

360 LIVE

Große Leserwahl

SPIEL DES JAHRES 2010

Black Ops, Bioshock 2,
Red Dead, Enslaved,
Halo: Reach, FIFA 11:
abstimmen und absahnen!
XXL-VORSCHAU 2011
ÜBER 40 GAMES AUF 38 SEITEN:
 GEARS OF WAR 3, DIRT 3, RAGE, PORTAL 2,
 DUKE NUKEM, BATMAN: ARKHAM CITY...


ANGSTSCHWEISS GARANTIERT!

DEAD SPACE 2Erstmals ausführlich angespielt:
So gruselt der Mehrspieler-Modus

DER NEUE HIT DER GTA-MACHER

L.A. NOIREMorde aufklären, Gangster jagen,
Columbo spielen. Seite 32!

LESER-ANALYSE

**ASSASSIN'S
CREED
BROTHERHOOD**Das denkt die
Community!**BRANDAKTUELL**Test Drive Unlimited 2 – letzte Probefahrt vor dem Test
Splatterhouse – zu hart für die USK? Test plus Sparaktion!
4-Seiten-Reportage: So verändern Spiele dein GehirnAUSSERDEM Tron: Evolution, Dragon Age 2, Crysis 2,
MotoGP 10/11, Nail'd, Homefront, De Blob 2, Crazy Taxi,
NBA Jam, Bulletstorm, alle neuen Kinect-Spiele im Test5 Seiten plus Poster
in der Heftmitte!

DUELL DER ACTION-IKONEN

**MARVEL VS. CAPCOM 3
FATE OF TWO WORLDS**Krasse Effekte, ideenreiches Kampfsystem,
brutal schnell – Street Fighter bald K.O.?**BAD COMPANY 2: VIETNAM**Pack den Flammenwerfer aus.
Erweiterung im Check! S. 67**SHIFT 2 UNLEASHED**3 Seiten Vollgas mit dem
neuen Need for Speed!

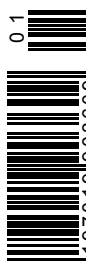
Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€3,60

0 1

AUSCABE01



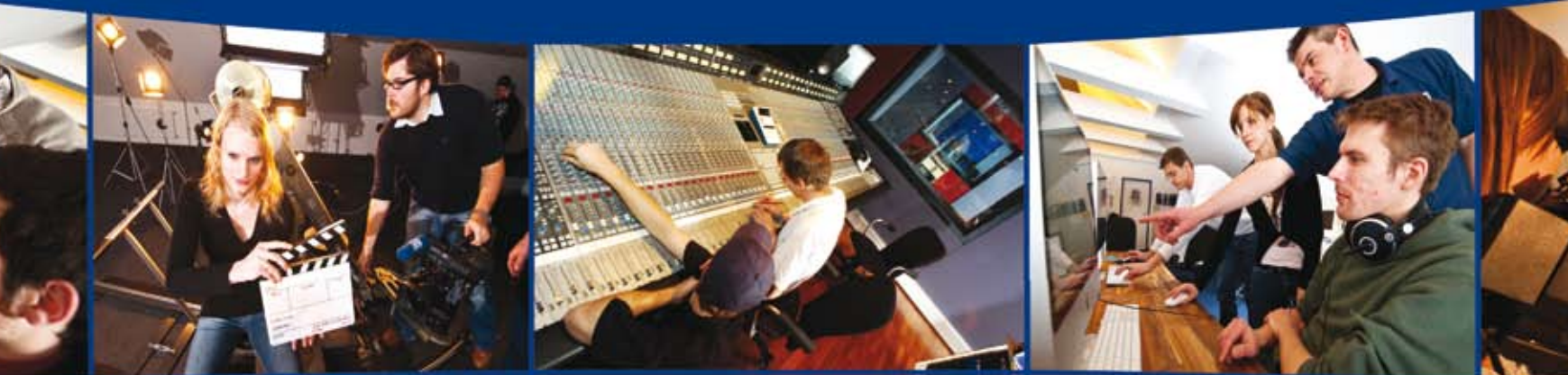
4 197019-903609

Das Praxisstudium der Medienbranche

Tag der offenen Tür
30.01. | 20.03. | 15.05.2011
14 bis 18 Uhr

Kurse | Ausbildung | Studium

- Diploma, Bachelor- und Masterabschlüsse*
- mehr als 30 Jahre Lehrerfahrung
- 7 x in Deutschland, 50 x weltweit
- modernste Studios und High-End-Equipment
- MacBook zum Studienstart inklusive
- internationales Business-Netzwerk



AUDIO
ENGINEERING



DIGITAL FILM
& ANIMATION



INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
www.qantm.com



WEBDESIGN &
DEVELOPMENT



DIGITAL
JOURNALISM



www.sae.edu | www.qantm.com

Berlin | Frankfurt | Hamburg | München | Köln | Leipzig | Stuttgart | Wien | Zürich

*in Kooperation mit der
Middlesex Universität, London

Willkommen bei 360 Live!



Macht's gut, und danke für den Fisch: Der vierte Band ist vielleicht nicht Douglas Adams' witzigstes Buch aus der »Anhalter«-Reihe, aber ich mag's – und der Titel passt grad gut. Denn an dieser Stelle darf ich Lesern, Kollegen und Bekannten aus der Industrie das Beste wünschen und mich verabschieden. Ich bin raus

aus 360 Live, dem besten Magazin der Welt. Ich hatte in den fünf Jahren seit Gründung des Hefts viel Freude; an Begegnungen mit Menschen, die was bewegen; an Beiträgen und Geschenken unserer Leser, mit denen sie uns ihre Anerkennung zeigen: Jennys wunderschöne Manga-Zeichnung und Lukas' handgearbeitete Pralinen-schachtel haben einen Ehrenplatz in meinem Sammelschrank, gleich neben tollen Spielen voller Aha-Momente, etwa »Assassin's Creed« und »Bioshock«. Und die Reisen! Im Rahmen von Presse-Einladungen durfte ich Länder rund um die Welt besuchen und viel Wundervolles erleben. Wie fühlt sich ein 5-Sterne-Hotel in Monaco an, wie zirkel ich ein Stuntauto durch einen Hütchenparcours? Und wie erfüllend es war, diese Veranstaltungen in lebendige Geschichten umzusetzen! Schreiben, das war und bleibt eine meiner Leidenschaften.

Leidenschaft. Gutes Stichwort. Dass sich 360 Live und das Schwestermagazin PS3M so toll entwickelt haben, das hängt mit der Begeisterung aller an der Entstehung Beteiligten zusammen. Ich durfte den Aufbau eines engagierten, fachkundigen und menschlich tollen Teams leiten. Leute, mit denen ich mich tagsüber kreativ austoben und abends ein Bier trinken gehen kann. Die Games durchspielen und alles ausprobieren, ganz egal ob spät nachts oder am Wochenende. Die Spielszenen dutzende Male wiederholen, auf der Jagd nach dem bestmöglichen Screenshot im perfekten Moment. Niemand kann zählen, wie oft auf meinen Wunsch hin Bilder umgruppiert und Texte umformuliert wurden, bis jedes Motiv und jedes Wort saß, bis jedes Element auf der Seite entweder eine Information vermitteln oder unterhaltsam sein würde, weil's sonst Platzverschwendung wäre. Kann es niemandem übel nehmen, der mich einen Erbsenzähler nennt, und danke besonders unserer Grafikerin Tanja, die meine Nervensägerei immer mit großartiger Arbeit gekontert hat. Schön, dass vieles so bleiben wird. Seit einigen Monaten teile ich das Ruder mit Sönke Siemens, einem Mann mit jahrelanger Branchenerfahrung und unfassbarem Wissensschatz. Er wird 360 Live ab der kommenden Ausgabe leiten, bei ihm weiß ich Team und Magazin in besten Händen. Weil bei ihm immer noch die Augen glänzen, wenn er Kinect oder ein anderes neues Gadget Probe spielen darf. Diese Begeisterung scheint mir bei vielen Menschen in der Videospiel-Branche abhandengekommen, sie ist Opfer geworden von zu viel Politik, Profitgier und Einflussnahme auf die Medien durch große Spielhersteller. Ein Grund mehr für mich, eine Auszeit zu nehmen. Aber ich werde nicht faul sein. Reisepläne sind geschmiedet, außerdem freue ich mich auf Zeit für den Feinschliff an meinem iPhone-Game »Twinki Run Run« – meiner ersten Spielentwicklung seit C64- und Amiga-Tagen. Wer mehr wissen oder Kontakt herstellen will, den darf ich herzlich einladen: »Twinki Run Run« sucht Freunde auf Facebook, mehr Aktuelles steht auf meiner brandneuen Webseite www.richard-loewenstein.de. Freue mich auf jeden Besucher!

Sönke: Richard, erst mal riesigen Dank für die Aufbauarbeit in den letzten Jahren. Ich übernehme sehr gerne das Ruder. Bin heiß auf die Aufgabe und gespannt, was das neue Jahr bringt. Vielleicht ja doch den einen oder anderen Gastbeitrag von dir? Würde mich freuen – und bis dahin wünsche ich dir im Namen des Teams alles Gute!

Viel Spaß auf den folgenden Seiten,
Richard Löwenstein
Chefredaktion 360 Live Magazin

Sönke Siemens
Leitender Redakteur 360 Live Magazin

DIE GLASKUGEL-AUSGABE!

Diesmal blicken wir in die Zukunft: Der komplette Previewteil steht im Zeichen des Jahres 2011. Welche Spiele kommen auf uns zu? Wie breit wird die Schneise der Verwüstung sein, die »Duke Nukem Forever« durch das Genre der Ego-Shooter pflügt? Trösten neue Bilder aus »Gears of War 3« über das Nichterscheinen im kommenden April hinweg? Wo steckt mehr Leistung drin: »Need for Speed Shift 2« oder »Dirt 3«? Bringt »Child of Eden« Hardcore-Gaming und Kinect zusammen? Wir geben die Antworten, wir haben aber auch Fragen. An dich. Denn wir wollen wissen, wer du bist und wie du tickst. Daher: große Leserumfrage mit Gewinn-Möglichkeit.

Die besten Spiele 2011 ab Seite 14, Leserumfrage ab Seite 76

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

MARVEL VS. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

Spätestens seit Capcoms »Street Fighter IV« hat sich das Beat-'em-Up-Genre zurück ins Zentrum des Interesses geboxt. Capcom selbst will bald noch einen draufsetzen und schickt seine Beat-'em-Up-Reihe »Marvel vs. Capcom« zurück in den Ring. Zehn Jahre nach Teil Zwei prallen zum dritten Mal Capcoms eigene Heldenfiguren auf Marvels Comic-Superstars. Klasse Comeback. 360 Live steigt mit der Vorabversion in den Ring: Spielbericht und Entwickler-Interview, Poster in der Heftmitte.



360 LIVE
AUSGABE JANUAR 11

DAS STECKT DRIN

22 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	51 TESTS	68 COMMUNITY
➔ Marvel vs. Capcom 3 Fate of Two Worlds	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



DER HIT IM CHECK

14 DIE TOP-GAMES 2011

Gears of War 3, Batman: Arkham City, Rage, Duke Nukem Forever, Dirt 3 und viele mehr!



ERSTES PREVIEW

40 SHIFT 2 UNLEASHED

Drei Seiten Vollgas. So fährt sich das neue Need for Speed.

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Denny Chiu über Bulletstorm
- 06 Deep Black
- 07 Hitman 5
- 07 Stalker 2
- 08 Resident Evil: Raccoon City
- 08 Call of Duty: Space Wars
- 09 Kinect und seine Folgen
- 09 Greenpeace rüffelt Microsoft
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Crysis 2
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 15 Gears of War 3
- 16 Batman: Arkham City
- 17 Dirt 3
- 17 Duke Nukem Forever
- 18 Rage
- 18 Shadows of the Damned
- 21 Xcom
- 22 Marvel vs. Capcom 3 Fate of Two Worlds
- 27 Portal 2
- 28 Dead Space 2
- 30 Tron: Evolution
- 32 L.A. Noire
- 36 MotoGP 10/11
- 38 Test Drive Unlimited 2
- 40 Need for Speed: Shift 2 Unleashed
- 47 Homefront
- 48 Dragon Age 2
- 50 70 Minuten mit De Blob 2

TEST

- 52 Nail'd
- 54 Splatterhouse
- 56 Deadly Premonition
- 56 Winter Sports 2011 – Go for Gold
- 57 NBA Jam
- 57 Game Party in Motion
- 58 EA Sports Active 2
- 58 Your Shape: Fitness Evolved
- 59 Zumba Fitness

**KOMM INS NETZ!****360-LIVE.DE**

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

Die Adresse: www.360-live.de**78 KAUFBERATER** | WWW.360-LIVE.DE**Spartipp des Monats****Forum, News und mehr**

- 59 Motion Sports
- 59 Sports Island Freedom
- 59 Stimmt's?
- 60 Alarm für Cobra 11: Das Syndikat
- 61 Fighters Uncaged
- 61 Dance Evolution
- 61 Dance Central
- 68 Crazy Taxi
- 68 Pinball FX 2
- 68 Alien Breed 3
- 68 Pac-Man Championship Edition DX

GEWINNSPIEL

- 72 Wahl zum Spiel des Jahres 2010 – abstimmen und absahnen!
- 76 Große Leserumfrage: Fragebogen ausfüllen und gewinnen!

DOPPELPOSTER

- 41 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

REPORTAGE

- 62 Synapsen im Wandel: So verändern Videospiele dein Gehirn

COMMUNITY

- 66 Mecker-Ecke
- 66 Interview mit Team KD-Gaming
- 69 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 70 Aktion Lesertest: Vanquish
- 71 Nachgefasst bei Assassin's Creed: Brotherhood
- 74 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 AC 2: Game of the Year Edition
- 79 Kauftipps: PES 2011, Alan Wake, Tony Hawk: Ride, Metro 2033
- 80 Crysis 2 Sondereditionen, Zubehörtests
- 81 Spieltermine

SERVICE

- 11 Abo
- 51 Impressum
- 82 Vorschau

COVERTHEMA**22 MARVEL VS. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS**

So genial spielt sich Capcoms neues Beat 'em Up. 5 Seiten Preview plus Interview. Poster in der Heftmitte!

**TOPSPIELE****16** Batman Arkham City

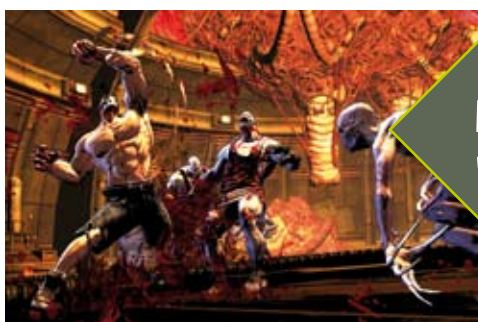
- 06 Bulletstorm
- 10 Crysis 2
- 15 Gears of War 3

32 L.A. Noire

- 17 Dirt 3
- 27 Portal 2
- 30 Tron: Evolution

28 Dead Space 2

- 36 MotoGP 10/11
- 38 Test Drive Unlimited 2
- 48 Dragon Age 2

54 Splatterhouse

- 67 Bad Company 2: Vietnam

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ONLINE-ZOMBIEHATZ	KINECT	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Denny Chiu über Bulletstorm	Resident Evil: Raccoon City	Erste Opfer	Crysis 2	Charts

✖ DER HEISSE STUHL Denny Chiu

Es ist aberwitzig wie ein Comic, sieht aus wie ein derber Splatterfilm und verpasst Arschritte wie Duke Nukem selbst: »Bulletstorm«. 360 Live trifft sich mit Entwickler und PR-Sprecher Denny Chiu und fachsimpelt über Coolness, Gewalt und die Quintessenz eines Blockbusters...



BIO

Name | Denny Chiu
Firma | People Can Fly
Position | Kommunikationsdirektor
Arbeitet gerade an | Bulletstorm
Schon gewusst? | Dass »Bulletstorm« sich wie ein spielbarer Comic anfühlt, liegt unter anderem an Storyautor Rick Remender. Auf seine Kappe gehen so bekannte Comics wie »Batman: The Return of Bruce Wayne« und »Punisher«.

Wäre die durchgeknallte Pop-Ikone Lady Gaga ein Videospiel, sie wäre wohl »Bulletstorm«. Denn das Game, das unter der Obhut der »Gears of War 3«-Macher Epic Games entsteht, dreht vollkommen ab. Hauptverantwortlich für das Projekt zeichnet das polnische Entwicklerteam namens People Can Fly, das schon in der PC-Shooter-Reihe »Painkiller« einen Hang zu derbem Humor beweist. Turmhohe Baggerschaufeln, die rollend ganze Landstriche verwüsten; Mutanten, die als Kakteen-Dünger herhalten müssen; fleischfressende Pflanzen, die als Fallen zweckentfremdet werden – »Bulletstorm« schert sich einen Dreck um typische Shooter-Konventionen. Wie Denny Chiu, passionierter Gamer und Sprecher des Entwicklerteams, 360 Live verrät, will man aufräumen mit den eingetretenen Gamedesign-Pfaden. Witz und Spaß im Stil von »Serious Sam« und Co., das sei das Ziel. Knallharte Arcade-Action eben. »Dennoch schmieden wir hier keine Ballerei ohne Hirn, Verstand und Story«, meint Denny. »Jeder, der einen staubtrockenen Dauerfeuer-Shooter erwartet, wird sein blaues Wunder erleben. Es gibt tausende Dialogzeilen und eine Geschichte mit Köpfchen und Aha-Momenten, die eigentlich ins Kino gehört.« Der wendungsreiche Plot stammt aus der Feder von Autor Rick Remender: »Rick ist ein Genie, schreibt zum Beispiel Comics für Marvel. Und deren Welten sind bekanntlich voller Fantasie und Mythen. Ironman, Spider-Man oder auch Hulk erzählen alle eine Geschichte, haben Ideale, Stärken und Schwächen.« Laut Chiu soll das auch bei den abgedrehten »Bulletstorm«-Charakteren so sein. »Unser Held Gray ist einer, der foltert und tötet, wenn er dafür

einer Welt Frieden bringen kann. Er arbeitet für Dead Echo, eine handverlesene Elitetruppe von General Victor Sarrano. Ich will nicht zu viel verraten, aber eines Tages findet er heraus, dass er all die Jahre eigentlich nur als privater Killer für einen Soziopathen gearbeitet hat. Folglich treibt Gray plötzlich nichts mehr an, als Sarrano büßen zu lassen. Blöd nur, dass dem eine ganze Armee untersteht und er plötzlich den Spieß umdreht.« Kurzum: Gray und sein Team werden zu Gejagten einer intergalaktischen Streitmacht. Zwar gelingt es ihnen, das Raumschiff Ulysses zu kapern, bevor sie sich jedoch in die entlegenen Winkel der Galaxie verkrümeln können, stürzt ihr Gefährt auf einem Planeten voller skurriler und aggressiver Bewohner ab. Mehr verrät Denny nicht.

Macht aber nichts, denn das Gezeigte haut schon jetzt vom Hocker. Schräge Story und makabere Gags treffen auf eine irrwitzige Optik und innovative Spielmechaniken. Cliff Bleszinski, Chefdesigner von »Gears of War 3«, preist »Bulletstorm« sogar als das »Burnout des Shooter-Genres« an. Wird's das wirklich? »Also wenn Cliffy damit meint, dass du dafür belohnt wirst, möglichst rücksichtslos Chaos zu verursachen, dann ja. Bei uns sind die Autos nur eben fette Raketenwerfer und vierläufige Schrotgewehre, mit denen du die Gegnerhorden zu Hackfleisch verarbeitest. Und geballert wird eigentlich... na ja, immer. Gleichzeitig wirst du für coole Abschüsse mit Punkten belohnt, die dich auch in eine Online-Rangliste befördern«, erklärt Denny Chiu. »Du wirst also ständig dafür belohnt, Spaß zu haben.« Ob Chiu Recht behält, wird sich im Februar 2011 zeigen.



» Du wirst also ständig dafür belohnt, Spaß zu haben. «
Denny Chiu, People Can Fly



DEEP BLACK

Wer vom Shooter »Deep Black« noch nichts gehört hat, dem ist das nicht anzukreiden. Stammt das Game doch von dem unbekannten russischen Studio Biart aus Moskau. Trotzdem: Wie die Vergangenheit zeigt, bringt der ehemalige Ostblock immer wieder echte Spieleperlen hervor. »Metro 2033« und natürlich der PC-Shooter »Stalker«, um nur zwei zu nennen. Auch »Deep Black« könnte sich in die Riege dieser Hits einreihen, kann es doch mit zahlreichen interessanten Ideen aufwarten. Die Story? Okay, die strotzt nicht gerade vor Kreativität: Die Menschheit ist wieder mal vom Untergang bedroht. Und zwar durch Bioterroristen, die sich in Unterwasserfestungen verschanzen. Spätestens jetzt wird's aber interessant. Denn der

Spieler schlüpft in den High-Tech-Neoprenanzug eines Elitesoldaten, der die Terrorpaten im flüssigen Element bekämpft. Das Ergebnis erinnert ein bisschen an »Lost Planet« unter Wasser. Aus Third-Person-Sicht geht's per Hydro-Jetpack rasant durch Unterwasser-Schlachtfelder. Da werden Mechs und Mini-U-Boote mit fetten Raketenwerfern und Maschinengewehren zersiebt. Zwischendurch verlagert das Spiel die Action an Land, wo ebenfalls meist binnen Sekunden das Chaos losbricht. Das alles schaut überraschend gut aus und spielt sich flink. Nicht zuletzt dank der Bewegungsfreiheit im Wasser, die viel Taktik und somit spannende Kämpfe zulässt. Ob das hier wirklich das Zeug zum Geheimtipp hat, zeigt sich Anfang 2011.

klein- GEDRUCKT

HITMAN 5

✖ Der Killer mit dem Strichcode im Nacken kehrt zurück. Noch 2011, so die aktuelle Nachrichtenlage, soll Agent 47 in »Hitman 5« wieder auf Meucheltour gehen. Heißt für den Spieler: Erneut gilt's, in semi-offenen Levels Bösewichte mit Klaviersaiten zu töten, sich zu verkleiden und vorgegebene Ziele zu eliminieren. Während das alles prima klingt, runzeln Fans weiterhin die Nase ob der Meldung, die »Hitman«-typischen Passagen würden immer wieder durch Ballerlevel unterbrochen.

SPLINTER CELL 6

✖ Wer denkt, der alternde Ex-Agent Sam Fisher würde nach »Conviction« in einem Altenheim Haferbrei schlürfen, der irrt. Teil Sechs ist schon in Arbeit, das hat Ubisoft jetzt offiziell angekündigt. Das Game entsteht derzeit im neu eröffneten Ubisoft-Studio in Toronto, Kanada. Und zwar unter Obhut von Entwicklersternchen Jade Raymond, die als Produzentin für das erste »Assassin's Creed« verantwortlich zeichnet. Erscheinungsdatum und Story? Alles noch ganz geheim.

STALKER 2

✖ PC-Freunde kennen den farnosen Tschernobyl-Shooter »Stalker«, der mit düsterer Atmosphäre und komplexer Welt besticht. Der kriegt jetzt einen Nachfolger, welcher auch auf Konsolen glänzen soll. Das hat das russische Studio GSC angekündigt. Erscheinungsdatum: 2012.

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

HOMEFRONT 2...

...scheint schon jetzt sicher, das hat Hersteller THQ bekannt gegeben.

FANCY PANTS ADVENTURES...

...das beliebte Browser-Jump'n'Run kommt Anfang 2011 auf Xbox Live Arcade.

BETHESDA...

...arbeitet still und leise an einem Shooter, der unter den Fittichen von id Software entsteht.

✖ DIE ZOMBIES SCHLURFEN WIEDER

RESIDENT EVIL RACCOON CITY

Die Stadt Raccoon City liegt in Trümmern, überall schlurfen halbverweste Untote herum, die nur eins wollen: dein Hirn. Diese Kulisse ist Kennern der »Resident Evil«-Reihe bestens bekannt. Und könnte in naher Zukunft erneut Handlungsort für eine rasante Zombiehatz werden. Diesmal allerdings in Form eines teambasierten Abenteuers. Das zumindest will der renommierte US-Blog Kotaku aus zugespielten Dokumenten erfahren haben. Diese würden

» Jetzt scheint die Zeit reif dafür – auch für Zombie-Elefanten. «

belegen, dass Entwickler Slant Six, Macher der Taktik-Shooter-Reihe »Socom«, aktuell an einem Online-Shooter im »Resident Evil«-Universum bastelt. Der soll sich kurz nach dem Ausbruch des T-Virus in besagter Stadt im mittleren Westen der USA abspielen. Also zu jener Zeit, in der die beiden Serienhelden Leon S. Kennedy und Claire Redfield gerade ebenfalls mit Waffengewalt um ihr Leben kämpfen.

»Resident Evil«-Hersteller Capcom schweigt aktuell zu den Gerüchten. Allerdings hatte Slant Six schon vor Monaten bekannt gegeben, die Arbeiten an einem »beeindruckenden neuen Projekt« aufgenommen zu haben, das mit »einem Partner mit einer Weltklasse-Marke« ausgearbeitet wird. Doch Moment mal! Gab's nicht schon mal einen »Resident Evil«-Online-Shooter? Ja, »Resident Evil: Outbreak« und

»Resident Evil: Outbreak File 2« für Playstation 2, in denen die Spieler ebenfalls gemeinsam gegen Zombies und untote Elefanten kämpfen. Beide Games fanden jedoch nur bedingt Anklang. Ein Grund dafür: In den Erscheinungsjahren 2004 und 2005 waren Online-Games primär auf dem PC beliebt. Die Möglichkeit mit der Spielkonsole online zu gehen? Für viele zu jener Zeit eine vorhandene, aber kaum genutzte Funktion. So gesehen waren die »Resident Evil: Outbreak«-Games echte Exoten und ihrer Zeit voraus, wie der weltweite Erfolg der »Left 4 Dead«-Reihe und zahlreicher anderer Spiele mit Zombie-Modus heute belegen. Ein neuer Versuch für ein »Resident Evil Online«? Wieso nicht. Jetzt scheint die Zeit reif dafür – auch für Zombie-Elefanten.



✖ KRIEG IM ALL

CALL OF DUTY: SPACE WARS?

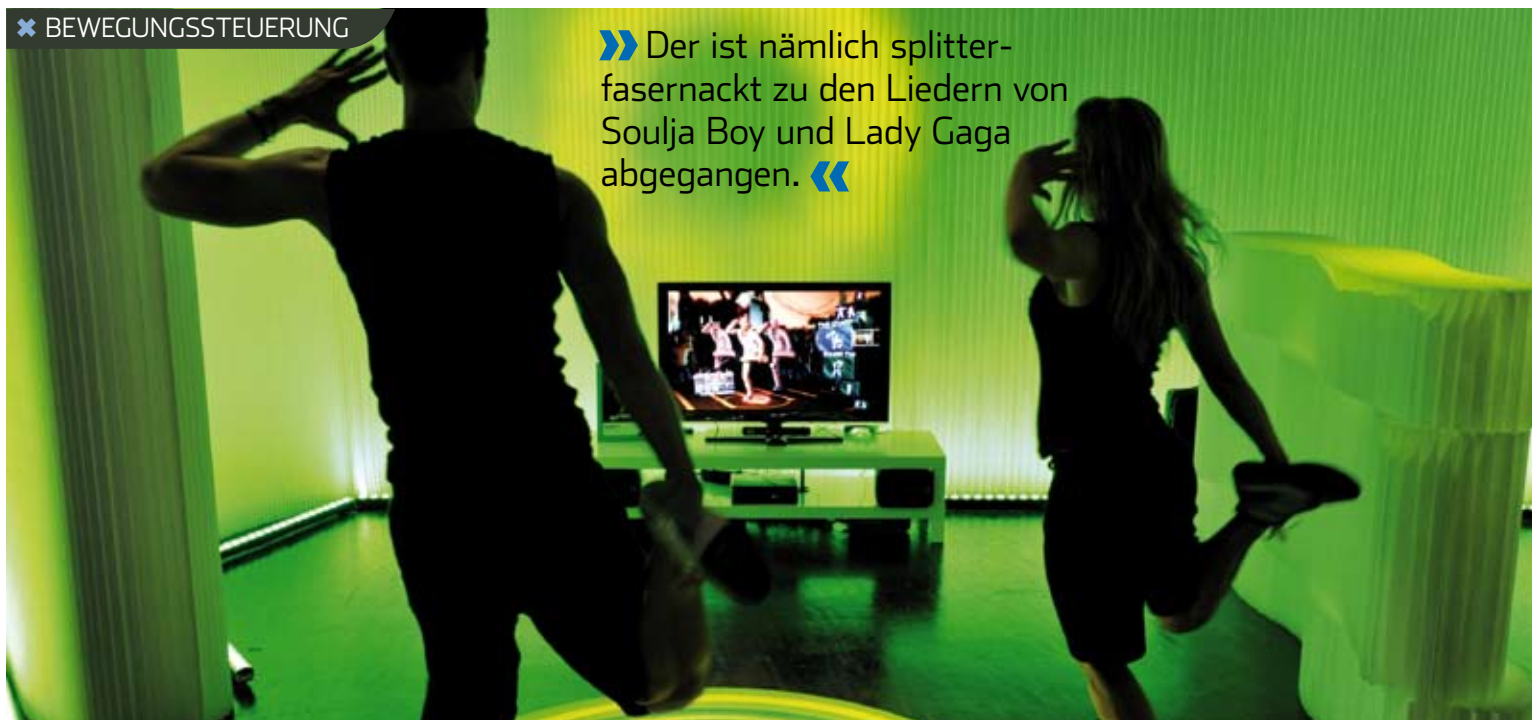
Mit »Call of Duty: Black Ops« hat Entwickler Treyarch eindrucksvoll bewiesen, dass ein Studio nicht unbedingt Infinity Ward heißen muss, um einen erstklassigen Militär-Shooter abzuliefern. Steile Grafik, brachiale Inszenierung, abwechslungsreiche Szenerien, irrsinniges Tempo und ein fantastischer Mehrspieler-Part. Da wundert's kaum, dass die Gerüchteküche schon jetzt brodelt ob dem, was als Nächstes kommt. Denn eins ist klar: Auch im Herbst 2011 wird die Pflicht wieder rufen, das hat Activisions Vertriebschef Eric Hirshberg schon bestätigt. Allerdings, so melden anonyme Quellen, muss sich dann ein komplett neues Studio beweisen: Sledgehammer Games. Der Verbund ehemaliger Entwickler von Electronic Arts' Visceral Games – jene, die den grandiosen Weltraum-Horror »Dead Space« verantworten – arbeitet erst seit knapp einem Jahr an dem Game und sucht noch händierendend personelle Verstärkung.

Immerhin werden die Jungs, so anonyme Quellen, ihrem Element treu bleiben. Viele Indikatoren sprechen dafür, dass das »Call of Duty« von Sledgehammer Games zeitlich in der nahen Zukunft und örtlich im Weltraum angesiedelt ist. »Es wird Space-Marines geben, wenn man sie so bezeichnen kann. Das ist ein großer Schritt für eine Serie, die sich doch sonst auf Geschichte und Realismus beruft«, quotiert der Branchendienst Gamasutra einen Informanten. Der Kosmos? US-Soldaten, die im Zustand der Schwerelosigkeit kämpfen? Totaler Unfug? Nicht unbedingt. Das Szenario auszudehnen wäre nur intelligent. Hat auch bei Electronic Arts' Mehrspieler-Serie »Battlefield« geklappt, die mit »2142« einen Science-Fiction-Ableger bekam. Außerdem würden den »Call of Duty«-Entwicklern demnächst wahrscheinlich die plausiblen, realen Kriegsvorlagen ausgehen. Um interessant zu bleiben, muss man demnach mit neuen Ideen und frischen Szenarien auftrumpfen.



× BEWEGUNGSSTEUERUNG

» Der ist nämlich splitterfasernackt zu den Liedern von Soulja Boy und Lady Gaga abgegangen. «



KINECT FORDERT ERSTE OPFER

Keine neue Technik ohne Folgen – und Verletzungen. Seit dem 10. November 2010 ist Microsofts Bewegungssteuerung Kinect für rund 150 Euro zu haben und ging in den ersten Wochen tatsächlich weg wie warme Semmeln. »Ist leider schon ausverkauft«, hieß es etwa schon am ersten Tag bei Saturn und Media Markt in München. Doch neben begeisterten Ausrufen fluteten alsbald auch erste Negativberichte die Foren, Blogs und Nachrichtenseiten im Internet – wie seinerzeit bei Nintendos Wii. Videos bei Plattformen wie Youtube zeigen eindrucksvoll, wie sich Kinect-Spieler versehentlich gegenseitig eins auf die Rübe geben. US-Blogger Bill Linn berichtet zudem, dass er sich beim

gar zu enthusiastischen Spielen die Hand an einem Deckenbalken aufschlug, als er versuchte, einen Volleyball in »Kinect Sports« übers Netz zu wuchten. Ein Kollege berichtet, er hätte versehentlich seine Deckenlampe in seinen Fernseher geschleudert.

Doch sorgt Kinect auch noch anderweitig für Unruhe. Denn was manch paranoider Verschwörungstheoretiker vor Verkaufsstart mutmaßte, scheint Realität zu sein: Kinect überwacht seine Benutzer. Zumindest stellenweise. Das Tanzgame »Dance Central« etwa schießt hin und wieder Bilder der zappelnden Spieler. Andere Games ebenfalls. Das brachte den Bewegungsfetischisten stewpaddasso, Nutzer des offiziellen »Dance Central«-Forums, zur

Verzweiflung. Der ist nämlich splitterfasernackt zu den Liedern von Soulja Boy und Lady Gaga abgegangen. Blöd nur: Er hat nicht bedacht, dass er von Kinect fotografiert wird, und fürchtet nun, dass seine Bilder im Netz für jeden sichtbar sind. Diese Sorge kann Microsoft freizügigen Gamern jedoch nehmen. »Bilder, die während des Spiels entstehen, werden im Speicherstand des jeweiligen Games abgelegt. Erst nach Bestätigung für jedes einzelne Bild landen diese auf kinectshare.com oder Facebook«, gibt Microsoft gegenüber 360 Live an. So gilt für Nackttänzer also Entwarnung: Nur wer will, steht nackt im Netz. Und wie sind deine Erfahrungen mit Kinect? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.

× UMWELTSCHUTZ

XBOX SCHÄDLICH FÜR MUTTER NATUR?

Computer und Videospiel-Konsolen sind echte Umweltsünder. Sie verbrauchen viel Strom, werden in ziemlich energieaufwendigen Prozessen hergestellt und enthalten zudem schwer umweltbelastende und giftige Stoffe: Polyvinylchlorid, Weichmacher und bromierte Flammschutzmittel zum



Beispiel. Landet die Xbox irgendwann mal auf dem Müll, wird das zum echten Problem. Und daran hat sich in den letzten Jahren wenig geändert. Das beanstandet die Umweltschutzorganisation Greenpeace im diesjährigen Abschlussbericht »Guide to Greener Electronics«. In diesem beurteilen die Umweltschützer Hersteller von Videospiel-Konsolen, Unterhaltungselektronik und anderen Elektronikgeräten im Hinblick auf die Themen Recycling, Schadstoffanteile in den Produkten, Nutzung von chemischen Stoffen, Energieeffizienz und Kundeninformation. Fazit für Microsoft: Platz 17 von 18. Nur Nintendo, so der Bericht, ist noch schädlicher für Mutter Natur. Ist Microsoft also unsere Welt egal? Nein, das nicht. Doch scheint die Firma aus Redmond, USA, ein Schlendrian zu sein, was Umweltfragen angeht. Ursprünglich strebte der Software- und Hardwarekonzern für 2010 neue PVC- und Schadstoffrichtlinien an, verschob deren Umsetzung aber auf 2012. Grund? Organisatorische Hürden. »Im Jahr 2010 sollten wir eigentlich beachtliche Entwicklungen erwarten dürfen. Also Produkte, die frei von PVC und anderen Giftstoffen sind«, kritisiert Casey Harrell, Sprecher von Greenpeace International. »Jede Firma, die Derartiges nicht auf die Reihe kriegt, spielt ein gefährliches Spiel in Sachen Umweltschutz.«

Immerhin: Ganz ohne Lob bleibt Microsoft nicht. »Die neueste Version der Xbox, die Xbox 360 S, braucht 50 Prozent weniger Energie als die erste Xbox 360, die 2005 auf den Markt kam«, führt der Greenpeace-Bericht an.

FAKT, ZAHL, ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Videospiele sind nicht anders als Märchen. Dies stellte das oberste US-Gericht bei einer Verhandlung zu einem Gesetz über den Jugendschutz in Kalifornien fest. Wer Videospiele verbieten wolle, müsse auch die Grimmschen Märchen abschaffen.

✖ **Zahl:** Unendlich viele. So viele Nachfolgespiele könnte sich das deutsche Entwicklerstudio Crytek zu seinem 2011 erscheinenden Ego-Shooter »Crysis 2« vorstellen. Mehr zum Spiel findest du rechts.

✖ **Zitat:** »Wir haben einen gut funktionierenden Moral-Kompass, der uns regelmäßig sagt: Das ist einfach zu viel des Guten.« So äußerte sich »Gears of War 3«-Macher Cliff Bleszinski zur Kritik an Brutalität und Gewalt in seinen Games.



CRYSIS 2

Aus der Redaktion

✖ Ruhig war der Monat. Klar, sind doch alle großen Blockbuster dieses Jahres allmählich in den Regalen und die meisten Tests somit abgehandelt. Langweilig wird's trotzdem nicht, denn nun nehmen wir all das unter die Lupe, was im nächsten Jahr ansteht. Etwa Rockstar Games vielversprechenden Detektiv-Hit »L.A. Noire« und die rundum erneuerte Motorrad-Simulation »MotoGP 10/11«, die Moritz exklusiv in Spanien begutachten durfte.

WAS UNS BEWEGT

✖ 2010 nähert sich rasend schnell dem Ende. Die Eiseskälte schlägt einem am Montagmorgen beim Öffnen der Bürotür ins Gesicht. Die Tastaturen sind von einem frischen Raureif überzogen. Und nicht wenige der wertigen Kollegen schniefen, niesen oder watscheln mit tiefender Nase umher. Was soll uns da also eher bewegen als der Gang zur Apotheke? Na, ganz einfach: die Frage, welches Spiel man sich selbst – trotz ständiger Flaute im Geldbeutel – und dem zockbegeisterten Cousin an Weihnachten zum Geschenk macht. Vorschläge, Anregungen? Schreib sie uns im Forum auf www.360-live.de sowie auf Facebook unter der Kurz-URL <http://bit.ly/acTYWn>. Ansonsten: Schon jetzt ein tolles Jahr 2011!

Anno 2007 erschien ein PC-Spiel, das Dschungel so echt wie in natura wirken, Rechner röcheln und die Welt staunen ließ: der Ego-Shooter »Crysis«. Teil Zwei erscheint nun auch auf Konsole und gibt im Mehrspieler-Modus richtig Gas. Auf einem Vorschau-Event von Electronic Arts Mitte November in London durfte 360 Live schon mal ein paar Matches auf einer Karte im New Yorker Stadtbezirk Chinatown wagen. Sofort fällt auf: Die Architektur ist kunstvoll verspielt und lädt zum Erkunden ein. Nach wenigen Minuten weißt du, dass die Basen der konkurrierenden Fraktionen – Marines und die Söldnergruppe C.E.L.L. – von einem Fluss getrennt sind. Schwimmen können die Kämpfer übrigens nicht, dafür sind sie in der Lage, das Hindernis springend zu überqueren. Verschiedene Kämpferklassen, nämlich Scharfschütze, Infanterist und Spec-Ops, sind Teil der Erfahrung, ebenso wie übermenschliche Kräfte, die jedem Spieler dank Hightech-Nano-Anzug zuteilwerden. Wer mag, verfügt dann kurzzeitig über eine extreme Panzerung, rennt schnell wie ein Gepard oder macht sich unsichtbar wie Kollege Potter. Besonders effektiv ist jedoch erst das Kombinieren der Fähigkeiten. Beispiel: Du nimmst ein Ziel ins Visier, spurstest hin, drückst ab und bleibst – obwohl bereits im Fadenkreuz dutzender Feinde – dank aktiviertem Panzerungs-Modus trotzdem am Leben. Da viele Karten aus

mehreren Ebenen bestehen, spielt zudem die freischaltbare Sprungfähigkeit eine tragende Rolle. Je nach Dosierung springt man so entweder in den ersten oder gleich in den dritten Stock eines Hauses. Auch Angriffen von oben kommt jetzt eine ganz neue Bedeutung zu: Panzerungs-Modus an, vom Dach stürzen und den Feind mit der Faust in den Boden rammen. Touchdown!

Darüber begeistert die zerstörbare Umgebung: Landen etwa drei Spieler gleichzeitig auf einem Dach, bricht es ein und begräbt im Optimalfall ein ganzes Squad unter sich. Visuell gesehen ist der Mehrspieler-Modus kein Überflieger, überrascht aber mit netten Details. Explodiert eine Granate in der Nähe eines Wasserrohrs, bricht es, das kühle Nass läuft über das Visier des Soldaten, hinterlässt Schlieren und trocknet erst kurz darauf. Das sieht nicht nur schick aus, sondern lässt sich spielerisch nutzen, da der Feind für wenige Sekunden keine klare Sicht hat. Für Langzeitmotivation sorgt ein Erfahrungspunkte-System, das gelungene Aktionen – etwa das Retten eines Partners – mit Punkten belohnt, die dann in neue Waffen oder neue Anzug-Kräfte investiert werden. Die Nano-Elemente wirken clever integriert und durch Funktionen wie das In-Deckung-Rutschen haben Clan-Spieler viel Raum für Experimente. Erscheinen soll »Crysis 2« im März 2011.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das wahnwitzige Arcade-Rennspiel »Blur« von Activision dazu. Starke Nerven beim Steuern der Autos, das richtige Timing beim Waffengebrauch, Driften und Rammen und eine freche Strategie beim Abhängen der Gegner bringen den Sieg! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du mit »Blur« den genialen Mix aus Temporausch und Waffeneinsatz als Abo-Geschenk ohne Zuzahlung erhalten! Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.8
WERTUNG!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per 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 »Blur« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Blur« verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »Blur« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 12 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

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 15.11.2010

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte November 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops	Activision
2	Kinect Sports	Microsoft
3	Kinect samt Kinect Adventures	Microsoft
4	Indiziert	Activision
5	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte November 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Indiziert	Activision
2	Enslaved: Odyssey to the West	Namco Bandai
3	Kinect Sports	Microsoft
4	Dance Central	Microsoft
5	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Indiziert	Activision
2	Gal Gun	Alchemists
3	Indiziert	Activision
4	Fallout: New Vegas	Bethesda
5	Forza Motorsport 3 Ultimate Edition	Microsoft

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*

CRYSIS 2

1

Hersteller | Electronic Arts

50%

Tendenz



Crytek-Oberhaupt Faruk Yerli wünscht sich sieben Millionen verkaufte Exemplare von »Crysis 2«. Dies gab er auf den »European Innovative Games Awards« am 16. Oktober bekannt, wo die haus-eigene Grafikengine »Cry Engine 3« mit dem Hauptpreis geehrt wurde.
Einschätzung | sehr gut



DEAD SPACE 2

2

Hersteller | Electronic Arts

40%

Tendenz



Die ersten Videos des Mehrspieler-Modus zeigen drei Ingenieure, die als Team die Karte erkunden, während eine Schar von Alien-Zombies ihnen kräftig zu schaffen macht. Mehr dazu im Preview-Teil. **Einschätzung** | sehr gut

GEARS OF WAR 3

3

Hersteller | Microsoft

40%

Tendenz



Cliff Bleszinski, der Meister hinter »Gears of War«, twittert sein Interesse an Microsofts Kinect-Jungen »Milo«. Laut Cliff hat die Technik-Demo das Zeug zu einem komplexen Mystery-Spiel. **Einschätzung** | sehr gut

- 4 **Brink**
30% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 **Ghost Recon: Future Soldier**
30% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 **Bioshock Infinite**
20% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 **Dragon Age 2**
20% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 **Duke Nukem Forever**
20% **Einschätzung** | sehr gut
- 9 **Metal Gear Solid Rising**
20% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 **Testdrive Unlimited 2**
20% **Einschätzung** | sehr gut

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

HALO: REACH

1

Hersteller | Microsoft

64%

Tendenz



Breakpoint, Tempest und Anchor 9 – das sind die drei neuen Karten des Noble-Map-Packs, das ab sofort für 800 Microsoft Punkte auf dem Marktplatz bereitsteht. Die neuen Szenarien: eine Bergstation, Befestigungsanlagen und eine Welt-raum-Basis.
360-Wertung | 9.0



COD: BLACK OPS

2

Hersteller | Activision

36%

Tendenz



Im Hauptmenü nach unten schauen, die unteren Schultertasten drücken, Raum nach einem PC durchsuchen, dort DOA eingeben, schon startet das Zombie-Minispiel »Dead Ops Arcade«. **360-Wertung** | 9.2

FABLE 3

3

Hersteller | Microsoft

27%

Tendenz



Microsoft erwägt momentan das komplette Spiel in Episodenform auf dem Xbox Marktplatz zu bringen. Preise, Termine und sonstige Infos stehen jedoch noch nicht fest.
360-Wertung | 8.6

- 4 **Two Worlds 2**
27% **Wertung** | 8.5
- 5 **Alan Wake**
18% **Wertung** | 8.5
- 6 **Assassin's Creed 2**
18% **Wertung** | 9.3
- 7 **Assassin's Creed: Brotherhood**
18% **Wertung** | 8.8
- 8 **CoD: Modern Warfare 2**
18% **Wertung** | 9.1
- 9 **Dead Space**
18% **Wertung** | 8.7
- 10 **FIFA 11**
18% **Wertung** | 9.0

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS

1 Hersteller | Activision

Leserwertung
9.3
360-Live-Wertung
9.2

SaschaAsh: »Die Inszenierung und die Grafik sind wirklich klasse geworden. Ein hammergeiles Game. Nur der Waffensound könnte mehr Druck vertragen.«



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

2 Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
8.8



WhiteZombie: »Ich finde das Harlequin-Kostüm im Mehrspieler extrem cool. Schade nur, dass sich alle Charaktere gleich bewegen. Sind alles Ezios, nur mit anderen Skins.«

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

3 Hersteller | Activision

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
8.2



Zamamee: »Ich finde die Kampagne klasse. Zwei verschiedene Enden, intensive Kämpfe und eine saugeile Inszenierung. Toppt das Vorgängerspiel.«

4 James Bond 007: Blood Stone

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 8.4
360-Live-Wertung | 8.4

Ollimann: »Mir gefällt der Vorgänger extrem gut. James Bond hat's einfach drauf. Auch der neue Teil bietet Langzeitmotivation – vor allem online.«

5 Need for Speed Hot Pursuit

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 7.9
360-Live-Wertung | 8.3

Liligamer: »Ich empfand den Splitscreen-Modus in den alten Need-for-Speed-Teilen immer als Herzstück. Hier gibt es so etwas nicht – echt enttäuschend.«

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

NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLEASHED

1 Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial
8.7
360-Live-Potenzial
8.5

X Nightmare X: »Need for Speed: Shift war sehr genial. Zwar nicht wirklich typisch für ein Need for Speed, aber trotzdem geil. Bin auf den zweiten Teil gespannt.«



L.A. NOIRE

2 Hersteller | Rockstar Games

Leser-Potenzial
8.6
360-Live-Potenzial
8.5



Mops: »Das Spiel spricht mich rein optisch schon mal ziemlich an. Ich mag das Setting. Hoffe, das wird was.«

DRAGON AGE 2

3 Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial
8.5
360-Live-Potenzial
8.0



CFG CroKoDoC: »Ich freue mich auf den zweiten Teil. Ich fand den ersten trotz mäßiger Grafik genial. Bin gespannt auf die Steuerung.«

4 Dead Space 2

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 8.5
360-Live-Potenzial | 8.0

Rental: »Der Mehrspieler-Modus muss nicht sein und wird meiner Meinung nach auch kein Hit. Die Einzelspieler-Kampagne wird aber sicher wieder geil.«

5 Portal 2

Hersteller | Valve

Leser-Potenzial | 8.4
360-Live-Potenzial | 8.5

|Sensenmann|: »Was Neues zu Half-Life 3 wäre mir zwar lieber, aber Portal 2 wird auch ganz nett. Ob das jedoch einen Vollpreis rechtfertigt, bleibt abzuwarten.«

✕ 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

DIE GAMES-WUNSCHLISTE

Das wünscht sich die Community

Assassin's Creed 3	38%
Resident Evil 6	27%
Alan Wake 2	23%
Table 4	12%

DAS BESTE BEAT 'EM UP?

Die Favoriten der Community

Tekken 6	42%
Mortal Kombat	26%
Super Street Fighter IV	16%
Dead or Alive	16%

DAS BESTE HORRORSPIEL?

Das gruselt am besten

Dead Space	39%
Alan Wake	27%
Silent Hill	23%
Alone in the Dark	11%

2011

PREVIEW SPEZIAL

**NEUE BILDER
NEUES JAHR
ÜBER 35 SPIELE
AUF 33 SEITEN!**



Das Jahr 2010 war gigantisch. Was da an Games der Oberklasse auf uns einprasselte – Wahnsinn! »Red Dead Redemption«, »Fable 3«, »Alan Wake« und viele mehr haben gezeigt, was grafisch, spielerisch und in Sachen Erzählkunst möglich ist – und dass es die Gamesbranche derweil mit Hollywood aufnehmen kann. Das Jahr 2011 könnte das jedoch in jeder Hinsicht noch einmal toppen, die Messlatte in jedem Genre nochmals höher legen. Denn schon das Frühjahr 2011 beginnt mit einigen echten Knallern, die nur zu gerne Geldbeutel und Kreditkarte zücken lassen: »Duke Nukem Forever«, »Dead Space 2«, »Bulletstorm« – um nur einige zu nennen. So steht auch dieses Mal der komplette Vorschein im Zeichen des neuen Jahres. Los geht's!



Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Epic Games **Genre** | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Termin** | Herbst 2011

GEARS OF WAR 3

Das dritte Blutgericht.

Die Qualen von Fans der »Gears of War«-Reihe könnten kaum größer sein, denn der heiß erwartete dritte und letzte Teil der blutgetränkten Trilogie wurde vor einiger Zeit von Frühjahr auf Herbst 2011 verschoben. Hier zunächst ein kurzer Ausblick auf die Story des Third-Person-Shooters: 18 Monate sind seit dem Fall der Stadt Jacinto vergangen. Das gesamte »Gears«-Battalion hat sich mittlerweile auf dem zweckentfremdeten Flugzeugträger »Raven's Nest«, der in den Gewässern vor der Insel Vectes liegt, neu formiert. Wie die Handlung von Teil Zwei bereits vermuten lässt, befinden sich nun drei verfeindete Fraktionen auf dem umkämpften Planeten Sera: die menschlichen Streitkräfte, die übel riechenden Locust und die neue Mutanten-Rasse der Leuchtenden. Auch ein Treffen zwischen Held Marcus Fenix und seinem Vater Adam ist sehr wahrscheinlich und würde zumindest einige der vielen unbeantworteten Fragen im Hinblick auf die bisherige Story entschlüsseln. An heftigen Schicksalsschlägen und spannenden Wendepunkten wird es jedenfalls nicht mangeln, denn die Storyautorin ist Karen Traviss, die bereits mehrere »Gears«- und »Star Wars«-Romane verfasst hat.

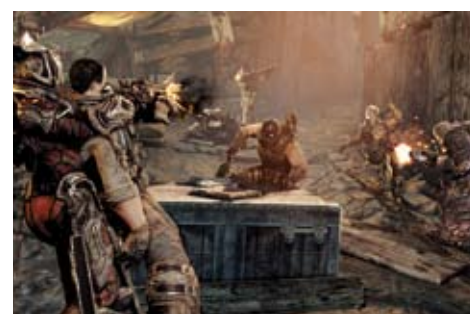
Aber nicht nur an der Geschichte, sondern auch am Gameplay wird auf Hochtouren gefeilt. Cliff Bleszinski, leitender Designer des Projekts, verspricht zum Beispiel ein stark verbessertes Deckungssystem. Darüber hinaus ist ein Koop-Modus bereits bestätigt, der das Bewältigen der Kampagne zu viert in den Vordergrund stellt. Analog zum Horde-Modus wird derzeit außerdem der neue Beast-Modus integriert. Hier schlüpft man in die

Rolle eines Locust-Schergen und macht Jagd auf einen verschanzten »Gears«-Trupp. Verdammte Erdschleicher! Motivierend: Mit steigendem Kill-Zähler lassen sich neue Locust-Klassen und Totschläger freischalten – bis hin zur Königin.

Insgesamt wird der »Gears«-Trupp um eine noch nie da gewesene Anzahl von neuen Kriegerern bereichert – egal ob im Mehrspieler-Modus oder innerhalb der Kampagne. Die Herren der Schöpfung freuen sich zum Beispiel auf drei Lancergewehr-schwingende Amazonen: Kommunikationsoffizierin Anja Stroud, die kampferprobte Waffenschwester Samantha Byrne und Sergeant Bernadette Mataki. Auf Seiten der langjährigen Haudegen bilden Marcus Fenix, Dominic Sandiago, Augustus Cole und Damon Baird weiterhin die blutbefleckte Speerspitze. Vor allem für Kenner witzig: Clayton Carmine, der Bruder der jeweils tragisch verunglückten Rekruten Anthony und Benjamin Carmine aus Teil Eins und Zwei, versucht, dem Team mit vollem Einsatz beizustehen.

Gerüchte um eine Unterstützung der Bewegungssteuerung Kinect in »Gears of War 3« hat Cliffy B. indes klar dementiert. Ein öffentlicher Mehrspieler-Betatest ist dagegen beschlossene Sache und wird voraussichtlich im Frühjahr 2011 durchstarten. Auf diese Weise soll die Community insbesondere beim Feintunen der Spiel-Modi Schützenhilfe leisten. Alle Fakten zu neuen Waffen sowie weitere Details bezüglich Story und Mehrspieler-Modi enthüllt 360 Live im Preview-Teil der nächsten Ausgabe.

Hitpotenzial | 9.0 von 10



STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

langolier83: Ich würde mich über ein »Fable 4« freuen, in dem alle Versprechen von Peter Molyneux auch wirklich eingehalten werden.



Mehr auf www.360-live.de

✱ Mehr Bilder ✱ Coole Artworks ✱ Entwickler-Interview

Hersteller | WB Games Entwickler | Rocksteady Studios Genre | Actionabenteuer Spieler | 1 Xbox Live | ja Termin | Herbst 2011

BATMAN: ARKHAM CITY

Rückkehr der Fledermaus.



Der dunkle Ritter ist nicht zu bändigen. Selbst zwei gleichzeitig attackierende Widersacher können ihm – neuer Kontermanöver sei Dank – nichts mehr anhaben.



In Arkham City herrscht Anarchie. Joker, Two-Face und andere Superschurken rekrutieren allesamt neue Anhänger. Folge: Verschiedene Fraktionen bilden sich heraus. Ob Batman sie untereinander ausspielen kann, wollten die Entwickler noch nicht verraten.



Als das Actionabenteuer »Batman: Arkham Asylum« im August letzten Jahres erschien, waren Fledermaus-Fans und Fachpresse gleichermaßen von den Socken. Famose Charaktere, mitreißende Story, überwältigende Technik – einfach Wahnsinn, was Entwickler Rocksteady Studios hier ablieferte. Im Herbst 2011 wollen die Briten diesen Erfolg nun nochmals toppen. Könnte klappen, zumindest wenn's nach dem geht, was auf einem Preview-Event nahe München Ende November gezeigt wurde.

Wissenswert: Statt erneut in Arkhams Irrenanstalt für Ruhe und Ordnung zu sorgen, dient nun der ehemalige Slum- und jetzige Hochsicherheits-trakt Arkham City, ein abgeriegelter Bereich innerhalb von Gotham City, als Schauplatz. Die Demo beginnt auf dem Dach eines Gebäudes. Es ist Nacht, Schneeflocken rieseln vom Himmel, während am Boden Gangs die Straßen verwüsten. Über sein Interkom tritt Batman mit Butler Alfred in Kontakt, um zu erfahren, wo Miss Kyle, besser bekannt als Catwoman, zur Zeit steckt. »Im Solomon Wayne Gerichtsgebäude«, antwortet der treue Diener. »Hoffen wir, dass sie noch in einem Stück ist. Mister Dent's Bessessenheit von der Ziffer zwei könnte sich nämlich tödlich auf sie auswirken.« Millisekunden später stürzt sich der dunkle Ritter schon vom Dach des Hauses und rast im Sturzflug der Straße entgegen, nur um im letzten Moment die Fledermaus-Flügel wieder zu spreizen und an Höhe zu gewinnen. Kurz darauf ist das Ziel nur noch Meter entfernt. Jetzt schnell durchs Fenster gewuchtet und schon blickt Batman seinem Erzfeind direkt ins entstellte Gesicht. Es ist, na klar, Two-Face, der Catwoman – sicher verschnürt und von der Decke hängend – in einen Bottich voller Säure tauchen will. Miss Kyle aber reagiert keck: »Sie wissen wirklich, wie man ein Mädel hängen lässt.« Was jetzt folgt, ist harte Third-Person-Action, wie Batman-Fans sie lieben: Reihum schickt Bruce Wayne die Häscher von Two Face mit Kicks, Handkantenschlägen, Würgegriffen und dem Einsatz von explosivem Gel ins Gangster-Nirvana. Geschickt nutzen die Entwickler diese Szene, um Neuerungen im Kampfsystem zu demonstrieren – unter anderem die Möglichkeit, Attacken von zwei gleichzeitig angreifenden Feinden simultan zu blocken. Ebenfalls neu: Fledermäuse, die auf Knopfdruck heranflattern und für mächtig Verwirrung beim Feind sorgen. Alternativ leisten zu diesem Zweck auch die taufischen Rauchbomben gute Dienste. 360-Live-Lieblings-Gadget: der optimierte Enterhaken. Mit ihm kann Batman sich nun sogar an umherschwingenden Seilen einklicken und auf diese Weise Dropkick-Schwungattacken einleiten. Sprichwörtlich umwerfend. Genauso wie die übrigen 20 Minuten der Demoversion. Unter anderem enthüllen die Macher hier noch den abgefahrenen Broadcast-Analyser – ein Gerät zum Mithören von Funkgesprächen, das immer wieder glaubhaft in die zahlreichen Rätsel-passagen intergriert wird. Und ja: Auch der Joker sendet auf einer eigenen Frequenz. Findet man sie, heißt's nur: „Darauf habe ich lange gewartet, Fledermaus! Starten wir die Party mit einem Knall. Hahahahaha! 5, 4, 3, ...« Großartig!

Hitpotenzial | 9.0 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

BIOOdyA: Ich hoffe mal, dass endlich ein neuer »Grand Theft Auto«-Teil angekündigt wird.



Hersteller | Codemasters **Entwickler** | Codemasters **Genre** | Rennsimulation **Spieler** | 1 - unklar
Xbox Live | ja **Termin** | Sommer 2011

DIRT 3 Dreck kann so schön sein...

Egal ob Schnee, Hagel oder Regen, ob Schlagloch-, Schotter- oder Sand-Piste – ein echter Rallyefahrer lässt sich durch nichts einschüchtern. Codemasters »Colin Mc Rae«-Reihe simuliert die wohl härteste aller Motorsport-Disziplinen seit Jahren. 2011 folgt nun der nächste Streich. Und der soll laut Produzent Matt Horsmann »das umfangreichste Rennspiel seit Bestehen des Studios« werden. Mehr als 50 lizenzierte Wagen stehen diesmal poliert und geschmiert in den Garagen, darunter Top-Seller wie der Ford Fiesta RS WRC, der Citroen C4 WRC und der Audi Sport Quattro Rallye sowie zahlreiche Klassiker, unter anderem der Lancia Super Delta HF Integrale und der Mini Cooper S 1275. Damit geht's in etwa 60 Prozent des Spiels klassisch über Stock und Stein. Die übrigen 40 Prozent rücken erneut Extremsport-Elemente in den Vordergrund. Vom ursprünglichen Glanz der Autos bleibt in beiden Fällen meist nicht mehr viel übrig. Lack und Scheiben verschmutzen realistisch, Felgen verkrusten mit Staub und Dreck und auch Crashes aller Art werden wieder famos simuliert.

Ob's auch spielerisch davonfährt? Laut den Briten soll die Steuerung mit einer

Mischung aus Arcade- und Simulations-Feeling überzeugen und sowohl Neueinsteiger als auch Profis gleichermaßen glücklich stimmen. Spannend: Auto-Tuning, Beifahrerwahl und mehr halten sich diesmal die Waage mit der tatsächlichen Zeit auf der Strecke – für Rallye-Fans sicherlich ein Traum. Ob so etwas der Arcade-orientierten »Dirt 2«-Gemeinde ebenfalls zusagt, bleibt abzuwarten.

Die Karriere wiederum führt Offroad-Piloten mal wieder quer über den Planeten. Bestätigte Kulissen sind Etappen in Europa, den USA und Afrika. Obendrauf gibt's den brandneuen »Gymkhana-Modus«, der mit jeder Menge Herausforderungen daherkommt. Erste Gameplay-Eindrücke zeigen einen riesigen Hindernisparcours, auf dem der Spieler wahnwitzige Drifts um Bagger, Betonpfeiler und andere Objekte aufs Parkett legen muss. Je näher man an einer Barriere vorbeischlittert, desto mehr Punkte winken – sozusagen die Selber-Mitspielen-Version der abgefahrenen Youtube-Videos von Drift-König Ken Block. Wird der Kracher!

Hitpotenzial | 8.5 von 10



Hersteller | 2K Games **Entwickler** | Gearbox Studios **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 16
Xbox Live | ja **Termin** | Februar 2011

DUKE NUKEM FOREVER

Der coolste aller Helden.

Er ist härter als Rambo, cooler als Polizist John McClane und tritt Alien-Ärsche fester als Ellen Ripley: der Duke. Nach fast 13 Jahren Entwicklungszeit kommt endlich das lange angekündigte Comeback in »Duke Nukem Forever«. Lohnt das Warten? Ein erstes Anspielen lässt kaum noch Zweifel, dass ein klares »Ja« die Antwort wird. Und das, obwohl der Ego-Shooter in keinsten Weise revolutionär daherkommt, sprich weder grafisch noch spielerisch bahnbrechend ist. Dennoch: Es hat alles, was ein waschechtes »Duke«-Game braucht – und zwar in Mengen. Wie im vorherigen Teil ballert sich

der Spieler mit XXL-Wummen durch recht große Areale und heizt etwa Schweinesoldaten in der Wüste, Oktabrains in Las Vegas und gigantischen Wassermönstern in einer feuchten Tropfsteinhöhle mächtig ein. Oder man brettet mit Dukes Monstertruck durch Canyons und überrollt nebenbei extraterrestrische Störenfriede. Das alles natürlich begleitet von Dukes herrlich trockenen Macho-Sprüchen Marke »Würdest du freundlicherweise abkratzen, bevor ich sauer werde?« und dem gelegentlichen Zischen einer eisgekühlten Bierdose. Her damit!

Hitpotenzial | 9.0 von 10

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Q Entertainment **Genre** | Shooter-Musik-Mix **Spieler** | 1
Xbox Live | ja **Termin** | 2011

CHILD OF EDEN

Besser als jeder Drogen-Trip!

Einfach anders sein. Das ist das Motto vom japanischen Game-Designer Tetsuya Mizuguchi, der einst den Videospiel-Sonderling »Rez« hervorbrachte, einen Rail-Shooter angesiedelt in einem Computer-Universum voller Formen und Farben. Sein Projekt »Child of Eden« ist der geistige Nachfolger, jedoch noch andersartiger, schräger, schöner. Es ist eine Synthese aus abstrakten Formen, träumerischer Musik und unvorstellbaren Konstruktionen. Wie auf einem Fließband wird der Spieler durch bunte Landschaften getragen, während er per Kinect-Gestensteuerung mit Schwung Plasma-

bälle auf quallenartige Angreifer schleudert oder sich mit zackigem Fingerzeigen Wege durch orange-blaues Urwaldunterholz bahnt. Eine Symphonie aus LSD-Trip, Fieberwahn, Tagtraum und Tschaikowski-Konzert. Unbedingt vormerken!

Hitpotenzial | 8.5 von 10



Quietschende Reifen, qualmender Auspuff, Dreck, wohin das Auge blickt – die Karriere von »Dirt 3« führt dich unter anderem nach Finnland, Kenia und in die Vereinigten Staaten.

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

CFG Vin Kool: »Resident Evil 6« wäre auch nicht verkehrt. Oder »Forza 4«...

SILENT HILL 8

Das letzte »Silent Hill« war nicht der beste Serienteil, daher ruhen die Hoffnungen nun auf »Silent Hill 8«. Die Tschechen von Vatra Games, ein Verbund alteingesessener Entwicklergrößen, wollen die Serie zu neuen Ehren führen. Story: Sträfling Murphy Pendleton entkommt in die alpträumhafte Stadt Silent Hill und bekämpft dort widerwärtige surreale Parallelwelt-Kreaturen.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

MAX PAYNE 3

Zwölf Jahre nach Teil Zwei ist der gebrochene Ex-Cop Max nicht mehr beim NYPD, sondern arbeitet als Sicherheitsexperte in São Paulo, Brasilien. Dort versickert er zusehends in einem Sumpf aus Korruption, Verrat und Rache. Leider ist's seit einiger Zeit ruhig geworden um das Spiel. Liegt's an der Kritik am neuen, bärtigen Max? Kommt's überhaupt noch? 360 Live bleibt optimistisch.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

MORTAL KOMBAT

Im neunten Teil der skandalträchtigen Serie dreht sich wieder alles um knallharte 2D-Kämpfe, bluttriefende Spezialmanöver und absolut nicht jugendfreie Finishing Moves. Mehr als 20 Kämpfer treten zum Showdown an, allen voran natürlich Eizapfen Sub Zero und Sägehut-Träger Kung Lao. Die aktuelle Anspielversion spielt sich prima. Ob's hierzulande überhaupt erscheint, ist dennoch mehr als fraglich.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Das neue »Deus Ex« orientiert sich an seinem Urahn und vollführt wieder die Gratwanderung zwischen Ego-Shooter und Rollenspiel. Obwohl die Technik noch keine Berge versetzt, sind die spielerischen Freiheiten bereits jetzt äußerst vielversprechend. Sogar spezielle Kinect-Spielereien schließt Produzent David Anfossi nicht aus.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE



Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Grasshopper Manufacture **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | unklar **Termin** | Frühjahr 2011

SHADOWS OF THE DAMNED

Resident Evil trifft No More Heroes? Klingt gut!

Garcia Hotspur ist sauer. Finstere Dämonen haben sein geliebtes Weib entführt und halten die junge Dame in der Hölle fest. Gehüllt in eine düstere Lederkluft und bewaffnet mit Schrotflinte und anderen Todbringern steigt Garcia daher hinab in den Hades und durchstreift die Stadt der Toten in Third-Person-Sicht auf der Suche nach seiner Liebsten. Zuweilen übrigens auch im Sattel seines Choppers. Wie nicht anders zu erwarten, stehen die Legionen der Hölle bereits

Spalier: Untote mit leuchtend gelben Augen, mit Stacheln übersäte Höllenhunde und widerwärtige Golems, die blutlüstern mit der Zunge schnalzen. Wohl wahr, das Monsterdesign gehört zum Abgedrehtesten seit langem. Kein Wunder, zeichnet hierfür doch der Japaner Goichi »Suda51« Suda verantwortlich. Dass der Spieldirektor sein Handwerk versteht, hat er bereits mit Hits wie »Killer7« und »No More Heroes« eindrucksvoll bewiesen. Damit das Gameplay ebenfalls höllisch gut

wird, klinkt sich »Resident Evil«-Schöpfer Shinji Mikami als ausführender Produzent ein. Akustisch untermalt ein gleichsam namhafter Japaner die infernale Schlacht: Akira Yamaoka schwingt den Dirigentenstab und dürfte Spielern als Komponist der »Silent Hill«-Reihe ein Begriff sein. Drei Ikonen werkeln an einem Spiel – da müsst's schon mit dem Teufel zugehen, wenn das hier am Hitpokal vorbeischießt.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

Hersteller | Bethesda **Entwickler** | id Software **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Termin** | 16. September 2011

RAGE

Spiel mir das Lied vom Mutant.



Sieben Jahre sind seit dem Ego-Shooter »Doom 3« ins Land gegangen. So lange hat Kult-Entwickler id Software kein eigenes großes Game mehr veröffentlicht. Doch am 15. September 2011 soll sich das ändern. Dann könnte mit »Rage« das Spiel erscheinen, das grafisch alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt – selbst »Gears of War 3«. Eine

Weitsicht bis hinter den Horizont, Mutanten so fleischig und plastisch, dass sie einen noch im Traum verfolgen, und Animationen so weich wie ein Päckchen Butter in der Wüstensonne. Was da auf Ego-Shooter-Fans zukommt, ist einzigartig. Eine weite, offene Apokalypse-Welt, bevölkert von Monstern und Banditen, trifft auf fordernde Crash-Rennen wie in »Flatout«

und harte Shooter-Action nach alter id-Tradition. Knapp 60 Stunden soll da brauchen, wer mit Schrotflinte, Armbrust und vielleicht gar der Kultknarre BFG die Wüstenwelt vom entstellten Gesocks befreien will. Blut geleckt? Dann spiel dich schon mal mit dem am 18. November veröffentlichten iPhone-Spiel »Rage: Mutant Bash TV« warm.

Hitpotenzial | 9.0 von 10

Basti1980: Ubisoft sollte mal über einen »Rainbow Six«-Nachfolger nachdenken und ein neues »Hitman« wär auch nicht schlecht!

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Spicy Horse Games
Genre | Actionabenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **Termin** | Herbst 2011

ALICE MADNESS RETURNS

Na, noch bei Verstand?!

Krank, irrsinnig und ziemlich bizarr soll das Actionabenteuer »Alice: Madness Returns« werden. Gleich dem Urahn auf PC aus dem Jahr 2000 steuert der Spieler auch hier das kleine, aber wahnsinnige Mädel Alice durch eine Albtraumversion der Kinderbücher von Lewis Carroll. Man führt die Schürzentragerin durch zerfallende Schlösser, im Himmel schwebende Riesenuhren, Räume angefüllt von fliegenden Teekannen und -tassen sowie weitere äußerst eigenwillige Kulissen. Nebenbei zerschlitzt Alice mit einem Küchenmesser die Kartensoldaten der roten Königin und weidet dampfgetriebene Schnecken, mutierte Raupenkreuren und anderes ekliges Gesocks aus. Beruhigend für Fans des Originals: Natürlich ist Kultentwickler American McGee auch Autor dieses verstörenden Werks des Schreckens, was herrlich verrückte Stunden erhoffen lässt.

Hitpotenzial | 8.0 von 10



Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Splash Damage **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 16
Xbox Live | ja **Termin** | Frühjahr 2011

BRINK Zoff auf der Apokalypsen-Arche.

Im Jahr 2045 mangelt es an allem. Zumindest auf der Arche, dem fiktiven Schauplatz des Ego-Shooters »Brink«. Kein Wasser, kein Strom, keine Nahrung, kein Platz – zwei Gruppen, die Sicherheitskräfte und die Rebellen, kämpfen ums Überleben. So weit, so gut. Doch verschmelzen hier Mehrspieler- und Einzelspieler-Modus auf wirklich innovative Weise. Im Team arbeiten je acht Spieler pro Fraktion verschiedene Missionsziele ab und treiben so die Story voran. Sind mal nicht genug Mitspieler verfügbar, springen clevere KI-Bots ein. Ähnlich »Enemy Territory: Quake Wars«, dem

letzten Projekt der Entwickler, stehen verschiedene Klassen – Soldat, Spion, Ingenieur und Sanitäter – zur Wahl. Für jeden Abschuss und jede sinnvolle Aktion hagelt's Erfahrungspunkte, die wiederum gegen neue Fähigkeiten, bessere Waffen und weitere Outfits getauscht werden. Auch schön: Die »Smart«-Funktion, dank der man per Tastendruck im Parkour-Stil kinderleicht durchs Level kraxelt. Allein diese Features sowie der abgefahrene Comic-Look dürften »Brink« eine große Fangemeinde beschern – vor allem auf Xbox Live.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

Hersteller | UTV Ignition **Entwickler** | Ignition Japan Studio **Genre** | Actionabenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | unklar
Termin | Sommer 2011

EL SHADDAI ASCENSION OF THE METATRON

Göttlich absurd...

Ist das etwa göttliche Vorsehung? Ignition Entertainment feilt derzeit emsig an einem neuen Actionabenteuer mit biblischem Flair. Die Heldenfigur Enoch, die übrigens auch im Alten Testament erwähnt wird, geht mit Gott einen Bund ein und wird dessen Diener. Zeitgleich verlassen dutzende Engel das Himmelreich, um auf Erden unter Menschen zu leben – ein Umstand, der den Zorn des Himmlischen Vaters entfacht. Deshalb erteilt er Enoch den Auftrag, die gefallenen Engel zurückzuholen. Unterstützung erhält Enoch von zahlreichen unbescholtenen Seraphim, die ihm göttliche Kräfte zuteilwerden lassen. Bizarr: Auch Luzifer selbst stärkt Enoch für die Schlacht, indem er ihn mit magischen Angriffsaubern rüstet. Das dann zum Einsatz kommende Kampfsystem soll nicht zu komplex ausfallen, aber dennoch genügend Spielraum für taktische Finessen bieten.

Ob die Mischung mit dem mutigen Konzept und dem einzigartigen, fast schon wie gemalt aussehenden Grafikstil ankommt? In der Redaktion auf jeden Fall. Und auch international hat das innovative Projekt auf Messen schon zahlreiche Preise eingesackt. Im Aktuell-Teil der nächsten Ausgabe setzt 360 Live übrigens den leitenden Entwickler Sawaki Takeyasu auf den Beichtstuhl. Umfassendes Interview!

Hitpotenzial | 8.0 von 10



STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Monstermandi65: Ein »Battlefield: Bad Company 3« wäre auch ganz nett, wird aber wohl erst nach »Battlefield 3« erscheinen.

SPEC OPS: THE LINE

Ein Action-Kracher aus Deutschland? Das soll dieser Third-Person-Shooter werden, in dem eine Spezialeinheit einen hochrangigen Militärführer aus dem zerstörten Dubai retten muss. Krasse Grafik, brutale Schießereien, jede Menge Action – ob diese Kombination zündet, kannst du in Kürze selbst herausfinden. Denn das Studio Yager sucht gerade Tester aus der Region Berlin und Umland.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

AFTERFALL: INSANITY

Die Erde liegt nach einem Atomkrieg in Schutt und Asche. Die Menschen leben unter der Erde – werden jedoch von Mutanten und Banditen bedroht. Nur knapp hat auch der Psychiater Adam dank Hightech-Kampfanzug überlebt – und will dieses auch weiter tun. Düstere Atmosphäre, sinistre Story, schöne Optik – ein Third-Person-Shooter, den man im Auge behalten sollte.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

DMC

Viel Kritik gab's und gibt's am Neustart der Hack-and-Slay-Serie »Devil May Cry«, die aktuell bei »Enslaved«-Macher Ninja Theory heranreift. Wie ein Drogensüchtiger sehe der jüngere Dante aus; dünn, ausgemergelt, mit halb nackter Hühnerbrust. »Devil May Cry«-Macher Hideki Kamiya meint jedoch, die Fans sollten abwarten und sich nicht vom ersten Eindruck täuschen lassen. Hoffentlich behält er Recht.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

BIOWARES GEHEIMPROJEKT

Bis zum Redaktionsschluss ein totales Geheimnis: das neue Game von »Mass Effect«-Entwickler Bioware. Ein kurzes Bild von einem Kerl mit Waffe kündigt das Spiel im Web an. Ein auf der Bioware-Facebook-Seite gestreuter QR-Code verweist auf den britischen Geheimdienst. Was soll das? Ein Geheimagenten-Rollenspiel in der nahen Zukunft? Bald wissen wir's.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

FORZA MOTORSPORT 4

Zu Weihnachten 2011 könnte »Forza Motorsport 4« erscheinen. Das verkündete Kudo Tsunoda, Kreativer Leiter der Kinect-Abteilung bei Microsoft. Damit hat sich das Entwicklerstudio Turn 10 viel vorgenommen. Vor allem wenn die 360-exklusive Rennsimulation »Gran Turismo 5« für die Playstation 3 tatsächlich ebenbürtig werden soll.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

Im kommenden Jahr zieht Genexperiment und Höllenmädel Alma alle Register. Koop-Modus und Horror-Feeling pur sollen den neuen Teil der Ego-Shooter-Reihe zu einem besonderen Erlebnis machen, wie Produzent Jason Frederick immer wieder betont. Die morbide Story jedenfalls gefällt und hat's faustdick hinter den Ohren: Der Held und weniger missratene Sohn von Geist Alma – Point Man – macht sich auf die Suche nach seiner Mutter. Sein Ziel? Die Geburt von Almas drittem Kind verhindern. Nicht auszumalen, was der ungeborene Sprössling anrichten könnte, liebe man auch ihn auf die Menschheit los. Mitstreiter an seiner Seite: Der Geist seines ungeliebten Bruders Paxton Vettel. Wieso, weshalb, warum? Wollen die Macher glaubhaft erklären. Fakt jedenfalls ist, dass es erstmals im Koop-Modus zur Sache geht. Kranker Humor, geniale Gruselatmosphäre und eine gehörige Portion Action versprechen schon jetzt Shooter-Spaß mit Gänsehaut-Garantie – vorausgesetzt, die deutsche Version fällt nicht wieder der Schere zum Opfer.

Hitpotenzial | 8.0 von 10



Hersteller | Warner Bros. **Entwickler** | Day 1 Studios **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Termin** | 25. März 2011

FEAR 3

Abtreibung für den Weltfrieden.



Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Inxile **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **Termin** | 1. Quartal 2011

HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Hetzjagd durchs Mittelalter.

Eine vollends geglückte Reanimation sieht anders aus: Im Jahr 2009 hat Codemasters versucht, die Militär-Taktik-Saga »Operation Flashpoint« wiederzubeleben. So richtig mag die Community »Dragon Rising« trotz 220 Quadratkilometer großer Spielwelt, authentischer Waffen und feiner Grafik aber immer noch nicht annehmen. Kleinigkeiten sind's, die viele bis heute abschrecken, einen Blick zu riskieren. Mit »Red River« soll nun alles besser und vor allem besagte Ungereimtheiten behoben werden.

Das Szenario diesmal: 2011 marschieren US-Marines in die Ex-Sowjetrepublik Tadschikistan, um den hier brodelnden Konflikt zwischen Aufständischen und der chinesischen Volksbefreiungsarmee zu entschärfen. Wie schon im Vorgängerspiel dient eine offene Welt mit unterschiedlichsten Geländetypen als Basis für harte Taktik-Action. Heißt wie gehabt: Gebiete erobern, Geschützstellungen ausheben und gezielt Personen eliminieren. Geht sowohl in der Solo-Kampagne als auch im Koop-Modus mit bis zu vier Spielern. Neu sind hingegen Erfahrungspunkte, Luftschläge und Nahkampfattacken.

Hitpotenzial | 8.5 von 10



Hersteller | Codemasters **Entwickler** | Codemasters Guildford
Genre | Ego-Shooter **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **Termin** | 2. Quartal 2011

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

Spiel es noch mal, Onkel Sam!

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Andy the X: Neben den ganzen Fortsetzungen wäre es schön, wenn auch einige neue Spieleperlen auftauchen würden.



» Bioshock mit Aliens? Wieso nicht... «

Hersteller | 2K Games Entwickler | 2K Marin Genre | Ego-Shooter Spieler | 1 - unklar Xbox Live | unklar Termin | 2011

XCOM Ab in die Scheune, die Aliens kommen!

Wer weiß schon, ob die Verschwörungstheoretiker weltweit nicht doch Recht haben. Ob in geheimen Lagerhallen von Militärs und Geheimdiensten nicht doch Alienraumschiffe verstauben und tote Extraterrestrische in Reagenzgläsern auf Eis liegen. Dieses Gedankenspiel liegt »Xcom« zu Grunde, dem neuen Ego-Shooter von 2K Marin, jenen, die uns »Bioshock 2« brachten. Angesiedelt in den 50er-Jahren übernimmt der Spieler FBI-Agent William Carter, der einer geheimen Anti-Alien-

Einheit unterstellt ist. Denn ohne Wissen der Bevölkerung sind die garstigen Außerirdischen schon unter uns; tarnen sich als Menschen, planen eine Invasion und die Versklavung der menschlichen Spezies. Um das zu verhindern, geht's in Ego-Shooter-Manier auf Streife. In einem lauschigen Vorort Aliens unter den Bewohnern ausfindig machen, diese dann mit Schrotflinte und Maschinenpistole umholzen – klingt irgendwie nach »Bioshock« mit Aliens? Wieso nicht! Spannend: Der Name »Xcom« ist

Legende, stützt sich auf eine Taktik-Reihe für PC. Und deren Erbe soll nicht vernachlässigt werden. So gibt's etwa ein geheimes FBI-Hauptquartier: Dort forschst du an Alienartefakten, überwachst Ufo-Landungen und beobachtest sexy Sekretärinnen, wie sie Berichte über Alienaktivitäten abtippen. Klar, viel ist zum Neustart der Alien-Saga noch unter Verschluss. Aber erste Eindrücke versprühen Akte-X-Atmosphäre pur.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

Hersteller | Square Enix Entwickler | Feel Plus Genre | Action Spieler | 1 - unklar Xbox Live | ja Termin | 21. Januar 2011

MINDJACK Der Geist in der Maschine.



Schon mal vom 2005 erschienenen Ego-Shooter »Geist« für den Gamecube gehört? Nun, »Mindjack« greift ganz klar ein Kernelement dieses vergessenen Juwels auf. Nämlich das körperlose Umherschweben und anschließende »Übernehmen« von Maschinen und Menschen. Angesiedelt in einer futuristischen Cyberpunk-Welt im Jahre 2031, schlüpft man in die Rolle des Spezialagenten Jim Corbijn. Er lebt in

einer Zeit, wo praktisch jeder – der Technik sei Dank – die eingangs erwähnten Fähigkeiten beherrscht. Eine erste Demo beginnt furios: Kaum landet Held Jim auf dem als Szenario dienenden Flughafen, um Zielperson Rebecca Weiss festzunehmen, wird das Areal von Soldaten und Robotern überrannt, die es auf seinen und ihren Kopf abgesehen haben. Doch Jim weiß sich zu wehren, hechtet in »Giers of Wor«-Style hinter jede Deckung,

kämpft verbittert und übernimmt die Körper seiner Feinde, um herauszufinden, warum all das passiert. Highlight der Sci-Fi-Ballerorgie: Der Mehrspieler-Modus im Stil von »Brink«, in dem je ein Team die Guten und eines Bösewichte verkörpert. Sieht cool aus, spielt sich innovativ und wird wahrscheinlich schon im nächsten Heft getestet!

Hitpotenzial | 8.0 von 10

WAS FEHLT UND WAS SOWIESO KOMMT

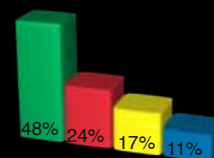
Ja, so viele Games und so wenig Platz: Opulente 104 Titel finden sich auf der Liste, die als Kandidaten für diese Vorschau in Betracht kamen. Die handschriftlich ergänzten Geheimtipps, Underdogs und spekulierten Kinect-Games für Hardcore-Spieler noch gar nicht mitgezählt. Und die Wahl, welche Games es nun auf diese Seiten schaffen sollten, war nicht leicht. So stellt unser Preview 2011 also nur einen Querschnitt dessen dar, was dich erwartet. Keine Angst also. Wir haben »FIFA 12«, »PES 12«, das neue »Call of Duty«, »Guitar Hero«, »Transformers« und »Skate« nicht vergessen. Ebenso sind uns auch die Gerüchte über ein neues »Project Gotham Racing«, »Grand Theft Auto 5« und »Syndicate« nicht entgangen. Und auch »Thief 4«, »Xcom«, »Wet 2«, »Driver: San Francisco«, »Knights Contract«, »Nerve-dead«, »Bodycount«, »From Dust«, »Dungeon Hero« und »True Crime: Hong Kong« haben wir weiterhin auf dem Schirm. Somit ist klar: Auch 2011 wird Xbox-Zockern definitiv nicht langweilig. Ganz im Gegenteil: Sie müssen sich ernsthaft Gedanken machen, wie sie so viele potenzielle Hits in ihr Zeitbudget überhaupt einplanen. Wohl dem, der schon jetzt Urlaub beantragt...

DIE LESER-KRACHER 2011

Bei Games wie »Gears of War 3«, »Rage« oder dem sicher kommenden »Call of Duty« ist schon jetzt abzusehen, dass sie echte Leserlieblinge werden, sich verkaufen wie warme Semmeln und Bier auf der Wiese. Und dass »Duke Nukem Forever« als tot geglaubte, lebende Legende seine Fans finden wird, ist ebenso in Stein gemeißelt. Doch wie schaut's mit Games wie »Alice: Madness Returns« oder »Silent Hill 8« aus, die nicht gar so polternd daherkommen? Bei denen die Werbetrömmel eher mäßig gerührt wird? Werden sie bei unseren Lesern eine Chance haben oder gar zu den Top-Games gehören?

Wer könnte das besser wissen als unsere werte Leserschaft selbst. Daher haben wir eine Umfrage im Forum auf www.360-live.de gestartet. Hier die Ergebnisse:

- Gears of War 3
- Duke Nukem Forever
- Batman: Arkham City
- Der Rest



STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Roeselinho: Ich freu mich schon sehr auf »Homefront.« Das wird bestimmt klasse mit seinen Drohnen und den Battlepoints!

MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE

Ultra-Kombo oder leichter Schlag?

- +** Liebevoll aufgemachte Figuren und Kulissen, umfangreiche und durchdachte Spielmechanik, über 30 abwechslungsreiche und ausbalancierte Charaktere, einsteigerfreundlich dank Einfach-Modus
- Bislang fehlen Erfahrungen mit der Gegner-KI und Infos zum genauen Umfang, Steuerung per Digi-Pad auf dem Xbox-360-Controller sehr schwammig und ungenau – Arcade-Stick ist Pflicht!

Und außerdem?

■ Story-Modus für Solospieler, diverse Mehrspieler-Modi für mehrere Prügel-freunde ■ Weitere Charaktere, Kulissen und Outfits sollen als Download-Inhalt folgen ■ Vier neue Flippertische im Marvel-Design für das Xbox-Live-Arcade-Spiel »Pinball FX 2« stehen ab Dezember auf Xbox Live bereit; sie heißen: »Blade«, »Wolverine«, »Spider-Man« und »Iron Man« ■ Sammlerausgabe des Spiels im schicken Schuber mit Comic für rund 70 Dollar – umgerechnet etwa 52 Euro – wird ausschließlich in den USA verkauft ■ Europäische Vorbesteller bekommen händlerabhängiges Merchandise, Details auf www.360-live.de ■ Vorgängerspiel »Marvel vs. Capcom 2« in aufpolierter HD-Grafik für 1.200 Microsoft Points auf dem Xbox-Live-Marktplatz erhältlich



Chun-Li

Die flinke Chinesin ist bereits seit »Street Fighter II« für ihre rasanten Bein- und Tritt-Techniken bekannt.



Viewtiful Joe

Der Superheld aus Capcoms gleichnamigem Videospiel ist deutlich stärker, als er zunächst aussieht.



Morrigan

Diese sexy Vampirbraut entspringt der »Darkstalkers«-Serie. Spezialität: hinterlistige Fallen.



Chris Redfield

Gerade noch Zombies in Afrika bekämpft, schlägt sich der »Resident Evil«-Agent nun auch hier mit Uzi und Schrotflinte durch.



Amaterasu

Der weiße Wolf aus der Wii- und Playstation-2-Reihe »Okami« steckt auch in diesem Spiel voller angriffsfreudiger Überraschungen.

OF TWO WORLDS

Mit »Street Fighter IV« hat Capcom das Beat-'em-Up-Genre wieder populär gemacht. Das dafür angewandte Konzept ist so einfach wie genial: Das klassische Gameplay wird in ein modernes 3D-Gewand gehüllt und um neue Inhalte, Online-Modi und unzählige Detailverbesserungen ergänzt. Das Ergebnis: bisher absolut durchschlagend!

Nun erweckt der japanische Hersteller mit genau demselben Prinzip eine weitere Spieleserie zu neuem Leben: Marvel vs. Capcom. Moritz Wanke über einen Kampf, der dich sprichwörtlich vom Hocker haut.



kurz & knapp

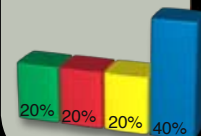
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die besten Kämpfer aus Capcoms und Marvels Universum treffen sich zum Schlagabtausch.

das ist drin

- Schläge
- Tritte
- Spezialattacken
- Begeisterung



Beat 'em Ups sind tot! Sich in eine Arena zu stellen und seinen Gegnern mit Faust, Fuß und Feuerball die Energiebalken leerkloppen, das war zwar auch in den vergangenen Jahren möglich, aber irgendwie nicht mehr so angesagt. Bis in die späten 90er-Jahre stehen »Tekken«, »Soul Calibur« und wie sie alle heißen noch auf der Favoritenliste vieler Gamer, dann aber kommt das Aus. Ego-Shooter und Rollenspiele erobern im großen Stil die Domäne der Konsolenspiele, überfluten seit Anfang des neuen Millenniums den Markt. An eine Wiedergeburt der Kampfspiele mag niemand mehr so recht glauben – bis zum 20. Februar 2009. Hersteller Capcom veröffentlicht »Street Fighter IV« und läutet damit eine neue Ära des Genres ein. Wie ein Kometenschlag trifft der Titel den Nerv der Spieler, boxt sich innerhalb weniger Tage bis in die Top Ten der Verkaufscharts durch. Seitdem ist die Nachfrage wieder da und die Fans lechzen nach mehr. Beflügelt vom Erfolg will Capcom mit »Marvel vs. Capcom 3« im Februar 2011 nun eine weitere Serie zu neuem Leben erwecken. Nach zehn Jahren Wartezeit folgt somit der dritte Teil der Zusammenarbeit zwischen der japanischen Traditionsschmiede Capcom und dem Comic-Gigant Marvel. Chris Redfield und Chun-Li gegen Spider-Man und Wolverine – ein Konzept, das nicht nur Genre-Fans begeistert. Davon konnte sich 360 Live anhand einer Vorabversion selbst überzeugen.

STARS, WOHIN MAN BLICKT

Warum die beiden Welten erneut kollidieren, das bleibt noch ein Geheimnis. Sicher ist nur: Marvel-Fiesling Doctor Doom hat sich mit »Resident Evil«-Schurke Albert Wesker verbündet. Zusammen mit ihren treuen Untergebenen wollen sie die Weltherrschaft an sich reißen und die Menschheit unterjochen. Das schreit natürlich nach Superhelden, die die Schergen in ihre Schranken weisen. Und mit bekannten Gesichtern aus dem Capcom- und Marvel-Universum stehen auch schon genau die Richtigen für diesen Job am Start. Über 30 Frauen, Männer und Mutanten steigen in den Ring; darunter die beiden »Street Fighter«-Superstars Chun-Li und Ryu sowie die Marvel-Ikonen Hulk und Wolverine. Wasserkopf-Held Viewtiful Joe aus der gleichnamigen Spielreihe für Nintendo Gamecube und Wolfsgott Amaterasu aus »Okami« dürften Xbox-360-Besitzern dagegen weniger geläufig sein. Umso bekannter dafür: »Resident Evil«-Protagonist Chris Redfield, die Superhelden Thor, Iron Man und Captain America sowie die beiden lasziv gekleideten »Darkstalkers«-Sextomben Felicia und Morrigan. Die »Devil May Cry«-Helden Dante und Trish als auch die Marvel-Bösewichte Deadpool, Super-Skrull und Dormammu geben sich ebenfalls ein Stelldichein. Retro-Ritter Arthur aus »Ghost 'n' Goblins«, der anziehende Magneto und Schwebekopf M.O.D.O.K. sind weitere Helden, die zur Auswahl stehen. Just enthüllt: Die beiden elektrisierenden Frauen Storm aus »X-Men« und das »Street Fighter IV«-Pendant Crimson Viper.

Neben den Faustschwingern auf der Disk sollen neue Herausforderer per kostenpflichtigem Download-Inhalt ihren Weg in den Kampf finden. So zum Beispiel S.T.A.R.S.-Agentin Jill Valentine, die kurz nach Spiel-Veröffentlichung für ein paar Microsoft-Points erhältlich sein wird. Schade trotzdem, dass die junge Dame nicht bereits im Lieferumfang enthalten ist – mal schauen, wie lange die Hersteller mit dieser Philosophie noch Erfolg haben. Großartig dagegen, dass sich, trotz der Menge an verfügbaren Kämpfern, jeder einzelne auch anders spielt. Die Stärken und Schwächen wirken durchdacht und ausbalanciert. Übermächtige Charaktere wie bei »Street Fighter IV« mit Ryu und Sagat sind hier nicht mehr anzutreffen. Ebenfalls anders als beim Genre-Primus ist der Team-Aufbau, der wie bereits beim zweiten Teil von »Marvel vs. Capcom« mit ein paar Eigenheiten zu motivieren versucht. Statt lediglich mit einer Figur in die Schlacht zu ziehen, kämpfen je drei Charaktere pro Team gegeneinander. Jeder der drei hat einen eigenen Energiebalken, den es mit harten Schlagkombos zu dezimieren gilt. Mit der LB- und RB-Schultertaste tauscht der aktive Kombattant seinen Platz mit



Hulk

Marvels grüner Held lässt gern seine Muskeln spielen und reißt dafür auch mal ganze Gebäude nieder.



Iron Man

Der Mann im Milliarden-Dollar-Kampfanzug röstet sein Gegenüber gerne mit der Plasmakanone.



Thor

Ein Schlag mit Thors Hammer lässt Blitze hervorschießen, die regelrecht elektrisierend auf den Gegner einwirken.



Captain America

Der Inbegriff eines amerikanischen Superhelden nutzt vor allem sein Rundschild als bevorzugte Waffe.



Wolverine

Aus den Armen des »X-Men«-Anführers schießen gefährliche Adamantium-Klingen hervor, die im Kampf als auch beim Grillen praktisch sind.



✕ Marvelpedia

COMIC, KINO, VIDEOSPIEL

Zugegeben, die große Zeit der Comics ist bei uns in Deutschland schon seit ein paar Jahren vorbei. Nur noch vereinzelt findet man hierzulande am regulären Kiosk die kleinen Grafiknovellen. Zu den Top-Verlegern gehört, neben DC Comics und Dino Comics, der weltweit erfolgreichste Comic-Produzent Marvel. Bereits seit 1939 veröffentlicht das amerikanische Unternehmen zunächst unter dem Namen Timely Comics, seit 1950 unter dem Namen Atlas Comics und ab 1960 unter dem Namen Marvel Comics die packenden Bildgeschichten. »Die Fantastischen Vier«, »Hulk«, »Blade«, »Spider-Man«, »The Punisher«, »Ghost Rider«, »Daredevil« und andere Superhelden-Serien haben es sogar nach Hollywood auf die große Leinwand geschafft. Film-Adaptionen zu »Captain America«, »Thor« und »The Avengers« sind derzeit in Produktion und sollen in den nächsten Jahren folgen. Folglich können Fans auf viele weitere bekannte Gesichter im Spiel hoffen. Gummimann Mr. Fantastic wäre doch zum Beispiel ein guter Ersatz für Dhalsim aus »Super Street Fighter IV«, oder? Außerdem hat Disney Ende 2009 Marvel für über vier Milliarden Dollar aufgekauft. Da kommt natürlich schnell der Gedanke auf, dass Micky Maus auch mal mit in den Ring steigen könnte. Mit Donald, Goofy und den anderen Stars aus Entenhausen, sorry, Entenhausen kloppen – zu schön um wahr zu sein? Leider ja. Denn einen Auftritt der Disney-Figuren hat Capcom bereits ausgeschlossen. Schade.



Dass neben Mechanik und Gameplay auch Story und Dialoge stimmen, darum kümmert sich Autor Frank Tieri. Die Comic-Welt verdankt ihm bereits Geschichten zu »Wolverine«, »Iron Man« und »New Excalibur«.

einem auf der Ersatzbank. Liegt das ganze gegnerische Team am Boden, gilt die Runde als gewonnen. Durch diese Dreier-Gruppierung betont »Marvel vs. Capcom 3« vor allem taktische Finesse: Will ich lieber aggressiv und offensiv spielen? Oder doch lieber mit passiven Konterattacken überraschen? Oder auch beides? Die Möglichkeiten durch diese Zusammenstellungen scheinen schier unendlich, und die Motivation, jede Figur mindestens ein Mal auszuprobieren, steigt dadurch deutlich.

ROUND ONE, FIGHT

Kämpfer ausgesucht? Gut, dann auf in die Schlacht. Mit dem Digi-Pad bewegt sich der Faustschwinger auf einer 2D-Schiene geschmeidig wie eine Raubkatze nach links und rechts oder hüpft in die Höhe. Ausweichmöglichkeiten in den Raum, wie bei »Tekken« und »Soul Calibur«, fallen flach. Ferner konzentriert sich »Marvel vs. Capcom 3« auf nur drei Angriffstasten statt auf die von »Street Fighter IV« gewohnten sechs: Mit den X-, Y- und A-Tasten vollführt der Kämpfer einen leichten, mittleren und starken Angriff. In Verbindung mit Halb- und Viertelkreis-Bewegungen sowie ähnlich akrobatischen Tastenkünsten auf dem Digi-Pad starten die Charaktere vernichtende und effekthelbe Spezialangriffe: Ryu schleudert dem Feind blaue Feuerbälle entgegen, Chris Redfield packt seine Uzi aus und pumpt Blei in sein Gegenüber. Donnergott Thor schwingt seinen Hammer und malträtiert seinen Gegner mit Elektroschocks, während die sexy Vampirbraut Morrigan bevorzugt hinterlistige Fallen aufstellt; der grüne Muskelprotz Hulk wiederum reißt gleich den ganzen Boden auf und wirft riesige Brocken auf seine Rivalen. Das alles sieht nicht nur hübsch aus, sondern führt außerdem fatalen Schaden herbei. Das Einstudieren der Kommandoliste ist somit Pflicht, um bei den pfeilschnellen Gefechten zu überleben. Denn hier geht's richtig zur Sache. Schlag-Kombos von 40, 50 Treffern sind keine Seltenheit und werden neckisch mit Sprüchen wie »Viewtiful« oder »Süß« kommentiert.

Einsteigern dürfte da vor allem der praktische Einfach-Modus entgegenkommen. Mit einer Kombination aus Y-Taste und einer Richtungstaste praktiziert die Figur bereits ihre vier wichtigsten Spezialattacken. Mit jedem ausgeteilten und eingesteckten Treffer füllt sich zudem ein Stück der Ultra-Leiste am unteren Bildschirmrand. Wer mindestens Level eins von maximal fünf erreicht hat, lässt via LT-Schultertaste eine der vernichtenden Ultra-Kombos vom Stapel. Iron Man zum Beispiel packt eine übergroße Plasmakanone aus und brutzelt damit seinen Gegner mehrere Sekunden lang; das kommt etwa Ryus übergroßem Feuerball-Strahl gleich. Thor entfacht dagegen ein gewaltiges Gewitter und grillt seinen Kontrahenten mit Blitzen. Jemand Hunger auf Spinnen-Steak medium? Kleiner Scherz. Wer die LT-Schultertaste mit der RB- oder LB-Schultertaste kombiniert, holt zum vernichtenden Doppelschlag mit einem Kame-



Ryu

Der Meister des Feuerballs muss natürlich dabei sein und spielt sich auch hier souverän wie immer: Shoryuken!



Felicia

Bei der attraktiven Katzenfrau aus »Darkstalkers« sind nicht nur die Krallen äußerst scharf. Rrrrr...



Dante

Wer den Schnetzelkönig aus »Devil May Cry« kennt, weiß bereits um seine pfeilschnellen Schwertattacken.



Zero

Vor allem wegen seiner mächtigen Laserschwert-Attacken lieben ihn Fans seit seinem Debüt in »Mega Man X«.



Jill Valentine

Die junge S.T.A.R.S.-Agentin ist, wie Chris, ebenfalls eine schussfreudige Heldin aus dem ersten »Resident Evil«.



Vor allem die animierten Hintergründe wissen zu gefallen: Hier zum Beispiel Kattelox Island, das langjährige Spieler aus »Mega Man Legends« auf der Ur-Playstation kennen.



× Rede und Antwort:

NACHGEFRAGT BEI RYOTA NIITSUMA



Nach zehn Jahren holt Capcom einen weiteren Klassiker aus der Versenkung: »Marvel vs. Capcom«. Doch warum hat der Hersteller dafür so lange gebraucht? Was macht das Spiel einzigartig? Und wird Chuck Norris mit seinem Roundhouse-Kick auch Chris Redfield besiegen können? Fragen, zu denen nur Produzent Niitsuma-san eine Antwort kennt.

360 Live: Der Spielhallen-Klassiker »Marvel vs. Capcom 2« ist gerade zehn Jahre alt geworden. Was ist der Grund, dass Capcom nach so vielen Jahren einen dritten Teil entwickelt?

Ryota Niitsuma: Capcom hat sich in letzter Zeit darauf konzentriert, Actionspiele zu produzieren. Allerdings gab's immer wieder interne Diskussionen über die Entwicklung von Kampfspielen, die letztendlich zu »Street Fighter IV« und »Tatsunoko vs. Capcom« – Letzteres ist für Wii – geführt haben. Nach dem Erfolg dieser Titel können wir die »Marvel vs. Capcom«-Serie nicht einfach links liegen lassen. Deswegen haben wir angefangen, mit Marvel Entertainment zu verhandeln und Teil Drei auf die Beine zu stellen.

360 Live: Nachdem »Street Fighter IV« und »Super Street Fighter IV« sehr populär sind und immer noch fleißig gespielt werden, warum sollten Spieler nun bald zu »Marvel vs. Capcom 3« zu wechseln?

RN: Die »Street Fighter«-Serie verlangt dem Spieler schwierige Manöver und Taktiken ab. Die »VS«-Reihe besticht dagegen mit einfacher Steuerung und blitzartigen Hyper-Kombos. Hinzu kommt eine vielfältige Kämpferriege, die aus Marvel- und Capcom-Charakteren besteht und die es einem ermöglicht, sein ganz eigenes Dreamteam zusammenzustellen.

360 Live: Wie wollen Sie Spieler überzeugen, jede Figur auszuprobieren?

RN: Wir versuchen, jeden Charakter einzigartig zu machen. Deswegen hoffe ich, dass der Spieler – je besser er wird – auch immer mehr Kämpfer ausprobieren möchte. Außerdem können manche Dinge nur durch bestimmte Charaktere freigeschaltet werden. Das dürfte ein weiterer Anreiz sein, jeden auszuprobieren.

360 Live: Was ist Ihre persönliche Lieblings-Kämpferperformance?

RN: Das ändert sich momentan mit jeder Ankündigung neuer Charaktere. Momentan wären es Morrigan, Amaterasu und Wolverine. Aber ich probiere selbstverständlich auch andere Kombinationen aus.

360 Live: »Devil May Cry«-Star Dante tritt im alten Design auf, nicht im neuen. Gefällt Ihnen das neue Outfit nicht?

RN: Dante wurde in einem frühen Entwicklungsstadium von »Marvel vs. Capcom 3« entwickelt. Der neue Dante wurde erst einige Zeit nach der Veröffentlichung des Promo-Videos zu »Marvel vs. Capcom 3« vorgestellt. Deswegen sieht Dante eben so aus, wie er ursprünglich aussah.

360 Live: Was glauben Sie, wer bei einem direkten Duell gewinnen würde: Chuck Norris oder Chris Redfield?

RN: Sehr gute Frage. Wenn wir nach den Fähigkeiten gehen, würde ich Chris einen Vorteil einräumen. Aber es sieht so aus, als könnte Chuck eine Menge beeindruckender Dinge machen. Als Produzent von »Marvel vs. Capcom 3« bin ich natürlich auf Chris' Seite. Will ja nicht meinen Helden in den Rücken fallen.

Das ganze Interview gibt's auf www.360-live.de

raden aus – bei erfolgreichem Treffer ist der K.O. des Malträtierten unausweichlich.

LUFTANGRIFF VORAUSS!

Dieses Schlaggewitter löst sich auch gern mal vom Boden und geht oben in der Arena weiter: Wer seinem Gegner mit der A-Taste einen Uppercut verpasst, reißt ihn damit unmittelbar in die Höhe. Jetzt schnell nach unten und nach oben auf dem Digi-Pad drücken, schon springt der eigene Kämpfer hinterher. Hier kommen gleich die neuen und herrlich dynamisch wirkenden Aerial-Kombos zum Einsatz: Schnell die Angriffstasten für leichten, mittleren und starken Angriff in Folge drücken, danach mit der RB- oder LB-Schultertaste den Charakter wechseln und die Schlagfolge wiederholen. Das Ganze noch mit dem dritten Kämpfer ausführen, schon ist der erste Kontrahent weichgeprügelt – das fetzt! Generell erleichtert der Einsatz der anderen Kämpfer den Siegeszug. Statt die Schultertasten zum Austausch länger zu drücken, ruft ein kurzer Tipper die Ersatzfigur für wenige Sekunden in den Ring. Dabei führt der Komplize automatisch eine kurze Spezialattacke aus, die gerade bei Kombos praktisch ist und in eingegengten Situationen als Rettungsanker dienen kann. Ferner hat der Figurentausch zusätzliche Vorteile: Solange ein Charakter auf der Ersatzbank ausharrt, regeneriert sich automatisch ein Teil seiner Lebensenergie. Alternativ kann diese rundenrettende Funktion via gleichzeitigem Drücken aller vier Aktionstasten direkt im Kampf ausgeführt werden. Folge: Eine rote Heil-Aura erleuchtet die Figur. Allerdings lässt sich diese Fähigkeit nur ein Mal pro Runde aktivieren, weshalb der Einsatz gut überlegt sein will. Zumal diese Aura einen Charakter-abhängigen Geschwindigkeits- oder Schlagbonus mit sich bringt und von schlachtentscheidender Bedeutung sein kann.



BIO

Name | Ryota Niitsuma
Firma | Capcom
Position | Produzent
Arbeitet gerade an | Marvel vs. Capcom 3
Schon gewusst? | Der Japaner ist seit einiger Zeit ein gefragter Mann, wenn es um Beat 'em Ups geht. Schon bei »Street Fighter IV« und »Tatsunoko vs. Capcom« hatte er seine Finger im Spiel. Jetzt tüftelt er als Produzent an »Marvel vs. Capcom 3«, schaut, dass Gameplay sowie Charaktere passen und alles miteinander harmoniert.



Doctor Doom

Der Name ist Programm: Wo dieser Fiesling auftritt, da herrscht die absolute Verdamnis.



Super-Skrull

Marvels geschickter Kobold überraschte schon »Die Fantastischen Vier« mit schnellen Angriffen.



Dormammu

Neben seinem brennenden Kopf hat sich dieser Scherger vor allem durch das Erschaffen von Schwarzen Löchern einen Namen gemacht.



Deadpool

Der flinke Ninja rutscht geschmeidig über den Boden und zögert nicht, seine beiden Katana einzusetzen.



Magneto

Der »X-Men«-Oberschurke schwebt vorzugsweise durch die Arena und überrascht mit fiesem Luftangriffen.

✖ Capcom gegen die Welt

MARVEL, SNK, TEKKEN, TATSUNOKU...

Capcoms Spielfiguren treten gegen Marvels Superhelden an – ungewöhnlich? Keineswegs: Die Helden der japanischen Spieleschmiede steigen schon seit längerem in so genannten »Crossovers« gegen zahlreiche Stars anderer Hersteller in den Ring. Neben den beiden ersten »Marvel vs. Capcom«-Games gibt's zum Beispiel noch das letzte Jahr auf Nintendo Wii veröffentlichte »Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars«, wo Ryu und Co. gegen die Recken der gleichnamigen Manga-Fabrik antreten. In »Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000« geht's wiederum gegen die Kämpferriege aus der beliebten Spielhallen-Serie »The King of Fighters« von SNK. Und bei »Capcom Fighting Revolution« polieren sich die Jungs und Mädels aus den hausinternen Titeln »Street Fighter«, »Red Earth« und »Darkstalkers« die Visagen blank. Auch in Zukunft sind Crossover-Games in Planung: Anfang 2012 sollen die beiden Beat 'em Ups »Capcom X Tekken« und »Tekken X Capcom« für schlagkräftige Unterhaltung sorgen. Während die Capcom-Variante im »Street Fighter IV«-Look inklusive dazugehöriger Spielmechanik an den Start geht, dominieren beim »Tekken«-Ableger Stil und Gameplay aus Namcos Hit-Serie. Spannende Zeiten für Beat-'em-Up-Fans stehen also bevor...

Hol dir Hilfe: Mit einem kurzen Tipper auf die LB- oder RB-Schultertaste springt einer der Kameraden für wenige Sekunden in den Ring und führt eine kleine Spezialattacke aus. Die unterteilt sich in Alpha- und Omega-Angriff und wird bei der Charakterswahl bestimmt.



Die umfangreiche Gameplay-Mechanik stimmt also schon mal. Und die Grafik? Die ist so herrlich bunt und detailreich, dass sich nicht nur Comic-Fans sofort verlieben werden. Vor allem der charmante Zeichenstil weiß zu gefallen und erinnert schnell an eine interaktive Version der Marvel-Werke. Unglaublich, aber wahr: Unter der Haube arbeitet die hauseigene »MT Framework«-Engine, die bereits »Resident Evil 5« und

»Lost Planet 2« außerordentlich hübsch in Szene setzt. Trotz des 2D-Aufbaus der Arenen sind Figuren und Hintergründe in detaillierter 3D-Grafik gehalten. Gerade die animierten Kulissen sind neben den knackigen Spezial-Effekten eines der Highlights und verändern sich sogar im Laufe des Kampfes. Da zielt beispielsweise eine Stadtparade in Manhattan den Hintergrund, während ein Lift die Kampfarena langsam in luftige Höhen hievt. Andersorts herrscht auf einem Flugzeugträger reger Schusswechsel; Kampffjets ziehen ihre Runden, Soldaten laufen in Scharen vorbei. Auch ein Exkurs ins nordische Götterreich Asgard steht auf dem Programm. Paläste, Regenbögen und Wasserfälle dienen hier als Dekoration. Ein weiterer Höhepunkt ist das Labor von Pharmakonzern Umbrella: Zungenschnalzende Licker-Monster aus »Resident Evil« kriechen unruhig durch Käfige und brechen im Laufe des Kampfes aus ihrem Gefängnis aus. Fantastisch, einfach fantastisch. Zusätzlich zündet jede Spezialattacke und jede Ultra-Kombo ein farbenfreudiges und Epileptiker-feindliches Effekt-Feuerwerk in bester Comic-Manier, das seinesgleichen sucht. Wahnsinn!

Schade gleichwohl, dass sich Capcom bislang zu Informationen bezüglich Spiel-Modi

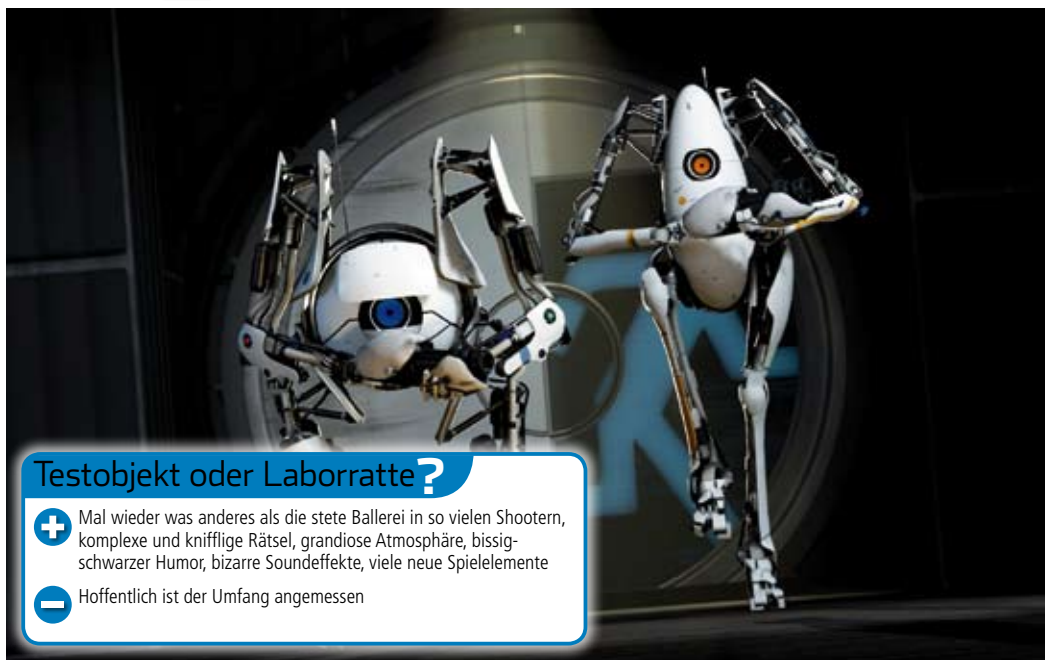
und endgültigem Umfang ausschweigt. Selbst eine Gegner-KI bleibt in der verfügbaren Vorabversion außen vor, weshalb lediglich redaktionsinterne Duelle möglich waren. Zweifel, dass das hier ein schlechtes Spiel wird, sind aber unangebracht. Bereits mit »Super Street Fighter IV« hat Capcom eindrucksvoll bewiesen, dass hier die richtigen Leute arbeiten. Allen voran der Japaner Ryota Niitsuma, der erneut die Rolle des Produzenten innehat. Mehr dazu siehe Interview-Kasten. Gut vorstellbar, dass neben einem lokalen Versus-Modus für zwei Spieler außerdem der in »Super Street Fighter IV« beliebte Tournament-Modus seinen Weg in den Marvel-Ableger findet. Hier treten bis zu acht Spieler online nacheinander an und ermitteln den Sieger im KO-Verfahren. Praktisch im Online-Kampf sind die Lizenzkarten, sozusagen die Visitenkarte des Spielers, die Kampfstatistiken und Fortschritte festhält und für jeden ersichtlich ist. Für Solisten soll zudem ein spannender Story-Modus bereitstehen, der die Geschichte ausführlich erzählt und die Hintergründe der Figuren beleuchtet. Wenn sich das nur ansatzweise so gut anfühlt wie schon jetzt die Gameplay-Mechanik, dann steht Anfang kommenden Jahres ein echter Kauf Tipp ins Haus. Und der könnte damit der neue Genre-König werden.

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

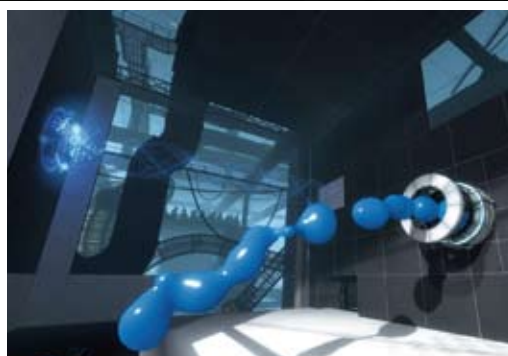
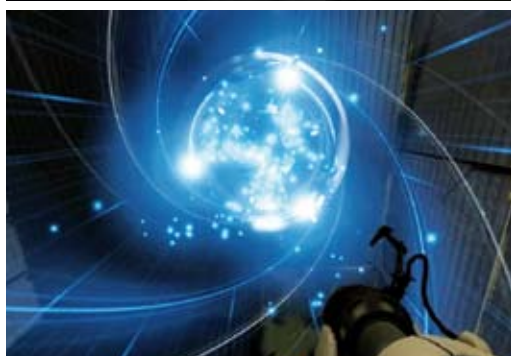
Grafik, Design und Gameplay stimmen schon mal. Wenn der Umfang ebenfalls so einschlägt, HITPOTENZIAL wird's ein todsicherer Blockbuster.

8.5 von 10



Testobjekt oder Laborratte?

- +** Mal wieder was anderes als die stete Ballerei in so vielen Shootern, komplexe und knifflige Rätsel, grandiose Atmosphäre, bissig-schwarzer Humor, bizarre Soundeffekte, viele neue Spielelemente
- Hoffentlich ist der Umfang angemessen



Erhältlich | 18. April 2011 | Status | 80% komplett

PORTAL 2

Erster Testlauf beendet. Jetzt geht's richtig los...

kurz&knapp

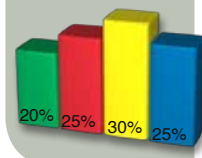
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Valve
Genre | Puzzle-Shooter
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Wirr-grandiose Rätsellei mit packender Story und viel Spielwitz.

das ist drin

- Portale
- Tests
- Robos
- Gefahr



Ein Test. Genau das war und ist der Puzzle-Shooter »Portal« vom »Half-Life«-Erfinder Valve laut PR-Mann Doug Lombardi. Ein Versuch, herauszufinden, ob der typische Shooter-Spieler auch mit einem Game aus Ego-Perspektive glücklich wird, das keine Schießereien enthält und stattdessen auf knifflige Rätsel und eine mysteriöse Story setzt. Bekanntlich ist der Testlauf geglückt, weshalb nun auch das »richtige« Spiel folgt: »Portal 2«. Und das wird größer, raffinierter und witziger. Am grundsätzlichen Konzept ändert sich nichts. Der Spieler übernimmt erneut die Rolle des unfreiwilligen Testsubjekts Chell. Die Heldin des ersten »Portal« wacht, geweckt von einem Roboter namens Wheatley, aus einem Kälteschlaf auf. Noch immer befindet sie sich im Aperture Science Enrichment Center, einer gigantischen Laboranlage. Schnell stellt sie fest, dass seit ihrem vermeintlichen Sieg über den Amok laufenden Supercomputer Glados hunderte Jahre vergangen sind; Pflanzen haben die Anlage überwuchert, Wände sind eingestürzt, vieles hat sich verändert. Chells Aufgabe: Robo Wheatley bei einem Problem helfen. Im Gegenzug will er ihr verraten, wie sie fliehen kann.

Zentrales Hilfsmittel ist erneut die Portal-

kanone. Damit schießt du ein oranges und ein blaues Portal in Wände, das zwei Orte direkt miteinander verbindet. Ausgerüstet mit nur dieser Waffe müssen verschiedene Abschnitte innerhalb der Anlage bewältigt werden. Doch das ist einfacher gesagt als getan. Blitzschnell Schalter aktivieren, Drucksensoren mit transportierbaren Würfeln beschweren, Abgründe und Säurebecken überwinden – jeder Parcours ist eine tödliche Herausforderung. Und mit fortschreitendem Spielverlauf werden immer neue Spielelemente eingeführt. Plötzlich durchfluten Laserstrahlen die Räume und müssen mit einem neuen Spiegelwürfel umgelenkt werden. Weiter geht's mit verschiebbaren Energiebrücken und pneumatischen Schleudern, die schnell lebenswichtig werden, um von A nach B zu kommen. Geöffnete Luftschleusen wiederum können dich bei geschicktem Portal-Einsatz elegant über einen Abgrund pusten oder fiese MG-Türme wegsaugen. Obendrein gilt's erstmals, mit Flüssigkeiten zu hantieren: Von blauem Repulsionsgel überzogene Oberflächen verhalten sich wie der Boden einer Hüpfburg, oranges Propulsionsgel hingegen ist glitschig und lässt dich in Irrsinnsgeschwindigkeit umherschlitern. Außerdem: Öfter als in Teil

Eins geht's hinter die klinisch weiße Fassade des Labors; in marode Fabrikationsanlagen und geheime Versorgungsabteilungen zum Beispiel. Zwischendrin stets die zynischen Sprüche von Superrechner Glados: »Lass uns unsere Differenzen beilegen. Für die Wissenschaft, ... du Monster.«

Genial: Erstmals wartet ein Koop-Modus für zwei Spieler. Chell bleibt da aber außen vor. Stattdessen übernehmen die Spieler zwei knuffige, brillant animierte Robos. Mit ihnen müssen Testkammern überwunden werden, deren Rätsel im Alleingang unlösbar sind. Timing, Kooperation und insgesamt vier einsetzbare Portale sind die einzige Möglichkeit, zu bestehen. Her damit!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Alle Zeichen stehen auf Hit, und dank Koop-Modus erwarten uns wohl regelmäßig HITPOTENZIAL zusätzliche Download-Inhalte.

8.5 von 10

**MEHRSPIELER-
MODUS
ANGESPIELT!**

Weltraum-Krieger oder Nekromorph-Futter?

- +** Clevere Mehrspieler-Ideen, stimmiges Design, sehr abwechslungsreich, starke Soundkulisse
- Die Horror-Atmosphäre könnte noch stärker betont werden, zu wenige Belohnungen für Siegertypen

Erhältlich | 28. Januar 2011 | **Status** | 80% komplett

DEAD SPACE 2

Die Addams Family auf Menschenjagd.

Nervenkitzel. Herzrasen. Angst. Kaum ein Survival-Horror-Spiel der letzten Jahre ist so intensiv wie »Dead Space«. Ende Januar geht's nun weiter mit Teil Zwei – der erstmals in der Reihe auch mit einem Mehrspieler-Modus aufwartet. Auf einem Anspiel-Event in London hat 360 Live die bluttriefenden Online-Gemetzel zwischen Menschen und Nekromorph schon mal ausprobiert ...und zittert jetzt noch.

Dreh- und Angelpunkt der Action waren zwei Karten, die direkt mit dem neuen Szenario, der XXL-Weltraumstation The Sprawl, zusammenhängen: Titan Mines und Solar Array. Während die erste Karte in den engen Minenschächten von Titan angesiedelt ist – einem Mond im Saturn-System, der während der Kampagne noch eine Rolle spielt –, fühlt sich Solar Array etwas weitläufiger an

und spielt auf vier großen Plateaus rund um die Solaranlage der Weltraumstadt. Zwei Teams ziehen abwechselnd in die Schlacht, entweder als Ingenieure des USM Marine Corps oder als fiese Nekromorph. Die menschlichen Soldaten sind dank Plasmaschneider, Schrotflinte, Sturmgewehr und Raketenwerfer zwar deutlich stärker bewaffnet als die Alienbrut, müssen dafür aber unter Zeitdruck Missionsziele erfüllen: Bombenteile suchen, zu einem Explosivgeschoss zusammenbasteln und dieses dann an den Zielort schleppen – ein Nest der Nekromorph. Das Spannende: Wer ein Bombenteil tragen muss, wird dadurch automatisch langsamer und somit fast hilflos. Nur wer im Team vorgeht, sich gegenseitig Deckung und Feuerschutz gibt, hat eine Chance, innerhalb des knappen Zeitfensters die Bombe zu zünden. Um die



Guck mal, was ich kann: Der Lurker läuft mit seinen Klebefüßen Wände hoch und packt dann seine Säurepfeile aus.

kurz & knapp

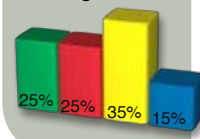
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Visceral Games
Genre | Horror-Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Taktisch ausgewogene Mehrspieler-Hatz mit vorgegebenen Zielen und Horror-Flair.

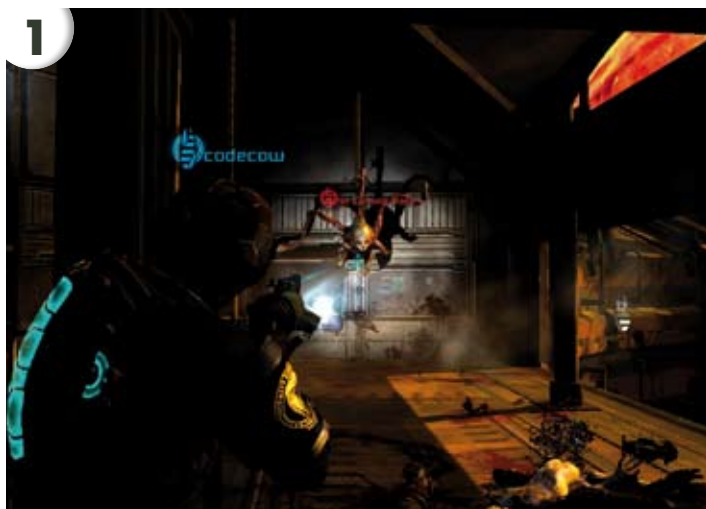
das ist drin

- Hightech-Marines
- Lowtech-Nekromorph
- Ziele
- Strategie



Und außerdem?

■ Vier-gegen-vier-Mehrspieler-Modus: Die Jungs vom USM Marine Corps müssen Aufträge abarbeiten, die Nekromorphs sie daran hindern ■ Eine Menschenklasse: Ingenieure des USM Marine Corps, vier Nekromorph-Klassen: Puker, Lurker, Pack und Spitter ■ Wie viele Karten es geben wird, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest; klar ist nur, dass sie designtechnisch alle an die Kampagne andocken



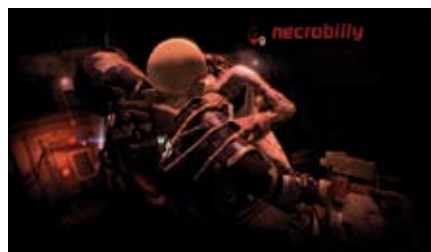
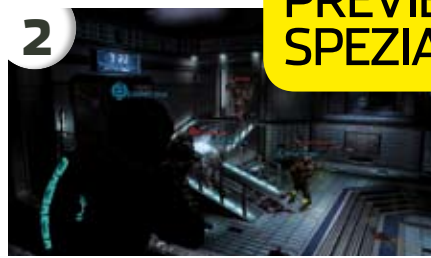
1

× Wunschliste

WAS FEHLT ZUM GLÜCK?

Menschen lieben Belohnungen, bei Spielen am besten in Form von Upgrades. Das umzusetzen, wäre hier nicht mal schwer. Entwickler Visceral könnte einfach das gut funktionierende System mit den Nano-Terminals aus dem ersten Teil in den Mehrspieler-Modus verlagern. Damit ließe sich dann des Soldaten Kampfanzug optimieren: mehr Schnelligkeit, mehr Widerstandsfähigkeit, mehr Angriffspower. Nano wäre quasi das Plasmid von morgen, die Coolness in Spritzenform. Und warum keine Kaufstationen anbieten, um während des Matches den Plasmascneider zum Flammenwerfer umzurüsten?

2



× Echt abgefahren...

HIGHLIGHTS DES MEHRSPIELER-MODUS

1 Stimmige Atmosphäre: Schreie in der Dunkelheit, flackerndes Licht. Obwohl sich der Mehrspieler-Part recht actionlastig spielt, fühlt er sich meist immer noch so gruselig wie »Dead Space« an.

2 Wenig Bildschirm-Anzeigen: Viele Spiele mit Mehrspieler-Modus sind mit Informationen überfrachtet. Nicht so hier. Selbst der in einem Spiel-Modus auftauchende Countdown-Timer ist clever und kaum störend ins Leveldesign eingebunden.

3 Viel Abwechslung: An Wänden hochklettern, Gegner im Sprung anfallen, sie im Nahkampf zerfleischen oder geschickt mit Erbrochenem töten – klingt morbide, erinnert an »Left 4 Dead«, riecht nach Mordsspaß!

3



Atmosphäre nicht zu stören, verzichten die Macher nahezu komplett auf Bildschirm-Einblendungen. Lediglich die Position der Teamkameraden und das nächste Missionsziel werden angezeigt. Gänsehaut-Feeling garantiert! Die Munition hingegen hat man stets auf dem Display seiner Waffen im Blick, der Countdown taucht immer wieder in Form digitaler Uhren im Level auf.

ROUND TWO, FIGHT

Ist das Nest der Alienbiester zerlegt, heißt's Seitenwechsel. Anders als bei den Menschen stehen bei der Addams Family vier Klassen zur Verfügung: Spitter, Lurker, Pack oder Puker. Alle haben zwei entscheidende Vorteile: zum einen den Röntgenblick, mit dem sich leicht

die Routen des Gegners ausmachen und Hinterhalte planen lassen. Zum anderen wird der Gesundheitszustand der menschlichen Hirnlieferanten angezeigt. Grün steht für volle Energie, Rot bedeutet, dass der Marine fast hinüber ist. Ferner dürfen die Nekromorph frei entscheiden, wo sie wiederbelebt werden wollen. Direkt vor der Nase eines USM-Kämpfers, hinter ihm oder doch lieber in einem Lüftungsschacht, um dem Feind aufzulauern?

Die Klassen spielen sich stark unterschiedlich: Während der Lurker als Quasi-Scharfschütze an Wänden hochkrabbeln und bis zu drei Säurepfeile verschießen kann, ist die Babyschabe Pack eine echte Nahkampfsau. Wie alle Necromorph verfügt auch Pack über eine Kombifunktion – einen Knopf plus Stick drücken und schon krabbelt das Ding blitzschnell über den Boden, springt an einem Menschen hoch und beißt ihm genüsslich in den Hals. Ob Mensch oder Alien überlebt, entscheidet ein Quicktime-Reaktionstest – wer am effektivsten auf vorgegebene Tasten hämmert, gewinnt. Ist der Soldat schneller, reißt er dem Pack den Schädel ab. Ohnehin ist das ganze Spiel extrem blutig. Ständig fliegen Köpfe, Arme und Beine umher. Blut fließt in Strömen und nicht selten zieren abgenagte Menschenkadaver den Boden, der nur spärlich von flackernden Lampen beleuchtet wird.

Die Technik bietet zwar kaum Wow-Effekte, macht aber einen guten Job und inszeniert die eigentlich sehr actionlastige Spielmechanik immer wieder wie einen Sci-Fi-Thriller – ganz im Stil des Originals. Dir wird der kalte Schweiß den Rücken runterlaufen, wenn plötzlich ein Kollege von der Zunge eines Spitter angesaugt wird und er von messerscharfen Krallen durchbohrt wird. Die wohl schrillste Einheit ist der Puker – der kotzt seine Gegner in drei Ausbaustufen so richtig schön voll – die Soldaten ersticken quasi am Erbrochenen. Vor allem »Left 4 Dead«-Fans werden diese Momente lieben.

Benjamin Kratsch

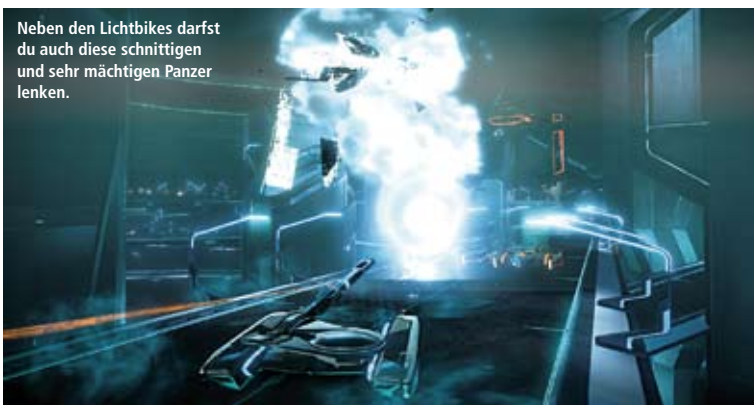
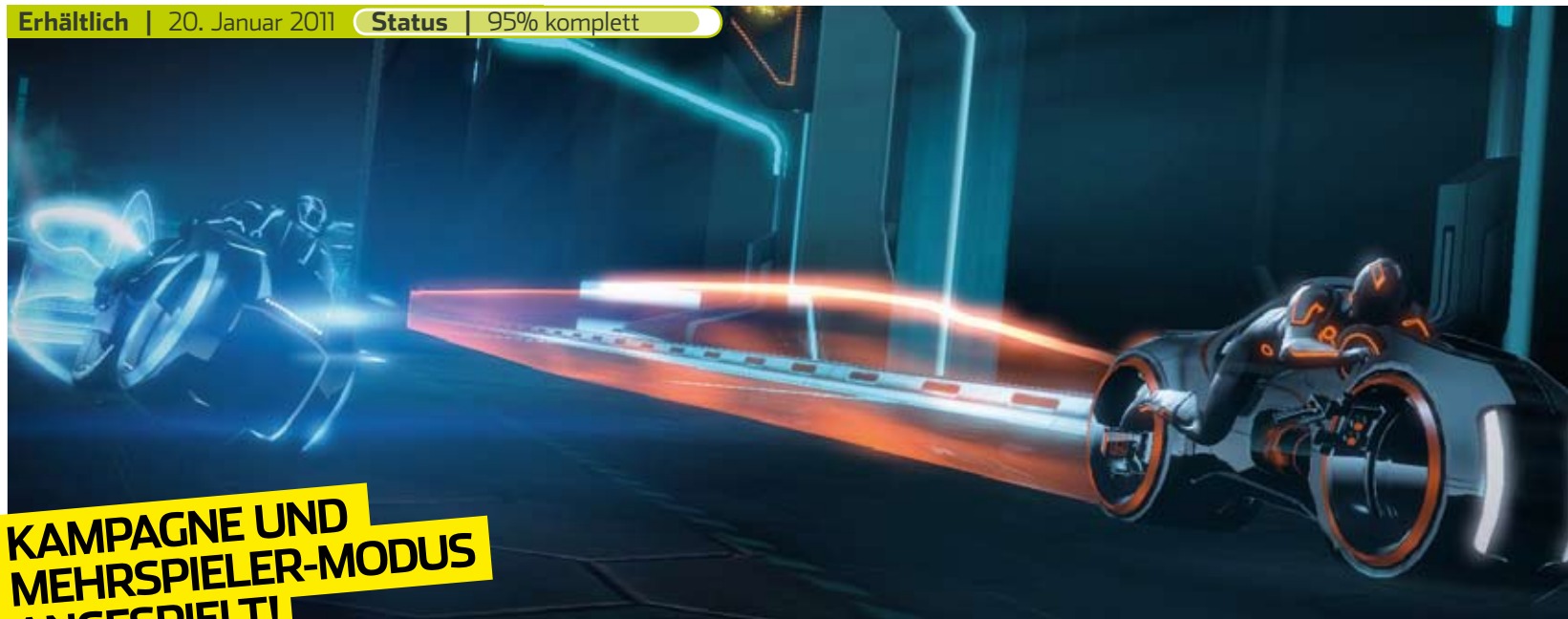


360 LIVE sagt...

Statt dumpfem Geballer gibt's missionsbasierte Schlachten. Jedoch muss dringend HITPOTENZIAL ein Upgrade-System her, um die Langzeitmotivation aufzupeppen.

8.0 von 10

**KAMPAGNE UND
MEHRSPIELER-MODUS
ANGESPIELT!**



Neben den Lichtbikes darfst du auch diese schnittigen und sehr mächtigen Panzer lenken.

kurz & knapp

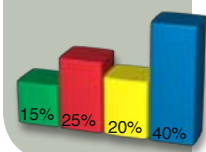
Hersteller | Disney
Entwickler | Propaganda Games
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nostalgisches Design, geschmeidige Kletterpassagen, rasante Action – auch zu mehreren.

das ist drin

- Lichtbikes
- Diskusse
- Parkour
- Neonfarben



TRON: EVOLUTION

Die Bestimmung jedes Virus – ausbreiten, infizieren, vernichten.

Das Jahr 1982. Computer und Videospiele erfreuen sich immer größer werdender Beliebtheit und bahnen sich unaufhaltsam den Weg in die Wohnzimmer. Zur selben Zeit kommt »Tron« in die Kinos. Ein zeitloser Film, der Bits und Bytes, Schaltkreise und Algorithmen wahrscheinlich zum ersten Mal personifiziert. Er zeigt sie dargestellt als Menschen, in einer Welt voller pulsierender Lichter und einfacher Formen. Alltägliche Rechenprozesse, wie das Löschen von Daten, sind durch videospieldähnliche Kämpfe in Szene gesetzt. Der einzigartige Stil vermischte virtuelle und reale Welt in einer bis dato ungesesehenen Interpretation, die sofort Kultstatus erlangt. Videospiele zum Thema lassen nicht lange auf sich warten. Während das gleichnamige Game für Spielhallen-Automaten das erste wegweisende Actionelement des Films – die Wettrennen auf sogenannten Lichtbikes – furios inszeniert, stellt »Tron: Deadly Discs« für Atari 2600 das zweite prägende Actionelement in den Vordergrund: die Diskus-Duelle. Viele weitere Spiele rund um »Tron« folgen.

Ein weiterer »Tron«-Film lässt jedoch auf sich warten. Ganze 29 Jahre lang. Genauer gesagt bis zum 27. Januar 2011. Dann nämlich setzt Disney sein Meisterwerk mit »Tron: Legacy« fort. Passendes Videospiel inklusive. Das hört diesmal auf den Namen »Tron: Evolution«, ist ein Actionabenteuer aus Verfolger-Perspektive und erscheint kurz vor dem Filmstart. Aus gutem Grund: Die Handlung nämlich spielt vor der des neuen Kinofilms und erzählt, was zu den Ereignissen in »Tron: Legacy« führt. Ob's was taugt, durfte 360 Live auf einem Anspiel-Event ausprobieren.

Das erste Demolevel beginnt rasant: Ein bläulich schimmernder Typ namens Anon, das bist du, joggt durch futuristische, stadtähnliche Gebiete, die allesamt aus von leuchtenden Linien durchzogenen Flächen bestehen – toll, trotz neuem Look wird man an den ersten »Tron«-Film erinnert. Ein Druck auf die RT-Schultertaste spornt den Helden zum Sprinten an, lässt ihn automatisch an Wänden entlangrennen und über Katapultfelder springen. Die Bewegungen

Das Spiel in Zahlen

1 Einzelspieler-Kampagne, 4 Mehrspieler-Modi: Desintegration, Team-Desintegration, Bit-Läufer und Energiesammler; 4 Mehrspieler-Karten, 4 Fahrzeuge: 3 Motorräder und ein Panzer, 4 verschiedene Diskusse, maximal 10 Spieler gleichzeitig, Charakteraufstufung bis Level 50.

Und außerdem?

- Unterstützt stereoskopische Bildwiedergabe, sofern ein geeignetes Fernsehgerät zur Verfügung steht
- Sehr kurze Ladezeiten ■ Technikmotor ist eine stark modifizierte Version der »Unreal Engine 3«
- 41 Erfolge, etwa für das Maximieren der Angriffstärke oder das Aufrüsten spezieller Waffen

Eins oder null?

- ⊕ Hübsche grafische Präsentation, die sich am Stil des Kinofilms »Tron: Legacy« orientiert; einfache Steuerung mit spannenden Free-Running-Einlagen; das Lenken der Lichtbikes fühlt sich genial an; sehr gute deutsche Sprecher, jedoch...
- ⊖ ...wenig einprägsame Musikkuntermalung, kaum innovative Ideen, teils unübersichtlich

✖ Schlacht der Programme

MEHRSPIELER-MODI IM ÜBERBLICK

1 Desintegration und Team-Desintegration stellen die »Tron«-Varianten klassischer Deathmatch-Modi dar. Dabei kämpft jeder gegen jeden respektive zwei Teams gegeneinander. Bis zu zehn Spieler schleudern sich hier die Dematerialisierungs-Scheiben um die Ohren, auf manchen Karten sogar an Bord von Lichtbikes sitzend – cool.

2 Im Bit-Läufer-Modus versucht jeder Teilnehmer das umherschwebende Bit, eine leuchtende Kugel, zu fangen. Einmal ergattert, gilt es, das Bit so lange wie möglich zu behalten – denn das bringt Punkte. Fies: Das Bit saugt unaufhörlich Lebensenergie ab. Sie wieder aufzufüllen klappt nur, wenn man sich viel bewegt und akrobatische Kunststücke vollführt.

3 Im Energiesammler-Modus kämpfen zwei Teams um die Vorherrschaft vorgegebener Knotenpunkte. Um einen Knotenpunkt zu aktivieren, genügt es, einige Sekunden ruhig darauf stehen zu bleiben. Anschließend rattert der Punktezähler los und du musst den Knotenpunkt bis aufs Messer verteidigen. Gar nicht so leicht bei so viel Diskus-Chaos.



✖ Der Energiediskus

FANG DIE SCHEIBE!

Wie im Filmklassiker dürfen Diskus-Duelle natürlich nicht fehlen. Das Spielprinzip ist einfach: Einen von vier Diskus-Typen auswählen und damit den Feind aufs Korn nehmen. Sprengmeister setzen auf den Bomben-Diskus, der bei Kollision explodiert. Auf einem Lichtbike flüchtend, eignet er sich auch hervorragend als Streubombe. Ebenso gefährlich ist der schwere Diskus, der auf größere Entfernungen, ähnlich einem Scharfschützengewehr, besonders tödlich wirkt. Der Stasis-Diskus lähmt den Feind, während die heimtückische Korruptions-Scheibe Opfern in periodischen Intervallen Lebensenergie abzapft.



sind sehr geschmeidig. Ähnlich einem Weltklasse-Le-Parkour-Läufer pest Anon von A nach B. Müheles hechtet er von einer Plattform zur nächsten, rollt sich nach besonders weiten Sprüngen über die Schulter ab, nur um kurz darauf die nächste Anhöhe binnen Sekunden emporzukraxeln. Es folgt eine weitere An-der-Wand-entlangrennen-Sequenz im Stil von »Prince of Persia«. Dann plötzlich: Zwei sich kreuzende Laserstrahlen blockieren den Weg. Viel Zeit zum Abpassen des perfekten Absprungmoments bleibt nicht, da Anon ja weiterhin die Wand entlangrennt. Doch du bist eine Hundertstel-sekunde zu langsam. Es zischt, es brutzelt – dann folgt die Kamera dem sich auflösenden Helden gen Erdboden. Auf dem Bildschirm erscheinen nur die Worte: Das Programm wurde gelöscht, Backups werden geladen. Ja, »Tron: Evolution« ist kein Zuckerschlecken. Richtig unfair wird's trotzdem nie, denn Speicherpunkte sind fair gesetzt und die Steuerung reagiert präzise. Doch wozu die ganze Tortur? Nun, wie schon große Teile der Filme spielt auch das hier im Inneren eines Computers. Anon selbst ist ein Sicherheitsprogramm und hat die Aufgabe, den intelligenten Supervirus Abraxas zu terminieren, der große Systemblöcke löscht, wie es ihm gefällt. Zu allem Übel stellen sich ihm auch noch selbstdenkende, sogenannte »isomorphische« Algorithmen in den Weg.

Nach beschriebener Sequenz endet er dann auch schon, der kurze, aber fordernde Einblick in die Kampagne, die acht bis zehn Stunden dauern soll. Was folgt, sind einige Mehrspieler-Matches mit Pressekollegen. Den Anfang macht ein klassisches Deathmatch: Runde Scheiben, die sich aus einem Modul am Rücken der Spielfigur materialisieren, dienen als Wurfgeschoss. Schon Sekunden nach Matchbeginn surren dutzende davon wirr durch die Gegend, prallen an Wänden ab und sorgen für Chaos pur. Nur wer ständig in Bewegung bleibt und die automatische Funktion zum Anvisieren nutzt, hat eine Chance. Leider fliegt der Diskus nicht immer so wie gewollt. Auch die Übersicht, wer Freund und Feind ist, lässt bedingt durch zu ähnliche Farbgebung der Figuren noch zu wünschen übrig. Spielt man jedoch den Energiesammel-Modus, verblasen solche Mängel schnell. Dort nämlich wird die Bodenkampf-Action ergänzt um heiße Wettfahrten mit den bereits erwähnten Lichtbikes. Wenn sechs oder mehr Spieler von einem Knotenpunkt zum nächsten heizen, um diese möglichst schnell einzunehmen und so für das eigene Team zu punkten, dann sorgt das für schweißnasse Hände und heftiges Herzklopfen. Verstärkt wird die Spannung durch die Tatsache, dass die Lichtbikes wie im Film Leuchtmauern hinter sich

aufbauen. Rauschst du dagegen, war's das – Wiedereinstieg an einer anderen Stelle in den weitläufigen Arenen. Insgesamt also ein solider Mehrspieler-Komplex, der nicht zuletzt dank nettem Fähigkeiten-System seine Fans finden könnte und das Hauptspiel sinnvoll ab rundet. Vorausgesetzt die Macher optimieren das noch viel zu unpräzise Diskus-Werfen und packen zusätzliche Karten und Matchvarianten mit auf die Disk. Den Test zu »Tron: Evolution« gibt's übrigens schon in der nächsten Ausgabe.

Maxi Trautmann

360 LIVE sagt...

Solide Film-Interpretation, die auch zu mehreren fesselt. Ein paar mehr Innovationen
HITPOTENZIAL wären trotzdem nicht
verkehrt.

8.0 von 10

ERSTE BILDER!
DARUM IST'S
KEIN GRAND THEFT AUTO



Unglaublich detailliert und authentisch kommt die offene Welt, eine virtuelle Nachbildung des Los Angeles der 40er-Jahre, daher. Hierfür haben die Macher Fotos, Straßenkarten, Filmmaterial von Filmstudios aus dieser Epoche und vieles mehr genauestens studiert.

Und außerdem?

■ Das Game soll zumeist linear daherkommen; alternative Enden? Nein, aber mehrere Lösungswege ■ Ebenso ist's ein reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Dafür wartet das Game mit umfangreichen Statistiken auf, in denen etwa entdeckte Sehenswürdigkeiten in Los Angeles sowie befragte Zeugen gelistet werden ■ Das Skript inklusive aller Storydetails und sämtlicher Dialoge umfasst etwa 2.000 Seiten; zum Vergleich: Ein guter Film hat 150 bis 250 Seiten ■ Dank Motionscan bekommt man tolle Darstellung von Mimik geboten ■ Details zu Erfolgen und Sondereditionen noch unter Verschluss

kurz&knapp

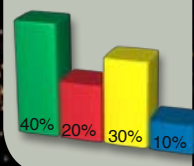
Hersteller | Rockstar Games
Entwickler | Team Bondi
Genre | Detektiv-Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Als Detektiv der 40er-Jahre ermittelt der Spieler in einer Reihe mysteriöser Kriminalfälle.

das ist drin

- Mord
- Totschlag
- Hinweise
- Schusswechsel



L.A. NOIRE

Die Stadt der langen Schatten...

Fingergleiche Schlagschatten, grelles Gegenlicht und finstere Schauplätze. Düstere Geschichten, sinistre Charaktere und eine zutiefst pessimistische Weltsicht. Genau diese Eigenschaften sind es, die einen guten Film Noir ausmachen; ein Genre, das auch als schwarzer Film bekannt ist und einige der besten und bekanntesten Kinostreifen überhaupt hervorgebracht hat: »Taxi Driver«, »Der falsche Mann«, »Vertigo« und »Die Spur des Falken«, um nur einige zu nennen. Kinostreifen, die von verbitterten Detektiven, bitterbösen Verbrechern und grausamen Missetaten erzählen. Ein solches Genre in ein Spiel verpacken? Schwierig. Dennoch versucht sich das recht unbekannte australische Studio Team Bondi an diesem Kraftakt und hat in den »Grand Theft Auto«-Machern Rockstar Games einen starken Partner gefunden. Wundert auch nicht, ist das, was die Australier nach Jahren der Geheimhaltung um den Detektiv-Thriller »L.A. Noire« nun endlich vorzeigen, doch beeindruckend und ganz eigen – stellensweise sogar ein bisschen revolutionär.

FILM AB

Das Jahr, 1947. Der Blick fällt auf einen kleinen Berghang. Finstere Nacht, leuchtendes Sternen-

zelt. Im Hintergrund erhebt sich der weiße, 140 Meter hohe Turm der Los Angeles City Hall. Dann: Eine Handbremse löst sich leise. Ein sandiges Knirschen ertönt. Ein Krachen und ein Scheppern zerreißen die Stille endgültig. Plötzlich schießt ein Chevrolet Styleline vorbei, rast den Abhang hinunter und kracht mit voller Wucht gegen den Holzpfeiler einer Acht-Meter-Werbetafel. Dann ist's wieder still. Blende. Das Bild wird schwarz und in langen schnörkellosen Buchstaben prangt filmgleich der Titel »Das gefallene Idol« auf dem Schirm; der Name eines von etlichen Fällen, die es zu lösen gilt. Denn in eben jene ist »L.A. Noire« anstelle von Missionen und Level unterteilt. Erneut Blende. Kameräschwenk: der Tag darauf um 7:30 Uhr morgens.

Im Game übernimmt der Spieler den Polizisten Cole Phelps. Ein junger Ex-Soldat, der nach dem Zweiten Weltkrieg beim Los Angeles Police Department Arbeit findet. Vom Streifenbullen hat er's schnell zum Ermittler im Dezernat für Verkehrsdelikte gebracht. Seine Dienstnummer: 1247. Doch dabei wird's im Lauf des Games nicht bleiben. Von Fall zu Fall erarbeitet sich Cole mehr Anerkennung, wird vom Verkehrs- zum Sitten-, dann zum

✱ Raus mit der Sprache...

...WER IST TEAM BONDI?

Der Name Team Bondi wird vielen Spielern wohl ein Fragezeichen ins Ermittlerhirn malen. Ist aber nicht schlimm. Schließlich hat das seit 2005 bestehende und vollkommen unabhängige Studio aus Sydney, Australien, noch kein einziges Game auf dem Kerbholz – außer eben »L.A. Noire«. Wie und wieso das Studio dann für Top-Publisher Rockstar Games entwickelt? Wahrscheinlich nicht zuletzt wegen Gründer Brendan McNamara, der Gerüchten zufolge mit den Rockstar-Gründern Sam Houser und Dan Houser auf du und du sein soll. Zudem hat McNamara 2002 mit dem Sony-Studio-Team Soho als Produzent und Storyautor den Verkaufsschlager »The Getaway« für Playstation 2 abgeliefert. Ein von britischen Kriminalfilmen inspiriertes Gangster-Epos, das an schlechter Steuerung krankte, aber mit hartem Stil, packender Story und einer detailreichen Welt auftrumpfte. Ein Game, das seinerzeit mit vier Millionen verkauften Exemplaren der »Grand Theft Auto«-Serie durchaus ernsthafte Konkurrenz machte.

Im Dunkeln ist gut munkeln. Spieleheld Cole Phelps, rechts im Bild, und sein Partner müssen hin und wieder auch einfach mal warten. Etwa ausharren, bis ein Verdächtiger aus einem Café kommt.



Sollte Not am Mann sein, sich der Spieler in eine Schießerei verstricken, können Streifenpolizisten als Verstärkung herbeigerufen werden. Um das zu tun, sind, wie in 40er-Jahren üblich, blaue Polizei-Notrufsäulen in der Stadt verteilt.



Mord- und schließlich zum Branddezernat versetzt. Allerdings bringt ihn das wohl letztlich in die Bredouille, verbirgt er doch selbst ein dunkles Geheimnis – zumindest wird das angedeutet. Welches? Das liegt noch im Dunkeln.

Wie dem auch sei. Jeder Fall beginnt, wo er für einen Polizisten nun mal beginnt: im Besprechungsraum. Kahle Wände, knarzige Holzstühle. Ein Vorgesetzter gibt eine kurze Einführung ins Geschehen, die Betroffenen, den Tatort. Dann übernimmt der Spieler die Kontrolle über Cole, lenkt den in Anzug mit Hut gewandeten Mittdreißiger durchs marmorgefliebte Polizeirevier. Eine kleine Karte links unten gibt das Ziel vor. Third-Person-Sicht, Steuerung, Aufmachung – alles erinnert an »Grand Theft Auto 4«. Ein »GTA« in den 40er-Jahren also? Ganz sicher nicht. Denn trotz oberflächlicher Ähnlichkeiten ist hier alles anders... das hier ist kein Action-Game.

SCHATTENSEITEN

Vor dem Revier angekommen, wartet Stefan Bekowsky. Unser Partner. Ein schlaksiger Kerl, ebenfalls in lässigem, beigen Anzug mit Hut. Mit dem Wagen geht's direkt zum Tatort – ähnlich »Grand Theft Auto 4« innerhalb der Missionen. Doch ist's nun Tag; weit

gleitet der Blick über die Stadt, hinweg über die Straßenschluchten, originale Wagen der 40er-Jahre ziehen durch die breiten Straßen, Passanten gehen ihren Geschäften nach. Wahnsinn. Nahezu ganz Los Angeles hat Team Bondi nachgebaut; eine Spielwelt, die letztlich ganz offen und frei begeh- und befahrbar sein soll. Inklusive Wahrzeichen der Stadt und Filmstudios um Hollywood Land – alles viel weit-

»Der Spieler sieht diesen Figuren tatsächlich an, ob sie etwas zu verbergen haben, lügen oder beschämt sind.«

läufiger und größer als Liberty City. Aber keine Zeit vertrödeln. Der erste Fall wartet: Hollywood-Schauspielerinnen June Ballard und ihre Nichte Jessica Hamilton hatten einen Unfall. Sind in ihrem Wagen unter Drogeneinfluss von einer Klippe gestürzt und schwer verletzt. Ein Wunder, dass sie nicht gestorben sind.

Ein Trampelpfad führt zum Gerichtsmediziner nahe der Unfallstelle. Der erklärt erste Befunde. Die

Verfassung der Unfallopfer? Beiden gehe es verhältnismäßig gut. Doch hätte die 17-jährige Nichte sofort ins Krankenhaus gemusst. Weiter geht's mit der Indizienaufnahme. Partner Bekowsky spricht derweil automatisch mit Beamten vor Ort und erstattet später Bericht. Vom oberen Hang führt ein Pfad durch Gestrüpp und Geröll zum verunglückten Wagen. Auf dem Kofferraum ist der Wageninhalt ausgebreitet. Eine Tasche, ein Damenslip und anderer Krams. Per Tastendruck zoomt die Kamera heran. Mit einem weiteren ergreift Cole Gegenstände, mit den Analogsticks lassen sich diese drehen, wenden und somit genau untersuchen. Interessant: Der Slip ist zerrissen, Spermaspuren sind sichtbar, gibt Cole in toller englischer Sprachausgabe an. Wurde hier jemand sexuell missbraucht? Etwa die verletzte Jessica? In der Handtasche ist ein Brief von Jessicas Eltern, die sich Sorgen machen. Merkwürdig. Hier muss mehr dahinterstecken als nur ein Unfall. Wenige Minuten später steht ein Gespräch mit June Ballard alias June McAfee an, Fahrerin des Wagens, Schauspielerinnen und Gattin des Unterweltbosses Guy McAfee. Nicht nur hier fällt einem auf: was für eine Mimik! Was für Gesichtsausdrücke! So lebensecht, so nahbar, so realistisch. Jede Zeile Dialog wird von authentischen

✖ China ohne Chinamänner

DAS SIND DIE VORBILDER

Schon ein erster Blick auf die Screenshots von »L.A. Noire« genügt und sofort wird klar: Der Name ist hier Programm. Optische und geschichtliche Stilelemente des Film Noir finden sich bei diesem Detektiv-Thriller an allen Ecken und Enden. Lange Jalousie-Schatten zieren die Wand eines Krankenhaus-Zimmers. Jazz- und Blues-Musik dudelt im Hintergrund. Und auch typische Klischeecharaktere, etwa die unbedarfte und naive Laienschauspielerin, der verschlagene Produzent und der Strippenzieher im Hintergrund, haben ihren Auftritt. Nicht zu vergessen der Cop mit dem finsternen Geheimnis. Fehlt eigentlich nur noch, dass Team Bondi die Option einbindet, das Game Noir gleich komplett in einen Schwarz-Weiß-Modus zu schalten. Durchaus wünschenswert. Die großen Vorbilder des Games sind schließlich zumeist auch monochrom. Darunter einige echt sehenswerte Meisterwerke, die durchaus darauf schließen lassen, was einem bei »L.A. Noire« so blüht. Etwa das Verwirrspiel »Chinatown« von Roman Polanski, der Neo-Noir-Film »L.A. Confidential« von Curtis Hanson, der verstörende Klassiker »Blue Velvet« von David Lynch und die Cop-und-Gangster-Ballade »French Connection« von William Friedkin sowie der Noir-Klassiker schlechthin: »Goldenes Gift« von Jacques Tourneur.



Ganz authentisch trifft Cole an Tatorten auf andere Ermittler, Fotografen, Gerichtsmediziner und auch Schaulustige, die er selbstverständlich alle befragen kann.

Lippenbewegungen untermalt. Jede investigative Frage Coles mit einem hochnäsigen Naserümpfen und dem herablassenden Blick einer typischen Diva erwidert. Dagegen sieht sogar das emotional ergreifende Abenteuer »Heavy Rain« auf der Playstation 3 alt aus. Der Spieler merkt diesen Figuren tatsächlich an, ob sie etwas zu verbergen haben, lügen oder beschämt sind. Zum Beispiel die Stirn in Falten legen, Blicken ausweichen und mit den Lippen zuckend nach Ausflüchten ringen. Hierfür leihen erfahrene Schauspieler

die dutzenden Fälle in »L.A. Noire« zu lösen, die Phelps von L.A. Downtown in die Slums bis hin zu den Filmstudios führen.

NICHTS FÜR KINDER

Die Themen und Fälle in »L.A. Noire« sind durchgehend erwachsen und basieren stellenweise, wie auch einige Figuren im Spiel, auf realen Vorbildern. »Das gefallene Idol« entwickelt sich etwa vom bloßen Autounfall zur teils so stattgefundenen Gräueltat, die sich um Kindesmissbrauch, Erpressung,

» Die Themen und Fälle sind durchgehend erwachsen und basieren stellenweise, wie auch einige Figuren im Spiel, auf realen Vorbildern. «

den über 200 Charakteren im Spiel ihre Gesichter. Phelps selbst wird von Aaron Staton, Darsteller der US-TV-Serie »Mad Men« gespielt. Aber auch John Nobel, bekannt als Walter Bishop aus der Mystery-Serie »Fringe«, verleiht einem Charakter im Spiel seine Gesichts- und Körpersprache, die es zu interpretieren und verstehen gilt. Dementsprechend wählt man sein Vorgehen und die Fragen, die man stellt, nicht nur aufgrund der vorhandenen Indizien oder des Fall-Notizbuches. Nein, der Spieler entscheidet auch, ob er dem virtuellen Gegenüber seine Schilderungen »glaubt«, ihm »misstraut und nachbohrt« oder »eine Lüge unterstellt«. Grandios! Denn geht man auf einen Gesprächspartner ein, erzählt der eventuell mehr; verrät vielleicht das Nummernschild eines Fluchtwagens. Unterstellt man dagegen zu Unrecht eine Lüge, blockt der virtuelle Zeuge, verschweigt sofort dem bösen Cop wichtige Infos, die er dann anderweitig beschaffen muss. »Hängen- und steckenbleiben soll der Ermittler nie. Immer existieren mehrere Wege, um

Pornografie und Selbstjustiz dreht. Hier handelt sich der Spieler fast schon wie bei einem klassischen Abenteuer Marke »Monkey Island« von Spur zu Spur und von Ereignis zu Ereignis. Erfährt etwa aus Gesprächen mit der verletzten Unfall-Beifahrerin Jessica, dass diese betäubt und tatsächlich vergewaltigt wurde. Kann durch gutes Zureden herausquetschen, dass dieses im Hinterzimmer eines Requisitengeschäfts mit einer Meerjungfrau als Logo stattfand. Weitere Indizien und Gespräche verknüpfen Personen, Orte und Gegenstände. In einem anderen Fall führt eine Lebensversicherung zu einer geldgierigen Ehefrau und dem Streben nach der Erfüllung eines Traums. Komplexer, verworrener, aber damit auch perfekter Noir-Stoff. Das alles ist nicht brutaler aufbereitet als manch Krimifolge im Abendprogramm, thematisch aber trotzdem harter Tobak, der gerade deswegen fasziniert. In Detektiv-Geschichten-Manier à la Dick Tracy bleibt es für den Spieler natürlich bei Weitem nicht nur beim Gesprächsführen und Indizienunter-



Dick Tracy oder Detektiv Ahnungslos ?

- +** Endlich mal was anderes, grandiose Atmosphäre, riesige Spielwelt, authentische Fahrzeuge und Umgebungen, fantastische Gesichtsanimationen und Charaktere, bis dato einzigartige Spielmechanik, tolle englische Sprecher
- Grafik schwankt zwischen grandios und annehmbar, in der Preview-Version noch Ruckler, ob Rockstar auch die Sprachausgabe eindeutsch, ist noch nicht sicher

Film Noir, wie es sich gehört. In einigen Fällen wird der Spieler mit Cole auch wortwörtlich in den Untergrund von Los Angeles abtauchen, hinabsteigen in stinkende Abwasserschächte und verzweigte Wartungstunnel.

suchen. Da muss auch mal eine total verwüstete Wohnung nach Hinweisen durchstöbert werden. Oder du verfolgst Verdächtige im Einsatzwagen bis zu einem Café und belauschst dann deren Gespräch. Stilecht natürlich – also mit aufgeklappter Zeitung an einem benachbarten Tisch sitzend. Elegant, wie das alles mit lässiger Jazz-Musik und melancholischem Blues untermalt wird und saches Klaviergeklimmer schon mal subtil auf ein Indiz in der Umgebung hinweist. Mit »Grand Theft Auto« und »Mafia 2« hat das nichts gemein. Auch wenn actionlastige Sequenzen nicht ganz ausbleiben. Nur sporadisch sind diese gestreut; wie in Noir-Filmen üblich. Dafür sorgen die gelegentlichen Prügeleien, die bleihaltigen Schießereien in

voller Fahrt und die funkengeladenen Auto-Verfolgungsjagden für umso mehr Adrenalin im Blut. In der Demovorführung beeindruckt vor allem die hitzige Hetzjagd eines Kinderschänders und Filmproduzenten quer durch ein Azteken Tempel-Filmset, vorbei an Pappmaschee-Elefanten, hinweg über Holzstege, aus denen immer wieder einzelne Bretter brechen. Staub, Schweiß und Herzklopfen inklusive. Dazu letztlich ein großer, aber etwas aufgesetzt wirkender Showdown mit blutdrucktreibender Schießerei, die von Mannen einer Untergrundgröße angezettelt wird, die den Kinderschänder aus eigenen Gründen unter der Erde sehen will.

WAS BLEIBT AUF DER WELT?

Der erste Eindruck ist meist der richtige. Und der besagt, dass mit »L.A. Noire« ein echter Hit heranreift. Dieses Game traut sich viel, fasziniert mit toller Atmosphäre und glaubhaften Charakteren. Spendiert Action nicht im Übermaß, sondern nur gut dosiert, und will stattdessen Hirn, Wahrnehmung und Gefühl stimulieren. Den Spieler zum besonnenen und aufmerksamen Herangehen animieren. Das gefällt und steht im krassen Kontrast zur Flut an Krawall-, Hetz- und Explosions-Titeln, die aktuell die Regale fluten wie Ratten den Müllcontainer einer Frittenbude. Dennoch: Viele Fragen bleiben bislang unbeantwortet. Wie groß ist die offene Spielwelt wirklich? Wie viele Freiheiten hat der Spieler tatsächlich? Und wie

steht's mit Spielumfang und Nebenmissionen? Wettereffekte und Tag-Nacht-Zyklus – auch hierzu schwebt noch ein großes Fragezeichen im Raum. Ebenso bei der Frage nach dem eigentlichen Spielziel. Was will Cole Phelps? Was ist sein finsternes Geheimnis?

Vor allem deshalb macht ein erster Blick auf dieses eigensinnige Game Lust auf mehr. Schürt die Neugier nachzuforschen, mehr zu sehen und in die Untiefen des Los Angeles der 40er-Jahre einzutauchen. Mitzuerleben, was passiert ist. Und genau diese Lust soll ein Spiel doch wecken.

Michael Förtsch



360 LIVE sagt...

Düstere Verbrechergeschichte mit viel Köpfchen, faszinierender Aufmachung und HITPOTENZIAL der Atmosphäre im Fokus.

8.5 von 10



Turbostart oder Burnout?

- +** Detailreiche Grafik bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde, krasser Temporausch, umfangreiche Spielmodi, Karriere mit Koop-Modus, realistische Physik, kurze Ladezeiten, üppiger Mehrspieler-Modus, gute KI-Fahrer...
- ...die allerdings zu aggressiv voranpreschen, Grafik derzeit noch mit leichtem Zeilenversatz

**EXKLUSIV
ENTHÜLLT
NUR IN 360 LIVE!**



Eine der neuen Grafikspielereien: Bei direktem Sonnenschein kommt der typische Linseneffekt zum Vorschein.

Und außerdem?

- Online-Ranglisten sind wieder mit dabei ■ Kinect-Unterstützung und stereoskopisches 3D bleiben diesmal außen vor, sind aber für das Nachfolgespiel im Gespräch ■ Kostenlose Demo-Version ist in Planung und soll vor Spielveröffentlichung erscheinen ■ Erfolge rollen mit, so viel steht fest; genaue Details hält Capcom noch unter Verschluss

kurz & knapp

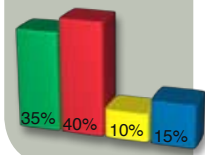
Hersteller | Capcom
Entwickler | Monumental Games
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 20
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Umfangreiche Rennsimulation mit voller MotoGP-Lizenz der 10er- und 11er-Saison zum kostenlosen Download.

das ist drin

- Adrenalinkick
- Geschwindigkeitsrausch
- Kurvenlage
- Drei Klassen



MOTOGP 10/11

Forza auf zwei Rädern.

Lorenzo ist Weltmeister! Der spanische Motorradfahrer steht ganz oben auf dem Siebertreppchen der diesjährigen MotoGP-Saison. Rossi, Pedrosa, Stoner und die anderen Reiter der 200 PS starken Maschinen bereiten sich jetzt auf die Saison im kommenden Jahr vor. Beim britischen Entwickler Monumental entsteht derweil die gleichnamige Videospiel-Umsetzung mit voller MotoGP-Lizenz. So viel vorweg: Die Fortsetzung des überraschend gut geglückten Neustarts der Serie Anfang 2010 ist weit mehr als ein einfacher Zahlentausch im Titel: lokaler Koop-Modus, verbesserte Physik, frei konfigurierbare Steuerung, fünf Spielmodi inklusive überarbeitetem Bau-dir-dein-eigenes-Team-Karriere-Modus gehören zu den Neuerungen. Aber wie spielt sich das alles in der Praxis? 360 Live ist auf Einladung von Hersteller Capcom als einziges deutsches Games-Medium nach Spanien gereist und konnte sich anhand einer ersten Vorabversion

selbst überzeugen. Wo? Auf einem 50-Zoll-Bildschirm in Valencia, auf der Rennbahn Ricardo Tormo, beim Gran Premio der MotoGP. WM-Atmosphäre zu einem grandiosen Spiel, das passt.

Hammer. Dieses Wort schießt dir wie ein Kickstart durch den Kopf, wenn du zum ersten Mal deinen Finger an der RT-Schultertaste hast. Innerhalb von zwei Sekunden beschleunigst du damit deine 800 Kubik starke Ducati, Yamaha oder Honda auf 100 Sachen. Daumen und Zeigefinger halten sich für Manöver auf der X- und LT-Schultertaste für Vorder- und Hinterbremse bereit. Zu schnell in die Kurve und du bist draußen. Per A-Taste schmiegt sich dein virtuelles Alter Ego eng an seine Maschine. Der Luftwiderstand fällt, die Tachonadel steigt. Das HUD verschwimmt mit dir im Temporausch. Wie beim Tunnelblick neigt der Bildrand zu Unschärfe, Bike und Fahrer zittern mit der Geschwindigkeit. Wahnsinn. So mitreißend



Mehr auf www.360-live.de

* Interview mit dem Kunst-Direktor und Führungs-Designer über die Zukunft der Reihe, Bilderflut zum Event und vom Großen Preis von Valencia

2011 PREVIEW SPEZIAL

2



* MotoGP

WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

MotoGP ist die Königsklasse des Motorrad-Rennsports und stellt praktisch das Pendant der Formel 1 für Zweirad-Prototypen dar. Auf insgesamt 18 global verteilten Strecken liefert sich die Biker-Elite jedes Jahr ein Rennspektakel der Extraklasse. Dabei unterteilt sich das Ereignis in drei Klassen: 125 Kubik, Moto2 mit 250 Kubik und die 800-Kubik-Oberklasse MotoGP. Mit 66 Siegen ist der Italiener Valentino Rossi unerreichter Pokalmeister. Casey Stoner, Jorge Lorenzo und der Deutsche Stefan Bradl gehören ebenfalls zu den namhaften Spitzenfahrern.

1



* Karrierestart

WELCHER MODUS DARF'S SEIN?

1 Insgesamt fünf Spielmodi gehen an den Start: Weltmeisterschaft, Zeitfahren, Herausforderung, Mehrspieler-Modus und Karriere. Letztere ist erneut Kernstück des Spiels. Hier baut man sich sein eigenes Team auf, gestaltet Bike und Fahrer nach eigenen Wünschen und zieht Sponsoren an Land, die Geld für bessere Teile springen lassen.

2 Der Weltmeisterschafts-Modus hält, was er verspricht: Spieler schlüpfen in die Haut ihres Lieblingspiloten und holen sich in 18 Rennen den begehrten Pokal. Im Gegensatz zu »MotoGP 09/10« sind Lorenzo, Rossi und andere Superstars sofort spielbar.

3 WM-verdächtig: Bis zu 20 Nachwuchs-Biker können im Online-Mehrspieler gleichzeitig auf der Strecke Gummi geben – das gab's noch nie. Folglich überarbeiten die Entwickler den Netzwerk-Code deutlich und versprechen auch hier stabile Unterhaltung bei 60 Bildern pro Sekunde.

3



haben sich 250 Kilometer pro Stunde noch in keinem Motorrad-Rennspiel angefühlt. Schnell wird klar: Hier sitzen genau die richtigen Leute in der Entwickler-Box; Aleix Espargaro und Mika Kallio vom Pramac Racing Team zum Beispiel. Die beiden MotoGP-Profifahrer arbeiten eng mit Monumental zusammen, um eine realistische und authentische Rennsimulation an den Start zu bringen. Von komplett neu aufgenommenen Motorrad-Sounds über detailgetreuere Bikes bis zum Sachsenring, Mugello und den anderen 16 Fahrbahn-Nachbauten – »MotoGP 10/11« zieht deutlich am Realismus-Hebel. Bestes Beispiel für die hohe Authentizität: Der Rekord der Entwickler auf der Strecke von Ricardo Tormo liegt bei knapp einer Minute und 30 Sekunden – so schnell wie die Bestleistung von Jorge Lorenzo im Finale. Genial.

Bis Wohnzimmer-Raser allerdings solche Rekordzeiten erreichen, braucht es einiges an Übung. Mit Betonung auf Simulation kann jede Unaufmerksamkeit den Verlust der Spur bedeuten. Das wird freilich sofort mit Strafzeiten und Überholmanövern seitens der Gegner geahndet; ein Platz auf dem Siegereck wird so schnell unerreichbar. Doch vor allem solche Fahrfehler sind nötig, um die eigene Ideallinie zu finden. Das Gaskabel einen Tick kürzer anziehen, die Bremse dafür weniger einsetzen, die Kurve enger nehmen. Dadurch wenige

Millisekunden mehr herauskitzeln und eine neue Bestzeit aufstellen, das ist herrlich motivierend. Doch bis zur perfekten Runde vergehen einige Stunden. Gerade Einsteiger dürften daher für die langsamere 125-Kubik- und Moto2-Klasse sowie die sieben zuschaltbaren Fahrhilfen dankbar sein: Traktionskontrolle, Auto-Bremsen, Vorder- und Rück-ABS, Fahrwerk-Übertragung, Ideallinie und abschaltbarer Wheelie bei zu starkem Bremsen erleichtern den Erstkontakt. Nur die Rückspulfunktion spaltet weiterhin die Lager ob ihrer Daseinsberechtigung.

In einem Punkt sind sich allerdings alle einig: »MotoGP 10/11« setzt die Messlatte in Sachen Optik deutlich nach oben und ist aus größerer Distanz von einer echten TV-Übertragung schwer zu unterscheiden. Hochdetaillierte Fahrer und Zweiräder, bis ins kleinste Eck ausgearbeitete Strecken und das alles bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde – Fans werden begeistert sein. Klasse ebenso, wie kurz die Ladepausen gehalten sind und dass Neustarts sogar komplett ohne spielflussstörende Unterbrechungen auskommen. Der neue Koop-Modus für zwei Spieler an einer Konsole – um bei geteiltem Bildschirm im Karriere-Modus für das gleiche Team zu punkten – findet ebenfalls Gefallen. Schade dagegen: Trotz des soliden Mehrspieler-Modus für bis zu 20 Teilnehmer wird ausschließlich offline kooperativ gerast.

Der leichte Zeilenversatz stört kaum. Dass die aggressive Gegner-KI einen immer wieder gerne am Heck rammt und so Stürze verursacht dagegen schon. Beides will Monumental bis zum Startschuss im März 2011 in den Griff bekommen. Und wenn Capcom dann kurz nach Beginn der MotoGP 11 noch kostenlos die neuen Saison-Daten als Download nachschickt, gibt's keine Ausreden mehr für Zweirad-Fans. Unbedingt vormerken!

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Das »Forza Motorsport« für Zweirad-Fans: So gut hat sich noch keine Motorrad-Simulation HITPOTENZIAL angefühlt. Wird ein Hit!

9.0

von 10

Erhältlich | 11. Februar 2011 | Status | 70% komplett

kurz & knapp

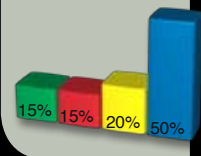
Hersteller | Atari
Entwickler | Eden Games
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Riesige Spielwelt, schnittige Wagen, steile Grafik – ein Paradies für Genrefans.

das ist drin

- Existenz aufbauen
- Luxuskarossen kaufen
- Rennen gewinnen
- Sich steinreich fühlen



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Weil Autos die bessere Freundin sind...

Ein schwarzer Koenigsegg CCXR Edition mit 1018 PS, Sechsgang-Schaltung und einer Höchstgeschwindigkeit von 415 km/h – das nenn ich mal ein Geburtstags-geschenk. Na ja, und allzu viel hat's den edlen Spender auch nicht gekostet. 1.874.250 Euro? Das zahl ich doch aus der Portokasse...

Wem solche dekadenten Gedanken durch den Kopf gehen? Dem Hauptdarsteller dieses Spiels natürlich. Doch schon die erste Zwischensequenz beendet seinen Tagtraum jäh und reißt ihn zurück ins Leben eines unterbezahlten Pagen, der ab und zu die zu parkenden Luxuswagen der Hotelgäste auf eine heimliche Spritztour ausführt. Eine Tat, die ihn im Intro des Spiels fast den Job kostet. Wie es der Zufall so will, bekommt er jedoch eine zweite Chance und kann weiter an seinem Lebenstraum festhalten: In der High-Society-Welt aufsteigen und zum besten Underground-Racer auf Ibiza und der hawaiianischen Insel O'ahu werden. Womit die Spielstruktur von »Test Drive Unlimited 2« bereits grob abgesteckt wäre.

Damit die mehr als 650 Missionen umfassende Solo-Kampagne in Fahrt kommt, geht's

nach der kurzen Einleitung erst mal ab in die Fahrschule, einige Grundlagen auffrischen. Bremsstest und Driftproben abgeschlossen? Dann weiter zu den ersten Wettbewerben, die sich wiederum in verschiedene Disziplinen aufsplitten. Beispielsweise gilt's, so lange wie möglich mit einer vorgegebenen Geschwindigkeit durch die Straßen von Ibizas Hauptstadt zu zoomen, um einen Punktezähler in Wallung zu bringen. Adrenalinjunkies wiederum werden die Speed-Herausforderungen lieben: Einfach Gas geben und so schnell wie nur irgend möglich eine Ziellinie überqueren – ein Geschwindigkeitsrausch, der einen nicht zuletzt dank der grandiosen Soundkulisse mächtig ins Sofa drückt. Erstklassig, wie der Motor aus den Boxen röhrt, zunächst aufheult und nach jedem Schalten wieder abflaut. Wer aus der Innenansicht der Wagen heraus spielt, ist gleich doppelt von den Socken. Denn das Interieur jedes Flitzers ist liebevoll nachgebaut, die Hand des virtuellen Alter Ego wandert bei jedem Schalten zum Knüppel und im Rück- und Seitenspiegel sieht man sofort, was hinter und neben einem passiert. Kurz gesagt: Der Detailgrad



Beide im Spiel frei befahrbaren Inseln – nämlich Ibiza und O'ahu – wurden auf Basis von Satellitenbilddaten akkurat nachgebildet.

Und außerdem?

- Was gerade an Download-Inhalten verfügbar ist, verrät der ins Spiel integrierte Marktplatz; hier können die Inhalte auch direkt gekauft werden ■ 57 Erfolge, etwa für das Fahren von 5.000 Kilometern oder das Besitzen aller Autos ■ Umfangreiche Community-Webseite unter www.testdriveunlimited2.com
- Ganz neu: diverse Koop-Modi, einige nicht kompetitive Spiel-Modi ■ Ebenfalls neu: ein Schadensmodell, Tag-Nacht-Wechsel sowie Wettereffekte, zum Beispiel Regen

Parkplatz-Page oder Schlüsselwerfer?

- ➕ Starke Grafik bei Autos und Umgebungen, riesige Spielwelt, kurze Ladezeiten, sehr umfangreiche Mehrspieler-Möglichkeiten, viel Freischaltbares
- ➖ Gesichter und Bewegungen der Personen im Spiel sehen fad aus, deutsche Synchronisation lässt noch zu wünschen übrig

Das Spiel in Zahlen

2 Inseln: Ibiza und O'ahu, mehr als 3.290 Kilometer befahrbare Straßen, davon 900 Kilometer Offroad-Strecke, es dauert mindestens 40 Minuten, um Ibiza einmal zu umrunden, mehr als 90 lizenzierte Fahrzeuge, über 650 Missionen, etwa 100 verschiedene Unterkünfte, knapp 160 Möbel zum Einrichten Letzterer; 6 spielbare, optisch unterschiedliche Charaktere; knapp 200 käuflich zu erwerbende Kleidungsstücke, 60 Charakterstufen.

1



× Abseits der Straße...

...LAUERT DAS ABENTEUER

Völlig neu im zweiten Teil sind die etwa 900 Kilometer langen Offroad-Strecken samt zugehörigen Wettbewerben. Um diese auch stilecht zu bestreiten, gibt's den Audi Q7 V12 TDI Quattro, den Spyker D12 Peking to Paris und andere namhafte Offroad-Semmeln gleich obendrauf. Einmal in der Walachei unterwegs, fällt Kennern des ersten Teils dann auch sofort ein brandneues Detail auf: Je länger man sich durch den Matsch wühlt, desto schmutziger wird die eigene Allrad-Bestie. Du willst den Dreck wieder loswerden? Einfach auf den nächsten Regenschauer warten.

2



× Fahrverhalten nach Wunsch

ALLES ODER NICHTS

1 Je nach Spielstil und Talent kann man das Fahrverhalten der Karossen den eigenen Bedürfnissen anpassen. Blutige Anfänger entscheiden sich für eine Automatik-Schaltung und ergänzend die Fahrdynamikregelung ESP, welche einem Ausbrechen des Wagens entgegenwirkt.

2 Profis, die sowieso mit Rennsitz und Lenkrad spielen, versuchen sich im »Supersport«-Modus. Auf Knopfdruck wird der Arcaderacer so fast schon zur Simulation. Kleinste Fehler führen hier zu katastrophalen Unfällen – eine Herausforderung, die jedoch auch ungemein ansportet.

3 Für alle, die zwischen den beiden Extremen liegen, gibt es den »Sport«-Modus, sozusagen ein Hybrid zwischen arcade- und simulationslastigem Fahrzeugverhalten. Enge Kurven bei zu hoher Geschwindigkeit werden hier immer noch zum Problem, lästiges Schalten entfällt jedoch.

3



lässt Rennspieler-Hezen höher schlagen. Besonders cool: wenn dein orangener Bugatti Veyron 16.4 beim Hochschalten automatisch den Spoiler ausfährt. Und auch sonst schmeichelt die Optik den Augen. Glänzende Motorhauben, in denen sich die Umgebung spiegelt, Reflexionen der atemberaubenden Sonnenauf- und -untergänge in den Felgen, ein glaubhaftes Schadensmodell für jeden Wagen – alles ziemlich eindrucksvoll. Nur die Figuren selbst wirken etwas hölzern.

Abseits der oben angerissenen Missionstypen stehen natürlich auch Kopf-an-Kopf-Rennen gegen geübte KI-Piloten auf der Agenda – einen Innovationsbonus gewinnt jedoch keiner der verfügbaren Spiel-Modi. Macht aber nichts, denn Spaß machen sie alle. Hinzu kommt, dass die Herausforderung stimmt. Schon Konkurrent Numero Uno, Glamour-Girl Miami Harris, gibt ordentlich Gas und rast in einem Affenzahn davon. Frustet anfangs ein bisschen, macht den PS-Zirkus mit zunehmender Erfahrung aber umso spannender. Und wer gar nicht Schritt halten kann, der passt das Fahrverhalten der Boliden dem eigenen Können an – siehe Dreier-Bildkasten.

Zugegeben, die Geschichte von »Test Drive Unlimited 2« haut niemanden vom Hocker, aber das fällt kaum

ins Gewicht. Hauptaugenmerk liegt nämlich auch hier wieder auf der Freude am Fahren, dem Erkunden der riesigen Spielwelt und der Tatsache, dass Einzel- und Mehrspieler-Erfahrung praktisch nahtlos ineinander übergehen. Der ausgeklügelte Online-Modus ermöglicht es Spielern aus aller Welt – wie schon im ersten Teil – gleichzeitig in der riesigen Spielwelt herumzukurven. Anfangs ist das die Insel Ibiza, später kommt noch die hawaiianische Insel O'ahu hinzu. Sorglos im Pulk am Strand entlangheizen, gemeinsam genüsslich malerische Pass-Straßen erkunden, per Lichthupe bis zu sieben andere Spieler zu Straßenrennen herausfordern – das ist's, was das echte »Test Drive Unlimited 2«-Gefühl ausmacht. Schön auch, dass die Technik jederzeit mitspielt: flüssige Bildwiederholrate, tolle Weitsicht und wenn's Ladezeiten gibt, dann nur vor einem Rennen und beim Betreten von Gebäuden.

Apropos Immobilien: Dank neuem Club-System können sich Freunde sogar in Cliques zusammenschließen, ein Clubhaus erwerben und dort zusammen abhängen. Heißt konkret: Man bewegt den eigenen Avatar aus Ego-Sicht umher und interagiert mit anderen Online-Spielern mittels animierter Gesten – nichts Spektakuläres, aber trotzdem amüsant. Clubrennen sind

natürlich ebenfalls möglich. Gewinnt man, regnet es grüne Scheine. Die wiederum auszugeben ist ein Kinderspiel. Insgesamt locken mehr als 90 lizenzierte Luxuskarossen, etwa der Pagani 03 Zonda Roadster oder der McLaren 10 MP4-12C. Außerdem können haufenweise unterschiedliche Designerhäuser und Yachten gekauft sowie unzählige Klamotten, Möbel, Frisuren und weitere Accessoires erworben werden. Wenn Entwickler Eden Games jetzt noch den letzten Feinschliff konsequent durchführt, dann ist »Test Drive Unlimited 2« ein Plätzchen an der Rennspiel-Sonne sicher.

Maxi Trautmann / sö

360 LIVE sagt...

Riesiger Fuhrpark, gigantische Spielwelt, üppige Solo-Kampagne, massiver Mehrspieler-HITPOTENZIAL Part – hier rollt ein echter Koloss an den Start.

8.5 von 10

NEED FOR SPEED SHIFT 2 UNLEASHED

**ERSTE PROBEFAHRT:
3 AUTOS GETESTET
3 STRECKEN GEFAHREN**

Kaum rollt »Need for Speed Hot Pursuit« in die Regale, zeigt Electronic Arts auch schon, wie's mit der Serie in Kürze weitergeht. Autor Benjamin Kratsch über ein Rennspiel, das binnen Minuten in einen Adrenalinrausch versetzt und erstmals im Genre das Wirken von G-Kräften sinnvoll simuliert...



Lamborghini Reventón oder Fiat von der Stange ?

- +** Helmkamera simuliert die Gewalt von G-Kräften, vollständige Wettersimulation, extrem detaillierte Setup-Möglichkeiten, überzeugende Grafik, geiler Sound
- Autos brechen zu schnell aus, Drifts fühlen sich aktuell noch wenig realistisch an

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Slightly Mad Studios

Genre | Rennsimulation

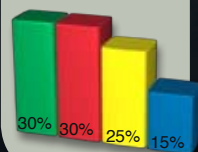
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Electronic Arts Rennsimulation geht in die nächste Runde – noch mehr Realismus inklusive.

das ist drin

- Atmosphäre
- Helmkamera
- Technikfülleiten
- Driftaction



Mein Daumen pulsiert, die Corvette ZR1 kann die grüne Signalleuchte kaum abwarten. Wie ein wildes Pferd schabt sie mit den Hufen, der V8 brüllt seine Kraft heraus, bis die Surround-Boxen vibrieren. Dann endlich: grün! Die Kraft von 674 Pferdestärken reißt sich los, ich werde in den Schalensitz gepresst. Der Tacho schießt hoch: 150, 200, 250... 330 Sachen. Wahnsinn. Alter, gibt das neue »Shift 2 Unleashed« auf Electronic Arts Anspielveranstaltung in

London Gas. Bei 300 km/h schießt Bathurst nur so an einem vorbei. Ein gnadenloser Kurs, gelegen in Australien. Ein Höllenritt mit 174 Metern Höhendifferenz und 23 Kurven. Ich sehe die scharfe Rechtskurve, lenke hart rechts, tippe die Handbremse an. Das Heck bricht aus, das linke Hinterrad schleudert über den Bordstein. Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren, das Auto nicht ausbrechen lassen. Schnell, aber kontrolliert gegenlenken, die Corvette auspendeln und wieder auf eine Linie

mit der Fahrbahn bringen. Doch der Mistkerl in seinem Lamborghini Reventón drückt mich nach außen. Ich beschleunige, will ihn nicht vorbeilassen. Dabei verpasse ich den Bremspunkt, muss das Lenkrad wieder hart einschlagen, verschätze mich, gerate bei 200 Sachen ins Schlingern, bis schließlich die Sicht verschwimmt. Der ganze Monitor wird in ein rötliches Licht getaucht – ist die Xbox kaputt? Der rote Ring des Todes taucht nämlich nicht auf. »Keine Angst, alles in



Pimp my Ride: Getunt wird unter anderem mit Originalzubehör von Szig, BBS und König.

MESSE DICH MIT DEN GRÖSSTEN





JOSSIE
2010
EIPEN

MARVEL

VS.

CAPCOM

Fate of Two Worlds

©CAPCOM CO., LTD.; ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. TM & © 2010 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters BV. www.marvel.com. All rights reserved.





PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

18.02.2011

CAPCOM

TM & © 2011 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. © CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360" is a trademark of the same company. XBLIVE, XBOX, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

✖ Ich mach dich platt

Wie eine zertretene Cola-Dose wird dieser Mustang hier aussehen, wenn 360 Live ein paar Mal die Bande küsst. Das Schadensmodell ist deutlich detaillierter als noch in Teils Eins, Totalschäden sind allerdings ausgeschlossen.

✖ Lasst die Muskeln spielen

Angriff der Muscle Cars: Selbst Oldies wie der 1971er Dodge Challenger R/T gehen an den Start. Ob die zusätzlich eine spezielle Meisterschaft wie die Continental Tire Sports Car Challenge spendiert bekommen, ist aber noch unklar.

✖ Nachtfahrt

In »Shift 2« soll es einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel geben. Sprich herrliche Sonnenunter- und -aufgänge, mal Halb- dann wieder Vollmond. Zudem Wetterumschwünge von Nebel auf Regen und vieles mehr.

✖ Es plätschert...

...ENDLICH!

Als 360 Live in der imposanten O2-Arena in London den ersten Kontakt mit »Need for Speed: Shift 2 Unleashed« sucht, steht die Strecke Alpental auf dem Programm. Es ist Nacht und es regnet ununterbrochen. Prima, denn damit zeigt Entwickler Slightly Mad, dass sie die Kritik von Presse und Fans ernst nehmen und endlich das kühle Nass einbinden. Und wie toll das aussieht: Aus der neuen Helmkamera-Perspektive lehnt sich der Pilot leicht nach links, schaut in den Rückspiegel und sieht den fahlen langen Strahl der Scheinwerfer seiner Kontrahenten. Sieht toll aus, fährt sich anspruchsvoll, aber was ist jetzt mit den geforderten Boxenstopps? Können die Spieler auf Regenreifen wechseln oder auf Intermediates, wenn die Strecke langsam wieder trocken wird? Immerhin kann man per Digi-Pad ja auch die Temperatur für jeden einzelnen Reifen anzeigen lassen? Der leitende Designer Andy Tudor lacht: »Du hast unseren Entwickler-Modus entdeckt. Und vielleicht wird es wirklich Boxenstopps geben...«

Ordnung. Du machst gerade Bekanntschaft mit den G-Kräften«, erklärt der leitende Designer Andy Tudor. Na bitte, in Xbox-360-Rennspielen feiert die »Auswirkung der Gravitation auf den menschlichen Körper« endlich auch ihr Debüt. Tudor weiter: »Je enger die Kurve, desto höher die G-Kräfte. Negative G-Kräfte bewirken, dass das Blut in den Kopf schießt, dabei kann es zum sogenannten Redout kommen. Sprich die Sicht schwindet und das Blickfeld wird rot gefärbt«, erläutert der gebürtige Däne, derweil er sich köstlich über die völlig verdutzt dreinschauenden Journalisten amüsiert, die beim ersten Anspielen sichtlich Mühe haben, die Supersportwagen unter Kontrolle zu halten.

Apropos unter Kontrolle halten: Die Steuerung gibt sich insgesamt äußerst anspruchsvoll. Wer komplett auf Fahrhilfen verzichtet, wird ein ausbrechendes Heck nur mit Mühe einfangen können. Ähnliches gilt, wenn die linke oder rechte Fahrzeugseite seitlich in sandiges oder abschüssiges Gelände gerät. Gerade in den engen Kehren gleicht die Dosierung von Gas und Bremse der Arbeit eines Chirurgen mit dem Skalpell. Extrem feinfühlig ausgelegt das Ganze! Aber nicht ganz so realistisch und fies wie ein »Forza Motorsport 3«. Wer also mal im Kiesbett landet, wird sich mit Gefühl recht schnell wieder herausnavigieren können. »Shift 2« macht zumindest aktuell nicht den Eindruck, als würde jeder noch so kleine Fehler durch sehr viele Positionsverluste bestraft.

ABS, ESP, NE NE

Stellt sich die Frage: Werden auch Einsteiger Spaß mit »Shift 2« haben? Im ersten Teil haben die Entwickler eine clevere Methode gefunden, um das Können des Spielers abzufragen – eine Methode, die nun auch hier Einzug findet. Des Spielers Aufgabe: Eine Runde im leicht zu lenkenden BMW M3 auf dem britischen Traditionskurs Brands Hatch drehen. Wer wie ein Profi immer die Ideallinie trifft, wird automatisch gefragt, ob er ESP, ABS und Traktionskontrolle abschalten will. Einsteigern hingegen legt das Game gleich alle

Und außerdem?

■ Wie viele Spieler online Gas geben dürfen, ist noch geheim; 360 Live tippt auf zwölf wie beim ersten »Shift« ■ Autolog-Menü wie in »Need for Speed Hot Pursuit«: Hier werden sämtliche Offline- und Online-Funktionen integriert, inklusive Anzeige von News, Bestzeiten und Erfolgen der Xbox-Live-Freunde ■ Geht natürlich auch hier: Spiel pausieren und Fotos schießen – diese werden dann automatisch auf eine Pinnwand hochgeladen; kennt man von Facebook ■ Details zu den Erfolgen halten die Entwickler noch unter Verschluss, Gleiches gilt für mögliche Download-Inhalte

Assistenten und die Automatikschaltung ans Herz. Zugegeben, einen Audi R8 oder gar einen Bugatti Veyron mittels Automatik zu foltern, ist ungefähr so, als würde man ein 180-Euro-Kobe-Steak mit Metaxasauce verschlingen. Aber sei's drum. Viel wichtiger: Wie wird dieses Mal denn nun die Balance zwischen Spaß und Herausforderung gehalten? Chefentwickler Andy will es nicht verraten, verspricht aber eine neue, angeblich deutlich dynamischere Idee. »Wir tüfteln gerade an einem System, das erkennt, wo der Spieler Stärken und wo Schwächen hat, und – falls gewünscht – Fahrhilfen während des Rennens dynamisch an- und abschaltet.« Mehr gibt der bekennende Autofan vorerst nicht preis. Schade – und etwas nachdenklich stimmend. Denn dafür, dass der Start bereits für März 2011 geplant ist, halten sich Electronic Arts und Slightly Mad Studios mit vielen Details noch erstaunlich bedeckt.

Auch wie die Kampagne funktioniert, ist noch ein gut gehütetes Geheimnis. Auf jeden Fall geht's wieder einmal rund um den Globus, lizenzierte Strecken inklusive. Von Deutschland und Österreich über Spanien, Frankreich, die USA und Australien bis hin nach Japan kommen Rennfahrer ordentlich rum. Spa, Brands Hatch, Silverstone, Ebisu, die Road America, Laguna Seca und andere alte Bekannte sind genauso Teil der Erfahrung wie weniger bekannte Driftkurse in Japan. Beeindruckend ist in jedem Fall die geplante Fahrzeugliste, die nicht nur zahlreiche Exoten, sondern auch



✖ Fahrdynamik

KEINE COPS, ABER MEHR BENZIN IM BLUT

1 Während Räuber-und-Gendarm-Freunde sich gerade in schwarzen Lamborghini mit Blaulicht durch die Welt von »Need for Speed Hot Pursuit« jagen, konzentriert sich »Shift 2« mehr denn je zuvor in der Reihe auf den Motorsportgedanken. Realistische Fahrdynamik statt Arcade-Racing heißt hier das Motto.

2 Aus Liebe zum Auto: Wenn die Kamera beim Beschleunigen in Kurven den Wagen aus einer seitlichen Perspektive einfängt und zeigt, wie die Räder voll durchdrehen, Feuer aus dem Auspuff schlägt und sich der Qualm von sich auflösendem Gummi zu einem grauen Schleier verdickt, dann sieht das einfach nur atemberaubend aus.

3 Natürlich wird alles, was schön, schnell und richtig teuer ist, auch hier spielbar sein: vom Porsche 911 GT3 R über den Lamborghini Gallardo LP 570-4 Super Veloce bis hin zum Koenigsegg Agera bugsiert Electronic Arts so ziemlich alles auf die Piste, was erst kürzlich auf dem Genfer Autosalon enthüllt wurde.

PS-Wunder beinhaltet, die erst letztes Jahr auf der Internationalen Automobil-Ausstellung in Frankfurt respektive dem Genfer Autosalon im März 2010 enthüllt wurden. Darunter der Koenigsegg Agera, der Porsche 911 GT3 R oder der Lamborghini Gallardo LP 570-4 Super Veloce, der mit 600 PS und 342 km/h Spitze selbst auf der Londoner Nobelmeile Oxford Street eher selten zu sehen sein dürfte. Kein Wunder, werden davon weltweit doch nur 350 Stück gebaut.

Auf der anspielbaren Strecke in Japan hingegen gehen Mercedes SLS und ein getunter Mazda RX8 an den Start. Die messen sich in schnellen Driftrennen, welche allerdings die alte »Need for Speed«-Schwäche

entlarven. Die Autos geraten einfach zu schnell ins Rutschen, so als würden sie auf einer Bahn voller Seifen-

» Einfach nur geil, wie der V8 röhrt. «

lauge fahren und nicht auf festem Asphalt. Beeindruckend sieht's dennoch aus, denn in der gespielten Fassung regnet es so stark, dass die Scheibenwischer den Wassermengen kaum Herr werden. Zusammen mit den in der Nacht funkelnden Lichtkegeln der Konkurrenz im Rückspiegel ein wahrlich einmaliger Anblick und Motorsport-Flair pur!

EIN PARADIES FÜR TÜFTLER

Der absolute Wahnsinn sind auch die Setup-Möglichkeiten. Hier werden Tüftlerträume wahr. Denn in »Shift 2« regelst du nicht nur den Reifendruck in Hundertstel-Schritten genau, sondern auch dutzende andere irrwitzige Details, zum Beispiel die Federrate, den Federwegbegrenzer, die Zugstufendämpfung, die Druckstufendämpfung – Hammer! Ferner lässt sich das Übersetzungsverhältnis für jeden Gang einzeln bestimmen und auch das Differential kann komplett den eigenen Wünschen angepasst werden. »Ach ja, unabhängig von den Winkeln der Spoiler kannst du auch noch die Größe der Kühleröffnung sowie die der Brems-

Kühlschächte bestimmen«, fährt Andy Tudor sichtlich stolz fort. Ob sich solche winzigen Details wirklich aufs Fahrverhalten auswirken, bleibt zu überprüfen, Genrefans werden die Fülle an Einstellungsmöglichkeiten trotzdem zu schätzen wissen. Mehr Eindrücke zur rundum verbesserten Rennspiel-Hoffnung schon bald auf diesen Seiten. Bis dahin: mal mit der heiß begehrten Ultimate Collection von »Forza 3« fremdgehen.

Benjamin Kratsch



360 LIVE sagt...

Spielt sich wie das Vorgängerspiel, fühlt sich durch genial simulierte G-Kräfte aber noch HITPOTENZIAL atmosphärischer an. Hat das Zeug zum Hit!

8.5 von 10

Fiktion oder Realität?

- +** Cineastische Präsentation, aufwendige Grafik mit unzähligen Details, mächtiger Mehrspieler-Komplex, verschiedene ferngesteuerte Drohnen
- Umfang der Kampagne und Spielbalance im Mehrspieler-Modus noch unklar



Erhältlich | März 2011 | Status | 85% komplett

kurz&knapp

Hersteller | THQ
Entwickler | Kaos
Studios

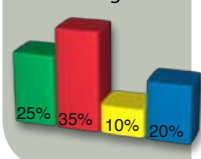
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 32
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Atmosphärischer
Ego-Shooter mit
Klassen-basiertem
Mehrspieler-
Komplex.

das ist drin

- Chaotische Zustände
- Straßenkrieg
- Moderne Waffen
- Eroberung



HOMEFRONT

Zu nah dran an der Wirklichkeit?

Nie wieder Krieg! Auf das reale Leben bezogen ist dies sicherlich ein Wunsch, den viele Menschen hegen. In der Videospiel-Welt hat er jedoch keine Bedeutung. Nahezu jeder Ego-Shooter basiert auf einem kriegerischen Konflikt – einige sogar auf Ereignissen in aktuellen Krisengebieten.

Mit »Homefront« könnten der »Frontlines: Fuel of War«-Entwickler Kaos Studios und Hersteller THQ reale Geschehnisse ähnlich tangieren, und das, obwohl »Homefront« im Jahr 2027 spielt. Bei einem Blick auf die Story drängen sich nämlich Rückschlüsse auf aktuelle Entwicklungen geradezu auf. Zur Erinnerung: Am 23. November 2010 hat das nordkoreanische Militär die südkoreanische Insel Yeonpyeong bombardiert. Seitdem herrscht auf beiden Seiten höchste Alarmbereitschaft. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf erscheint die Spielstory wie ein Blick in die Glaskugel: Kim Jong-un, der Sohn des nordkoreanischen Diktators Kim Jong-il, bringt Südkorea bereits im Jahr 2013 unter seine Kontrolle. Bis 2024 vereint er etliche weitere asiatische Nationen unter seiner Schirmherrschaft und erklärt den USA kurz darauf den Krieg. Schließlich gelingt es ihm, San Francisco einzunehmen und große Teile der Staaten zu besetzen. In diesem von

Chaos zerrütteten Amerika versucht das US-Militär nun wieder die Oberhand zu gewinnen und schickt den Spieler mit einer Handvoll erlesener Elitekämpfer und Hightech-Equipment in die Schlacht. Klar, die Macher gehen mit ihrer Story vom Schlimmsten aus. Dennoch hat 360 Live den Hersteller THQ um eine Stellungnahme gebeten, inwiefern sich denn die letzten Vorkommnisse auf die Veröffentlichung auswirken. Der Pressesprecher betonte dabei, dass die Handlung von »Homefront« rein fiktiv sei. Auch äußerte er sein Bedauern über die jüngsten Ereignisse in Korea und hofft, dass der reale Konflikt sich schnell abkühlt.

Im Spiel selbst kann von Abkühlen allerdings nicht die Rede sein. Und das ist auch in Ordnung so, denn schließlich will man es mit Genregrößen wie der »Call of Duty«-Reihe aufnehmen. Entsprechend hart geht's zur Sache: Mit unzähligen geskripteten Ereignissen werden die Gräueltaten der Besatzer glaubwürdig inszeniert. Die dramatische Situation, die durch die Invasion entsteht, unterstützt die Atmosphäre perfekt. Primär gilt's, vom Feind besetzte Stellungen zurückzuerobern, aber auch ausgefallene Missionen – etwa das Eskortieren einer Mutter mit schreiendem Baby im Arm – stehen immer wieder

auf dem spielerisch abwechslungsreichen Programm.

Ein echter Höhepunkt des ersten Kampagnen-Abschnitts: die zielsuchende Radpanzer-Drohne Goliath. Sie lässt sich via Fernsteuerung kontrollieren, nimmt gleich mehrere Ziele unter Beschuss und man kann sie zudem vorzüglich als mobile Deckung nutzen.

Im Mehrspieler-Komplex kommt der Handlung dagegen fast keine Bedeutung zu. Hier stehen der klassenbasierte Kampf mit ferngesteuerten Drohnen sowie ein intelligentes Freischalt-System für Spezialfähigkeiten im Mittelpunkt. Kurzum: Wenn Balance und Umfang stimmen, könnte »Homefront« das Genre ganz schön aufmischen.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Atmosphärische Kampagne trifft auf innovativen Mehrspieler-Modus und steile
HITPOTENZIAL Technik – hat das Zeug zum Geheimtipp.

8.0 von 10

Erhältlich | 10. März 2011 | Status | 75% komplett



kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts

Entwickler | Bioware

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

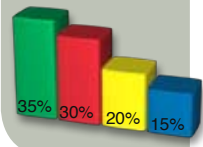
Xbox Live | ja

kurz gesagt

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

das ist drin

- Entscheidungen
- Blutiges Metzeln
- Taktische Kämpfe
- Flirten



DRAGON AGE 2

Anbruch einer neuen Zeit.

Traurig und witzig, einladend und abweisend, verstörend und zum Träumen. Ungefähr so hört es sich an, wenn Rollenspiel-Fans von »Dragon Age: Origins« schwärmen. Um das eigene Epos zu überflügeln, muss Entwickler Bioware was komplett Neues austüfteln. Und das tun die Kanadier kompromisslos: Sie schmeißen die liebgewonnenen Charaktere aus Teil Eins über Bord und stellen stattdessen einen neuen Helden in den Mittelpunkt: Hawke. Geschlecht, Styling und Klasse – wie Magier, Krieger oder Schurke – dürfen zu Spielbeginn festgelegt werden, der Rest entwickelt sich. Was in den Foren für Tumult sorgt, entpuppt sich beim Anspieltermin in London als erstaunlich erfrischend. Denn erstmalig spricht der Held. Er kommentiert Ereignisse, in den Monologen erfährt der

Spieler, was ihn bewegt und antreibt. Sein Schicksal ist groß: Er soll als Champion von Kirkwall das Fantasy-Reich Ferelden vor einer dunklen Macht beschützen. Um der Geschichte einen besonderen Touch zu verleihen, erzählt Bioware die Story als Ich-war-dabei-Bericht in Rückblenden. So werden nach gewonnenen Schlachten oder absolvierten Aufträgen die beiden Erzähler eingeblendet; der Zwerg Varic und die Menschenfrau Cassandra. Beide schließen sich im Laufe der Geschichte Hawke an und erklären die Ereignisse jeweils aus ihrer Perspektive. Geschick schaffen die Macher so einen Ablauf, der den Handlungszeitraum von rund zehn Jahren im Schnelldurchlauf abspult, den Spieler die Höhepunkte aber trotzdem aktiv miterleben lässt. Weniger wichtige Charaktere, die für

das Gesamtbild dennoch unerlässlich sind, werden von den Erzählern lediglich skizziert. Cassandra sieht in Hawke übrigens den Retter der unterdrückten Landbevölkerung, während sich Varic lieber Heldengeschichten ausdenkt, als selbst die Axt zu schwingen. Insgesamt ergibt das einen cleveren Mix aus geschliffenen Dialogen in Streitgesprächen und kerniger Rollenspiel-Action.

Apropos Action: Die erinnert stark an die filmische Schlachtplatte »300«. Da segeln Arme, Beine, Köpfe und Ohrläppchen davon, ganze Leiber werden aufgeschlitzt. Aber Gott sei Dank werkelt unter der actionlastigen Haube weiterhin das taktische Echtzeit-Kampfsystem aus Teil Eins. Die gewohnte Steuerung von vier Charakteren bleibt erhalten, wer Befehle erteilen will, darf jederzeit

Loderndes Feuer oder verpufftes Flämmchen?

- +** Starke Charaktere, fesselnde Geschichte, actionreiches Kampfsystem mit taktischen Nuancen in...
- ...einer aktuell noch leblosen Spielwelt, technisch unausgereift, kaum Überraschungen im Gameplay

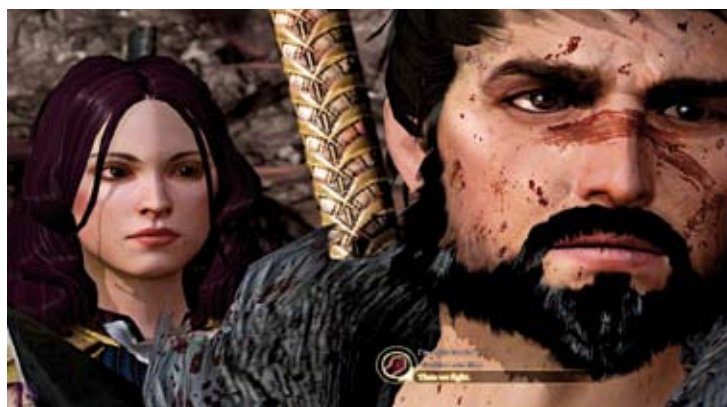
Und außerdem?

■ Download-Inhalte wird es geben, wurden aber weder preislich noch inhaltlich näher benannt ■ Spielstand aus »Dragon Age: Origins« kann importiert werden; zwar gibt es einen neuen Helden, aber alle in Teil Eins getroffenen Entscheidungen sollen sich auf die Spielwelt Ferelden auswirken, so dass beide Teile zu einer großen Geschichte verschmelzen ■ Auch als Bioware Signature Edition zu haben; sie enthält zusätzliche Charaktere, Missionen, vier neue Waffen und einen Download-Code für den Soundtrack

× Zeit für eine Party

EIN DATE MIT ISABELLA

In der Schenke »Die Perle« trifft Held Hawke zum ersten Mal Isabella, eine schöne Piratenbraut, die gerade von einem Grobian bedroht wird. Der wirft ihr vor, Sklaven freigelassen zu haben. Klar, dass Gentleman Hawke der Lady zu Hilfe eilt. Dank überarbeitetem Dialogsystem kann der Spieler nun freundlich und diplomatisch reagieren oder den aufdringlichen Schuft provozieren und ihm ein »Verpiss dich!« an den Kopf werfen. Zur Belohnung gibt's ein Date mit der feurigen Seeräuber-Dirne – die, wie alle anderen Charaktere auch, ihren Dank lippensynchron ausspricht.



Das. Ist. Ferelden! Stellenweise fühlt sich dieses Rollenspiel wie die Filmsaga »300« an.

pausieren. Auf dem Electronic-Arts-Event an der Themse ist auch die Klasse des Schurken erstmals spielbar. Seine Spezialfähigkeit: eine Art Stab, der ihn von einem Ort zum anderen teleportiert. Auf Knopfdruck steht er direkt hinter einem gepanzerten Soldaten und rammt ihm seinen Dolch in die ungeschützte Seite. Die Balance funktioniert schon mal: Der Schurke darf sich nur so lange teleportieren, bis sein Energievorrat leer ist. Wird er enttarnt, verwirrt er den Gegner durch Rauchbomben und entkommt so. Mit steigendem Level bildet der Spieler den einfachen Schurken zum tödlichen Assassinen, gerissenen Schattenjäger oder verwegenen Duellanten aus. Ferner lassen sich Erfahrungspunkte entweder in erlernte Fähigkeiten investieren, um beispielsweise länger unsichtbar zu sein, oder eben in neue Fertigkeiten, die beispielsweise eine schnellere Flucht nach einem Attentat ermöglichen – besonders wichtig für Meuchelmörder.

Nach der ersten Schlacht geht's in eine nahegelegene Stadt. Dort erwartet einen allerdings ein trauriger Anblick: Alles ist leer, steril, langweilig und leblos. Zwar war »Origins« schon kein Festschmaus für die Augen, dafür aber als Ganzes gesehen extrem stimmig. Hier jedoch fehlen quirlige Barden, spielende Kinder, patrouillierende Wachen oder einfach nur Besoffene, die aus der Kneipe »Die Perle« wanken. Aktuell versucht Bioware zu beruhigen, beteuert, es handle sich hierbei um eine ältere Version. Knapp drei Monate vor dem Marktstart sollten solche Patzer trotzdem nicht mehr vorkommen. Kriegt Bioware die aber in den Griff und schafft es, ein paar Überraschungen einzubauen, dann wird das hier der erste Rollenspiel-Hit 2011.

Benjamin Kratsch



360 LIVE sagt...

Wenn Bioware die Städte endlich bevölkert und noch mehr spielerische Überraschungen
HITPOTENZIAL ankündigt, beginnt 2011
episch.

8.0 von 10



Erhältlich | Frühjahr 2011

DE BLOB 2

Nach 700.000 verkauften Exemplaren setzen die australischen Farbenkleckser von Blue Tongue das beliebte Wii-Jump-and-Run »de Blob« nun endlich fort – erstmals auch auf Xbox 360. Auf einer Presseveranstaltung in Amsterdam durfte 360 Live die Graffiti-Hüpferei schon mal ausprobieren – und ist ziemlich angetan.

03:12



Kleckern und trotzdem klotzen: In hochauflösender Comic-Landschaft startet die Farbrevolution. An der Sprühdose tobt sich »Blob«, eine Mischung aus Teletubbie und Ubisofts durchgeknallten Raving Rabbids, aus. Sein Ziel sind die farblosen Fassaden von Prisma City, die dringend einen frischen Anstrich nötig haben. Getreu dem Motto: Nur eine bunte Stadt ist auch eine fröhliche Stadt.

07:17



Zwischen urbanen Raumstationen und tropischen Wintergärten erkundet der hüpfende Malermeister insgesamt zwölf Welten. Jede Ecke der weitläufigen Level schreit nach Farbe. Entsprechend gehören Abstecher an höher gelegene Orte zur Tagesordnung. Man merkt sofort: Ein ruhiger Daumen ist Pflicht, um voranzukommen.

26:19



Nach kurzer Eingewöhnung geht man schließlich voll auf in der Rolle des Farbe verspritzenden Gummiballs. Schnell stellen sich erste Erfolge beim Lösen der Hüpf- und Anstreich-Passagen ein. Wenig später das erste Aha-Erlebnis: »de Blob 2« bietet neben einer 3D-Oberwelt auch eine 2D-Unterwelt. In über 100 Abschnitten kullert Blob hier durch enge Tunnel-Systeme oder hopst wie ein Flummi umher.

33:11



Aber warum überhaupt der ganze Stress? Nun, »Genosse Schwarz« terrorisiert Prisma City. Finstere Gestalten, die seine garstigen Absichten in die Tat umsetzen, helfen ihm dabei. Die Versklavung und Gehirnwäsche der ansonsten quietschfideln Einwohnerschaft verzeichnet beängstigende Fortschritte und sorgt zugleich für süffisante Anspielungen auf aktuelle politische Themen. Blobs Gegenmittel: Farbe, viel Farbe!

43:39



Ein Antippen der LT-Schultertaste nimmt nahestehende Farbeimer und Gegnerköpfe ins Visier. Mit einem Tupfer auf den A-Knopf springt unser Eierkopf zielsicher und ohne Umwege in die blauen, roten und gelben Malerkübel. Sekundärfarben lassen sich durch geschicktes Mischen erstellen. Das ist wichtig, da sich nur so Feinde einer bestimmten Färbung ausschalten lassen.

56:03



Trotz neuem Nitro-Angriff, der mehrere Gegner auf einer Ebene eliminiert, hängt ein enges Zeitfenster über dem farbenfrohen Ausflug. Umso wichtiger ist es, Sprungfelder geschickt zu nutzen, um schneller Fortschritte zu machen. Wer's entspannter angehen will, wählt den niedrigen Schwierigkeitsgrad und hat nun keine fies tickende Uhr mehr im Nacken.

61:43



Ebenfalls eine Hilfe: Pinky, Blobs Partner. Er steht dann zur Wahl, wenn man das Abenteuer zu zweit in Angriff nimmt. Selbst ausprobieren konnte 360 Live den Mehrspieler-Modus noch nicht, die Entwickler versprochen jedoch einen Koop-Schwerpunkt. Heißt: Einige Puzzles sind nur in Teamarbeit zu bewältigen. Im Vier-Spieler-Splitscreen wiederum hetzt man auch gegeneinander – oft in ganz neuen Levels.

65:51



Etwa 16 Stunden Spielzeit stehen zwischen dir und der Farb-Revolution. Was zwischen Intro und Abspann die Story vorantreibt, wird in drolligen Zwischensequenzen erzählt, zu denen eine jazzige Musikutermalung ihren herzerfrischenden Teil beisteuert. Übrigens: Wasser mag Blob ganz und gar nicht – den Kontakt damit also tunlichst vermeiden.

68:00



Bis zum Ende eines jeden Levels und dem dann winkenden Pokal muss Blob unzählige Widersacher ausschalten und Immobilien einfärben. Ab und an warten zudem Bosse auf ihre Abreibung. Die Gameplay-Unterschiede zwischen 2D- und 3D-Welten fallen abwechslungsreich aus und bringen den Spieler durch ihre Gestaltung immer wieder unerwartet zum Staunen.

✖ ZUSAMMENGEFASST

THQs »de Blob 2« sticht bereits jetzt durch knuffige Optik und eine raffinierte Spielidee aus der Menge der sich gebetsmühlenartig wiederholenden Konzepte in diesem Genre hervor. Und auch Musik und Erzählweise überzeugen. Ob das hier nur ein Kinderspiel ist? Definitiv nicht. Dafür enthält's dann doch zu viele politische Anspielungen und einen zu knackigen Schwierigkeitsgrad. Durchstarten soll die außergewöhnliche Farbschmiererei im Februar 2011.

Potenzial **8.5** von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Richard Löwenstein

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Richard Löwenstein

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Nicholas Buracas, Benjamin Kratsch, Alexander Olma

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)151 / 29 11 45 33, E-Mail: media@360-live.de

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich; Vertrieb: Im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen,
sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an
allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen
liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion
gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und
Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.
Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München
Cover: »Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds« von Capcom
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



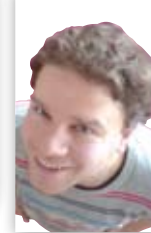
RICHARD LÖWENSTEIN CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Buzzybee70

GENRES | Action, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Twinki Run Run«
(iPhone), »Need for Speed Hot Pursuit«

FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
seine Weltreise



SÖNKE SIEMENS LEITENDE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »RDR: Undead
Nightmare«, jede Menge Kinect-Spiele

FREUT SICH AUF | »Ghost Recon: Future
Soldier«, »L.A. Noire«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter

SPIELT GERADE | »Castlevania: Lords of
Shadow«, »Call of Duty: Black Ops«

FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human
Revolution«, »Child of Eden«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Fable 3«,
»God of War: Ghost of Sparta« (PSP)

FREUT SICH AUF | »Duke Nukem
Forever«, »Max Payne 3«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Nyanko

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | mit dem Gedanken an
Kinect als Weihnachtsgeschenk

FREUT SICH AUF | »Dragon Age 2«,
»Duke Nukem Forever«



MAXI TRAUTMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | oldsplatterhand

GENRES | Rollenspiele, Actionabenteuer

SPIELT GERADE | »Fist of the North Star:
Ken's Rage«, »Two Worlds 2«

FREUT SICH AUF | »Asura's Wrath«,
»Hunted – Die Schmiede der Finsternis«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

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

SPIELT GERADE | »Fable 3«,
»Call of Duty: Black Ops«

FREUT SICH AUF | »MotoGP 10/11«,
»Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds«



STEFAN MAYR WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Asscobra007

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Fable 3«,
»Fallout: New Vegas«

FREUT SICH AUF | »Dead Space 2«,
»Captain America: Super Soldier«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



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 | 26. November 2010

Tiger im Tank oder Marder im Motorraum?

- +** Hübsche Landschaften, knackige Farben, treibender Rock-Soundtrack mit Songs von Fear Factory, Static-X und Konsorten, vielfältige Tuning-Möglichkeiten, viel Freischaltbares, herrlich schnell
- Gute Streckenkenntnis unabdingbar, Stunts schwer auszuführen, teils unsichtbare Streckenblockaden, kein Streckeneditor, MTX-Bikes lenken sich schwammig



Wer toll fährt, bei dem schleimt sich das Spiel mit Kommentaren wie »Nail'd-Experte« ein.

kurz & knapp

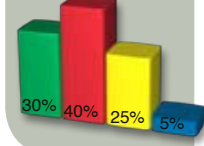
Hersteller | Deep Silver
Entwickler | Techland
Preis | ab 43 Euro
Genre | Arcaderacing
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Schallmauerdurchbrechende Wettfahrten in knietiefem Schlamm.

das ist drin

- Springen
- Rasen
- Hardrock
- Bremsen



NAIL'D

Pure auf Speed.

Entwickler Techland ist in letzter Zeit eher für rauchende Colts als für qualmende Auspuffrohre bekannt. Trotzdem haben die polnischen Macher der Wild-West-Shooter-Reihe »Call of Juarez« nun mit »Nail'd« einen waschechten Arcaderacer zusammengeschaubt. Anstatt auf Pferderücken durch die Prärie zu galoppieren, jagen hier bis zu zwölf Wahnsinnige im Affenzahn auf Quad oder MTX-Motorrad über Stock und Stein. Also an die Ziellinie gerollt, den Countdown abgewartet und schon geht's ab: drei, zwei, eins – Start! Ab diesem Moment macht »Nail'd« deutlich, worum es geht: Geschwindigkeit. Mit der RT-Schultertaste schießt die Maschine beim Erönen des Signals los wie eine F22 beim Start von einem Flugzeugträger. Sofort hat man den Tunnelblick, Weichzeichner- und Verwisch-Effekte verstärken den Speedkick zusätzlich. Mit gefühlten 300 Stundenkilometern jagt der Pilot durch die Schluchten der Canyons von Arizona, entlang der Berghänge der Anden, durch Täler in Griechenland und Waldgebiete im Yosemite Nationalpark. Sägewerke, Bauurinen, Heißluftballons und andere Objekte am Wegesrand

zieren die Kulissen zusätzlich. Zahlreiche wählbare Routen sowie versteckte Abkürzungen überraschen obendrein immer wieder aufs Neue und tragen zum Wiederspielwert der Strecken bei. Klippen, Sprungschanzen und Berghänge lassen einen wie ein Mörser-Geschoss in hohem Bogen durch die Luft schießen. Wer sauber auf allen vier Rädern landet, durch bestimmte Tore rast, einen Handstand auf dem Lenker der Bikes vollführt oder einen anderen Stunt aufs Parkett legt, erhält einen Boost-Bonus. Bei gehaltener X-Taste entlädt sich das mitgeführte Lachgas dann in einem gewaltigen Geschwindigkeitsschub; der Bildschirm wird fast grau, alles verschwimmt. Wahnsinn, fühlt sich fast an wie »Burnout« – nur eben mit verdreckten Offroad-Karren statt blitzblank polierter PS-Boliden. Großartig ebenso, wie das Ganze trotz der detailliert ausgeschmückten Strecken und des hohen Tempos stets flüssig läuft. Schade nur, dass man dafür einen reduzierten Detailgrad bei Fahrer und Vehikeln hinnehmen muss.

Kaum Grund zur Beanstandung geben dagegen die 14 herausfordernden Ligen der

Und außerdem?

- 48 Erfolge für 1.000 Gamerpoints, zum Beispiel für das 250-malige Verschrotten des eigenen Vehikels
- Zehn zusätzliche Erfolge aus kostenpflichtigen Download-Inhalten für weitere 250 Gamerpoints
- Online-Ranglisten motivieren ungemein, die eigenen Bestzeiten zu schlagen

3



✖ Pimp my Quad

WELCHES DESIGN DARF'S SEIN?

Der Menüpunkt »Werkstatt« richtet sich vor allem an Individualisierungs-Künstler. Hier optimierst du nicht nur die Leistungsdaten der Fahrzeuge, sondern pimpst sie auch optisch. Legst also zum Beispiel fest, ob du mit einer roten, grünen, blauen oder doch ganz andersfarbigen Rennsemmel durch die Pampa heizt. Auch die Fahrer können angepasst werden. Männlicher oder weiblicher Pilot? Das Mädel in klassischer Schutzmontur oder doch lieber im sexy Bikini? Einen Helm tragen die Raser übrigens immer – Sicherheit geht eben vor. Insgesamt gesehen sind die Möglichkeiten nett, aber auch nicht gerade ausufernd.

2



✖ Renn-Dorado

ONLINE BEI 300 SACHEN

1 Neben dem unter »Wettkampf« versteckten Meisterschafts-Modus stehen unter »Off-Road« noch Zeit- und Einzelrennen am Start. Außerdem können Spieler benutzerdefinierte Wettkämpfe aufsetzen und absolvieren. Das fetzt – zumindest kurzweilig.

2 Auch im Online-Modus wird einiges geboten: Bis zu zwölf tollkühne Piloten rasen in Einzelrunden oder Rennturnieren durch die Prärie. Wer daheim zwei Xbox-360-Konsolen und zwei Fernseher rumstehen hat, darf außerdem via System Link gegeneinander antreten. Dank stabilem Netzwerk-Code funktionieren beide Lösungen reibungslos.

3 Abseits des Wettkampfs können Wohnzimmer-Piloten allerhand Einstellungen in den Einzel-Modi vornehmen: »Boost-Wahnsinn« für unendlich Boost und das Deaktivieren von Kollisionen zum Beispiel. Gerade das Einschalten der Boost-Option führt zu pervers schnellen Rennen und jeder Menge Herzrasen.

1



»Nail'd«-Meisterschaft. Pro Liga warten sieben Events, die sich auf Renn- und Stunt-Veranstaltungen verteilen. Um eine abzuschließen, muss man mindestens Platz drei auf dem Siegereck belegen. Das Motto der Rennen ist immer dasselbe: Stets geht's hoch hinaus – um entsprechend tief zu fallen. Speziell durch die krassen Höhenunterschiede will sich »Nail'd« von der Konkurrenz abheben. Funktioniert zwar, wirkt aber auch sehr künstlich. Das Spielgefühl ist fast schon zu stark auf extrem getrimmt und daher Geschmackssache. Wer vorzugsweise mit »Forza Motorsport« und »Pure« seine Runden dreht und mit unrealistisch schnellen Rennen wenig anfangen kann, sollte auf jeden Fall erst Probe spielen.

Alle anderen werden die drei Modi Wettkampf, Zeitangriff sowie schnelles Rennen verschlingen – sofern sie hart im Nehmen sind. Denn siegreich ist hier nur derjenige, der die oft verwirrend beschilderten Strecken genau studiert und verinnerlicht. Speziell in den ersten Spielstunden kommt es oft vor, dass man vor einer Schanze zu viel oder zu wenig Gas gibt; dann irgendwo an einer Höhlendecke kleben bleibt oder samt Vehikel in den Abgrund stürzt. Ferner nervt's, wenn es den eigenen Fahrer mal wieder aus dem Sattel haut, weil er gegen einen unscheinbaren Stein oder andere Hindernisse rast. Problem hier: Bedingt durch das hohe Tempo sind die Objekte oft nicht rechtzeitig auszumachen. Das nagt an der Motivation und macht die Schlammenschlacht nur bedingt einsteigerfreundlich. Ausgleichend wirken hier aber die fair

verteilten Rücksetzpunkte – nur selten verliert man mehr als ein oder zwei Plätze. Dass das Rücksetzen selbst eine drei- bis viersekündige Ladepause nach sich zieht, stößt wiederum sauer auf. Erfreulicher sind da die Modifizierungsmöglichkeiten der Vehikel. Rennerfolge schalten Teile frei, darunter leistungstärkere Auspuffrohre und Motoren, bessere Lenker, Stoßdämpfer sowie Räder. Genre-typisch verbessern die neuen Extras Lenkverhalten, Beschleunigung und Booster-Kapazität; die unterschiedlichen Karosserien bestimmen das Flugverhalten. Upgrades, die – im Gegensatz zum Farbanstrich – allesamt bitter nötig sind, um in der Fortgeschrittenen-Liga zu bestehen. Die anspruchsvolle Gegner-KI nämlich verzeiht kaum Fehler. Unter die ersten Plätze kommen? Anfangs noch ein Kinderspiel, später ein gnadenloser Kampf um jede Position.

Klingt also nach einer ziemlich runden Sache, oder? Fast: Der Mehrspieler-Modus für bis zu zwölf Piloten geht zwar richtig ab, das Fehlen eines Splitscreen-Modus für zwei oder mehr Wohnzimmer-Raser drückt gleichwohl auf die Spaßbremse. Auch die Unterschiede zwischen Quad und Bike hätten gerne deutlicher ausfallen können. Außer dass sich die Zweiräder schwammiger steuern, spielt die Wahl des Gefährts hier kaum eine Rolle. Wer ob der genannten Ungereimtheiten ein Auge zudrückt, bekommt mit »Nail'd« jedoch einen rundum gelungenen Arcaderacer, der richtig Tempo macht.

Max Rossmeisl/Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Tachonadel bei 280, Sprünge weit über 200 Meter – das fetzt und versetzt mich sofort in einen Rausch. Dass die Bremse keine Rolle spielt, stört mich kaum. Dass es bis auf Quads und Bikes keine weiteren Vehikel gibt, schon. Ich gebe 8.3

Nail'd

GRAFIK

Schicke Panoramen, hohe Bildrate; die Fischaugen-Optik muss man mögen

8

SOUND

Dröhnende Motorengeräusche, rockiger Soundtrack – prima

8

STEUERUNG

Unkompliziert und einfach zu erlernen

8

Rasante Rennaction mit extremen Geschwindigkeiten und unglaublichen Höhen, aber flacher Motivationskurve.

8.2 von 10

Erhältlich | 26. November 2010

Herz oder Niere?

- +** Sehenswerte Splatter-Effekte, hübscher Cel-Shading-Look, gute Kameraführung, »Splatterhouse«-Trilogie freischaltbar
- Nur englische Sprecher und deutsche Untertitel, lange Ladepausen, monotones Gameplay, Gegner leicht zu durchschauen, abwechslungsarme Kulissen



Während sich Rick durch das Monsterpack schlägt und sägt, untermalen Lamb of God, Mastodon und andere Metal-Bands das Ganze musikalisch.

Und außerdem?

- Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Die 5,2 Gigabyte schwere Installation halbiert die Ladepausen
- 50 Erfolge für 1.000 Gamerpoints, die fast alle in einem Durchgang zu holen sind ■ Download-Inhalte geplant

kurz&knapp

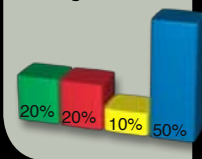
Hersteller | Namco
Entwickler | Namco
Preis | ab 49,90 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | keine Kennzeichnung

kurz gesagt

Blutige Neuauflage auf Basis der 16-Bit-Klassiker.

das ist drin

- Arme
- Beine
- Köpfe
- Blutige Fetzen



SPLATTERHOUSE

Nicht 18? Dann bitte jetzt umblättern!

Rick ist sauer. Und wenn Rick sauer ist, dann fallen Gliedmaßen ab und Blutfontänen spritzen durch den Raum. Gründe gibt es genug für den jungen Studenten: Der verrückte Nekro-Wissenschaftler Dr. West hat seine geliebte Jennifer entführt und Rick die Innereien zu Brei gekloppt. Mit letzter Kraft setzt sich der mit dem Tod Ringende eine dämonische Maske auf, die ihm auf wundersame Weise neues Leben einhaucht und aus dem kleinen Streber einen riesigen Muskelprotz macht. Als optische Kreuzung aus Arnold Schwarzenegger und »Freitag, der 13te«-Kultkiller Jason Voorhees startet Rick aus Third-Person-Sicht seine Vendetta. Zombies, Mutanten und andere abscheuliche, in Dr. Wests Anwesen lauernde Gestalten erwarten ihn bereits. Am Gameplay-Grundgerüst verändert die Neuauflage des 22 Jahre alten Spielhallen-Klassikers somit wenig. Stärken und Gewaltgrad bleiben gleich – leider aber auch die Schwächen...

Splatterfans werden sich sofort verlieben: Selten ist ein Spiel so großzügig mit dem roten Lebenssaft umgegangen wie dieses hier. Mit

der X- und Y-Taste prügelt Rick in Hochgeschwindigkeit aus jedem seiner Gegner gefühlte 300 Liter Blut heraus. Arme, Beine und ganze Körperhälften fliegen wie Konfetti durch die Luft. Herumliegende Kettensägen und Schrotflinten erleichtern die Sezierarbeit zusätzlich. »Giers of Woehr« und »Mortal Kombat« sehen dagegen wie ein Kindergeburtstag aus. Via B-Taste greift Rick sich eines der Biester, peilt dann per linkem Analogstick die Wurfrichtung an und kickt das Monster gleich einem Fußball durch die Kulisse. Taumelt das Viech und wird von einer roten Aura umgeben, holt Rick zu einem brutalen Finisher aus: dazu die beiden Analogsticks in die angezeigte Richtung drücken, schon reißt er seinem Opfer zum Beispiel das Maul auf und rupft dessen Lungenflügel heraus – harter Tobak! Ab Kapitel drei kann Ricky über die LT-Schultertaste außerdem in den brachialen Berserker-Modus wechseln. Aus seinem Rücken sprießen ihm nun Stacheln, aus seinen Armen meterlange Messer. Jetzt zerteilt er die Gegnerscharen ratzfatz in feine Häppchen

3



× Perfekte Kombi

BLUT, GEDÄRM UND NACKTE FRAUEN

1 Zu den Highlights gehören zweifelsohne die abgedrehten Bossgegner am Ende eines jeden Kapitels. Zum Beispiel eine verhexte Puppe, die sich in einen riesigen Schrottgolem verwandelt. Die dezent fordernde Taktik hier: den Schüssen durch Rumrennen ausweichen und gezielt die Beine angreifen.

2 Wer kennt das nicht: Da stolziert man gemütlich durch die Gegend und findet unerwartet Schnipsel von Fotos mit der nackten Freundin drauf. Dieses Alltagserlebnis wird auch hier zelebriert. In jedem der zehn Level verstecken sich je vier Fotoschnipsel, die zusammengenommen je ein Bild von Ricks halbnackter Flamme zeigen. Sinn? Fehlt. Prickelnd? Teilweise, da sehr künstlich.

3 Der Wiederspielwert der rund sieben Stunden langen Geschichte ist gering – aber vorhanden. Vor allem, da der dritte Schwierigkeitsgrad erst freigespielt werden muss und Rick seine zuvor erlernten Fähigkeiten in jede neue Runde mitnehmen darf.

× Spar-Aktion

AUCH DEUTSCHLAND SCHLACHTET

Es ist wieder mal so weit: Die USK hat »Splatterhouse« keine Freigabe erteilt. Der Grund dürfte bei solch exzessiven Splattereffekten auf der Hand liegen. Folglich bleibt eine Veröffentlichung in Deutschland außen vor, das Game ist hierzulande nur über Importhändler zu beziehen. Damit volljährige Leser »Splatterhouse« trotzdem genießen können, hat 360 Live mit unserem Kooperationspartner Nippondreams eine Kaufaktion eingefädelt: bis zum 10. Januar 2011 www.nippondreams.com ansurfen und bei der Bestellung das Stichwort »Metzgerei« angeben. Schon gibt's das Spiel für günstige 49,90 Euro – und damit ganze fünf Euro billiger. Guten Appetit!

2



1



und macht jeden noch so starken Feind einen Kopf kürzer. Allerdings braucht's für diesen Bluttausch das rote Gold, das die Maske automatisch von niedergemähten Feinden aufsaugt. Mit Blut baut Rick außerdem seine Kampftechniken aus, lernt neue Schlag-Kombos und steigert seine Lebensenergie. Das motiviert und erleichtert den Sieg über anspruchsvollere Gegner, wie den Teradroiden und dessen tödlichen Peitschenarm.

Das war's dann aber auch mit dem Thema anspruchsvoll. Denn nüchtern betrachtet geht's stets darum, von einem Raum in den nächsten zu wandern und die dort auftauchenden Gegner einer Vivisektion zu unterziehen. Hirn? Hat »Splatterhouse« kaum, denn das liegt ja in der Regel am Boden verstreut. Puzzles, Rätsel und dergleichen bleiben also aus. Den Gegner packen und ihn an einem Schalter aufspießen gehört schon zu den fordernden Arbeiten. Auch die stets dunklen Gänge wiederholen sich leider viel zu schnell. Immerhin geht's im späteren Verlauf vor die Tür, nach New York, was zumindest kurzzeitig für Abwechslung sorgt. Hier nötigen, neben den üblichen Kämpfen, einstürzende Gebäude zu simplen Springeinlagen. Während die ersten drei Stunden also gut unterhalten, fehlt's in den restlichen vier an Überraschungen. Auch die Kämpfe gegen Zwischen- und Bossgegner ändern daran nicht viel. Sie lockern das strikte Gemetzel zwar auf, gestalten sich jedoch wenig fordernd und münden zumeist in einem

vergleichsweise einfachen Quicktime-Reaktionstest. Also doch ziemlicher Murks? Nein, denn insgesamt ist »Splatterhouse« beileibe kein schlechtes Spiel und weiß abseits der neurotischen Abwechslungsarmut durchaus zu unterhalten. Die überzeichneten Splattereffekte gefallen und werden durch den hübschen Comic-Look in Cel-Shading-Grafik elegant entschärft, was wiederum das makabere Comedy-Feeling ausmacht. Hinzu kommt der recht hohe Detailgrad bei den Figuren. Die bissigen und sarkastischen Sprüche der Terror-Maske sind weitere Spaßbringer. Feiner Zug von Namco Bandai außerdem, neben einem Überlebens-Modus die drei originalen 16-Bit-»Splatterhouse«-Games als freischaltbare Extras auf die Disk zu packen. Ebenfalls eine sehr gelungene Hommage: kurze Level-Passagen, in denen die Kamera überraschend in die Seitenansicht wechselt, während Rick sich von links nach rechts durchkloppt – Retrofans werden's lieben. Schade allerdings, dass die vielen, oft 20-sekündigen Ladepausen zwischen den Levels und jedem Ableben deutlich Tempo rausnehmen. Dafür sind die Rücksetzpunkte wiederum allesamt fair verteilt. Unterm Strich also eine solide Neuauflage, der speziell Fans von »Braindead«, »Re-Animator« und Co. eine Chance geben sollten. Chance geben, das heißt hier übrigens importieren, denn in Deutschland ist das Spiel mangels USK-Kennzeichnung nicht offiziell zu haben.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Die klassische »Splatterhouse«-Trilogie war ob des trägen Spieltempos überhaupt nicht mein Ding. Das hier spielt sich aber wirklich flott und etliche Tastenkombinationen regen zu blutigen Experimenten an. Ich gebe 7.3

Splatterhouse

GRAFIK
Hübscher, jedoch abwechslungsarmer Comic-Look

SOUND
Durchschnittliche Sprecher, aber tolle Musik

STEUERUNG
Schnell erlernt und präzise umgesetzt

Grundsolide Neuauflage des 20 Jahre alten Klassikers – nicht weniger, aber leider auch nicht mehr.

7

7

8

7.1 von 10

Erhältlich | 12. November 2010



DEADLY PREMONITION

Total verwirrt im Wald.

kurz & knapp

Hersteller | Access Games **Entwickler** | Rising Star Games **Preis** | 30 Euro
Genre | Survival-Horror **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Abstrus-perplexer Überlebenskampf mit gehörigem Trash-Charme.

Es gibt Spiele, die wirken in ihrer Gesamtheit so furchtbar, dass sie eigentlich schon wieder toll sind. Das hier ist eines davon: »Deadly Premonition« kommt als dreister »Resident Evil«-Klon daher, der eigentlich ein »Silent Hill« sein will. Der Spieler übernimmt die Rolle des psychisch gestörten FBI-Agenten York Morgan, der im Dorf Greenvale den Mord an einer jungen Frau untersucht. Doch liegt dort, wie sollte es anders sein, einiges ganz schön im Argen. Was genau, ist anfangs jedoch schwer zu sagen, denn die Entwickler haben von Akte X über Twin Peaks bis hin zum Exorzist so ziemlich alles durch den Story-Fleischwolf gedreht. Das Resultat ist etwas, das konfus und bizarrer nicht sein könnte. Durchblicken? Schwer. Nicht zuletzt wegen der teils grausigen englischen Sprecher und der gerade noch annehmbaren deutschen Untertitel.

Aber das alles ist eigentlich genauso egal wie die scheußliche Anno-2002-Grafik, die dieses Machwerk fast ein bisschen retro erscheinen lässt. Das eigentliche Spiel besteht darin, Agent Morgan, der sich ähnlich behände wie ein Zehn-Tonner-LKW lenkt, durch die offene Welt von Greenvale zu führen. Um dem Täter auf die Spur zu kommen, verhört er die Bewohner und sichert Dokumente und andere Beweise. Ach

Kampfbox oder Nagelfeile?

- +** Interessante, aber verwirrende Story, herrlich psychodelische Atmosphäre, faszinierender Hauptcharakter, erinnert an frühe Survival-Horror-Games
- Grafik zum Heulen, Steuerung zum Weglaufen, Sound zum Von-der-Brücke-Stürzen

ja, alle paar Meter müssen zudem noch Besessene und andere Albtraumgestalten gekillt werden. In Sachen Inventar, Item-Verwaltung und Kampfsystem wurde frech bei den frühen »Resident Evil«-Teilen abgekupfert. Was bei Veteranen gleichwohl ein wärmendes »Ach ja, früher war alles...«-Gefühl aufkommen lässt. Interessant: Hin und wieder ist Rasieren und Klamotten-Wechseln angesagt, sonst sinkt Yorks Hygiene-Gesundheit-Pegel. Um es kurz zu machen: Dieses Game ist total verquer und eigen, versucht vieles und scheitert oft. Gelegenheitsspieler? Dann Hände weg. Wer hingegen Trash liebt oder sich einen Survival-Horror-Fan der ersten Stunde schimpft, sollte zuschlagen. Kostet schließlich nur 30 Euro.

Michael Förtsch

Wertung

So schlecht, dass es schon wieder gut ist. Ein echtes Kuriosum!

7.0 von 10

Erhältlich | 26. November 2010



Goldpokal oder Blechkessel?

- +** Einfache Steuerung, Off- und Online-Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler, vernünftige deutsche Synchronisation...
- ...die leider häufig unpassend und variationsarm eingestreut ist, grafische Präsentation etwas rückständig, Schwierigkeit der Sportarten schlecht ausbalanciert, nur eine neue Disziplin

WINTER SPORTS 2011: GO FOR GOLD

Wie gesagt: Schnapp dir Gold!

kurz & knapp

Hersteller | dtp Entertainment **Entwickler** | 49 Games **Preis** | ab 55 Euro
Genre | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Neun Wintersportarten in einem Spiel vereint.

An verschneiten Tagen zockt man vorzugsweise Videospiele oder versucht sich selbst als Wintersportler. Der Optimalfall: Beides gleichzeitig tun. Dieser neue Ableger der »Winter Sports«-Reihe macht's möglich. Aus der Verfolger-Perspektive bretteln Spieler beim Snowboard Cross den Hang hinunter, passen sich als Skispringer den Windverhältnissen an oder stellen ihr Können in sechs weiteren, allesamt bekannten Disziplinen unter Beweis: Biathlon, Viererbob, Eiskunst- und Eisschnelllauf, Ski Alpin und Ski Alpin Freeride. Neu ist lediglich Disziplin Numero neun: Schneemobilfahren.

Sofort fällt auf, dass die aus den Vorgängerspielen bekannte Ego-Perspektive diesmal die Piste meidet. Dafür hat sich grafisch einiges getan: So gibt es eine amüsante Ragdoll-Physik und nette Unschärfe-Effekte, die ein gutes Geschwindigkeitsgefühl vermitteln. Letztendlich hinkt die Präsentation aber heutigen Standards hinterher, speziell bei den Animationen. Abgedreht hingegen die verschiedenen fiktiven Arenen, etwa beim Eiskunstlauf, wo unter dem Eis das Skelett eines T-Rex schlummert.

Witzig: Jede Sportart peppen die Macher mit Reaktionstests auf. Um etwa beim Biathlon Schwung zu holen,

müssen beide Analogsticks im richtigen Moment nach unten bewegt werden. So wird stellenweise das Gefühl erzeugt, eine echte Bewegung auszuführen – gute Idee. Im Karriere-Modus darf von Anfänger bis Profisportler um Goldpokale gerungen werden, außerdem gibt es eine Funktion, um das eigene Team zu verwalten und mit neuer Ausrüstung auszustatten. Für Abwechslung sorgen darüber hinaus die vielen, über ein spezielles Menü verwalteten Herausforderungen, etwa das Addieren aller auf der Strecke verteilten Zahlen. Ist anfangs originell, auf Dauer aber kaum spannend. Schade auch, dass der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Disziplinen bedingt durch die teils zu lasch und teils unfair agierenden KI-Gegner von kinderleicht bis frustrierend schwer schwankt. Im Vierer-Koop-Modus mit Freunden dennoch nett – zumindest ein kaltes Wochenende lang.

Maxi Trautmann

Wertung

Abwechslungsreiche Neuauflage der bewährten »Winter Sports«-Reihe mit kleinen Mängeln.

6.9 von 10

Erhältlich | 25. November 2010



NBA JAM

Gott sei Dunk – Boom-Shaka-Laka ist zurück!

kurz&knapp

Hersteller | EA **Entwickler** | EA Canada **Preis** | 40 Euro **Genre** | Sportspiel **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Der Serien-Neustart in HD-Auflösung, mit allen Stärken und Schwächen.

Ursprünglich sollte das auf Arcade-Gameplay getrimmte »NBA Jam« ja nur der vollwertigen Simulation »NBA Elite 11« als Download-Code beiliegen. Der Neustart der »NBA Live«-Reihe unter eben genanntem Namen wurde jedoch zwecks Qualitätsoptimierung auf nächstes Jahr verschoben. Nun soll das als Disk-Version für 40 Euro erhältliche »NBA Jam« die Basketball-Krone diesen Winter nach Hause bringen. Ganze 17 Jahre ist es her, dass »NBA Jam« mit völlig übertriebener Physik und kaum von störendem Regelwerk eingeschnürt für knackige Korbaction stand und die Herzen der Spieler erobert hat. An der Spielmechanik von damals hat sich hier praktisch nichts geändert. Gut so, denn das hätte nur den Arcade-Charme des Originals zerstört. Ein paar neue Spielmodi haben es dann aber doch auf die Disk geschafft. Aus der übersichtlichen seitlichen Feldansicht des klassischen Spiels blickt man auch im »Smash Mode« aufs Feld – hier zählen allerdings nur Dunks und Alley-Oops, um Punkte zu machen und den gegnerischen Korb zu zerstören. In den restlichen neuen Spielvarianten blickt man aus der Frontalansicht auf den Korb. In »Elimination« gilt's, zwei Gegner innerhalb eines Zeitlimits zu schlagen, während in »21« traditionell der Spieler gewinnt, der zuerst 21 Punkte erreicht. »Domination« schließlich hat fünf Abwurfzonen, von denen aus ein Korb erzielt werden muss. Gelingt das, wechselt die Zone die Farbe und generiert so einige Sekunden lang Punkte. Zunächst klingen diese Spielarten alle sehr spaßig, auf lange Sicht werden sie aber

Profi- oder Bezirksliga?

- +** Super Live-dabei-Atmosphäre, englischer Kommentator Tim Kitzrow aus dem Original wieder an Bord, Big-Head-Modus und Retrofilter, packende Zwei-gegen-zwei-Kämpfe, krachende Dunks
- Einige Online-Modi werden erst mittels Patch nachgeliefert, die neuen Modi werden schnell langweilig, oberflächliche Spielmechanik, leider nur englische Sprachausgabe



– gerade alleine – ziemlich fad. Die Kampagne selbst reiht nur einzelne Matches aneinander, verspricht also kaum mehr Abwechslung. Ganz großartig dagegen sind die Zwei-gegen-zwei-Spieler-Duelle im Classic-Modus – offline wie online mit Kumpels einfach der Wahnsinn. Prima außerdem, dass die Online-Partien richtig flüssig laufen. Hätte EA sich ein bisschen mehr Mühe beim Feintunen der neuen Modi gegeben, würde sogar eine Acht vorm Komma stehen.

Michael Moser

Wertung

Die neuen Modi sind eher schmückendes Beiwerk, der Klassik-Modus macht nach wie vor eine Riesengaudi!

7.8 von 10

Erhältlich | 26. November 2010



GAME PARTY IN MOTION

Blödsinn in einen Topf werfen und hoffen, dass ihn jemand kauft.

kurz&knapp

Hersteller | Warner Bros. Interactive **Entwickler** | Farsight Studios **Preis** | ab 35 Euro
Genre | Spielesammlung **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Umfangreiche Auswahl an Minispielen, die an schwammiger Kinect-Unterstützung krankt.

Eine Fete mit Freunden ins Leben rufen und dann »Game Party in Motion« spielen. Geht's nach Hersteller Warner Bros. Interactive, soll genau eine solche Denke zahlungskräftige Kinect-Käufer zur Anschaffung dieser Minispiel-Sammlung animieren. Insgesamt 16 Aktivitäten schlummern auf der Disk, unter anderem Klassiker wie Darts, Puck-Bowling, Pool Billard und Hufeisenwerfen. Wer am Ende des Partyabends als Gewinner hervorgeht, gilt es in vier Spielmodi herauszufinden. So weit, so gut, denn spätestens jetzt hört der Spaß auch schon wieder auf. Die Gründe sind vielfältig: miserable Bewegungserkennung, wenig Zielhilfen, schlechte Erklärungstexte, fade Optik – hier harmonisiert kaum ein Spielelement mit dem anderen.

Darts zum Beispiel ist völlig unbe-rechenbar. Der Spieler erhält so gut wie keine Hinweise, mit wie viel Kraft er werfen soll. Probiert er's mit einem beherzten Wurf, schießt der Pfeil über das anvisierte Ziel hinaus, versucht er's mit weniger Schmackes, reagiert das virtuelle Ebenbild erst gar nicht – sehr ärgerlich. Die anderen Spiele bilden da keine Ausnahme, wobei du für Pool Billard sprichwörtlich die Gelassenheit in Person sein musst: Selbst das Einlochen simpel positionierter Kugeln gelingt dank schier unkontrollierbarem

Partylöwe oder Spaßbremse?

- +** Nette Soundeffekte, 16 verschiedene Minispiele, 16 Spieler können gegeneinander antreten
- Unglaublich schlechte Steuerung, kein virtueller Zeiger zur Navigation in den Menüs, fade Grafik, teilweise unrealistisch starke KI-Gegner, nur ein Schwierigkeitsgrad, keine Xbox-Live-Avatare im Mehrspieler-Modus

Gewackel des Avatars, welcher das virtuelle Queue hält, nur selten. Dann doch lieber in die Kneipe nebenan gehen. Dort können sich deine Augen dann auch gleich von der viel zu grellen Farbgebung erholen. Etwas mehr Detailverliebtheit wäre ebenfalls wünschenswert gewesen. Kleine Gags wie in Microsofts Kinect-Titeln? Findest du hier garantiert nicht! Auf die Ohren gibt's, der Monotonie der restlichen Präsentation entsprechend, einschläferndes Fahrstuhlgedudel und wenig abwechslungsreiche Wurf- und Schießgeräusche. Wäre die Steuerung besser, könnte man über einige Macken hinwegsehen. So bleibt's nur ein weiteres lieblos programmiertes Kinect-Spiel.

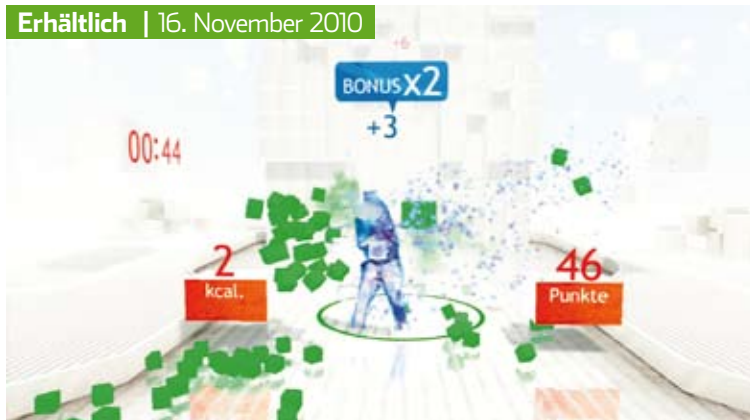
Stefan Mayr

Wertung

Gravierende technische Mängel lassen jegliches Potenzial verschwinden.

4.0 von 10

Erhältlich | 16. November 2010



YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED

Der Heimtrainer für die Konsole.

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal **Preis** | 40 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Virtuelle Trainingsumgebung in die der Spieler hineinprojiziert wird.

Willkommen zur technischen Revolution: »Your Shape« macht das, was bisher kein anderes Kinect-Spiel mit dieser Präzision hinbekommt. Es scannt den Körper des Spielers ein und projiziert ihn inklusive Kleidung direkt ins Game. Man animiert also keinen 3D-Avatar zu irgendwelchen Bewegungen, sondern sein virtuelles Abbild. Klappt fantastisch. Was für ein Mittendrin-Gefühl!

Bevor die ersten Kalorien dahin schmelzen, folgt das einleitende Fitness-Quiz. Eine freundliche Frauenstimme fragt Geschlecht, Alter, Gewicht und Fitnessziele ab und dann heißt's auch schon: Ran an den Speck! Bei den beiden Hauptaktivitäten »Zen« und »Cardio Boxen« ahmt man die Bewegungen des virtuellen Trainers nach. Fühlt sich ein bisschen wie das Training mit einem Fitnessvideo an, nur eben mit dem Unterschied, dass die Software die eigenen Bewegungen in Echtzeit überwacht und bei korrekter Imitation entsprechend Punkte verteilt. Die über 100 Übungen aus Aerobic, Yoga, Tae Bo und vielen weiteren Bereichen wurden von namhaften Fitnessexperten in einer ganzen Reihe zielgerichteter Trainingseinheiten zusammengefasst und vermitteln eine solide Trainings-

Diättable oder Fettpolster?

- +** Überwacht präzise die eigenen Trainingseinheiten, sinnvoll strukturierte Übungen, gute Menüführung, verspielte Community-Webseite, beruhigende wie anstachelnde Musik
- Viel freie Fläche erforderlich, Erkennung bei viel Kunstlicht nicht optimal, eintönige Minispiele – weitere werden erst als Bezahl-Download nachgereicht

grundlage – extremes Muskelkater-Potenzial inklusive. Da all das auch noch sehr ansprechend dargestellt und in einer von fünf wählbaren Sprachen begleitet wird, heimst »Your Shape« hier schon mal ordentlich Pluspunkte ein.

Leider sieht's auf der Minispiel-Seite nicht ganz so rosig aus. Denn egal ob man nun Schattenboxen, Hula-Hoop, Felder-am-Boden-mit-den-Füßen-antippen oder Blöcke-balancieren wählt – alle vier Spielchen können trotz Hot-seat-Mehrspieler kaum länger als einen Tag fesseln und taugen höchstens als Lockerungsübung vor und nach dem eigentlichen Training. Außerdem sollte man sich vor dem Kauf mit der Platzfrage auseinandersetzen, denn der benötigte Spielbereich von 2,5 mal 2 Metern beginnt erst 1,8 Meter vor der Sensorleiste. Verfügt man jedoch über eine solch große Freifläche, steht schweißtreibenden Workouts nichts im Wege.

Jan Heinrich

Wertung

Erstklassige Übungen, faszinierende Technik, nur die Minispiele könnten zahl- und abwechslungsreicher sein.

8.0 von 10

Erhältlich | 18. November 2010



EA SPORTS ACTIVE 2

Zappeln bis die Pfunde purzeln.

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Sports **Preis** | ab 85 Euro
Genre | Sport **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Fitness-Spiel, das dank mitgeliefertem Pulsmesser weiß, wie sehr du dich verausgabst.

Schlankmacker oder Schnickschnack?

- +** Kommt ab Werk mit einem Herzfrequenz-Messgerät und einem Flexband, sehr ausführliche Erklärung der Übungen, umfangreiche Online-Community-Funktionen, viele Übungen, gut konfigurierbar
- Keine Spielererkennung in den Aufwärmübungen, Figuren recht steif animiert, Grafik insgesamt etwas fad, hoher Preis

Das Schlimmste nach dem Aufstehen am Montagmorgen? Für viele sicherlich der Blick auf die Waage. Wieder ein Kilo drauf, wieder dieses Gefühl, dass man sich das ganze Wochenende hat hängen lassen. Hier kommt »EA Sports Active 2« ins Spiel. Der virtuelle Fitness-Trainer für Kinect ist mit knapp 85 Euro zwar das teuerste Kinect-Spiel überhaupt, bietet dafür aber auch zwei spannende Extras: einen recht präzise arbeitenden Herzfrequenzmesser zur Überwachung der Spieler-Belastung sowie ein knapp zwei Meter langes, sogenanntes Flexband, um die Übungen noch effizienter zu gestalten. Bevor die ersten Pfunde purzeln, stehen die Wahl des Trainers, der eigenen Spielfigur und des bevorzugten Workouts an. Einsteiger wählen einzelne Übungen oder das 3-Wochen-Kurztraining, hoch motivierte Kalorienkiller starten gleich mit dem 9-Wochen-Kurs durch. Anschließend wird geschwitzt, und zwar ordentlich. Auf- und Abwärm-Übungen verhindern, dass du dir Muskelverletzungen und dergleichen zuziehst – schade nur, dass hier noch keine Erkennung der Spielerbewegungen stattfindet. Man kann also genauso gut nichts tun und wird vom Programm trotzdem gelobt.

Erst nach den Lockerungsphasen tritt der Kinect-Sensor zum Dienst an. Das klappt dann allerdings halbwegs gut. Lediglich bei bodennahen Übungen, zum Beispiel Liegestütze oder Sit-ups gibt's immer wieder Probleme. Störend zudem, dass beim Verlassen und anschließenden Wiedereintritt ins Spielfeld immer eine Personenerkennung stattfindet. Wohl dem, der Kinect-ID gut trainiert hat. Insgesamt gleichen die übersichtliche Strukturierung und Vielfalt der Workouts, die prima verständlichen Erklärungen, die nützliche Tagebuch-Funktion sowie die motivierenden Online-Möglichkeiten die genannten Mankos jedoch ganz gut wieder aus. Was bleibt ist ein gelungenes Fitnessspiel, das ohne seine Technikschwächen und bei günstigerem Preis sogar einen Kauf Tipp verdient hätte.

Sönke Siemens

Wertung

Rasselt bedingt durch eine nicht immer optimale Erkennung knapp am Kauf Tipp vorbei.

7.9 von 10



ZUMBA FITNESS

Die neue Fitness-Königin für Kinect?

kurz&knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Pipeworks **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Sportspiel **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 25. November 2010

Das Tanz-Workout »Zumba Fitness« ist in aller Munde: Fitnesscenter bieten Kurse an, Frauenzeitschriften berichten emsig und DVDs gibt es auch schon wie Sand am Meer. Als weltweites Millionenphänomen wohl Grund genug, das Konzept zu »kinectisieren«. Und zwar in Form eines Ganzkörpertrainings. Einer von drei tanzenden Trainern macht die Bewegungen vor, du folgst den Anweisungen. Je nachdem, ob du richtig oder falsch liegst, färbt sich der Körper des Vorturners nach dem Ampelprinzip ein – gute Idee. Blöd nur, dass die Bewegungserkennung öfters zickt.

Die Musikauswahl dagegen passt: Calypso, Reggaeton, Merengue, Salsa, Hip-Hop und vier weitere Tanzstile stehen zur Auswahl. Bis zu vier Spieler dürfen online abwechselnd ran. Spielt man gleichzeitig, geht es immerhin zu zweit ans Kalorienverbrennen. Online wiederum liefern sich maximal acht Tanzwütige heiße Kämpfe um »Zumba Energie«. Eine Schritt-für-Schritt-Einführung, ein Trainings-Kalender sowie »Zumba Party«, »Zumba Attack« und weitere Modi runden das schweißtreibende Produkt ab.

Michael Moser



Wertung

Hippes Tanz-Workout mit hohem Spaßfaktor, aber leider oft ungenauer Bewegungsabfrage.

7.3 von 10

MOTIONSPO RTS PLAY FOR REAL

Backstein auf der Spaßbremse....

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 10. November 2010

Keine Frage, Kinect hat seine Fans gefunden. Neben den Möglichkeiten, die die Hardware bietet, liegt das nicht zuletzt am Charme zahlreicher Starttitel – etwas mit dem »Motionsports« leider gar nicht auftrumpfen kann. Während beispielsweise »Kinect Sports« schon im Startbildschirm dadurch begeistert, dass man die Zuschauer mittels Klatschen motiviert, selbigen zu tun, steht bei dieser Sportspiel-Sammlung oft Ernüchterung auf dem Programm. Die Präsentation wirkt trotz Optik auf Basis der Unreal-3-Engine lieblos, die Menüführung ist inkonsequent und die Tatsache, komplexere Varianten einer Disziplin erst freispielen zu müssen, nervt – speziell, weil das hier ja als Partygame ausgelegt ist. Größter Negativpunkt bleibt jedoch die Bewegungserkennung. Während sie bei Boxen, American Football und Fußball zumindest in Ansätzen funktioniert, lässt sie bei den übrigen drei Disziplinen, Reiten, Drachenfliegen sowie Skifahren, schnell zu wünschen übrig. Lieber »Kinect Sports« kaufen!

Jan Heinrich



Wertung

Bietet keine spielerischen Höhepunkte und frustriert aufgrund schlechter Steuerung.

5.5 von 10

SPORTS ISLAND FREEDOM

Wie schmeiße ich 40 Euro zum Fenster raus?

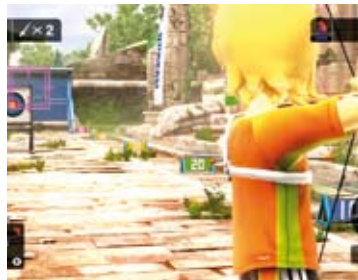
kurz&knapp

Hersteller | Konami **Entwickler** | Hudson Soft **Preis** | 40 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 16. November 2010

Oh Wunder, noch ein Sportspiel für Microsofts Bewegungssteuerung. Immerhin bietet's viele Aktivitäten, die man nicht in jedem »Kinect Sports«-Klon findet: Tennis, Bogenschießen, Kendo, Völkerball, Eiskunstlauf, Ski-Kunstsprung, Snowboarden und Paintball um genau zu sein. Letztere Disziplin skizziert grob, wie Ego-Shooter auf Kinect funktionieren könnten: Durch Bewegen des ausgestreckten Arms schaut man sich um, Anwinkeln des Arms feuert die Waffe ab, während Schritte Seitwärtsbewegungen und die Laufgeschwindigkeit kontrollieren. Nette Idee – die an übler Gegner-KI und verzögerter Bewegungserkennung scheitert.

Noch schlechter ist Tennis: Hier führt keine natürliche Bewegung zu einer sinnvollen Aktion der Spielfigur. Auch bei den anderen Aktivitäten hinterlassen die Erkennungs-Algorithmen einen völlig unausgereiften Eindruck. Hinzu kommt, dass man dem Spiel sofort seine Nintendo-Wii-Wurzeln anmerkt: Die Grafik ist grottenschlecht, zu lange Wartezeiten nerven, und zu allem Übel spielt man zwar mit Avataren, darf seinen eigenen aber nicht verwenden. Schrott!

Jan Heinrich



Wertung

Witzlose Sportspiel-Sammlung mit unverschämter schlechter Technik. Geldverschwendung!

1.5 von 10

STIMMT'S...?

Genau das richtige Spiel, um deiner Beziehung den Rest zu geben...

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Big Ant Studios **Preis** | ab 25 Euro, mit Mikrofon ab 45 Euro **Genre** | Partyspiel **Spieler** | 2 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 12. November 2010

Als sich Mitte 2010 erste Anzeichen zum Erscheinen dieses außergewöhnlichen Partyspiels der Kategorie Lügendetektor verdeutlichten, hoffte die 360-Live-Redaktion bereits auf eine baldige Erweiterung ihres Controller-Fuhrparks mit echter KGB-Technologie. Jetzt ist das Spiel da und Ernüchterung macht sich breit: Lediglich ein USB-Mikrofon ist's, welches zusammen mit den ins Game integrierten Spracherkennungs-Algorithmen flunkernde Spieler als Lügner entlarven soll.

Als Gameplay-Grundgerüst dient der Partyspiel-Klassiker »Wahrheit oder Pflicht«. Bis zu acht Spieler reichen das Mikro herum und beantworten die über 2.500 vom Programm gestellten Fragen aus den Bereichen Kids, Teens, Erwachsene, Paare und Familie. Ein sehr gut Deutsch sprechender Kommentator vergibt dabei für jede wahrheitsgemäße Antwort Punkte. Im zusätzlichen Modus »Heißer Stuhl« können sich die Teilnehmer zudem gegenseitig ausquetschen. Klingt lustig? Ist's dank der ulkigen Aufmachung anfangs auch – da der Lügendetektor fast immer falsch liegt, verfliegt der Reiz jedoch schnell.

Jan Heinrich



Wertung

Nette Inspirationsquelle für schlüpfriige Verhöre. Sonst allerdings Spielspaß-frei.

2.5 von 10

Erhältlich | 26. November 2010



Bleifuß oder Bleiente?

- + Köln mit gutem Wiedererkennungswert nachgebildet, abwechslungsreicher Fuhrpark inklusive Monstertruck und Golf-Kart, deutsche Originalstimmen, zerstörbare Umgebung, tolles Schadensmodell...
- ...das durch automatische Reparaturen überflüssig wird, dröge Minijobs, unübersichtliches Missionsdesign, sterile, menschenlose Umgebungen, zu wenig Langzeitmotivation



ALARM FÜR COBRA 11: DAS SYNDIKAT

kurz & knapp

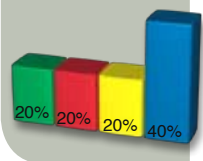
Hersteller | dtp Entertainment
Entwickler | Synetic
Preis | ab 35 Euro
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Die Action-Auto-bahnpolizei kehrt zurück und setzt Köln in Flammen.

das ist drin

- Zerstörung
- Karambolagen
- Vollgas
- Bratwurst abliefern



Verfolgung, Überschlag, Explosion – das Erfolgsrezept?

Verrückte Geisterfahrer, lebensmüde Raser und willkürliche Explosionen – wer regelmäßig die TV-Action-Serie »Alarm für Cobra 11« sieht, kennt das. Und natürlich ihre Stars: die Autobahn-Polizisten Semir Gerkhan und Ben Jäger, die seit Ende November erneut auch zur virtuellen Verbrecherjagd antreten. Die Story: Im Kölner Untergrund zieht »das Syndikat« einen illegalen Drogenhandel nach dem anderen durch. Zeit für Semir und Ben, einzuschreiten. Der Plot gibt sich so originell wie die »Guter Cop, böser Cop«-Nummer. Und wird leider wenig spannend inszeniert, nämlich mit Zwischensequenzen, die ohne menschliche Akteure auskommen. Stattdessen hört man den Jungs einfach dabei zu, wie sie Hinweise per Funk entgegennehmen und sich beratschlagen. Der Wagen selbst steht dabei oft still und wird nur aus der Außenansicht gezeigt. Spannung? Kommt in der knapp fünfstündigen Hauptmission kaum auf. Auch wiederholen sich die Aufgaben zu oft: beschatte Zielperson A, finde Gangster B und ramme die Verdächtigen so lange, bis sie anhalten oder sich überschlagen – spätestens beim fünften Mal mehr als fad. Immerhin kommen Freunde großflächiger Zerstörung auf ihre Kosten. Ampeln, Werbeschilder, Bushaltestellen, Baugerüste – alles lässt sich zerlegen.

DIE POLIZEI, IHR BRATWURSTLIEFERANT

Nach einer Weile des gezielten Auto-Verschrottens reißt dann plötzlich der rote Story-Faden. Fortan steht es dem Spieler frei, beliebig durch das über 100 Kilometer große Straßennetz von Köln

zu kurven. Um die Spur des Syndikats wieder aufzunehmen, müssen die Chaos-Cops im weiteren Spielverlauf 155 Überwachungskameras installieren und banale Aufträge für Zivilisten erledigen. »Mein Mann braucht etwas zu essen. Bringt ihm diese Bratwurst« oder »Fahre eine Limousine zu ihrem Käufer«. Unfassbar, wie öde und unglaublich einige Missionen sind. Zwischendurch muss das Duo zwar auch mal ein Rennen gegen Kollegen oder PS-Junkies gewinnen, echte Polizeiarbeit bleibt allerdings für lange Zeit außen vor.

KÖLN, DIE GEISTERSTADT

Die Fahrphysik gehorcht den Bleifuß-Gesetzen eines Arcaderennspiels wie »Blur«, bietet in Sachen Spezialfähigkeiten aber nur die Nitro-Einspritzung – und fordert kaum. Schnellere Autos, die wie die restlichen Vehikel allesamt unilizenziert daherkommen, leiden zudem an ihrer Unberechenbarkeit. Schade auch, dass bei der Rekonstruktion Kölns nur Gebäude und einige Wahrzeichen – etwa der Dom und die Hohenzollernbrücke – überlebt haben. Echte Straßennamen sucht man genauso vergeblich wie herumlaufende Passanten. Köln fühlt sich entsprechend steril und leblos an. Positiv hingegen, dass es endlich einen Online-Modus gibt, der waghalsige Rennen mit bis zu acht Fahrern ermöglicht. Bis zu vier Freunde können sich sogar an einer Konsole auf dem Splitscreen duellieren. Die Spielmodi-Armut – simple Rennen im Kreis – lässt die anfängliche Freude jedoch schnell im Straßengraben enden. Unterm Strich kann dies

hier seine durchwachsenen Vorgänger-Spiele also nur marginal übertrumpfen. Eiserne Fans haben trotzdem Spaß.

Maxi Trautmann

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Ich geb's zu: Die TV-Serie sehe ich mir ganz gern an, denn blöde Sprüche und explodierende Autos sind nie verkehrt. Doch die witzlose Story und die faden Missionen machen mir hier so viel Spaß wie ein Aufprall bei 180 km/h. Ich gebe 5,1

Alarm für Cobra 11

GRAFIK
Zerstörbare Umgebungen und Autos, jedoch zu detailarm

6

SOUND
Originale Synchronsprecher, fetzige Metal-Musik

7

STEUERUNG
Okay, aber bei Vollgas sind viele Karren schwer zu kontrollieren

6

Der Kampagne geht schnell der Sprit aus. Der Mehrspieler-Modus ist anfangs nett, auf Dauer aber auch zu lahm.

5.7 von 10



FIGHTERS UNCAGED

Zwölf Prügelknapen ohne Siegchance.

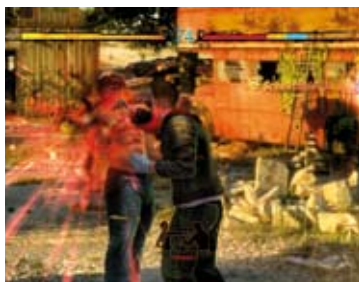
kurz & knapp

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

Unter dem Motto »Keine Waffen, keine Regeln« werden bei diesem ersten reinrassigen Prügelspiel für Kinect Mann-gegen-Mann-Kämpfe in versifften Hinterhöfen ausgetragen. Die Kamera klemmt sich dabei dicht hinter die Schultern des Protagonisten Sam, der hier in einem Straßenturnier bestehen muss und den Bewegungen des Spielers weitestgehend folgt. Eine wuchtige Gerade, fieser Ellbogenstoß, harte Aufwärtshaken, unbarmherzige Tritte, beidhändiges Blocken und diverse Ausweichschritte sind nur einige der 70 Manöver, zu denen man Sam mit eigenen Bewegungen animiert.

Leider macht sich schnell Skepsis ob der Spielererkennung breit. Denn die Spielfigur mimt die Bewegungen nicht in Echtzeit nach, wie es beispielsweise bei »Your Shape« der Fall ist, sondern beginnt meist erst mit dem Angriff, nachdem man selbst die Aktion schon ausgeführt hat. Hinzu kommt, dass das Game Bewegungen oft nicht genau erkennt und man deshalb Schläge immer wieder verhunzt. Ebenfalls auf der Verliererseite: fehlende Mehrspieler-Modi, kaum Freischaltbares und der magere Umfang.

Jan Heinrich



Wertung

Ungenauere Steuerung, 08/15-Spiel-design und knapper Umfang lassen so viel Spaß aufkommen wie bei einem Schlag ins Gesicht.

5.0 von 10

DANCE EVOLUTION

Club-Feeling vor dem heimischen TV?

kurz & knapp

Hersteller | Konami **Entwickler** | Konami
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Tanzspiel
Spieler | 1 - 5 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 10. November 2010

Auch Konami will was vom Kinect-Kuchen abhaben und lässt entsprechend die Macher von »Dance Dance Revolution« ran. Was technisch und grafisch dabei herauskommt, überzeugt. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ahme die Bewegungen der Vortänzer möglichst perfekt nach und sahne so ordentlich Punkte ab. Was bei »Dance Central« dank genialem Trainings-Modus für jeden einzelnen Song recht schnell klappt, ist hier schon kniffliger. Grund: Nach der einführenden Trainings-Session bist du auf dich allein gestellt. Die wiederum dauert viel zu lange und langweilt schnell.

Das größte Problem bleibt die Songliste: Kein einziger in hiesigen Gefilden bekannter Titel lockt zum Abtanzen, nur wahre J-Pop-Fans werden sofort Spaß haben. Dennoch lohnt es sich, dranzubleiben. Denn die Bewegungserkennung klappt gut, eine Choreografie-Analyse hilft beim Knacken des Highscores und im Gegensatz zu »Dance Central« dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig ran und bis zu vier online herausgefordert werden. Optimal für Tanzwütige, denen »Dance Central« zu leicht ist.

Michael Moser



Wertung

Ambitioniertes Tanzspiel, das leider nur die zweite Kinect-Geige spielt.

6.7 von 10

Erhältlich | 10. November 2010



DANCE CENTRAL

Tanzen, bis der Arzt kommt.

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft / MTV Games **Entwickler** | Harmonix **Preis** | 45 Euro **Genre** | Tanzspiel
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Die Steps des Vortänzers nachahmen und dabei richtig ins Schwitzen kommen.

Harmonix, die Macher von »Rock Band« bitten zum Kinect-Tanz.

Wer kein Tanzmuffel ist, nimmt dieses Angebot gerne an und imitiert eifrig das, was sexy animierte Streetdancer zu den Beats von Lady Gaga, Rihanna, Kylie Minogue, Kool & The Gang und Co. aufs Parkett legen. Bevor man eine Performance in voller Länge nachtanzt, lohnt das ausführliche Training. Hier werden zu jedem Lied die benötigten Bewegungen Schritt für Schritt erklärt. Stellt das Spiel fest, dass man gar völlig ungenau herumzappelt, schaltet sich eine Zeitlupe ein, während der Lehrer nochmals alles haarklein verdeutlicht – spitze! Ist der eigene Schweinehund erst überwunden, steigt die Spaßkurve steil an und erste Erfolgserlebnisse stellen sich ein. Dann geht's ans Eingemachte: Über 30 Songs und somit über 650 Bewegungen meistern – eine schweißtreibende Angelegenheit! Ob Arme, Beine, Oberkörper oder Hüften geschwungen werden müssen, zeigen Symbole, die rechts am Bildrand erscheinen. Je präziser man den Vorgaben folgt, desto mehr Punkte hagelt es und umso höhere Sternbewertungen heimst man ein. Perfekte Moves bescheren fette Multiplikatoren. Angehende Disco-Könige schalten so schnell neue Schwierigkeitsgrade, Kostüme und Bühnen frei. Mogeln geht allerdings nicht, denn die Sensoren erfassen alle Bewegungen nahezu perfekt. Macht man einen Fehler, leuchtet die

Disco Pogo oder Möchtegern-Travolta?

- +** Präzise Steuerung, hochkarätige Songliste, viele Spielmodi, motivierendes Punktesystem, tolles Tanzgefühl, guter Trainings-Modus, Menü-Steuerung sehr gut gelöst, Online-Ranglisten
- Richtiger Karriere-Modus fehlt, nur Hot-Seat-Mehrspieler-Modus, könnte mehr Lieder haben

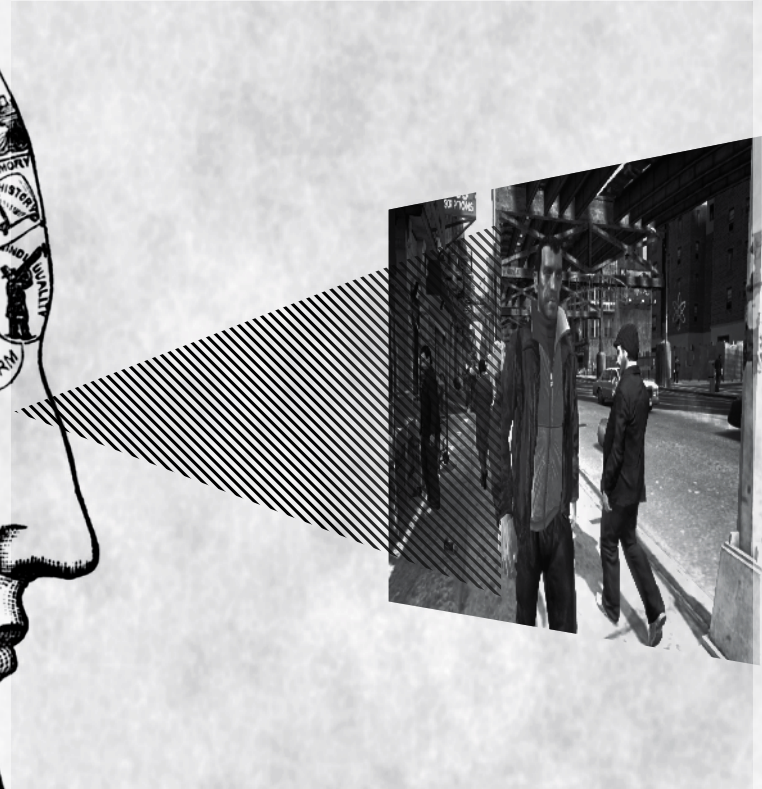
entsprechende Gliedmaße des Vortänzers rot auf, so kann man's beim nächsten Mal sofort besser machen – sehr gut gelöst. Praktisch: Statistiken zeigen sogar den Kalorienverbrauch an. Gut vorbereitet fordert man schließlich auch Freunde zum Dance Battle heraus, bei dem jedoch leider nur abwechselnd getanzt wird. Von diesem kleinen Maniko abgesehen ein wirklich großartiges Kinect-Spiel, das auch Nicht-Tänzern binnen weniger Stunden die Angst vor der ersten öffentlichen Performance nimmt. Alle Songs abgefrühstückt? Keine Sorge, auf dem Marktplatz wartet bereits namhafter Nachschub für je 240 Punkte pro Lied. Party on!

Michael Moser

Wertung

Dieses Spiel setzt die Kinect-Maxime »Du bist der Controller« nahezu perfekt um.

8.5 von 10



SYNAPSEN IM WANDEL

Die Forschung zeigt: Videospiele sind nicht einfach Spiel und Spaß, sondern haben einen Effekt auf unser Gehirn, unser Verhalten und unseren Geist. Doch wie beeinflussen sie uns tatsächlich, wie tief dringen sie in unsere Psyche, was und wie schrauben sie an unseren Synapsen? 360 Live betrachtet die Tatsachen, zerpfückt Studien und entdeckt dabei Überraschendes darüber, was Videospiele mit uns anstellen...

Es ist schon ein mysteriöses Ding, das sich da in unserem Schädel befindet. Ein knapp eineinhalb Kilogramm schwerer Klumpen aus Nervengewebe, Neuronen und Flüssigkeit, der Unglaubliches leistet und dabei gerade mal so viel Energie verbraucht wie eine Energiesparlampe: Lediglich zwischen zwölf und 24 Watt sind nötig, um es am Laufen zu halten. Dabei ist das Gehirn stets aktiv. Durchschnittlich 100 Milliarden Nervenzellen mit einer Gesamtlänge von 5,8 Millionen Kilometern funken mit Elektronen auf ihren Bahnen Informationen und Sinneseindrücke umher; sorgen dafür, dass wir sehen, fühlen, hören, wütend sind oder uns verlieben – und im grellen Sonnenlicht niesen. Aber unser Denkapparat ist stets im Wandel: Der Job, Freunde oder auch Musik nehmen Einfluss darauf, wie er sich im Laufe der Zeit entwickelt, welche Areale sich besser oder schlechter ausbilden. Also alles, was wir sehen, hören und erleben. Selbst Computerspiele greifen dieses Thema auf, zum Beispiel Ubisofts Actionabenteuer »Assassin's Creed: Brotherhood«: Im Erinnerungs-Visualisierungsapparat Animus spielt Held Desmond Miles quasi das Leben seines Ahnen Ezio Auditore nach. Nach und nach beginnt er nicht nur, das von Ezio Erlebte zu erfahren, sondern eignet sich auch dessen Können und Wissen

an. Lernt spielerisch, sich gleich dem Assassinen von Dach zu Dach zu bewegen, zu kämpfen, zu reiten und vieles mehr. Okay, dies ist freilich überzogen. Fakt ist jedoch: Spiele können unser Hirn tatsächlich nachhaltig prägen. Doch wie, warum und auf welche Weise?

Auf keine positive, dieser Ansicht ist zumindest Dave Grossmann, ehemaliger Dozent für Militärpsychologie an der US-Militärakademie in West Point und Gründer der Warrior Science Group. Wie er in mehreren Veröffentlichungen klarstellt, sind gewalthaltige Videospiele schlicht »Mord-Simulatoren«. Vor allem hier in Deutschland haben wir Derartiges von Kriminologen wie Christian Pfeiffer, Hans-Dieter Schwind oder anderen schon hunderte Male gehört. Auch Behauptungen, dass Videospiele nicht nur die Hirnchemie beeinflussen, sondern gar psychologische Langzeitschäden verursachen, werden gemacht. So schreibt die Zeitung Die Welt etwa im November 2006: »Videospiele verringern bei Jugendlichen die Hirnaktivitäten, die für logisches Denken und Selbstkontrolle zuständig sind.« Ist das tatsächlich so? Und was ist mit den positiven Wirkungen der Spiele? Denn wenn die Behauptungen der Killerspiel-Kritiker wahr sind, müssen irgendwo auch positive Folgen des Spielens erkennbar sein.

Die überraschende Tatsache: Für nahezu jede negative Studie und Behauptung um Videospiele findet sich auch eine, die die negativen Erkenntnisse widerlegt oder etwas Gutes anführt. So sollen Videospiele die Hand-Augen-Koordination verbessern, die allgemeine Aufnahme- und Wahrnehmungsfähigkeit erhöhen, das räumliche Vorstellungsvermögen intensivieren und gar kognitive wie auch soziale Kompetenzen steigern. Nur: Von derartigen Studien und Erkenntnissen hören wir seltener, da diese zumeist nur in Fachmagazinen zu finden sind oder vielfach nur in englischsprachigen Medien publiziert werden. Auf welche Weise geht also diese Beeinflussung vonstatten und welche Folgen könnte das haben?

Ein guter Anfang, um dies zu beantworten, ist eine Studie, die 2005 an der Universität Aachen von Wissenschaftlern um Dr. Klaus Mathiak durchgeführt wird. Die Frage: Besteht ein Zusammenhang zwischen neuronaler Stimulation und sozial-gesellschaftlichen Verhaltensweisen? Oder anders formuliert: Spricht virtuelle Gewalt dieselben Gehirnareale an wie reale? Das Resultat: signifikant. Der Studie zufolge existiert also ein Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt. Interessant aber, wie dieser von den Forschern interpretiert wird. Denn wie die

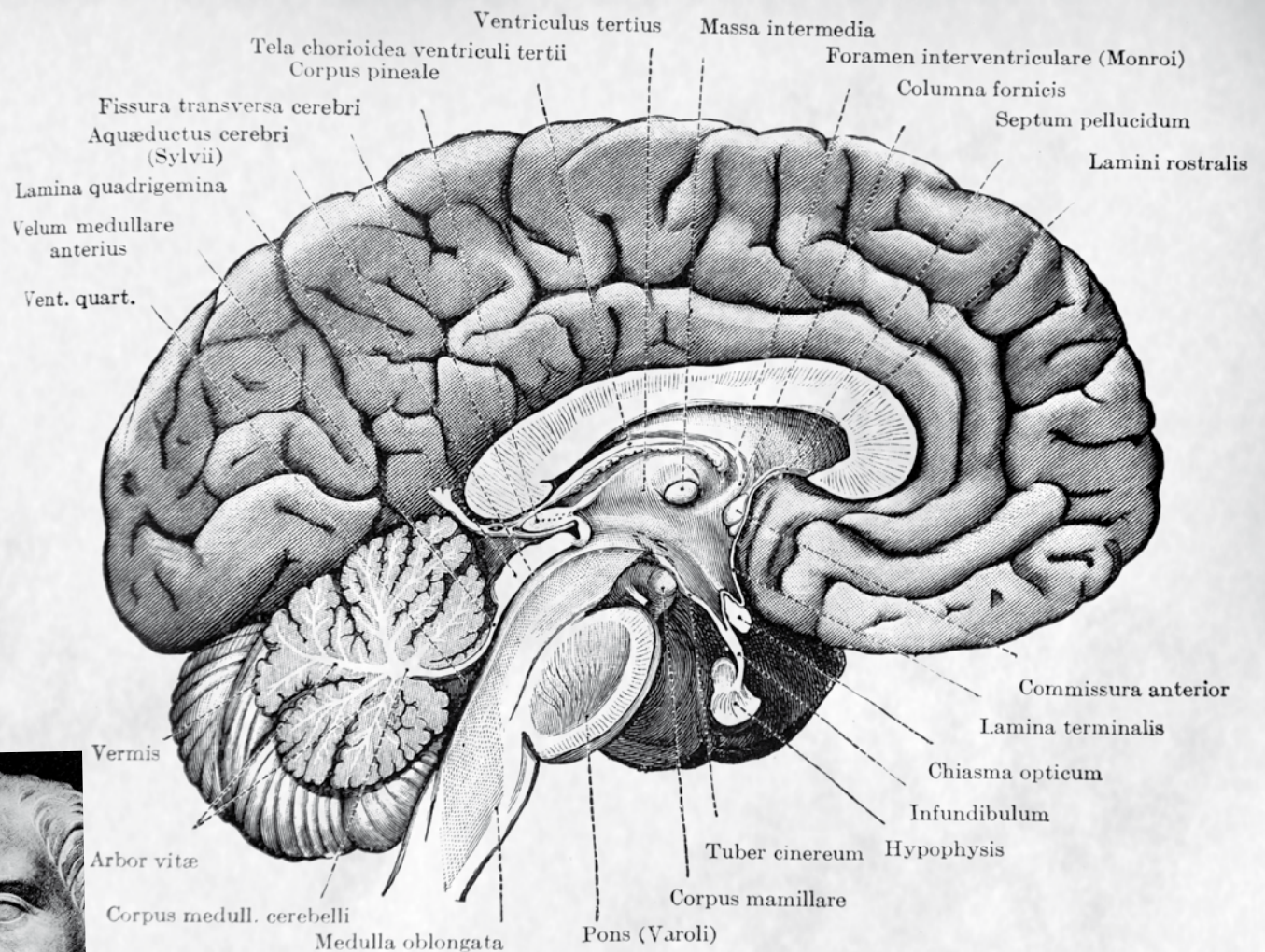
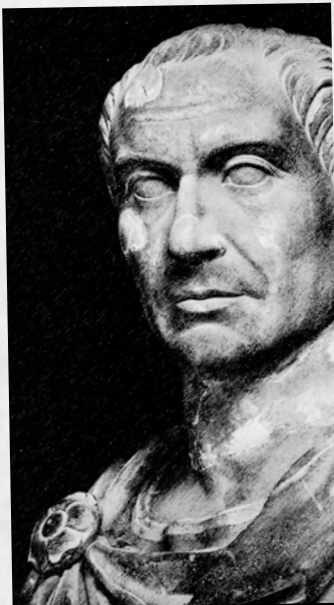


FIG. 107.—MEDIAN SAGITTAL SECTION THROUGH THE BRAIN. (After Toldt.)



Der Caesar in uns

Es ist nicht verwunderlich, dass Jungen und Männer mehr Gefallen an Videospielen finden als der weibliche Teil der Weltbevölkerung – sind die Herren doch zumeist von Eroberungen, Kämpfen und Siegen fasziniert. Eine Studie der Stanford Universität fand dazu heraus: Hirnareale, die stark mit Sucht und Belohnung verknüpft sind – das sogenannte mesokortikolimbische Zentrum –, werden während des Spielens bei Männern deutlich stärker

und häufiger angesprochen als bei Frauen. Ebenfalls markant: Die Aktivität der Sucht- und Belohnungszentren steigert sich zunehmend bei den männlichen Probanden, wenn sie bei Spielen neue Gebiete erobern, Schlachten gewinnen und Gegner besiegen. Ein Attribut, das auch im realen Leben wiederzufinden ist und dort sowohl Attila den Hunnenkönig, Caesar als auch Adolf Hitler antrieb, Kriege zu führen, zu erobern und zu töten.

Akademiker entdecken, werden beim Spielen gewalthaltiger Szenen emotionale Zentren wie die Amygdala, der Mandelkern nahe dem Temporallappen, abgeschaltet und der Anteriore Cinguläre Cortex aktiv. »Das regelmäßige Spielen von Videospielen könnte bestimmte Abläufe im Gehirn festigen«, folgert Niels Birbaumer von der Universität Tübingen. »Wenn ein regelmäßiger Spieler dann mit realer Gewalt konfrontiert wird, kann es passieren, dass er solch ein verfestigtes Verhaltensmuster anwendet und eher dazu neigt, aggressiv zu reagieren.« Kurzum: Spiele können gewalttätig machen. Schon auf den ersten Blick wirkt diese Folgerung sehr simpel gestrickt. Doch ändert das nichts am medialen Rummel, den die Studie auslöst. So schlussfolgert manche Tageszeitung rasch, dass Videospiele auch für Jugendkriminalität, Fremdenhass und Schulhofprügeleien verantwortlich sind. In der Fachwelt stößt die Studie hingegen auf weit größeren Widerstand. »Das Problem mit einer solchen Studie ist der unglaubliche Reduktionismus in der Herangehensweise – es ist quasi ein Ausschnitt der Gesamtsituation, der

selbst wenig Aussagekraft hat«, erklärt Mark Griffiths, Psychologie-Professor an der Universität Nottingham Trent. »Ich denke, die Psychologie spielt hier eine wichtigere Geige als die physiologischen – also im Gehirn stattfindenden – Aspekte. Natürlich, biologische Faktoren fließen in die Gleichung mit ein, aber verhaltenstechnisch gesehen passieren mehr als 30 Dinge, während du ein Videospiel spielst.« Mark Griffiths ist nicht der Einzige, der Kritik übt. Dr. Guy Cumberbatch, Leiter der Independent Communications Research Group, führt an: »Wenn die Resultate dieser Studie verglichen mit anderen künstlich geschaffenen Situationen die gleichen Ergebnisse hervorbringen, wo ist dann ein Unterschied zu Film und Theater? Das Problem ist, dass das Thema in Bezug auf Videospiele stets einer Hexenverfolgung gleicht.«

Dass für die Studie lediglich dreizehn Männer im Alter zwischen 18 und 26 Jahren etwa zwei Stunden täglich Videospiele spielten, ist dabei Teil des Problems. Laut Kritikern ist sowohl die Anzahl als auch der Querschnitt der Probanden weder repräsentativ noch gut gewählt. Selbst Versuchsleiter Dr.

Mathiak gesteht, dass die Studie sich lediglich auf spezielle Gebiete der Neurowissenschaft fokussiert und damit für eine Interpretation auf soziologischer und psychologischer Ebene ungeeignet ist. »Es wurde ein potenzieller Mechanismus beschrieben«, erklärt Mathiak gegenüber 360 Live. »Außerdem ist die Visualisierung von Gehirnaktivitäten nicht das richtige Mittel, um irgendwelche Auswirkungen auf das Sozialverhalten zu studieren. Hierfür hält die Sozialpsychologie andere Herangehensweisen bereit.« Und genau das ist es. Egal wie viele Studien durchgeführt werden, die ergründen sollen, wie Videospiele die Hirnchemie und -aktivität beeinflussen, sie werden auf simple Schlussfolgerungen heruntergebrochen und damit verfremdet.

Beschäftigt man sich näher mit der Studie, wird klar, dass die kontroverse Erkenntnis der deutschen Wissenschaftler allem Anschein nach in ihrer Auslegung ebenso negativ wie positiv gesehen werden kann. Wie Dr. Mathiak anführt, könnte nicht nur die Annahme, Videospiele machen



Mehr auf www.360-live.de

✱ Leser-Umfrage: Hast du den Eindruck, dass Spiele dein Denken positiv oder negativ beeinflussen?
Und: Welche Möglichkeiten siehst du, Games zu Therapiezwecken einzusetzen?



Durchs Schlüsselloch

Psychologe Dr. Paul J. Lynch ist mittlerweile seit über 20 Jahren mit dem Studium der Auswirkungen von Videospielen auf den Menschen befasst. Er war einer der Ersten, die das Potenzial erkannten und nachspürten, auf welche Art sie unser Denken, Fühlen und damit möglicherweise unser gesamtes Leben ändern. Noch bevor OP-Simulationen wie das Wii-Spiel »Trauma Center« und Co. überhaupt vorstellbar sind, untersucht er, ob sich durch Geschicklichkeitsspiele feinmotorische Fähigkeiten trainieren und damit verbessern lassen. Seine am New Yorker Beth Israel Medical Center durchgeführte Untersuchung an einer Gruppe von Chirurgen – spezialisiert auf die sogenannte Schlüsselloch-Chirurgie – fördert Erstaunliches zu Tage: Nach nur wenigen Stunden Spiel nimmt die Hand-Augen-Koordination zu, das Hantieren mit den sensiblen Geräten gelingt ihnen schneller, gezielter und sicherer. James Butch Rosser, einer der Studienteilnehmer, erklärt, die laparoskopische Chirurgie sei ähnlich schwierig, wie »sich die Schuhe mit drei Meter langen Stäbchen zuzubinden. Ich nutzte die gleiche Hand-Augen-Koordination beim Videospielen wie bei einem chirurgischen Eingriff.« Diese Erkenntnisse Lynchs sind wegweisend. Vor einer Operation kurz eine Runde zu spielen, ist seitdem tatsächlich in manchem Hospital zur Standardprozedur geworden.



Mark Griffiths glaubt, dass viele Annahmen ueber die Wirkung von Spielen auch aus psychologischer Sicht betrachtet werden sollten. Denn nur aus biologischen Vorgaengen liesse sich kaum eine fachliche Einschaeztung treffen.



Als die Psychologin Linda Jackson die Effekte des Spielens untersucht, entdeckt sie, dass hierdurch tatsaechlich die Lernfaehigkeit gesteigert werden kann.

>Verhaltenstechnisch gesehen passieren mehr als 30 Dinge, waehrend du ein Videospiel spielst.<

aggressiv, angeführt werden, sondern auch das genaue Gegenteil: »Umgekehrt könnten Lenkmechanismen bei virtuellen sozialen Interaktionen pro-soziales Verhalten begünstigen – das wäre etwa bei Therapien möglich.« Derartiges findet in der Presse aber kaum Anklang oder Erwähnung. Stattdessen: In seinem Buch »On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society« stellt Dave Grossmann die These auf, Menschen würden von Haus aus eine phobische Reaktion auf Gewalt zeigen. Die würde jedoch durch dauerhafte Konsumierung von Gewalt abgestumpft und ausgeschaltet. Wissenschaftliche Belege, die seine These stützen, scheinen allerdings nicht vorhanden. Auf diese Weise kommt es dazu, dass viele Menschen schlicht eine falsche Vorstellung von der Wirkung von Spielen haben.

Da mutet es wie ein glücklicher Zufall an, auf Wissenschaftler wie Dr. Paul Lynch zu treffen. Er ist Anästhesist und studiert seit dem Alter von 14 Jahren die Wirkung von interaktiven Unterhaltungsmedien. »Als mein Bruder damals auf Nintendos NES spielte und ich beobachten konnte, wie sich seine Laune dabei stetig änderte, war mein Interesse an den psychologischen Faktoren des Spielens geweckt«, erzählt er. »Ich suchte nach Studien darüber, und als ich nichts fand, wurde ich der Erste, der etwa Herzschlagrate, Blutdruck sowie Testosteron- und Adrenalinpegel spielender Menschen dokumentierte. Ich tat das damals an der Schule, führte Psycho-Tests durch und nahm sogar Urinproben fürs Labor.« Auch Lynch entdeckt eine gewisse Verbindung zwischen Gewalt und Videospielen. Vor allem jedoch in Hinsicht auf das positive Potenzial, die Wirkung auf Hirn und kognitive Fähigkeiten. Im Jahr 2004 veröffentlicht Lynch einen Bericht, der bestätigt, dass Mediziner der laparoskopischen Chirurgie durch das Spielen von »Super Monkey Ball« – ein Geschicklichkeitsspiel von Sega – ihre Fähigkeiten deutlich steigern können. Knapp 27 Prozent beträgt etwa die Zunahme bei Schnelligkeit und Präzision bei Operationen; die Fehlerrate der spielenden Mediziner fällt gleichzeitig um 37 Prozent! Lynchs Folgerung: Spiele fördern den Tast- und Koordinations-sinn sowie die Intuition und räumliche Wahrnehmung. Jüngere Untersuchungen zeigen zudem: Videospiele

können das Hirn hinsichtlich Entspannung und Konzentration unterstützen und dabei eine ähnliche Wirkung wie Opiate oder gar Morphin entfalten. Und auch wenn die Forschung in diesem Bereich noch viel zu tun hat: Weitere Untersuchungen scheinen zu belegen, dass operierte Patienten, die Entspannungstechniken in Verbindung mit einer interaktiven Spielumgebung – zum Beispiel wie beim Wild Divine Project – absolvieren, weniger Schmerzmittel benötigen. Ähnliche Ergebnisse liefert eine Untersuchung am britischen Hammersmith Hospital im Jahr 1998: Hier zeigt sich, dass vor allem zielorientierte Videospiele eine Dopamin-Ausschüttung begünstigen; ein Neurotransmitter, der das Corpus Striatum anspricht und gerne auch als Glückshormon bezeichnet wird. Videospiele machen demnach glücklich! Auch Forschern an der Universität Southern California gelingt in diesem Kontext eine interessante Entdeckung: Als die Wissenschaftler Peter Vorderer und Rene Weber spielende Probanden zwischen Herbst 2003 und Mitte 2004 in einem Magnetresonanztomographen untersuchen, der laut klackernde Geräusche von sich gibt, lassen sich diese kaum ablenken. Das eingesetzte Game, der PC-Shooter »Tactical Ops«, zieht die Spieler so in seinen Bann, dass sie die Enge der Tomographenröhre und den umgebenden Krach gezielt ausschalten können. Zudem gilt das nahezu als süchtig machende Dopamin als Antriebskraft, die einen Neues und Aufregendes tun lässt; daher lassen uns allzu einfache Spiele schneller kalt als welche mit knackigem Schwierigkeitsgrad. Oder begeistern uns eben jene, die atemberaubende Szenen wie einen Sprung aus 30 Metern Höhe in einen Heuhaufen zeigen, um abermals auf das Beispiel »Assassin's Creed« zurückzukommen.

Videospiele können also als mächtige Werkzeuge genutzt werden. Sie können beim Lernen und Trainieren helfen und beim Verbessern unserer Fähigkeiten nützlich sein. Das belegt auch eine Langzeitstudie der Psychologin Linda Jackson von der Michigan State Universität. 482 Schüler nahmen an dieser teil, und eine beträchtliche Anzahl derer, die Videospiele spielten, konnten ihre visuell-spatialen Fähigkeiten – also ihr Vorstellungsvermögen – und

damit Fertigkeiten in Mathematik und Schreiben verbessern. Damit sind die positiven Einflüsse von Spielen auf unseren Denkapparat allerdings noch nicht abgehandelt: Eine Runde mit dem Knobelspiel »Tetris« kann die Aufmerksamkeitsspanne erweitern und die Arbeitseffizienz des Hirns steigern. Eine Partie des Electronic Arts Football-Games »NFL« hingegen verbessert das strategische Denken. Aufgrund derartiger Belege sieht James Gee, ein Hirnforscher der US-Universität von Wisconsin, Videospiele – entgegen den Killerspiel-Schreibern – als ein nützliches Werkzeug unserer modernen Gesellschaft. Die Generation »Grand Theft Auto« sei damit geradezu gesegnet. »Diese Menschen werden gut im Forschen und Entdecken sein; ebenso im Neubeurteilen ihrer Ziele, basierend auf Erfahrungen; und sie werden die Intelligenz eines Menschen nicht danach beurteilen, wie schnell und effizient er ist.«

Dr. Trudy Baber, eine Forscherin, die sich an der Universität im britischen Portsmouth unter anderem mit Cybersex auseinandersetzt, glaubt: Spiele beeinflussen nicht nur das Hirn, sondern auch unsere Gefühlswelt. Und das eröffnet ihrer Aussage zufolge auch ganz neue Möglichkeiten bei Therapien und Betreuung. Autistische Kinder könnten über virtuelle Welten lernen, mit ihrer Umwelt zu kommunizieren, und schon jetzt werden an der Quebec-Universität im kanadischen Outaouais arachnophobe Patienten mit ihrer Angst vor Spinnen konfrontiert. In einer modifizierten Version des PC-Ego-Shooters »Half-Life« (dt.) betreten sie Räume mit den Achtbeinern; dadurch kann nach und nach durch Gewöhnung die Ausschüttung von Adrenalin und Noradrenalin reduziert werden – die Panik nimmt ab. Traumatisierten Irakkriegs-Veteranen wird hingegen mit dem, zum Beispiel für die erste Xbox erhältlichen, Taktik-Shooter »Full Spectrum Warrior« geholfen. Der Psychologe Albert Rizzo unterzieht die Soldaten einer Konfrontationstherapie, durch die sie verschiedene Situationen ein zweites Mal durchleben. Dadurch werden Ängste und Traumata freigelegt und können aktiv überwunden werden. Ist durch solche Methoden in naher Zukunft eventuell ein direktes Einspielen von Erinnerungen in den virtuellen Raum möglich, wie es in »Assassin's Creed« thematisiert wird? Durchaus denkbar.

Doch egal, welche Studie herangezogen wird, zweifelsohne steht fest: Videospiele beeinflussen unser Hirn, unser Verhalten und unsere Emotionen. Aber in welchem Grad und welche Spiele wie wirken, ist weiterhin umstritten. Auf der einen Seite sprechen Menschen wie Grossman von Gefahren und Schaden. Andere, wie Baber und Lynch, sehen ein unerschöpfliches Potenzial in der Nutzung der interaktiven Medien. Klar, es gibt immer Licht und Schatten – so auch in diesem Fall. Daher sollte man allmählich davon abweichen, stets die Gefahr in den Vordergrund zu stellen, und stattdessen die Möglichkeiten erkennen. Denn mit den Spielen könnten sich ganz und gar neue Chancen eröffnen, zu lernen, sich zu entwickeln und unserem Hirn schlicht mehr zu entlocken, als es bisher der Fall ist.

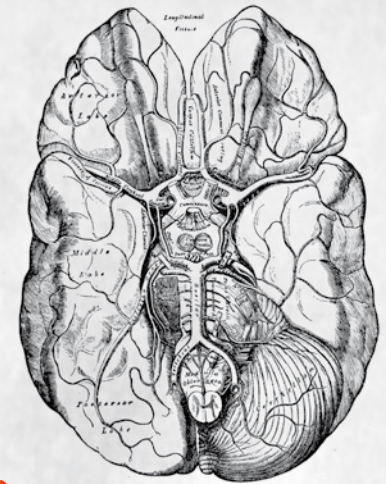
Im Jahr 1939 schrieb der französische Schriftsteller und Flieger Antoine de Saint-Exupéry: »Die Maschine isoliert den Menschen nicht von den großen Problemen der Natur, sie stürzt ihn noch tiefer hinein.« Dieser Satz gilt heute mehr denn je.

Michael Förtsch / Sönke Siemens

Laut Dr. Mathiak sind wissenschaftliche Resultate oftmals eine Sache der Interpretation.



Fig. 261.—The Arteries of the Base of the Brain. The Right Half of the Cerebellum and Pons have been removed.



>Ich suchte nach Studien zum Thema Einfluss von Videospielen, und als ich nichts fand, wurde ich der Erste, der etwa Herzschlagrate, Blutdruck sowie Testosteron- und Adrenalinpegel spielender Menschen dokumentierte.<

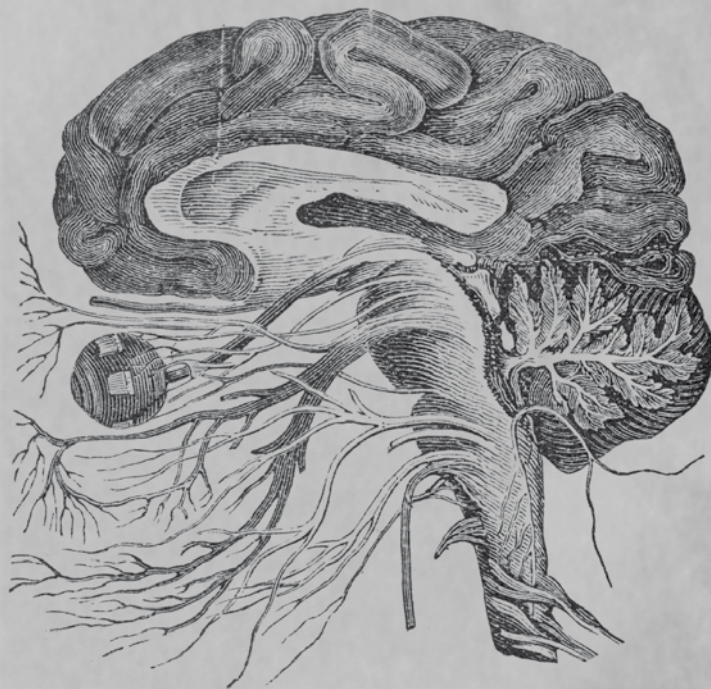


Fig. 27.

Macht uns Tetris klug?

Eine der frühesten Studien zu den Einflüssen interaktiver Unterhaltung wird von Richard J. Haier, einem amerikanischen Psychologen an der Universität von Kalifornien, durchgeführt. Er misst den Glukoselevel von Personen, während sie den Knobelklassiker »Tetris« spielen, und kann dadurch den Energieverbrauch des Hirns ermitteln. Ergebnis: Nach nur mehreren Wochen regelmäßiger »Tetris«-Einlagen fällt der Glukoseverbrauch der Spieler allmählich auf Normalniveau, wohingegen die Konzentration während

des Spielens weiterhin steigt. Schlussfolgerung: »Tetris« trainiert das Hirn wie einen Muskel, bringt ihm bei, mit weniger Energie höhere Leistung zu erzielen, schlicht effizienter zu arbeiten. Weitere Studien lassen vermuten, dass durch regelmäßiges Spielen denkintensiver Spiele Krankheiten wie Alzheimer vorgebeugt werden kann. Du willst auch mal »Tetris« auf deiner Xbox 360 spielen? Dann musst du mit »Tetris Evolution« von THQ aus dem Jahre 2007 vorliebnehmen.

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
alles rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Bad Company 2: Vietnam, Fable 3, AC: Brotherhood	Pac-Man Championship Edition DX, Alien Breed 3, Pinball FX 2, Crazy Taxi	Aktion Lesertest: Vanquish	So punktet es sich richtig

CALL OF DUTY BLACK OPS

Das Warm-Up endet

Ende November fand der sogenannte Aufwärm-Cup statt, bei dem Einer-gegen-einen-Kämpfe, Zwei-gegen-zwei-Suchen-und-Zerstören-Teamkämpfe und Vier-gegen-vier-Zufallsmatches den Ton angaben. Zu den glücklichen Erstplatzierten dieses Cups gehören Port-maaaaaaan, Grotz und AimBot clutch much. Glückwunsch! Aber aufgepasst: Mit dem Ende des Aufwärmens startet jetzt

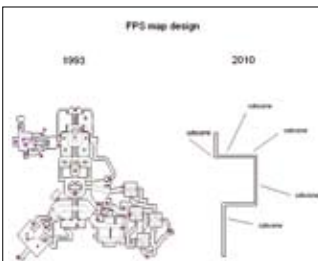
» Mit dem Ende des Warm-ups startet jetzt die richtige Liga. «

die richtige Liga. Um dem Nachwuchs eine Chance zu geben, finden natürlich weiterhin Aufwärmturniere statt – die Veteranen machen in der Ballerbude jetzt aber ernst. Was aktuelle Regeln betrifft: Zu den verbotenen Perks gehören »Plünderer«, »Kugelsichere Weste«, »Gestählt«, »Kriegsherr«, »Ruhige Hand«, »Taktik-Maske« und »Zweite Chance«. Denn einige dieser Parks verringern etwa den erhaltenen Schaden oder erhöhen die Zielgenauigkeit beim Schießen aus der Hüfte. Tiefere Einblicke in die aktualisierten Regeln gibt's in der entsprechenden Turnierrubrik auf www.consoles.net. Außerdem lassen sich dort die Preise einsehen, die bei Aufwärmturnieren verständlicherweise ausbleiben.


www.consoles.net

Die Mecker-Ecke FOLGE DEM SCHLAUCH, DANN WIRD ALLES GUT

Wie lange hab ich nach dieser dämlichen Schlüsselkarte gesucht? Zwölf Minuten werden's mindestens gewesen sein. Und wo war sie? Total versteckt, im hintersten Levelwinkel, hinter einem Schiebefenster, das sich erst öffnet, nachdem ein Schalter umgelegt wird – der natürlich ganz am anderen Ende der Karte sein Dasein fristet. Ebenso versteckt, ist ja klar. Aber es hat sich gelohnt. Alter, war ich glücklich, als sich endlich diese Stahltür öffnete und ich dem Oktabrain dahinter gehörig Steinsalz in den Frontallappen pusten konnte.



MARCO POLO WAR GESTERN...

Das oben klingt umständlich? Hört sich nach viel Arbeit an? Klar, ist's auch. Das waren Videospiele früher – also vor zehn bis 20 Jahren. Erst kürzlich machte auf Facebook und Twitter ein Bild die Runde. Es zeigt die Schemata zweier Ego-Shooter-Level. Eines von 1993, das Kenner sofort als die Karte E1M6 aus »Indiziert« erkennen. Und eines, das so unzweifelhaft aus einem Shooter Marke »Call of Duty« oder »Halo« stammen könnte – auch wenn's eine Karikatur ist. Während die Spieler bei Shootern alter Schule noch richtig Geduld, Entdeckerdrang und Auge beweisen müssen, werden sie heute quasi überall geführt. Einfache Schlauchlevel, die kaum ein Abweichen dulden – so lautet die Devise. Verwinkelte Konstrukte mit vielen Geheimnissen? Fast ausgestorben. Oder um es anders zu sagen: Sind Shooter-Level von damals noch ein Abenteuer, eine Herausforderung, sind sie heute eher wie eine dröge Stadtrundfahrt: »So, zur Linken sehen sie einen leicht entflammaren Gastank und russische Terroristen. Wenn sie wollen, können sie jetzt feuern.« Boom!

...GPS IST HEUTE

Freilich: Moderne Games sollen in erster Linie unterhalten – Gelegenheitszocker wie auch erfahrene Gamer. Funktioniert toll – »Call of Duty: Black Ops« macht beiden Seiten durchaus Spaß. Mich eingeschlossen. Nur frage ich mich: Trauen die Entwickler dem Durchschnittsgamer wirklich so wenig Hirn, Durchhaltevermögen und Sinn für Herausforderungen zu, dass sie ihn dermaßen an die Hand nehmen und durch simpelste Level führen müssen? Wenn ja, dann... Ach nein, sagt's mir per E-Mail an michael@360-live.de.



BIO

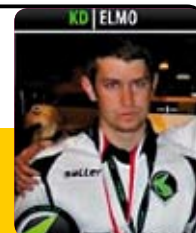
Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?
Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und liebt Retro-Ego-Shooter.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Kaydee Elmo

Name | Jan Schuelting Alter: 20
Beruf: Abiturient / Soldat Wohnort: Euskirchen
Aufgabe im Clan: Team-Captain CoD Squad
Webseite: <http://www.kd-gaming.eu>



360 Live: Kommen wir gleich zur Sache: »Black Ops«. Jeder kennt es, jeder spielt es. Was sind für dich – bezogen auf den Mehrspieler-Modus – die größten Änderungen im Gegensatz zu »Modern Warfare 2«?

JS: Die größte Änderung fällt direkt bei der Charaktererstellung des Online-Profiles auf. Vom Aussehen der Gesichts- und Waffentarnung bis hin zu umfangreichen Emblemen kann man alles per Editor selbst gestalten. Außerdem wurde noch ein neues Erfahrungssystem implementiert. Heißt: Neben Erfahrung verdient man sich jetzt auch COD-Punkte, mit denen Waffen und Perks nach eigenem Gusto freigeschaltet werden können – echt toll.

360 Live: Welche Änderungen gefallen dir, welche taugen in deinen Augen gar nichts? Auch auf den E-Sport bezogen.

JS: Richtig gut finde ich das erschwerte Erlangen der Abschuss-Serien. Jetzt gibt es keine gefühlten drei Helikopter und zwei Flugzeuge mehr, die gleichzeitig am Himmel schwirren. Schön auch die reduzierte Nutzung des Granatwerfers. Im Hinblick auf den E-Sport gefällt mir vor allem der geringere Schaden der Waffen. In »Modern Warfare 2« stirbt man schon durch zwei bis drei Kugeln, was zu einem eher vorsichtigen Spielstil führt. Bei »Black Ops« hingegen ist es wesentlich schwieriger, einen Kill zu machen, was die Wettbewerbsfähigkeit erheblich steigert.

360 Live: Eher »Black Ops« oder »Modern Warfare 2«? Welches Spiel wird sich zukünftig behaupten? Was ist dein Favorit und warum?

JS: Höchstwahrscheinlich »Black Ops«, da dieses Spiel sich eher für den E-Sport-Wettbewerb eignet. Die Möglichkeit, Stärke und Effektivität von Perks gezielt zu regulieren, Netzwerkspiele via System Link starten zu können und die verbesserte Trefferabfrage sind klare Vorteile.

360 Live: Wie sieht eine typische Trainingsrunde bei euch im Clan aus? Wie wird man wirklich gut, außer durch viel Zocken? Gib uns ein paar Tipps und Tricks...

JS: Das sogenannte »Gutwerden« ist ein sowohl langwieriger als auch steiniger Weg. Neben den spielerischen Fähigkeiten, allen voran Reaktionsschnelligkeit und taktisches Denken, ist eine gewisse soziale Kompetenz unabdinglich. Man muss die Belastbarkeit haben, Rückschläge wegzustecken, welche einem definitiv begegnen werden. Fehleranalyse und Taktik-Besprechungen werden bei uns stets an Gegner, Spiel-Modus und Spielsituation angepasst. Eine klare Vorgabe gibt es also nicht. Langfristigen Erfolg erlangt man meiner Meinung nach aber nur mit einem eingespielten Team.

360 Live: Was hältst du von dem Zombie-Modus?

JS: Wer immer schon mal mit John F. Kennedy und Fidel Castro dutzende Wellen blutrünstiger Zombies bekämpfen wollte, kann dieses nun endlich tun – ich gehöre dazu. *grinst*



✖ Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

KRIEGSTRAUMA FÜR VETERANEN

Die grüne Hölle brennt. Flammen züngeln an Bäumen empor, schwarze Kohle bedeckt den Erdboden. Die Front braucht neue Rekruten! Hier kommt der »Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam«-Zusatzinhalt ins Spiel, der ab dem 21. Dezember für 1.200 Microsoft Points, respektive 12,99 Euro, auf dem Marktplatz zum Herunterladen bereitsteht. Eine Disk-Version ist vorerst nicht in Planung.

Sechs neue Fahrzeuge, vier neue Karten und 15 neue Waffen sind abseits des komplett neuen Szenarios die größten Neuerungen dieser völlig eigenständigen »Battlefield«-Auskopplung. Damit einhergehend haben sich natürlich auch Atmosphäre, Musik und Charaktermodelle geändert. Das Spielgefühl bleibt gleichwohl unverändert – es ist Krieg und du bist mittendrin. Großartig!

Dreckig, chaotisch, erbarmungslos. Der Waffensound ballert aus den Lautsprechern, Explosionen bringen die Couch zum Beben und einmal gestartet, bleibt die Konsole für etliche Stunden an. Es kommt einfach krass, mit ein paar Teamkollegen in den neuen Bell UH-1 Huey-Helikopter zu steigen, über die weitläufigen Reisfelder von Phu Bai Valley zu fliegen und mit der Minigun eine kleine Siedlung Strohhäuser niederzumähen. Oder aber mit dem neuen Flammenwerfer den verwinkelten Engpass von Hill 137 hinaufzustoßen und dabei Bäumen, Büschen und Vietcongs Feuer unter-

Hintern zu machen. Fantastisch auch das Gefühl, wenn du in einem sowjetischen T54-Panzer Platz nimmst, damit über Holzbrücken und Hügelwege zum Ruinenkomplex des Cao Son Tempels walzt, dann aussteigst, die Flagge hisst und plötzlich die Match-Rangliste anführst. Der M38A1 Jeep und ein kleiner vierrädriger Zweisitzer ohne Waffen sind weitere Fahrzeug-Neuzugänge. Und beide machen sich vor allem auf der Karte »Vantage Point« nützlich, da dort weite Strecken zwischen den auf Hügeln platzierten Dörfern zurückzulegen sind. All das erinnert stark an den 2004 erschienenen PC-Klassiker »Battlefield Vietnam« und macht unglaublich Laune. Veteranen der Reihe freuen sich zudem über die altbekannte geheime Zusatzkarte »Operation Hastings«, auf der vor allem PBR »Pibber« Boote nützliche Transportmittel darstellen. Die überarbeitete Version der Karte schaltet sich jedoch erst frei, nachdem die Community 69 Millionen Teamaktionen – also zum Beispiel jemanden heilen – durchgeführt hat. Ach ja, natürlich gibt es auch wieder ein Radio in allen Fahrzeugen, das mit insgesamt 49 Songs die 60er-Jahre wieder aufleben lässt. »Der Ritt der Walküren« von Wagner und »Fortunate Son« von CCR sind nur zwei der vielen Musik-Highlights, die hier Stimmung machen. Fazit: Diese Download-Erweiterung rockt und leistet sich kaum Schnitzer. Wer hier nicht zum Wehrdienst antritt, ist selbst schuld.



✖ TURNIER-BERICHT

GUITAR HERO

WARRIORS OF ROCK – JUST RELEASED CUP

Die CSL bebt: Zehn Gitarristen haben sich im November die Finger blutig gehämmert. Das Halbfinale im »Guitar Hero: Warriors of Rock – Just Released Cup« rockte »plan-B Spatzikoff«, der seine Kontrahentin »xl SierRa lx« beim Song »Sudden Death« von Megadeth besiegen konnte. Im Finale waren noch schnellere Reflexe nötig, da mit »Fury of the Storm« von Dragonforce eines der härtesten Riffs im Spiel aus den Boxen dröhnte. Den Cup holte letztendlich HealtierIron. Gratulation!

NARUTO SHIPPUDEN

ULTIMATE NINJA STORM 2

Fans der Anime-Keilerei aufgepasst: Ende November fand der Opening-Cup zum Ninja-Prügelspiel sein Ende. Entsprechend geht's jetzt mit ganz neuen Turnieren weiter, die ebenfalls den Modus Teamkampf in den Vordergrund rücken. Zu beachten ist allerdings, dass die Charaktere Sasori, Kankuro, Temari, Chijō Deidara und Itachi – da zu unausgeglichen – in diesen verboten sind. Als Hilfscharakter ist dagegen jeder Charakter zugelassen. In diesem Sinne: Chidori!

TABLE 3 – UNDERSTONE QUEST PACKET

Preis | 400 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft

Understone nennt sich das neu entstandene Dorf, das von dem schrägen Erfinder Montague Hummes erbaut wurde. Die dort ansässigen Bewohner haben ihren freien Willen verloren und werden von einer mysteriösen »Stimme« beherrscht. Deine Aufgabe in dieser knapp zweistündigen, sehr unterhaltsamen Quest: sie von ihrer Pein erlösen. Cool: Als besondere Herausforderung wartet am Ende eine moralische Entscheidung, die Understone langfristig beeinflusst. Außerdem vertreibt sich der Held mit zwei neuen Minispielen die Zeit, nämlich Zielscheiben-Schießen und Glücksrad-Drehen. Wer hier Erfolg hat, wird mit bizarren Waffen belohnt, etwa »Dead Ned's Revolver« – nette Anspielung. Außerdem stehen mit dem Erscheinen dieses Missionspakets neue Frisuren und Outfits für je 160 Microsoft Points zum Herunterladen bereit. Punktabzug allerdings dafür, dass nicht alles in einem Paket erscheint.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD – ANIMUS PROJEKT UPDATE 1.0

Preis | kostenlos

Hersteller | Ubisoft

Mit dem seit dem 14. Dezember erhältlichen, kostenlosen Zusatzinhalt namens »Animus Projekt Update 1.0« erweitert Ubisoft seinen Assassinen-Hit um eine neue Mehrspieler-Karte. Das Szenario: Eine Karte inspiriert von und benannt nach der legendären Insel »Mont Saint Michel« in der französischen Normandie. Auf der verwinkelten und hübsch ausgearbeiteten Karte mit ihren vielen Gassen und einem extrem hohen Kirchturm im Zentrum finden sich drei Teams mit je zwei Personen zusammen und meucheln sich im ebenfalls neuen »Advanced Alliance«-Spiel-Modus. Pflicht-Download!



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

LIVE ARCADE TOTAL

Es muss nicht immer teuer sein. Großer Spaß ist auch preiswert zu haben!

ALIEN BREED 3: DESCENT

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

Das ging flott: Vor kaum zwei Monaten schnitzelte sich Chefingenieur T.J. Conrad erstmals durch die Trümmer der S.S. Leopold, nun muss er schon wieder ran. Denn zusammen mit dem Mutterschiff der außerirdischen Brut stürzt er auf einem Eisplaneten ab und kämpft einmal mehr ums Überleben. Viel geändert hat sich am Gameplay nicht: Wenn Conrad gerade mal keine Aliens röstet, durchsucht er abermals Spinde, tote Kameraden und jeden Winkel der verschleimten Wrack-Korridore nach Logbüchern, Computerterminals und Schlüsselkarten. Letztere dienen wie gehabt für Tür-Öffnen-Rätsel, die leider erneut mit viel Rennerei verbunden sind. Die Grafik ist auch diesmal sehr ansehnlich – aber nicht besser als im Vorgängerspiel. Laune macht der letzte Teil der »Alien Breed«-Trilogie trotzdem, nicht zuletzt der neuen Außenlevel, der neuen Krabbelviecher und der neuen aufrüstbaren Waffen wegen. 360-Live-Liebling: die Elektro-Link-Gun. Highlight bleiben wie immer die Mehrspieler-Modi: Zu zweit die Kampagne meistern, gemeinsam im Survivor-Modus unendliche Gegnerwellen ummähen – top! Mangels echter Innovationen reicht's diesmal jedoch nur für eine 8.0.



CRAZY TAXI

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

Die verrückten Taxen rasen wieder! Diesmal in 720p-Auflösung und auf Xbox Live Arcade. Die Neuauflage des Sega-Dreamcast-Klassikers lässt die Fahrer Axel, BD Joe, Gena und Gus erneut auf die zahlende Kundschaft los. Hinterm Steuer eines Cabrio-Taxis verdienst du dein Geld damit, Personen in einer frei befahrbaren Stadt von A nach B zu kutschieren – aber bitte so schnell wie möglich! Nur dann klingelt die Kasse. Ist der Timer abgelaufen, heißt's Game Over. Essentiell für den Erfolg ist blitzschnelles Schalten sowie der clevere Einsatz von Turbo- und Drift-Manövern. Gleichermaßen überlebenswichtig auch die Suche nach den zahlungskräftigsten Passagieren und den besten Abkürzungen. So weit, so gut: Dass der hervorragende Originalsoundtrack samt Tracks von »The Offspring« und »Bad Religion« der Schere zum Opfer fiel, können Retro-Liebhaber Sega allerdings nicht verzeihen. Das neue Liedgut bildet einfach keinen adäquaten Ersatz. Gottlob wurde das so simple wie spaßige Spielprinzip ansonsten ohne negative Änderungen übernommen. Was man von der Grafik wiederum nicht behaupten kann. Damals attraktiv, macht sie heute keinen Stich mehr. Schade um das an sich tolle Spiel.



PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Namco Bandai **Schwierigkeit** | mittel

Die gefräßige Pampelmuse ist zurück. Zum 30. Geburtstag bekommt Pac-Man mit der DX-Version eine verbesserte Umsetzung der bereits erhältlichen »Pac-Man Championship Edition« spendiert. Und ja, Namco Bandai hat kräftig geschraubt: Aus den einst zwei Labyrinth-Designs wurden derer neun. Der Lego-Look aus »Pac-Mania« lässt ebenso grüßen wie ein Retro-Pixel-Stil oder ein psychedelischer Farbenmix. Dazu gibt's viele neue Ebenen und zwei ganz neue Spiel-Modi. Im Zeitrennen-Modus wollen festgelegte Rundkurse in Rekordzeit absolviert werden, während Geist-Combo neue Gegner auf den Plan ruft. Inky, Blinky, Pinky und Clyde machen hier nicht mehr alleine Jagd auf dich, sondern werden unterstützt von schlafenden Gespenstern. Wetzst du an ihnen vorbei, erwachen sie und nehmen die Verfolgung auf. Fair: Stehst du einem Geist direkt gegenüber, verlangsamt sich das Spielgeschehen kurzzeitig und du kannst den nächsten Richtungswechsel noch mal durchdenken. Ist das Level von Geistern überflutet, darfst du als letzten Rettungsanker eine Bombe zünden. Tolle Neuauflage!



PINBALL FX 2

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

Mit wahnwitzigen Tischen und überarbeiteter Ballphysik sowie einer frischen Grafik deklariert »Pinball FX 2« alle erhältlichen Pinball-Spiele auf Xbox 360. On- und offline dürfen bis zu vier Spieler an die Trigger, dazu gibt es einen neuen Splitscreen-Modus – herrlich! Gesteuert wird das Spektakel mit den Schultertasten, der rechte Stick mimt die Abschussvorrichtung, mit dem linken rüttelt man am Tisch. Die neuen Tische »Rome«, »Secrets of the Deep«, »Biolab« und »Pasha« strotzen vor Boni und sind liebevoll in Szene gesetzt. Auch nach Tagen entdeckt man noch Neues. Super: In freier Ansicht inspiert man vor jedem Match den Flipper. Die englischen Sprecher zaubern eine tolle Atmosphäre, die Texte sind durchweg gut eingedeutscht. Auch die Optionsvielfalt überzeugt. Die fünf Download-Tische des Vorgängerspiels, etwa der mit »Street Fighter II«-Thematik, können mit einem Gratis-Update auch hier genutzt werden und profitieren von der verbesserten Technik. Die Ursprungstische von Teil Eins lassen sich für je 200 Microsoft Points nachkaufen.



DENN DAS GEHÖR ISST MIT

ZUM ZOCKEN BRAUCHT MAN SOUND

Was wäre die gemütliche Zock-Session am Feierabend ohne die passende Musikuntermalung? Sicher, ein hübscher Fernseher, möglichst flach und hochauflösend, sowie die richtigen Sitzmöbel, angenehm gepolstert und bequem, spielen wichtige Rollen, aber erst der richtige Sound macht das Erlebnis perfekt. Was aber nutzt der Großteil der Xbox-Zocker zur Audioausgabe? Preiswerte Kopfhörer? Mittelmäßige Fernsehlautsprecher? Oder doch ein edles Surround-System? In unserem Forum auf www.360-live.de haben wir unseren Lesern genau diese Frage gestellt. Hier die interessantesten Antworten, etwa von Zamamee: »Ein anständiger Sound gilt als vierte Dimension beim Zocken.« Noname1492 meint: »Der richtige Sound macht die ganze Sache viel räumlicher als stereoskopisches Fernsehen es je könnte. Über mir fliegen die Helis, neben mir rennen die Soldaten – einfach herrlich.« Beschriebenes Erlebnis kann jedoch nur eine Surround-Anlage liefern – ein teurer Spaß? Ganze 47 Prozent der Umfrageteilnehmer schmeicheln auf genau diese Weise ihren Ohren und schwören entsprechend auf ihre Anlagen. Fliegenklatsche meint: »Teufel Theater 5 Select 5.2 mit insgesamt 65 Kg Bass. Damit der Rest der Straße weiß, was gespielt wird.« 41 Prozent scheuen die Kosten für ein solches Setup und begnügen sich mit ihren Fernsehlautsprechern. Weitere zehn Prozent greifen bevorzugt auf ihre Kopfhörer beziehungsweise ein Headset zurück. Monstermandi65 begründet: »Mein Headset toppt jedes Surround-System. Alleine schon wegen der Chatboost-Funktion. Die sorgt dafür, dass die Spiel-lautstärke immer mit der Sprachlautstärke synchron läuft.« Abschließende zwei Prozent verzichten in besonderen Fällen auf die Spielmusik und hören nebenbei lieber Musik. Ohne Ton geht es jedoch gar nicht.

DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS



TWO WORLDS 2

Auf in die Schlacht und durch die 15 Stunden lange Kampagne geschmetzelt, schon klimpern 210 Gamerpoints ins Geldsackel. Anschließend mit bis zu acht Freunden die Mehrspieler-Kampagne übers Internet abschließen, das füllt die Schatzkammer mit weiteren 150 Gamerpoints. Schnell geholt sind auch die Erfolge für die drei Mehrspieler-Modi Duell, Deathmatch und Flaggenklau – einfach in jeder Spielvariante fünf Runden gewinnen und dafür je 10 Gamerpoints absahnen. Ganz eiserne Punktesammler schließen zudem alle vier Gilden-Quests ab – das bringt weitere 100 Gamerpoints. Auch spannend: Der Erfolg »Es ist eine Falle!«. Einfach während der Kampagne 40 Fallen aufstellen, so 35 Gamerpoints absahnen und zwischendurch mal an »Star Wars«-Flottenadmiral Ackbart denken, der eben genanntes Zitat berühmt gemacht hat.

Anzahl der Erfolge:	46
Geheime Erfolge:	0
Mehrspieler-Erfolge:	12
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	4 von 10

Fazit: Für geübte Rollenspieler keine allzu schwierige Aufgabe, jedoch eine zeitaufwendige.

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Mit dem Naturgeist Majin die Finsternis besiegen macht nicht nur Spaß, sondern belohnt nach Abschluss der Kampagne auch mit sagenhaften 620 Gamerpoints. Mehr als die Hälfte der insgesamt 1.000 Punkte gibt es also hinterhergeworfen. Alle restlichen Erfolge sind ebenfalls kein Hexenwerk. 300 Feinde durch Kombo-Angriffe vernichten – das bringt 10 Gamerpoints. 500 Schergen der Finsternis besiegen – schon addiert der Gamerscore-Zähler weitere 60 Punkte. Wesentlich flinker erledigt: der Erfolg »Chatterbox«. Dafür einfach 100 Mal mit dem Majin plaudern, schon schwatzt er einem 10 Gamerpoints auf. Nervig wiederum das Öffnen aller Schatztruhen für 30 Gamerpoints – klappt am schnellsten mit einer Levelkarte aus dem Internet.



Anzahl der Erfolge:	41
Geheime Erfolge:	20
Mehrspieler-Erfolge:	0
Zeitfaktor:	5 von 10
Schwierigkeit:	5 von 10

Fazit: Ziemlich einfache Standardaufgaben, die einem hier das Punktekonto füllen.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Für alle 1.000 Gamerpoints werden mindestens zwei Spieldurchläufe benötigt. Als erstes am besten die Kampagne auf einfach durchspielen, was insgesamt 190 Gamerpoints bringt und die Schwierigkeitsstufe »Unleashed« freischaltet. Außerdem empfiehlt es sich, sämtliche Holocrons für weitere 40 Punkte zu finden sowie so viele andere Erfolge wie möglich beim ersten Durchlauf abzugreifen. Zum Beispiel: 16 Tie-Fighter verschrotten oder 300 Gegner killen, ohne ein einziges Mal zu sterben – bringt jeweils 20 Gamerpoints. All das geschafft? Dann geht's von vorne los, und zwar mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Der fordert extrem, belohnt schlussendlich aber auch mit 170 weiteren Gamerpoints.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge:	9
Mehrspieler-Erfolge:	0
Zeitfaktor:	6 von 10
Schwierigkeit:	8 von 10

Fazit: Achten darauf, das helle und dunkle Ende zu sehen du musst – die Macht brauchen du wirst.

X WERDE ZUM LESERTESTER!

Wie schon in den letzten Ausgaben präsentieren wir dir an dieser Stelle im Heft einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spieleredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst uns einen Test dazu. Darin schilderst du uns deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht das Ganze Spaß? Was macht es für dich zu etwas Besonderem? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann trau dich und schreib uns deinen Lesertest. Einzige Beschränkung: Dein Text sollte nicht länger als 2.500 Zeichen – gezählt mit Leerzeichen – sein. Lust bekommen? Dann geh ins Forum auf www.360-live.de und hau in die Tasten!

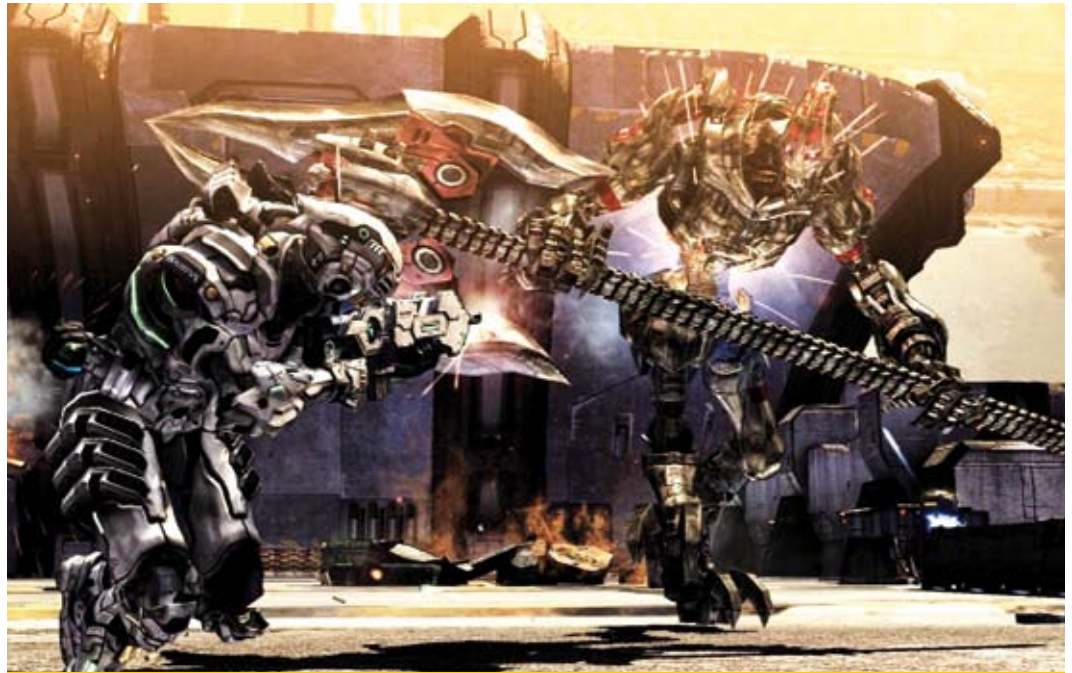
UNSER LESERTESTER

Name | Torsten Robel **Alter** | 21

Wohnort | Leipzig

Name im Forum | WhiteZombie

Kurz-Bio | Als Koch hat Torsten natürlich ein feines Näschen für die besten Zutaten – und scheinbar auch für die besten Games. Denn mit seinem Lesertest zu Segas Actionhit »Vanquish« beweist er ein ausgesprochen gutes Gespür für die ideale Gameplay-Mischung. Wohl bekomm's!



X Aktion Lesertest

VANQUISH

Vorsicht, Effektexplosion!

Bei vielen Games kommt eine Epilepsiewarnung direkt zu Spielbeginn – und hat bisher kaum Sinn gemacht. Bis jetzt, denn bei »Vanquish« ist diese Warnung zum ersten Mal sogar notwendig. Wir schreiben das Jahr 2111: Die Erde ist gezeichnet von Überbevölkerung, Krieg und Nahrungsmangel. Amerika setzt seine Hoffnung in die Weltraumkolonie SC-01 Providence, welche jedoch vom Orden des Russischen Sterns eingenommen, in eine riesige Waffe umgebaut und für einen Angriff auf San Francisco benutzt wird – eine Kriegserklärung an die USA. Zehn Stunden bleiben den Westlern, um zu kapitulieren. Sollte das nicht geschehen, lautet das nächste Ziel: New York City. Die Präsidentin der Vereinigten Staaten ordnet jedoch einen Militärangriff unter der Leitung von Leutnant Burns an. Mit dabei: Sam Gideon, kettenrauchender und Sprüche klopfender Forscher der Organisation DARPA, der seinen ARS-Kampfanzug testen und offiziell den Militärs helfen soll. Inoffiziell hat er aber einen anderen Auftrag...

Das Gameplay des Third-Person-Shooters »Vanquish« ist schnell und lässt dem Spieler keinen Moment der Ruhe. Anfangs ist die Steuerung noch gewöhnungsbedürftig, aber nach kurzer Übung geht alles leicht von der Hand. Besonderheiten: Sam kann regelrecht über den Boden schlittern und einen zusätzlichen Modus

einschalten, in dem sich alles in Zeitlupe abspielt. Durch diese zwei Funktionen hat man ein schnelles und sehr frisches Gameplay. Auch der Nahkampf bietet eine gewisse Abwechslung und sorgt für immer neue Taktiken. Im Kampf vorteilhaft: Die Waffen entwickeln sich weiter, richten mit der Zeit mehr Schaden an und verfügen über mehr Munition.

»Vanquish« ist außerdem ein extrem stylisches Spiel. Aus der Deckung wird nicht einfach aufgestanden, sondern es wird sich lässig über das Deckungsobjekt geschwungen und nach dem Schlittern vollführt Sam einen eleganten Salto. Die Grafik überzeugt auf ganzer Linie, insbesondere die feinen Details an Sams Kampfanzug. Zwar sind die Kulissen nicht sonderlich abwechslungsreich, dafür sehen sie einfach nur genial aus. Explosionen und Zwischensequenzen: ein Augenschmaus.

Wahrlich: »Vanquish« ist ein Style-Shooter der Superlative. Zwar fordert das Spiel auf der höchsten Schwierigkeitsstufe schon sehr, wirkt aber wie eine Droge. Selbst nach 20 Heldentoden bekommt man einfach nicht genug, man muss es immer weiter spielen und kommt von der Schnelligkeit nicht mehr weg. Ich habe sogar »Fable 3« aus der Hand gelegt, um »Vanquish« weiterzuspielen, weil ich immer mehr wollte. Schade nur, dass die Spielzeit sehr kurz ist. In sechs bis sieben Stunden ist das fulminante Finale erreicht.

Torsten Robel /sv

Leserwertung

Etwas Kritik verdienen lediglich Spieldauer und deutsche Tonspur. Ansonsten einfach perfekt.

9.0 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 11/10: 8.9





✖ **Nachgefasst**

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Ezio meuchelt die Borgias und deren Schergen im alten Rom – auch in »Assassin's Creed: Brotherhood« gibt die schon aus dem Vorgänger bekannte Maxime die Marschrichtung vor: Vendetta! 360 Live hat das Spiel mit 8.8 bewertet. Doch was sagt die Community zum mittlerweile allein in Europa über eine Million Mal verkauften Actionabenteuer?

Ob »Assassin's Creed: Brotherhood« als Actionabenteuer taugt und in die Fußstapfen seines exzellenten Vorgängers schlüpfen kann? Diese Frage diskutieren unsere Foren-Mitglieder seit Wochen auf www.360-live.de intensiv. Schon vor der Veröffentlichung steht das Thema bei vielen hoch im Kurs. Aber wie kommt das fertige Spiel, nun wo es endlich auf dem Markt ist, tatsächlich an? Den Anfang macht StevenB3012: »Ich habe jetzt mal den Anfang gespielt und der hat mir sehr gut gefallen. Richtig cool, dass man zu Spielbeginn noch das Geld und die Waffen aus Teil Zwei hat.« Auch Ostzocker ist euphorisch und lobt: »Ich finde das Spiel genial! Es gibt so viel zu entdecken, ich kann mich gar nicht sattsehen.« Für ihn machen besonders die überall versteckten Assassinen-Gräber den Reiz aus. »Zwar sind die Rätsel, um die Schätze zu finden, ziemlich knackig, aber genau die Herausforderung gefällt mir.« An dieser Stelle meldet sich Da Florian – Achtung Spoiler – zu Wort: »Das Ende hat mir überhaupt nicht gefallen. Es bleiben so viele Fragen offen. Der nächste Teil spielt also schon wieder in Italien? Nein, danke! Und was ist eigentlich aus all den anderen Edensplitttern geworden?« Durchweg positiv gibt sich hingegen Jay_1887: »Nachdem ich das Game jetzt durch habe, bleibt nicht viel zu sagen. Zwar ist das Spiel um einiges kürzer als Teil Zwei, dafür aber in derselben Liga.« Dem schließt sich Timmiboy95 an: »Für mich ist es mehr als eine Erweiterung. Durch die vielen Neuerungen hat es sich im Laufe der Story zu einem tollen, ganz eigenständigen Spiel entwickelt.«

Die Kampagne hat also bei den meisten ein Stein im Brett. Doch wie schaut's mit der zentralen Neuerung, dem Mehrspieler-Modus, aus? Wieder startet StevenB3012 durch: »Den Mehrspieler-Modus habe ich dann auch mal getestet. Total daneben. Langweilig und träge! Später geb ich dem Teil noch eine zweite Chance – aber ich bezweifle, dass wir gute Freunde werden.« WhiteZombie setzt nach: »Das kann ich nur bestätigen. Habe vorhin schon nach zwei Runden wieder aufgehört. Alleine das Suchen nach einer Sitzung hat ewig gedauert.« Besonders die Spielmodi begeistern ihn wenig: »Total Banane, dass man fünf

Minuten durchgehend der Gejagte ist. Das gestaltet sich nicht nur super nervig, sondern auch langweilig.« PaYnIs schlägt in dieselbe Kerbe: »Man kann die Verfolger zwar mit Rauchbomben betäuben, nur leider klappt das nie. Immer kommt der gegnerische Konter und man ist tot.« Und auch 1337 enttarnt sich als wenig überzeugter Kritiker: »Der Mehrspieler-Modus hat mir irgendwie nur während den ersten zwei Minuten Spaß gemacht. Es ist wirklich ziemlich eintönig. Und wenn man den Fehler macht, sich einmal getarnt auf eine Bank zu setzen, um auf die Zielperson zu warten – so wie man es im Hauptspiel laufend tut – dauert es keine fünf Sekunden, bis man tot ist. Lächerlich.« Sein Fazit: »Vom Mehrspieler-Modus habe ich mir wirklich mehr erwartet. Die Videos hatten mich richtig heiß gemacht. Auf Grund der Nähe zu den Vorgängertiteln gibt es auch keine großen Innovationsgranaten in der Einzelspieler-Kampagne. Eine 90er-Wertung ist's für mich nicht mehr – dafür habe ich einfach die ganzen Attentate und Kämpfe schon zu oft gemacht. Eine hohe 80er-Wertung kann man dem Spiel trotzdem nicht abstreiten. Assassin's Creed 2 noch mal aufbacken.« Nur Dani289 ist einer der wenigen, denen der Mehrspieler-Modus gefällt. »Also wenn man ihn einmal intus hat, macht er echt viel Spaß.« Ob sich noch weitere Leser seiner Meinung anschließen, wird sich in den nächsten Wochen zeigen. Ubisoft jedenfalls tut einiges, um den Mehrspieler-Modus zu pushen. Der erste Zusatzinhalt beispielsweise erscheint komplett kostenlos. Living Sacrifice ist dennoch skeptisch: »Der Gratis-Download enthält nur eine neue Variante für den Mehrspieler-Modus und eine Karte. Über einen zusätzlichen Gedächtnisabschnitt hätte ich mich mehr gefreut.« Unterm Strich bleibt festzuhalten, dass die Kampagne bei vielen Spielern sehr gut ankommt, der Mehrspieler-Teil jedoch aktuell hinter den Erwartungen zurückbleibt. Du bist ganz anderer Meinung? Dann surf ins Forum auf www.360-live.de und klink dich in die Debatte ein – die Community wartet schon.

Michael Moser

KANN »ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD« DEM KONGENIALEN »ASSASSIN'S CREED 2« DAS WASSER REICHEN? KANN EZIO ERFOLGREICH RACHE AN DEN VER-RÄTERN ÜBEN? ODER STRAUCHELT ER UND KOMMT INS VERLIES DER BORGIA? HIER SIND DIE VÖLLIG SUBJEKTIVEN MEINUNGEN DER REDAKTIONSMITGLIEDER.

Michael Förtsch

Ich will ganz offen sein: Ich bin kein Fan von Ezio. Ich kann diesen schmierigen Kerl mit Rüschenhemd und Puffärmeln nicht ab. Egal wie gut das Spiel drum herum ist. Der gute Altaïr mit stoppeligem Dreitagebart und abgewetzten Lederstiefeln aus Teil Eins war mir persönlich deutlich sympathischer.

Sönke Siemens

Ein wirklich feines Spiel, dessen brandneuer Mehrspieler-Modus sich prima ins Konzept einfügt. Auch muss man es Ubisoft hoch anrechnen, dass der erste Download-Inhalt kostenfrei angeboten wird. Mehr davon!

Michael Moser

Ich habe Teil Zwei sehr gemocht, der Nachfolger kommt aber zu früh. Statt »Brotherhood« hätte ich mir eher umfangreiche, kostenpflichtige Zusatzinhalte für den zweiten Teil gewünscht – vergleichbar dem, was Rockstar zum Beispiel mit den beiden »GTA IV«-Episoden oder Bethesda mit den »Fallout 3«-Download-Erweiterungen abgeliefert hat.

Jan Heinrich

Rom ist riesig, genauso wie dieses Spiel. Große Veränderungen gegenüber dem Vorgängerspiel sucht man allerdings vergeblich. Insgesamt wäre ein Koop-Modus sehr viel interessanter gewesen als der dennoch gut gemachte Mehrspieler-Komplex.



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

SPIEL DES JAHRES

Fünf Jahre Xbox 360 und noch immer geht's, den vielen Top-Krachern sei Dank, mit Volldampf voraus. Welche Games das Zeug zum Spiel des Jahres 2010 haben, bestimmst du – in unserer großen Leserwahl!

✖ DIE BESTEN DER BESTEN

Langsam, aber sicher neigt sich der Dezember dem Ende entgegen. Genau der richtige Zeitpunkt, um die Höhepunkte der letzten zwölf Monate Revue passieren zu lassen. Denn das vergangene Jahr hat uns schließlich nicht nur Grafikblender, Billigware und schlechte Plagiate beschert, sondern auch etliche Perlen hervorgebracht. Und wie in den Jahren zuvor machen wir die Wahl zum Spiel des Jahres zur Leser-Sache: Du sollst entscheiden, welche Action-Granate dir das meiste Adrenalin ins Blut gepumpt hat, welches Rollenspiel deine Fantasie am besten anregen konnte und welches Rennspiel 2010 deine persönliche Rangliste anführt. Kurz gesagt: Du wählst das Spiel des Jahres, bestimmst in neun weiteren Kategorien deine Favoriten und vergibst deinen Leser-Sonderpreis.

Im Vergleich zur Wahl 2009 haben wir Kleinigkeiten den aktuellen Gegebenheiten angepasst, beispielsweise anstelle der besten Sonder-Editionen ein neues Segment für die drei besten Kinect-Spiele in die Liste integriert. Zwecks besserer Übersicht wurde von uns außerdem wieder eine Vorauswahl getroffen. Kriterien für die Nominierungen sind die Höhe der Wertungen aus allen Tests in den Ausgaben 01/10 bis 01/11. Und auch wenn dein persönliches Lieblingsspiel innerhalb der von uns zusammengestellten Listen nicht auftauchen sollte, gerät es doch nicht in Vergessenheit. Denn für all die sehr guten Spiele, die mangels fehlender Wertungspunkte nur knapp an einer Nominierung vorbeischnitten, gibt's wieder den Leser-Sonderpreis – mehr dazu im Kasten rechts. Ausgefiltert sind übrigens grundsätzlich alle Titel, die keine Kennzeichnung der USK erhalten haben.

So, und jetzt zählt deine Stimme. Um die Teilnahme so handlich und problemlos wie möglich zu gestalten, haben wir auf unserer Webseite www.360-live.de ein Wahl-Formular installiert. Surf auf unsere Webseite, mach ein paar Häkchen und küre damit den Sieger. Als Lohn der Mühe verlosen wir unter allen Teilnehmern zahlreiche attraktive Preise, darunter topaktuelle Vollversionen, trendige Sammelfiguren, seltene Goodys, praktisches Zubehör und vieles mehr. Eine komplette Liste aller Preise samt Abbildungen findest du auf der Webseite. Teilnahmechluss ist der 4. Januar 2011. Welche Spiele gewonnen haben, wird in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.

SPIEL DES JAHRES 2010 Wir nominieren, du wählst!



A Final Fantasy XIII

Hersteller | Square Enix
360-Live-Wertung | 9.3

B Super Street Fighter IV

Hersteller | Capcom
360-Live-Wertung | 9.3

C Call of Duty: Black Ops

Hersteller | Activision
360-Live-Wertung | 9.2

D PES 2011

Hersteller | Konami
360-Live-Wertung | 9.2

E Red Dead Redemption

Hersteller | Rockstar Games
360-Live-Wertung | 9.2

F Bioshock 2

Hersteller | 2K Games
360-Live-Wertung | 9.1

G Kane & Lynch 2: Dog Days

Hersteller | Square Enix
360-Live-Wertung | 9.1

H Enslaved: Odyssey to the West

Hersteller | Namco Bandai
360-Live-Wertung | 9.0

I FIFA 11

Hersteller | Electronic Arts
360-Live-Wertung | 9.0

J Halo: Reach

Hersteller | Microsoft
360-Live-Wertung | 9.0

✖ LESER-SONDERPREIS

Niemand soll uns nachsagen, wir hätten die Wahl zum Spiel des Jahres durch unsere Nominierungen eingegrenzt. Deshalb gibt es auch in diesem Jahr wieder den Leser-Sonderpreis. Wenn du also »Battlefield: Bad Company 2«, »Fallout: New Vegas«, »Castlevania: Lords of Shadow«, »Alan Wake«, »Pflanzen gegen Zombies« und andere Hochkaräter wählen möchtest – kein Problem: Auf der Voting-Webseite findest du eine Liste aller 2010 getesteten Spiele, aus der du deine drei ganz persönlichen Favoriten wählen kannst. Voilà!

BESTER EGO-SHOOTER Durchladen, anvisieren, aufräumen – die Frontschweine

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Hersteller | Activision

A



Mittels packender Kampagne, einprägsamer Charaktere und riesigem Mehrspieler-Part lässt »Black Ops« die Herzen aller Actionfans höher schlagen. **360-Wertung** | 9.2

BIOSHOCK 2

Hersteller | 2K Games

B



Fiese Waffen und noch verrücktere Gegner machen den vorerst letzten Besuch von Rapture zur Pflicht für Unterwasser-Begeisterte. Todsicherer Favorit? **360-Wertung** | 9.1

HALO: REACH

Hersteller | Microsoft

C



Das bisher schönste »Halo« ist auch im Mehrspieler-Modus dank neuer Fahrzeuge, frischer Waffen und eines Klassensystems wieder top. Oder doch nicht? **360-Wertung** | 9.0

BESTES ACTIONSPIEL Totale Verwüstung, coole Sprüche: die Actionstars 2010

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Hersteller | Square Enix

A



Kooperativ gegen den Rest der Welt: Auch wenn dieser Höllentrip der beiden Psychopathen etwas kurz ist, spielt er sich doch wahnsinnig intensiv. **360-Wertung** | 9.1

VANQUISH

Hersteller | Sega

B



Der »Resident Evil«-Schöpfer Mikami-san landet mit dieser turboschnellen Sci-Fi-Action-Orgie seinen nächsten Coup und begeistert auf ganzer Linie. **360-Wertung** | 8.9

SPLINTER CELL: CONVICTION

Hersteller | Ubisoft

C



Härter, brutaler, filmischer. Der von Rache getriebene Sam Fisher hat's noch immer drauf. Moderne Schleich-Action wie aus dem Lehrbuch! **360-Wertung** | 8.9



Mitwählen und abräumen
auf www.360-live.de!

BESTES ROLLENSPIEL Die zweite Welt in deiner Konsole

FINAL FANTASY XIII
Hersteller | Square Enix

A



Schlichtweg gigantisch: Der neueste Teil gibt sich höllisch anspruchsvoll, riesengroß und gleichsam wunderschön – und beschäftigt mehrere Monate. **360-Wertung | 9.3**

MASS EFFECT 2
Hersteller | Electronic Arts

B



Grafik vom andern Stern, düstere Story mit rauen Charakteren und jede Menge Action: Entwickler Bioware macht auch in diesem Teil alles richtig. **360-Wertung | 8.9**

TABLE 3
Hersteller | Microsoft

C

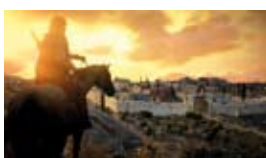


Noch nie wurde man in einem Videospiel mit derart schwierigen Entscheidungen konfrontiert. Auch kooperativ ein unvergessliches Rollenspiel! **360-Wertung | 8.6**

BESTES ABENTEUERSPIEL Eintauchen, erleben, versinken

RED DEAD REDEMPTION
Hersteller | Rockstar Games

A



Authentischer könnte der Wilde Westen kaum inszeniert sein. Auch Koop- und Mehrspieler-Modus fesseln problemlos monatelang. **360-Wertung | 9.2**

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST
Hersteller | Namco Bandai

B



Das wohl schönste Endzeit-Spiel in diesem Jahr. Die Odyssee der beiden ungleichen Gefährten Monkey und Trip sollte in keiner Sammlung fehlen. **360-Wertung | 9.0**

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
Hersteller | Ubisoft

C



Die motivierende Kampagne und der brandneue Mehrspieler-Modus verschmelzen zu einem tollen Gesamtkunstwerk. Dein Favorit 2010? **360-Wertung | 8.8**

BESTES SPORTSPIEL Bloß keine Müdigkeit vortäuschen

PES 2011
Hersteller | Konami

A



Bereits im Test-Duell konnte sich Konamis Vorzeigekicker an die Tabellenspitze flanken. Aber ist's auch der Genre-König unserer Leser? **360-Wertung | 9.2**

FIFA 11
Hersteller | Electronic Arts

B



Der Tabellenzweite punktet mit piffigen Gameplay-Neuerungen und noch nie da gewesener Ballkontrolle. Aber reicht's wie 2009 zur Meisterschale? **360-Wertung | 9.0**

NBA 2K11
Hersteller | 2K Sports

C



Kaum zu toppende Atmosphäre, geniale Spielbarkeit. Mit »NBA 2K11« schickt 2K Sports das bisher beste Basketball-Game dieser Generation in die Arena. **360-Wertung | 8.8**

BESTES RENNPIEL Die diesjährigen Evergreens für PS-Fanatiker

BLUR
Hersteller | Activision

A



Der Hit für Arcade-Raser mit einem Faible für extravagante Power-ups und pfeilschnelle Rennen für bis zu 20 Teilnehmer. Aber reicht's für die Pole? **360-Wertung | 8.8**

SPLIT/SECOND: VELOCITY
Hersteller | Disney Interactive

B



Gute Fahrmanöver werden mit Fernzünd-Explosionen belohnt, die Gegner wegfeigen und die Streckenführung verändern – das innovativste Rennspiel 2010? **360-Wertung | 8.6**

MOTO GP 09/10
Hersteller | Capcom

C



Jawohl, so hat eine Simulation auszusehen! Was im nächsten Jahr zum Thema Moto GP angerollt kommt, erfährst du im Preview-Teil dieser Ausgabe. **360-Wertung | 8.5**

BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL Downloads, die die Welt bedeuten

LIMBO
Hersteller | Play Dead

A



Schaurig-schöner Puzzle-Spaß: Der dänische Entwickler Playdead lieferte Mitte dieses Jahres das bis dato fesselndste Download-Game für Xbox 360. **360-Wertung | 9.0**

PINBALL FX 2
Hersteller | Zen Studios

B



Multiball-Alarm: Selten hat Flippern so gefetzt wie mit diesen vier Tischen. Auch dank der tollen Online-Funktionen ein echter Geheimtipp! **360-Wertung | 9.0**

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
Hersteller | Square Enix

C



Lara Crofts erstes Download-Abenteuer fasziniert trotz neuer Perspektive in jeder Hinsicht: toller Koop-Modus, steile Grafik, viel Abwechslung. **360-Wertung | 8.9**

BESTES KINECT-SPIEL

Abzappeln und schwitzen

KINECT SPORTS
Hersteller | Microsoft

A

Fußball, Bowling, Leichtathletik und vieles mehr. Diese absolut partytaugliche Sportspiel-Sammlung zeigt eindrucksvoll, was Kinect so alles draufhat. **360-Wertung | 8.5**



DANCE CENTRAL
Hersteller | Microsoft

B

Wegweisende Menüsteuerung, tonnenweise fette Beats und eine Präsentation, die mitten ins Schwarze trifft: der Top-Favorit in Sachen Dancefloor-Action. **360-Wertung | 8.5**



YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Hersteller | Ubisoft

C

Die Schwitzgarantie für jeden Fitnessstudio-Muffel. Wahnsinn, was Ubisoft für wirkungsvolle Trainingseinheiten aus der Konsole kitzelt. **360-Wertung | 8.0**



BESTES COMMUNITY-GAME

Spiel online, denn erst da geht's richtig ab

CALL OF DUTY: BLACK OPS
Hersteller | Activision

A

Die verdammt coolen Abschuß-Serien und Karten fesseln die Community mindestens genauso vor die Bildschirme wie der gnadenlose »Dead Ops«-Modus. **360-Wertung | 9.2**



FIFA 11
Hersteller | Electronic Arts

B

Umfangreiche Community-Funktionen, Elf-gegen-elf-Matches, gute Performance – auch 2010 der Online-Spitzenreiter im Sportspiel-Segment. **360-Wertung | 9.0**



HALO: REACH
Hersteller | Microsoft

C

Schmiede-Modus, Fahrzeugrennen sowie unzählige Detailverbesserungen sind nur drei von dutzenden Gründen, warum das hier zu mehreren so fasziniert. **360-Wertung | 9.0**



360 LIVE LESERPOST

Die Leserbriefe dieser Ausgabe stehen ganz im Zeichen unserer Jubiläums-Schnipsel-Aktion. Unglaublich, wie viele Zuschriften die Redaktion erreicht haben. Und vor allem: wie viele kreative Köpfe ihre kunstvollen Ideen gleich mitgeschickt haben. Ruchlose Bestechungsversuche? Vielleicht. An dieser Stelle ehren wir jedenfalls die besten!



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

ENTFÜHRUNG!

Dies ist meine erste und letzte Warnung! Schickt mir ein tolles Spiel und euren Schnipseln wird nichts geschehen! Keine Polizei, keine Verzögerungen! Missachtet ihr meine Forderungen, werden eure Schnipsel vernichtet und ihr erhaltet sie in kleinen Teilen Stück für Stück zurück! Es liegt nun in eurer Hand. Die Zeit läuft...

Fabiola Günzl, per Post

Sabine: Wie's aussieht, haben wir keine Wahl. Nimm dein Spiel, du Blutsauger, aber lass unsere Schnipsel gehen. Sie sind noch so jung und haben nichts Unrechtes getan. Immer trifft es die Falschen... Aber: Netter Versuch, deine Identität mit aus-geschnittenen und zusammengeklebten Buchstaben zu vertuschen. Wir haben dich erkannt, Fabiola, und wir wissen, wo du wohnst! Vorsicht also vor dem Spiel, das sich bald in deinem Briefkasten befinden wird. Es könnten ja auch Milzbrandregger drin sein...

TEST, TEST

Ich habe mich mal gefragt, ob es die Möglichkeit gibt, bei euch als so eine Art Spieltester zu agieren. Selbstverständlich ohne irgendwelche Bezahlung oder Verpflichtungen, sondern von zu Hause aus. Wenn ich von der Arbeit komme, könnte ich euch dann eine ausführlich formulierte E-Mail zu dem jeweiligen Spiel zusenden, aus der Sicht eines Otto-

Normal-Verbrauchers! Ich würde mich über eine eventuelle Zusammenarbeit freuen.

Pierre Krstevski, per Mail

Jan: Wir beziehen immer mal wieder Leser in unsere Arbeit ein, indem wir ihnen die Möglichkeit geben, Lesertester zu werden. Das sind allerdings einmalige Aktionen, bei denen wir Leser und Interessierte zu uns in die Redaktion oder zum Hersteller einladen, um dort ein Spiel vor seiner Veröffentlichung Probe zu spielen. Die Eindrücke eines solchen »Otto-Normal-Verbrauchers« liest du dann meist im Fließtext sowie im Zweite-Meinung-Kasten. Darüber hinaus beschäftigen wir allerdings keine Spieltester – außer uns natürlich. Zum nächsten Lesertest bist du aber herzlich eingeladen, wenn du willst.

D1, AUDITORE, STANDARD?

Der Artikel zu »Assassin's Creed: Brotherhood« ist super, kann es kaum erwarten, mir das Spiel zu kaufen und es auszuprobieren. Als ich bei Amazon Deutschland nachgeschaut habe, habe ich gesehen, dass auch eine »Assassin's Creed: Brotherhood D1 Version« verkauft wird. Wisst ihr, was das ist? Ist es die, die ihr gespielt habt oder was ganz anderes?
Monika Bonetti, per Mail

Sabine: Also die Standard-Version, die auch hier in der Redaktion getestet wurde, trägt logischerweise keinen zusätzlichen Untertitel. Das D1 in der Version,

die du meinst, steht für »Day 1« und bedeutet in erster Linie, dass Vorbesteller das Spiel garantiert am ersten Verkaufstag im Briefkasten haben. Besteller der Standard-Fassung hingegen etwas später. Die weiteren Vorzüge dieser Version: Sie ist streng limitiert und somit ein Unikat. Hinzu kommt ein leicht verändertes Cover, das mit einer speziellen, besonders schick glänzenden Lasur überzogen wurde. Dazu beinhaltet die D1-Version noch den spielbaren Multiplayer-Charakter Harlekin. Das Hauptspiel selbst unterscheidet sich also nicht von der Standard-Fassung.

WIE MEINEN?

Hey, ich hab nur mal eine kurze Frage: Mit welchem Programm schreibt ihr eigentlich eure Zeitschrift? Microsoft Office Word? Renate Unger, per Mail
Michael: Also... ich muss zugeben, dass mich die Frage etwas verwirrt. Was genau möchtest du wissen? Wenn's dir um die Texte geht, die schreiben wir am PC mit einem Standard-Textprogramm, zum Beispiel eben Microsoft Office Word. Da hat jeder so seine eigenen Vorlieben. Aber allein mit dem Schreiben ist die Zeitschrift ja noch längst nicht fertig. Zum Layouten zum Beispiel werden ganz andere Programme benötigt, unter anderem Adobe Photoshop und Indesign. Für den Korrekturprozess

TOPTHEMA

SICHERHEIT UND MEHR

Erst einmal alles Gute zum 5-jährigen Jubiläum. Ursprünglich wollte ich Konfetti in den Umschlag packen, aber ich möchte nicht dafür verantwortlich sein, dass die nächste Ausgabe nicht rechtzeitig erscheint, weil ihr damit beschäftigt seid, das Zeug aus der Tastatur zu kratzen. Nun noch zu einer Frage: Häufig ist es ja so, dass USK-18-Titel, die man online kauft, die Voraussetzung haben, dass man den entsprechenden Altersnachweis erbringt – in Form des Einschickens des Personalausweises. Was haltet ihr davon? Ist das sicher oder würdet ihr davon abraten? Eventuell könnte man das Foto ja unkenntlich machen, denn normalerweise müsste das Geburts-

datum als Nachweis ja reichen.
Matthias Wattler, per Post

Sönke: Ach, das mit dem Konfetti wäre harmlos gewesen, wenn du wüsstest, was ohnehin schon alles in unseren Tastaturen kreucht und fleucht... Zum Thema Personalausweis: Du meinst wahrscheinlich nicht das direkte Einschicken deines Ausweises, sondern das Einscannen und Versenden einer Kopie per E-Mail oder Post, stimmt's? Klar, theoretisch könntest du da das Foto verfälschen. Denn was die Händler eigentlich benötigen ist – wie du schon sagst – entweder das Geburtsdatum oder die Ausweisnummer. Das ist die mehrstellige Zahlenkombination

oben rechts auf dem Ausweis. Manchmal reicht sogar die allein schon aus. Vielfach bestehen Händler jedoch darauf, dass der Ausweis komplett zu erkennen ist. Wichtig für deine Kaufentscheidung bleibt, dass der Online-Shop einen seriösen Eindruck macht. Nur so hast du zumindest ein gutes Gefühl, dass mit deinen Daten kein Schindluder getrieben wird. Um die Seriosität zu prüfen, einfach mal per Suchmaschine schauen, wie der Shop in einschlägigen Bewertungsportalen abschneidet. Auch immer ein gutes Zeichen: wenn der Laden für Fragen aller Art per Festnetznummer zur Verfügung steht und in einem Frage-/Antwort-Bereich auf der Webseite haarklein erklärt wird, wie der Versand von Ab-18-Spielen abläuft und wie man mit Nutzerdaten verfährt.

✕ LASS ES RAUS!

SCHMUTZIGE GESCHÄFTE

Wieder gibt es in der aktuellen Ausgabe einen Exklusivbericht. So was stößt mir immer auf, da ich denke: Exklusiv? Was hat die Zeitschrift dafür machen müssen? Kann man dann dem Test noch Glauben schenken? Das soll jetzt nicht heißen, dass ich euch verdächtige oder so. Das habe ich eben immer im Hinterkopf. Wäre schön, wenn ihr mich da mal aufklären könntet.
Paxxa, aus dem Forum

Sönke: Jetzt stellt sich die Frage: Welches exklusiv meinst du? Das vom Koop-Test zu »Fable 3«? Oder Deutschlands ersten Test zu »Assassin's Creed: Brotherhood«? Ich kläre dich einfach mal in beiden Fällen auf. Bei »Fable 3« ist's zum Beispiel die Tatsache, dass wir, statt eines normalen Tests wie in den meisten anderen

Magazinen, das Ganze um ein ausführliches Streitgespräch zwischen zwei Redakteuren ergänzt haben, welche die wichtigsten Vor- und Nachteile des Koop-Modus analysieren. Der Hersteller hat damit rein gar nichts zu tun. Exklusiv heißt hier vielmehr, dass wir etwas Besonderes in petto haben, was es so sonst noch nirgendwo zu sehen gab. So auch bei Deutschlands erstem Test zu »Brotherhood«. Man vergleicht eben die Erscheinungstermine der Magazine miteinander, die einen Test im Heft haben könnten. Und wenn man sieht, dass das eigene Heft vor allen anderen erscheint, ist es eben, wie es ist: Deutschlands erster Test. Über Noten und Objektivität verhandeln wir übrigens nicht. Bestenfalls mal über den Umfang einer Geschichte im Preview-Teil. Eine Seite mehr für exklusive Bilder oder ein persönliches Interview – das geht in Ordnung, denke ich.

spielt wiederum Incopy eine wichtige Rolle. Beantwortet das deine Frage?

werden sie diese jedoch aller Wahrscheinlichkeit nach nicht ankündigen.

XBOX 720?

Im Internet gibt es viele Meldungen über eine neue Xbox Ende 2011. Darum wollte ich aus einer sicheren Quelle wissen, ob Microsoft schon an einer neuen Xbox arbeitet, um nicht unnötig viel Geld in einen Neukauf der »alten« zu investieren.

Martin Stingl, per Mail

Richard: Nach Microsofts Aussagen soll ja insbesondere die Bewegungssteuerung Kinect die Lebenszeit der Xbox 360 um weitere drei bis fünf Jahre verlängern. Insofern denke ich nicht, dass in nächster Zeit mit einer neuen Konsole zu rechnen ist. Microsoft selbst bestreitet sowieso noch alle Gerüchte – verständlicherweise. Mag sein, dass Microsoft an einer Xbox 720, oder wie auch immer sie heißen mag, arbeitet. Vor der US-Spielemesse E3 im Jahr 2012



Die Teilnahme an unserer Schnipsel-Aktion war gigantisch - Hunderte Briefe erreichten uns.

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 | Kevin Kwiatkowski **Alter |** 18 **Wohnort |** Garching/Alz
Name im Forum | Toral

Kurz-Bio | Kevin geht noch zur Fachoberschule, hat aber bereits ein abwechslungsreiches (Musik-)Leben hinter sich. Vom Hip-Hop gelangte er über »Die Ärzte« und Reggae zum Metal. Wenn er nicht gerade auf dem Wacken Open Air abfeiert, findet man Kevin beim Dönermann oder Italiener. Gesundes Essen? Bestenfalls Schnitzel und Pommes.



360 Live: 120 Stunden hast du mit »GTA IV« verbracht, 70 Stunden mit seinen beiden Erweiterungen – klingt nach begeistertem Vielzocker. Woher nimmst du die Zeit?

Kevin: Ich gehe ja noch zur Schule, da kommt man um 14 Uhr nach Hause, isst was und wenn nichts los ist, zockt man »ein wenig«. Früher bin ich nicht oft weggegangen, hatte entsprechend viel Zeit.

360 Live: Würdest du als Rennsport-Fan deine Xbox 360 auch mal gegen eine Playstation 3 mit »Gran Turismo 5« eintauschen?

Kevin: Niemals. Ich habe zwar noch eine

Playstation 2 mit »Gran Turismo 3« und »4« zu Hause. Aber zum einen habe ich mich mit dem Xbox-Controller angefreundet, zum anderen bietet mir die Xbox 360 viel mehr Vorteile als die Playstation 3.

360 Live: Auch wenn dir nach eigenen Aussagen am Christentum nichts liegt, feierst du wahrscheinlich Weihnachten. Dein größter Wunsch für den Tannenbaum?

Eric: Mein größter Wunsch wäre eine neuere Xbox 360 – ich habe nämlich noch ein Modell erster Generation ohne HDMI. Mein zweitgrößter Wunsch wäre ein eigenes Auto.

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Erst mal ein dickes Lob für euer geniales Magazin. Lese es manchmal sogar zwei oder drei Mal durch, weil es einfach das beste Magazin überhaupt ist. Habe übrigens euer Heft zum Thema eines Vortrags über Editorial, Design und Layout-Analyse gemacht. Also ein großes Lob noch an eure Layouterinnen, die wirklich super Arbeit leisten! Wäre auch genial, wenn ihr meinen Brief vielleicht abdruckt. Macht weiter so!
Marcel Göhzold, per Post

Tanja: Wow, hätte nicht gedacht, dass ich als Layouterin des 360-Live-Magazins hier auch mal zu Wort komme. Aber ich sage mal, wie's ist: Du bist einer der wenigen, die auch meine Arbeit mal loben. Dankeschön! Das tut gut. Vor allem, weil die Arbeit mit den lebenswert-chaotischen Redaktionsmitgliedern manchmal wirklich zum Haarerufen ist. Wie gut, dass ich noch ein paar habe, die ich mir nun geschmeichelt um den Finger drehen kann. Danke!

✕ SCHNIPSEL

Ohne euer Magazin ist das Baden nicht dasselbe...
Jürgen Müller, per Post

Genau! Wer braucht schon Wein und Kerzenschein in der Wanne, wenn er doch die 360 Live lesen kann! Aber aufpassen: Das Magazin ist nicht wasserfest. Und der Badeschaum kann böse Flecken hinterlassen.

Da ich zurzeit kein Internet besitze und ich mich nur auf altmodische Weise mitteilen kann, bitte ich euch auf diesem Weg um ein paar Autogramme von euch.
Marcus Woywod, per Post

Klar, hier: Richard, Sönke, Jan, Moritz, Michael, Sabine, Maxi, Stefan, Michl. Spaß beiseite: Du kriegst natürlich noch welche – ganz altmodisch per Post.

Was für Games gibt es eigentlich bei den Schnipseln? Oder ist das eine Überraschung bis zur besonderen Ausgabe?
Fabian Payerl, via Facebook

Nicht nur bis zur besonderen Ausgabe. Die Überraschung hält, bis du dein Spiel im Briefkasten hast. Ein bisschen Nervenkitzel ist schließlich gut für die Gesundheit.

Die Simpsons werden nie zu kindisch. Ein Plakat von den Gummibärchen ist kindisch.
Toral, aus dem Forum

Richtig. Im Übrigen gilt das Gleiche für »Futurama«, »Alf« und »Garfield«.



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

✕ SPRUCH DES MONATS

» Den Wind kann man nicht ändern, aber die Segel richtig ausrichten. «
Sebastiue

360^{LIVE} LESERUMFRAGE

Hier ist sie nun, die große 360-Live-Leserumfrage. Also, ran an die Kugelschreiber und flott den Fragebogen ausgefüllt. Nur so können wir 360 Live nach deinen Wünschen verbessern. Wer den Fragebogen nicht aus dem Heft entfernen möchte, kann ihn natürlich auch fotokopieren oder auf www.360-live.de als PDF zum Ausdrucken mit komfortabler Formularfeld-Funktion runterladen.

Oder den Fragebogen direkt online ausfüllen – hierzu einfach auf der 360-Live-Startseite in der Navigationsleiste auf »360-Live-Umfrage« klicken. Wer zudem seine Kontaktdaten angibt, nimmt automatisch am großen 360-Live-Gewinnspiel teil. Schon jetzt ganz herzlichen Dank für dein Engagement! Los geht's...

1. Ich habe diese Ausgabe gekauft, weil... (Mehrfachnennungen möglich)			
☐ mir das Covermotiv bzw. das Titelthema gefällt	☐ mir der Themenmix insgesamt gefällt		
☐ mir der Schreibstil allgemein gefällt	☐ ich 360 Live regelmäßig lese		
☐ ich mal ein neues Magazin ausprobieren wollte	☐ mir 360 Live von jemandem empfohlen wurde		
☐ habe die 360 Live selbst nicht gekauft, sondern nur mitgelesen			

2. Am besten gefällt mir an 360 Live ...	
☐ der Aktuell-Teil	☐ die Previews
☐ die Tests	☐ die Features/Reportagen
☐ der Kaufberater	☐ der Community-Teil
☐ etwas anderes, nämlich...	

3. Außerdem möchten wir dich bitten, folgende Dinge noch mal im Detail zu bewerten:				
Themenwahl	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Aktualität	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Inhaltliche Kompetenz	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Schreibstil	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Umfang	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Optische Gestaltung	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Draht zur Redaktion	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Abo-Zustellung/Abo-Service	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Preisgestaltung	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu

4. Welches System besitzt du? (Mehrfachnennungen möglich)	
☐ Xbox 360	☐ Playstation 3
☐ Wii	☐ PC
☐ PS2	☐ PSP
☐ DS	☐ iPhone
☐ iPad	☐ Android-Handy
☐ anderes Handy	☐ anderes Tablet-Gerät

5. Mit welchem System spielst du außer der Xbox 360 auch noch? (Mehrfachnennungen möglich)	
☐ Playstation 3	☐ Wii
☐ PC	☐ PS2
☐ PSP	☐ DS
☐ iPhone	☐ iPad
☐ Android-Handy	☐ anderes Handy
☐ anderes Tablet-Gerät	

6. Wie viele Personen lesen, abgesehen von dir selbst, noch in dieser Ausgabe von 360 Live?
☐ keine weiteren Personen
☐ eine
☐ zwei
☐ drei
☐ mehr als drei

7. Wie viele Spiele kaufst du pro Monat?
☐ eins
☐ zwei
☐ drei
☐ vier
☐ mehr als vier
☐ kaufe nur gelegentlich Spiele

8. Wo kaufst du normalerweise deine Games? (Mehrfachnennungen möglich)		
☐ in Elektronikmärkten (z.B. Saturn, Media Markt)	☐ bei großen Internetanbietern/Marktplätzen (z.B. Amazon, Ebay)	☐ anderswo:
☐ im Fachgeschäft (z.B. Gamestop, McMedia)	☐ im Internet-Fachhandel (z. B. Spielegrotte, Uncutgames)	

9. Wo hast du diese 360-Live-Ausgabe gekauft?	
☐ Bahnhofskiosk	☐ Tankstelle
☐ normaler Kiosk	☐ Zeitschriftenregal im Supermarkt/Kaufhaus
☐ online als PDF	☐ bekomme ich im Abo

10. Wie häufig besuchst du die 360-Live-Webseite pro Monat?	
☐ einmal	☐ zwei- bis fünfmal
☐ mindestens zweimal pro Woche	☐ fast täglich/täglich
☐ gar nicht	

11. Ich besuche außerdem folgende Webseite mindestens zweimal monatlich (Mehrfachnennungen möglich):			
☐ 4players.de	☐ console.at	☐ dynamite.de	☐ eurogamer.de
☐ gamepro.de	☐ gamezone.de	☐ gamona.de	☐ gamersglobal.de
☐ geemag.de	☐ ign.de	☐ krawall.de	☐ maniac.de
☐ onlinewelten.com	☐ videogameszone.de	☐ xboxfront.de	☐ andere:

Mitmachen und gewinnen!

Als Hauptpreise winken zwei fette Pakete von Sega und Zubehörhersteller Razer. Der Inhalt: Je ein von Entwickler Atsushi Inaba handsigniertes »Vanquish«. Dazu gibt's je eine seltene Sam-Statue sowie die Tournament-Edition des genialen Onza-Controllers von Razer. Letzterer besticht durch einen anpassbaren Widerstand für beide Analog-Sticks, frei konfigurierbare, hintergrundbeleuchtete zusätzliche Schultertasten, eine gummierte Oberfläche für perfekten Halt, ein Präzisionssteuerkreuz und ein 450 cm langes Kabel. Außerdem spendieren wir je fünf absolut limitierte Statuen zum Shooter-Hit »Lost Planet 2« von Capcom, sowie je fünf Versionen von Dtps Abenteuer-Kleinod »Gray Matter«.

Teilnahmeschluss ist der 25.01.2011. Maßgeblich ist das Poststempel-Datum beziehungsweise das Eingangsdatum der E-Mail. Die Gewinner werden am 30.01.2010 ausgelost. Mitarbeiter der Sponsoren der Gewinnspiel-Preise, der Airmotion Games Verlags GmbH sowie des Redaktionsbüros Löwenstein dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnehmer, die ein USK-18-Game gewinnen, nicht jedoch über 18 Jahre alt sind, wird ein alternativer Preis angeboten.



12. Wie beurteilst du die 360-Live-Webseite:

Aktualität	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Optische Gestaltung	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Inhalt	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Forum	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Gesamtbewertung	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu

13. Welche Dinge möchtest du noch zum Heft, der Webseite beziehungsweise 360 Live allgemein loswerden?

14. Welches Spielmagazin liest du neben 360 Live noch? (Mehrfachnennungen möglich)

☐ GameStar	☐ PC Games	☐ Computer Bild Spiele	☐ PC Action	☐ Gamers Plus	☐ GamePro	☐ M!Games
☐ Games Aktuell	☐ Consol Plus	☐ GEE	☐ Games and More	☐ Mobile Gamer	☐ PS3M	☐ Inside PS3
☐ play 3	☐ PLAYblu	☐ Wii Magazin	☐ N-Zone	☐ XB Games	☐ X3	☐ Gamefront
☐ Buffed	☐ Game Master	☐ ausländische Spielmagazine	☐ andere	☐ kein anderes		

15. Nutzt du die Online-Funktionalitäten von Spielen?

☐ fast immer/immer	☐ oft	☐ manchmal	☐ gar nicht
---	------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

16. Wie spielst du am liebsten und welche Online-Funktionen nutzt du? (Mehrfachnennungen möglich)

☐ Ich spiele in einem Clan	☐ Ich spiele ein Game meistens nur einmal durch	☐ Ich spiele gern online mit Freunden	☐ Ich habe mir die Kinect-Hardware gekauft	☐ Die meisten Spiele verkaufe/ tausche ich nach einiger Zeit
☐ Ich lade Spiele oder Zusatzinhalte via Xbox Live herunter	☐ Ich spiele meistens allein	☐ Die meisten Spiele, die ich kaufe, behalte ich	☐ Ich spiele gern mit Freunden direkt an einer Konsole	☐ Ich möchte mir bald die Kinect-Hardware kaufen
☐ Manchmal kaufe ich ein Spiel wegen der Erfolge	☐ Online spiele ich auch Browserspiele	☐ Ich spiele ein Game meistens mehrfach durch		

17. Abschließend noch einige Angaben zu deiner Person:

Alter:	Geschlecht ☐ weiblich ☐ männlich	Ich spiele Computer- und/oder Videospiele seit: Jahren
Ich habe einen Account bei/nutze ☐ Facebook ☐ Twitter ☐ Loklisten ☐ StudiVZ/SchülerVZ ☐ Wer kennt wen ☐ Youtube ☐ Andere Community:		

18. Welcher Beschäftigung gehst du nach?

☐ Ich bin Schüler/in	☐ Ich studiere	☐ Ich bin Auszubildende/r	☐ Ich bin Angestellte/r bzw. Arbeiter/in
☐ Ich bin Beamte/r	☐ Ich bin selbstständig	☐ Ich bin derzeit in keinem Ausbildungs- oder Arbeitsverhältnis tätig	

19. Wenn du am Gewinnspiel teilnehmen möchtest, brauchen wir außerdem noch folgende Informationen:

Vorname, Nachname:	Adresse:
Telefon:	E-Mail:

Vielen Dank für deine Teilnahme!

360_{LIVE}
JANUAR 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN! ➔

78 SPARTIPP

Assassin's Creed 2
Game of the Year Edition

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
GewinnspieleASSASSIN'S CREED 2
GAME OF THE YEAR EDITIONDER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

Hersteller Ubisoft strickt die Story um den italienischen Meuchelmörder Ezio Auditore da Firenze derzeit in »Assassin's Creed: Brotherhood« weiter. Wer da nicht das Vorgängerspiel kennt, blickt nur schwer durch. Ein Glück, dass Ubisoft sich ein Herz fasst und die Game-of-the-Year-Edition des zweiten Assassinen-Abenteuers veröffentlicht.

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft **USK** | ab 16 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | ab 28 Euro, www.amazon.de

Sogenannte Game-of-the-Year-Editionen sind auch heute noch beliebt wie eh und je. »Borderlands« hat sie, »Batman: Arkham Asylum« hat sie – und jetzt eben auch »Assassin's Creed 2«. Der ideale Fang für diejenigen, die den zweiten Teil der Meuchelmörder-Saga nicht gespielt haben, jetzt aber ein Auge auf das Nachfolgespiel »Brotherhood« werfen. Der Vorteil liegt auf der Hand: Hier gibt es das komplette erste Abenteuer des charmanten Assassinen Ezio Auditore da Firenze, ergänzt um die beiden bisher erschienenen Download-Inhalte »Schlacht um Forlì« und »Fegefeuer der Eitelkeiten« – als Schmäckerl außerdem weitere drei geheime Templerverstecke. Damit ist man locker über 30 Stunden beschäftigt – und wird in dieser Zeit bestens unterhalten. Wer die Story nicht kennt, hier ein kurzer Abriss: Der junge Ezio Auditore muss im Italien der Renaissance miterleben, wie seine Familie unschuldig den Tod am Galgen findet. Aus Rache wird er zum Assassinen und hat es fortwährend auf die Mörder seiner Sippschaft abgesehen. Um die am Schlafittchen zu kriegern, gilt es, aus der Verfolgerperspektive diverse Aufträge zu erledigen, essentielle

Personen zu eliminieren und dafür die fabelhaften Akrobatikfähigkeiten Ezios zu nutzen. Denn der macht die Dächer des antiken Italien zu seinen Straßen, auf denen er von Sims zu Sims und Balkon zu Balkon hüpf – mindestens so gekonnt wie der bekannte Prinz von Persien.

Die jeweils etwa ein- bis zweistündigen Zusatzmissionen »Schlacht um Forlì« und »Fegefeuer der Eitelkeiten« spielen zeitlich kurz vor dem Finale

des Haupt-Games. Wie der Name schon andeutet, verschlägt es Ezio im erstgenannten Zusatzauftrag in das kleine Städtchen Forlì, wo er unter anderem die Möglichkeit hat, nochmals mit da Vincis Drachenflieler abzuheben. Außerdem trifft Ezio die schöne Caterina Sforza, die Gräfin von Forlì, wieder, darf Schutzbefohlene eskortieren, Massenschlachten bestreiten und die Orsi-Brüder – die Hauptwidersacher der Episode – meucheln.

Das »Fegefeuer der Eitelkeiten« bietet insgesamt eine etwa doppelt so lange Spielzeit wie die »Schlacht um Forlì«. Zwar bestehen die meisten Aufgaben aus Attentaten, doch die sind immerhin anspruchsvoll. Essenz des Ganzen: Ezio muss den Dieb Savonarola nach Florenz verfolgen, der ihm den wichtigen Edensplitter gestohlen hat. Kurzum: Diese Neuauflage von »Assassin's Creed 2« ist die ideale Wahl für alle Späteinsteiger – nicht zuletzt wegen des sehr günstigen Preises.

Sabine Vogel

Wertung 9.3



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

METRO 2033

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 30 Euro, www.amazon.de

Hast du beim Spielen schon mal Angst gehabt? Also so richtig? Mit dem Ego-Shooter der russischen Entwickler 4A Games ist das gar nicht so schwer. Denn da geht's – nach einem atomaren Weltkrieg – durch die unheimlichen Gänge der russischen Metro. Verstörend, fesselnd und nichts für schwache Nerven.

Wertung **8.5**

MICHAEL FÖRTSCH

SPLINTER CELL: CONVICTION COLLECTOR'S EDITION

Genre | Action **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 40 Euro, www.4u2play.de

Das bisher actionreichste »Splinter Cell« ist ein Muss für Xbox-360-Besitzer. Ex-Agent und Held Sam Fisher läuft zur Hochform auf und kombiniert prickelnde Schleichen mit harten Actionsequenzen. Großes Kino! Besonderheiten der Sammler-Edition: eine Sam-Figur und der wirklich hörenswerte Soundtrack.

Wertung **8.9**

MICHAEL MOSER

PES 2011

Genre | Sport **Hersteller** | Konami
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 33 Euro, www.amazon.de

Das jährliche Fußball-Update von Konami überzeugt 2010 mit aufgefrischter, präziser Pass-Steuerung, feinfühligem Schussstärke-Dosierung und extrem fitter KI. Eine leckere Grafik und der umfangreiche Managerpart runden das Paket gelungen ab und lassen die kaum vorhandene Bundesliga-Lizenz fast vergessen.

Wertung **9.2**

SABINE VOGEL

ALAN WAKE

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 25 Euro, www.buy4fun.net

Zeit, aufzuwachen; denn in der Welt dieses furchteinflößenden Actionabenteuers rund um den Schriftsteller Alan Wake will man wahrlich kein Auge zutun. Mitreißende Atmosphäre, reichlich Schockmomente und eine Geschichte in bester Stephen-King-Manier gibt es jetzt auch für schmale Gamer-Kassen.

Kaufen!

Wertung **8.5**

MAXI TRAUTMANN

EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

Genre | Action **Hersteller** | Koch Media
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 4 Euro, www.konsolenkost.de

Hätte der Duke einen Sohn, wäre das Serious Sam. Und dessen Sohn wäre dann wohl Matt Hazard – Hauptcharakter in diesem schrägen Spiel. Harte Sprüche, haufenweise Anspielungen auf andere Videospiele und ein häufiges Durchbrechen der »Vierten Wand« lassen über verkorkte Steuerung und fade Grafik hinwegsehen.

Wertung **6.7**

STEFAN MAYR

TONY HAWK: RIDE

Genre | Sportspiel **Hersteller** | Activision
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 43 Euro, www.amazon.de

Ob Frankfurter Flughafen oder Kaliforniens Strände: Jedes Spielareal wird hier dank mitgeliefertem Spezial-Controller zum Erlebnis. Einfach auf den Skate-Controller stellen, abstoßen und los geht's! Weitere Pluspunkte: vier spannende Spielmodi und ein 1A-Soundtrack mit Fokus auf Punkrock und Alternative.

Wertung **8.5**

SPECIAL EDITION

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT - COLLECTOR'S EDITION

Vollgepackt bis obenhin, ist bestimmt 'ne Faust mit drin.

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Zen United
USK | ab 12 Jahren **Preis** | ab 60 Euro
Erhältlich | Dezember 2010

Zwar hat sich der Erscheinungstermin der europäischen Fassung des 2D-Comic-Prüglers »Blazblue: Continuum Shift« nochmals geringfügig verschoben, im Gegenzug stellt Hersteller Zen United aber gleich eine umfangreiche Sammler-edition vor. Beziehungsweise: eigentlich zwei. Nämlich einmal die »normale« Limited Collector's Edition und zusätzlich die besonders streng limitierte Fan Edition. Wer da die Wahl hat, hat wahrlich die Qual, denn hier geht richtig die Goody-Post ab. In der Limited Collector's Edition findet sich ein dickes Hardcover-Artbook mit 96 Seiten voller wunderschöner Konzept- und Handzeichnungen; dazu gibt's insgesamt acht laminierte Sammelkarten, auf denen die Spezialfähigkeiten, Kombos und Schwächen der spielbaren Figuren übersichtlich aufgelistet sind. Auf der Rückseite dieser Karten finden sich bildhübsche Zeichnungen aus dem Spiel. Eine Augenweide – und insgesamt kaum teurer als die Standard-Version des Spiels.

GOODY-KNOCKOUT

Noch imposanter: die Fan Edition des Spiels. Denn die legt noch mal kräftig was obendrauf. Die europaweit streng auf lediglich 500 Exemplare limitierte Edition beinhaltet zusätzlich zu allen Extras der Collector's Edition noch folgende Boni: den herunterladbaren Zusatzcharakter »Makoto das Eichhörnchen-Mädchen«, eine kleine Plastikfigur von Noel, der Schlägerin mit der blauen Mütze, und einen limitierten Kunstdruck von Alvin Lee, der schon für das Cover des Vorgängerspiels »Calamity Trigger« verantwortlich zeichnete. Insgesamt also – wie der Name der Edition schon impliziert – ein echtes Fest für Fans der Serie. Aber Achtung: Die Fan Edition ist ausschließlich über den Online-Shop von Zen United auf www.store.blazbluegame.com zu beziehen, nicht über Drittanbieter.

Sabine Vogel



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

CRYSIS 2 – LIMITED EDITION / NANO EDITION

Vorbesteller sind klar im Vorteil.

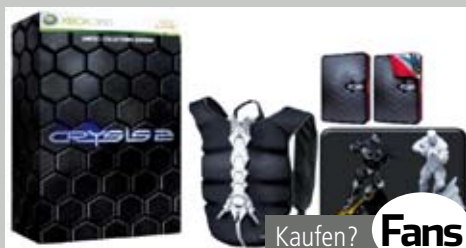
Genre Ego-Shooter	Hersteller Electronic Arts
USK ab 18 Jahren	Preis ab 65 Euro (Limited Edition), 130 Euro (Nano Edition)
Erhältlich 24. März 2011	

Das Frankfurter Entwicklerstudio Crytek werkelt derzeit unter Hochdruck an der Fertigstellung von »Crysis 2« für die Xbox 360 – Infos zum Spiel siehe Aktuell-Teil. Wie es sich für eine Multimillionen-Euro-Produktion gehört, müssen sich Fans natürlich nicht mit der schönsten Standard-Edition begnügen. Gleich zwei Sonder-Editionen will Electronic Arts am 24. März 2011 veröffentlichen. Die Limited Edition, die aktuell noch zum Preis der Standard-Version vorbestellbar ist, sowie die üppiger ausgestattete Nano Edition. Zusatzinhalte der Limited Edition sind ausschließlich digitale Mehrspieler-Leckerlis: Bonus-Erfahrungspunkte bescheren vorzeitigen Zugang zu zahlreichen Ausrüstungsgegenständen der fünf Standard-Klassen. Die im Mehrspieler-Modus sammelbare Platinum Hundemarke, eine von 250 Erkennungsmarken, ist ebenfalls Teil der Limited Edition. Obendrauf gibt's zwei Erweiterungen für das SCAR-Sturmgewehr: einen speziellen Tarnüberzug sowie einen Hologramm-Generator, der ein Abbild der eigenen Figur in die Umgebung projiziert, um Gegner zu verwirren.

GO NANO!

Wem die Geldbörse etwas lockerer sitzt, der greift zur Nano Edition. Neben den virtuellen Extras der Limited Edition bietet sie zahlreiche andere Goodys. Etwa eine edel designte Steelbook-Verpackung. Für Freunde schöner Bilder liegt zudem ein hochwertiger Hochglanz-Kunstband bei. Ein schwarzer Rucksack dient quasi als Aufbewahrungsort für beides. Cool: Die Rückseite des Tornisters wurde dem Nanosuit nachempfunden. Das Wertvollste im Paket ist jedoch eine 28 Zentimeter hohe, sehr detailverliebt bemalte Statue des Spielhelden »Prophet« auf einem New Yorker Taxi. Der happige, weil doppelte Preis der Nano Edition ist für die Menge und Qualität der Boni dennoch grenzwertig. Deswegen nur ein eingeschränkter Kauf Tipp. Interessenten sollten sich sputen, denn die Nano Edition ist nicht frei im Handel erhältlich, streng limitiert und kann nur vorbestellt werden – zum Beispiel bei Amazon oder im EA Store.

Michael Moser/sö



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

TX-1 THROAT MIC FÜR XBOX 360

Hersteller Gioteck	Typ Headset
Preis ab 25 Euro	Erhältlich 25. November 2010

LAN-Party-Gänger kennen das Problem: Man will sich in einer lauten Umgebung mit seinen Team-Mitgliedern unterhalten und muss brüllen, um überhaupt verstanden zu werden. Dadurch kann natürlich auch der gegnerische Clan leicht einen Lauschangriff starten und weiß über die geplante Strategie bestens Bescheid – ungünstig.

Gioteck will das jetzt ändern und bringt mit dem »TX-1 Throat Mic« ein Kehlkopfmikrofon mit einem Inear-Stöpsel für die Xbox 360 auf den Markt. Dieses kleine Halsband hat es in sich: Sensoren nehmen die Schwingungen deiner Stimmbänder am Kehlkopf ab und übertragen das Gesagte in hörbarer Lautstärke. Somit wird selbst ein leises Sprechen vom Gesprächspartner einwandfrei erkannt. Klingt beeindruckend – und teuer! Aber weit gefehlt: Gioteck fährt einen Kampfprijs von 25 Euro auf. Die Materialien fühlen sich allesamt hochwertig an und die gummierte Oberfläche im Tarndesign sieht zudem recht schick aus.

BEQUEMES SCHWAFELN

Im Praxistest zeigt sich: Bei längeren Sitzungen bleibt das Halsmikrofon gut tragbar und lässt kaum Druckstellen spüren. Die Spannung des Haltebogens ist allerdings ziemlich stramm. Das gibt sich jedoch mit der Zeit. Nur besonders empfindliche Naturen machen lieber einen Bogen um das gute Stück Hightech. Das circa 1,3 Meter lange Kabel zur Anbindung an den Controller hat einen Ein-/Aus-Schalter und einen Lautstärkereger. Die Sprachverständlichkeit ist leicht gedämpft, insgesamt aber noch gut. Pluspunkte gibt's dafür, dass das Halsband auch gedreht werden darf, der Ohrstöpsel also im rechten wie im linken Lauscher verwendet werden kann – je nach Geschmack. Ach ja, und im Gegensatz zu anderen Headsets ist das hier natürlich auch frisurenfreundlich. Alles in allem also eine interessante Alternative für LAN-Spieler, die gerne geheime Infos unbemerkt an Gegenspielern vorbeischmuggeln wollen oder einfach ihre Stimme schonen möchten.



Super Preis-Leistungs-Verhältnis für kommunikative Spieler mit hohen Ansprüchen und kleinem Geldbeutel.

7.5

DUAL CHARGER FLUXITY

Hersteller Hama	Typ Induktionsladestation
Preis ab 50 Euro	Erhältlich bereits im Handel

Lademöglichkeiten für den kabellosen Xbox-360-Controller gibt es ja bekanntlich einige – die meisten nehmen einem jedoch die schnurlose Freiheit wieder. Nicht so der Dual Charger Fluxity von Hama. Das ansprechend designte Stück Lade-Technik macht endgültig Schluss mit dem verhassten Kabelsalat – indem es den Controller per Induktionsverfahren auflädt. Auf dem flachen, in schwarzem Glanzlack gehaltenen Podest wird der Ladevorgang durch bloßes Auflegen des Akkus oder des ganzen Controllers gestartet. Eine deutliche Rückmeldung über den aktuellen Ladestatus geben zwei LED-Streifen, die zu Beginn der Lade-phase rot leuchten. Volle Ladung signalisieren sie, indem sie dann auf Grün wechseln. Ein kleiner Schiebeschalter an der Seite der Ladeplatte schaltet die Station ein; ein ausreichend langes Stromkabel liegt dem Set bei. Neben dem Ladegerät sind noch zwei mattschwarze Akkusets Teil des Pakets. Sie haben eine Kapazität von jeweils 1.300 Milliampere. Das ist ausreichend für längere Zockersessions, auch wenn andere Akkus wesentlich mehr bringen. Microsofts Original bietet zum Beispiel mit 3.600 Milliampere und bis zu 35 Stunden Spielzeit fast die doppelte Kapazität!

GUT DING WILL WEILE HABEN

Geduld und Zeit sollte man allerdings mitbringen: Die Initialladung nach dem Kauf dauert mindestens vier Stunden. Weiterer Negativpunkt ist der hohe Preis. Für 50 Euro bekommt man zwei Microsoft Play & Charge Kits oder diverse Alternativen von Fremdherstellern wie Big Ben. Natürlich mit dem Nachteil, dass sie durch Ladekabel nicht die Flexibilität des Fluxity mitbringen. Als Gesamtes betrachtet ist das Zubehörset also primär etwas für Verehrer moderner Technik, die obendrein unter schwerer Kabelallergie leiden.



Nettes Design-Ladegerät mit guter Ausstattung zum hohen Preis.

7.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

HOMEFRONT

Hersteller **THQ** Genre **Ego-Shooter**



Ein Shooter, der eine Invasion von Nordkorea in die USA in naher Zukunft thematisiert? Könnte das nicht für böses Blut sorgen, wenn man die aktuellen Geschehnisse im Krisenherd Nord-Süd-Korea betrachtet? Hersteller THQ sieht die Sache weniger brisant, betont die rein fiktive Rahmenhandlung und hofft inständig, dass sich der Konflikt schnell wieder löst. Die 360-Live-Redaktion drückt ebenfalls die Daumen, dass sich die koreanischen Kriegsherren schnellstmöglich wieder abkühlen – nicht zuletzt, damit dieses vielversprechende Spiel dann auch tatsächlich erscheint.

BODYCOUNT

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



Wer bereits etwas länger eine Konsole sein Eigen nennt und auf brachiale Action steht, dem dürfte der rasante Ego-Shooter »Black« aus Ur-Xbox-Zeiten ein Begriff sein. Der Designer und Koproduzent von »Black«, Stuart Black, hat auch für »Bodycount« den Grundstein gelegt, war maßgeblich an der Konzeptplanung beteiligt, ist mittlerweile allerdings aus dem Projekt ausgestiegen. Nach weiteren Umstrukturierungen des Personals wurde das cineastisch inszenierte »Bodycount« von Codemasters mittlerweile auf Mitte 2011 verschoben.

ALIENS: COLONIAL MARINES

Hersteller **Sega** Genre **Ego-Shooter**



Wie lange die Welt noch auf dieses Blockbuster-Projekt aus dem Hause Gearbox warten muss, ist derzeit leider völlig unklar. Lediglich die Jahreszahl 2011 schwebt im Raum. Was dich hier erwartet? Nun, wie der Name schon andeutet ein auf Koop-Gameplay getrimmter Ego-Shooter mit »Aliens«-Thematik, bei dem man sich auf einer riesigen Raumstation durch enge Tunnel ballert, Bereiche mithilfe gewaltiger Luftschotten versiegelt und gleichzeitig widerliche Xenomorph zum Teufel jagt. Bester Stoff für eine Klaustrophobie-Konfrontationstherapie.

TERMIN	TITEL
20. Jan.	Tron: Evolution
21. Jan.	Mindjack
28. Jan.	Dead Space 2
1. Feb.	Battle vs. Chess
11. Feb.	Test Drive Unlimited 2
18. Feb.	Lego Star Wars III: The Clone Wars
18. Feb.	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
22. Feb.	Bulletstorm
28. Feb.	Deus Ex: Human Revolution
10. Mrz.	Dragon Age 2
24. Mrz.	Crysis 2
31. Mrz.	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
Mrz.	Homefront
Mrz.	MotoGP 10/11
Mrz.	Warriors: Legends of Troy
22. Apr.	Portal 2
Q1 2011	Afterfall: Insanity
Q1 2011	Brink
Q1 2011	Cabela's Dangerous Hunts 2011
Q1 2011	De Blob 2
Q1 2011	F.E.A.R. 3
Q1 2011	Saints Row 3
Q1 2011	Shadows of the Damned
Q1 2011	Shift 2 Unleashed
Q1 2011	The First Templar
Q1 2011	WWE All Stars
Q1 2011	Yoostar 2
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Alice: Madness Returns
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Asura's Wrath
2011	Batman: Arkham City
2011	Bodycount
2011	Codename: Kingdoms

TERMIN	TITEL
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Deep Black
2011	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
2011	Dirt 3
2011	Doom 4
2011	Driver: San Francisco
2011	Duke Nukem Forever
2011	Earth No More
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron
2011	Fight Night Champion
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	Knights Contract
2011	L.A. Noire
2011	Lego Pirates of the Caribbean: Das Videospiel
2011	Max Payne 3
2011	Metal Gear Solid: Rising
2011	Mortal Kombat
2011	Neverdead
2011	Operation Flashpoint: Red River
2011	Project Dark (Arbeitstitel)
2011	Rage
2011	Red Faction: Armageddon
2011	Ride to Hell
2011	Scivelation
2011	Silent Hill (Arbeitstitel)

TERMIN	TITEL
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	Darksiders 2
2012	Devil's Third
2012	GRID 2
2012	Street Fighter X Tekken
2012	Tekken X Street Fighter
2012	Transformers: Kampf um Cybertron 2

KINECT

TERMIN	TITEL
Q1 2011	Child of Eden
Q1 2011	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen
Q1 2011	Michael Jackson: The Experience
2011	Haunt
2011	Kinect Disney
2011	Kinect Star Wars
2011	Codename D
2011	Project Draco
2011	Rise of the Nightmares
2011	Steel Battalion Heavy Armor



Mit »Castlevania: Lords of Shadow« hat sich einmal mehr gezeigt, dass es absolut Sinn macht, wenn eine Entwicklerlegende – in diesem Fall Hideo Kojima – einem fähigen Entwicklerstudio – in diesem Fall Mercury Steam – beratend zur Seite steht. Kann für »Metal Gear Solid: Rising«, bei dem Kojima selbst die Fäden zieht, eigentlich nur Gutes bedeuten.

360 LIVE NEU AB DEM 26. JANUAR! IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

HUNTED DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Auf der Suche nach knallharter Fantasy-Action, die komplett auf Koop getrimmt ist und auch mit bizarren Waffen und fiesen Zaubersprüchen nicht geizt? Bethesdas »Hunted« verspricht genau das. In der Rolle von Bogenschützin E'lara und Schwertmeister Caddoc geht's einer ganzen Brut höllischer Dämonen an den Kragen, immer mit dem Ziel vor Augen, die Welt Kala Moor vor dem Untergang zu retten. 360 Live spielt die Preview-Fassung Probe und klärt, ob die Macher des Xbox-Klassikers »The Bard's Tale« hier ihren nächsten Hit landen.

PORTAL 2

Sprungtore, tödliche Physik-Spielereien und eine Szenerie, die am ehesten an die »Cube«-Filme des Regisseurs Vincenzo Natali erinnert: Im Frühjahr geht Valves allseits beliebter Rätsel-Shooter nun endlich in die zweite Runde. Über hundert Jahre nach Teil Eins muss Protagonistin Chell am eigenen Leib erfahren, dass durch die Schaltkreise des Supercomputers Glados immer noch Strom fließt. 360 Live puzzelt sich durch eine erste Vorab-Version und seziert alle neuen Features sowie die Online- und Koop-Funktionen.

PLUS!

TRON: EVOLUTION

Der Supervirus Abraxas löscht alle Daten, die sich ihm in den Weg stellen, und übernimmt das von ihm infizierte System mit Hilfe korumpierter Programme. In der Rolle des Antivirus-Programms Anon musst du dem wilden Treiben der rebellierenden Algorithmen ein Ende bereiten, indem du Kletterpassagen meisterst und Abraxas Schutzroutinen nach und nach ausschaltest. Dass der Mehrspieler-Modus nicht nur dank turboschneller Lichtbike-Rennen überzeugt, zeigt das Preview in dieser Ausgabe. Ob die Einzelspieler-Kampagne mithalten kann, verrät der Test.

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... GEARS OF WAR 3, DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, CRYSIS 2, HOMEFRONT, HUNTED, DEAD SPACE 2, TEST DRIVE UNLIMITED 2, ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON, MINDJACK, BRINK UND VIELE MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

BULLETSTORM

Ein blutiger Actionhappen mit grenzwertigem Slapstick-Humor, präsentiert in Augen-aufreißender Grafik: In der neuen Koproduktion der Entwickler Epic Games und People Can Fly schlüpfst du in die Rolle eines Weltraum-Piraten und zerlegst auf einem weit entfernten Planeten menschlich wirkende Aliens und anderes Gesocks mit Arschritten und Kunstschüssen aus besonders bizarren Waffen. 360 Live lädt die Preview-Fassung durch und prüft, ob der Kugelhagel wirklich fesselt und überhaupt eine Chance hat, die USK-Prüfungen zu bestehen. Umfassende Vorschau!

SPIEL DES JAHRES 2010

Ob nun »Call of Duty: Black Ops«, »Halo: Reach« oder Überraschungshits wie »Castlevania: Lords of Shadow« – viele Titel konnten sich 2010 eine riesige Fangemeinde sichern. Aber reicht's auch für den Genre-Thron? Und welche dieser Perlen hat die 360-Live-Leserschaft letztlich zu ihren Favoriten des Jahres gekürt? Die komplette Auswertung zur größten 360-Live-Mitmach-Aktion 2010 gibt's im nächsten Heft. Die nominierten Spiele und alle Details zum Gewinnspiel findest du weiter vorne in dieser Ausgabe.

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 11

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 26. JANUAR 2010!

Schenk's dir selbst! Dreimal Freude für einen Fünfer!



Originalfoto Sterne © Gerd Altmann / pixelio.de

**Nur zu Weihnachten:
Drei Ausgaben 360 Live
im Mini-Abo für nur 5€!**

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 7.1.2011 absenden!**

Mini-Abo-Aktion Weihnachten 2010

Ja, ich möchte das 360 Live Mini-Abo zum Weihnachts-Sonderpreis von nur 5 € für drei Ausgaben bestellen. Ich erkläre mich mit Absendung dieses Formulars mit der Zahlung des Sonderpreises von 5 € einverstanden. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das 360 Live Magazin danach im Jahresabo (12 Monate je eine Ausgabe). In diesem Fall erkläre ich mich auch mit der Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,- SFr) per Bankeinzug einverstanden. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf des Mini-Abos nicht weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung spätestens zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe an Leserservice „360 Live“, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder an abo@360-live.de. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Ich weiß, dass das Mini-Abo erst nach erfolgter Bezahlung startet. Der Aktionszeitraum für die Bestellung des Mini-Abos Weihnachten 2010 endet am 7.1.2011. Es gilt das Datum des Poststempels.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Leserservice

»360 Live«

Postfach 13 63

82034 Deisenhofen



MEHRFACH PREISGEKRÖNTE GAMING AUDIO HARDWARE

JETZT FÜR XBOX 360®

WWW.STEELSERIES.COM

LIVE

KOMPATIBEL ZUR
XBOX 360
XBOX LIVE KOMMUNIKATION



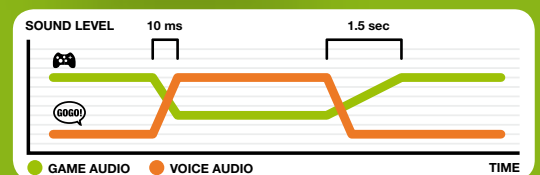
steelseries
SPECTRUM
GAMING HEADSET

steelseries
SPECTRUM
GAMING HEADSET



INKLUSIV STEELSERIES SPECTRUM AUDIOMIXER:

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



SteelSeries LiveMix in Aktion

amazon.de®

 **steelseries**
professional gaming gear