den Ringgeister-ähnlichen Dementoren meist einen schnellen Tod zur Folge hat.

Ferner stellt sich trotz der ständig ändernden Aufgabenstellung schnell eine gewisse Routine ein, da man immer wieder demselben Gegnertyp begegnet, der aber immerhin in drei unterschiedlichen Kostümen in den Krieg zieht. Richtig dreist wird's schließlich beim Levelaufbau. Was Entwickler Bright Light hier abliefern, ist ein Musterbeispiel in Sachen »Backtracking«, sprich dem erneuten Besuch bereits gesehener Spielabschnitte. Immer wieder dient ein und dieselbe Kulisse als Schauplatz für mehrere Level, durch die der Vier-Punkte-Zauber stets einen anderen Weg vorgibt. Gepaart mit unfair vielen, immer gleichen Feinden ist das Debakel perfekt. Man fühlt sich sprichwörtlich hingehalten, das Erlebnis wirkt künstlich in die Länge gezogen. Erschwerend kommt hinzu, dass das hier kaum an die erzählerischen Qualitäten von Buch und Film anknüpft. Der Handlung folgen? Vor allem für Nicht-Eingeweihte ein Ding der Unmöglichkeit.

Insgesamt bleibt das neue Potter-Spiel also weit hinter den Erwartungen zurück und entpuppt sich als echter Grafikblender,

dessen visueller Charme aufgrund langweiliger Level- und Gegner-Designs zu allem Übel schnell verfliegt. Spielerische Höhepunkte sucht man im Tumult der – mit Verlaub – anspruchslosen Dauerfeuer-Action vergeblich. Die nämlich fordert nur, wenn die Macher das Gegnernaufkommen steigern. Nur für ganz eiserne Fans!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Was ist das denn? Harry Potter als Blitze verschießender Rambo? Wo sind die halbwegs pfiffigen Rätselaufgaben der Vorgänger? Willkommen bei »Gears of Potter« und dem wohl schlechtesten Ableger der Lizenzspiel-Reihe. Ich gebe 4.0

Harry Potter**GRAFIK**

Anfangs überraschend sehenswert, aber dann mit ständigen Wiederholungen

7

SOUND

Gute Synchro, aber einfallsslose Effekte und fast keine Hintergrundmusik

6

STEUERUNG

Hakelig bis ungenau mit fehlerbehaftetem Deckungssystem

5

Witzlose Lizenzgurke ohne spielerische Höhepunkte. Die Grafik passt, aber den Rest hat Harry nicht verdient.

5.4

von 10



Was für eine Optik: Leider sind bei Weitem nicht alle Spielabschnitte so ansehnlich wie der erste.

Erhältlich | 29. Oktober 2010



GRAY MATTER

Die grauen Zellen mal wieder richtig in Schwung bringen...

kurz & knapp

Hersteller | dtp Entertainment **Entwickler** | Wizarbox **Preis** | ab 36 Euro **Genre** | Abenteuer
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren

Kurz gesagt | Ein Abenteuerspiel mit Gehirnexperimenten und Psi-Talenten als Rahmenhandlung.

Das menschliche Gehirn nutzt bekanntlich nur einen geringen Teil seines Potenzials. Dtp Entertainment's neues, zum Thema passendes Knobelabenteuer kann daran zwar auch nicht viel ändern, bringt die verkalkten Synapsen aber zumindest für knapp zwölf Stunden gehörig in Wallung. Die Story von Kultautorin Jane Jensen – sie schrieb schon das Skript zum PC-Klassiker »Gabriel Knight« – wird durch düstere und stilvoll gezeichnete, teils animierte Bildsequenzen vorangetrieben: Taschenspielerin Samantha Everett kommt auf ihrer Reise nach London in einem Anwesen unter, in welchem Parapsychologe Dr. David Styles unheimliche Phänomene erforscht. Da knapp bei Kasse, heuert Sam bei Styles an. Projekt eins: Probanden für ein Experiment suchen. Letzteres gerät schon bald mächtig aus den Fugen. Die Story beginnt ruhig, steigert sich dann aber rasant. Genretypisch muss Samantha viel herumschnüffeln, jede Menge Charaktere beschwatzen, bizarre Gegenstände kombinieren und immer neue, sehr detailverliebte Kulissen erkunden. Mal sind's unterirdische Labors, mal der Campus der elitären Oxford-Universität. All das macht unglaublich Laune und fordert durch clevere, meist nachvollziehbare Rätsel – etwa das Zusammenpuzzeln eines zerrissenen Briefes. Die sehr gut vertonten, teils ernsten, teils amüsanten Dialoge und der Fakt,

Großhirn oder Kleinhirn?

- +** Interessante Rätsel, gelungene deutsche Synchronisation, einfache Steuerung, sehr detailliert ausgearbeitete Schauplätze
- Teils abgehackte und steife Charakteranimationen, oft langweilige Musikutermalung

zwischenndrin auch als Styles zu spielen, fesseln zusätzlich an den Controller. Apropos Controller: Statt den Bildschirm klassisch mit einem Mauszeiger nach Punkten abzusuchen, mit denen die Spielfigur interagieren kann, steht hier ein Ringmenü im Mittelpunkt des gelungenen Bedienkonzepts. Es zeigt auf Knopfdruck nicht nur alle relevanten Orte, Objekte und Personen auf dem Bildschirm an, sondern dient auch dazu, alle Aktionen auszuführen. In Anbetracht der spannenden Story, der prima Steuerung und der motivierenden Kopfnüsse stört es nach einer Weile kaum noch, dass die Animationen extrem hölzern wirken und die Musik nur sehr unauffällig daherkommt.

Maxi Trautmann

Wertung

Trotz kleiner technischer Schwächen ein Muss für Genre-Fans und angehende Hirnforscher.

8.0 von 10



Muskelbepackt oder abgemagert?

- +** Mehr als 90 spielbare Charaktere, fetzige Musik, wahlweise japanische oder englische Synchronstimmen, deutsche Bildschirmtex...
- ...aber keine deutsche Synchro, dieselbe komplizierte Steuerung wie im Vorgängerspiel, schlechte Kameraführung, langweilige, teils frustrierende Kämpfe

Erhältlich | 11. November 2010

DRAGONBALL RAGING BLAST 2

Kaum was dazugelernt...

kurz & knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Spike **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren

Kurz gesagt | Beat 'em Up mit vielen Extras, aber nichts Motivierendem, sie freizuspielen.

Die populäre Anime-Serie »Dragonball« von Autor Akira Toriyama genießt vor allem bei Kids und Teenagern Kultstatus: Außerirdische Superkrieger kloppen sich in endlosen Kampfszenen die Knochen kaputt und feuern Laserstrahlen aus Händen und Füßen – ist zwar ziemlich stumpf, aber wer damit aufgewachsen ist, weiß, dass die TV-Episoden sehr kurzweilig sein können. Im neuesten Prügelspiel zur Serie verknüpfen sich die Krieger aus der Genre-untypischen Rückenansicht abermals in weitläufigen, zerstörbaren und stets frei begehbaren Arealen. Die eigenen Superkräfte aufladen, sich in die Nähe des Gegners teleportieren, schnelle Schlagkombinationen vom Stapel lassen – »Dragonball: Raging Blast 2« spielt sich im Grunde wie das Vorgängerspiel, peppt das Konzept aber in vielerlei Hinsicht auf. Die Grafik zum Beispiel bietet zahlreiche neue Effekte und mehr Detailfülle. Auch erhöht sich die Zahl der Arenen von zehn auf 14, die Zahl der Kämpfer von über 70 auf über 90. Hinzu kommt unzähliges Bonusmaterial, etwa die nicht in Europa ausgestrahlte TV-Episode »Dragonball Z: Der Plan die Saiyajins zu vernichten«. Demnach endlich der

erhoffte Traum für Dragonball-Fans? Geht so. Zwar ist's erfrischend, dass der Spielablauf diesmal komplett ohne extrem langatmige Zwischensequenzen daherkommt und einen direkt in die Kampfarena wirft. Die Duelle selbst bieten jedoch kaum Abwechslung, denn die meisten der Charaktere spielen sich viel zu ähnlich. Vertrackt auch die Steuerung, die sich Serien-Neueinsteigern – wie schon im Vorgängerspiel – erst nach zahlreichen Trainingsstunden erschließt. Dass die hektische Kameraführung vor allem bei Luftkämpfen oft zu Übersichtsverlust führt, gibt weiteren Punktabzug. Einziger Lichtblick sind die acht Spielmodi, darunter Duelle auf dem Splitscreen und der Online-Schlagabtausch samt Turnierfunktion für bis zu 16 Teilnehmer. Schade um die so populäre Lizenz – mal wieder.

Maxi Trautmann

Wertung

Seit Jahren spielen sich die »Dragonball«-Spiele gleich – hier wird keine Ausnahme gemacht.

5.8 von 10

**Glückwunsch zu fünf
actiongeladenen Jahren!**

Let's party, 360 Live!

DJ HERO 2

TONY HAWK SHRED

ACTIVISION.

© 2010 Activision Publishing, Inc. DJ Hero und Activision sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Tony Hawk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tony Hawk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS3" und "Xbox 360" sind eingetragte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" ist ein Warenzeichen der gleichen Firma. Alle Rechte vorbehalten. Wii ist ein Warenzeichen von Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

activision.com



**Glückwunsch zu fünf
actiongeladenen Jahren!**

Let's party, 360 Live!

**DJ
HERO 2**

**TONY HAWK
SHRED**

ACTIVISION.

© 2010 Activision Publishing, Inc. DJ Hero und Activision sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Tony Hawk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tony Hawk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS3", "PlayStation", "PS3" und "PS3" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" ist ein Warenzeichen der gleichen Firma. Alle Rechte vorbehalten. Wii ist ein Warenzeichen von Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

activision.com

**Glückwunsch zu fünf
actiongeladenen Jahren!**

Let's party, 360 Live!

DJ HERO 2

TONY HAWK SHRED

ACTIVISION.

© 2010 Activision Publishing, Inc. DJ Hero und Activision sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Tony Hawk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tony Hawk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS3", "PlayStation", "PS3" und "Xbox 360" sind eingetragte Warenzeichen oder Marken von Sony Computer Entertainment Inc. "PUB" ist eine Marke der gleichen Firma. Alle Rechte vorbehalten. Wii ist ein Warenzeichen von Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

activision.com

**Glückwunsch zu fünf
actiongeladenen Jahren!**

Let's party, 360 Live!

DJ HERO 2

TONY HAWK SHRED

ACTIVISION.

© 2010 Activision Publishing, Inc. DJ Hero und Activision sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Tony Hawk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tony Hawk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS3", "PlayStation", "PS3" und "Xbox 360" sind eingetragte Warenzeichen oder Marken von Sony Computer Entertainment Inc. "PUB" ist eine Marke der gleichen Firma. Alle Rechte vorbehalten. Wii ist ein Warenzeichen von Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

activision.com

**Glückwunsch zu fünf
actiongeladenen Jahren!**

Let's party, 360 Live!

DJ HERO 2

TONY HAWK SHRED

ACTIVISION.

© 2010 Activision Publishing, Inc. DJ Hero und Activision sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Tony Hawk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tony Hawk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS3", "PlayStation", "PS3" und "Xbox 360" sind eingetragte Warenzeichen oder Marken von Sony Computer Entertainment Inc. "PUB" ist eine Marke der gleichen Firma. Alle Rechte vorbehalten. Wii ist ein Warenzeichen von Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

activision.com

**Glückwunsch zu fünf
actiongeladenen Jahren!**

Let's party, 360 Live!

DJ HERO 2

TONY HAWK SHRED

ACTIVISION.

© 2010 Activision Publishing, Inc. DJ Hero und Activision sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Tony Hawk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tony Hawk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS3" und "Xbox 360" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" ist ein Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. "Wii" ist ein Warenzeichen von Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

activision.com

**Glückwunsch zu fünf
actiongeladenen Jahren!**

Let's party, 360 Live!

DJ HERO 2

TONY HAWK SHRED

ACTIVISION.

© 2010 Activision Publishing, Inc. DJ Hero und Activision sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Tony Hawk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tony Hawk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS3", "PlayStation", "PS3" und "Xbox 360" sind eingetragte Warenzeichen oder Marken von Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" ist eine Marke der gleichen Firma. Alle Rechte vorbehalten. Wii ist ein Warenzeichen von Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

activision.com



SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Bretter, die die Welt bedeuten.

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal **Preis** | ab 65 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 28. Oktober 2010

Die Bewohner der fiktiven Stadt New Harmony leiden unter einer Regierung, die Fantasie und Emotionen verbietet. Den Skateboard-Göttern sei Dank fällt dem Spieler jedoch das magische Brett von Extremsportler Shaun White in die Hände. Deine Aufgabe: Die Regierung stürzen, indem du mit Tricks graue Objekte und fahle Menschen wieder bunt einfärbst. Nebenbei nutzt du schwebende Rails, um versteckte Orte zu finden.

Die Einfärben-Idee hebt den Titel vom restlichen Skate-Gedöns ab, kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich der Skater zäh wie eine Lokomotive lenkt. Rails punktgenau anfahren oder perfekte Nosegrinds hinlegen, das braucht viel Übung. Erst nach etwa zwei Stunden Einarbeitungszeit lassen sich die meisten der über 80 Tricks vernünftig ausführen. Schade auch, dass die Grafikachse zahlreiche Bruchstellen zeigt: Opulente Details sucht man vergebens. Eine offene Welt? Fehlanzeige. Spaßiger: Online und auf dem Split-screen mit bis zu drei Freunden die Stadt gemeinsam retten oder in verschiedenen Versus-Modi gegeneinander antreten.

Max Roßmeisl/jh



Wertung

Kunterbuntes Skate-Spiel mit netten Ideen, aber unzugänglicher Steuerung.

6.5 von 10

RAPALA PRO BASS FISHING

Tausend Mal besser als Eisfischen!

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Fun Labs **Preis** | ab 45 Euro (mit Angel ab 60 Euro) **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 29. Oktober 2009

Erstmalig für Xbox 360 schnürt Activision ein nahezu perfektes Petri-Heil-Paket, das in der 60-Euro-Variante samt prima verarbeitetem Angel-Controller daherkommt. Bis auf die reduzierte Länge liegt die Hardware ähnlich gewichtig in der Hand wie eine echte Profi-Rute. Die Kurbel lässt sich je nach Bedarf links- oder rechtsseitig der Angelrolle anbringen und die meisten Elemente des 360-Controllers sind im Griff integriert. Zudem erkennt die Rute dank eingebautem Sensor, in welche Richtung man sie neigt, sodass der Auswurf dem realen Bewegungsablauf stark ähnelt und auch verschiedene Einholtechniken möglich sind.

Der Umfang: massig Süßwasser-Fischarten, allerhand lizenzierte Blinker, Boote und anderes Equipment sowie Online-Ranglisten. Im Wettkampf-Modus nimmt der Spieler auf sieben amerikanischen Seen 20 Turniere und etliche Zusatzherausforderungen in Angriff. Per Boot lassen sich die Gewässer zudem ständig frei erkunden. Fazit: tolle, komplett eingedeutschte Angel-Simulation, die noch besser wäre, würde der Controller zusätzlich vibrieren.

Jan Heinrich



Wertung

Tadelloses Angel-Feeling, vor allem, wenn man mit dem Spezial-Controller fischt.

8.1 von 10

CRIME SCENE INVESTIGATION

Tödliche Verschwörung.

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Telltale Games **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Abenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 26. Oktober 2010

Wenn statt zu Pistole und Gewehr lieber zu Luminol und Pinzette gegriffen wird, dann ist's wieder Zeit für die Jungs und Mädels vom CSI. Fünf frische Mordfälle warten auf Grissom, Stokes und die anderen Ermittler aus der gleichnamigen TV-Serie. Als gesichts- und namenloser Helfer unterstützt man das Team bei der Beweissuche aus der Ich-Perspektive: In klassischer Spurenermittler-Manier untersuchst du Tatorte, sammelst Fingerabdrücke und andere Beweisstücke, um schließlich den Täter dingfest zu machen.

Prickelnd? Falsch: Matschige Texturen, ständige Ruckler und ein Animationsfluss wie bei einer drei Tage alten Leiche trüben den Ersteindruck. Die miese Kamerasteuerung, die öde Beweissuche und nervige Logikfehler machen die Ermittlung schnell zur Geduldsprobe. Zugegeben, die Originalsprecher machen ihren Job gut, aber nur auf Englisch mit passablen deutschen Untertiteln. Aufgrund genannter Mängel kommt bei diesem Möchtegern-Krimi – die interessante Beweisanalyse im Labor mal außen vor – herrlich wenig Spannung auf.

Moritz Wanke



Wertung

Schwache Spurensuche mit dem Spaßfaktor einer Schusswunde.

3.1 von 10

DJ HERO 2

Make some noise, Baby!

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Freestyle Games **Preis** | ab 65 Euro / mit Hardware ab 100 Euro **Genre** | Musikspiel **Spieler** | 1 - 3 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 22. Oktober 2010

Neues Herbstgeschäft, neues »DJ Hero«. Diesmal müssen virtuelle Plattendreher zwar ohne Gitarrenbegleitung auskommen, dafür gibt's – ein handelsübliches USB-Mikro vorausgesetzt – zu jedem Song eine Gesangsspur. Auch im direkten Umgang mit dem Turntable-Controller sind feine Unterschiede zu verzeichnen. Zwar folgt man immer noch – mit der einen Hand auf dem Plattenteller und der anderen am Crossfader – den DJ-Aktionen auf dem Bildschirm, die neuen »Freestyle«-Zonen steigern die Spieltiefe aber ungemein. So kannst du in vorgegebenen Liedsegmenten nach eigenem Ermessen Scratches und per Crossfader zwischen den Audioquellen hin und her blenden. Sechs neue Versus-Modi bringen zudem Abwechslung in den Mehrspieler-Part.

Überhaupt wirkt alles durchdachter als noch in Teil Eins: Die Tänzer bewegen sich lebensechter, die Lightshows haben ihren Namen erstmals verdient und auch ein Karriere-Modus ist endlich Teil des Pakets. Auch top: die Songauswahl, die sich weniger spezialisiert zeigt und einen Evergreen nach dem anderen aus dem Plattenkoffer zieht.

Jan Heinrich



Wertung

Gegenüber dem Vorgängerspiel rundum erneuert und in vielen Punkten verbessert.

8.9 von 10

KAUF
TIPPLIVE
TIPPKOOP
TIPPKAUF
TIPPLIVE
TIPPKOOP
TIPP

DEF JAM RAPSTAR

Türlich, türlich, sicher Dicker, alles klar.

kurz&knapp

Hersteller | Konami **Entwickler** | Terminal Reality **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Musikspiel **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 25. November 2010

Die 360 hat »Lips«, »Disney's Sing It«, »Rock Band« und »Guitar Hero«. Das war's dann auch schon, was namhafte Karaoke-Spiele angeht. Ein Grund mehr, »Def Jam Rapstar« eine Chance zu geben, denn was die »Ghostbuster«-Entwickler hier abliefern, geht richtig gut ab. Zum einen weil die Tonhöhen- und Lyrics-Erkennung wirklich gut funktioniert und sich nicht durch bloßes Mitsummen überlisten lässt. Zum anderen weil die meisten der insgesamt 45 Songs perfekt zum Spiel passen und mit Absolute Beginner, Afrob und Das Bo auch deutsche Szenestars tolle Tracks beisteuern.

Hinzu kommt, dass »Def Jam Rapstar« jedwedes USB-Mikro tadellos unterstützt, zu jeder Band witzige Detailinfos anzeigt, über ein schlüssiges Punktesystem verfügt und fette Online-Funktionen bietet. 30-sekündige Clips der eigenen Performances schneiden und hochladen, die anderer begutachten und bewerten – top. Wirft man noch die mit dem Game verknüpfte Community-Seite www.defjamrapstar.com in die Waagschale, bleibt unterm Strich ein Kauf Tipp für jeden, der Sprechergeschmack verehrt.

Sönke Siemens



Wertung

Du stehst auf Hip Hop, Rap und Beat-box-Sounds? Dann darfst du das hier nicht verpassen.

8.0 von 10

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

Alles nur Show? Egal...

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Yuke's **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Wrestling **Spieler** | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 29. November 2010

Sie prallen wieder aufeinander, die schwitzenden Körper von muskulösen Wrestling-Superstars respektive vollbusigen Diven. Die 2011er-Version von THQs Showkampf-Spaß setzt erstmals in der Reihe auf die »Havok-Physik«-Engine, was sich vor allem in Form von realistisch kippenden Leitern und zerberstenden Objekten bemerkbar macht. Hinzu kommen zahlreiche inhaltliche Neuerungen, allen voran fünf neue »Road to Wrestlemania«-Stories, Kämpfe im Backstage-Bereich, der Online-Modus Battle Royal für bis zu 12 Spieler sowie überarbeitete »Hell in a Cell«-Matches mit einem Käfig, der nun keine Tür mehr besitzt. Dazu gibt's praktisch alle bewährten Match-Varianten der Vorgängerspiele, einen optimierten Match- und Story-Editor und tadelnde Detailverbesserungen, zum Beispiel eine Lobby bei Online-Duellen. Anders formuliert: Wer die letzten ein bis zwei »Smackdowns« ausgesetzt hat, darf bedenkenlos in den Ring steigen. Dass die Grafik noch immer auf die alte, verstaubte Engine setzt und deutsche Kommentatoren weiterhin fehlen, gibt dennoch Punktabzug.

Sönke Siemens



Wertung

Riesiger Umfang, sinnvolle Neuerungen. Trotz nicht ganz aktuellem Grafikgrüst eine Empfehlung.

8.0 von 10

CREATE

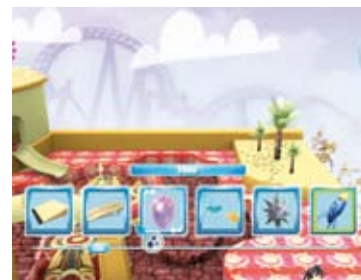
Bauen, basteln, Physikrätsel lösen.

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Bright Light **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Geschicklichkeit **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 18. November 2010

In »Create« darf der Spieler seiner Kreativität freien Lauf lassen. Dass die Umgebungen anfangs sehr trist wirken, gehört zum Spielprinzip. Aufgabe ist es, die kargen Level mithilfe von Bäumen, Mauern und hunderten anderen Dingen in etwas Lebendiges zu verwandeln, um so neue Design-Gegenstände und Welten freizuschalten. Doch das ist erst der Anfang: Die 2D-Level mit 3D-Hintergründen dienen später als Szenario für über 140 Physikpuzzles im Stil vom PC-Klassiker »The Incredible Machine«. Konkret gilt es, Autos, Fahrräder und andere Dinge von A nach B zu geleiten, indem man Rampen, Ventilatoren und weitere Hilfsmittel geschickt in der Spielwelt positioniert oder sie im richtigen Moment manipuliert. Eigentlich eine geniale Idee, mangels präziser Erklärungstexte fällt der Einstieg jedoch etwas holprig aus. Auch tröstet die Möglichkeit, eigene Kreationen ins Internet zu stellen und die anderer Spieler herunterzuladen, nur bedingt über den fehlenden Mehrspieler-Modus hinweg. Davon abgesehen ein echter Kreativ-Hammer!

Stefan Mayr/sö



Wertung

Kreativitätsförderndes Aufbau- und Knobelspiel für die ganze Familie.

6.9 von 10

APACHE AIR ASSAULT

Der schnelle Tod kommt von oben.

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Gaijin Entertainment **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Action-Flugsimulation **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 9. November 2010

Nach dem guten »IL2: Sturmovik«, welches Luftkämpfe im Zweiten Weltkrieg thematisiert, widmet sich Entwickler Gaijin Entertainment nun modernen Kampfhubschraubern. Der Umfang geht in Ordnung: Die Kampagne umfasst einen Flug-Lehrgang, 16 Missionen sowie fünf spielbare Helis. Die Szenarien in Zentralamerika, im Mittleren Osten und in afrikanischen Küstenregionen basieren allesamt auf realen Satellitenbild-Daten. 13 extra Online-Koop-Aufträge für bis zu vier Spieler runden das Erlebnis ab. Nett: Im lokalen Koop-Modus – optional für alle Missionen der Kampagne verfügbar – steuert Spieler A den Helikopter, während Spieler B auf seiner Seite des Splitscreens die Geschütze bedient.

Die Steuerung erfüllt ihren Zweck, erfordert aber Einarbeitung. Und: Im Vergleich mit dem vermeintlichen Genre-Kollegen »H.A.W.X.« steht hier die Authentizität klar im Vordergrund. Munitionsvorräte sind streng limitiert und nahezu alle Objekte besitzen ein realistisches Schadensmodell. Der staubtrockenen Präsentation wegen steigen trotzdem primär echte Heli-Fans ins Cockpit.

Jan Heinrich

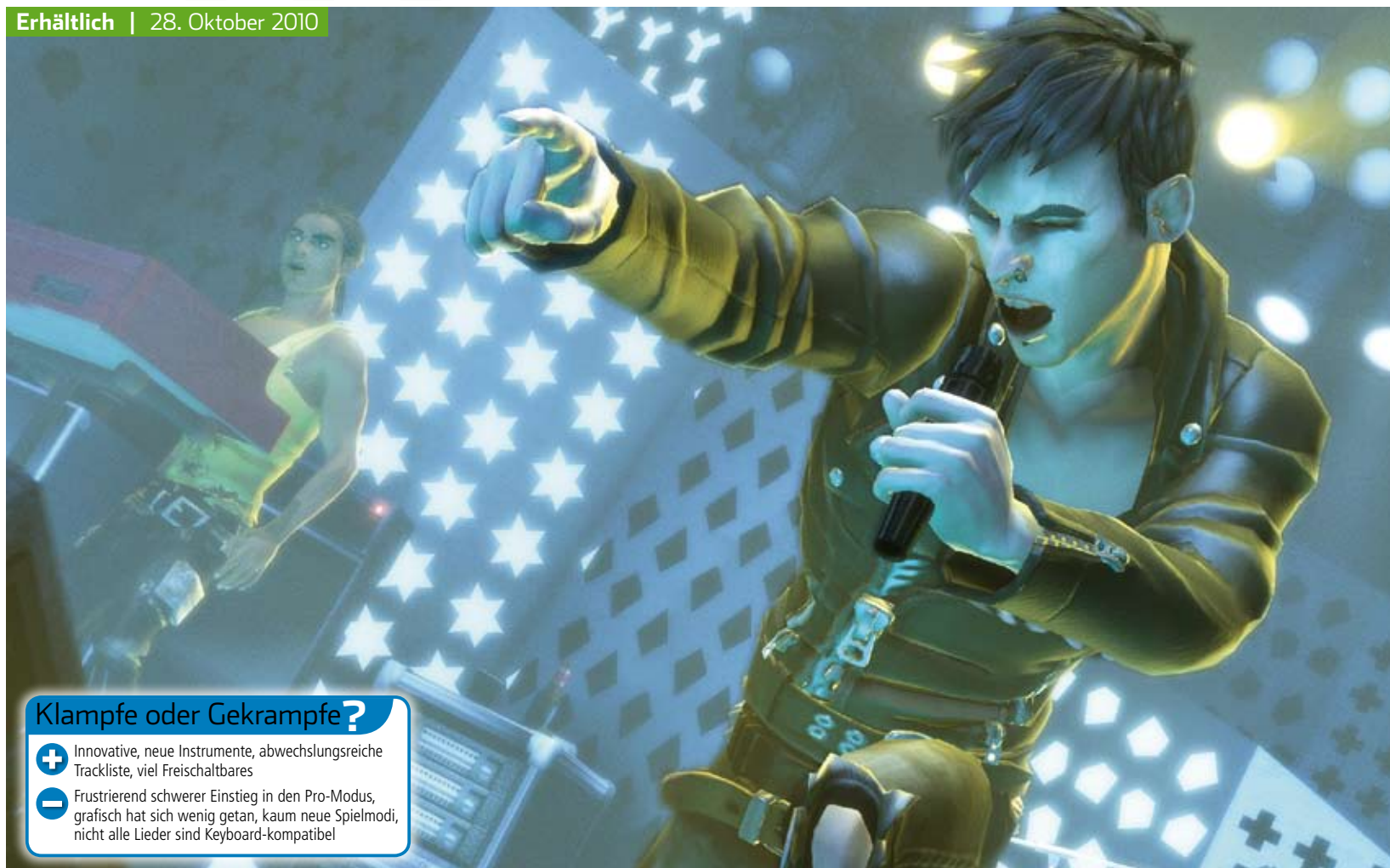


Wertung

Nüchtern präsentierte Heli-Action mit bleihaltigem Gameplay und soliden Mehrspieler-Modi.

6.8 von 10

Erhältlich | 28. Oktober 2010



Klumpfe oder Gekrampf?

- +** Innovative, neue Instrumente, abwechslungsreiche Trackliste, viel Freischaltbares
- Frustrierend schwerer Einstieg in den Pro-Modus, grafisch hat sich wenig getan, kaum neue Spielmodi, nicht alle Lieder sind Keyboard-kompatibel



Nettes Feature: Playlisten können eigens erstellt, gespeichert und online mit Freunden getauscht werden.

Und außerdem?

■ 83 Originallieder, darunter Hits von Tokio Hotel, Blondie und Ozzy Osbourne ■ Tracks aus Vorgängerspielen und die bereits erhältlichen Download-Inhalte lassen sich gegen ein Entgelt importieren

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Harmonix

Preis | ab 48 Euro

Genre | Musikspiel

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

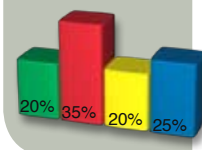
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Fortsetzung der bekannten Musikspiel-Reihe mit neuen Profi-Instrumenten.

das ist drin

- Üben
- Spielen
- Mehr üben
- Abrocken



ROCK BAND 3

Mehr Tracks, mehr Fans, mehr Plastik.

Videospieler sind wahre Multitalente: Mal retten sie die Welt als Spezialagent in »Resident Evil«, mal treten sie als Schauspieler in »You're in the Movies« auf und mal lenken sie als Rennfahrer einen F1-Boliden und zeigen Vettel und Co wo der Hammer hängt. Und auch im Musiksektor demonstrieren Gamer seit Jahren ihr Feingefühl – etwa in Electronic Arts »Rock Band«, wo es nach wie vor gilt, vertikal ins Bild laufende Noten auf Gitarren-, Schlagzeug- und Bass-Nachbauten zeitnah anzuschlagen beziehungsweise in der Sängerrolle die dazu passenden Liedtexte so akkurat wie möglich mittels USB-Mikrofon nachzubrüllen.

Aber seien wir ehrlich: So richtig authentisch fühlt sich das Nachspielen der Lieder, zumindest auf den bis dato verfügbaren, gerade mal fünf Frets umfassenden Plastikgitarren nicht an. Hinzu kommt, dass das Kerninstrument einer jeden anständigen Band – das Keyboard – in keinem der auf dem Markt verfügbaren Musikspiele zum Einsatz kommt. Beide Probleme geht Entwickler Harmonix in »Rock Band 3« nun konsequent an: Zum einen führen die Amerikaner den neuen Pro-Modus ein, der den Einsatz einer

102 Frets sowie sechs Anschlagsaiten umfassenden Gitarre erlaubt und damit das authentischere Spielgefühl betont, zum anderen unterstützt das Game erstmals ein Mini-Keyboard – Details zu beiden Instrument-Neuzugängen siehe Dreier-Bildkasten. Ebenfalls wissenswert: Dem offiziellen Schlagzeug wächst nun ein drittes Becken. Ein Feature, das »Guitar Hero«-Spieler bereits seit »World Tour« kennen und schätzen. Neue Instrumente, authentischeres Spielgefühl – da stellt sich natürlich die Frage, ob all das dazu führt, dass man durch regelmäßiges Spielen auch ein echtes Instrument schneller beherrscht? Ja sich womöglich sogar den kostspieligen Besuch beim Musiklehrer spart? Um das zu klären, macht Redakteur Moritz Wanke den Praxistest und holt sich als Verstärkung seinen Kollegen und E-Bass-Meister Stefan Mayr in den Proberaum.

Doch zunächst zum Spiel selbst. Kernelement von Teil Drei ist, wie schon in den beiden Vorgängerspielen, der Karriere-Modus. Alles beginnt mit dem Festlegen der Eckpunkte der Band: Mitglieder definieren, Logo erstellen, Namen ausdenken – die umfangreichen Gestaltungsmöglichkeiten er-



1



* Von wegen...

DEAD END FRIENDS

Ein Kernelement jedes Musikspiels ist natürlich das kooperative Spielen mit Freunden an einer Konsole – und hier hat sich seit »Rock Band 2« einiges getan. Bis zu vier, online bis zu acht Nachwuchsmusiker können zusammen jammen. Welches Instrument wie oft vertreten ist, spielt keine Rolle. Vier Gitarren oder drei Bass-Stimmen gleichzeitig? Alles kein Problem. Selbst bis zu drei Gesangskünstler können synchron auftreten und gemeinsam im Sopran singen – hurra!



3



* Supertrio

DAS NEUE PLASTIKZUBEHÖR

1 Für saftige 120 Euro gibt's das Spiel zusammen mit dem neuen Keyboard-Controller von Saitek. Letzterer stellt 15 weiße Vorder- sowie zehn schwarze Hintertasten zur Verfügung. Das Gewicht des Instruments beträgt leichte 1,2 Kilogramm, die Verarbeitung ist robust und der Druckpunkt der Tasten angenehm weich. Quietschgeräusche beim Anschlagen der Tasten treten nicht auf. Kurz gesagt: Das Teil ist sein Geld wert.

2 Einen deutlich schwächeren Eindruck macht dagegen die neue Gitarre. Der von Madcatz gefertigte Nachbau der Fender Mustang – Einzelpreis 150 Euro – bringt ebenfalls 1,2 Kilo auf die Waage, wirkt durch das geringe Gewicht und die Vollplastik-Ausstattung jedoch etwas mager ausgestattet. Immerhin reagieren die Tasten beim Anschlagen angenehm leise und auch den Belastungstest überstand sie ohne Probleme.

3 Wer noch mehr Geld übrig hat, spart auf die Squier Stratocaster: Statt Fret-Tasten zu drücken, muss man hier echte Saiten anschlagen. Folglich lässt sich die Gitarre sowohl im Spiel nutzen als auch an einen Verstärker anschließen. Erscheinungstermin: März 2011.

2



schlagen einen förmlich und laden zum Austoben ein. Prima! Wer sofort durchstarten will, wählt dagegen den partytauglichen Modus »Freies Spiel«. Hier ist die komplette Songliste mit all ihren 83 Tracks von vornherein freigeschaltet. Du suchst eine echte Herausforderung? Dann widme dich dem gleichnamigen Modus, der mit 700 Aufgabenstellungen nicht nur sehr abwechslungsreich, sondern auch knackig schwer ausfällt: 30 bis 90 Sekunden im Punkte bringenden Overdrive bleiben; eine Million Punkte ergattern; von der Band, die Gigs in der U-Bahn gibt, zur angesagten Festival-Gruppe aufsteigen – das braucht Übung, motiviert aber auch ungemein.

Spannend auch der neue Pro-Modus: Den Hinweisen einer umfangreichen Einführung folgend, lernen Musikbegeisterte hier den Umgang mit der neuen, eingangs beschriebenen Hardware. Doch Achtung: Möchtegern-Gitarrristen ohne Praxiserfahrung müssen mindestens acht bis zehn Stunden rackern, bis sich erste Erfolge einstellen. In die richtige Reihe rutschen, die kleinen Tasten treffen und die passende Saite anschlagen, das verlangt viel Geduld. Ob man danach auch auf einer echten Gitarre ein Liedchen anstimmen kann? Stefan schüttelt den Kopf: »Schon optisch unterscheidet sich die Madcatz-Gitarre sehr deutlich von einer echten Klampfe. Und auch das Feeling ist ein anderes.« Der Bass-Profi ergänzt: »Die Tasten in den unteren Bund sind für Menschen mit großen Fingern nahezu unmöglich zu treffen. Bei einer echten Gitarre fällt das durch einen größeren Abstand zwischen den

Saiten um einiges leichter.« Aber vor allem bemängelt er: »Wie soll ich als Einsteiger nachvollziehen, wie ein Saiten-Instrument funktioniert und ein Gehör für verschiedene Noten und Spieltechniken entwickeln, wenn ich das Instrument nicht stimmen kann?« Die Illusion, eine echte Gitarre zu nutzen, ist also noch längst nicht perfekt. Ferner bemängeln Heimmusiker, dass das Spiel auf einen Song-unabhängigen Übungsmodus verzichtet und auch ein Tonstudio zum Aufnehmen eigener Songs fehlt.

Die Keyboard-Einbindung macht dagegen eine bessere Figur. Die ersten Spielerfolge im Pro-Modus verzeichnen selbst blutige Einsteiger schon nach gut einer Stunde. Wer auf weniger anspruchsvolles Gameplay Wert legt, der startet zunächst im Fünf-Tasten-Modus durch. Schade: Man gewinnt zwar ein Gefühl für die Piano-Tasten, aber keine Erkenntnisse in Sachen Notenverständnis. In einem Punkt stimmt aber auch Stefan zu: »Wer vorher schon mal auf einem der neuen Instrumente geübt hat, tut sich beim Lernen des echten Gegenstücks definitiv leichter.«

Abseits des Pro-Modus gibt's leider wenig Neues: Grafisch hat sich seit Teil Zwei kaum etwas getan und auch einen packenden Story-Modus wie bei »Warriors of Rock« vermisst man schnell. Wer eine musikalische Herausforderung sucht oder sich ein bisschen auf das harte Musikerleben vorbereiten will, greift trotzdem zu.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Stefan Mayr: Der neue Pro-Modus ist im Kern eine gute Idee. Die damit kompatible Hardware sagt mir jedoch mangels fehlender Authentizität noch nicht unbedingt zu. Dann doch lieber zum echten Instrument greifen. Ich gebe 7,5

Rock Band 3

GRAFIK

Oftmals altbacken und detailarm

6

SOUND

Abwechslungsreiche Songliste mit viel Bekanntem

8

STEUERUNG

Gewohnt gut, Hardware für den Pro-Modus noch nicht optimal geeignet

9

Nicht ganz fehlerfreie, aber trotzdem stimmige Fortsetzung, die dank neuer Instrumente für frischen Wind im Genre sorgt.

8.0 von 10



5 JAHRE 360 LIVE

Geburtstage sind immer eine tolle Sache: Man wird gefeiert, bekommt Geschenke, trifft gute Freunde und Bekannte, die man sonst vielleicht seltener sieht. Noch besser: doppelte Geburtstage, wie der von 360 Live. In diesem Monat feiert nämlich nicht nur das unabhängige Fachmagazin für Xbox 360 sein fünfjähriges Bestehen, sondern auch ein Gerät, ohne das es 360 Live nicht geben würde: die Xbox 360. In diesem Sinne: Möge die Party beginnen!

Mit fünf Jahren ist man ein Kind. Man ist in aller Regel klein, hat nur Flausen im Kopf, einen unbändigen Tatendrang und will vor allem eins: groß werden! In dieser Hinsicht sind fünfjährige Kinder der 360 Live ziemlich ähnlich. Auch die Chefredakteure, Verlagsleiter, Redakteure, Layouter und Anzeigenleiter wollen nur eines: wachsen, wachsen, wachsen. Nein, nicht in die Breite. Sondern in Bezug auf das Heft. Und das ist in

den letzten fünf Jahren auch erstaunlich gut gelungen. Innerhalb recht kurzer Zeit wurde aus einem ziemlich chaotischen, massiv unterbesetzten Kleinprojekt eines der bestverkauften Fachmagazine für Xbox 360 in Deutschland – Tendenz: steigend. Erstaunlich, wo der Anfang doch alles andere als rosig war: Entzug von lebenswichtigen Test-Konsolen – siehe auch Kasten von Richard – verspätete Bemusterung, Pleite des ersten Verlags und, und, und. Trotz-

dem blickt man irgendwie gerne zurück auf das, was hinter einem liegt. Was man geschafft hat, was richtig toll war oder was eben ordentlich in die Hose gegangen ist. Gern erinnert man sich zum Beispiel an Kollegen. Einige der Alteingesessenen sind noch immer mit an Bord: der alte Haudegen Sönke mit dem fast schon zu sanften Gemüt für dieses raue Betriebsklima; Moritz, der es einfach nicht leid wird, die Webseite immer weiter zu verbessern und zu pfl-

2005



November 2005 – Die erste Ausgabe von 360 Live erscheint – noch unter dem Namen »360«

2006



Ende 2006 – Pleite des ersten Verlags »Imprime«

2007



Ausgabe 01/2007 – Umbenennung des Magazins von »360« in »360 Live«



Stimmen aus dem Forum

Anlässlich des Geburtstages von 360 Live und der Xbox 360 meldet sich natürlich auch die Community zu Wort. Im Forum hat die Redaktion nachgefragt, welche Gedanken und Erinnerungen die Spieler mit dem Magazin und der Konsole verbinden. Wie so oft gehen die Meinungen auseinander. Green Phantom X sieht zum Beispiel keinen Grund zu feiern: »Fünf Jahre 360 Live ist ja gut und schön, aber sind fünf Jahre Konsole XYZ nicht etwas übertrieben...?« Herr Kraut kontert: »Ich liebe meine Xbox so sehr, wie ein Technikfreak halt ein Stück Unterhaltungselektronik lieben kann. Sie ist aber auch süß, besonders, wenn ich sie anwerfe und sie leise vor sich hin brummt: zum Knuddeln!« Okay, das ist schon eine recht eigene Sichtweise. CFG CroKoDoC geht das Jubiläum etwas distanzierter, aber nicht weniger freudig an: »Jetzt mal im Ernst. Ist doch cool, dass es die Box schon fünf Jahre gibt. Denn das heißt, es gibt auch das 360-Live-Forum schon fünf Jahre. Und das Magazin. Und ich find's echt cool, dass ich in dieses Forum gekommen bin, weil ich hier viele Leute kennengelernt habe und schon einige lustige Abende an der Geburtstagskonsole hatte. Also freut euch doch einfach mal.« Megalow0815 tut das auch direkt: »Ich lade euch alle ein zur großen 5-Jahre-Xbox-Fete! Alle werden da sein: Stars, Fashion Victims und Party People! Da geht's so richtig rund zur Sache!« Ob er sich im Klaren darüber ist, wie viele Leute er gerade zu sich nach Hause eingeladen hat? Besser, er veröffentlicht seine Wohnadresse nicht... Combat Dwarf schwelgt da lieber in Erinnerungen: »Ich kauf meiner Box auch keine Torte. Ich freu mich einfach, so ein Gerät zu haben und Spaß zu haben – ob allein oder mit vielen Freunden. Mit der Konsole habe ich auch viele schöne DVD-Abende erlebt und durchzockte Guitar-Hero-Nächte mit tagelangem Tinitus und leeren Bierflaschen im Zimmer verteilt. Und nur darum geht es hier.« Recht hat er. eXist beendet die Diskussion: »Ich gratuliere der Box auf jeden Fall. Und als Geschenk darf sie bald Call of Duty Black Ops abspielen. Genial, oder?« Absolut!

gen; Jan, der als konsequenter Teetrinker stets gelassen alle Überstunden und Schikanen über sich ergehen lässt; und natürlich Richard, der Chef vom Dienst, der zum Glück immer ein Haar in der Suppe findet – und deswegen alle immer zu Fleiß, Hingabe und Ehrgeiz anspricht. Ja, ohne seine gedankliche Peitsche wäre der Alltag in der Redaktion nur halb so hart – aber auch nur halb so erfolgreich. Zeit, ihm dafür auch mal ein Dankeschön auszusprechen!

Und dann sind da ja noch die Ehemaligen. Die, die 360 Live begleitet haben, als das Magazin noch in den Windeln steckte, ihm die Kinderkrankheiten ausgetrieben haben, mittlerweile aber ihren Lebensunterhalt auf andere Weise bestreiten. Zum Beispiel Redakteur und Quotentürke Seckin, der es geliebt hat, mit Richard über das leidige Thema Lokalisierungen zu streiten. Der hat mittlerweile die Fronten gewechselt und arbeitet als PR-Manager bei Hersteller Rock-

star in München. Oder Nick, den der übermäßige Tabakkonsum zu Stoßzeiten dazu verleitet hat, jetzt Medizin zu studieren. Okay, vielleicht waren es auch die unglaublichen Verhaltensweisen virtueller Zombies. Kann sich totes Fleisch wirklich so schnell bewegen? Bald wird er es hoffentlich wissen. In guter Erinnerung ist außerdem Urgestein und Barfuß-Läufer Jack, der bestenfalls im verschneiten Münchner Winter seine natur-eigene Hornhautschicht an den Tretern mit etwas Leder bedeckt. »Wegen des Streusalzes« hieß es dann immer. Gemeinsam ging – und geht – es dann oft in die kleine Redaktions-Stammkneipe unweit des Büros. Dort gibt es nicht nur das beste Bier der Stadt, auch die Wirtin kennt ihre »Pappenhimer« mittlerweile in- und auswendig und weiß, wer welches Gericht der Karte zu essen bestellt. Außerdem scheint sie ein weibliches Gespür dafür zu haben, wann sie der Redaktion ihren Stammtisch reservieren muss.



2007



Ausgabe 06/2007 – Erste Lesertester für »Colin McRae Dirt« und »Forza Motorsport 2«



Herbst 2007 – Schönstes Lesergeschenk von Lukas Hartmann: eine reichlich verzierte Schachtel Pralinen und eine Flasche Champus – danke noch mal!



Ausgabe 09/2007 – Beste Note für »Bioshock« mit ursprünglich 9.8 von 10



Name:
Sönke Siemens
Position:
Leitender Redakteur

Noch sehr gut kann ich mich an meinen ersten redaktionellen Kontakt mit 360 Live erinnern. Kollege Richard klingelte auf meinem Handy durch und fragte, ob ich kurzfristig einen Test-Event bei Kult-Entwickler Valve in Bellevue, Washington, wahrnehmen könnte. Einige Tage später saß ich bereits im Flieger, um das wohl umfangreichste Shooter-Paket zu analysieren, das 2007 auf Xbox 360 erschienen ist: »The Orange Box«. 72 Stunden, dutzende Energydrinks und kiloweise fetthaltiges Essen später war der Artikel fertig und ich glücklicher denn je. Grund: Der Airmotion Verlag schlug mir kurz darauf eine längerfristige Zusammenarbeit vor. Na ja, mittlerweile sind knapp drei Jahre vergangen und ich geh mit den Kollegen nach jedem Redaktionsschluss noch immer in unsere Stammkneipe. Ein Ritual, das ich auch die kommenden Jahre um nichts in der Welt missen möchte.

Lebensmotto: Spielen liegt in der Natur des Menschen.

Was ich schon immer mal sagen wollte: Täglich ein gemütlicher Spaziergang hat noch niemandem geschadet.



Name:
Tanja Gabler
Position:
Grafikerin & Layouterin

Kaum zu glauben, wie die Zeit vergeht. Apropos Glauben: Ich weiß gar nicht, wie oft ein »Oh mein Gott« über meine Lippen haucht, wenn es in puncto Layout mal wieder drunter und drüber geht und die größten Änderungen prinzipiell in letzter Minute vorgenommen werden müssen – verbunden mit Atemnot, Herzrasen und im festen Glauben, gleich vom Stuhl zu fallen. Seitdem haben meine Bürostühle Lehnen. Offensichtlich sind solche Situationen auch beängstigend für mein Gegenüber, denn Hiobsbotschaften werden nun nur noch digital an mich verschickt. Dabei bin ich eigentlich ganz lieb – außer ich befinde mich in der Sprachlosigkeits-Phase; die Phase, wenn man als Kaffee-Junkie vor der leeren Kaffeedose steht, der Mac im ungünstigsten Moment die Arbeit verweigert, das Testmuster doch nicht mehr kommt und dir alle sagen: Du bist noch zu jung für den Rentenbescheid. Also, auf weitere fünf Jahre!

Lebensmotto: If nothing goes right... go left.

Was ich schon immer mal sagen wollte: Die meisten Probleme lösen sich von alleine. Man darf sie nur nicht dabei stören!



Name:
Seckin Özdundar
Position:
Redakteur bis August 2008, jetzt PR-Manager bei Rockstar Games

Es ist schwer zu glauben, dass es bereits ein halbes Jahrzehnt her ist. 360 Live hat sich gut entwickelt, sogar ein Schwesterchen bekommen und befasst sich immer noch mit unserem Lieblingshobby: Videospiele! Am Anfang war die Redaktion klein, die Konsole neu und die Zukunft unsicher – aber irgendwas muss man ja richtig gemacht haben, wenn man fünf Jahre später immer noch da ist. Viele Dinge haben sich seit der ersten Ausgabe geändert – im Heft und auch in der Spielewelt –, aber eines ist geblieben: ein Heft mit guten Artikeln, geschrieben von leidenschaftlichen Zockern, und mit einer stetig wachsenden Community. Ich bin zwar nicht mehr Teil der Redaktion, war aber von Anfang an dabei und bin ein klein wenig stolz, dass sich unser kleines Baby von damals so gut entwickelt hat. Vielen Dank an Richy für die schönen Jahre und die gute Zusammenarbeit. Und natürlich auch an alle anderen ehemaligen und aktuellen Redakteure, Layouter, Lektoren, ... und natürlich auch an die Leser!

Lebensmotto: »Hattu Hirn wie Sieb, muttu aufschreiben!«

Was ich schon immer mal sagen wollte: Ceterum censeo Carthaginem esse delendam – Im Übrigen bin ich der Meinung, dass Karthago zerstört werden muss. Ein Überbleibsel meiner sieben Jahre Lateinunterricht.



Name:
Florian Petrich
Position:
Verlagsleiter

Mein Sohn ist neulich fünf Jahre alt geworden. Da sehe ich gewisse Parallelen... Bevor das Baby auf die Welt kommt, kostet es Kraft (Investitionen), die Mutter wird rund und runder (das Büro voll und voller). Nach einer heftigen Geburt (Redaktionsschluss) schreit es erst mal jämmerlich (Marketing) und muss sieben Mal am Tag gewickelt werden (neue Schrift, neues Papier, neues Logo). Später lernt das Kind Laufen (Verleger fährt eine Woche in Urlaub) oder sogar Fahrrad fahren (zwei Wochen). Es kann plötzlich sprechen (»Wir brauchen sofort eine Webseite!«) und ist schon richtig groß geworden (rund 20.000 Verkäufe pro Ausgabe). Das Kind kann nicht still sitzen (Kinect lässt grüßen) und ins Bett gehen schon gar nicht (»Muss nur noch den Test fertig schreiben!«). Schön, wenn am Ende trotz vorschneller Aktionen (Beinahe-Kündigungen) und Wut (»Ich gehe erst mal eine rauchen...«) doch die Harmonie (Weihnachtsfeiern) vorherrscht. Kinder sind was Wunderbares!
Lebensmotto: Ganz entspannt bleiben!
Was ich schon immer mal sagen wollte: Ein riesiges Dankeschön an alle, die 360 Live zu dem gemacht haben, was es heute ist!



Anrufen und das Kommen ankündigen? Braucht man nicht: »Ich wusste doch, dass ihr kommt. Hab schon alles arrangiert...« So klingt dann ein stressiger und langer Tag nach vielen Stunden harter Arbeit entspannt bei Bier und Schnitzel aus – perfekt!

Mittlerweile besteht die Redaktion übrigens aus acht Leuten. Aber hast du gewusst, dass zu Anfang lediglich ein Kern-Team aus drei Redakteuren das Magazin betreute? »Aus heutiger Sicht schier unglaublich«, betont Web-Fachmann Moritz. »Da

lob ich mir das achtköpfige Team, das heute am Heft arbeitet und mehr Zeit für sauber recherchierte Artikel hat, um das beste Xbox-360-Magazin Monat für Monat auf den Markt zu bringen.«

Dabei hat jeder hier so seine ganz eigenen Gedanken, wenn er über seine Zeit bei 360 Live grübelt. Jan liebt vor allem die Abwechslung, die die Arbeit hier mit sich bringt. »Zum Beispiel der erste Stand auf der Gamescom 2009 in Köln, das war richtig actionreich und stressig. Besonders hängen geblieben

ist bei mir aber die Preview-Veranstaltung zu Metro 2033 in Moskau – mitten in einem alten Atomschutzbunker. Genial!« Michael mag es, früh morgens ins Büro zu kommen, wenn alle anderen womöglich noch in den Federn liegen, und schon mal Kaffee vorzukochen – sein großes Hobby neben Videospiele. Benjamin, der mittlerweile als freier Redakteur für 360 Live arbeitet, erinnert sich vor allem gern an die abstrusen und völlig verqueren Dialoge, die alltäglich so durchs Großraumbüro schwirren. »Alle haben

2008



15. Oktober 2008 – Das 360-Live-Forum begrüßt sein 10.000. Mitglied: Jipset



November 2008 – Gründung des Schwester-magazins »PS3M«

2009



August 2009 – Erster Auftritt von 360 Live auf der Gamescom in Köln

2010



Ausgabe 02/2010 – Schlechteste Note für »Rogue Warrior« mit 2.3 von 10



Name:
Nicholas Buracas
Position:
Redakteur bis
Ende 2009, jetzt
Anwärter auf einen
Studienplatz für
Medizin

Fünf Jahre ist 360 Live nun also alt. So schnell kann die Zeit vergehen, wenn man durchgehend den diversen Abgabeterminen hinterherhetzt. Und trotzdem: Wenn das Ergebnis am Ende stimmt, ist man fast schon wieder ganz entspannt. Zumindest ging es mir in den gut dreieinhalb Jahren so, die ich am Magazin mitgearbeitet habe. Ich bin auch gespannt, wie sich das Ganze noch entwickeln wird. Ob's je für die Weltherrschaft reicht? Mal sehen! Ich blicke zurück auf eine extrem stressige Zeit, die mir aber auch viele positive Erfahrungen gebracht hat, die ich nicht mehr missen möchte. Genauso wie die eine oder andere Freundschaft, die sich gebildet hat. Danke dafür! Und meine kleine Anekdote darf sich jeder selbst zusammenreimen. Vier Worte: Cocktails, Flugzeug, laaange warten. Viel Spaß noch und auf weitere tolle fünf Jahre!

Lebensmotto: Mottos sind doof...
Was ich schon immer mal sagen wollte: Wer sein Hobby zum Beruf machen will, sollte sich das vorher gut überlegen. Jeder Job hat schlechte Seiten, die einem das eigene Hobby auch mal madig machen können.



Name:
Richard Löwenstein
Position:
Chefredakteur

Ich verbinde tolle Erinnerungen mit den letzten fünf Jahren; aber auch Enttäuschungen. Vor allem das »Halo 3«-Ereignis vor drei Jahren. Microsoft hatte uns eine Testmöglichkeit zugesagt; entsprechend war die Oktober-Ausgabe 2007 durchgeplant. Kurz vor Druck dann die Ansage von Microsoft: Ein Konkurrenzheft bekommt einen Exklusivtest, 360 Live nichts. Und jetzt? Nach vielen Telefonaten die Rettung: Ein auswärtiger Kollege hatte ein frühes Handelsmuster aufgerissen. Irgendwie drückten wir den Test so ins Heft. Journalistisch betrachtet: saubere Aktion. Microsoft aber fühlte sich übergangen und reagierte mit totalem Liebesentzug: alle Leihgeräte gingen zurück, auch die extrem wichtigen Debug-Konsolen. Die brauchten wir dringend, um Vorabsoftware auf gebrannten Disks starten zu können. Ohne Debug-Systeme hätten wir auf etliche Previews und Tests verzichten müssen. Ob 360 Live das überlebt hätte? Zum Glück haben uns einige Menschen mit ihren Leihgeräten aus der Patsche geholfen. Höchste Zeit, dass ich mich dafür bedanke: Leute, ihr habt 360 Live gerettet! Und mit Microsoft ist längst wieder alles im Lot.
Lebensmotto: Wenn du etwas machst, mach's mit ganzem Herzen.
Was ich schon immer mal sagen wollte: Darum: Macht's gut, und danke für den Fisch!



Name:
Reinhard »Jack«
Fischer
Position:
Redakteur bis Ende
2009, jetzt Lektor
und Lagerarbeiter

Auf einer Messe stellte mir ein Besucher mal die Frage, was denn wohl das Beste an dem Job des Spieleredakteurs sei. Nach kurzer Überlegung gab ich als Antwort: die T-Shirts. Was als Scherz gedacht war, entpuppte sich bei längerer Überlegung als interessanter Fakt. Tatsächlich habe ich die tragbaren Werbegeschenke mehr und mehr lieb gewonnen. Und im Laufe eines Redakteurslebens kommt da einiges zusammen: »Call of Duty«, »Fallout 3« und »Alone in the Dark« liegen im Schrank friedlich neben Klassikern wie »Command & Conquer«, »Starcraft« und »Half Life«. Und natürlich gibt's in meiner Sammlung auch ein paar echte Exoten: Wer hat schon eine »Turok«-Wintermütze, einen »You Don't Know Jack«-Bademantel oder eine »Armored Fist«-Unterhose? Einige der dazugehörigen Games sind schon längst von der Technik überholt worden, doch mit der Kleidung trage ich die Spiele praktisch immer am Herzen. Und auch anderswo...

Lebensmotto: Kann man das essen?
Was ich schon immer mal sagen wollte: Die 360-Live-Redaktion ist eine Bande elender, durchgeknallter und völlig hirnloser Weicheier... die man einfach gern haben muss! Ich gratuliere herzlich zum Jubiläum!



Name:
Christiane Schober
Position:
Anzeigenleitung

Keiner kann's verstehen, dass mich Geschäftsreisen ins Ausland, zum Beispiel zu den großen Spielermessen, nicht wirklich in Freudentaumel ausbrechen lassen. Ist ja auch eigentlich eine tolle Sache, wenn da nicht meine verflixte Flugangst wäre. Besonders meine letzte Reise nach L.A. zur E3 war eine echte Herausforderung. Immer wieder habe ich mir eingeredet, dass alles gut gehen wird. Hat auch eigentlich so weit ganz prima geklappt. Bis zum Rückflug nach Hause... drei Sitzreihen vor mir saß ein eher unscheinbarer Herr. Als wir die endgültige Flughöhe erreicht hatten, kam er auf einmal auf die Idee, nach vorn zur Pilotenkabine zu stürmen, um dort die Crew zu verprügeln. Zum Glück waren männliche Stewards an Bord, die den Mann etwas unsanft wieder auf seinen Platz verwiesen und im Auge behielten. Der gab aber keine Ruhe, bis das Personal ihn mit Kabelbindern am Sitz fixierte. Nach Kontrolle seines Handgepäckes stellte sich heraus, dass er wohl vergessen hatte, seine Psychopharmaka einzunehmen, und daraufhin völlig ausgerastet ist. Nervenzehrender Flug, kann ich nur sagen. Seitdem ist meine Angst vorm Fliegen nicht gerade weniger geworden. Umso besser, dass ich nur noch Spielermessen in Deutschland besuche. Da kann man nämlich mit dem Zug fahren!
Lebensmotto: Ein Leben ohne Hund ist möglich, aber lange nicht so erfüllt.
Was ich schon immer mal sagen wollte: Überleg dir gut, was du dir wünschst, denn es könnte sein, dass du es bekommst.



morgens immer mein Meerschweinchen im Rechner begrüßt, weil mein PC beim Hochfahren so komische Quietschgeräusche von sich gegeben hat. Außerdem gab's immer großes Gelächter, wenn ich von meiner Vorliebe für Schimpansen als Haustier erzählt habe... wie gesagt: total verrückte Gespräche!« Sönke steht erst mal so lange unter Strom, bis alle Artikel korrigiert und bei der Druckerei sind. »Das Wochenende danach ist das Größte – da kann man wirklich total abschalten!« Und natürlich auch Kräfte sammeln für die nächste Phase, denn die kommt bestimmt. Aber mal zurück zum Thema Geburtstage. Bei all den schönen Erinnerungen darf natürlich ein weiteres Geburtstagskind nicht vergessen werden: die Xbox 360. Man kann es ja drehen und wenden, wie man will: ohne die erfolgreiche

Microsoft-Konsole keine 360 Live. Klar, der Anfang war schon irgendwie nervig: Viel zu kleine Festplatte mit nur 20 GB, kein integrierter WLAN-Adapter, etliche fehlende Komfortfunktionen im Dashboard, eine Disk-Klappe, die hin und wieder den Dienst verweigerte, Disks, die partout nicht gelesen werden wollten und natürlich der berühmte Ring of Death. Doch mittlerweile ist alles anders, alles besser. Die Xbox 360 hat sich weiterentwickelt, genau wie 360 Live. Und wie Microsofts Chris Lewis erst kürzlich bekanntgegeben hat, wird die Konsole auch noch die nächsten fünf Jahre überdauern – vor allem dank des neuen S-Modells und der Bewegungssteuerung Kinect. In diesem Sinne: Happy Birthday und auf weitere erfolgreiche fünf Jahre!

Sabine Vogel

360 Live wird fünf... ...und verschenkt Spiele

Es ist so weit: Mit diesem Heft hältst du die letzte Ausgabe der Jubiläums-Schnipsel-Aktion in deinen Händen. An dieser Stelle verraten wir dir also, was du zu tun hast. Sofern du fleißig in den letzten fünf Ausgaben die bunten Ecken aus dem Inhaltsverzeichnis ausgeschnitten und gesammelt hast, brauchst du jetzt nur noch auf dein Glück zu hoffen. Steck alle Schnipsel in einen Briefumschlag und adressiere ihn an folgende Adresse:

Airmotion Games Verlag
Redaktion 360 Live
Kennwort »Jubiläumsschnipsel«
Tassiloplatz 7
81541 München

Briefmarke nicht vergessen und ab dafür! Einsendeschluss ist der 14. Dezember 2010, entscheidend ist das Datum des Poststempels. Unter allen bis dahin eingegangenen Schnipsel-Schickern verlosen wir insgesamt 500 Spiele-Vollversionen. Also: schnell ausschneiden und mitmachen – es lohnt sich!

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

SCENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	PES 2011, Red Dead Redemption, Alan Wake	Comic Jumper, Death Spank: ToV, Costume Quest, Super Meat Boy	Aktion Lesertest: Castlevania – Lords of Shadow	So punktet es sich richtig

DER »F1 2010«- GRAND PRIX

Vettel die Show stehlen

Codemasters Rennspiel »F1 2010« ist auch im E-Sport eine große Nummer, wie verschiedene, äußerst spannende, von der CSL organisierte Cups in den letzten Wochen eindrucksvoll unter Beweis stellten. Am 12. Oktober fand zum Beispiel der virtuelle Grand Prix auf der Strecke im kanadischen Montreal statt. Den ersten Platz belegte VISA R3VX. Es war ein haarscharfes Rennen, denn erst als sein ewiger Konkurrent VISA Kivi einen kleinen, aber schwerwiegenden Fahrfehler beging, konnte VISA R3VX zum entscheidenden Überholmanöver ansetzen. Und auch den Cup auf der Spanien-Strecke in Valencia konnte VISA R3VX für sich entscheiden. Seitdem ist

» Als Preis für Top-Platzierte winkt ein Eintrag in die Hall of Fame der Consoles Sports League. «

VISA R3VX ungeschlagen. Du willst VISA R3VX und Co. mal zeigen, wo der Hammer hängt? Dann surf auf <http://www.consoles.net/de/f12010-360/> und informier dich über die Teilnahmebedingungen. Als Preise für Top-Platzierte winken übrigens ein Eintrag in die »Hall of Fame« der Consoles Sports League sowie kostenlose Premium-Mitgliedschaften.


www.consoles.net

Die Mecker-Ecke KRASS ABLABERN...

Manch einer wird mir jetzt sicherlich gerne auf den Fuß treten wollen, wenn ich hier mit »Duke Nukem Forever« anfangen; dieses ewig verspätete Game lobe, es huldige und lobpreise. Aber das ist mir egal. Denn als ich den Duke Anfang Oktober, nach all den Jahren des Wartens, endlich live und in Farbe anspielen durfte, wurde mir erneut bewusst, was vielen Games heute fehlt: etwas, das ihre Helden einzigartig und besonders macht. Beim Duke sind's die klaren Ansagen. Er ist ein Held, der ungefiltert und derb daherlabert. Einer, dem seine Sprüche Charakter und Seele verleihen. Klar, auch Kerls wie Marcus Fenix oder John Marston haben Profil. Aber darüber hinaus? Nur wenige Lichtblicke. Ein Haudegen gleicht dem anderen. Als ob man die Typen mit einer standardisierten Schablone in Fließbandarbeit produziert hätte. Ätzend!

MEHR HAST DU NICHT DRAUF?

Gegen den Duke ziehen solche Klon-Helden einfach immer den Kürzeren. Warum? Weil der blonde Muskelprotz einzigartig ist, sich einen Dreck schert um Manieren und am laufenden Band unvergessliche Sprüche klopft. Das sind seine Markenzeichen. Ok, philosophisch Tiefsinniges spart sich der Duke. Dafür bringt er kernige Einzeiler für die Ewigkeit: »Dein Gesicht, dein Arsch, wo ist der Unterschied.« Oder: »Keiner klaut uns unsere Bräute – und lebt!« Auch nimmt er sich immer wieder gerne selbst auf die Schippe: »Wunder, oh, Wunder, ich brauch eine Schlüsselkarte.« Das ist charmant, verdammt witzig und zeigt dem Spieler, dass die Entwickler offensichtlich Spaß bei ihrer Arbeit hatten. Aber vor allem lassen die Macher einen wissen, was für ein Mensch der Duke ist. Ein Merkmal, das auch Mario, Master Chief und Lara Croft auszeichnet. Und im Fall des Duke sicherlich ein Grund dafür ist, dass ihn die Fans selbst nach zwölf Jahren nicht aufgegeben haben.

WO BLEIBEN DIE IKONEN

Doch schaut man sich die obigen Ikonen an, fällt auf: Sie alle haben viele Jahre auf dem Buckel. Selbst der Master Chief, als Jüngster im Bunde, zählt schon acht Lenze. Wo also, mal abgesehen von John Marston, bleiben die neuen Vorzeigehelden? Die Typen, die man sofort ins Herz schließt, die einem im Gedächtnis bleiben? Haben die Entwickler verlernt, einzigartige Figuren zu schaffen? Fehlt die Lust? Oder doch eher der Mut und die Risikobereitschaft? Oder steht die Spielerschaft tatsächlich in erster Linie auf Helden aus der Retorte, allen voran den glatzköpfigen Space-Marine-Verschnitt mit XXL-Knarre in der Hand. Sagt's mir im Forum auf www.360-live.de oder per Mail an michael@360-live.de.



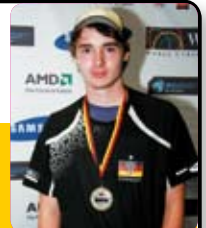
BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?
Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und kriegt Brechreiz von Klon-Helden.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT Guitar Hero KDG Cypher

Name | Bernd Schäfer **Alter:** 20 **Beruf:** Zivi (Integrationshelfer) **Wohnort:** Krefeld
Aufgabe im Clan: Team Captain Guitar Hero
Webseite: <http://www.KD-Gaming.eu>



360 Live: Erzähl uns etwas über deinen Werdegang im E-Sport.

BS: Auf der Suche nach einer Plattform, um meine »Guitar Hero«-Fähigkeiten zu beweisen, stieß ich auf consoles.net. Als ich mich dort mit einer Bilanz von 16 Siegen zu 0 Niederlagen etabliert hatte, wurde ich von einem Clan kontaktiert. Nach meinem Beitritt folgte der fünfte Platz bei den World Cyber Games 2008. Im darauffolgenden Jahr dann der Sieg bei den WCG National Finals 2009 sowie die damit verbundene Teilnahme beim WCG Grand Final in Chengdu, China. Dieses Jahr bin ich beim WCG National Final Dritter geworden und konnte mich über die Einladung zum Electronic Sports World Cup in Paris sowie über diverse Siege bei kleineren Turnieren freuen.

360 Live: Dein Hauptaugenmerk liegt auf »Guitar Hero«. Wie bist du dazu gekommen und was macht für dich den Reiz des Games aus? Spielst du auch echte Instrumente?

BS: Durch Berichte in einer Zeitschrift bin ich vor etwas über drei Jahren auf »Guitar Hero« aufmerksam geworden. Als ich dann während der Sommerferien sechs Wochen nichts zu tun hatte, hab ich mir das Spiel gekauft und war sofort hin und weg. Da ich zwar großer Rock- und Metal-Fan bin, selber aber kein Instrument spiele, war das Spiel eine absolute Offenbarung für mich. Mich reizt die Musik, aber auch die immer größer werdende Herausforderung. Je länger du spielst, desto mehr merkst du, wie sich die eigene Motorik verbessert. Irgendwann rockst du dann in einem wahnsinnigen Tempo über die Tasten – Adrenalin pur!

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

BS: Na ja, generell gibt es bei »Guitar Hero« nur ein Erfolgsrezept: üben, üben, üben! Wer allerdings wirklich gut werden will, sollte sich vor allem damit beschäftigen, Hammer-ons und Pull-offs zu perfektionieren. Außerdem ist es immer hilfreich, sich schwierige Stellen im Übungsmodus einmal genauer anzusehen. Auf der Internetseite Scorehero.com stehen zudem viele Tipps zu bestimmten Stellen.

360 Live: Vor Kurzem ist »Guitar Hero: Warriors of Rock« erschienen. Welche Neuerungen gefallen dir, welche eher weniger?

BS: Es ist zwar keine wirkliche Neuerung, doch am besten gefällt mir die geniale Musikauswahl, die sich auch im Schwierigkeitsgrad des Spiels widerspiegelt. Selbst Veteranen fordert das Spiel, was nicht heißt, dass Einsteiger keine Chance mehr haben. Durch die verschiedenen Extrafähigkeiten, die man während des Story-Modus erhält, können auch Einsteiger schwerere Lieder meistern. Außerdem nett: die übersichtlichere Sortierfunktion im schnellen Spiel oder die Rücksetzfunktion, wenn man ein Lied pausiert. Dank dieser muss man Fehler beim Wiedereinstieg in einen Song, den man zuvor pausiert hat, nicht mehr fürchten.



✖ Red Dead Redemption

UNDEAD NIGHTMARE

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, dann wandeln die Toten auf Erden. So auch in »Undead Nightmare«, dem vorerst letzten Zusatzinhalt zu Rockstars Western-Epos »Red Dead Redemption«. Fokus der 800 Microsoft Points teuren Download-Erweiterung liegt diesmal auf einer gänzlich neuen Einzelspieler-Erfahrung. Alles beginnt, als Held John Marston eines Tages erwacht und voller Entsetzen feststellt, dass Zombies über seine Siedlung herfallen. Zwar kann er die Mistviecher im letzten Moment zum Teufel schicken, gebannt ist die Gefahr damit allerdings noch längst nicht. Denn wie er schnell realisiert, bedrohen die Gammelfleisch-Ganoven bereits das ganze Land. Einziger Ausweg: Ein Heilmittel finden und obendrein das Übel dort ausräuchern, wo es herkommt, nämlich aus dem Untergrund der Friedhöfe rund um fünf Kirchen innerhalb der Spielwelt. Also sattelt Marston sein Pferd und steuert sein erstes Ziel an: Coots Chapel. Um den dortigen Friedhof zu reinigen, setzt er herumliegende Särge mit einer Fackel in Brand. Neben dieser knisternden Waffe erweitern Weihwasserbomben und Phosphorpatronen das Arsenal. Ebenfalls nützlich: das brandneue Schrotgewehr namens »Blunderbuss«. Ein Schuss genügt und die blasphemische Brut zerplatzt wie Popcorn – übrigens auch in der

komplett ungeschnittenen deutschen Fassung. Weitere Missionsziele: befallene Dörfer retten, vermisste Personen finden und nach und nach die vier Pferde der Apokalypse aufstöbern und zureiten. Cool: Jeder Gaul verfügt über spezielle Fähigkeiten. »Krieg« zum Beispiel brennt lichterloh und hinterlässt auf seinem Weg eine Feuerschneise – perfekt, um Zombies einzukesseln und einzuäschern.

Die gesamte Spielwelt ist der Thematik angepasst. Der Himmel erstrahlt grau in grau, die Vegetation wirkt kälter und auch Tiere sind von der Plage befallen. Überall lungern Untote und machen sich über zerfleischte Kadaver her, kämpfen Überlebende gegen die Hirnfresser und stehen Dörfer in Flammen. Zudem tauchen viele alte Gesichter, etwa der Leichengräber Seth, wieder auf und schildern ihre Sicht der Dinge. Großartig!

Extrem viel Spaß macht auch der neue Koop-Modus für bis zu vier Online-Pistoleros. Aufgabe hier ist es, im Umfeld einer der fünf Kirchen unendlich viele Wellen von Untoten zurückzuschlagen – Feuergefecht aus »Halo: Reach« lässt grüßen. Übrigens: Alle vier bisher veröffentlichten Zusatzinhalte sowie sämtliche kostenlose Inhalte sind in Kürze als 29,99 Euro teure Diskfassung erhältlich, die ohne das Hauptspiel funktioniert.



✖ TURNIER-BERICHT

PES 2011 – ADMINS GESUCHT

Consoles.net sucht Unterstützung bei der Organisation von »Pro Evolution Soccer 2011«-Turnieren. Zu den Aufgaben zählt das Verfassen von Spielberichten, die Kommunikation mit Forenbesuchern und dem Admin-Team, Live-Unterstützung bei Cups sowie die Ergebnisauswertung. Ein Mindestalter von 16 Jahren wird vorausgesetzt. Als Entlohnung winken Premium-Zugänge für consoles.net, freier Eintritt bei E-Sport-Events und Vergünstigungen im Consoles-Web-Shop. Interesse? Dann bewirb dich hier: http://www.consoles.net/de/admin_application/

UNO – NEUES REGELWERK

Pokerfaces aufgepasst: Damit »Uno« als E-Sport-Titel weiterhin Spaß macht, hat die CSL nach eigener Aussage einige Richtlinien erneuert. Im Speziellen die bisherigen Eins-gegen-eins-Regeln. Sieger ist ab sofort, wer in einem Spiel zuerst 250 Punkte erreicht. Im Falle eines Gleichstandes wird das Spiel wiederholt. Bluffen ist erlaubt, das Ansagen von »Uno« Pflicht. Gespielt wird mit dem klassischen Standard-Kartendeck. Weitere Infos und Anmeldephasen zu Turnieren wie immer auf www.consoles.net.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Preis | kostenlos

Hersteller | Konami

Du bist gerne auf dem neuesten Stand? Dann zieh dir den kostenlosen Download-Inhalt zu »PES 2011« und freu dich auf das Verschwinden vieler kleiner Ungereimtheiten. Klubs, die sich für die UEFA Champions League Gruppenphase qualifiziert haben, tauchen nun in den entsprechenden Spielmodi auf. Ferner werden veraltete Trikots – etwa die des englischen Nationalteams – an das aktuelle Design angepasst und die Kader aller Vereinsmannschaften aktualisiert. Obendrauf gibt's drei neue Hintergrundbilder rund um Kicker-Star Lionel Messi sowie vier neue Fußballschuhe.



ALAN WAKE – THE WRITER

Preis | 560 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft

Kenner der Serie wissen: »The Signal«, die erste Download-Episode zu »Alan Wake«, schürt mehr Fragen als Antworten und hinterlässt auch sonst eher den Eindruck einer Lückenfüller-Episode. Nun folgt mit »The Writer« das Finale der ersten Download-Staffel. Macht's mehr Spaß? Leider nur bedingt, denn auch hier fehlen echte Höhepunkte und verblüffende Offenbarungen – beides im Hauptspiel in Mengen vorhanden. Hinzu kommt das Ausbleiben neuer Charaktere und frischer Spielmechaniken. Wer trotzdem darauf brennt, zu erfahren, wie die Geschichte weitergeht, und optimal für einen möglichen zweiten Teil vorbereitet sein möchte, investiert die sieben Euro und riskiert einen Blick.

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!

COMIC JUMPER

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Microsoft **Schwierigkeit** | mittel

Mit »The Maw« und »Splosion Man« hat US-Entwickler Twisted Pixel bereits gezeigt, dass auch völlig abgedrehte Spielkonzepte nicht unbedingt zu B-Ware verkommen müssen. Ähnlich humorvoll geht's in ihrem neuen Machwerk zur Sache: Der etwas dumpfbackige Held Captain Smiley wird darin durch mehrere Comics gelotst, die verschiedene Zeitepochen thematisieren. Gespielt wird das Ganze fast immer aus der Seitenansicht: Der linke Stick führt den Helden, während der rechte das Ziel für Smileys Handfeuerwaffen vorgibt. Doch damit nicht genug: Oft wird aus dem »Metal Slug«-ähnlichen Shooter ein Prügelspiel und hie und da müssen eingestreute Zwischensequenzen in Spielgrafik mittels Quicktime-Reaktionstests gemeistert werden. Hinzu kommen kurze Abschnitte, in denen das Grinsegesicht in dreidimensionaler Ansicht durch die Pampa rennt und im Sekundentakt Gegner abknallt – »Space Harrier« lässt grüßen. Leider ist das Design der meisten Shooter-Abschnitte extrem eintönig geraten, auch wiederholen sich Gegnertypen ständig. Ein klares Manko, das sich aber verschmerzen lässt. Denn die Präsentation und die eingedeutschte Story sind zum Brüllen komisch.



DEATH SPANK: THONGS OF VIRTUE

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Electronic Arts **Schwierigkeit** | mittel

Fast schon im Eiltempo schiebt Entwickler Hothead Games das zweite Action-Rollenspiel zu den Abenteuern des sympathischen Haudegens Death Spank in die Live Arcade. Und wieder ist niemand Geringeres dafür verantwortlich als Videospiel-Virtuose Ron Gilbert, dem wir so zeitlose Klassiker wie »Monkey Island« und »Maniac Mansion« verdanken. Entsprechend skurril und urkomisch geht's auch in seiner neuesten Download-Eskapade zur Sache: Teil Zwei der »Death Spank«-Trilogie spielt in einer moderneren Epoche. Und weil das so ist, bekommt Death Spank sogar Maschinengewehre, Schrotflinten und andere Hightech-Bleispritzen in die Finger. Diese Meinungsverstärker helfen dem ehrenhaften Krieger bei seiner Suche nach drei weiteren Unterhosen der Macht. Seine Reise hingegen schlägt ihn in gänzlich ungewohnte Gefilde: beim Weihnachtsmann am Nordpol sollte jemand mal nach dem Rechten sehen; und selbst der Weltraum wird hier zur kuriosen Kulisse. Wie schon der erste Teil ist das alles extrem sehenswert inszeniert und sogar Zauberwichtel Sparkles tritt wieder als spielbarer Koop-Partner auf den Plan. Schade nur, dass erneut auf eine Eindeutschung verzichtet wurde.



COSTUME QUEST

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | THQ

Schwierigkeit | mittel

Die Fantasie von Kindern ist etwas Tolles! Vor allem an Halloween: Wie es der Brauch so will, haben sich die Racker – einen davon kontrolliert der Spieler – allerlei Kostüme übergestülpt, mit denen sie aus Iso-Ansicht ihr Süßigkeiten-Schutzgeld eintreiben. Alles nicht so schwer – wäre da nicht die Hexe mit ihren Kobold-Kumpanen, die auch noch eines der Kinder entführt. Trifft eines der kurzbeinigen Bälger auf die Fieslinge, schaltet die Ansicht sofort in einen Rollenspiel-typischen Kampfbildschirm, in dem sich die Kontrahenten rundenbasiert eins auf die Mütze geben. Das Besondere: Was vorher nur ein unscheinbares Kostüm war, wird hier zur Wirklichkeit. Ein Roboter aus Pappkartons mutiert zum haushohen Gundam-Androiden, ein Ritter mit Alufolien-Rüstzeug zum strahlenden Fantasy-Krieger. Das simple Kampfsystem und die automatische Level-Up-Funktion dämpfen den Anspruch zwar etwas, machen den Spaß in sehenswerter Comic-Grafik aber umso zugänglicher. Und dank vieler neckischer Sprüche aus der Feder von Studiochef Tim Schafer fühlt man sich auch sonst gut unterhalten.



SUPER MEAT BOY

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

Schwierigkeit | schwer

Er kam, er sprang und er platzte: Meat Boy ist wohl der sonderbarste Hauptdarsteller in einem Videospiel seit Kaugummiball-Kirby. Dieser saftige Klumpen aus rohem Fleisch muss in klassischer Seitenansicht über 300, auf fünf Kapitel verteilte Abschnitte meistern – immer auf dieselbe Art und Weise. Tödliche Abgründe, rasiermesserscharfe Hindernisse und fiese Kreissägekatapulte sollen verhindern, dass Meat Boy jeweils den Level-Ausgang erreicht und damit seine Freundin Bandage Girl einmal mehr aus den Fängen des bösen Dr. Fetus befreit. Wie bei einem klassischen Jump 'n' Run schlittert der gliederlose Meat Boy über den Boden und an Wänden entlang – auch Ninja-inspirierte Wandsprünge beherrscht er. Je länger man die A-Taste, also den Sprungknopf, gedrückt hält, desto weiter und höher hüpfet der Muskelbatzen durch die hinterhältig verschachtelten Level. Schwere Gegenstände zerreiben den Fleischwürfel und unzählige Sägeblätter warten nur darauf, ihn in tausend Stücke zu zerlegen. Ein solider, sehr morbider Geschicklichkeitsspaß für Fans von »Lemmings« und »N+«.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

FROM DUSK TILL REDEMPTION

ZOMBIEBRUT FRISST WÜSTENSTAUB

Der vorerst letzte Zusatzinhalt für Rockstars Western-Epos »Red Dead Redemption« lässt seit dem 26. Oktober 2010 die lebenden Leichen nun auch im Wilden Westen auferstehen. Untote, Ghoule, Zombies und Hirnfresser gegen Cowboys, Pistoleros, Banditen und Gesetzlose – passt das überhaupt zusammen? Im Forum auf www.360-live.de haben wir noch vor der Veröffentlichung des Download-Pakets Meinungen zu genau dieser Frage in einer Umfrage ermittelt. So viel vorweg: Zumindest in der dreiteiligen Hollywood-Wüstenballerei »From Dusk Till Dawn« funktioniert die Mischung, wenn auch mit Vampiren statt mit Zombies. Gute Vorzeichen also für einen Download-Inhalt zu dieser Materie? SaschaAsh jedenfalls bekundet noch vor der Veröffentlichung sein Interesse: »Mit der Kombination aus Wildwest- und Totenreich-Bewohnern könnte man schon etwas Mystisches und Passendes auf die Beine stellen.« Dass die Untoten in einem starken Kontrast zur sonst so real gehaltenen Spielwelt stehen, stört auch Lo360user wenig. Er vertraut vor allem auf die kreativen Köpfe aus San Diego: »Eigentlich würde ich ja sagen, dass der Mix nicht passt. Bei den Jungs von Rockstar sieht das aber anders aus. Die bekommen das hin.« Dieses Vertrauen spiegelt sich auch bei 32 Prozent der Befragten wider, die für »Na klar!« gestimmt haben. 18 Prozent hingegen sind zwar nicht begeistert, glauben aber an eine gelungene Umsetzung. Mit der Absurdität des Ganzen können sich 38 Prozent jedoch überhaupt nicht anfreunden und fragen empört, ob als Nächstes womöglich gar Aliens in der Spielwelt auftauchen. 12 Prozent wiederum wünschen sich genau dies. Was mal wieder beweist: Die Geschmäcker sind eben verschieden.



MEDAL OF HONOR

Vor allem im Mehrspieler-Modus sind hier die Punkte leicht verdient: Einfach jeden der vier Modi 15 Minuten anspielen, schon hast du je 15 Punkte sicher. Weitere 20 Punkte gibt's, wenn man insgesamt zwei Stunden online spielt. Und nochmals je 20 Punkte schreibt das Game gut, wenn man jeden der vier Modi mindestens zwei Stunden zockt. Nächster Tipp: Auf eine Klasse festlegen und diese gezielt bis Stufe 15 aufleveln – zeitaufwendig, aber mit 80 Punkten belohnt. Wer nebenbei alle offensiven und unterstützenden Aktionen einmal nutzt, saht 30 Extra-Punkte ab. Anschließend die zehn Einzelspieler-Missionen auf Schwer durchspielen schmückt die Brust mit weiteren 275 Gamerpoints. Zusätzliche 120 Punkte gibt's, wenn man in jeder Mission eine besondere Aufgabe löst. Was wo zu tun ist, verrät das Erfolge-Menü.

Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	20
Zeitfaktor	6 von 10
Schwierigkeit	6 von 10

Fazit: Alle Missionen im Tier-1-Modus durchspielen und dafür 100 Gamerpoints abstauben: dauert. Der Rest ist weniger kompliziert.

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2

Das Absolvieren der kompletten, in sieben Kapitel eingeteilte Story belohnt dieses Game mit mageren 45 Punkten. Dafür wandern viele der übrigen 955 Punkte fast schon im Vorbeigehen aufs eigene Gamerscore-Konto. Alle Charaktere freigeschaltet? Macht 75 Punkte. 500 Gegenstände aufgesammelt? Macht 20 Punkte. Ebenfalls nicht allzu schwer: jeden der neun Bosskämpfe mit einer S-Wertung abschließen. Damit das gelingt, am besten wenige Treffer einstecken und jeden der Reaktionstests mit voller Sternzahl meistern. Wird dann unterm Strich nicht nur mit 180 Punkten belohnt, sondern schaltet auch Hokage Minato, einen der zahlreichen Mehrspieler-Charaktere frei. Mit etwas Übung auch flott erledigt: zehn Online-Duelle gewinnen. Beschert immerhin respektable 60 Punkte.



Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	2
Zeitfaktor	7 von 10
Schwierigkeit	4 von 10

Fazit: Das Sammeln aller Ninja-Karten und -Titel frisst viel Zeit. Der Rest ist schnell geholt.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Gib Gas und lass dich nicht erwischen. So lautet das Motto, wenn man als Racer möglichst viele Erfolge abstauben möchte. Die ersten neun für zusammen 125 Gamerpoints gibt's etwa für alle, die ihren Cop-Rang gezielt steigern und schließlich die Bezeichnung »Ultimate Enforcer« absahnen. Komplementär gilt dasselbe für die Seite der Geschwindigkeitssünder. Den maximalen Level beider Fraktionen erlangt, schon dampfen weitere 100 Gamerpoints aus dem Auspuff. Ratzfatz verdient: je fünf Punkte für den erfolgreichen Einsatz von EMP-Waffe und Nagelband. Kurzum: Dutzende Erfolge spielst du durch simples Absolvieren der Karriere frei, wenn auch erst nach vielen Spielstunden. Gleiches gilt für den Mehrspieler-Modus. Beste Strategie hier: je zehn Online-Rennen mit jeder Fraktion bestreiten.



Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	5
Mehrspieler-Erfolge	6
Zeitfaktor	6 von 10
Schwierigkeit	7 von 10

Fazit: Das Austricksen der Bullen will gelernt sein. Davon abgesehen aber viele leicht verdiente Punkte.

* WERDE ZUM LESERTESTER!

Wie schon in den letzten Ausgaben präsentieren wir dir an dieser Stelle im Heft einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielereakteur, sondern von 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 | Alexander Quehenberger **Alter** | 34

Wohnort | Traunreut

Name im Forum | Nicht angemeldet

Kurz-Bio | Alexander zählt zu den fleißigsten Textern und liefert mit »Lords of Shadow« schon seinen zweiten Lesertest für 360 Live. Als Kenner der »Castlevania«-Reihe weiß er sowohl über die Vorzüge des neuen 3D-Ablegers Bescheid als auch über dessen Nachteile.



* Aktion Lesertest

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Die Belmont-Familie schlägt zurück.

Die Geschichte um den neuen Helden, Gabriel Belmont, beginnt mit einem Einführungslevel, in welchem die Grundprinzipien des Kampfsystems erklärt werden. Verschiedene Angriffswellen von Lykanern müssen abgewehrt werden. Sofort fällt auf: Es sieht klasse aus. Die Levels sind alle glaubwürdig und extrem detailliert. Das Laub wirbelt beim Laufen auf, der Schnee spritzt und das Wasser zeigt Gischt. Die Licht- und Schatteneffekte sind auf extrem hohem Niveau gehalten und lassen manch andere Grafikknaller hinter sich.

Bei nächtlichem Regen reitet der neue Held der Bruderschaft des Lichts, Gabriel Belmont, in ein frühmittelalterliches Dorf. Bei Blitz und Donner stellt er sich einer Schar Werwölfe. Die gewaltige Grafik und die Lichteffekte fallen sofort auf. Auch die Lykaner, die langsam über das Dorftor einfallen, sehen fantastisch aus. Einmalige Animationen treffen auf famose Geräusche: das Hecheln und der Geifer, der ihnen am Maul klebt. Nicht nur wer eine Surround-Anlage sein Eigen nennt, den erwartet ein fantastisches Erlebnis.

Die Kampf-Steuerung ist schnell erlernt: Magie auf der LB-Taste, schneller Angriff mit dem Combat Cross auf dem X-Knopf und ein starker Flächenangriff auf der Y-Taste. Den Gegner packen mit der RT-Taste, Blocken auf LT – alles schon mal da gewesen. Auch die

zahlreichen Bosskämpfe brauchen sich nicht vor Größen wie »Dante's Inferno« zu verstecken. Durch die hammermäßige Kameraführung wird in einer Zwischensequenz in Spielgrafik zuerst die Größe des Gegners ehrfurchterregend präsentiert, bis dieser dann erklimmen und bearbeitet wird, und er ebenfalls mit viel Getöse und Grafikfeuerwerk klein beigt.

Doch auch ein sehr ausgeklügeltes Rätselsystem gehört zum Spiel: Hier hat man die Wahl, die Puzzles selbst oder durch Investition von Erfahrungspunkten automatisch zu lösen. Aus meiner Sicht der innovativste Ansatz, den ich je im Bezug auf diese Aufgabenstellung gesehen habe.

Aber es gibt auch Kritikpunkte: Zum Beispiel fehlt eine Levelkarte. Ferner kann die Kamerasteuerung manuell nicht justiert werden und ist mehr als einmal wegen ihrer ungünstigen Position für den Helden Tod verantwortlich. Die Balance- und Klettereinlagen können ebenso Frustrationsmomente mit sich bringen. Trotzdem: »Lords of Shadow« verlässt das gewohnte Spielprinzip der »Castlevania«-Reihe und zeigt, dass die Vampirjäger nicht nur von links nach rechts laufen können. Der Weg, der hier eingeschlagen wird, verdeutlicht imposant, dass auch Gabriel Belmont die Rolle als Akrobat, Denker und Untoten-Killer gut steht. »Lords of Shadow« ist definitiv ein Kauf Tipp, da die bombastische Inszenierung, der Sound, die Grafik sowie die abwechslungsreiche und innovative Geschichte einmalig präsentiert werden.

Alexander Quehenberger/ sv



Leserwertung

Hier wird vieles richtig gemacht, aber auch für einen möglichen Nachfolger Verbesserungspotenzial aufgezeigt.

8.7 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 10/10: 8.7



✕ Nachgefasst

MEDAL OF HONOR

Der Krieg in Afghanistan – diese Thematik gibt beim neuesten Ableger der »Medal of Honor«-Reihe die Marschrichtung vor. 360 Live hat die EA-Produktion für gut befunden und mit 8.3 bewertet. Doch wie kommt der Ego-Shooter bei der Community an?

Ob »Medal of Honor« als Ego-Shooter taugt, diese Frage wird seit Wochen in unserem Forum auf www.360-live.de intensiv diskutiert. Den Anfang macht Jay_1887: »Die beiden ersten Einzelspieler-Missionen gefallen mir an sich recht gut. Call of Duty: Modern Warfare 2 hat trotzdem die Nase vorne.« Monstemandi65 äußert sich euphorischer: »Nachdem ich die Kampagne auf Normal durchgespielt habe, bin ich sofort wieder auf Schwer eingestiegen. Eigentlich ist mir kaum was Negatives aufgefallen.« Kurz darauf wird er konkreter: »Das Spiel haut voll rein. Der Sound kommt von einem anderen Stern, die Story ist sehr atmosphärisch und die KI-Kollegen sind manchmal richtige Spaßvögel.« Ultimate Noob wiederum schließt sich eher der Liga der Kritiker an: »Ich bin von der extrem blinden KI und der kurzen Spieldauer ein bisschen enttäuscht.« Zugegeben, gerade mal sechs Stunden zum Durchspielen der Kampagne sind nicht gerade viel. Wer allerdings »Modern Warfare 2« durchgezockt hat, weiß, dass auch die Kampagne der Activision-Produktion kaum länger dauert. SaschaAsh stört die genannten Mankos wenig. Er bezieht ganz klar Stellung: »Also mir gefällt Medal of Honor sehr gut. Klar, die Grafik entspricht nicht den heutigen Standards, aber sie erfüllt ihren Zweck. Ein solider Shooter mit guter Militärstory.«

Und wie geht das Game mit der zu Grunde liegenden Thematik um? Schließlich spielt man einen Krieg nach, der regelmäßig in den Schlagzeilen der Tagespresse auftaucht. Hersteller EA jedenfalls machte kurz vor der Veröffentlichung Zugeständnisse, um das eigene Image zu wahren. Die Änderung: Im Online-Mehrspieler-Modus tauchen die Taliban, anders als ursprünglich vorgesehen, nicht mehr unter dieser Bezeichnung auf. Stattdessen kämpfen nun Alliierte gegen die sogenannte Opposing Force, kurz OPFOR genannt. Forumsnutzer CFG Vin Kool analysiert: »Es muss nun mal zwei Parteien geben, damit ein Teamgefecht stattfinden kann. Ob man da nun als Russe, Amerikaner, Taliban, Nazi oder sonst was kämpft, ist für mich zweitrangig. Im Endeffekt spielt sich alles gleich.« Dem schließt sich PZeh an: »Sehe ich genauso. Eigentlich egal, ob ich die Amis, die Taliban oder Nazis spiele.« Marantha 666 begründet die durchgeführten Kürzungen: »Die Taliban stehen nicht als Fraktion zur Wahl,

weil sie aus Respekt gegenüber den toten Soldaten und deren Familien entfernt wurden.« Toral kümmert das wenig: »Na ja, warum auch immer. Mich stört es nicht, mir ist es egal.« Und SaschaAsh meint: »Seien wir doch mal ehrlich. Richtig drüber nachdenken, was da in so einem Spiel abgeht, tut doch eh keiner wirklich. Ich bin jedes Mal beeindruckt von der Atmosphäre, aber es ist immer noch ein großer Unterschied zur Wirklichkeit. Ich war ja nicht umsonst zwei Jahre beim Bund und auch im Einsatz.« Raggy Gandalf aus dem Forum fügt mit einem ironischen Unterton in der Stimme hinzu: »Außenstehende werden das, denke ich, sowieso niemals verstehen. Schließlich sind Videospiele auch für Amokläufe verantwortlich.« Ein kurzer, aber prägnanter Schlusssatz, der die Diskussion zu diesem Thema zumindest kurzzeitig verstummen lässt.

Bleibe noch die Frage, wie intensiv der Mehrspieler-Modus klickt. Rekarafi hat Folgendes beobachtet: »Finde, dass die Sniper-Klasse total übermächtig ist. Es ist viel zu einfach, einen Gegner zu treffen und das Scharfschützengewehr macht einfach zu viel Schaden. Zudem stören mich die Wiedereinstiegspunkte. Da die von vorneherein festgelegt sind, wird man schnell zu Kanonenfutter. Camper sitzen einfach in ihrem Scharfschützennest und fischen alle Wiedereinsteiger weg.« CFG Vin Kool hingegen hat viel Spaß: »Den Online-Mehrspieler finde ich deutlich besser als die Einzelspieler-Kampagne. Insbesondere gefällt mir, mal ohne die ganzen leistungsverbessernden Perks spielen zu können.« Gleiches gilt für Megalow0815: »Das hier ist eben kein Call of Duty, wo man trotz Beschuss gleich mal mehrere Gegner auf einmal umpustet. Wenn man sich aber dran gewöhnt hat, dass man auch öfters mal in einem Bereich der Karte bleibt und nicht ständig umherrennt, dann macht's wirklich viel Spaß! Taktische Stellungskämpfe ahoi!«

Zusammengefasst bleibt somit festzuhalten, dass sich die Zahl der begeisterten und weniger begeisterten Spieler in etwa die Waage hält. Besser als »Modern Warfare 2« schneidet der EA-Shooter in den Augen der Mehrheit jedoch nicht ab.

Maxi Trautmann

KANN »MEDAL OF HONOR« MIT DEN GENREGIGANTEN »CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2« UND »BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2« MITHALTEN? ODER HUMPELT DIE KOPRODUKTION DER ENTWICKLER DANGER CLOSE UND D.I.C.E. MIT GESENKTEM HAUPT GEN LAZARETT? HIER DIE GANZ SUBJEKTIVEN MEINUNGEN AUS DER REDAKTION.

Moritz

Gutes Spiel, jedoch bei Weitem nicht perfekt. Für Teil Zwei wünsche ich mir die »Cry-Engine 3« als neues Technikgerüst, mehr Multiplayer-Modi und abwechslungsreichere Szenarien. Wie wär's mit einem Kamelritt durch einen Sandsturm in der Wüste Rigistan? Oder einer Motorbootverfolgung in der Region der Band-e-Amir-Seenkette?

Sönke

Eine fantastische Soundkulisse, zahlreiche wirklich mitreißende Szenen und eine solide Portion Realismus treffen hier auf eine zu kurze Kampagne, diverse Technikmacken und zu wenig kritische Untertöne. Als Neustart der Serie gefällt mir das Endergebnis trotzdem ganz gut.

Stefan

Ich denke »Medal of Honor« hat durchaus das Zeug dazu, zusammen mit den eingangs erwähnten Konkurrenten als Ego-Shooter-Elite bezeichnet zu werden. Glaubwürdige Charaktere, die packende Atmosphäre und Soundeffekte wie aus einem modernen Action-Blockbuster haben mich überzeugt.

Maxi

Die Kampagne taugt mir weniger, der gute Mehrspieler-Modus gleicht das jedoch wieder aus. Anfangs noch sehr chaotisch, hat man nach etwa zwei Stunden den Dreh raus und ist plötzlich extrem motiviert. Zwar gibt es nicht gerade viele Spielmodi, dafür aber komplett von Perks unbelastetes Ballervergnügen – ganz nach alter Schule.



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

360 LIVE **LESERPOST**

Der Winter ist schon krass. Da bemüht man sich zur Sommerzeit noch, wenigstens halbwegs tolle Previews ins Heft zu pressen; und jetzt müssen wir komplett auf Previews verzichten, um überhaupt alle Tests unterzukriegen. Schon verrückt. Verrückt übrigens auch, wie launisch die Zuschriften unserer Leser diesmal sind. Von himmelhoch jauchzend bis mächtig auf die Kacke hauen ist alles dabei. Weihnachtliche Harmonie? Nächstes Jahr dann vielleicht...



✕ 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

DAMPF ABLASSEN

Ich habe das Spiel extra in Österreich bestellt, um die Uncut-Version zu bekommen, und was habe ich gekriegt? Denselben USK-Mist wie in Deutschland! So eine schlechte Vorstellung von EA gab's noch nie... so groß angepriesen und doppelt so schlecht wie erwartet, da hätte ich mein Geld auch zum Fenster raus-schmeißen können... Ich als Konsument muss euch sagen: klarer Fall von zu früh auf den Markt geworfen, um »Call of Duty«-Spieler abzulocken – aber die lachen sich jetzt kaputt drüber. Das Schlimme ist nur, dass ihr die Spiele immer als Knaller verkauft in eurem Magazin, um die Spiele-industrie anzutreiben. Oder ihr solltet euch mal neue Spieltester zulegen! Absoluter Fehlschlag von euch. Genau wie bei »Giers of Wor«. Das ist für euch auch immer so ein Knaller, obwohl's absolut immer dasselbe ist. Ich zock »Modern Warfare 2« weiter, bis »Black Ops« kommt. Sascha Mauritz, per Mail

Sönke: Da du in deiner Mail nicht einmal den Namen des Spiels erwähnst, über das du dich auslässt, kann ich nur munkeln, dass du von »Medal of Honor« redest. Auch wir hatten uns ursprünglich etwas mehr davon erhofft, ein Geldrauswurf ist es aber definitiv nicht. Mehr als 1,5 Millionen Käufer allein in den ersten fünf Tagen sowie Dutzende gut gefüllte Online-Server können nicht irren. Interessant zudem, dass du die nicht vorhandene Abwechslung von »Medal

of Honor« und auch »Giers of Wor« kritisiert, gleichzeitig aber »Call of Duty: Modern Warfare 2« als Spiel nennst, das es so viel besser macht. Denn bei nüchterner Analyse hat es zwar zahlreiche Höhepunkte und nette Ideen wie den Spec-Ops-Modus, streng genommen erfindet es das Shooter-Rad aber auch nicht neu. Und im Übrigen: Wir treiben mit unseren Tests die Spieleindustrie garantiert nicht an – in dem Fall sollten wir darüber nachdenken, Geld von den Herstellern für unsere Tests zu verlangen. Stattdessen informieren wir die Kunden, die unschlüssig sind, ob sie ihr Geld in ein bestimmtes Spiel investieren sollen oder nicht. Aber das scheint bei dir ja auch ohne objektive Games-Kritik schon von vornherein festzustehen...

VERDÄCHTIG...

Findet ihr es nicht auch komisch, dass nur eine Ausgabe nachdem sich jemand wegen eines kaputten Hefts beschwert hat, gleich der Nächste kommt und auch ein neues will? Als Belohnung für meinen Hinweis könnt ihr mir ja ebenfalls eine signierte Ausgabe schicken. Denn ich muss zugeben: Eure Zeitschrift ist echt gut.

Edwin Rosenberger, per Mail

Jan: Ja, das ist uns auch schon aufgefallen. Vielleicht führen wir demnächst die Regelung ein, dass uns jeder seine kaputte oder sonst wie ruinierte Ausgabe zuschickt, bevor er eine neue bekommt. Wer weiß, vielleicht werden die hand-signierten Magazine auf dem Fan-

Markt schon hoch gehandelt und deswegen wollen alle eins... jedenfalls: Bei dir überlegen wir es uns noch mal. Regelmäßig den Briefkasten prüfen solltest du aber auf alle Fälle.

KEINE ZEIT...

In der Ausgabe vom September 2010 wurde bekannt gegeben, dass ihr Praktikanten sucht. Voller Freude gleich mal online genauere Informationen gesucht, von den sechs Monaten Praktikumsdauer erschlagen worden und anschließend weinend im Bett vergraben. Am liebsten hätte ich mich sofort beworben, wäre da nicht die dauer-lästige Pflicht, die sich Schule nennt. Sechs Monate blaumachen wäre vielleicht etwas zu auffällig. Ab Anfang Juni 2011 hätte ich allerdings frei, sprich: alle Prüfungen hinter mir. Dann kann ich entweder monatelang gar nichts machen oder ich schlage die Zeit mit Praktika tot. Ich tendiere natürlich eher zum Zweiten. Ich hoffe, dass bis dahin vielleicht die alten Praktikanten ausgedient haben und neue gesucht werden. Genial wäre es natürlich, wenn auch ein kürzeres Praktikum möglich wäre. Denn egal wie ich es auch drehe und wende, von Juni bis September sind es einfach keine sechs Monate...

Sandra Dotzler, per Mail

Richard: Hey, toll. Noch mehr weibliche Verstärkung im Team kann nur nützlich sein. Trotzdem sind sechsmonatige Praktika in der Games-Branche keine Seltenheit. Oft absolvieren die Leute auch mehrere Praktika, bevor sie schließlich das Richtige gefunden haben. Insofern: Unter sechs Monaten geht gar nichts. Falls du also mal sechs Monate am Stück erübrigen kannst, bewirb dich einfach mit Lebenslauf, Zeugnissen und zwei Arbeitsproben. Eines verspreche ich dir: Hier lernst du eine ganze Menge! Kreatives Schreiben, Recherchieren, einen Online-Auftritt betreuen, Interviews führen und und und...

STEUERPROBLEME

Ich will mir ein Lenkrad für Xbox 360 und Playstation 3 zulegen und habe gelesen, dass das Fanatec

✕ TOPTHEMA

ABO-WÜNSCHE

Ich verfolge euer Magazin nun schon geraume Zeit. Viele eurer Berichte konnten mir schon bei Kaufentscheidungen helfen. Ich würde gern Abonnent werden, doch die Prämie ist oft ein Game, das kaum einer kennt... Gibt es auch noch andere Prämien? Sicher ist auch keiner eurer Leser auf eine Reisetasche »Orinocco« oder ein Schweizer Taschenmesser scharf. Und recht machen kann man es nie allen. Aber warum finde ich als Alternative nicht mal einen Gutschein-Code für den Xbox-Marktplatz? Würde ja Sinn machen, denn viele Leser haben sowohl eine Xbox als auch einen Online-Zugang! Dann könnte jeder selbst

entscheiden, was er damit macht...

Andreas Pals, per Mail

Sönke: Die Idee mit der Gutscheinkarte für den Marktplatz gefällt mir! Mal schauen, ob sich in die Richtung etwas machen lässt. Die Prämien, die wir bis jetzt hatten, sind normalerweise entweder bekannt oder nagelneu – oder beides. Wenn diesmal für dich nicht das Richtige dabei ist, ruf doch einfach mal beim Abo-Service an und frag, was dort noch zu haben ist. Die Nummer: 089 / 87 80 68 81-1. Oft gibt es noch Restbestände von älteren Abo-Prämien, die für dich vielleicht eher interessant sind. Den Abo-Service erreichst du Montag bis Freitag von 7:30 bis 18:00 Uhr.

* LASS ES RAUS!

ZU JUNG

Ich bin echt ein treuer Leser eures Magazins. Mit 14 Jahren wahrscheinlich auch einer der Jüngsten. Leider erlaubt es mir meine Mutter nicht, Spiele ab 16 und 18 zu zocken, obwohl mir ein »Gamestop«-Verkäufer bestätigt hat, dass ich das darf, solange meine Mutter Ja sagt. Aber sie hat Angst, mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten. Ich habe zuvor bei meinem Vater gelebt und dort »Modern Warfare 2«, »Assassin's Creed 2« und »GTA IV« und so gezeugt! Armin Hajduk, per Post

Moritz: Hm, also ich will jetzt nicht groß um den heißen Brei herumreden: Deine Mutter hat Recht! Schimpfen würde ich an

deiner Stelle also eher über deinen Vater, denn die USK-Angaben auf den Spielverpackungen kommen schließlich nicht von ungefähr. Trotzdem ist es freilich nicht strafbar für deine Mutter, wenn sie dich solche Games spielen lassen würde. Strafbare macht sich nur der Händler, wenn er dir als Minderjährigem einen USK-16- oder USK-18-Titel verkaufen würde. Trotzdem: Wer sein Kind vor Games setzt, die deutlich über der geeigneten Alterskennzeichnung liegen, handelt meines Erachtens nach bedenklich – wo wir wieder beim Thema mediale Kompetenz von Erziehungspersonen wären; aber darüber könnte man ja ganze Bücher schreiben...

Porsche Turbo S Lenkrad mit beiden Systemen funktioniert. Aber im Online-Shop von Fanatec wird es nicht zum Bestellen angezeigt, sondern nur Lenkräder, die mit PC oder Playstation 3 kompatibel sind. Weiß jemand, wo man das bestellen kann? Und gibt es noch andere Lenkräder, die mit Playstation 3 und Xbox 360 funktionieren – vielleicht von Logitech oder so? Sebastian A., per Mail

Michael: Du hast Recht, das Fanatec Porsche 911 Turbo S Lenkrad funktioniert sowohl mit der Xbox 360 als auch mit der Playstation 3. Damit zählt es aber zu den absoluten Ausnahmen im Hardware-Bereich. Wenn Fanatec es nicht im Online-Shop führt, einfach mal die Kunden-Hotline anrufen, die helfen dir bestimmt weiter. Als Alternative gibt es noch das etwas ältere »4-in-1 Vibration Wheel« von Saitek, das mit

der Playstation 3, der Xbox 360, der Playstation 2 und dem PC kompatibel ist.

KOOP-SÜCHTIG

Nachdem mein Freund und ich mit dem Koop-Spiel »Resident Evil 5« nahezu fertig sind, haben wir uns gefragt, ob es noch andere Games in diesem Genre gibt, die von zwei Spielern per Splitscreen – also an einer Konsole – im Koop-Modus gespielt werden können. Sascha Koschwitz, per Mail

Sabine: Na klar gibt's die! Prominentes Beispiel: »Borderlands«. Das gibt's jetzt auch in der günstigeren Game-of-the-Year-Edition. Zudem empfehlen wir noch »Halo: Reach«, das neue »Kane & Lynch 2« und den Spec-Ops Modus in »Modern Warfare 2«. Diese Auswahl sollte bis nächstes Jahr reichen, oder?

* ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich bin 29 Jahre alt und erst seit etwa einem Jahr Besitzer einer Xbox 360. Ich spiele seit meiner Kindheit, allerdings am PC. Früher habe ich immer auf »Konsoleros« geschimpft, alle Spiele sähen auf dem PC bessser aus und sowieso und überhaupt. Dann kam »GTA IV« und ich wurde bitter enttäuscht – Kenner der PC-Version werden wissen warum. Meine Freundin schenkte mir dann eine 360 mit »GTA IV« und meinte: »Du hast dich damals so sehr auf GTA für den PC gefreut. Dass du's dann nicht vernünftig spielen konntest, tat mir so leid. Aber jetzt kannst du es spielen.« So kommt ein PCler zu einer Konsole. Heute will ich sie nicht mehr missen – Freundin und Konsole. Um zu wissen, was es Neues und Gutes für die Box gibt, habe ich Zeitschrift um Zeitschrift ausprobiert, bis ich eher zufällig bei euch hängengeblieben bin – und das bis heute. In meinen Augen seid ihr mit Abstand das beste Magazin, wenn es um die 360 geht. Eure Berichte beinhalten persönliche Meinungen und sind nicht so »wir machen es allen recht« nichtssagend. Ihr zerfleischt vermeintliche Super-spiele und pusht kleine Überraschungserfolge. Es wird sehr konstruktiv über Jugendschutz diskutiert und ihr scheint die einzige Frau in der Redaktion zu haben, die wirklich weiß, was sie da schreibt. Bei anderen Magazinen scheint das oft eher nicht so zu sein... Kurz und knapp: Bitte macht weiter so! Sobald es zu eurem Abo ein Spiel aus meinem Genre gibt, werde ich mich auch zu euren Abonnenten zählen. Christian Komossa, per Mail

Sabine: Wow, so viel Lob auf einmal. Das ist toll, vor allem nach dem ersten Leserbrief auf der linken Seite... übrigens sehr interessante Geschichte! Manch ein Gamer kommt zu seiner Konsole eben wie die Jungfrau zum Kinde. Aber es wäre ja auch wirklich schade gewesen, wenn du ansonsten eine Perle wie »GTA IV« verpasst hättest. Im Übrigen: Was sollte denn für dich dabei sein, um dich als Abonnent zu gewinnen?

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 | Eric Meier **Alter |** 29 **Wohnort |** Hausach
Name im Forum | DerSpieler187

Kurz-Bio | Eric hat einen eher unkonventionellen Beruf ergriffen: Er ist Schmied in Deutschlands drittgrößter Schmiede für Autoteile. Neben seiner langjährigen Freundin beschäftigen Eric vor allem zwei Dinge: Fußball und Sportwetten. Egal ob Fußball, Boxen, Casino: Er spielt einfach gern um Geld. Daher auch sein eindeutiger Forenname.



360 Live: Einen Schmied trifft man nun auch nicht alle Tage. Wie bist du zu diesem ungewöhnlichen Beruf gekommen?

Eric: Durch meinen Vater. Der arbeitet schon seit 25 Jahren in diesem Berufsfeld. Nach meiner Lehre hab ich dann aber erst noch meinen Zivildienst in einem Altenheim gemacht.

360 Live: Sportwetten sind ja eine zwiespältige Leidenschaft. Hast du da schon mal richtig Mist gebaut oder bist du eher ein vorsichtiger Zocker?

Eric: Logisch, das bleibt nie aus. Mein

höchster Verlust liegt bei etwa 300 Euro, die ich auf einen Schlag verloren habe. Aber im Allgemeinen bin ich ein sicherer Zocker... Wenn ich im Casino meinen ersten fetten Gewinn mache, pack ich meine Sachen und gehe. Je länger man dort bleibt, umso schlechter. Am Ende gewinnt immer die Bank.

360 Live: Weihnachten steht vor der Tür. Was schenkst du deiner Liebsten?

Eric: Was ich meiner Liebsten zu Weihnachten schenke? Das kann ich nicht verraten. Nur so viel: Sie schaut manchmal auch in euer Heft!

* SCHNIPSEL

Wäre es möglich, dass ihr bei den Tests beim Wertungskasten oder im Kurz-&-Knapp-Kasten noch Angaben zur Spieldauer, Schwierigkeit, Kürzungen und Speichersystem macht? Würde ich sehr begrüßen.

MacLago, aus dem Forum

Machen wir... manchmal. Besonders, wenn es dort Auffälligkeiten gibt. Kürzungen landen bei uns meistens im Plus-Minus-Kasten. Und zur Schwierigkeit: Hey, dem wahren Gamer ist doch nix zu schwer!

Ich hab vier Schnipsel!!

Fabian Payerl, via Facebook

Großartig! Und mit dieser Ausgabe hast du den fünften und letzten Jubiläums-Schnipsel! Jetzt aber nix wie ab zur Post damit! Wohin's geht, liest du im Fünf-Jahres-Spezial weiter vorne im Heft.

Was hat es mit »Section 8: Prejudice« auf sich? Kommt das für die Xbox 360? Ist das eine Fortsetzung? Oder wieder nur so ein Download-Mist?

Alexander Gramsch, per Mail

Bisher ist »Section 8: Prejudice« offiziell zwar nur für PC angekündigt – die Beta läuft demnach an –, angeblich kommt es aber auch für Xbox 360 und Playstation 3. Und zwar irgendwann Anfang 2011. Wie der Vorgänger wird »Prejudice« wohl auf Disk erscheinen; eine Download-Fassung könnte optional zur Verfügung stehen.

Ich freu mich auf den Duke – Hail to the King, Baby!

Chris 99, aus dem Forum

It's time to kick asses and chew bubblegum. And I'm all outta gum. Rest in pieces!



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

* SPRUCH DES MONATS

» Ich leide nicht unter Realitätsentzug, ich genieße ihn. «
ZA Eazy869

360_{LIVE}
DEZEMBER 2010

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

78 SPARTIPP

GTA IV
Complete Edition

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
brandheiße NewsGTA IV
COMPLETE EDITIONDER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

Was? Was meinst du mit »Ich hab GTA IV bisher noch nicht gespielt«? So gar nicht? Also: die Erweiterungen auch nicht? Oder hast du das Meisterwerk etwa verkauft und würdest jetzt gerne wieder ein paar Runden durch Liberty City drehen? Wie auch immer: Zu deinem Glück hat Rockstar Games da genau das Richtige für dich in petto...

Genre | Action **Hersteller** | Rockstar Games **USK** | ab 18 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - 16 **Aktueller Preis** | ab 50 Euro, www.amazon.de

Drei Spiele zum Preis von einem. Klingt verbrecherisch gut? Ist es auch. Insbesondere, da es sich bei diesem Angebot um Rockstars Gangster-Epos »GTA IV« und seine beiden Erweiterungen »The Lost and Damned« und »The Ballad of Gay Tony« handelt. Für schlanke 50 Tacken bekommt man die volle Ladung Action und Verbrechen – und spart somit im Vergleich zum Einzelkauf knapp 20 Mäuse. Ein Schnäppchen, das für viele Fans leider zu spät kommen dürfte. Wer aus irgendeinem Grund hingegen noch keine Bekanntschaft mit Nico Bellic, Johnny Klebitz und Luis Fernando Lopez gemacht hat, sollte zuschlagen; denn die Kombination rockt. Das Hauptspiel erzählt die Geschichte des serbischen Auswanderers Nico Bellic, der in der fiktiven US-Metropole Liberty City sein Glück finden will. Stattdessen trifft er die falschen Leute und die falschen Entscheidungen und verstrickt sich immer tiefer in illegale Drogengeschäfte und Kleinverbrechen.

Der eher düstere, zuweilen depressive Tonus setzt sich bei der ersten Erweiterung namens »The Lost and Damned« fort. Als knallharter Biker der Gang »The

Lost« will Johnny Klebitz seine Jungs vor dem Untergang und der Niederlage gegen die rivalisierenden Biker der Gruppe »The Damned« schützen. Statt mit großen Karren geht's hier mit schnittigen Bikes durch die Straßen von Liberty City – das ist Geschmacksache, macht optisch aber auch wegen des Sepia-Grieselfilters einiges her. Knallbunt und hipp präsentiert sich dagegen die zweite Erweiterung, »The Ballad

of Gay Tony«. In der schillernden Nachtwelt Liberty Citys erledigt Luis Fernando Lopez, der Handlanger des schwulen Barbesitzers Anthony Prince, allerhand schmutzige Geschäfte für seinen Boss. Drogenkriege, Basejumps und Diamantenraub inklusive. Alles in allem also eine sehr bunte Mischung – auch wenn die offene Welt stets die gleiche ist. Schön: Immer wieder greifen die Add-ons auch die Handlung des Hauptspiels auf und verweben die eigenen Missionen darin. Ein Treffen der Protagonisten Nico, Johnny und Luis ist also sicher und wirkt somit sehr homogen und nicht aufgesetzt. Übrigens ist der geneigte Gamer mit allen drei Spielen rund 80 bis 100 Stunden beschäftigt. Und auch nach Abschließen der Haupthandlung darf Liberty City wie immer völlig frei befahren und erkundet werden. Fazit: drei großartige Games zum Preis von einem. Wer da nicht zuschlägt, sollte schon mal Schutzgeld bereitlegen.

Sabine Vogel

Wertung **9.2**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

COLIN MCRAE DIRT 2

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Codemasters
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 18 Euro, www.buch.de

Codemasters »Dirt 2« hat alles, was ein himmlisches Rennspiel auszeichnet: Es ist schnell, sieht gut aus, lässt sich traumhaft steuern, bietet extrem viel Abwechslung und hat im Vergleich zu Teil Eins sogar Online-Rennen für acht Piloten gleichzeitig. Über 25 Stunden Spaß für 18 Euro? Sensationell!

Wertung **8.6**

JAN HEINRICH

LOST PLANET 2

Genre | Action **Hersteller** | Capcom
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 22 Euro, www.amazon.de

Dieser Third-Person-Shooter beamt dich direkt auf die Oberfläche des Planeten E.D.N. III. In der Rolle verschiedener Kämpfer menschlicher Splittergruppen nimmst du es mit XXL-Kreaturen auf und heizt ihnen mit 27 Kampfanzügen, 35 Waffen und 25 Granatentypen ordentlich ein. Speziell im Koop-Modus eine Wucht!

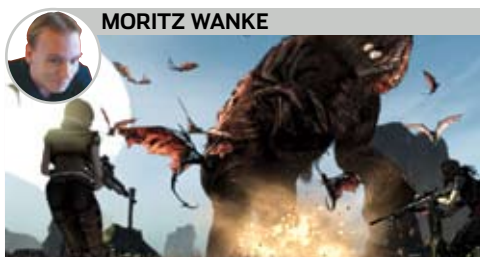
Wertung **8.7**

SABINE VOGEL

FAIRYTALE FIGHTS

Genre | Hack 'n' Slay **Hersteller** | Playlogic
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 26 Euro, E-Media

Massaker im Märchenwald! Bei diesem abgedrehten Hack 'n' Slay geht's mit Rotkäppchen, Schneewittchen und anderen Märchenfiguren häckselnd und schnetzend durchs »Es war einmal«-Land. Einzige Voraussetzung: ein bisschen schwarzer Humor und Freude an hirnlosen Konzepten.

Wertung **7.9**

MORITZ WANKE

BORDERLANDS: GAME OF THE YEAR EDITION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2k Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 37 Euro, www.nippondreams.de

Gearbox' Überraschungshit mit allen verfügbaren Erweiterungen in einer Box zum Schnäppchenpreis: genau das Richtige für kalte Wintertage, denn die offene Welt mit ihren zahllosen Missionen und der riesigen Waffenvielfalt fesselt Shooter-Fans mindestens 80 Stunden.

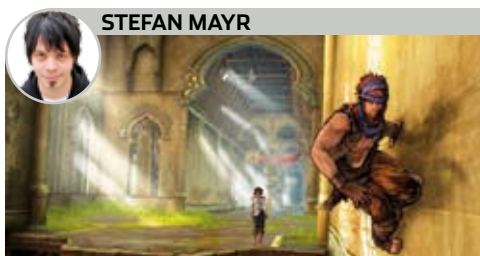
Wertung **8.5**

MAXI TRAUTMANN

TEKKEN 6

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

Samurai, Ninja, Wrestler, Kung-Fu-Kämpfer, Pandabär und Känguru. Das Turnier der Stahlfäuste sollten Fans gepflegter Handkanten-Action auf keinen Fall verpassen. Wichtig: Am besten noch nach einem geeigneten Arcadestick umschauen, denn zum Abfeuern der unzähligen Kombos eignet sich das 360-Pad weniger.

Wertung **8.3**

STEFAN MAYR

PRINCE OF PERSIA

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 18 Euro, www.amazon.de

Die märchenhafte Genre-Mischung rund um den persischen Prinzen bietet neben erstklassigen Schwertkämpfen auch jede Menge Jump-and-Run-Spaß. Für mickrige 18 Euro werden Abenteurer und Action-Fans gleichermaßen bedient.

Wertung **8.8**

SPECIAL EDITION

TWO WORLDS 2 – PREMIUM EDITION

Funkel, funkel, kleiner Drache.

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Topware Interactive
USK | ab 16 Jahren **Preis** | ab 65 Euro
Erhältlich | 9. November 2010

Angekündigt, verschoben, wieder verschoben und noch mal verschoben. So erging es dem Rollenspiel »Two Worlds 2« in letzter Zeit. Doch jetzt ist es endlich da – und bringt gleich mehrere Spezial-Editionen mit: die Royal Edition und die Premium Edition. Eines vorweg: Beide haben es absolut in sich. Auf Letztere hat 360 Live einen genaueren Blick geworfen – und viel Spannendes entdeckt. Vor allem handfeste Goodys herrschen in der Sammlerbox vor. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, darf natürlich die obligatorische Weltkarte – in diesem Fall von Antaloor – nicht fehlen. Die kommt auf einem Wendeposter mit zwei verschiedenen Ansichten daher. Ebenfalls mit dabei: der epische Soundtrack auf einer separaten Disk, auf der auch gleich noch ein paar Dashboard-Wallpaper und Entwicklervideos schlummern.

ÜPPIG, ÜPPIG

Wie schon in der Special Edition zum ersten Teil der Rollenspiel-Reihe ist auch wieder ein Kartenspiel mit 55 Blatt enthalten. Einen tieferen Bezug zum Game hat das nicht, sieht dank hübsch gemachter »Two Worlds«-Aufdrucke aber ganz schick aus. Herzstück der Premium Edition: eine Schmuckbox, in der eine Anstecknadel in Form eines silbernen Drachen ruht. In ihren Pranken hält die züngelnde Echse ein Emblem, das zusätzlich mit einem echten Swarovski-Stein verziert ist. Nett, aber doch eher was für die geneigte Zockerdame. Als einziges Ingame-Extra ist eine spezielle Kampfart enthalten, die freigeschaltet werden kann. Für gerade mal 65 Euro – also knapp fünf Euro mehr als die Standard-Fassung – ist das ein ziemlich ordentliches Paket. Wer ebenfalls neugierig auf den Inhalt der streng limitierten Royal Edition ist: Hier gibt's fürs gleiche Geld das Spiel in einem exklusiven Sammlerschuber, dazu ein Hardcover-Artbook mit stattlichen 72 Seiten, den Soundtrack, die Weltkarte und das besagte Kartenspiel, ein Mauspad, eine handbemalte Statue der Spielfigur Cassandra sowie drei Ingame-Gegenstände – eine Rüstung, ein Schwert und eine Karte.

Sabine Vogel



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW – LIMITED COLLECTOR'S EDITION

Ja ist denn schon Fasching?

Genre | Action **Hersteller** | Konami
USK | ab 16 Jahren **Preis** | ab 80 Euro
Erhältlich | bereits im Handel

Der neueste Ableger der »Castlevania«-Reihe, »Lords of Shadow«, beschränkt sich auf die wesentlichen Dinge, die ein gutes Spiel ausmachen. Das Gleiche tut die passende Limited Collector's Edition. Anstatt viele verschiedene Kleinigkeiten hineinzustopfen, ist die Menge an Goodys hier eher karg – dafür umso sorgfältiger ausgewählt. Ein großer Pluspunkt des Spiels ist sein sagenhafter, umwerfender Soundtrack. Kein Wunder, dass Hersteller Konami den also auf Disk bannt und der Sammleredition beilegt. Insgesamt 20 Tracks aus dem Spiel verwöhnen hier das Ohr. Klasse!

MASKENBALL

Verwöhnt wird der Spieler auch mit der speziellen Verpackung des Games. In einem hochwertigen Papp-Schuber findet sich zum einen eine ausklappbare Packung mit den Spiel- und Soundtrack-Disks. Schön: Den Karton zieren Drucke von handgezeichneten Monster-Entwürfen der Designer. Neben diesen Augenschmankerln schlummert noch ein weiterer Karton im hochwertigen Schuber. Der Inhalt: eine Nachbildung der »God-Mask« aus dem Spiel – aus stabilem Metall, in Gold schimmernden Blautönen gehalten. Wirkt edel. Übrigens: Zum Glück ist sie – entgegen ihrem Zustand im Spiel – nicht in zig Scherben zerbrochen, sondern kommt ganz heil und in einem Stück aus der Box. Zwar ist die Maske zu klein, als dass man sie selbst tragen könnte, sie zielt aber hervorragend das Haustier, das eigene Kind – oder eben doch nur das Regal. Ob einem das edle Stück die knapp 20 Euro Aufpreis im Vergleich zur Standard-Fassung aber wirklich wert sind, muss jeder für sich selbst entscheiden. Hart gesottene Fans schrecken vor dem Kauf nicht zurück.

Sabine Vogel



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

SPEEDMASTER V2.0

Hersteller | Speedmaster **Typ** | Rennsitz
Preis | ab 280 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Der geneigte Rennspiel-Fan lebt sein Hobby nur zu gerne in einem schnittigen Rennsitz aus. Dass eine solche Anschaffung jedoch richtig kostspielig ist, beweisen Race Star, Gameracer, PS Evolution und andere Zubehörhersteller. Ein Schalensitz auf Metallgestell kostet hier locker 400 bis 600 Euro – ohne Lenkrad, Gangschaltung und Pedalsystem. Ganz anders die Firma Speedmaster, die ihren V2.0-Sitz ins Rennen schickt. Die Merkmale: ein robustes Rundrohr-Gestell aus Stahl mit einem weichen Schalen-Sportsitz und einer Slider-Schiene, über die der Sitz auf die eigene Größe angepasst wird. Solche Komfort-Boni kosten woanders extra. Kampfpriis: 280 Euro.

KURVENLAGE

Auch der V2.0 kommt ohne Lenkrad und Pedalerie daher. Bis auf wenige Ausnahmen sind aber alle Modelle mit dem Sitz kompatibel. Einzige Voraussetzung: Sie müssen die Möglichkeit mitbringen, sich mit Schrauben befestigen zu lassen. Reine Klemm-Modelle für Tischkanten sind ungeeignet. Die Lieferung erfolgt in zwei Paketen zur Selbstmontage. Ein Assistent ist für den Aufbau hilfreich, dann steht der Sitz dank einfacher Steck- und Schraubmechanismen in knapp 20 Minuten. Ein regelmäßiger Abbau zum platzsparenden Verstauen wäre aber eindeutig zu aufwändig. Der schwarze Alcantara-Stoffbezug des Sitzes ist anschlussam, die Polsterung angenehm weich. Lediglich an der Rückseite – wo es sowieso niemanden stört – spürt man im Innern Federn und Drähte. Das schwenkbare Kopfteil bietet auch für Langhals genügend Komfort. Wer sich bei seiner ersten Spritztour wegen des Stahlgestells um seinen Fußboden sorgt, der sollte auf die separat erhältliche Anti-Rutschmatte für 20 Euro zurückgreifen. Nutzer des originalen MS Wheels von Microsoft benötigen zudem eine Adapterplatte. Im Praxistest zeigt sich: Auch bei längeren Ausflügen hinterm Steuer bleibt der Polstersitz vorbildlich und lässt keine Druckstellen spüren.



Super Preis-Leistungs-Verhältnis für Rennspiel-Freunde mit hohen Ansprüchen und kleinem Geldbeutel.

8.5

SANYO PLV-Z4000

Hersteller | Sanyo **Typ** | Beamer
Preis | ab 2.000 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel
Bilddiagonale | 1,02 - 7,62 Meter
Kontrast | 65.000:1

Bereits in Ausgabe 10/2010 testete 360 Live einen HD-Beamer der Firma Sanyo. Mit 1.500 Euro war der PLV-Z800 schon wahrlich kein Schnäppchen. Mit dem Schwestermodell PLV-Z4000 für knapp 2.000 Euro setzt Sanyo noch mal eins drauf – aber nicht nur beim Preis. Die Komfort- und Luxusfunktionen dieses Modells rechtfertigen durchaus den Aufpreis. Zu den Äußerlichkeiten: Im Gegensatz zum PLV-Z800 verfügt der Z4000 über ein schwarzes Gehäuse, macht sich also besonders gut für den Einsatz im Wohnzimmer, wo es vielen bekanntlich auf die Optik ankommt. Beachtlich zudem das starke Kontrastverhältnis von 65.000:1, was Gaming und Filmvorführungen auch in nicht abgedunkelten Räumen ermöglicht. Verantwortlich dafür ist die Blende, die regelmäßig die Lichtwerte neu justiert – und zwar so leise, dass es garantiert niemand mitbekommt!

HEISSER HIGHTECH

Überhaupt ist der PLV-Z4000 wahrhaft flüsterleise. Mit nur 19 Dezibel eines der leisesten Modelle seiner Art. Wie das Schwestermodell entwickelt aber auch er eine beachtliche Hitze im Betrieb – problematisch im Sommer und in kleinen Räumen. Nichts zu meckern gibt's hingegen bei der Bildqualität. Wer hier noch unscharf sieht, sollte seine Sehstärke überprüfen lassen. Kein Wunder, sorgen doch anorganische 3LCD-Panels im Innern für strahlende, authentische Farben sowie starke Scharfzeichnungen. Besonderes Augenmerk gilt jedoch der 120-Hertz-Technologie, die beileibe nicht jeder HD-Beamer derzeit vorweisen kann. Das Gerät schaltet dafür eigene Zwischenbilder zu den wiedergegebenen Bildern und gibt so selbst richtig rasante Kamerafahrten ruckelfrei wieder. Abgerundet wird das Paket durch alle dieser Tage wichtigen Anschlüsse, eine »Lens Shift«-Funktion, durch die man den Beamer nicht direkt mittig vor der Leinwand platzieren muss, und den manuellen Zoom, der auch den Weitwinkelbereich abdeckt. Das Aufstellen in kleineren Räumen ist somit kein Problem.



Für Cineasten wie Gamer gleichermaßen ein Beamer der Luxusklasse. Lässt kaum Wünsche offen.

9.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

CHILD OF EDEN

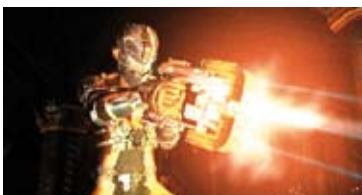
Hersteller **Ubisoft** Genre **Ego-Shooter**



Wenn Herr Tetsuya Mizuguchi und sein Team von Q Entertainment eine Spielidee in Angriff nehmen, dann hat die in der Regel Hand und Fuß. Mit »Child of Eden« schneidet der Japaner nun dem Konzept vom Controller-freien Spielerlebnis seine ganz eigene Vision auf den Leib. Erste Eindrücke zeugen von einem intensiven Rail-Shooter-Erlebnis, das dem Vorbild »Rez« in nichts nachsteht. Kunstvoll collagierte Grafiken verformen sich passend zur Musik, während der Spieler geometrische Gebilde durch das Ausführen von Handbewegungen ins Zielkreuz nimmt. Wer der Kinect-Steuerung nicht über den Weg traut, darf natürlich auch per Controller ran.

DEAD SPACE 2

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Action**



Ende Januar geht der Sci-Fi-Survival-Horror in die nächste Runde! Immer noch leidet Heldenfigur Isaac Clarke unter seinen Traumata, hervorgerufen durch die Erlebnisse des ersten Teils. Doch bevor er sich versieht, steht schon der nächste Albtraum an – diesmal gilt's auf einer von Necromorphen befallenen Weltraumstation zu überleben. In der nächsten Ausgabe sezirt 360 Live eine erste Vorab-Version des heiß erwarteten Grusel-Schockers.

EL SHADDAI ASCENSION OF THE METATRON

Hersteller **Ignition** Genre **Action**



Viele mutige Videospiel-Konzepte erwarten uns 2011. Der Action-Titel »El Shaddai« von Japan-Entwickler Ignition ist eins davon. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Enoch, einer biblischen Figur. Wissend, dass Gott – wütend auf eine Horde gefallener Engel, die die Menschheit verblendet haben – die Erde überfluten möchte, schlägt Enoch ihm vor, davon abzusehen. Bedingung: Enoch muss die abtrünnigen Engel zur Strecke bringen. Spannende Materie – nicht nur für Kirchgänger. Umfassendes Entwickler-Interview im nächsten Heft!

TERMIN	TITEL
2. Nov.	James Bond 007: Blood Stone
4. Nov.	Def Jam Rapstar
5. Nov.	Bakugan Battle Brawlers: Beschützer des Kerns
5. Nov.	Dragon Ball: Raging Blast 2
5. Nov.	Fist of the North Star: Ken's Rage
5. Nov.	Megamind: Kampf der Rivalen
9. Nov.	Call of Duty: Black Ops
9. Nov.	Monster Jam: Path of Destruction
9. Nov.	Two Worlds 2
11. Nov.	John Daly's Pro Stroke Golf
12. Nov.	Deadly Premonition
12. Nov.	Stimmt's?
16. Nov.	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet
18. Nov.	Need for Speed: Hot Pursuit
19. Nov.	Apache: Air Assault
19. Nov.	Assassin's Creed: Brotherhood
19. Nov.	Nail'd
26. Nov.	Alarm für Cobra 11 – Das Syndikat
26. Nov.	Majin and the Forsaken Kingdom
26. Nov.	Splatterhouse
26. Nov.	Winter Sports 2011 – Go for Gold
Nov.	Blazblue: Continuum Shift
2. Dez.	Tron: Evolution
28. Jan.	Dead Space 2
1. Feb.	Homefront
9. Feb.	Portal 2
22. Feb.	Bulletstorm
28. Feb.	Deus Ex: Human Revolution
1. Mrz.	Test Drive Unlimited 2
5. Mrz.	Warriors: Legends of Troy
11. Mrz.	Dragon Age 2
25. Mrz.	Crysis 2
31. Mrz.	Hunted – Die Schmiede der Finsternis
Q1 2011	Afterfall: Insanity
Q1 2011	Bodycount
Q1 2011	Brink
Q1 2011	Cabela's Dangerous Hunts 2011
Q1 2011	Child of Eden
Q1 2011	Darksiders 2
Q1 2011	F.E.A.R. 3
Q1 2011	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Q1 2011	Saints Row 3
Q1 2011	The First Templar
Q1 2011	WWE All Stars
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Alice: Madness Returns
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Asura's Wrath

TERMIN	TITEL
2011	Batman: Arkham City
2011	Codename: Kingdoms
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
2011	Dirt 3
2011	DMC
2011	Doom 4
2011	Driver: San Francisco
2011	Duke Nukem Forever
2011	Earth No More
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron
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	Hitman 5
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	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	Project Dark (Arbeitstitel)
2011	Rage
2011	Red Faction: Armageddon
2011	Ride to Hell
2011	Shadows of the Damned
2011	Silent Hill (Arbeitstitel)
2011	Spec Ops: The Line
2011	The Darkness 2
2011	The Ripper
2011	Thief 4
2011	Thor
2011	Top Spin 4
2011	True Crime: Hong Kong
2011	Warhammer 40.000: Space Marine
2011	Xcom
2012	Bioshock Infinite
2012	Devil's Third
2012	Ninja Gaiden 3

TERMIN	TITEL
2012	Street Fighter X Tekken
2012	Tekken X Street Fighter

KINECT

TERMIN	TITEL
10. Nov.	Crossboard 7
10. Nov.	Dance Central
10. Nov.	Dance Evolution
10. Nov.	Dance Paradise
10. Nov.	Fighters Uncaged
10. Nov.	Kinect Hardware inkl. Kinect Adventures
10. Nov.	Kinect Joy Ride
10. Nov.	Kinect Sports
10. Nov.	Kinectimals
10. Nov.	Motion Sports
10. Nov.	Sonic Free Riders
11. Nov.	Your Shape: Fitness Evolved
18. Nov.	EA Sports Active 2
18. Nov.	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1
25. Nov.	Get Fit with Mel B
25. Nov.	Sports Island Freedom
26. Nov.	Game Party: In Motion
26. Nov.	Zumba Fitness
Q1 2011	Michael Jackson: The Experience
Q1 2011	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen
2011	Codename D
2011	Haunt
2011	Kinect Disney
2011	Kinect Star Wars
2011	Project Draco
2011	Rise of Nightmares
2011	Steel Battalion Heavy Armor



Square Enix thematisiert mit dem kommenden Third-Person-Shooter »Mindjack« den Datenkrieg im Jahr 2031.



360 LIVE NEU AB DEM 15. DEZEMBER!
IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Kommendes Frühjahr gibt's die totale Beat-'em-Up-Packung. Zum dritten Mal treffen die Helden aus dem Capcom- und dem Marvel-Universum aufeinander und kloppen sich die Birne weich. Anhand einer ersten Vorabversion prüft 360 Live, ob das hier die genialen Vorgängerspiele in Sachen Kämpferauswahl, Spezialattacken, Kombo-System und Grafik noch mal übertrumpft. Fette Coverstory plus exklusives Interview mit dem Produzenten Ryota Niitsuma.

CRYSIS 2

Alles neu, alles größer, alles besser: Mit »Crisis 2« will der deutsche Entwickler Crytek die Messlatte für kommende Ego-Shooter gehörig nach oben schrauben. Die Story: Held Alcatraz gerät ins Fadenkreuz des mächtigen Waffenherstellers Crynet Systems, als er dem Konzern den »Nanosuit 2.0«, den neuesten Prototypen eines Hightech-Kampfanzugs, entwendet. Was folgt ist eine wilde Menschenjagd durch das neue Szenario New York City. Um die Spannung zu erhöhen, wird die US-Ostküstenmetropole zeitgleich von einer Alien-Invasion heimgesucht. Die neuesten Eindrücke zu einer weit fortgeschrittenen Vorab-Fassung gibt's in der Januar-Ausgabe von 360 Live.

PLUS!

SPIEL DES JAHRES 2010

Mit John Marston den Wilden Westen erkunden, als Sam Gideon eine ganze Armee Roboterkrieger zum Teufel schicken, mit der deutschen Elf den virtuellen Weltmeistertitel holen – das Spielejahr 2010 hält viele Highlights bereit. Doch wie lautet nun das beste Actionabenteuer? Wie das beste Actiongame? Und wie das beste Sportspiel? In diesen und über 15 weiteren Kategorien nominiert 360 Live die Produkte des Jahres. Wer aber letztendlich als Sieger aus jedem Genre hervorgeht, das bestimmst du – indem du online für deine Favoriten abstimmt. XXL-Gewinnspiel inklusive.

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... MOTOGP 10/11, L.A. NOIRE, HOMEFRONT, HUNTED, DARKSIDERS 2, DEAD SPACE 2, BATMAN: ARKHAM CITY, BATTLEFIELD 3, BULLETSTORM, CHILD OF EDEN UND VIELE MEHR.

Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

DRAGON AGE 2

Ein ganzes Jahrzehnt voller waghalsiger Abenteuer, fantastischer Charaktere, aber auch endlosen Blutvergießens: 360 Live schlüpft beim ersten Probespiel der Konsolenversion in die Rolle des neuen Heldencharakters Hawke, kreuzt die Klingen mit den Mächten der Dunkelheit und gibt Antworten auf zentrale Fragen: Hat sich die Technik sichtbar verbessert? Wie gut funktioniert das Konzept, die Story aus verschiedenen Blickwinkeln zu erzählen, tatsächlich? Und kann Hawke den Helden aus Teil Eins in Sachen Coolness und Härte Paroli bieten? Lauscht unserem Minnesang aus dem magischen Kontinent – Vorschau!

2011 PREVIEW SPEZIAL

360 Live wagt einen Blick in die Zukunft und beleuchtet vorab alle Neuveröffentlichungen des Jahres 2011. Zu »Gears of War 3«, »Portal 2«, »Dirt 3« und vielen anderen verheißungsvollen Games tragen wir die neuesten Informationen zusammen und aktualisieren unsere Wertungseinschätzungen. Und natürlich kommen auch die zukünftigen Titel für Microsofts Kinect nicht zu kurz. Was bringt uns die zweite Generation bewegungskontrollierter Spiele? Wird 2011 endlich auch die Gruppe der Hardcore-Spieler bedient? All das und mehr in der Neujahrs-Ausgabe von 360 Live.

COMMUNITY

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

Gleich abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 18

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 15. DEZEMBER 2010!

Tag der offenen Tür
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



RED DEAD REDEMPTION™ UNDEAD NIGHTMARE

AB 26. NOVEMBER IM HANDEL

UNTOT BIS ZUM SCHLUSS

REDDEADREDEMPTION.DE



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



© 2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. Die Rockstar Games-, R-, Red Dead Redemption- und Undead Nightmare-Marken und Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. „PlayStation“ und „PS3“ Family logo are registered trademarks and „P3“ and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.