

360 LIVE

4 SEITEN BEFREIUNGSSCHLACHT

HOMEFRONTEINZELSPIELER-KAMPAGNE IM CHECK:
KI, KULISSEN, KILLER-DROHNEN

SCHOCKER-TEST! NOTE 9,2

DEAD SPACE 2Nervenerfetzender Weltraum-
Horror mit Albtraum-Garantie

IRRERER TRIP IN EINE IRRE WELT

BULLETSTORMDer neue Über-Shooter von
Epic Games bricht alle Tabus!

ALLE INFOS ZUM PREQUEL

TOMB RAIDERSO JUNG UND SCHON SO
SCHMUTZIG: LARAS ERSTES MAL**BRANDAKTUELL**

Red Faction: Armageddon – Kampagne ausprobiert!
 Dungeon Siege 3 – Diablo-Killer oder Schlaftablette?
 Spiele des Jahres 2010 – die glorreichen Gewinner
AUSSERDEM Mass Effect 3, The Elder Scrolls V,
 Test Drive Unlimited 2, SSX, Marvel vs. Capcom 3,
 Knights Contract, The First Templar, Mindjack
 Plus: Der Herr der Ringe – Der Krieg im Norden

4-Seiten-Report

**RASSISMUS IN
VIDEOSPIELEN**Stereotype und Vorurteile in
der internationalen Kritik.6 Seiten
plus Poster!

EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK

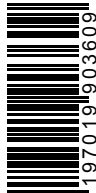
HUNTED**SCHMIEDE DER FINSTERNIS**Knallhart, rotzfroh und richtig verrückt:
So muss fantastische Koop-Action aussehen!**BRINK**Geniale Symbiose aus Einzel-
und Mehrspieler-Action**CRYSIS 2**Angespielt: Der schärfste
Ego-Shooter 2011?

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 2



AUSCABE02

4 197019-903609

MESSE DICH MIT DEN GRÖSSTEN



MARVEL
VS.
CAPCOM
Fate of Two Worlds



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

18.02.2011

CAPCOM

Willkommen bei 360 Live!



Kannst du dich noch an dein erstes Mal erinnern? Deinen ersten Kontakt mit Spielmagazinen? Meine Einstiegsdroge hörte auf den Namen »CVG«, die Abkürzung für »Computer and Video Games«. Damals wohnte ich in Saudi-Arabien, war elf Jahre alt und gerade stolzer Besitzer eines Sega Master System II. Retro-Fans erinnern sich sicher noch an den schwarzen Brotkasten mit den labbrigen Controllern und dem einen, ganz besonderen Extra: Das Jump 'n' Run »Alex Kid in Miracle World« war bereits vorinstalliert. Und was das für ein Jump 'n' Run war: fescche Grafik, eine unvergessliche Titelmelodie, faszinierende Schere-Stein-Papier-Duelle am Ende jedes Levels und ein Schwierigkeitsgrad, der kein Erbarmen kennt – aber wahrscheinlich gerade deswegen den »Noch-einen-Versuch«-Gedanken aufrecht erhielt. Ich jedenfalls war hin und weg, spielte tagein, tagaus. Manchmal sogar morgens vor der Schule. Zwei Wochen später hatte ich's endlich durch und wollte mehr. Also rein in den nächstbesten Laden, dem Händler voller Vorfreude ein paar von diesen Saudi-Dollars mit dem Abdruck eines stets lachenden Scheichs in die Hand gedrückt und auf gut Glück »Moonwalker« gekauft. Ein echter Griff ins Klo – Kamel-Dung, ums freundlich auszudrücken. Flackernde Grafik, ungenaue Steuerung, viel zu kurz, viel zu langweilig. Das Taschengeld von zwei Monaten mit nur einem Kauf sprichwörtlich in den Wüstensand gesetzt. Oh Mann, so kann's nicht weitergehen! Und dann lächelte mich eines Tages eingangs erwähntes US-Spielmagazin im Atrium eines Hotels an. Voll mit tollen Artikeln über die neuesten Games, alle ausführlich besprochen und fantastisch bebildert – meine Faszination für Spielmagazine war geboren. Fortan erwarb ich alles, was mir an Games-Magazinen in die Quere kam, manchmal fünf bis sechs Hefte pro Monat. Noch immer lagern sie alle fein säuberlich sortiert in meinem Keller – der mittlerweile aus alle Nähten platzt. Und während die Zahl meiner Fehlkäufe schlagartig abnahm, nahm die Begeisterung fürs Hefte-Machen exponentiell zu. Irgendwann dachte ich mir dann: Wieso nicht selbst so was auf die Beine stellen und an der Schule verkaufen? Gesagt, getan. Die Zeitschrift nannte sich »Elo Media Express«, hatte ein schräges Maskottchen namens Harry Hackman, ein grottenschlechtes Layout, war ganz und gar nicht aktuell, aber schon am ersten Tag restlos ausverkauft. Wer's mal sehen möchte: Die Scans gibt's bei uns auf dem Blog. Jedenfalls war mir klar: Das ist es, da geht die Reise hin, das machst du zu deinem Beruf! 1999 startete ich dann beim Multiformat-Heft »Video Games«, danach ging's weiter bei »PSM 3« und anschließend – während meines Studiums – als freier Autor für verschiedene Magazine und Online-Medien. Ab 2008 habe ich mich dann auf die »360 Live« und die »games TM« konzentrieren können. Und jetzt, 21 Jahre nach meinem ersten »Heftkontakt«, darf ich selbst das Ruder in die Hand nehmen, das beste Xbox-360-Magazin leiten, das es auf dem deutschen Markt gibt! Eine Ehre, für die ich mich nochmals bei Kollege Richard Löwenstein bedanken möchte, der sonnige Grüße aus dem fernen Chile schickt.

» Wieso nicht selbst so was auf die Beine stellen und an der Schule verkaufen? «

Und ich bin neugierig. Nämlich, wie es dir erging? Wie deine Leidenschaft für Spielzeitschriften entfacht wurde? Wie viele Tonnen Papier du in deinem Keller noch horest und warum du sie für nichts in der Welt hergeben würdest. Und natürlich ganz wichtig: Was du im Jahr 2011 von 360 Live erwartest? Schreib mir an soenke@360-live.de.

Nun aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE KRAWALL-ACTION-AUSGABE!
Diese Februar-Ausgabe von 360 Live steht ganz im Zeichen aktueller und kommender Action-Granaten. Egal ob »Dead Space 2«, »Tron: Evolution«, »Homefront«, »Brink«, »Bulletstorm«, »Crysis 2« oder »Red Faction: Armageddon« – wir haben sie alle. Und natürlich ausführliche Previews zu allem, was die Hersteller dieser Tage sonst noch enthüllt oder ausführlicher vorgestellt haben: »Tomb Raider« zum Beispiel und die Koop-Kracher »Hunted« und »Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden«. Plus: 4-Seiten-Reportage zum Konfliktthema »Rassismus in Videospielen«.

Action-Granaten ab Seite 24, Reportage ab Seite 64

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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

✖ Coverthema

HUNTED

Bethesda's Action-Plänkler »Hunted« wirkt auf den ersten Blick wie ein absolut generisches Fantasy-Scharmützel. Doch hinter der Klischee-Kulisse verbergen sich urkomische Figuren, ein ausgeklügeltes Kampfsystem und zahlreiche Stunden voller Monsternetzeleien, Rätsel und Entdeckerdrang. 360 Live analysiert den neuen Streich von Entwickler-Legende Brian Fargo – auf sechs Seiten mit exklusivem Interview. Plus Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE FEBRUAR 11

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	55 TESTS	68 COMMUNITY
 Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



SO FÄNGT ALLES AN

20 TOMB RAIDER

Alle Details und sexy Bilder zum nächsten Lara-Abenteuer.



ANGESPIELT

24 HOMEFRONT

Invasion auf vier Seiten.
Die Einzelspieler-Kampagne angespielt.

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Takeyasu Sawaki über El Shaddai
- 06 Mass Effect 3
- 07 Prototype 2
- 07 SSX: Deadly Descents
- 08 The Elder Scrolls V: Skyrim
- 08 Insane
- 08 Forza Motorsport 4
- 09 Kinect und die Hacker
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Top Spin 4
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Hunted: Die Schmiede der Finsternis
- 20 Tomb Raider
- 22 Dungeon Siege 3
- 24 Homefront
- 28 Bulletstorm
- 30 Brink
- 36 Red Faction: Armageddon
- 38 Crysis 2
- 45 Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
- 48 Test Drive Unlimited 2
- 51 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
- 52 Swarm
- 53 The First Templar
- 54 15 Minuten mit Knights Contract

TEST

- 56 Dead Space 2
- 60 Tron: Evolution
- 62 Mindjack
- 70 Bionic Commando: Rearmed 2
- 70 Ilomilo



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
MonatsForum, News
und mehr

- 70 Raskulls
- 70 Unbound Saga

 POSTER

- 41 Hunted: Die Schmiede der Finsternis
- 42 Dead Space 2

 REPORTAGE

- 64 Rassismus in Videospielen

 COMMUNITY

- 68 Mecker-Ecke
- 68 Interview mit EXG Grisu
- 71 Der schnelle Weg zu den
Gamerpoints
- 72 Aktion Lesertest: Assassin's Creed:
Brotherhood
- 73 Nachgefasst bei:
Castlevania: Lords of Shadow
- 74 Spiel des Jahres 2010:
die Gewinner
- 76 Leserpost

 KAUFBERATER

- 78 Dragon Age: Origins – Ultimate Edition
- 79 Kauf Tipps: Call of Duty: Modern
Warfare 2, Kinect Joy Ride, Alpha
Protocol, Mafia 2, Deadly
Premonition, Venetica
- 79 Deus Ex: Human Revolution -
Limited Edition, Zubehörtests
- 81 Spieletermine

 SERVICE

- 11 Abo
- 55 Impressum
- 82 Vorschau

COVERTHEMA



14 HUNTED DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Düstere Mächte, blutige Kämpfe und starke Helden.
So spielt sich's – plus Entwickler-Interview!



TOPSPIELE

28 Bulletstorm

- 14 Hunted: Die Schmiede
der Finsternis
- 20 Tomb Raider



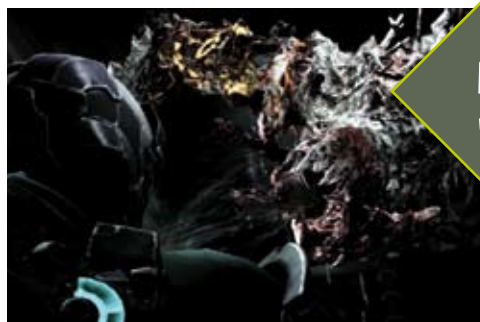
30 Brink

- 22 Dungeon Siege 3
- 24 Homefront
- 36 Red Faction: Armageddon



38 Crysis 2

- 45 Der Herr der Ringe: Der
Krieg im Norden
- 48 Test Drive Unlimited 2



56 Dead Space 2

- 51 Marvel vs. Capcom 3
- 52 Swarm
- 53 The First Templar
- 60 Tron: Evolution

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ROLLENSPIEL-EPOS	KINECT	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Takeyasu Sawaki über El Shaddai	The Elder Scrolls V: Skyrim	Hacker zeigen, was noch alles geht	Top Spin 4	Charts

✕ DER HEISSE STUHL **Takeyasu Sawaki**

Es gibt Spiele die sind anders, zuweilen sogar einfach nur irre. So auch »El Shaddai: Ascension of the Metatron«, das die christliche Mythologie als Inspirationsquelle für seine Story heranzieht. 360 Live spricht mit Projektleiter Takeyasu Sawaki über die Hintergründe, Japan, Kunst und Gameplay-Fragen.



BIO

Name | Takeyasu Sawaki

Firma | Ignition Japan

Position | Direktor

Arbeitet gerade an | El Shaddai

Schon gewusst? | Der Name Takeyasu Sawaki mag vielen wenig oder gar nichts sagen. Zu Unrecht, denn immerhin hat der Japaner der bekannten »Devil May Cry«-Reihe in seiner Rolle als Figuren- und Grafikdesigner seinen Stempel aufgedrückt.

Blasse Farben, kuriose Formen, Figuren wie aus dem Skizzenbuch eines Wahnsinnigen. Dazwischen ein blond gelockter Kerl in weißen Seidenklamotten, der von einer Plattform zur nächsten zischt und rhinozerosgleiche Kreaturen mit blutenden Augen verdrischt. Das alles eingehüllt in eine Soundkulisse aus schrägen Klängen und mystischer Musik. Was zunächst nach esoterischer Multimedia-Kunst klingt, ist in Wirklichkeit ein Actionspiel vom Japan-Studio des britischen Herstellers Ignition. Eine bizarre Produktion, die die Geschichte des altertümlichen Buches Henoch nacherzählt. Eine verworrene Mär um den Helden Enoch, einen Nachkommen Adams, der Gottes Willen empfängt: Er soll die Welt vor gefallenen Engeln bewahren und ein magisches Schwert bergen, welches das Universum ins Chaos stürzen könnte. »Die Erzählungen des Buchs Henoch sind faszinierend und bergen Stoff für finstere Bösewichte sowie mit Enoch einen wirklich verdammten coolen Helden«, erklärt Takeyasu Sawaki, Direktor des Spiels und ein Mann, der seine kreativen Fähigkeiten schon als Mitgestalter der »Devil May Cry«-Serie eindrucksvoll unter Beweis stellte. »Die wenigsten werden diese göttliche Geschichte jemals zuvor gehört haben; ganz im Gegensatz zu Ereignissen aus der griechischen Mythologie oder typischen Höllengeschichten Marke 'Die Göttliche Komödie'.« Das liegt nicht zuletzt daran, dass das Buch Henoch nicht zur Bibel gehört, aber dennoch von der drohenden Apokalypse, dem Teufel und gefürchteten Dämonen handelt. »Besonders interessant scheint, dass alle Gestalten im Buch und damit im

Spiel eine völlig andere Weltsicht vertreten. Egal ob Enoch, der Engel Lucifel oder die Wächter-Engel: Sie verfolgen Ziele, die bei genauerer Betrachtung einleuchten. Und: All ihre Taten sind weder konkret böse noch gut.« Diese Story-Komponenten werden bei »El Shaddai« aber in kein gewöhnliches Spiel verpackt, sondern in etwas optisch mehr als Außergewöhnliches.

Das ganze Spiel kommt in seinen elf Kapiteln in Gestalt von Aquarell- und Ölbildern daher, manchmal gibt's sogar Computergrafik, wie man sie zum Beispiel in »Tron: Evolution« vorfindet. Auch die Kulissen sind mehr als eigenartig, bestehen nicht selten aus dutzenden schwebenden Plattformen, teils ganz und gar weißen Räumen, die in der Regel von schrägen Albtraumgestalten bevölkert sind. »Ich würde nicht sagen, dass irgendeine bestimmte Inspiration dahintersteht. Vielmehr haben mich viele Künstler mit ihren ganz eigenen Stilen und Arbeiten beeinflusst. Etwa der österreichische Expressionist Egon Schiele. Aber nicht zuletzt wollte ich ein Spiel schaffen, das nur ein Japaner so hinkriegen kann. Etwas Verrücktes und Verdrehtes.«

Trotz aller Verrücktheit im Design wird »El Shaddai« laut Sawaki vor allem eins sein: unkompliziert. »Jeder, der daran Hand anlegt, kommt sofort zurecht. Es ist eben ein Actionspiel, das einfach zu handhaben ist, das jeder genießen kann.« Ob das stimmt, ob »El Shaddai« tatsächlich so etwas wie eine Offenbarung ist, das soll sich schon im Frühjahr 2011 zeigen.



»Aber nicht zuletzt wollte ich ein Spiel schaffen, das nur ein Japaner so hinkriegen kann.«
Takeyasu Sawaki, Ignition



MASS EFFECT 3

Die Erde brennt. Millionen Menschen sind tot. Das Ende ist nah. Ja, das erste Bildmaterial zur Weltraumoper »Mass Effect 3« ist düster und bedrückend. Die Reapers, bössartige Roboterwesen, sind auf dem Heimatplaneten der Menschheit eingefallen, wüten ohne Gnade und legen die Metropolen der Welt in Schutt und Asche. London, New York, Moskau: alles Trümmerwüsten. Natürlich schreit diese Extremsituation nach einem knallharten Helden, der nicht lange auf sich warten lässt: Commander Shepard. Wie schon in den ersten zwei Teilen schlüpft der Spieler in die Rolle des charismatischen Weltraumkriegers und macht sich auf den Weg, den blauen Planeten zu retten – mit Waffengewalt,

Redekunst und erstmals auch hinter dem Steuer eines Raumgleiters. Zugegeben, das hört sich arg nach Standard-Action-Kost an. Doch sind natürlich noch nicht alle Details zu Story und möglichen Wendepunkten bekannt. Ebenso schweigen sich Hersteller Electronic Arts und Entwickler Bioware noch zu Gerüchten um angeblich gestrichene Spielelemente und ein vereinfachtes Kampfsystem aus. Der gemunkelte Mehrspieler-Modus wurde dagegen bereits wieder dementiert. Bestätigt ist gleichwohl, dass der Spieler noch mehr Freiheiten genießen soll und dass getroffene Entscheidungen noch spür- und sichtbare Konsequenzen nach sich ziehen werden als in den Vorgängerspielen. Heißt außerdem: Jeder Spieler wird schlussendlich sein ganz persönliches Ende der Geschichte erleben. Erscheinen soll »Mass Effect 3« zu Weihnachten 2011.

klein- GEDRUCKT

PROTOTYPE 2

✖ Mitte Dezember hat Activision das Actiongame »Prototype 2« angekündigt – die Fortsetzung zum in Deutschland indizierten ersten Teil. Im Gegensatz zu diesem schlüpft der Spieler hier nicht in die Haut von Held Alex Mercer, sondern in die des freiwillig genetisch veränderten Soldaten James Hellen, seines Zeichens Formwandler und lebende Waffe. Das Spielziel? Mercer jagen, Chaos stiften, Amok laufen. Zu erwarten ist auch diesmal ein übermäßig blutiges und brutales Schnitzelwerk.

SSX

✖ Brutale Abfahrten und übermenschliche Tricks: Das ist's, was Electronic Arts' Snowboard-Serie »SSX« ausmacht. 2011 wird mit »Deadly Descents« ein weiterer Ableger erscheinen, der erneut Adrenalin in die Adern pumpen will, wenn's den Himalaja, die Alpen und arktische Abhänge hinabgeht. Wie »Shaun White Snowboarding« also, nur extremer. Denn hier bekommt's der Spieler auch mit Lawinen und Schneestürmen zu tun.

HALO 4

✖ Die Arbeit an einem neuen »Halo«-Game nimmt offensichtlich Fahrt auf. Denn das Microsoft-Studio 343 Industries, das extra zur Betreuung der »Halo«-Serie gegründet wurde, sucht Personal: Software-Entwickler, Konzept- und Animationskünstler sowie Leveldesigner. Also alles, was man für ein »Halo 4« braucht.

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

HIGHLANDER – THE GAME...

...das Spiel zum unsterblichen Schwertkämpfer ist gestorben. Die Square-Enix-Produktion wurde eingestellt.

KEIJI INAFUNE...

...der Erfinder der »Mega Man«-Serie soll Gerüchten zufolge sein eigenes Studio gegründet haben. Der Name: Concept.

BETHESDA...

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

✕ EIN WÜRDIGER NACHFOLGER?

THE ELDER SCROLLS V

Es donnert wie ein Hammerschlag. Der Spielehersteller Bethesda hat endlich offiziell bestätigt, was viele schon seit Langem vermuten: Im kommenden Jahr wird das Rollenspiel »The Elder Scrolls V: Skyrim« erscheinen – und damit der Nachfolger zur Rollenspiel-Referenz »The Elder Scrolls IV: Oblivion« aus dem Jahre 2006. Das Game soll inhaltlich direkt an die legendäre und viel gelobte Vorgängerproduktion anknüpfen. Der Spieler wird erneut in die aus der »Elder Scrolls«-Reihe bekannte Fantasiewelt Nirn eintauchen, die von Rittern, Zauberern, Dämonen, Orks und Drachen besiedelt ist. Spielerisch, so sieht's bisher aus, ändert sich an den bewährten Gameplay-Konzepten nicht allzu viel: Abenteurer schlüpfen in die Haut von Dovahkiin, für den die Wahl der Klassen wie Magier oder Krieger neuerdings entfällt. Stattdessen tritt er nur mit erlernten Fähigkeiten gegen ein Übel an, das die verschneite Region von Skyrim bedroht. Um erfolgreich zu sein, stehen natürlich wieder jede Menge mal knifflige, mal skurrile Aufträge an, die nicht selten mit packenden Kämpfen verknüpft sind. Das alles geschieht in einer gigantischen, weitestgehend offenen Spielwelt, bestehend aus dichten Wäldern, belebten Städten – Windhelm und Riften zum Beispiel – sowie anderen mysteriösen Orten. Dazu gibt's charismatische Charaktere und etliche Möglichkeiten, das Spielziel zu erfüllen. Eben jene Essenz, die »Oblivion« seit jeher zu etwas ganz Besonderem macht. Über weitere, ganz konkrete Details liegt bisher allerdings noch der geheimnisvolle Schleier des Schweigens.

Nur eines verrät Todd Howard, ausführender Produzent bei Spielentwickler Bethesda Softworks: »Es gab eine Menge Gerüchte um die Engine, die Teil Fünf antreibt. Ich sage euch: Sie ist brandneu und verdammt spektakulär.« Das sollte viele Fans beruhigen, die befürchteten, erneut würde die Gamebryo-Engine eingesetzt werden, die etwa bei »Fallout 3« zum Einsatz kommt und bekanntlich mit stakstigen Figurenanimationen und leblosen Umgebungen zu kämpfen hat. Erste Bilder der neuen Technik wird es vermutlich alsbald zu sehen geben, denn die fantasie-reiche Reise soll schon am 11. November 2011 beginnen.

» Die Engine ist brandneu und verdammt spektakulär. «



✕ WAHNSINNIG GRUSELIG?

INSANE

Der mexikanische Regisseur Guillermo del Toro gilt als Meister des Makaberen. Dass er diesen Titel verdient, hat er mit Gruselfestreifen wie »Pans Labyrinth« oder dem Action-Kracher »Hellboy« unter Beweis gestellt. Jetzt arbeitet er mit Hersteller THQ und Volition, den Machern der »Red Faction«-Reihe, am dreiteiligen Horror-Abenteuer »Insane« – zu Deutsch »wahnsinnig«. Bis auf einen Trailer ist davon bisher noch nichts zu sehen. Der Videoclip jedoch gibt Raum für Spekulationen: Tentakel gleiten da durchs Bild; dann Schreie, ein Schmatzen. Alles typische Elemente der bizarren Cthulhu-Saga von Kult-Autor H.P. Lovecraft, dessen Protagonisten gerne dem Irrsinn verfallen. Del Toro verspricht jedenfalls ein Erlebnis, das das Fürchten lehrt. Aber leider nicht allzu bald, wollen sich die Macher doch bis 2013 Zeit lassen.



✕ AUTOHIMMEL AUF DER 360



FORZA MOTORSPORT 4

Der Rennspielhimmel öffnet voraussichtlich im Herbst 2011 auf der Xbox 360 wieder seine Tore. Dann nämlich soll die Mitte Dezember enthüllte Rennsport-Simulation »Forza Motorsport 4« von Top-Entwickler Turn 10 in die Händlerregale breiten. Argumente für die berechtigte Vorfreude sind schnell genannt: mehr Traumwagen und PS-Protze, mehr Strecken, mehr Realismus, harte Positionskämpfe und steile Grafik; dazu die Unterstützung der Bewegungssteuerung Kinect – zum Beispiel um die eigene Garage hautnah zu erkunden. Klar ist gleichwohl: Um mit dem Erzkonkurrenten »Gran Turismo 5« für Playstation 3 mithalten, muss »Forza 4« schwere Geschütze auffahren. Alleine die 1.031 Wagen der Sony-Rennsimulation zu übertreffen, könnte ein Problem werden. Allerdings ein überwindbares...

× BEWEGUNGSSTEUERUNG

HACKER ZEIGEN, WAS KINECT KANN!

Jetzt zeigen Hacker Microsoft, was alles geht! Als die Xbox-360-Bewegungssteuerung Kinect im November 2010 auf den Markt kommt, ist klar: Diese Technik kann weit mehr als das, was der Hersteller mit seinen Games zeigt. Hacker und Tüftler springen auf die Sensorleiste mit Kamera, Infrarotsensor und Mikrophon an wie Motten aufs Licht. Schon eine Woche nach Verkaufsstart von Kinect finden sich Videos und Berichte im Netz, was Kinect abseits von »Dance Central«, »Kinect Sports« und weiteren

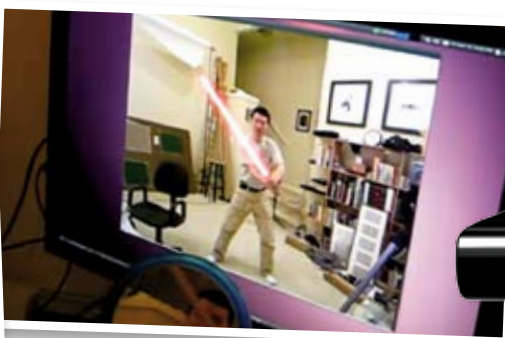


gelungenen Starttiteln zu leisten vermag: Die Hacker haben's geschafft, Kinect an PCs und Mac-Geräten zu betreiben, die aufgenommenen Bilddaten mit eigenen Programmen zu verarbeiten und so schlussendlich einige sehr kreative Anwendungen auf die Beine zu stellen. Und Überraschung: Dem Ganzen will Microsoft, entgegen erster erboster Warnungen, nicht im Weg stehen. Schließlich lassen sich so viele neue Talente und Möglichkeiten entdecken. Der Techniker

» Kinect kann weit mehr als das, was Microsoft aktuell mit seinen Games zeigt. «

Oliver Kreylos zeigt beispielsweise, wie er mittels Kinect-Leiste sein Arbeitszimmer als 3D-Modell vermisst und auf dem Rechnerbildschirm darstellt. Ein anderer Programmierer begeistert mit einer Software, die per Kinect-Kamera Stofftiere voneinander unterscheiden und beim Namen nennen kann. Der Doktorand Philipp Robbel vom Massachusetts Institute of Technology wiederum spannt die Kinect-Kamera auf einen Staubsauger-Roboter. Fährt dieser durch einen Raum, speichert er das aufgenommene Video und berechnet daraus eine dreidimensionale Zimmerkarte, die sich am Computer dann begehen lässt. Mit derartiger Technologie ließe sich etwa das eigene Haus in

eine Karte für Videospiele wie »Halo« verwandeln – faszinierend! Eine witzige und spielerische Möglichkeit, die Microsoft-Steuerung einzusetzen, erdachten auch die Video- und Designkünstler Emily Gobeille und Theo Watson der Firma Design I/O. Sie lassen Kinect Handbewegungen analysieren und auf eine virtuelle, ins Bild projizierte Vogel-Handpuppe über-



tragen. Ähnliches schaffte der Bastler Yanke Yan: Seine Software ist in der Lage, einen in der Hand gehaltenen Besenstiel am Bildschirm als Laserschwert darzustellen.

Unter den Tüftleien und Experimenten sind sogar schon fast komplette Spiele: »DaVinci« etwa nennt sich das Physikspiel der Kreativagentur Razorfish. Bei ihr zeichnet der Spieler mit bloßen Händen Objekte auf den Bildschirm, bastelt daraus Brücken, Wippen, lässt Steine auf sie fallen und schießt andere umher. Brilliant!

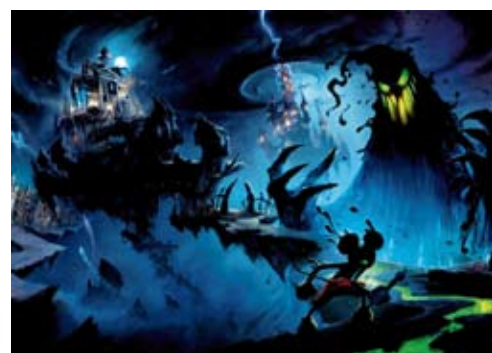
Auch Musik lässt sich mit Kinect produzieren. Ein Hobbyentwickler aus Santa Barbara, USA, nutzt die Kameraleiste, um eine Ätherwellen-Geige zu simulieren – ein obskures Musikinstrument, das je nach Handbewegung im leeren Raum bestimmte Töne ausspuckt. Hält der von Kinect gefilmte Anwender die Hand hoch über dem Kopf, ertönen helle Sounds. Je tiefer die Hand, umso dumpfer und brummiger der Klang. Dann noch Links- und Rechts-Bewegungen für bestimmte Noten, schon lässt sich äußerst bizarre Musik erzeugen. Klar, bis Derartiges dann mal für den Normalspieler funktioniert, wird einiges an Zeit vergehen. Allerdings ist der Weg bereitet und sowohl Microsoft als auch Spieleentwickler erschließen sich zusehends neue Möglichkeiten, die Technik einzusetzen.



× MICKY-MAUS-SPIEL

KOMMT MICKY EPIC FÜR KINECT?

Nicht nur Hacker und Bastler fasziniert Kinect, auch Spieledesign-Guru Warren Spector ist begeistert. Der Schöpfer der »Deus Ex«-Reihe hat im Dezember sein düster-witziges Wii-Spiel »Micky Epic« veröffentlicht, in dem der Spieler als Micky Maus mit einem virtuellen Pinsel kämpft und die Spielwelt verändert. Im Gespräch mit der Spielwebseite videogamer.com äußerte Spector jetzt, dass er sich dieses Game auch für die Bewegungssteuerungs-Konzepte Kinect und Playstation-Move vorstellen könnte. »Es gibt absolut keinen Grund, warum wir's nicht umsetzen sollten. Aber letztlich ist das eine Entscheidung, die Hersteller Disney treffen muss.« Nach seiner Veröffentlichung am 25. November 2010 kassierte das Wii-Game, in dem Micky in eine finstere Welt vergessener Disney-Charaktere gezogen wird, Bestnoten in der Fachpresse. So viel ist sicher: Die gesamte 360-Live-Redaktion würde sich über eine sorgfältige Umsetzung mit verbesserter HD-Grafik freuen.



FAKT, ZAHL, ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Kaum ist »Forza Motorsport 4« offiziell angekündigt, da gibt's auch schon ein weiteres Download-Paket für den dritten Teil. Für 400 Punkte wartet auf Xbox Live das sogenannte »Community Choice Classics«-Paket mit zehn neuen Wagen. Darunter der DeLorean, bekannt aus »Zurück in die Zukunft«.

✖ **Zahl:** 8 Millionen. So viele Kinect-Sensorleisten sind in den ersten 60 Verkaufstagen weltweit über die Ladentische gegangen. Damit hat Microsoft seine eigene Prognose von fünf Millionen Stück weit übertroffen.

✖ **Zitat:** »Einzelspieler-Modus: Ich denke, dieses Modell hat ausgedient. Vertrau darauf und du hast ausgedient«, das sagt Frank Gibeau, Chef von EA Games, über die Zukunft der Videospiele.



TOP SPIN 4

Teil Drei der knallhart-realistischen Filzball-Drescherei liegt schon über zwei Jahre zurück. Damals gab es mit einer Wertung von 8.3 einen Patt zwischen der Produktion aus dem Hause 2K Sports und »Virtua Tennis 3« von Konkurrent Sega. Nun, 2011, wollen's die Erzfeinde noch mal wissen – zumindest auf Playstation 3, wo beide Nachfolgespiele erscheinen. Auf Xbox 360 dagegen muss »Top Spin 4« sobald keine Konkurrenz fürchten, da nämlich erscheint »Virtua Tennis 4« nicht.

Doch wie ist es denn nun, das für den 18. März geplante »Top Spin 4«? Der ersten Vorabversion nach zu urteilen sehr vielversprechend. Denn unter anderem konnte sich 360 Live darin schon mal in den Rollen von Caroline Wozniacki, Rafael Nadal, Boris Becker, Pete Sampras und vielen anderen Superstars die Bälle um die Ohren knüppeln.

Schon nach kurzer Spielzeit fällt auf: Das wird kein Zuckerschlecken. Hier als Sieger vom Platz zu gehen oder geschlagen in die Kabine zu schleichen, das liegt nahe beieinander. Da hilft nur kontinuierliches Training. Letzteres wiederum macht dafür umso mehr Spaß, denn die Steuerung reagiert noch exakter als in Teil Drei und die überarbeitete »Top Spin«-Akademie nimmt unerfahrene Spieler nun noch intensiver an die Hand. Timing-Anzeige, Indikator für den Aufsprung-Punkt und andere zu- und abschaltbare Spielhelfer assistieren hervorragend. Um

den Übungsmodus erfolgreich abzuschließen, gilt's insgesamt 26 Aufgaben zu meistern. Im Anschluss kann man guten Gewissens mit den übrigen Modi durchstarten.

Neben der »Karriere« locken das schnelle Spiel im »Schaukampf« und der Partymodus genannt »Tenniskönig«. Sich im Charaktereditor auszutoben, ist natürlich ebenfalls wieder möglich. Wie im dritten Teil warten knapp 40 größtenteils fiktive Austragungsorte. Mit dabei sind aber auch einige Originalschauplätze, etwa die »O2-Arena« in London. Apropos Arenen: Die trumpfen nun mit noch glaubhafter animierten Zuschauern auf, wie folgende Tie-Break-Szene verdeutlicht. Der Schiedsrichter mahnt die Zuschauer zur Stille. Die kann man fast schneiden, so gespannt warten alle auf den Aufschlag. Agassi nimmt die rechte Feldecke ins Visier, zieht ab und hämmert den Ball gerade noch innerhalb der Begrenzungslinien in die gegnerische Hälfte – unerreichbar für Courier. Mit einem Mal bricht die akustische Hölle los – unter Jubelschreien applaudiert das Publikum stürmisch. Solche Momente sind's, die »Top Spin 4« schon jetzt auszeichnen. Ein tolles Gefühl! Zwar muss man hart ackern, dafür schmeckt der Sieg dann umso süßer. Und die Grafik? Gut, allerdings noch kein Überflieger wie PS3-Konkurrent »Virtua Tennis 4« im 3D-Modus. Dennoch: Stimmt der letzte Feinschliff, dann wird das hier ein echtes Ass.

Aus der Redaktion

✖ Kalte Füße, rote Nasen, unstete Tipngeräusche, die auf geistige Abwesenheit schließen lassen? Ja, Silvester ist gerade vorbei. Die Festtagsspeisen liegen schwer im Magen und auf den Hüften. Dennoch lassen wir das Jahr nicht lauschtig angehen, sondern stürzen uns gar schottengleich in die Arbeit und auf dutzende neue Games. Aber was erwartest du dir vom neuen Jahr? Wie bist du ins neue Jahr gekommen? Sag's im Forum auf www.360-live.de!

WAS UNS BEWEGT

✖ Diesmal bewegt die Redaktion vor allem, dass uns unser Mentor, Foltermeister und altgedienter Chefredakteur Richard Löwenstein verlassen hat. Auf Weltreise geht der feine Herr – und nimmt keinen von uns mit. Dennoch wünschen wir ihm alles Gute, viel Glück und viele sichere Flüge mit zuvorkommenden Stewards und Stewardessen. Denn schließlich hat er uns nicht nur geschunden und gequält, sondern auch viel beigebracht. Viele aus der Branche könnten sich gerne einiges von seiner Hartnäckigkeit, seiner Erfahrung und seinem Stil abschauen. Also: Viel Glück Richy, wir vermissen dich schon jetzt. Was sonst so bei uns abgeht? Das erfährst du auf Facebook unter der Kurz-URL <http://bit.ly/acTYWn> und bei Twitter unter twitter.com/360livemagazin.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das erstklassige Gaming-Headset »Spectrum 5XB« von SteelSeries dazu. Mit dem Audiomixer werden die Lautstärken von Gesprächen mit Mitspielern und die Ausgabe der Spielsounds aufeinander abgestimmt und automatisch geregelt – kristallklare Wiedergabe inbegriffen! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das professionelle Turnier-Gaming-Headset »SteelSeries Spectrum 5XB« als Abo-Geschenk ohne Zuzahlung erhalten! Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
9.0
WERTUNG!



steelseries



✱ 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 das Headset »SteelSeries Spectrum 5XB« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung des Headsets »SteelSeries Spectrum 5XB« verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will das Headset »SteelSeries Spectrum 5XB« als Abo-Geschenk dazu erhalten. 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 sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice

»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

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 6.12.2010

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Dezember 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Fable 3	Microsoft
2	FIFA 11	Electronic Arts
3	Kinect Sports	Microsoft
4	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft
5	Kinect mit Kinect Adventures	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Dezember 2010



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops	Activision
2	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft
3	Kinect Sports	Microsoft
4	Halo Reach	Microsoft
5	Dance Central	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	The Idol Master 2: Little Match Girl	Namco Bandai
2	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft
3	Final Fantasy 13 Ultimate Hits International	Square Enix
4	Dance Evolution	Konami
5	Catherine	Atlus

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

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

GEARS OF WAR 3

1

Hersteller | Epic Games

36%

Tendenz



Kratos, der Held aus Sonys Actionreihe »God of War«, wird in der Playstation-3-Version des neuen »Mortal Kombat« auftauchen. Und Käufer der 360-Version? Die dürfen vielleicht als einer der »Gears«-Helden ran – fordert zumindest Cliff Bleszinski von Epic.
Einschätzung | sehr gut



BATMAN: ARKHAM CITY

2

Hersteller | Warner Interactive

32%

Tendenz



Die Spielwiese im neuen Batman-Ableger soll fünfmal so groß sein wie die im Vorgängerspiel. Fahrzeuge gibt es trotzdem keine. Möglicherweise aber einen Auftritt von Sidekick Robin. **Einschätzung** | sehr gut



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

3

Hersteller | Square Enix

28%

Tendenz



Vorbesteller bekommen eine exklusive Mission und zwei Waffen als Bonus oben drauf: einen durchschlagskräftigen Granatwerfer und fernzündbare Minen.
Einschätzung | sehr gut



4 Bioshock: Infinite

24% **Einschätzung** | sehr gut

5 Dragon Age 2

20% **Einschätzung** | sehr gut

6 Dirt 3

20% **Einschätzung** | sehr gut

7 Dead Space 2

20% **Einschätzung** | sehr gut

8 Duke Nukem Forever

16% **Einschätzung** | sehr gut

9 Crysis 2

12% **Einschätzung** | sehr gut

10 Ghost Recon: Future Soldier

12% **Einschätzung** | sehr gut

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS

1

Hersteller | Activision

42%

Tendenz



Auf Youtube finden sich diverse Videos zur »Black Ops RC«-Modifikation. Sie alle zeigen, wie Spieler ihre ferngesteuerten Autos um die Wette über eine hoch über dem Level schwebende Strecke hetzen. »Mario Kart« lässt grüßen – vorerst leider nur auf dem PC.
360-Wertung | 9.2



HALO: REACH

2

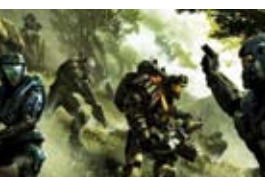
Hersteller | Microsoft

42%

Tendenz



Gerüchten zufolge entwickelt das Microsoft-interne Studio 343 Industries gerade eine HD-Neuaufgabe des ersten »Halo«, die eventuell schon zum neunjährigen Geburtstag der Reihe im November erscheint. **360-Wertung** | 9.0



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

3

Hersteller | Ubisoft

30%

Tendenz



Ubisofts Marketing-Chef Geoffroy Sardin gab kürzlich neue Infos zum nächsten Teil der Serie preis. Demnach wäre Russland ein mögliches Szenario – oder aber wieder Rom, nur in einer anderen Zeitepoche. **360-Wertung** | 8.8



4 FIFA 11

21% **Wertung** | 9.0

5 Fable 3

21% **Wertung** | 8.6

6 Battlefield: Bad Company 2

12% **Wertung** | 8.9

7 Castlevania: Lords of Shadow

9% **Wertung** | 8.8

8 Dragon Age

9% **Wertung** | 8.8

9 F1 2010

9% **Wertung** | 8.2

10 Star Wars: The Force Unleashed 2

9% **Wertung** | 8.2

LESER-VOTINGS

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

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

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

1

Hersteller | Namco Bandai

Leserwertung
9.5
360-Live-Wertung
9.0

Kevin-OB: »Ein super Spiel, das wirklich sehr viel Spaß macht. Nur reden die manchmal total leise. Einfachste Lösung: Untertitel anmachen.«



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

2

Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
9.2
360-Live-Wertung
8.8



Ostzocker: »AC: Brotherhood ist ein Hit! Der Einstieg ist klasse inszeniert. Jedoch sollte man unbedingt Teil Zwei gespielt haben. Dicker Kandidat für eine Game-of-the-Year-Edition.«

FALLOUT: NEW VEGAS

3

Hersteller | Bethesda

Leserwertung
8.0
360-Live-Wertung
8.2



Slash: »Dieses Spiel würde ich sogar doppelt kaufen. Allerdings bin ich ein Fanboy, daher ist meine Beurteilung nicht sehr objektiv. Empfehlen würde ich es jedem, der eine Mischung aus Shooter und Rollenspiel sucht.«

4 James Bond 007: Blood Stone

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 7.9
360-Live-Wertung | 8.5
SH400: »Gute Nahkämpfe, lasche Fahrmanöver. Unterm Strich aber ok. Trotzdem sollten sie in Zukunft einfach bei den Filmen bleiben.«

5 Deadly Premonition

Hersteller | Ignition Entertainment

Leser-Wertung | 7.7
360-Live-Wertung | 7.0
WhiteZombie: »Das Spiel ist echt gut für so ein billiges Game. Zwölf Stunden Spieldauer, packende Story – ich hoffe schon auf einen zweiten Teil.«

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

HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

1

Hersteller | Bethesda

Leser-Potenzial
8.0
360-Live-Potenzial
8.0

Zamamee: »Gameplay und Szenario gefallen mir sehr. Ist genau mein Stil. Mittelalterliche Kämpfe mit Schwert, Schild, Bogen und Zaubern. Und das Wichtigste: Koop-Action!«



DUKE NUKEM FOREVER

2

Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
9.0



Forest: »Es wird gekauft und fertig!!!«

MARVEL VS. CAPCOM 3 – FATE OF TWO WORLDS

3

Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial
7.5
360-Live-Potenzial
8.5



Ostzocker: »Das gehört zu der Rubrik 'Wer's braucht'. Meiner Meinung nach niemand. Fans schlagen trotzdem zu.«

4 El Shaddai – Ascension of the Metatron

Hersteller | Ignition Entertainment

Leser-Potenzial | 7.5
360-Live-Potenzial | 8.0
SaschaAsh: »Klar, dieser Japano-Style sagt nicht jedem zu. Manga- und Anime-Freunden wird es aber bestimmt gefallen. Ist mal was anderes.«

5 Shadows of the Damned

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 7.0
360-Live-Potenzial | 8.0
Prototype: »Erinnert mich ein bisschen an Dark Sector. Schaut aber mehr nach einem Shooter mit Dämonen aus und weniger nach einem Horror-Spiel.«

✖ 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!

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

HANDYSPIELE

Lohnt die Investition?

Handys sind zum Telefonieren da	32%
Ja, aber nur für Zugfahrten	29%
Auf jeden Fall	24%
Zeitverschwendung	15%

STEREOSKOPISCHE BILDAUSGABE

Spiele am 3D-TV – interessant?

Nur, wenn ich keine Spezialbrille brauche	64%
Damals blöd, heute immer noch	29%
Ja, mit und ohne Brille absolut genial	7%
Bereits gekauft	0%

SHOOTER BATTLE ROYALE

Welcher Shooter rockt am meisten?

Call of Duty: Black Ops	38%
Battlefield: Bad Company 2	36%
Medal of Honor	13%
Call of Duty: Modern Warfare 2	13%

Erhältlich | Frühjahr 2011 Status | 80% komplett

HUNTED™

DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Conan der Barbar ist zurück! Und er hat eine Elfe mit Pfeil und Bogen und knappen Höschen mitgebracht! Ach nein, das sind Caddoc und E'lara, die beiden Helden des Third-Person-Action-Games »Hunted«. Fantasy-Stereotypen, wie sie im Buche stehen. Allerdings stammt das gute Stück aus der Feder von »Baldur's Gate«-Schöpfer und Entwickler-Legende Brian Fargo. Also doch einen Blick wert...

**ALLE INFOS,
EXKLUSIVE
BILDER**

kurz & knapp

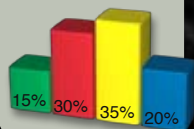
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Inxile
 Entertainment
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Moderner Dungeon
 Crawler mit Koop-
 Modus, aber ohne
 wirklich frische
 Ideen.

das ist drin

- Sarkastische Sprüche
- Koop-Rätsel
- Skelette
- Monsterwellen



» Dunkle Schatten ziehen durch die Lande – mal wieder! «



Und außerdem?

■ Koop-Modus vermutlich nur online oder via System-Link spielbar – über einen Spliscreen wird noch nachgedacht ■ Erfolge gibt's selbstverständlich, allerdings sind sie bisher noch geheim ■ Dürfte wegen der hohen Blutmenge und wenig zimperlicher Darstellung wohl eine 18er-Freigabe bekommen

Flitzebogen oder Bogen überspannt?

- +** Extrem detailreich, scharf und hübsch dank Unreal Engine 3, ausgewogenes Kampfsystem aus Nah- und Fernkampf sowie Zauberei, clevere Koop-Rätsel und -Kämpfe, atmosphärische Szenarien, zahlreiche Möglichkeiten zur Erkundung und zum Aufstöbern von Schätzen
- Wenig mitreißende Story ohne große Einfälle, keine Möglichkeit zur Selbstgestaltung der Figuren, nur wenig verschiedene Waffenarten, es wimmelt nur so vor Fantasy-Stereotypen

✖ Gleichberechtigung

KLASSENLOS GLÜCKLICH

Zwar ist E'lara zweifelsfrei die Meisterin mit dem Bogen und Caddoc der Obermottz mit dem Schwert. Das heißt aber nicht, dass die Helden zwingend an diese Waffen gebunden wären. Damit es zwischen Männlein und Weiblein fair zugeht, darf auch die hitzköpfige E'lara mit der Klinge zuschlagen, während Caddoc im Hintergrund eine Armbrust spannt. Zudem beherrschen beide Charaktere Magie wie Heil-, Schutz- und Angriffszauber. Das Ganze kann man allerdings sehen, wie man will: Dient es dazu, den Spieler nicht in eine vorgegebene Rolle zu zwingen? Oder will man sich einfach nicht festlegen und akzeptiert dafür, dass die Charaktere etwas blass und wenig individuell rüberkommen? Wer weiß. Fest steht aber, dass diese Art der Figurenzeichnung Geschmackssache ist.



» E'lara ist alles andere als ein wehrloses Mädchen, lässt ziemlich oft die Zicke raushängen und amüsiert sich spöttisch über Caddocs Angst vor Spinnen. «

Die anfangs noch harmlosen Skelette weichen schon bald größeren und zäheren Gegnern, wie diesem Minotaurus.



Dunkle Schatten ziehen durch die Lande – mal wieder. Wo einst Menschen friedlich miteinander lebten, ist ein Albtraum losgebrochen – wie immer. Die Toten ruhen nicht länger in ihren Gräbern und teuflische Missgestalten durchstreifen das einst fruchtbare Reich – schon wieder? Die Überlebenden wurden verschleppt; in die dunkle Hölle namens Kala Moor – immerhin der Name ist frisch. Nur du kannst die Welt wieder zum Garten Eden machen, der sie einst war – is' klar! Dein Schwert und dein Bogen bringen Licht in die Finsternis – und tiefende Wunden in die Körper unzähliger Monster. Jaja, ich weiß: Das alles klingt wie der neueste Ableger von »Der Herr der Ringe«. Oder »Gothic«. Oder auch sonst irgendeinem x-beliebigen Fantasy-Game. Eben wie eine Produktion, die zum hunderttausendsten Mal in eine Kerbe schlägt, die ihr Holz eigentlich schon lang gespalten hat. Doch Entwickler-Legende Brian Fargo, der Macher von Klassikern wie »The Bard's Tale« und »Wasteland«, hat sich bei seinem neuen Werk »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« durchaus etwas gedacht. Er will echte Rollenspielklassiker wiederbeleben, dem tot geglaubten Genre der Dungeon Crawler neues Leben einhauchen. Also eben jenen simpel gestrickten Games, in denen es primär darum geht, Monster zu schlachten und Schätze zu sammeln. Das Fantasy-Szenario ist dabei eher Mittel zum Zweck. Hier geht's um das Gefühl, sich stundenlang durch finstere Höhlen und Kerker zu klopfen, sich im Rhythmus der Kämpfe, Belohnungen und Level-Aufstiege zu verlieren. Allerdings mit modernen Mitteln und angemessener Grafik. Die modernen Mittel, das sind im Fall von »Hunted« ein ausgetüfteltes Kampfsystem mitsamt Zwei-Spieler-Koop-Kampagne. Die angemessene Grafik wird durch die »Unreal Engine 3« sichergestellt, die für fantastisch detailreiche Umgebungen und herrliche Effekte sorgt.

DU BIST NICHT ALLEIN

Das Probespiel beginnt jedoch entgegen aller Erwartungen nicht in einer finsternen Höhle, sondern unter einem sternenklaren Nachthimmel. Der volle Mond steht tief und wirft seinen kalten Schein auf die steinerne Ruine eines verwucherten Waldstücks. Gleich zwei Charaktere stehen bereit, diese schummrige Szenerie zu erforschen: Caddoc, ein muskelbeackter Glatzkopf vom Typ »menschliche Kriegsmaschine«, und E'lara, eine zarte Elfin mit losem Mundwerk, deren freizügiger Kleidungsstil tiefe Einblicke erlaubt. Die Perspektive? Standard-Verfolger-Ansicht – welche die bezaubernde Landschaft aber perfekt einfängt. Vor allem das Lichterspiel beeindruckt. Der Mond spiegelt sich auf blanken Felsen wider, in der Ferne zucken Blitze durch den Nachthimmel und ein Wasserfall rast tosend in die Tiefe. Sehr atmosphärisch, hier lässt die »Unreal Engine 3« so richtig ihre Muskeln spielen. Apropos Muskeln: Caddoc führt einen grobschlächtigen Einhänder mit sich, E'lara einen mordsmäßig großen Bogen. Ein Haudrauf und eine Fernkämpferin also. Bisher noch keine Innovation in Sicht. Die kommt, wenn die beiden zum ersten Mal in eines ihrer zahlreichen Streitgespräche verfallen. Denn E'lara ist alles andere als ein wehrloses Mädchen, lässt ziemlich oft die Zicke raushängen und amüsiert sich spöttisch über Caddocs Angst vor Spinnen. Der wiederum



zieht dann herrlich rotzig über E'lara's Höhenangst her. Göttlich! Zum Glück musst du dich nicht zwischen den Helden entscheiden. Die beiden Söldner ziehen stets gemeinsam los. An jedem Speicherpunkt kann gewechselt werden, welcher der Helden die aktive Rolle übernimmt. Die KI der Konsole lenkt dann den Mitstreiter. Ungewöhnlich für einen echten Dungeon Crawler: Das komplette Spiel ist zu zweit im Koop-Modus spielbar. Der funktioniert zwar leider nicht per Splitscreen – über das nachträgliche Hinzufügen eines Splitscreens denken die Entwickler derzeit noch nach –, sondern nur per System-Link oder via Xbox Live. Unsön, weil so zwei Konsolen und zwei Games zur Voraussetzung für die Koop-Erfahrung werden. Dafür gibt's aber garantiert keine Einbußen bei der Übersichtlichkeit. Also los, auf ins Getümmel.

Das macht sich schon aus der Ferne bemerkbar, mit bedrohlichem Grummeln und gespenstischem Nebel. Die ersten Widersacher lassen nicht lange auf sich warten. Skelette, bewaffnet mit rostigen Säbeln, bewehrt mit hölzernen Schilden und grüspanigen Pickelhauben stürmen wie aus dem Nichts heran. Caddoc prescht nach vorn – wie es sich gehört – und pflügt die ersten Knochenkollegen mit simplem Tastendrücker auseinander. Die skelettierten Bogenschützen nimmt hingegen E'lara aus sicherer Distanz aufs Korn, bevor sie ihren Kumpelan unbemerkt zersieben können. Knochen brechen, Blut spritzt – woher eigentlich, bei dem knöchrigen Gesindel? Egal! Zimmerlich geht jedenfalls anders. Auch später, bei etwas fleischigeren Widersachern wie den Minotauern. Eine USK-18-Freigabe ist daher so gut wie sicher. Aber jetzt mal Schleifstein bei die Schwerter: Kommt einem das nicht irgendwie bekannt vor? Allerdings. »Hunted« spielt sich so actionlastig und schnell wie Epics »Giehrs of Woehr« und sieht dank der gemeinsamen Engine auch noch ähnlich fesch aus. Bewusster Augenwischer? Wer weiß. Das Teamwork funktioniert jedenfalls sowohl mit KI-Partner als auch mit einem echten Mitspieler hervorragend. Und darauf kommt es schließlich an.

ÜBERLEBEN IM TEAM

Kaum ist die Horde Schädelkrieger besiegt, kommt's aber noch dicker: Ein abscheulicher Dämon manifestiert sich aus der Unterwelt und Caddoc und E'lara raufen sich zum echten Taktik-Team zusammen. Manchmal hilft Waffengewalt

Skelett ist nicht gleich Skelett: Manche sind stärker gepanzert oder warten mit Schilden zur Verteidigung auf.

✕ Rede und Antwort:

NACHGEFRAGT BEI BRIAN FARGO



BIO

Name | Brian Fargo

Firma | InXile Entertainment

Position | Firmenleiter und leitender Game-Designer

Arbeitet gerade an | Hunted: Die Schmiede der Finsternis

Schon gewusst? | Brian Fargos erstes selbstständig entwickeltes Game war ein Abenteuerspiel. Es erschien 1981 für den Apple 2 und trug den Titel »Demon's Forge«. »The Demon's Forge« ist rein zufällig auch der amerikanische Original-untertitel des Games »Hunted«. Absicht? Wer weiß... auch wenn »Hunted« weit davon entfernt ist, ein zweites »Demon's Forge« zu sein.

Entwickler-Legende Brian Fargo, der Macher von »Bard's Tale« und »Baldur's Gate« höchstselbst hat gesprochen – und zwar exklusiv mit 360 Live. Was steckt hinter seinem neuesten Projekt? Was erhofft sich Fargo selbst davon? Und: Ist es nicht doch etwas zu klischeebeladen?

360 Live: Bei InXile arbeiten zwei Videospiel-Veteranen an »Hunted«: du selbst und dein Kollege Matthew Findley. Zusammen habt ihr an Klassikern wie »Bard's Tale« und »Baldur's Gate« gewerkelt. Verglichen mit diesen Perlen wirkt »Hunted« fast schon ein bisschen zu stereotyp. Was steckt hinter dieser Stil-Entscheidung?

Brian Fargo: Natürlich gibt es Fantasy-Elemente in »Hunted«, die einem bekannt vorkommen – doch die sind weit davon entfernt, stereotyp zu sein. Wir machen einen Fantasy-Action-Titel und fangen die entsprechenden Details bei den Charakteren und Schauplätzen ein. Das Aufregende an diesem Projekt ist aber, dass wir mit diesen Details sehr kreativ umgehen. Wir spielen mit Klischees und Vorurteilen im Laufe der Story, um sie dann komplett auf den Kopf zu stellen. Wir haben uns selbst das Ziel gesetzt, genau so viele Klischees einzubauen, dass das Publikum einen Wiedererkennungswert hat und gleichzeitig so tief in die Materie einzutauchen, dass es den Spieler perfekt unterhält.

360 Live: Und noch ein Vergleich: »Hunted« bedient sich an ziemlich vielen Kampfsystem-Elementen aus Epics Ego-Shooter-Reihe »Giehrs of Woehr«. Wieso ausgerechnet dieses Vorbild und kein komplett neues, eigenes Kampfsystem?

BF: Zu allererst ist »Hunted« ein Actionspiel, kein Shooter. Ja, die Spielmechaniken zeigen Ähnlichkeiten mit »GoW«. Das war eine bewusste Entscheidung unsererseits, denn viele, viele Spieler heutzutage sind mit diesem Spielstil vertraut. So fühlt man sich gleich zu Hause, sobald man den Controller nur anfasst. Abseits der leicht zugänglichen Steuerung bietet »Hunted« aber auch viele neue, eigene Elemente. Außerdem bedienen wir uns zwar an bewährten Prinzipien, krempeln sie für unser Fantasy-Szenario aber drastisch um.

360 Live: Hauptfiguren des Spiels sind Caddoc und E'lara – ein mächtiger Krieger und eine elfische Bogenschützin. Zwei klassische Vertreter der Fantasy-Riege. Was macht sie für Spieler so interessant?

BF: Wir unterteilen Caddoc und E'lara gerne in das, was sie tun und das, was sie sind. Konzentrieren wir uns mal aufs Gameplay: Da sind die beiden ziemlich klassisch. Caddoc ist ein Nahkämpfer, E'lara die Fernkämpferin. Doch auch hier nehmen wir das vorhandene Klischee und räumen damit ordentlich auf. Denn E'lara ist zum Beispiel die, die in der Gruppe wirklich die Hosen anhat. Sie stürmt hitzköpfig in alle möglichen Situationen – ohne an die Konsequenzen zu denken. Caddoc dagegen ist der Denker, zurückhaltend und bestimmt in seinen Entscheidungen – selbst an vorderster Front. Bei der Story läuft das ähnlich. Wir schreiben die Dialoge der beiden nicht abhängig von ihren Fähigkeiten. Wir stellen sie als Charaktere mit einer ungewöhnlichen Beziehung und Hintergrundgeschichte dar, die sich durch ihre Gespräche immer weiter enthüllt. Dadurch sollen die Spieler sie besser kennenlernen und erfahren, wie sie übereinander denken. Für ein Action-Game hat »Hunted« eine extrem tiefe Story. Die Charaktere mögen auf den ersten Blick stereotyp erscheinen. Doch du liegst gnadenlos falsch, wenn du denkst, du wüsstest jetzt bereits alles über sie!

360 Live: Obwohl »Hunted« ein Koop-Game ist, funktioniert dieser Modus nur online oder per Systemlink. Warum?

BF: Nun, zum einen ist es meine ganz persönliche Meinung, dass die Koop-Erfahrung über Xbox Live einfach intensiver ist. Aber diese Frage wurde nun schon so oft gestellt und das Problem so oft angesprochen. Wir denken jetzt ernsthaft über das Einführen eines Splitscreen-Modus nach. Ich denke, es ist wichtig, solchen Rückmeldungen und Kritiken Gehör zu schenken.

Für mehr Antworten – bitte umblättern!

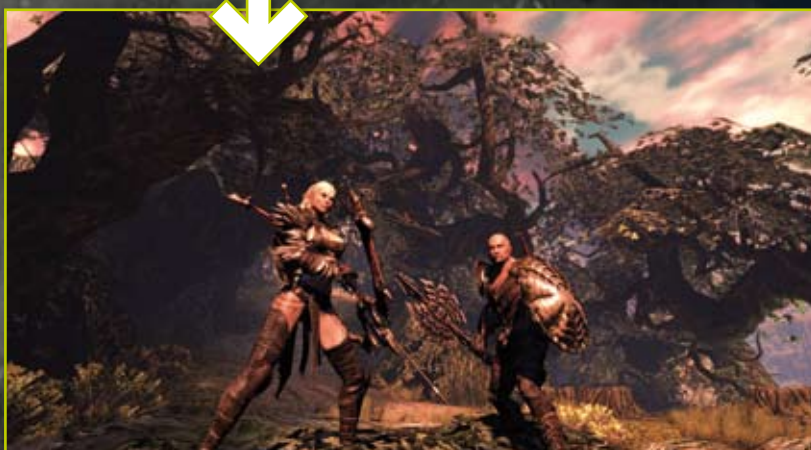
✕ Magisch

KOMM, BLITZ MICH!

Magie und Zaubersprüche kennt man ja aus zahlreichen anderen Games mit Fantasy-Szenario. Gegner auswählen, Blitzzauber oder Feuerball loslassen und den Effekt genießen. In »Hunted« kann Angriffsmagie aber auch auf den Verbündeten gewirkt werden – mit positiven statt negativen Auswirkungen. Zaubert Caddoc beispielsweise einen Blitzspruch auf E'lara, stehen der Guten am Ende nicht etwa die Haare zu Berge. Nein, stattdessen laden sich ihre Waffen mit dem Blitzzauber auf und schocken so die Gegner. Umgekehrt belegt E'lara Caddocs Schwert mit einem Feuerzauber, der die Monster eifrig verglühen lässt. Einzigartig: der sogenannte Battle-Link. Caddoc und E'lara können sich gegenseitig verzaubern, sodass das Mana zwischen ihnen immer wieder reflektiert und hin- und hergeschaukelt wird wie ein unsichtbares Band. Welcher Gegner auch immer dieses Band durchläuft, ist schneller Röstbratwurst, als ihm lieb ist. Eine coole Idee!



Von wegen Dungeon Crawler sind immer dunkel. Caddoc und E'lara verschlägt es auch an sehr lauschige, lichtdurchflutete Orte wie diese Wasserfälle.



allein aber nicht weiter, wie auch in diesem Fall. Wer vor lauter gesplitterten Knochen im Vorkampf schon abgeschaltet hat, sollte sein Hirn wieder auf Antrieb stellen und sich entsinnen, dass es außer Schwert, Pfeil und Bogen ja auch noch Magieangriffe gibt. Fairerweise beherrscht sowohl Caddoc als auch E'lara die hohe Kunst der Zauberei. Das ist zwar nicht unbedingt logisch, hilft im Kampf aber durchaus weiter. So kann E'lara den Dämonen mit einem Eiszauber zu Klump gefrieren, während Caddoc ihn mit einer Spezialattacke in tausend Eisscherben zerbricht. Alternativ spricht sie einen Schutzzauber auf den glatzköpfigen Hünen, der somit den Gegner packen und ihm mir nichts, dir nichts das Genick brechen kann. Weitere Teamwork-Methoden: Einen Feuerzauber auf eine Öllache wirken, die daraufhin ein Inferno entfesselt und eine Säule zum Einsturz bringt, die das Monster unter sich begräbt. Oder Caddoc spricht seinerseits einen Levitationszauber auf den Gegner, der ihn hilflos in die Luft befördert und so zu einem leichten Ziel für Bogenschützin E'lara macht. Deren Pfeile sind übrigens limitiert und sollten nach jedem Beschuss wieder eingesammelt werden. Vielfältige Möglichkeiten tun sich da auf, die zu immer neuen Manövern motivieren.

MIT KÖPFCHEN

Der Lohn für die ganzen Mühen? Nun ja: Der Weg ist jetzt frei! Und das bedeutet: viele entdeckenswerte Geheimnisse, Schätze und Rätsel, die in den leider recht linearen Levels warten. Levelaufstiege gibt es nur bedingt, die meisten Statusverbesserungen erfolgen automatisch. Lediglich Angriffs- und Verteidigungstalent sowie Zauberkünste dürfen selbst gesteigert werden. Das funktioniert mit Kristallen, die getötete Gegner hinterlassen oder in verborgenen Kisten schlummern. Viel öfter findet man darin jedoch nützliche Schätze, wie zum Beispiel neue Waffen fürs Arsenal aus Äxten, Streitkolben, Schwertern und Armbrüsten. Natürlich nicht, ohne etwas dafür zu tun. Denn mächtige Totschläger sind gut gesichert, durch große und kleine Rätsel aller Art. Ein Beispiel: Inmitten einer steinernen Ruine ruht eine große Holzkiste, in der sich offenbar etwas Wertvolles verbirgt. Allerdings ist die Ruine von einem tiefen Abgrund umgeben, die Zugbrücke steht beharrlich oben. Gerade erregen einige Strohfackeln

Aufmerksamkeit. Diese symmetrische Anordnung – das muss des Rätsels Lösung sein. Caddoc belegt E'laras Pfeile mit einem Feuerzauber, sie lässt die ersten behände in die staubtrockenen Strohfackeln sausen. Funken sprühen, es knistert – und die Brücke knarrt. Vier weitere Feuerpfeile zielsicher im Stroh versenkt und die Brücke gibt klein bei. Der Weg zum Schatz – eine neue, magische Axt für Caddoc – ist frei. Die Rätsel in der Anspielversion waren zwar noch nicht sonderlich anspruchsvoll, aber was nicht ist, kann ja noch werden. Notwendig für das Vorschreiten in der Haupthandlung ist das Lösen solcher Rätsel jedenfalls nicht. Wer sein Hirn bei den Skeletten schon abgestellt hat, kann es auf Sparflamme laufen lassen, sich bis zum Abspann einfach durchprügeln und wird trotzdem prima unterhalten.

Die Frage, die sich mir und wahrscheinlich auch einigen anderen aber noch immer stellt: Wieso macht Brian Fargo ausgerechnet ein Spiel wie »Hunted«? Seine Wurzeln liegen ganz klar im Genre der Rollenspiele, von dem »Hunted« so gut wie nichts abbekommen hat. Die Story ist oberflächlich, das Spielsystem simpel. Das heißt nicht, dass es keinen Spaß machen würde, mit Caddoc und E'lara so richtig die Sau rauszulassen. Dennoch... Spieltiefe, Innovationen und vor allem frische Ideen sucht man hier vergebens. Vorbilder sind eher uralte Ego-Shooter-Perlen wie »Hexen« und »Heretic« von Raven Software. Nicht unbedingt das, was wir von einem Brian Fargo erwartet hätten, wenn auch sicherlich nicht die schlechtesten Idole. Und immerhin warten mit Caddoc und E'lara zwar augenscheinlich stereotype, aber im Innersten sehr verquere Charaktere auf den Spieler. Welcher Muskelprotz-Haudrauf hat denn sonst schon Angst vor Höhlen? Und das in einem Dungeon Crawler!

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Technisch einwandfrei, spielerisch darf gern noch mehr dahinterstecken. Los, Brian, wir wissen, dass
HITPOTENZIAL du das kannst!

8.0

von 10

Das Spiel geizt nicht gerade mit rotem Lebenssaft. Eine USK-18-Freigabe ist daher wahrscheinlich.



× Rede und Antwort – Teil Zwei:

NACHGEFRAGT BEI BRIAN FARGO

360 Live: Ist eigentlich eine optionale Steuerung per Kinect geplant?

BF: Nein, derzeit haben wir keinerlei Pläne dafür...

360 Live: »Hunted« ist zwar ein Koop-Game, kann aber auch allein mit einem KI-Partner gespielt werden. Inwiefern unterscheidet sich die Spielerfahrung?

Brian Fargo: Wir haben wirklich hart daran gearbeitet, dass Einzelspieler nicht benachteiligt werden. Es gibt daher keinerlei Abstriche bei der Spielerfahrung, wenn jemand allein spielt. Die KI beherrscht Kampftaktiken, löst Rätsel und ist clever genug, einen Heilzauber auszusprechen, bevor dich ein tödlicher Schlag erwischt. Am besten beschreibt man es wohl so: Das Solo-Spiel ist ein Koop-Spiel, bei dem der zweite Spieler immer helfend zur Hand geht, ohne aufdringlich zu sein. Einer der Vorteile des Einzelspiels: Du hast die Möglichkeit, beide Charaktere nach deinen eigenen Vorstellungen zu überarbeiten und aufzuleveln. Außerdem kannst du jederzeit den Helden wechseln, ohne vorher deinen Freund zu überzeugen, dass er als Caddoc doch viel cooler aussieht...

360 Live: Bisher haben wir von der Spielwelt vor allem verrottete Schlösser, dunkle Wälder und – natürlich – Dungeons gesehen. Welche Orte wird man noch bereisen?

BF: Du wirst in den Außengebieten gigantischer Tempel umherstreunen, durch die Straßen einer brennenden Stadt jagen, durch üppige Wälder streifen, Katakomben erforschen und das gebrandschatzte Dorf Dyfed besuchen – Vielfalt ist Trumpf. Auch abseits des Hauptpfades gibt es jede Menge kleinere, versteckte Areale. Manche Spieler werden sie vielleicht nie finden, aber sie unterscheiden sich allesamt voneinander.

360 Live: Mal abgesehen von Skeletten – welche Scheußlichkeiten stellt ihr dem Spieler noch in den Weg?

BF: Es gibt zum Beispiel spinnenartige Kreaturen, die »Arackling Chargers«. Dieser Gegner greift bevorzugt gemeinsam mit den sehr kriegslüsternden »Leaping Chargers« an. Ein weiterer Gegner ist der sogenannte »Wargar«, der andere Monster armeeartig um sich schart und befehligt. Solche Gruppen sind besonders fies, denn sie bestehen unter anderem aus gewappneten Angreifern, Berserkern, Magiern, Bogenschützen und sogar Sniper-Bogenschützen. Und dann wären da noch die Minotauren, Zauber-Assassinen, Dämonen. Ja, vielleicht trifft man sogar auf den einen oder anderen Drachen. Jeder einzelne Feind benutzt unterschiedliche Taktiken, abhängig von der Waffe, die sie gebrauchen und ihrer Körpergröße. Härtere Gegner wie die Magier teleportieren sich außerdem oder beleben gefallene Gegner wieder. Die echte Herausforderung im Kampf liegt darin, wie unsere Designer die Gegnertypen mischen.

360 Live: »Hunted« ist ein typischer Dungeon Crawler. Doch was passiert nach Spielende? Können die Spieler dann frei die Welt durchforsten?

BF: Du kannst einzelne Kapitel nach Spielende nochmals spielen. Aber noch besser: Du kannst das komplette Game noch mal von vorn beginnen, aber mit den supercoolsten Fähigkeiten und Finalschlägen, die du beim letzten Mal angesammelt hast. So kannst du den Schwierigkeitsgrad höher einstellen, Geheimnisse aufstöbern, die du beim letzten Mal übersehen hast und neue Talente freischalten. Wir haben außerdem einen »Old School«-Modus integriert, den du aktivierst, wenn du das Spiel auf »Hardcore« durchspielst. Dieser Modus ist sogar noch schwerer und verlangt außerdem, dass du in einem Gebiet alle Schätze findest, alle Ecken erforschst und alle Rätsel löst, bevor du mit dem nächsten Areal weitermachen kannst. Und dann gibt es da noch eine Funktion namens »Crucible«, die das Hauptspiel stark erweitert – aber dazu verrate ich noch nichts.

360 Live: »Hunted« trägt den Untertitel »Die Schmiede der Finsternis«. Heißt das, es wird in Zukunft mehr »Hunted«-Ableger geben?

BF: Wenn man so lange in der Industrie ist, wie ich, dann muss man seine Ziele hoch stecken. Wir glauben fest daran, dass »Hunted« eine Zukunft auf dem Markt haben wird. Und wir würden unglaublich gern mehr davon machen!

TOMB RAIDER

Vergiss alles, was du über Lara Croft weißt. Sex-Appeal, aalglatte Optik und unnahbare Perfektion sind Vergangenheit. Die neue Lara ist dreckig, menschlich, verletzlich und sterblich. Im neunten Ableger der »Tomb Raider«-Reihe wird alles anders – aber wird auch alles gut?

kurz&knapp

Hersteller | Square Enix

Entwickler | Crystal Dynamics

Genre | Action-abenteuer

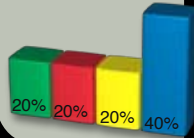
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Eine blutjunge, unerfahrene Lara Croft kämpft verzweifelt ums Überleben.

das ist drin

- Schiffbruch
- Verzweiflung
- Blut
- Harte Realität

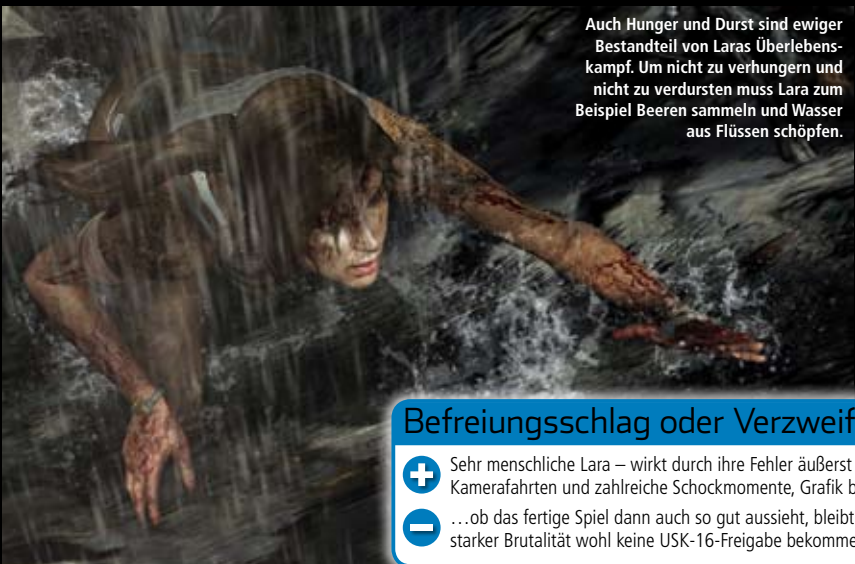


Lara Croft: Dieser Name steht für die wohl heißeste Archäologin und Abenteurerin der Videospiel-Geschichte. Langes braunes Haar mit Pferdeschwanz; volle, geschwungene Lippen; stets zu knappes Outfit mit Hotpants und Tanktop; Körbchengröße Doppel-D. Lara Croft ist mit Teflonhaut, viel zu langen Beinen und ihrer perfekten Körper- und Waffenbeherrschung der Inbegriff der Unnatürlichkeit. Eine sexy Hülle ohne Ecken und Kanten, nahezu unsterblich und ohne Charakter und Tiefe. Zugegeben, die letzten beiden Lara-Spiele »Anniversary« und »Underworld« überzeugen und bieten tolle Actionabenteuer-Kost. Den Stellenwert der ersten beiden »Tomb Raider« haben sie bisher aber nicht erreicht. Ein möglicher Grund dafür: Lara hat sich im Laufe der Jahre nicht großartig weiterentwickelt. Heutzutage wollen die Spieler eben keine aalglatten Helden mehr, die keinen Schmerz, keine Emotionen und keine menschlichen Schwächen zeigen. Daran ändern auch freispielbare Bikinis für die 90-60- 90-Archäologin nichts. Dabei sieht Entwickler Crystal Dynamics die Lösung genau da, wo schon das erstaunlich unterhaltsame Download-Game »Lara Croft and the Guardian of Light« ansetzt: Lara muss umgekrempelt werden.

LARA WILL NICHT STERBEN

Der neunte Teil mit dem schlichten Namen »Tomb Raider« geht aber noch viel weiter, als die Archäologin nur in eine Iso-Rätsel-Welt der alten Schule zu schicken. Er erzählt eine Vorgeschichte,

Auch Hunger und Durst sind ewiger Bestandteil von Laras Überlebenskampf. Um nicht zu verhungern und nicht zu verdursten muss Lara zum Beispiel Beeren sammeln und Wasser aus Flüssen schöpfen.



Befreiungsschlag oder Verzweiflungsakt?

- ⊕ Sehr menschliche Lara – wirkt durch ihre Fehler äußerst charismatisch, cineastische Kamerafahrten und zahlreiche Schockmomente, Grafik bislang umwerfend...
- ⊖ ...ob das fertige Spiel dann auch so gut aussieht, bleibt abzuwarten; wird wegen starker Brutalität wohl keine USK-16-Freigabe bekommen





» Die Konsequenzen für Versagen sollen real wirken und erschüttern. Sie sollen Emotionen transportieren. «

✕ Vom Mädchen zur Frau

DAS ÜBERLEBEN DES STÄRKEREN

Zu Beginn des Spiels wirkt Lara noch unbeholfen und unerfahren. Je öfter sie sich aber gegen die feindseligen Bewohner der Insel erwehrt und tödlichen Situationen entkommt, desto sicherer wird sie. Anfangs ist sie ängstlich, schlecht ausgerüstet und fürchtet sich vor Blut und Gewalt. Doch schon bald entwickelt sich das junge Mädchen zu einer Frau, deren einziges Ziel Überleben ist. Zeigen soll sich das sowohl storytechnisch in Form von Videosequenzen als auch in der Spielmechanik. Lara bewegt sich etwa standfester und sicherer und erreicht mit neuen körperlichen Fähigkeiten bisher unzugängliche Areale der Insel.

Und außerdem?

■ Bisher gibt es keinerlei Informationen über ein mögliches Erscheinungsdatum ■ Auch Online-Funktionen, Erfolge und Mehrspieler-Komponenten sind noch unter Verschluss – wobei davon auszugehen ist, dass Laras Überlebenskampf eine reine Solo-Nummer wird ■ Nur eines steht bislang absolut fest: Es wird keine freischaltbaren Bikinis mehr geben

stellt eine neue, blutjunge und unerfahrene Lara Croft vor, die nicht mit Doppel-Pistole und knappen Shorts nach Artefakten lechzt. Lara ist 21, frisch von der Universität, neugierig auf Abenteuer. Mit der Crew des Bergungsdampfers »Endurance« will sie vor der Küste Japans nach alten Relikten suchen. Doch alles kommt ganz anders: Ein erbarmungsloser Gewittersturm zerschmettert das Schiff, Lara und die Crew werden von den tosenden Wassermassen verschluckt. Als Lara wieder zu sich kommt, hängt sie kopfüber in einem Leinensack gefesselt von der Decke einer Höhle. Ihre Augen gewöhnen sich nur langsam an das schummrige Licht, das von einem Meer brennender Kerzen gestiftet wird. Schlurfende Schritte aus dem Nichts lassen Laras Herz überschlagen – der Spieler nimmt ihre Aufregung akustisch wahr und fiebert mit. Es gibt nur eine Chance, aus dieser misslichen Lage zu entkommen, und Bestandteil dieser Chance ist die physikalische Spielwelt. Ihre Fesseln sind brennbar, also muss die aus Third-Person-Sicht gezeigte Lara ihr Leinengefängnis entzünden, damit sich die Knoten lösen. Eine schmerzhaft Angelegenheit. Doch nicht so schmerzhaft wie

der anschließende Sturz von der Decke mitten in einen herumliegenden, spitzen Metallbolzen, der sich seitlich in Laras Taille bohrt. Den trockenen, blutverkrusteten Lippen entfährt ein gellender Schrei des Schmerzes. Laras Hände zittern, als sie sich den Fremdkörper langsam aus der klaffenden Wunde zieht. Wo sind die perfekte Grazie und der Anmut der Schatzjägerin, als sie sich wimmernd aufrichtet und der Matsch in ihrem Gesicht nur durch herablaufende Tränen heruntergewaschen wird? Klarer Fall: Die neue Lara ist hilfloser, verletzlicher – aber auch menschlicher. Sie ist sterblich. Das stellt auch der folgende Verlauf eindeutig unter Beweis. Mit einer improvisierten Fackel robbt Lara durch einen engen Gang, die nassen, rauen Steine scheuern an ihren Oberschenkeln, hinterlassen blutige Striemen. Hinter ihr: das ständige Geräusch von Schritten, schneller, immer näher. Sie wird verfolgt. In einem Sekundenbruchteil, der dem Spieler den Atem stocken lässt, spürt Lara einen festen Griff an ihrem Fußgelenk. Wild strampelt die Archäologin um ihre Freiheit, während von hinten eine sanfte Stimme säuselt: »Hör auf! Lass das! Ich will dir doch nur helfen!« Hilfe? Ein verlockendes Angebot in dieser verzweifelten Situation. Der Spieler hat die Wahl, ob er weiter strampeln und dem Verfolger entkommen oder sich gutgläubig auf die Hilfe einlassen will. Wer auf Mutti hört, weiß, dass man niemals einem Fremden vertrauen sollte. Wer es trotzdem tut, wird mit einem Heldentod der Extraklasse »belohnt«: Zuerst überwältigt der Fremde die gutgläubige Lara, stürzt sich auf sie, rammt ihr mit der rechten Hand ein Messer in die Brust, während er mit der linken langsam ihre leblosen Augenlider schließt und weiter die schönsten Worte in ihre toten Ohren gurr. Gänsehaut. So darf eine Heldin nicht sterben.

DER TOD LAUERT ÜBERALL

Und doch wartet die nächste Möglichkeit dazu gleich um die Ecke. Selbst wenn der Verfolger abgewimmelt wurde, lässt er nicht nach, erhascht Lara an einem Geröllhang erneut von hinten. Ein plötzliches Beben durchzuckt die

Höhle, Steinstaub und Felsbrocken rieseln von der Decke. Die Situation wird brenzlich. Schon kurze Zeit später stürzen die ersten Mauern ein. Schafft der Spieler es erneut, den Häscher loszuwerden, findet dieser sein Ende im zusammenstürzenden Steintunnel. Wenn nicht, bricht ein herabstürzender Fels Lara zuerst die Beine. Danach hat sie nur noch Zeit, Hilfe suchend ihre Hände gen Spieler zu strecken, bevor ihr der nächste Stein den Schädel zertrümmert. Ein schockierender und äußerst verstörender Moment für den Spieler – aber durchaus sinnvoll. Die Konsequenzen für Versagen sollen real wirken und erschüttern. Sie sollen Emotionen transportieren – und das gelingt hier auf einem Niveau, das einem direkt ins Mark fährt.

Freilich sind außerhalb dieser erstmals präsentierten Szenen noch unglaublich wenige Infos bekannt. Wer sind die unheimlichen Bewohner der Insel und warum reagieren sie stets so feindselig? Was hat es mit dem seltsamen Magnetfeld rund um das Eiland auf sich, aus dem kein Schiff oder Flugzeug je wieder entkommen ist? Ach, nicht mal ein Erscheinungsjahr steht fest. Und auch wenn die Entwickler ein durchdachtes Konzept abliefern, das am Ende in eine ähnliche Kerbe schlagen könnte wie das kommende »Am Alive« von Ubisoft, sollte ein Stück Restskepsis gegeben bleiben. Schließlich versuchen sich die kalifornischen Entwickler hier an der Mammut-Wiederbelebung einer Videospiel-Ikone, die in den letzten Jahren an Ansehen verloren hat. Kein einfaches Projekt – sollte es gelingen aber ein Serien-Neustart, der es in sich hat.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Mach's gut, alte Lara; willkommen, neue Lara. Wir können dich kaum erwarten!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

kurz&knapp

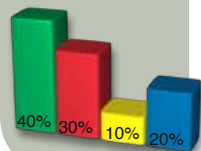
Hersteller | Square
Enix
Entwickler | Obsidian
Entertainment
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Gegenstände
sammeln, Mobs
metzeln, Missionen
erledigen –
Schnitzelkost für
Fantasy-Fans.

das ist drin

- Tiefe Taschen
- Garstiges
Gesindel
- Attribute
aufstufen
- Waffen wechseln



DUNGEON SIEGE 3

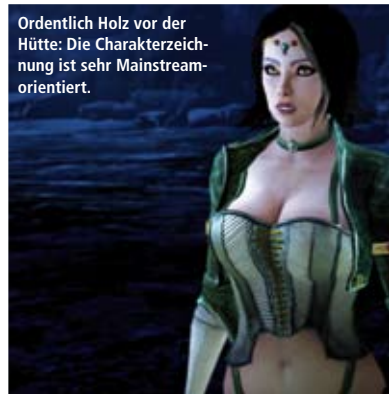
Aller guten Dinge sind drei.

Das Königreich Ehb braucht Helden. Dich, um genau zu sein. 150 Jahre nach den Ereignissen der ersten beiden »Dungeon Siege«-Hack-and-Slays für PC hat die zehnte Legion, ein Zusammenschluss legendärer Helden, Ehb geeint und Frieden gebracht. Nachdem dieser edle Orden jedoch aus unbekannten Gründen zerbricht, infiziert Chaos das Land, finstere Mächte gieren nach der Herrschaft und nur du kannst sie aufhalten. Keine Frage, die Story lockt keinen Drachen aus seiner Höhle hervor, doch das fällt kaum ins Gewicht, war das Erfolgsrezept der »Dungeon Siege«-Reihe bisher doch stets ein anderes: Nämlich der herausfordernde Kampf gegen Massen von Monstern und haushohe Bossgegner kombiniert mit der Faszination, im Sekundentakt neue Gegenstände zu finden. Laut Alvin Nelson, Koproduzent von »Dungeon Siege 3«, soll die Fantasy-Story dennoch jede Menge Wendungen und Aha-Momente bereithalten und durch unterschiedliche Ansequenzen zum mehrmaligen Durchspielen anregen.

Wie gut all diese Komponenten harmonieren und ob das hier mehr als nur den Namen mit der Reihe gemein hat, konnte 360 Live nun erstmals bei einem

Anspiel-Event der 360-Fassung in Hamburg herausfinden. Bevor das erste Monster aus den Latschen kippt, wird die eingangs angerissene Story mittels detailliert gezeichneter Artworks und hochprofessioneller englischer Synchronsprecher erzählt – laut Square Enix sprechen Letztere im fertigen Spiel auch Deutsch. Hierauf steht die Wahl der Klasse – also zum Beispiel Magier, Bogenschütze oder Krieger – auf der Agenda. Dann geht's auch schon los. Bei der von 360 Live angespielten Version beginnt die Reise als Schwertkrieger, ein Mitglied der zehnten Legion. Wie aus den Vorgängerspielen gewohnt, stapft der Recke aus der isometrischen Sicht seinem Schicksal entgegen. Wem das nicht gefällt, der kann zu einer Rückenansicht wechseln, die weit weniger Weitsicht bietet, dafür aber mehr Details in der Umgebung hervorhebt. Verwinkelter Geäst, wehende Grasbüschel, reißende Flüsse, reizvolle Unschärfefeffekte, knallige Farben, gute Weitsicht und verschiedene zerstörbare Objekte machen die Welt lebendig. Motor der Grafikdarstellung ist die komplett neu entwickelte Onyx-Engine, die bei »Dungeon Siege 3« erstmals zum Einsatz kommt und gute Dienste leistet. Einzig die Charaktere selbst sehen auf Konsole etwas

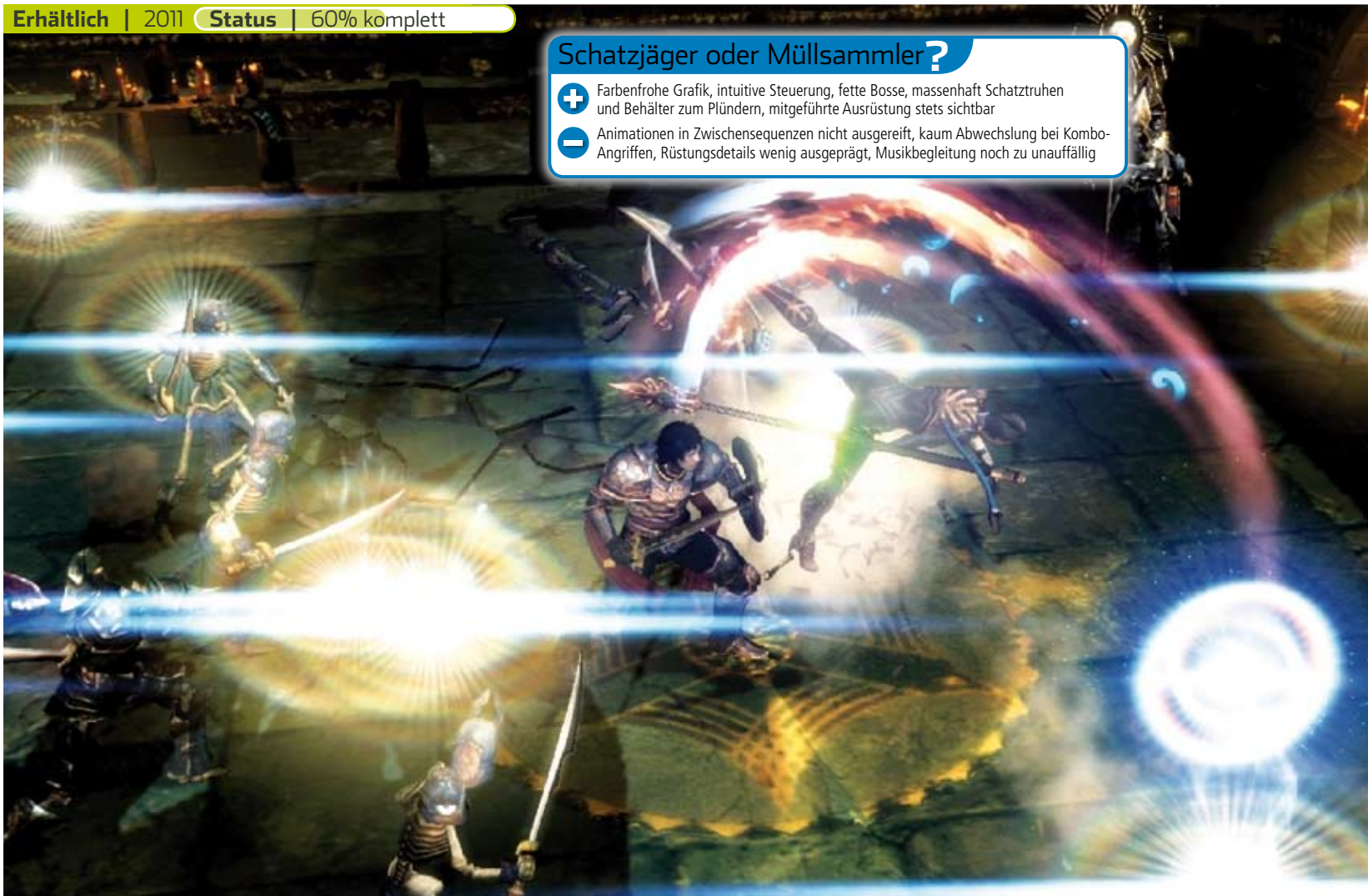
Ordentlich Holz vor der Hütte: Die Charakterzeichnung ist sehr Mainstream-orientiert.



Erhältlich | 2011 **Status** | 60% komplett

Schatzjäger oder Müllsammler?

- ⊕ Farbenfrohe Grafik, intuitive Steuerung, fette Bosse, massenhaft Schatztruhen und Behälter zum Plündern, mitgeführte Ausrüstung stets sichtbar
- ⊖ Animationen in Zwischensequenzen nicht ausgereift, kaum Abwechslung bei Kombo-Angriffen, Rüstungsdetails wenig ausgeprägt, Musikbegleitung noch zu unauffällig



1



✗ Ein Held mit Stimme

EIN RINGMENÜ SIE LAUT ZU MACHEN

Viel Zeit hat Entwickler Obsidian Entertainment in die zahlreichen Dialoge gesteckt, die komplett vertont sind und in der finalen Version auch deutsch synchronisiert erklingen sollen. Kommt es zu einem Gespräch, setzt »Dungeon Siege 3« – dem Trend von Rollenspielen wie »Mass Effect« folgend – auf ein Ringmenü. Mit diesem wählt man die gewünschte Antwortmöglichkeit aus, die typischerweise nur eine verkürzte Form des Satzes darstellt, den der Held dann in gesprochener Form von sich gibt. Schön: Witz und Ernsthaftigkeit sind in der Vorabfassung bereits gut ausbalanciert, was einen großen Teil dazu beiträgt, die Gespräche aufmerksam zu verfolgen.

2



✗ Ein Held ist nur so gut...

...WIE SEINE TALENTE

1 Zu Beginn des Spiels steht eine Vielzahl von Helden zur Auswahl. Magier, Krieger, Engel, Bogenschütze und weitere noch geheime Klassen. Diese definieren, mit welchen Waffen und Talenten man sich ins Abenteuer stürzt. Gewöhnungsbedürftig für Kenner der Serie, denn in den Vorgängerspielen waren die Protagonisten noch Alleskönner.

2 Durch Charakteraufstufung erlangte Talentpunkte investiert man in seine klassenabhängigen Fähigkeiten. Als Krieger den Schild ins Gesicht der Feinde schmettern, um diese kurzzeitig zu betäuben, oder mit dem Zweihänder blitzschnelle Stoßangriffe ausführen macht Laune und bringt Abwechslung in den Heldenalltag.

3 Jede Fähigkeit lässt sich insgesamt fünf Mal verbessern und raubt der sogenannten Fokus-Leiste bei Anwendung etwas Energie. Die Leiste wieder aufzufüllen ist jedoch ein Kinderspiel – einfach jede Menge Gegner umholzen. Ein simples, aber gut funktionierendes System.

3



Und außerdem?

■ Lokaler Koop-Modus zu zweit auf einem Bildschirm; praktisch: Auch während der Einzelspieler-Kampagne kann dieser Modus jederzeit aktiviert werden ■ Online-Modus, über den bisher noch nichts bekannt ist ■ Verschiedene End- und heldenabhängige Startsequenzen ■ Heldenwahl bestimmt die Charakterklasse, zur Auswahl stehen zum Beispiel Schwertkrieger, Magier und Bogenschütze

blass aus, tragen ziemlich texturarme Rüstungen und sorgen mit ihrer hölzernen Mimik und den leblosen Augen nicht gerade für Begeisterungstürme. Bis zur endgültigen Version des Spiels wird das allerdings noch kräftig optimiert, das verspricht zumindest Produzent Nelson.

Den ersten Checkpoint passiert, kommt es gleich zum ersten Atmosphäre-Highlight: Schwarzer Rauch schleicht unter den schweren Holztoren eines kleinen Schlosses hervor, aus dem rot-orangene Flammen an Stützpfeilern emporzüngeln und die Innenarchitektur in eine verkohlte Ruine aus Asche und einstürzenden Deckenbalken verwandeln. Ein trostloser, für Abenteuer aber irgendwie doch unglaublich anziehender Ort. Tiefer im Gemäuer liegen vier Leichen am Fuße einer Treppe – erdolcht und eindeutig nicht durch

das Feuer gestorben. Auf der Suche nach weiteren Hinweisen zu der hier aufgefundenen Zerstörung stellt sich plötzlich das ein, was diese Art von Spiel so einzigartig macht: das kaum zu kurierende Sammelfieber. 360 Live erappte sich immer öfter dabei, jeden Raum, jede Kammer und jeden Winkel abseits der eigentlich recht linear verlaufenden Level-Architektur nach mehr Gold und nützlichen Gegenständen zu durchsuchen. Wenig später der erste Hinterhalt – eine perfekte Situation, um das einprägsame Kampfsystem zu verinnerlichen. Mit der A-Taste schwingt der Krieger sein Schwert, durch wiederholtes Antippen vollführt er Kombo-Angriffe – das fühlt sich befriedigend an und funktioniert präzise. Die LB-Schultertaste wechselt zur Defensiv-Stellung und blockt Angriffe. Schiebt man den linken Analogstick in dieser Stellung in eine Richtung, vollführt der Held ein Ausweichmanöver. Was hier ziemlich rasant klingt, spielt sich in der Praxis leider etwas träge. Wuchtige Erdbebenhiebe, effektvolle Heilzauber und andere sehenswerte Spezialfähigkeiten lassen dieses Manko jedoch schnell vergessen. Sicher, wer Teil Eins und Zwei kennt, wird sich erst etwas warmspielen müssen. Dann allerdings stellt sich das wohlige »Diablo«-Gefühl schnell wieder ein: Reichtümer im gigantischen Inventar anhäufen,

Ausrüstungsgegenstände überprüfen, immer wieder gegen just gefundene tauschen und damit dann noch effizienter garstiges Fantasy-Getier und Bildschirmfüllende Bossgegner niederstrecken, etwa eine Hexe mit einer ganzen Armee sie beschützender Skelette – das ist's, was hier dauerhaft motiviert. Besondere Raffinesse verleiht dem Ganzen die Tatsache, dass ein Großteil der Gegenstände nach dem Zufallsprinzip generiert wird und somit kein Spieldurchlauf dem vorherigen entspricht. Hinzu kommt ein on- wie offline spielbarer Koop-Modus für mindestens zwei Spieler. Insgesamt also eine vielversprechende Produktion, die mit dem nötigen Feinschliff echtes Kauffipp-Potenzial mitbringt.

Maxi Trautmann

360

LIVE sagt...

An der Grafikschaube muss noch gedreht werden. Kämpfen und Sammeln überzeugen aber schon jetzt.

HITPOTENZIAL

7.5

von 10

Aufstand oder Niedergang?

- + Packend erzählte Geschichte, die fernsteuerbaren Drohnen garantieren eine Mordsgaudi, brauchbare KI-Mitstreiter, mitreißender, orchestraler Soundtrack
- Gegner-KI noch durchwachsen, stellenweise noch unausbalancierter Schwierigkeitsgrad, Waffen eher Standardkram

Und außerdem?

- Online bis zu 32 Spieler, spielt man in Teams – dann treten maximal 16 gegen 16 Spieler an ■ Benötigt den »THQ Pass«, um alle Onlinefunktionen zu nutzen – liegt jeder Originalversion bei ■ 48 Erfolge für 1.000 Gamerpoints ■ Die »Voice of Freedom«-Sonderedition ist aktuell nur für PC geplant ■ Deutsche Version laut THQ komplett ungeschnitten

Erhältlich | 11. März 2011 | Status | 85% komplett

HOMEFRONT

Stell dir vor, es ist Krieg. Das Chaos tobt jedoch nicht in irgendeinem fremden Land, sondern direkt vor deiner Haustür. Stell dir vor, ein vereintes Korea marschiert in deine Heimat ein und tötet deine Freunde, deine Familie, dein Volk. Und stell dir vor, du schließt dich ohne jegliche Kriegserfahrung dem Widerstand an und kämpfst jede Sekunde ums Überleben. Genau dieses fiktive Szenario erwartet dich in THQs erschreckend real wirkendem Konflikt-Shooter. 360 Live ist auf Einladung des Herstellers nach New York geflogen und durfte ausführlich Probe ballern...

Du wachst auf und ein Gewehr zielt auf dein Gesicht. Das wird kein guter Tag, wie der Pilot Robert Jacobs – das bist du – feststellen muss. Drei Soldaten der Koranischen Volksarmee, kurz KPA, begrüßen den Amerikaner unsanft mit seiner Verhaftung. Warum? Das gehört 2027 zum Plan der Korea-nischen Invasion der Vereinigten Staaten von Amerika: Jeder Zivilist wird festgenommen, jeder Aufmüpfige erschossen, keine Ausnahmen. Festgekettet auf der Sitzbank in einem Bus transportieren die Asiaten Jacobs durch die heruntergekommenen Straßen eines Dorfes. Überall liegen Trümmer, qualmen Hausruinen, durchwandern Gefangene die Kulisse. Nur eine gewagte Rettungsaktion bewahrt Jacobs vor seinem Verderben: Mit einem Laster rammen Mitglieder des Widerstands den Bus; das Vehikel kippt zur Seite, Jacobs kann entkommen – und schließt sich der Bewe-

gung an. Wohl wahr, die Zukunft in Kaos Studios' Ego-Shooter »Homefront« zeichnet ein düsteres Bild. Wie dunkel diese Visionen wirklich sind, das konnte 360 Live beim Entwickler in New York selber miterleben. Drei Kapitel und rund zwei Stunden Spielzeit später wird klar: Das hier ist kein gewöhnlicher Shooter. Vielmehr offenbart sich ein spielbarer Gefühls-trip mit erschreckend realem Szenario.

Auf den ersten Blick wirkt »Homefront« wie jeder Ego-Shooter dieser Tage. Mit der L1-Schultertaste wird der Gegner anvisiert, mit dem R1-Pendant geschossen; mit der A-Taste springt Jacobs über Zäune und andere Hindernisse. Und mittels B-Taste geht er in die Hocke, um seine Birne vor Bleihagel zu schützen. Doch schon beim genaueren Betrachten der Kulissen wird klar, dass hier mehr drin steckt. Denn statt auf den sonst üblichen Schlachtfeldern dieser Welt tobt der Krieg hier mitten in der amerikanischen Idylle, in Dörfern, Vororten, Kleinstädten. Zusammen mit Rianna, Conner und anderen Widerständlern kämpft sich Jacobs durch

Wohnzimmer, Supermärkte, Hinterhöfe – eben die Nachbarschaft direkt vor der Haustür. Hinzu kommt, dass hier keine Supersoldaten an die Front ziehen, sondern gewöhnliche Bürger. Folglich fällt das Equipment eher nüchtern aus: M4 Maschinengewehr, Super V SMG, M16 Gewehr, Scar-L Sturmgewehrgewehr, Diablo SMG – so was eben. Kaliber, die sich schon in anderen Shootern großer Beliebtheit erfreuen und hier, wie die knapp bemessene Munition, vorzugsweise gefallenen Gegnern entrisen werden. Eine überraschend fortgeschrittene Technologie stellen dagegen die äußerst praktischen Kampfdrohnen dar. Mit einem Fernglas markiert Jacobs in einer Szene zum Beispiel Ziele für seinen Goliath-Panzer. Fußsoldaten, Truppentransporter oder gar Helikopter – dem via RB-Schultertaste ausgelösten Raketenbeschuss des unbemannten Vehikels hält kaum etwas stand. Überhaupt hat die Gegner-KI in der aktuellen Preview-Fassung Jacobs und seiner Truppe noch

wenig entgegenzusetzen. Die ersten drei Kapitel sind selbst im Durchmarsch locker zu bewältigen. Nur zwei Stellen fallen aufgrund der Überzahl an Gegner frustrierend schwierig aus, sollen jedoch – so das »Kaos«-Team – noch besser ausbalanciert werden.

Was dagegen wirklich umhaut, sind die Szenen, die die Emotionen des Spielers im 15-Minuten-Takt bis an die Grenzen hochkochen: KPA-Soldaten exekutieren die Eltern vor den Augen eines Kindes, Flüchtlinge werden willkürlich niedergemetzelt, Gefangene in menschenunwürdigen Käfigen gehalten. In einer weiteren Szene stapeln die Koreaner Leichen ihrer Opfer in Massengräbern wie sonst die Stadtwerke Abfall auf der Mülldeponie. Um nicht entdeckt zu werden, legen sich Jacobs und seine Männer in die Gräber und bedecken sich mit Leichenteilen – makaber. Dass die schwarzmalerische Geschichte so beklemmend rüberkommt, liegt aber nicht zuletzt an John

kurz&knapp

Hersteller | THQ

Entwickler | Kaos Studios

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 32

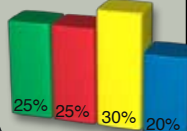
Xbox Live | ja

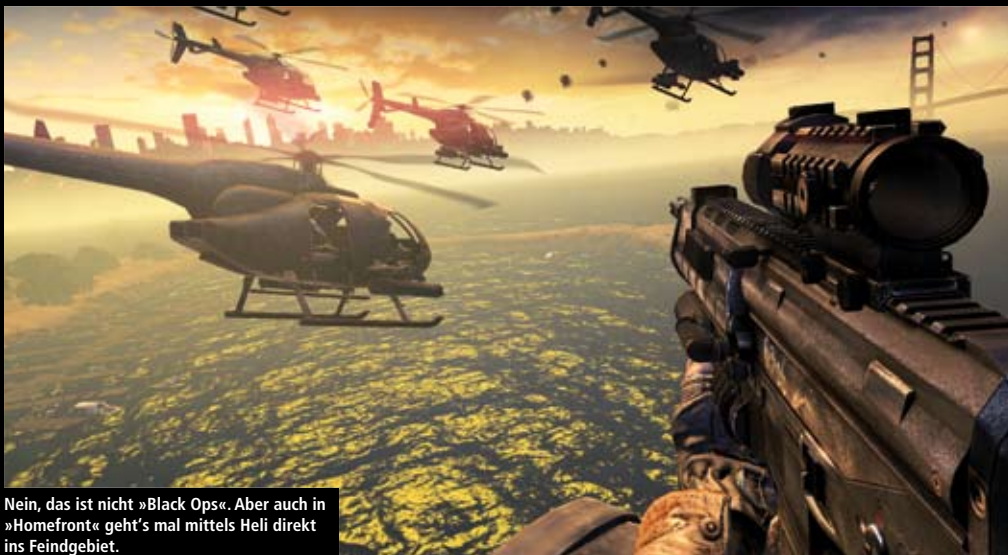
kurz gesagt

Emotionaler Konflikt-Shooter mit packender Story und umfangreichem Mehrspieler-Modus.

das ist drin

- Schlitzaugen
- Widerstand
- Drohnenkampf
- Koop-Sehnsucht





Nein, das ist nicht »Black Ops«. Aber auch in »Homefront« geht's mal mittels Heli direkt ins Feindgebiet.



Milius. Der Drehbuchautor hat sein Können bereits durch sein Mitwirken an den Hollywood-Streifen »Apocalypse Now« und »Red Dawn« unter Beweis gestellt. Hinzu kommt, dass die professionellen englischen Sprecher sich wirklich reinknien, ebenso wie die Jungs der Soundabteilung. Krass, wie das hier die Soundanlage mal so richtig durchpustet.

Des Weiteren kann »Homefront« in Sachen Grafik dank »Unreal Engine 3« schon jetzt überzeugen: Figuren, Vehikel und Effekte sind gewohnt detailreich, nur selten stören aufploppende Texturen und leichte Ruckler. Schade dagegen, dass die Kampagne ohne Koop-Modus auskommen muss. Immerhin ist Jacobs ständig in Begleitung unterwegs, der Gedanke würde sich somit nahezu aufdrängen. Kleines Trostpflaster: Die Computer-Kollegen sind nicht auf den Kopf gefallen und überzeugen durch eine vergleichsweise hohe Trefferquote. Wiederum nervig: Als Spieler läuft man den Kameraden fast immer hinterher und muss öfter Wartezeiten in Kauf nehmen, da nur die KI-Kollegen den Weg frei räumen können. Zudem dürfte die nur acht Kapitel umfassende Kampagne mit geschätzten sechs bis sieben Stunden Spielzeit relativ kurz ausfallen. Fallen die jedoch ähnlich intensiv aus wie der Einstieg der Kampagne, geht hier echte Konkurrenz für »Call of Duty: Black Ops« in Stellung – unter anderem auch deswegen weil der Mehrspieler-Modus sogar für bis zu 32 Spieler ausgelegt ist. Showdown im nächsten Heft!

Moritz Wanke

× Online...

...TOBT DER KRIEG

Abseits der üppigen Einzelspieler-Kampagne lockt ein mindestens ebenso umfangreicher Mehrspieler-Modus. Zwei Jahre früher und damit 2025 angesiedelt pumpen sich bis zu 32 Spieler in den Rollen von einer von sechs Klassen gegenseitig mit Blei voll. Zur Auswahl stehen Assault, SMG, Heavy, Tri-Burst-Assault, Sniper und Stealth. Wie mittlerweile üblich im Genre motivieren Bonuspunkte zu Abschüssen, Hilfestellungen und Eroberungen. Die sogenannten Battle-Points lassen sich in bessere Waffen, tödliche Drohnen und Technikspielereien investieren. Absolutes Highlight: Für 300 Punkte gibt's eine Überwachungsdrohne, die Ziele für die eigenen Scharfschützen markiert und Feinde für Kollegen durch Wände sichtbar macht.

Da hilft auch kein Ohropax: Ständig explodiert etwas, gehen Dinge zu Bruch, kreischen Zivilisten, zerbersten Gebäudeteile.



Benzin ist rar in den USA des Jahres 2027. Doch ist's auch der Lebenssaft, der den Widerstand am Laufen hält. Daher gelten die Benzinlager der Rebellen als bevorzugtes Angriffsziel der Koreaner.



360 LIVE sagt...

Überdurchschnittlich guter Ego-Shooter mit mitreißend gefühlsbetonter Geschichte. Leidet aber HITPOTENZIAL noch an Kinderkrankheiten.

8.0 von 10



✕ Vor dem Krieg

SO FING ALLES AN

Der Plot spielt zwar hauptsächlich im Jahre 2027, doch schon 16 Jahre zuvor trifft Korea laut Hintergrund-story erste Vorbereitungen für die Invasion der USA. 2011 rüstet das Land seinen Waffenvorrat auf, kassiert dadurch Sanktionen von der UN. 2012 stirbt der Diktator Kim Jong-il, sein Sohn Kim Jong-un tritt in dessen Fußstapfen. Bereits 2013 vereint er Nord- und Südkorea – zur Großen Koreanischen Republik. Anno 2015 steigt der Benzinpreis auf 20 Dollar je Gallone und destabilisiert damit die USA. Nur zwei Jahre später verliert der Dollar an Wert. Die Finanzierung des US-Militärs gerät ins Stocken, Auslandsposten müssen aufgegeben werden. 2018 infiltriert Korea ganz Japan, in den kommenden Jahren folgen weitere asiatische Länder. Schließlich der Supergau: 2025 fällt die angehende Großmacht über die USA her, kontrolliert schon bald Hawaii, San Francisco und weitere Teile des mittleren Westens. 2026 ist das US-Militär zerschlagen, Zivilisten werden gefangen genommen, Soldaten hingerichtet. Und dann kommst du...



Erhältlich | 22. Februar 2011 (USA) Status | 99% komplett

kurz & knapp

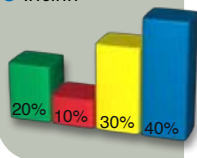
Hersteller | Epic Games / People Can Fly
Entwickler | Electronic Arts
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Schneller, schräger und völlig durchgeknallter Ego-Shooter mit wahn-sinnigen Gegnern.

das ist drin

- Ballerei
- Gewalt
- Brutalität
- Irrsinn



Bauchschuss oder Fleischwunde?

- ➕ Wahnsinniges und treibendes Spieltempo, ziemlich durchgeknallte Waffen, optisch einfach umwerfende Szenarien, kranke Gegner, gigantische Bosse, herausforderndes Abschusspunkte-System...
- ➖ ...das teilweise überzogen brutal daherkommt, viele Dialoge sind fast ausschließlich Aneinanderreihungen von unflätigen Flüchen und Schimpfwörtern

Und außerdem?

- Erscheinen in Deutschland absolut unklar, zu Redaktionsschluss war das Spiel gerade in der USK-Prüfung
- Erfolge wird's selbstverständlich geben
- Das Game sollte ursprünglich ein Third-Person-Shooter mit Deckungssystem werden
- Produzent dieser kranken Metzelorgie ist übrigens eine Frau: Tanya Jensen
- Die Epic Edition gewährt Zugang zur »Gears of War 3«-Beta

BULLETSTORM

Kranke Abschüsse, irrsinniges Tempo und eine deftige Portion roter Lebenssaft.

Wenn das nach Deutschland kommt, dann friert auch die Hölle zu: »Spezielle Tötungen repräsentieren die gewaltigsten Ausbrüche an Brutalität: Gegner können mit Explosivladungen auseinandergerissen, auf Pfähle gespießt und in Wände gebohrt werden, was in einem Zerbrechen der einzelnen Körperteile resultiert. Während des Fortgangs des Spiels konsumiert der Held Alkohol. Die Dialoge enthalten mannigfaltige Scherze mit Bezug auf Sexualakte, Geschlechtskrankheiten und den intimen Verkehr mit jemandes Mutter.« So staubtrocken, aber irgendwie witzig, fasst das US-Pendant zur USK, das Entertainment Software Rating Board, kurz ESRB, die jugendgefährdenden Inhalte des Ego-Shooters »Bulletstorm« zusammen. Und damit schaffen's die amerikanischen Jugendschützer nicht einmal ansatzweise, den bizarren und abgedrehten Flair dieses Games einzufangen. Im 26. Jahrhundert stranden die Weltraumpiraten Grayson und Ishi Sato auf dem Stygia; einer vollkommen absurden Welt, die offensichtlich nur von Wahnsinnigen, Irren und beläperten Mutanten bewohnt ist. Und

derer gilt es sich mit vierläufigen Schrotflinten, Maschinengewehren, Miniguns, Granaten-Kanonen und weiteren, noch größeren Kalibern zu erwehren. Natürlich nicht zu vergessen ein Energie-Lasso, mit dem die hässlichen Bastarde flugs eingefangen, herangezogen und durch die Gegend gewirbelt werden können. Doch das ist's nicht, was alleinig den Reiz ausmacht. Auch nicht der derbe Humor, die fantastisch-bunte Grafik oder die verrückten Kulissen Marke Verfallener-Garten-Eden. Stattdessen dürfte viele – nach Abschluss der Kampagne – wohl der Gedanke der Punktejagd, des Sich-mit-Freunden-Messen fixen. Aspekte, die im Mehrspieler-Modus besonders groß geschrieben werden...

Bekannt vorkommen dürfte vielen der Mehrspieler-Modus »Anarchy«. Denn ähnlich dem Horde-Modus aus Epics Kriegsmaschinerie treten hier vier Spieler gemeinsam gegen potenziell endlose Wellen aus immer stärker werdenden Gegnern an. Zunächst ein Dutzend tätowierter Verrückter, die mit Sicheln und Hackebeilen auf die Vierer-Truppe zustürmen. Kugeln pfeifen durch die Luft. Ein erster Kopfschuss. Bäm!

Ein Kopf platzt, ein Irokesenschnitt und ein Schwall Blut fliegen durch die Gegend. Dazu prangt der Schriftzug »Headshot 100+« in Neonschrift auf dem Bildschirm auf. Dann: Ein weiterer Wahnsinniger wird mit dem blauen Energielasso gefasst, schwirrt heran und fliegt dann, einen festen Stiefeltritt später, über ein Geländer. »Vertigo 100+« blinkt auf. Das sind die sogenannten Skillshots, kreative Abschüsse, die viele Punkte bringen. Dann Dauerfeuer auf die weiteren Durchgeknallten, die schon von den Mitspielern mit Granatgeschossen und Schrotladungen beachtet werden. »Team – Yoink 100+«, »Team – Brotherhood 550+« wirbeln über den Schirm. Ja, das ist's, worum's hier geht: Punkte sammeln. Gemeinsam und für sich selbst, indem die Gegner in besonders kreativer und kooperativer Weise umgenietet werden. Möglichst ohne selbst ein allzu baldiges Ableben hinnehmen zu müssen. Und das alles in einem solch Irrsinnstempo, dass kaum Zeit zum Luftholen bleibt.

Auch nicht gemächlicher: der Modus »Echo«. Der ist eigentlich ein Einzelspieler-Modus. Hier wird der Held in Abschnitte aus der Einzelspieler-Kampagne



× Groß, größer...

...GODZILLA?!

Freilich dürfen in einem Game wie »Bulletstorm« fette Boss- und Zwischengegner nicht fehlen. Und mit was die Polen in dieser Hinsicht aufwarten, das ist, wie der Rest vom Game, der pure Wahnsinn. Eine riesige Echse von fast 500 Metern Höhe mit Zähnen von der Länge eines 10-Tonner-LKWs. Godzilla würde daneben direkt niedlich wirken. Auch ein gigantisches, alles zermalmenes Stahlrad wurde in einigen Trailern schon imposant präsentiert. Fehlt eigentlich nur noch, dass King Kong höchstpersönlich mitmischt. Denn ansonsten halten sich die Macher der polnischen Spieleschmiede People Can Fly mit Infos zu weiteren Giganto-Gegnern noch zurück.

Krawumms! Auch von Fahrzeugen und bei hitzigen Verfolgungsjagden wird geballert – Berge an Schrott inklusive.



Echt hässlich. Die Gegner in »Bulletstorm« reichen von tätowierten Verrückten bis hin zu verknubbelten Mutanten und fetten Kerls mit Maschinengewehren.



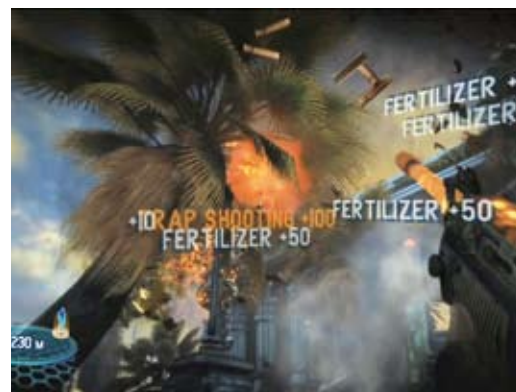
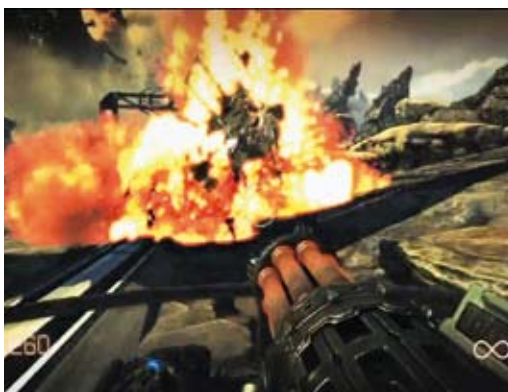
geworfen. Dialoge oder Zwischensequenzen gibt's nicht. Denn Ziel ist auch hier: kreativ killen, Punkte sammeln. Und zwar so viele wie möglich. Schließlich landet der erreichte Highscore in einer Rangliste, die jeder einsehen kann. Freunde werden sogar über neue Bestnoten direkt informiert und damit aufgefordert, sie zu knacken. Heißt für die Spieler: coole Kills am laufenden Meter. Darunter echt kranker Kram wie der »Flyswatter«, bei dem der Gegner mit dem Lasso durch ein Metallgitter gefeuert und in handliche Häppchen zerschmetzelt wird. Bringt 500 Punkte! Oder »Gag Reflex«, ein Halsschuss, der den Gegner... na ja, Dinge tun lässt. Alles recht harter Tobak, den – obwohl völlig überzeichnet – die USK wohl nicht gerne sehen wird. Eine Freigabe? Ziemlich ausgeschlossen. Und Kürzungen? Wohl schwierig. Wer dieses Game also zeitnah haben will, der wird es mit ziemlicher Sicherheit importieren müssen.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Selten wirft ein Game einem einen solch komprimierten Packen an Action, Irrsinn und HITPOTENZIAL Selbstironie ins Gesicht. Einfach verrückt.

8.5 von 10



Und außerdem?

■ Vier zumindest für die USA offizielle Vorbesteller-Pakete: das Doom Pack, das Fallout Pack, das Psycho Pack und das Spec Ops Pack – die ersten beiden enthalten spezielle Waffendesigns, Rüstungen und Kopfbedeckungen, die letzten beiden je eine exklusive Waffe, einen Waffenaufsatz sowie je eine Maske und ein Körpertattoo ■ Aktuell keine Unterstützung für Kinect und 3D-TVs geplant ■ Sind nicht genügend Mitspieler für eine Session verfügbar, übernehmen computergesteuerte Bots ihren Part ■ Details zu Erfolgen noch unter Verschluss

**NUR IN 360 LIVE:
EXKLUSIVE BILDER!
ENTWICKLER-INTERVIEW!**

BRINK™

kurz&knapp

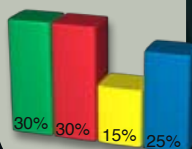
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Splash
Damage
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nimm teil an einem Krieg um Macht und Ressourcen, der auf einer schwimmenden Stadt entbrennt.

das ist drin

- Alle für einen
- Einer für alle
- Parkour-Fan werden
- Teamfähigkeit verbessern



Mit »Enemy Territory: Quake Wars« hat Entwickler Splash Damage aller Welt gezeigt, dass sie vor allem eins verstehen: die Kunst, innovative Mehrspieler-Konzepte auf die Beine zu stellen. Nun feuern die Briten, viele davon ehemalige »Counter-Strike«-Entwickler, »Brink« an den Start und versprechen: Wir können noch mehr, viel mehr! 360 Live macht die Probe aufs Exempel...

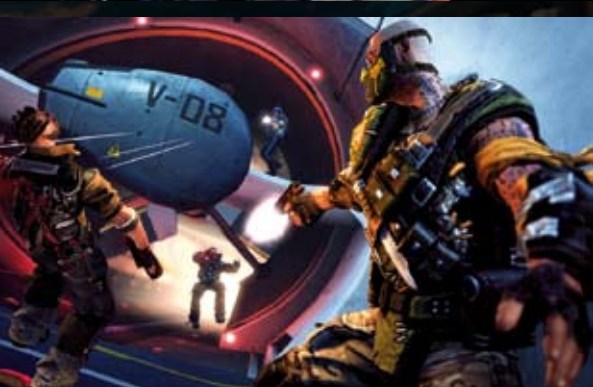
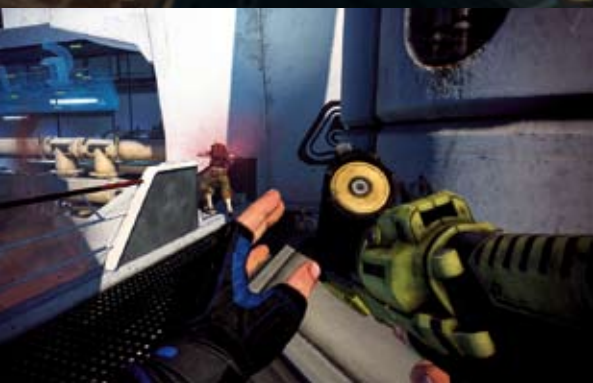
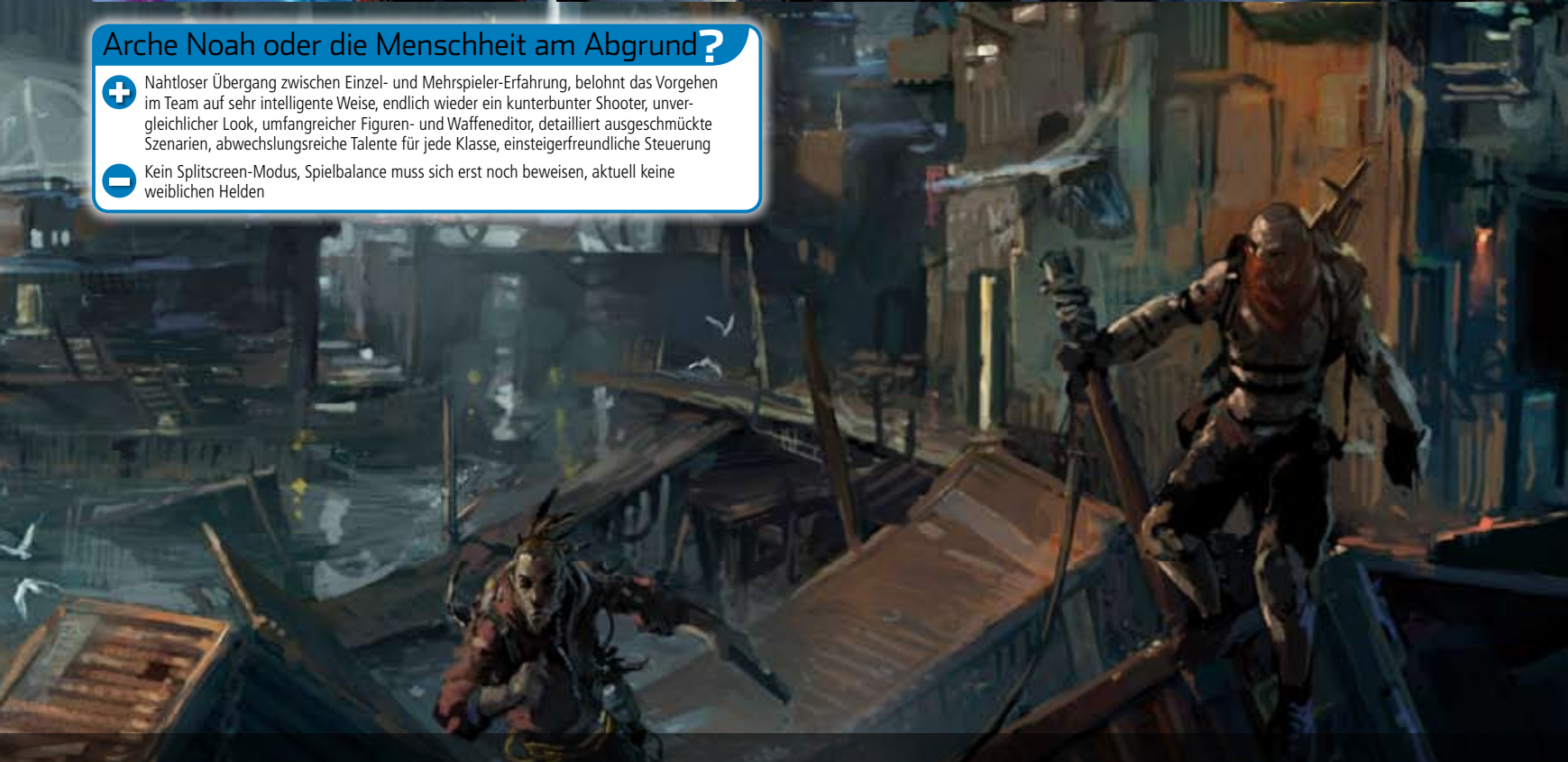
Die Welt im Jahr 2045. Das Projekt »Die Arche« steht am Rande des Abgrunds. Einst als fantastische Zukunftsvision einer »grünen Metropole« beworben, droht die im Pazifik schwimmende Mega-City nun von einem nahenden Bürgerkrieg dahingerafft zu werden. Wo kürzlich noch 5.000 Menschen in Harmonie und Frieden koexistierten, hausen mittlerweile 50.000 Erdenbürger dicht an dicht. Schuld an der prekären Bevölkerungsexplosion sind die stetig steigenden Meeresspiegel. Sie treiben immer mehr Heimatlose auf die Arche und machen das Chaos und die damit einhergehende Ressourcenknappheit perfekt. Entsprechend kommt es, wie es kommen muss: Zwei rivalisierende Lager bilden sich heraus, jedes davon mit ganz eigenen Vorstellungen, wie es mit der Arche weitergehen soll. Derweil die Sicherheitskräfte die Uhr am liebsten auf Anfang drehen, alle Schmarotzer vertreiben und so die alte Ordnung wiederherstellen möchten, hat der Widerstand vor allem ein Ziel: die gerechte Verteilung aller zur Verfügung stehenden Ressourcen. Das Resultat: Ein Pulverfass, das in der fantastisch gerenderten Introsequenz explodiert und dich mitten hineinwirft in einen Konflikt, bei dem vor allem eines nicht mehr zur Debatte steht – Verhandlungen. Es sei denn, sie werden mit Waffen ausgefochten.

Was dann folgt, ist jedoch nicht der typische Shooter, wie jeder ihn kennt, sprich ein Spiel, das einen dicken Trennstrich zwischen Einzel- und Mehrspieler-Kampagne zieht. Nein, in »Brink« verschwimmt diese Grenze so sehr wie bisher nur im mittlerweile eingestampften »The Crossing« von den Arcane Studios. Wie der britische Entwickler Splash Damage, Macher des herausragenden »Enemy Territory: Quake Wars«, das bewerkstelligt? Ganz einfach: mit einem Konzept, das ganz und gar auf Teamplay getrimmt ist. Statt die Kampagne wie so oft alleine oder maximal zu zweit oder zu viert anzugehen, bist du stets im Team mit sieben Kollegen unterwegs. Offline angegangen werden diese von der pffrigen KI gesteuert, wer online via Xbox Live spielt, holt sich Verstärkung aus Fleisch und Blut ins Boot. Und damit völlig unberechenbare Mitspieler, was den Reiz des Ganzen zusätzlich erhöht. Clever: Sind nicht genügend menschliche Spieler verfügbar, füllt die KI die leeren Plätze automatisch mit Bots auf. Das funktioniert übrigens jederzeit, also auch, wenn sich jemand kurzfristig aus einer Partie ausklinkt. Nach einem Telefonat mit dem Freund oder der Freundin wieder einsteigen? Ebenfalls kein Problem. Sehr schade hingegen, dass es keinen Splitscreen-Modus geben wird. Doch wer weiß, vielleicht schieben die Briten den ja noch als Gratis-Down-



Arche Noah oder die Menschheit am Abgrund?

- +** Nahtloser Übergang zwischen Einzel- und Mehrspieler-Erfahrung, belohnt das Vorgehen im Team auf sehr intelligente Weise, endlich wieder ein kunterbunter Shooter, unvergleichlicher Look, umfangreicher Figuren- und Waffeneditor, detailliert ausgeschmückte Szenarien, abwechslungsreiche Talente für jede Klasse, einsteigerfreundliche Steuerung
- Kein Splitscreen-Modus, Spielbalance muss sich erst noch beweisen, aktuell keine weiblichen Helden



load nach. Würde die Größe der Zielgruppe bei einem so Koop-lastigen-Konzept auf jeden Fall noch mal vergrößern.

FEUER FREI!

Alle Einstellungen vorgenommen? Dann los, der erste Auftrag im Arche-Bezirk »Container City«, einem einst strahlenden, jetzt jedoch heruntergekommenen Verladedock, wartet schon. Die Mission: Zusammen mit einem Stoßtrupp bulliger Sicherheitskräfte einen Schweißroboter zu seinem Ziel geleiten. Die ersten Minuten verlaufen ruhig. Friedvoll plätschern die Wellen des Pazifiks gegen die Mole, am wolkenverhangenen Himmel ziehen ab und an kreischende Möwen ihre Bahnen, während einige kräftige Sonnenstrahlen die gesamte Szenerie in ein schummriges Licht tauchen. Dass hier gleich die Hölle losbricht, darauf deuten zu diesem Zeitpunkt lediglich einige von provisorisch gekleideten Rebellen auf rostige Container gesprühte Schriftzüge Marke »Befreit die Arche!« hin. Und die eindringliche Stimme aus dem Knopf im Ohr: »Okay, wir machen das ganz nach Vorschrift. Waffen bleiben kalt. Rein und raus, bevor die überhaupt was merken. Hauptsache der Schweißroboter erreicht den Versorgungstrakt. Alle Hindernisse auf dem Weg sind umgehend zu eliminieren. Ingenieure, ihr haltet euch

bereit, falls Reparaturarbeiten notwendig werden.« Sekunden später überfliegt ein futuristischer Heli die Szenerie – ganz zum Leidwesen eines labilen, gebrochen Englisch sprechenden Kameraden: »Mist, jetzt sitzen wir auf dem Präsentierteller. Nun weiß jeder gottverdammte Rebelle, dass wir kommen.« Ein breitschultriger Kollege mit moderner Schutzweste versucht zu beruhigen: »Wenn sie schlau sind, halten sie ihre Köpfe unten. Wir erwidern das Feuer nur, wenn auch auf uns geschossen wird. Aber wenn ihre Finger nervös werden, dann macht sie kalt – ohne zu zögern!« Plötzlich einige Feuerstöße. KI-Kollege Nervenbündel hechtet hektisch in Deckung: »Wir werden beschossen! Fuck, wir werden beschossen!« Sein Team zeigt sich davon allerdings uneindrückt, schließlich folgen keine weiteren Salven. Dann aber geht's richtig ab. Dutzende Streifschüsse prasseln auf die überall montierten Wellblech-Platten hernieder, Funken sprühen, Hülsen kullern. »Okay, jetzt werden wir beschossen«, brüllt der Leutnant. »Waffen freigegeben, Formation einnehmen. Ihr sichert die Route, wir holen den Bot. Los, los, los!«

Bevor die Schlacht dann endgültig entflammt, sollte man jedoch dem nahegelegenen Terminal einen Besuch abstatten und sich für eine von vier Kämpferklassen entscheiden. Du kämpfst gerne an der Front, erledigst bevorzugt die Drecks-



Oben: Story-relevante Details verstecken die Designer bevorzugt in Spawn-Arealen, also Gegenden, in denen man nach dem Heldentod wieder ins Spiel teleportiert wird.

Links: Spiel doch, wie du willst: Wer mag, kann seine Figur offline bis zur höchsten Erfahrungsstufe puschen und erst dann online durchstarten.

Unten: Eine zusammenhängende Welt: An vielen Stellen im Spiel kannst du von einer Karte auf das Areal der dann folgenden blicken.



arbeit, stehst darauf, Dinge in die Luft zu sprengen, und mimst auch sonst gerne den menschlichen Vorschlaghammer? Dann ist der Soldat die beste Wahl. Ganz anders der Ingenieur: Er greift eher unterstützend in den Kampf ein, positioniert Geschütztürme an strategisch wichtigen Punkten, setzt motorisiertes Equipment wie besagten Bot instand, entschärft tödliche Minenfelder und peppt die Waffen seiner Teamkollegen auf, indem er ihnen mächtige Upgrades zuwirft. Dritte Charakterklasse im Bund ist der Sanitäter. Im Handumdrehen verarztet er so ziemlich jede kriegsbedingte Verletzung, ja, er hilft sogar halbtoten Kriegerern wieder auf die Beine. Für dieses Mal fällt die Wahl gleichwohl auf den hinterlistigen Spion. Seine Spezialität: perfekte Tarnung und damit einhergehende, fast vollständige Unsichtbarkeit – zumindest, wenn er nicht getroffen wird. In seiner Rolle ist es ein Leichtes, die gegnerische Basis zu infiltrieren, um anschließend Computerterminals zu manipulieren oder dem Feind mit etwas Scharfschützengespür in der eigenen Basis aufzulauern.

Im Anschluss folgt die Wahl der mitgeführten Waffen – ebenfalls über ein äußerst praktisches Ringmenü realisiert. Zufrieden mit der Auswahl? Prima. Und selbst wenn du's nicht wärst: Klassen- wie auch Waffenwechsel sind an den Terminals zu jeder Zeit möglich. Oder nach dem Ableben, während der Respawn-Timer herunterzählt.

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Behäbig rollt der Kettenpanzer-Bot seinem ersten Zielort entgegen, derweil das Team in einem gezielten Vorstoß ein den Weg blockierendes Sperrgatter mit Granaten in Stücke reißt. Die Rebellen reagieren umgehend, erhöhen die Frequenz ihrer Gegenangriffe. Was als kleines Scharmützel startete, ist nun ein qualmender Hexenkessel, aus dem es kein Entrinnen mehr



Das Spiel in Zahlen

Spielt im Jahr 2045, 2 rivalisierende Parteien: die Sicherheitskräfte und die Widerstandskämpfer, über 50.000 Bürger auf der Arche, modifizierte »id Tech 4«-Grafik-Engine, 8 Spieler pro Team, 4 Charakterklassen: Soldat, Ingenieur, Sanitäter, Spion; 16 Online-Charaktere pro Spieler, nach jeweils 5 Erfahrungsstufen erreicht man einen von insgesamt 20 Rängen; Dutzende freispielbare Waffen, Outfits und Perks.

» Waffen freigegeben, Formation einnehmen. Ihr sichert die Route, wir holen den Bot. Los, los, los! «

gibt. Bloß nicht zurückfallen, wann immer möglich nachladen, regelmäßig in Deckung sliden, um dann im richtigen Moment gezielte Feuerstöße abzugeben – nur so wirst du überleben; und kontinuierlich Erfahrungspunkte scheffeln. Letztere vergibt »Brink« für so ziemlich jede erfolgreiche Aktion: etwa Streifschüsse, Volltreffer, die Rettung eines verwundeten Kollegen und vieles mehr – die ständig aufploppenden »XP«-Symbole motivieren ungemein, am Ball zu bleiben. Besonders viele Punkte gibt's fürs Erfüllen von Aufgaben, die dem Erreichen des zentralen Missionsziels dienlich sind. Welche das sind, verrät das schon zur Charakter- und Waffenwahl eingesetzte Ringmenü. Einfach aufrufen, die nächste Aufgabe auswählen und schon weist ein Pfeil den schnellsten Weg zum Ziel. Der Effekt liegt auf der Hand: Jeder Mitspieler wird dafür belohnt, auch wirklich kooperativ zu spielen, den Teamerfolg voranzutreiben, etwas Nützliches zu tun. Sich dabei via Headset abzusprechen ist möglich, aber nicht zwingend notwendig, denn man hat ja ein klares Ziel vor Augen. In diesem Fall lautet es Informationsbeschaffung. Und zwar auf die harte Tour: Verhör eines am Boden liegenden Soldaten – eine Fähigkeit, die exklusiv dem Agenten vorbehalten ist.

WIE MIRROR'S EDGE, NUR BESSER

Auf dem Weg zum noch nichts ahnenden Opfer wird dir erstmals klar, wie einfach es eigentlich ist, sich in der Welt von »Brink« von A nach B zu bewegen. Kisten, Mauern, Zäune, kleinere Abgründe, Löcher in zerstörten Wänden – wie ein Parkourläufer mit jahrelangem Training überwindest du mühelos jedes dieser Hindernisse. Fantastisch, wie das Spiel alle damit verbundenen Bewegungen inszeniert: Immer wieder siehst du, wie sich die Hände deines Alter Ego irgendwo abdrücken, sich an Objekten hochziehen; hörst du, wie der virtuelle Recke vor jedem Sprung tief Luft holt, dann voll entschlossen losrennt und bei der Landung aus großer Höhe ein schmerzzerfülltes Geräusch von sich gibt. Splash Damage taucht das dabei zum Tragen kommende System auf den Namen S.M.A.R.T., die Kurzform für »Smooth Movement Around Random Terrain«, was frei übersetzt so viel bedeutet wie »geschmeidige Fortbewegung durch beliebiges Terrain«. In Gameplay-Deutsch übersetzt: Sobald du die Sprint-Taste gedrückt hältst, kannst du kreuz und quer durch die Level kraxeln, wie es dir beliebt, und gleichzeitig deine volle Aufmerksamkeit den bleihaltigen Gefechten widmen. Basierend auf der aktuellen Blickrichtung entscheidet S.M.A.R.T. von selbst, welche Bewegung in der jeweiligen Situation am



✱ Auf den Typ kommt es an

JE FÜLLIGER, DESTO TRÄGER

Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern auf Xbox 360 – »Team Fortress 2« mal außen vor – verfügt »Brink« über ein sehr detailliertes System zum Erstellen der eigenen Spielfigur. Körperbau, Archetyp, Haarfarbe, Gesichtsbemalung, Kopf- und Gesichtsbekleidung, Schutzkleidung, Tattoos, Narben, Hautfarbe, gesprochener Dialekt – gleich einem modernen Rollenspiel darf innerhalb dieser Kategorien kinderleicht zwischen Dutzenden Designs gewählt werden. Und damit nicht genug: Mit jedem Levelaufstieg werden immer neue Accessoires und Modifizierungen freigeschaltet, was ungemein anspricht. Auf das Verhalten der Spielfigur im Kampf wirkt sich gleichwohl nur die Gestaltung des Körperbaus aus. Schmächte Krieger sind besonders agil, stämmige dagegen besonders widerstandsfähig – aber eben träge wie eine Dampflokomotive. Wer sich nicht entscheiden kann, wählt den Normal-Typ, der die Vorteile beider Extreme kombiniert.

✖ Ausgefragt

IM GESPRÄCH MIT RICHARD HAM

Richard Ham ist schon seit Jahren im Geschäft. An über zehn Spielen für verschiedenste Plattformen hat er bereits mitgewirkt, darunter Dutzende Bestseller, allen voran die »Syphon Filter«-Reihe, »Tony Hawk 3«, »Die Sims« und »Fable II«. Seit 2008 ist Ham bei Splash Damage und verantwortet dort in der Position des Leitenden Designers sein bisher größtes Projekt: »Brink«. Mit 360 Live plaudert er über bizarre Spielsituationen, gestrichene Splitscreen-Funktionen und die Zukunft des Shooter-Genres...

360 Live: Richard, beschreib doch mal eine abgedrehte Situation im Zusammenhang mit einer bei euch im Büro durchgeführten »Brink«-Session.

Richard Ham: Oh, da gab es schon viele. Erst kürzlich passierte Folgendes: Der Feind positionierte einen MG-Turm relativ nah bei einem Spawning-Bereich. Ich also sofort hin, EMP-Granate gezückt und das Ding außer Gefecht gesetzt. Anschließend hab ich's umprogrammiert und einen Fernbedienungs-Adapter angestöpselt, mittels dessen man die Teile aus sicherer Distanz direkt kontrollieren kann. Anschließend hab ich dem Gegner stets vorgespielt, es wäre weiterhin sein MG-Turm, sprich: ich hab nicht sofort geschossen, wenn jemand um die Ecke gerannt kam. Dann, als man mir den Rücken zuwendete, hielt ich voll drauf. Erst nach fünf oder sechs Kills hat's das andere Team gemerkt – und den Turm in die Luft gesprengt. Mich jedoch haben sie nie gefunden. Es war wirklich ein Heidenspaß und ist ein perfektes Beispiel dafür, warum man in Brink auch Erfolg haben kann, wenn man kein Shooter-Profi ist: Schalte dein Gehirn ein und du wirst mindestens genauso gut sein wie die, die perfekt zielen und schießen. Kurzum: Wir versuchen wirklich alles, um möglichst viele Spieler für Brink zu begeistern.

360 Live: Was genau sind die Gründe dafür, dass es keinen Splitscreen-Modus gibt?

Richard: Eigentlich ist es ganz simpel: Es würde einfach zu viel Entwicklungszeit kosten, um das richtig hinzubekommen. Wir müssten zahlreiche Kompromisse eingehen, damit die Grafik in einem 2- oder 4-Spieler-Splitscreen ähnlich gut aussieht, wie wenn man nur online spielt. Wir haben den Zeitplan und unsere Ressourcen wirklich genau analysiert und dann entschieden, dass es einfach zu viel Manpower kosten würde, einem solchen Feature wirklich den letzten, so wichtigen Feinschliff zu verpassen. Stattdessen investieren wir unsere Zeit also lieber in eine Million anderer kleiner Dinge, um die Online-Erfahrung zu perfektionieren. Hinzu kommt: An »Brink« werkelt ein relativ kleines Team. Eins, was wahrscheinlich nur halb so groß ist, wie das, was dieser Tage die Norm darstellt. Umso mehr hoffen wir, dass dem Spieler das Resultat gefallen wird.

360 Live: Wie wird das Shooter-Genre deiner Meinung nach in, sagen wir, fünf Jahren aussehen?

Richard: Wir hier bei Splash Damage hoffen darauf, dass immer mehr Gamer zusammen spielen werden. Gemeinsam zu spielen, ist ein unglaubliche Chance, das Leben besser zu machen. Beispiel Paul Wedgwood, der Gründer und CEO unserer Firma: Er lernte seine Ehefrau über einen Freund kennen, den er für Online-Shooter begeistern konnte. Ist das nicht fantastisch: Die Lieben deines Lebens kennenlernen, nur weil du beim Online-Zocken neue Leute getroffen hast? Deshalb: Je mehr Spiele aus allen Genres diese Aspekte auch in Zukunft in den Mittelpunkt rücken, desto besser.

[Das vollständige Interview findest du online auf www.360-live.de]



Oben: David Johnston, der Level-designer der hier abgebildeten Karte »Container City« zeichnet auch für die legendäre »Counterstrike«-Karte »de_dust« verantwortlich.

meisten Sinn macht. Rennst du also auf einen vom Granathagel durchlöchernden Zaun zu, wird die Figur das Hindernis mit ziemlicher Sicherheit auf dem Boden entlangrutschend passieren. Spurtest du dagegen einer knapp zwei Meter hohen Wand entgegen, wird die Figur sie erklimmen. Es sei denn, du brichst die Aktion vorzeitig ab.

Klar, echte Shooter-Profis mögen S.M.A.R.T. skeptisch beäugen – um noch mehr Spieler für diese Art von Team-Shooter zu begeistern, ist es gleichwohl ein ganz fantastisches Werkzeug.

Den Verwundeten erreicht, folgt endlich die erhoffte XP-Dusche: Satte 300 Punkte sahnst du dafür ab, dass du ihm Details zur Positionierung von Feindstellungen entlocken konntest – was dem gesamten Team schlussendlich mehr Zeit zum Beenden seiner Mission verleiht. Welche Aufgaben als Nächstes im Ringmenü auftauchen, hängt von verschiedenen Faktoren ab: deiner Position auf der Karte, dem Fortschritt des Teams beim Erfüllen des Missionsziels und natürlich der Charakterklasse.

PERK-PARTY

Doch zurück zu den schon so häufig angesprochenen Erfahrungspunkten. Die investierst du nach jeder Runde in hilfreiche Waffenverbesserungen, neue Outfits und – die Perks aus »Call of Duty« und Co. lassen grüßen – neue, auf die Charakterklasse maßgeschneiderte Heldenfähigkeiten. »Downed Fire« beispielsweise ermöglicht es einem, selbst dann noch zu feuern, wenn man schwer verwundet am Boden liegt. »Kampf-Intuition« dagegen gibt dir einen optischen Hinweis, wenn ein weit entfernter Feind gerade auf dich zielt, während »Sense of Perspective« die Option anbietet, zu einer Third-Person-Ansicht zu wechseln – praktisch, um zu sehen, was um dich herum passiert. Oder »Ammo Boxes«: Diese Fähigkeit steht nur Soldaten zur Verfügung und erlaubt es ihnen, Kollegen auf dem Schlachtfeld mit neuer Munition zu versorgen. Wie in »Battlefield 2« bist du damit jedermanns bester Freund und sackst dafür zudem XP ein.

Blieben noch die im Kasten beschriebenen Outfits und die Waffenupgrades, die nicht minder vielfältig daherkommen. Bessere Schalldämpfer unterstützen Schleichfuß-Krieger, neue Zielfernrohre begünstigen Fernkämpfer, zusätzliche Frontgriffe steigern die Stabilität der Waffe, fettere Magazine erhöhen die Zahl der maximal mitführbaren Munition, während sogenannte Mündungsfeuerdämpfer den Rückstoß

✖ Designers Liebling

DIE KARTE SHIPYARD

Auf die Frage hin, welche »Brink«-Karte Design-Leiter Richard Ham am besten gefällt, antwortet er wie aus der Pistole geschossen: »Also mein absoluter Favorit ist Shipyard. Hier gibt's zwei Barrikaden, die die Verteidiger aktivieren können, um ein Ziel vor dem Feind zu schützen. Aber: Wenn sie das tun und sich fortan nur noch in ihrem so entstandenen Bunker verschansen, dann wird's ganz schnell gefährlich. Ohne gelegentliche Ausfälle seitens der Verteidiger werden die Angreifer nämlich im Nu die beiden Kommandostationen einnehmen. Einmal erobert, hat das dann zwei ganz entscheidende Vorteile: optimaler Munitionsnachschub und eine Upgrade-bedingte Verdopplung der Lebensenergie – Schützenhilfen, die die Schlacht früher oder später zugunsten der Angreifer kippen werden. Du siehst: Durch genau diese Art von Design-Entscheidungen bleibt Brink immer frisch, spielt sich jede Karte immer wieder anders und wird so einzigartig.«





✕ Klassenfahrt

UND WER BIST DU?

1 Soldaten sind die Frontschweine in »Brink«, die Männer fürs Grobe, die harten Jungs, die Furchtlosen. In der Regel tun sie vor allem drei Dinge: rennen, schießen und alles in die Luft jagen. Bei so viel Krawall kann es schon mal vorkommen, dass sie den sich leise von hinten anschleichenden Spion samt Kampfmesser in der Hand überhören. Böser Fehler!

2 Schwer verwundet worden? Dann flugs das Ringmenü aufrufen und den Sanitäter zu Hilfe rufen. Denn nur er ist in der Lage, dich wieder zurechtzuflicken, bevor dich der Feind eingültig abserviert, wie in dieser Szene zu sehen.

3 Ingenieure sind zwar nicht sonderlich gut bewaffnet, spielen ihre Trümpfe dafür an anderer Front aus. Beispielsweise indem sie defekte Geschütztürme wieder reparieren. Oder wie hier einem Roboter seine Marschroute per Befehlskonsole einimpfen.



verringern und so die Zielgenauigkeit erhöhen. Damit sich jedoch niemand die absolute Superwaffe zusammenschustert, beeinflusst das Anflanschen neuer Extras die verschiedenen Waffenattribute. Wer ein größeres Magazin wünscht, muss so zum Beispiel Einbußen bei der Nachlade-Geschwindigkeit in Kauf nehmen. Weitere Waffenattribute: verursachter Schaden,

Reichweite, Feuerrate, Genauigkeit, Stabilität und Ausrüst-Geschwindigkeit. In der angespielten Version wirkte vieles bereits gut ausbalanciert, der wirkliche Härtestest erfolgt jedoch erst mit dem Start der Beta. Wann genau die beginnt, das wollte Splash Damage noch nicht verraten. 360 Live tippt auf einen Termin innerhalb der nächsten acht bis zehn Wochen.

DER GEBORENE SIEGER?

Innovative Perks, durchdachter Waffeneditor, geniales Koop-Konzept, umwerfende Bewegungsfreiheit, prima aufeinander abgestimmte Charakterklassen, extrem abwechslungsreiches Leveldesign – inhaltlich hat »Brink« also schon jetzt alles, was einen echten Überflieger ausmacht. Bleibt die Frage, ob die Technik auf Basis der »id Tech Engine 4« mithalten kann? Die klare Antwort: Ja, sie kann, und zwar in jeder Hinsicht. Denn »Brink« ist nicht nur pfeilschnell, sehr detailliert und fantastisch animiert, sondern künstlerisch ein echtes Unikum. Insbesondere des markanten Comicstils wegen und weil sich die Briten nicht scheuen, mal wieder richtig tief in den Farbeimer zu greifen. Rebellen mit kunterbunten Tattoos gehören hier ebenso zur Tagesordnung wie nur Tarnfarben tragende

Frontschweine aus den Reihen der Sicherheitskräfte. Gleiches gilt für die Levelarchitektur und deren Farbgebung: mal klinisch rein, mal verrückt dreckig, mal ein Zwischending aus beidem – man merkt, dass die Designer ihr ganzes Herzblut in dieses Projekt gesteckt haben. Wirft man nun noch die rasant geschnittenen Zwischensequenzen, die Aussicht auf einen kontinuierlichen Nachschub an Download-Inhalten und die gewitzte Bot-KI in die Waagschale, bleibt unterm Strich ein Ego-Shooter, der zu seinem Erscheinen garantiert für Furore sorgen wird. »Black Ops« und »Battlefield«, zieht euch warm an!

Sönke Siemens



Die KI verhält sich überraschend intelligent, gibt zum Beispiel trägeren Klassen gezielt Feuerschutz, wagt auch mal den Alleingang, verarztet einen wann immer möglich und vieles mehr.

360 LIVE sagt...

Teamarbeit fällt dir schwer? Dann spiel mal »Brink«, und der Sinneswandel kommt im Handumdrehen.

HITPOTENZIAL Wird ein Fest für Shooter-Begeisterte!

8.5 von 10

Erhältlich | Mai 2011 | Status | 80% komplett

Konstruktiv oder destruktiv?

- Leistungsstarke »Geo-Mod 2.5«-Engine, tolle Physikeffekte, Zerstören macht Laune, innovative Waffen, packende Soundkulisse
- Verwaschene und graulastige Farben sind Geschmackssache, Aufgaben noch wenig anspruchsvoll, teils noch zu hektisch

Und außerdem?

- 50 Erfolge, unter anderem für das Finden aller Upgrades
- Vier Schwierigkeitsgrade ■ Demo geplant, Termin noch unbekannt ■ Zeitnah zum Start erscheint mit »Red Faction Battlegrounds« ein via Xbox Live Arcade erhältliches Multiplayer-Game mit Schwerpunkt auf Fahrzeugschlachten ■ Kurz vor Spielstart geht der TV-Film »Red Faction Origins« an den Start, der die inhaltliche Brücke zwischen »Guerrilla« und »Armageddon« schlägt

kurz&knapp

Hersteller | THQ
Entwickler | Volition Inc.

Genre | Third-Person-Action

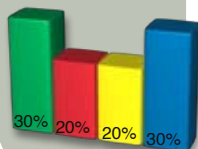
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Zerstörerische Fortsetzung der beliebten Kaputt-mach-Reihe mit neuem Helden, Waffen und Gegnern.

das ist drin

- Hammer
- Plasma
- Schrot
- Nano



RED FACTION ARMAGEDDON

Mach' kaputt, was kaputt macht!

Egal ob Haus oder Heim, ich schlag sie alle ein: Getreu diesem Motto schicken die Jungs von Volition uns ab Mai mit ihrem vierten Serienabnehmer bereits zum dritten Mal auf den Mars – natürlich wieder mit mächtigen Waffen im Gepäck, mit denen Zerstörungswütige aus der Third-Person-Sicht sprichwörtlich alles klitzeklein schlagen dürfen.

Zur Story: 50 Jahre sind seit den Geschehnissen von »Guerrilla« vergangen. Mit Darius Mason steht nun Aleks Enkel im Rampenlicht. Und der muss sich gegen blutrünstige Aliens behaupten, die plötzlich aus ihren Erdlöchern kriechen und wie nimmersatte Heuschreckenschwärme über alles und jeden herfallen, um ihren Energiehaushalt in Schwung zu bringen. Eine würdige Fortsetzung? Auf einem Anspiel-Event in New York hatte 360 Live nun erstmals die Möglichkeit, genau das herauszufinden.

Kenner der Vorgängerspiele dürften mit der Steuerung in Windeseile zurecht kommen: Mit dem Analogstick stapft Darius durch die oft verwinkelten, schaurig-düsteren Levelkomplexe, ein Tipper auf die

Back-Taste blendet einen praktischen Wegweiser ein. Der zeigt mit gelben Pfeilen am Boden den direkten Weg zum Zielort der aktuellen Aufgabe an. Mal muss man Schalter umlegen, mal Personen finden, mal einfach nur irgendwohin kommen – passabel, innovatives Missionsdesign sieht jedoch anders aus. Aber okay, ist ja nur eine 3-Level-Preview-Fassung und scheinbar haben die US-Jungs ähnlich viel Angst, Dinge rund um die Story zu spoilern wie Treyarch und Co. Fakt ist: Das Kernelement vergangener »Red Faction«-Teile zündet auch hier – wer nach Krawall-Action und Zerstörung lechzt, wird bedient!

Autos, Gebäude, ja im Grunde genommen alles kann Darius im Handumdrehen in Einzelteile zerlegen; mit Waffen, die man erlebt haben muss. So warten neben Klassikern wie Schrotflinte, Plasmakanone, Raketenwerfer oder Vorschlaghammer allerhand wirklich eindrucksvolle Schießprügel. Der Charge Launcher beispielsweise feuert nach kurzem Aufladen einen mächtigen Plasmaball ab, der im Radius von drei Metern garantiert alles auseinandernimmt. Wer lieber



Wie Art Designer Jasen Whiteside verrät, werden sich Retro-Fans auf eine Hommage an das PC-Spiel »Descent« freuen dürfen. Mit dem Raumgleiter auf Alienjagd? Klingt verdächtig danach.



1

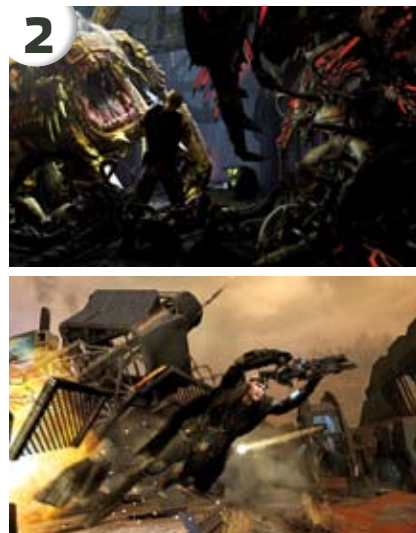


* Mit dem Hammer...

...AUF DIE OFFENE WELT

Überraschend kam anfangs die Meldung, dass Entwickler Volition auf eine offene Welt verzichtet. Kann Alec Mason in »Red Faction: Guerrilla« noch beliebig durch die Gegend tuckern, arbeitet Enkel Darius lieber Aufgabe für Aufgabe ab. In der spielbaren Vorabversion lag die Priorität auf Missionen Marke »Beschaffe Gegenstand X«, »Finde Schalter Y« und »Zerstöre oder repariere Objekt Z«. Und natürlich auf dem Vertrimmen des Alienpacks mittels Vorschlaghammer und Co. Durch den linearen Aufbau will Volition die Story besser und intensiver erzählen. Soll uns recht sein, solange man – wie in der Preview-Fassung eindrucksvoll unter Beweis gestellt – alles zu Klump kloppen darf.

2



* Der Mars, dein Feind

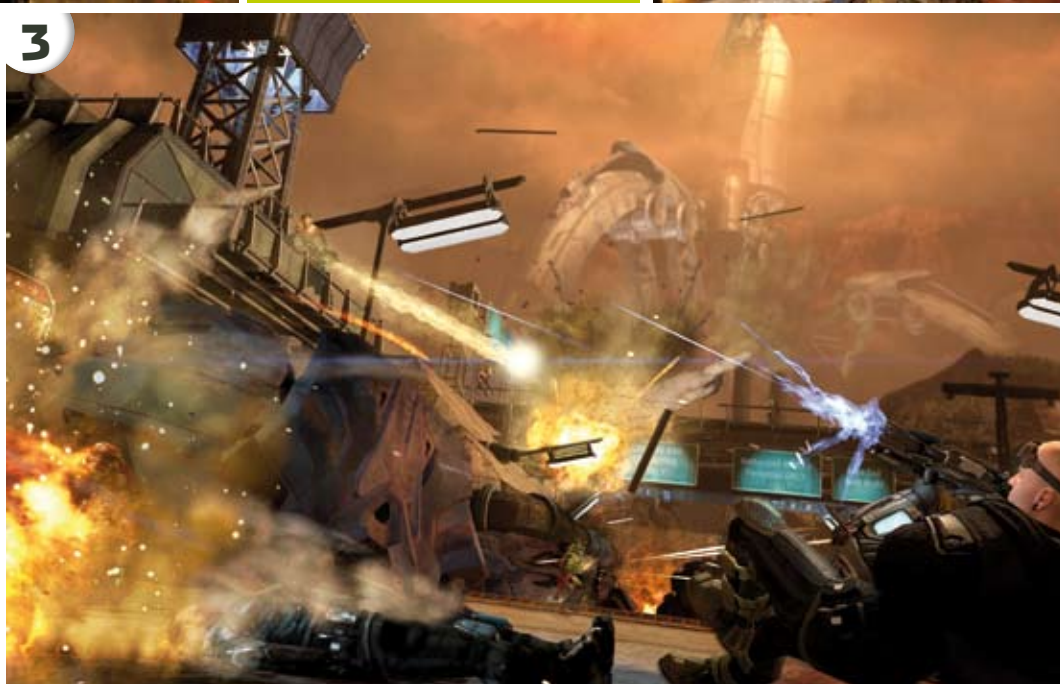
VON STIMME UND STÜRMEN

1 Neben Vorschlaghammer und Bleispritzen erweist sich SAM als Darius treuester Begleiter auf seiner Mars-Odyssee. Die Abkürzung steht für »Situation Awareness Model« und ist praktisch die innere Stimme, die Darius neue Aufträge erteilt.

2 Vorderstes Auftragsziel heißt jedoch immer noch: überleben! Und das ist angesichts des teils grotesk-gigantischen Alien-Gesocks, das sich durch die Marskanäle und Minenschächte stülpt, wirklich nicht so einfach.

3 Selbst wenn sich das Game zum großen Teil im finsternen Inneren des Roten Planeten abspielt – was definitiv zur beklemmenden Atmosphäre beiträgt – geht's hin und wieder auch an die Oberfläche, wo schon die nächste Gefahr lauert: Sandstürme bedingt durch Risse in der Atmosphäre und einen fehlgeschlagenen Terraforming-Prozess.

3



klinische Kriegsführung betreibt, greift zum Nano-Gewehr – das löst Getroffene gleich komplett in Luft auf. Redaktionsfavorit bleibt jedoch nach wie vor die Magnet Gun: einfach zwei verschiedene Objekte markieren, schon rasen sie aufeinander zu und zerbersten in tausend Teile. Heftig! Das klappt im Übrigen auch mit den gelben Krabbelspinnen, die oft wie Eitergeschwüre aus den Wänden platzen; und natürlich vielen anderen Feinden. Erst Gegner A kennzeichnen, dann Scherge B, schon erledigen sich die beiden mittels Frontalaufprall – Problem gelöst, Munition gespart.

Doch was machen, wenn man in seinem Zerstörungswahn zu viel demoliert hat oder zur Abwechslung mal etwas repariert werden muss? Ganz einfach: LB-Schultertaste gedrückt halten, schon streckt Darius seinen linken Arm aus und die blauen Strahlen der Nanoforge-Kanone frickeln das anvisierte Objekt ratzfatz wieder zusammen. Schwer zu glauben, aber gerade im Kampf erweist sich diese Wunderwaffe als äußerst praktisch. Etwa wenn's von allen Seiten Kugeln hagelt und dringend ein Schutzwall her muss. Weitere Lebensretter? Die zahlreichen Vehikel, auf die Darius an bestimmten Stellen zurückgreifen darf. Allen voran der »Leo«, ein

mächtiges, mit Gatling-Kanone und Raketenwerfer bestücktes Exoskelett. Einmal hineingeschlüpft, ist Darius dann kaum noch zu stoppen. Freilich steigert sich der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf – sogar vergleichsweise zügig. Gegner suchen immer effizienter Deckung, bekommen stärkere Waffen an die Hand und stürmen in immer größeren Mengen ins Bild. Manchmal geht's so heftig ab, dass Schießen und gleichzeitiges Ausweichen kaum mehr reicht, um das eigene Überleben zu sichern. Die Lösung: kampferleichternde Verbesserungen, die an sogenannten Upgrade-Automaten auf ihre Aktivierung warten. Genügend Kleingeld vorausgesetzt – hier blaue, überall in den Levels verteilte Schrott-Teile –, winken dann zum Beispiel bessere Rüstungsteile, eine gesteigerte Nachladefähigkeit oder die nützliche Option, anzeigen zu lassen, wie viel Energie ein Gegner noch hat.

Trotz so viel Ballerspaß plagen »Armageddon« dennoch einige noch auszumerzende Kinderkrankheiten. Punkt eins: Innovationen muss man, die NanoForge-Wumme mal außen vor, mit der Lupe suchen. Punkt zwei: Die Kämpfe gestalten sich oft so hektisch, dass bereits zielloses Durch-die-Gegend-Ballern reicht, um voranzukommen – irgendwann wird's schon

treffen. Ferner sind sich die gezeigten Areale und Gebäude noch zu ähnlich. Das führt schnell zu Orientierungslosigkeit, bleibt doch der Wiedererkennungswert aus. Ohne das GPS ist man hilflos aufgeschmissen. Überdies hält sich Volition zum weiteren Spielverlauf noch sehr bedeckt. Auch ist der Mehrspieler-Modus bislang so geheimnisvoll wie der Rote Planet selbst. Dennoch: Die Action treibt deinen Puls auf 180. Durchschnaufen? Vergiss es! Einmal angefangen verfällt man hier schnell in einen Rausch – und legt den Controller erst nieder, wenn auch wirklich jedes Alien röchelnd zu Boden gegangen ist.

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Augen-aufreißende Hau-drauf-Action mit grandioser, hochgradig zerstörbarer Kulisse und fantastischen HITPOTENZIAL Waffen.

8.5 von 10

Erhältlich | 24. März 2011 | Status | 80% komplett

CRYSIS 2

Qualitäts-Action aus Deutschland: 360 Live ballert sich durch die ersten Abschnitte der Kampagne, entdeckt unzählige Wege zum Glück und erklärt, warum das hier der Messias für Shooter-Profis werden könnte.

Am Anfang steht der Tod. Immer und immer wieder zeigt er mit dem knochigen Finger auf den Spieler, während er luthals in dieses Gelächter verfällt. 360 Live wird beim Besuch bei Crytek in Frankfurt erstochen, überfahren, zerbombt, zerschmettert und hinterrücks niedergestreckt. Keine Chance auf bleibhafte Erfolgserlebnisse. In den ersten Minuten der Kampagne von »Crysis 2« macht man öfter mit dem täuschend echten Asphalt von New York Bekanntschaft als Lindsay Lohan mit Drogentests. Denn was gerade beim Frankfurter Entwickler Crytek entsteht, ist aus einem Holz geschnitten, das es heutzutage kaum noch gibt: harte Action gepaart mit cleveren Feinden, die wiederum extrem stark und nur durch viel taktisches Feingefühl auszukontern sind. Ein bisschen wie der Veteranen-Modus von »Call of Duty: Black Ops« – nur, dass das hier gerade im normalen Schwierigkeitsgrad läuft.

Doch was genau ist eigentlich passiert? Wer sind diese Gegner, die »Call of Duty«-im-Veteranen-Modus-Durchspieler in nur einer Stunde ein gutes Dutzend Mal den Boden küssen lassen? Nun, sie heißen Seph – gut drei Meter groß, ziemlich hässlich, schwer gepanzert und kommen irgendwo aus dem Weltall. Die typische Alien-brut eben, die so gerne den Blauen Planeten zu ihrem neuen Nest machen würde. In »Crysis 2« lautet ihr erstes Op-

**KAMPAGNE
ERSTMALS
GESPIELT**

Elitesoldat oder Warmduscher?

- +** Bedrückende Kriegs Atmosphäre, taktische Action, sehr durchdacht designte Welt, gut ausbalancierte Nano-Kräfte, Wahnsinnsgrafik
- Feedback zu Waffentreffern fehlt nahezu völlig, Balance zwischen Nah- und Fernkampf hapert noch

kurz&knapp

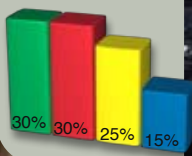
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Crytek
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Gegen eine Alien-invasion helfen nicht nur der Abzugsfinger, sondern auch Köpfchen und taktisches Feingefühl.

das ist drin

- Nano-Kräfte
- Abwechslung
- Edelgrafik
- Bleivergiftung



Schade: Im ersten Trailer bevölkerten noch zahlreiche Passanten die Szenerie – in der angespielten Fassung gab's keinen einzigen zu sehen.



✖ Scharfschützenpunkte

Der spezielle Anzug von Protagonist Alcatraz verfügt über den sogenannten Vzor-Modus. Eine taktische Ansicht, die – einmal zugeschaltet – im Level wichtige Orte speziell hervorhebt, etwa Munitionskisten oder Scharfschützenpositionen.

✖ Leveldesign zum Austoben

Wer möchte, kann über umgestürzte Busse und zerstörte Zugwagons kraxeln, durch Rohre kriechen oder andere, ganz neue Wege finden, um den Feind anzugreifen. All das ist auch dringend nötig, denn die Gegner sind extrem stark.

✖ Big Apple: Apocalypse Now

New York wurde von der Alienrasse der Seps nahezu vollständig zerstört. Brücken sind eingeknickt, Wolkenkratzer wie Kartenhäuser zusammengefallen. Doch das ist erst der Beginn der Invasion...

Und außerdem?

- Sechs Mehrspieler-Modi – zum Beispiel »Team Instant-Action«, was einem Team-Deathmatch im Sechs-gegen-sechs-Modus entspricht; in »Crashsite« müssen gestrandete Alien-kapseln schnellstmöglich erobert und anschließend möglichst lange geschützt werden ■ Auch im Mehrspieler-Modus trägt jeder Spieler einen Nano-Suit, der ihn auf Knopfdruck panzert, unsichtbar, schneller oder stärker macht; hinzu kommen knapp 20 Modifikationen – etwa um die Sprunghöhe zu verbessern
- Bildausgabe in stereoskopischem 3D mit entsprechendem TV möglich ■ Details zu Erfolgen noch unter Verschluss

fer New York. Als Supersoldat Alcatraz die Szenerie betritt, ist der Big Apple kollabiert, kilometerweit erstrecken sich Trümmer, vom Rockefeller Center zum Madison Square Garden. Die mächtigsten Wolkenkratzer der USA – größtenteils wie Kartenhäuser zusammengefallen – graben sich tief in die Erde und hinterlassen ein Szenario, das sich perfekter nicht eignen könnte für ein intelligentes Actionspiel.

LEVELDESIGN, ÖFFNE DICH

Der Ego-Shooter basiert zwar nicht auf einer offenen Welt, bietet aber sehr weitläufige Level,

die sich ohne Ladezeiten zu einem großen Ganzen verbinden. Das Tolle daran: Man hat permanent das Gefühl, etwas Neues zu entdecken. Etwa, wenn man durch Tunnel zu gut versteckten Ausrüstungsgegenständen robbt oder geheime Schleichpfade lokalisiert, die einen zu höher gelegenen Scharfschützen-Positionen führen. Sehr hilfreich ist dabei Alcatraz' Spezialanzug, der mit Nano-Partikeln gepimpt wurde. Dank Nano-Suit verwandelt sich ein normaler Elite-soldat damit in eine Multimillionen-Dollar-Kampfmachine, die seinen Träger per Druck auf die RB- respektive LB-Schultertaste unsichtbar oder kugelsicher macht. Wem das alles bekannt vorkommt, der hat vermutlich 2006 jenen PC-Shooter gespielt, der selbst NASA-Rechner mit Trockeneiskühlung ob seiner damals wirklich opulenten Grafik zum Röcheln brachte: »Crysis«. Die Geschichte jener Produktion ist schnell erzählt: Ein Alien-Raumschiff landet auf einer Insel im südchinesischen Meer – bereits Stunden später entbrennt ein internationaler Wettlauf um das seltene Artefakt. Die Nordkoreaner entsenden Truppen, die USA eine Eliteeinheit. Dummerweise war das Ganze nur ein Ablenkungsmanöver der Aliens, die kurzerhand die ganze Insel schockfrosten und plötzlich zur Gefahr für den ganzen Planeten avancieren. Was dann passiert, sei an dieser Stelle nicht verraten. In Stein gemeißelt ist dagegen: In »Crysis 2« kehren die Invasoren zurück, verwüsten New York, und nur Alcatraz kann sie aufhalten, weil sein Nano-Anzug in irgendeiner Form an das Mutterschiff der Außerirdischen gekoppelt ist. Oder so ähnlich. Denn viel will Chefdesigner Nathan Camarillo nicht zur Story preisgeben. Denkbar wäre jedoch, dass die USA die Nano-Materie der

Aliens genauer erforschen wollen, um die Substanz dann zu klonen und so eine ganze Armee an Supersoldaten zu erschaffen. Ein ähnliches Ziel verfolgt jedenfalls ein zwielichtiger privater Militärkonzern. Koste es, was es wolle, hetzt er seine Söldner auf den Helden, um den Anzug in die Finger zu kriegen. Wer den ersten Teil des Shooters nicht kennt, braucht sich übrigens nicht sorgen. Die wichtigsten Eckdaten der Story des Erstlingswerks werden in Rückblenden erzählt.

GANZ SCHÖN HINTERHÄLTIG

Was also macht diesen Shooter aus deutschen Landen so besonders? Es ist die Robustheit der Gegner, die einen immer wieder zu neuen Taktiken zwingt. Die Seps sind gepanzert wie ein M1-Abrams-Panzer der US-Armee, halten dem Kugelhagel eines kompletten Magazins aus einem FN-Scar-Sturmgewehr stand und können eigentlich nur mit viel Geschick bezwungen werden. Der Clou: Teil des Spezialanzugs ist auch ein Hightech-Helm, der auf Knopfdruck den sogenannten Vzor-Modus aktiviert. Dieser teilt das komplette Sichtfeld dann nicht nur in Sektoren auf, sondern zeigt optimale Scharfschützen-Spots auf und weist auf Munitionsvorräte in der näheren Umgebung hin. Des Weiteren ermöglicht einem die Mischung aus Nachtsichtgerät und Wärmebildkamera, Feinde durch Wände hindurch zu entdecken – perfekt für fiese

✖ Mach mir den Panzer

ZERSTÖRUNGSORGIE WIE IN »BAD COMPANY«?

Als 2006 »Crysis« auf PC erscheint, lässt der Top-Shooter aus Deutschland selbst hochgezüchtete PCs mit Technik für vierstellige Euro-Summen verzweifeln. Der Grund: Jede Palme, jeder Busch, jedes Haus, jedes Dach, jeder Zaun, jeder Stein wirkt unfassbar plastisch, fast schon wie aus einem Renderfilm. Obendrein lassen sich genannte und viele andere Objekte komplett zerstören – großartig! Und die Zerstörung in Crysis 2? Da müssen die Frankfurter Entwickler zumindest in der Konsolenfassung aufgrund von technischen Limitierungen zurückrudern. Ganze Häuserblöcke oder vollständige Brücken kann man – anders als in »Bad Company 2« – nicht komplett sprengen. Stattdessen sucht der Spieler nach cleveren Wegen durch ein postapokalyptisches New York. Nur hin und wieder wird es die Möglichkeit geben, beispielsweise ein Kioskdach zu erklimmen, selbiges einzureißen und so den darin verschaukelten Feind überraschend anzugreifen. Das klingt spannend, für das besondere Plus an Taktik wären jedoch deutlich mehr Zerstörungsmöglichkeiten wünschenswert.



✕ Die Cell

BLACK WATER IM »CRYSIS«-UNIVERSUM

1 Die Söldner des privaten Militärkonzerns Black Water gelten seit Beginn des Irakkriegs als besonders brutal. Ähnlich wenig Rücksicht auf Verluste nehmen die Cell, eine Eliteeinheit, die hier und da auch Soldaten im Nano-Suit in die Schlacht schickt und abseits der Alienspezies Seph die zweite große Feindgruppierung im Spiel darstellt.

2 Die Cell sind mit Sturmgewehren, Schrotflinten, Raketenwerfern und Schwarm-Raketenwerfern ausgestattet. Die Projektile letztgenannter Wunderwaffe stürzen sich wie ein Bienenschwarm auf ihr Ziel und explodieren in verschiedenen Stufen.

3 Unterstützt werden die Cell von Kampfhubschraubern, Panzern und – zumindest deuten einige Screenshots darauf hin – Mechs. Für den weiteren Spielverlauf prognostiziert 360 Live daher zünftige Duelle zwischen Nano-Suit-Kriegern und eben diesen Metallungetümen. »Lost Planet« lässt grüßen.

Hinterhalte. Kein Wunder also, dass der Helm schnell zum Dreh- und Angelpunkt des gesamten Gameplay-Konzepts avanciert. Denn die Aliens nutzen ihre eigene Technologie, ergo muss der Spieler seine eigenen Bleispritzen mit klassischer Munition auffrischen. Die wiederum liegt überall im Level in Kisten verteilt. Der clevere Spieler überlegt sich also eine Route, auf der möglichst viele Nachschubkisten rumliegen. Denn merke: Wer mit heruntergelassenen Hosen – also, ohne Munition – vor einem Alien steht, wird nicht lange überleben. Dementsprechend legt sich 360 Live beim Probespiel einen »kugelsparenden« Plan zurecht, lugt dann um die Ecke, geht in Deckung, aktiviert den Unsichtbarkeits-Modus, schleicht an einen Gegner heran und ballert erst auf seine Birne, wenn er in nächster Nähe steht. Dann schnell in den Panzerungs-Modus wechseln, die Kugeln der übrigen Schergen abfangen, wieder in Deckung und per Vizion-Modus schnell nach neuer Munition fahnden.

OH DU EDLE APOKALYPSE

Insgesamt fühlen sich die Levels sehr abwechslungsreich an, was vor allem an der Trümmerarchitektur liegt. Held Alcatraz schleicht durch Containerschiffe, die offensichtlich durch eine

Flutwelle mitten ins Herz von New York gespült wurden, klettert über die völlig ramponierte Freiheitsstatue und kämpft sich durch finstere Gänge, in denen herrlich atmosphärisch der Nebel wabert. Überhaupt hat »Crysis 2« beste Chancen, die Liga der grafisch beeindruckendsten Xbox-360-Spiele 2011 strahlend anzuführen: Gestochen scharfe Texturen und fantastisch voluminöse Explosionen treffen auf brillante Weitsicht und eine sehr hohe Detailfülle. Dazu gibt's extrem menschliche Gesichtsanimationen: aus einem Hinterhalt gerettete Soldaten – selten haben sie so erleichtert ausgesehen wie in diesem Spiel.

Echte Probleme gibt's aktuell eigentlich nur noch beim Treffer-Feedback und der allgemeinen Balance des Schwierigkeitsgrads. Anders formuliert: Weil die Seph so stark gepanzert sind, greift man öfter aus der Ferne an. Ob man trifft oder nicht, zeigen dann nur sehr schwer erkennbare grüne Blutspritzer. Ein bisschen mehr Splatter wäre in diesem Fall also gar nicht verkehrt. Außerdem ist es merkwürdig, dass die Biester auf der einen Seite gepanzert sind wie die Limousine des US-Präsidenten, man auf der anderen Seite aber einfach so mit Druck auf die X-Taste einen der Schleimspucker schnappen und ihm links und

rechts eine knallen kann. Anschließend lässt er sich im hohen Bogen gegen ein Wrack schleudern und ist sofort tot. Das will nicht zum Spielstil passen. Heißt: Generell sind Nahkampfangriffe aktuell noch viel zu effektiv, was vor allem dann unglaublich wirkt, wenn man aus einer ähnlichen Distanz mit SPAS-12-Schrotflinte, SCAR-Sturmgewehr oder Majestic-Revolver erst mehrfach draufhalten muss, um ähnlichen Schaden anzurichten wie mit beispielsweise einem Messer. Doch noch bleibt etwas Zeit fürs Feintuning. So viel ist sicher: Wer dieses Biest ab März im Hardcore-Modus durchspielt, hat wirklich was geleistet und darf sich guten Gewissens Schützenkönig nennen. Ehrlich jetzt.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Umwurfende Technik, fordernde Action, vielseitige Möglichkeiten – »Halo« und Co. müssen sich warm HITPOTENZIAL anziehen.

8.5 von 10

NEUTRINO

DIE SCHMIEDE
DER FINSTERNIS





DEAD SPACE™ 2



VISCERAL
GAMES



Bethesda
SOFTWARE
a ZeniMax Media company

© 2011 ZeniMax Media, Inc. Hunted: The Demon's Forge, Hunted: Die Schmiege der Finsternis, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with InXile Entertainment Inc. All Rights Reserved.

kurz&knapp

Hersteller | WB Games

Entwickler | Snowblind Studios

Genre | Action-Rollenspiel

Spieler | 1 - 3

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein Action-Rollenspiel mit herrlicher Mittelalter-Atmosphäre, viel Blut und einer Prise Taktik.

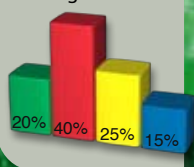
das ist drin

● Mittelalter Live

● Teamwork

● Absprachen

● Körperflüssigkeiten



Erhältlich | 2011 Status | 65% komplett



Gimli's Bruder packt die Klinge aus. Nicht im Bild: Dicker Blutschwall. Snowblind ist stolz auf den hohen Brutalitätsgrad.

DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN

Raue Sitten in Mittelalter: 360 Live lässt in Seattle Köpfe fliegen, fletiert Orks und rettet als Gefährten-Trio mit taktischem Kalkül das Auenland.

Es ist ein Meisterwerk. Ein Epos. Einer dieser wenigen Filme, die unvergessliche Momente schenken. Die Rede ist von »Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme«. Wenn vor der Entscheidungsschlacht um Helms Klamm starker Regen einsetzt, Blitze zucken, vom Unheil künden und das Aufstampfen abertausender Orks den Soldaten Rohans den Mut aus den Knochen saugt, stockt einem der Atem. Hersteller WB Games und Entwickler Snowblind Studios wollen in die Fußstapfen von Peter Jackson und J.R.R. Tolkien treten, sprich Schuhgröße Balrog. Sie wollen die »Herr der Ringe«-Geschichte fortführen und basteln gerade an einem Action-Rollenspiel, das voll auf Koop-Abenteuer geeicht ist. 360 Live hat die Macher

des Geheimtipps »Baldur's Gate: Dark Alliance« für die erste Xbox in Seattle besucht, die Ländereien rund um The Shire, Mirkwood und Barrow-downs im Dreier-Koop befreit und sich vom Künstlerischen Leiter in die Tiefen Mittelalters entführen lassen.

Respekt: Die Warner-Gefährten ziehen als erstes Studio mit der kompletten Lizenz aller Bücher und Filme los. Daraus ergibt sich eine sagenhafte, aber doch bekannt wirkende Welt, in der Hobbits in Erdhügeln wohnen und die Soldaten Gondors in gigantischen Festungen logieren. Obendrauf packt Snowblind eine ganz eigene Geschichte, in der zwar Aragorn, Gimli, Legolas und Gandalf hin und wieder eine Rolle spielen sollen, sich aber eigentlich alles um drei Koop-Helden dreht, die ihre ganz eigene Version der Jagd nach dem einen Ring spendiert bekommen.

Im Grunde verläuft die Geschichte parallel zu den Geschehnissen in den Büchern. In der ersten Mission trifft 360 Live im Auenland auf General Halbard, der in einer Zwischensequenz erzählt, dass ein Halbling einen mächtigen Ring auf-

bewahre, nach dem Sauron sucht. Ein Soldat Gondors habe ihn in letzter Sekunde vor den Schwarzen Reitern retten können. Die Rede ist natürlich von Frodo, der im Wirtshaus »Zum tänzelnden Pony« zum ersten Mal Aragorn begegnet. Die Aufgabe des Spielers: Saurons Soldaten den Weg abschneiden und so die sichere Flucht für Frodo gewährleisten. Da das Action-Rollenspiel voll auf Koop geeicht ist, nehmen neben 360 Live die Produzentin Ruth Tomandl und der Künstlerische Leiter Phil Straub Platz. Jeder wählt einen der drei Charaktere: Elb, Mensch oder Zwerg. Bei der Klassenwahl nimmt sich Snowblind einige künstlerische Freiheiten



Und außerdem?

- Koop-Kampagne für zwei Spieler via Splitscreen an einer Konsole; oder drei Spieler via Xbox Live respektive Systemlink.
- Drei Klassen: Elb, Zwerg und Mensch ■ Klar, Erfolge sind wieder mit von der Partie; aber über die Geheimhaltung wacht Sauron höchstpersönlich



Oh wie bist du schön. Nicht der Zwerg, aber die Lichteffekte.



✕ Herr der Ringe...

...TRIFFT AUF DANTE'S INFERNO

Um ein möglichst authentisches Abenteuer zu entwickeln, hat der Künstlerische Leiter Phil Straub mit seinem Team jede einzelne Zeile der drei »Der Herr der Ringe«-Romane genauestens analysiert. Herausgekommen ist eine erstaunlich düstere Version von Mittelerde, in der die neuen Gefährten auf wahre Monster treffen. Menschenartige Gestalten, aus deren Körper Ketten schießen, die das Fleisch aufschneiden und sie fürchterlich entstellen. Eiter tropft, das Blut brodelte. Auch die Szenarien erinnern stellenweise an den Höllentrip »Dante's Inferno«. So sind auf Konzeptzeichnungen unterirdische Gefängnisse erkennbar, in denen Feuer lodert und offensichtlich Folterknechte ihrer blutigen Arbeit nachgehen. In starkem Kontrast stehen helle Elbenstädte, die mit warmen Farben zum Sightseeing einladen.

Legolas-Volltreffer oder Frodo-Frust?

- +** Rollenspiel-Elemente entfachen Sammelfieber, drei gut ausbalancierte Koop-Klassen, die sich gut ergänzen, extrem atmosphärisch dank voller Buch- und Film-Lizenz
- Zu wenige Spezialfähigkeiten, in der Anspielversion noch kein wirklich epischer Moment



Ich rufe euch. Armeen der Finsternis. Ob die jedoch nur als Gegner oder wie in den Filmen und Büchern auch als Verbündete auftauchen, ist noch geheim.

und verwandelt die Soldaten Gondors in eine Mischung aus flinkem Schwertschwinger und exzellentem Bogenschützen, während Herr Zwerg bevorzugt mit Frau Axt ins Feld zieht. Die Elben verfügen als Waldläufer über arkane Kräfte, können Wind, Feuer und Wasser beeinflussen und mit einem Zauberstab orkische Grünhäuter mit Energieblitzen rösten.

DIE GEFÄHRTEN 2.0

Das Helden-Trio bildet quasi die neuen Gefährten, kämpft gegen Uruk-hais, Orks, Untote, Monsterspinnen, Wargh-Wölfe, Steintrolche und viele weitere Bestien. Sofort fällt auf, dass jeder Heroe seine spezielle Position auf dem Schlachtfeld einnimmt. Der bärtige Zwerg trägt eine mit Panzerplatten verstärkte Rüstung, schwingt einen Hammer, der locker doppelt so groß ist wie er selbst, und übernimmt den Job der Rampensau. Sprich er verursacht an der Front viel Schaden und fungiert vor allem bei Bossgegnern als Blocker, um so die Fernkampf-Kollegen zu schützen. Gimlis kleiner Bruder wiederum wird indirekt durch die Elbin geschützt, weil die eine Art pfeilsichere Schutzglocke herbeizaubern kann. Am spannendsten spielt sich gleichwohl der Schurke. Der kann als Soldat Gondors nicht nur exzellent mit dem Schwert sowie Pfeil und Bogen umgehen, sondern sich auf Knopfdruck zudem unsichtbar machen. Das kostet zwar Energie, die von einer Leiste am oberen Bildrand abgezwaht wird, sich jedoch nach gewisser Zeit wieder automatisch regeneriert. Des Schurken Job ist es, vor allem feindliche Fernkampf-Einheiten auszuschalten. Dazu macht er sich unsichtbar, schleicht an der Uruk-hai-Infanterie vorbei und stürmt dann zum Beispiel auf einen Hügel, auf dem sich Ork-Armbrustschützen verschanzt haben.

Das alles fühlt sich richtig gut an, weil das Kampfsystem sehr direkt wirkt. Außerdem wechseln die Helden je nach Waffe ihren Kampfstil. Mit zwei Schwertern rechts und links wirbelt der Schurke gleich Aragorn durch die feindlichen Horden, enthauptet Armbrustschützen und zerfetzt die Besatzung eines Katapults. Das macht nicht nur richtig Laune, sondern bringt auch Erfahrungspunkte.

GIB MIR FÜNF

Erfahrungspunkte lassen sich in zwei ver-

Emanzipiertes Mittelerde: Auch Frauen kämpfen und sehen dabei verdammt gut aus.





Der Levelaufstieg ist auch an der Kleidung sichtbar. Trug der Zwerg zu Beginn eine einfache Lederrüstung, ist es hier schon ein edler Plattenpanzer mit Gold-Intarsien.



Kammerjäger auf Spinnenjagd. Gefährlich wird's, wenn die Krabbler zu Dutzenden heranstürmen.



Arbeitsteilung: Der eine haut, der andere sticht und die Dritte heilt.

schiedenen Talentbäumen investieren. Mittels der klassischen Attribute Stärke, Vitalität, Intelligenz und Schnelligkeit legt der Spieler seinen Spielstil fest. Nahkampfsocken aus Zwergenhausen müssen vor allem kraftvoll zuschlagen können und einen hohen Rüstungswert haben. Für eine Magie-begabte Elbin ist die Intelligenz wichtig, um schnell Zauberkräfte wieder aufzuladen zu können. Der Schurke und Soldat Gondors lässt sich am vielseitigsten weiterentwickeln. Soll er lieber im Nahkampf stark austreten? Dann macht eine Punktevergabe wie beim Zwerg Sinn. Prädestiniert ist Schmidchen Schleicher allerdings für Assassinen-Jobs, denn hier ist Schnelligkeit Trumpf.

» Wir analysieren die Bücher mit Argusaugen. Nur ein Satz kann ganze Kriege enthüllen. Wir schreiben die größte Fantasy-Story aller Zeiten weiter. «

Phil Straub, Künstlerischer Leiter

Weiter geht's mit dem Fähigkeitenbaum. In der aktuellen Version gibt es vier Spezialfähigkeiten pro Klasse, die sich in fünf Stufen ausbauen lassen. Soll es erst mal die höhere Feuerrate für den Bogen sein? Oder sollen verschiedene Pfeile zum Einsatz kommen. Spezielle Pfeilspitzen können die Uruk-hai-Rüstung leichter durchbohren und generieren so mehr Schaden. Später avanciert der 08/15-Bogenschütze so zum Legolas-Verschnitt, darf drei Pfeile gleichzeitig verschießen, sie entzünden oder gar vergiften. Besonders Letzteres ist sehr effektiv bei längeren Bosskämpfen, beispielsweise gegen Trolle, zieht es doch seinem Opfer über längere Zeit konstant Energie ab. Der Zwerg setzt auf einen Kampfschrei und lockt auf diese Weise Truppen an, die sich bei guter Absprache in fiese Hinterhalte locken lassen. Blicke noch die Elbin. Sie levelt vor allem auf klassische Zaubersprüche und entfesselt beispielsweise einen arkanen Sturm, der Gegner umher schleudert. Prinzipiell hält sie sich aber eher im Hintergrund und sorgt sich als Heilerin um angeschlagene Kollegen. Entsprechend kann man die Reichweite ihres Schuttschirms massiv ausbauen. Solche Investitionen zahlen sich schnell

aus. Beispielsweise in der zweiten Mission, die durch Nebel umwaberte Grabkammern auf ein weites Feld führt. Hier wartet sodann eine Untoten-Armee, die von Steintrollen flankiert wird, welche ihrerseits mit gewaltigen Gesteinsbrocken um sich werfen. Imposant!

Wird das hier also der erhoffte Koop-Knaller? Die Zeichen stehen jedenfalls gut, da sich die Klassen fantastisch ergänzen, das Talentsystem viele Möglichkeiten zum Experimentieren bietet und im fertigen Spiel neue Waffen, wie der Hammer von König Thorin, ganz besonders heftige Spezialattacken, in diesem Fall ein Mini-Erdbeben, bewirken sollen. Weniger rosig sieht es bei Technik und Identifikation aus. Snowblind

verspricht zwar eine epische Geschichte, hat davon aber bisher nichts gezeigt; und ein namenloser Zwerg, der wenig redet, hat eben doch nicht die Strahlkraft eines Gimlis. Auch die Grafik ist ein zweiseitiges Andúril-Schwert. Auf der einen Seite extrem liebevoll und abwechslungsreich durch saftige Weiden im Auenland, eisige Bergpässe, die in die unterirdische Zwergenstadt Khazad-dûm führen, und zig andere Szenarien, auf der anderen Seite mit Effekten gespickt, die zuweilen noch zu lasch rüberkommen. Werden diese Ungereimtheiten jedoch noch poliert, strahlt das hier mit ziemlicher Sicherheit so hell wie die Aura von Gandalf dem Weißen.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Die faszinierende Welt von Tolkien als Gefährten-Abenteuer mit Koop-Modus. Bohrt Snowblind die HITPOTENZIAL Technik noch auf, wird's ein Fest.

8.0 von 10

Erhältlich | 11. Februar 2011 Status | 100% komplett



kurz&knapp

Hersteller | Namco

Bandai

Entwickler | Eden Games

Genre | Rennspiel

Spieler | 1 - 8

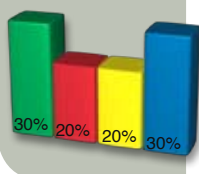
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Wettfahrten innerhalb einer Spielwelt, die so groß ist, dass man Tage braucht, sie komplett kennenzulernen.

das ist drin

- Rennen fahren
- Geld ausgeben
- Freundschaften schließen
- Luxusleben genießen



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Weil Autos nicht Nein sagen.

Reich zu sein ist wirklich nicht leicht. Jeden Morgen die gleiche Frage: Welcher Schlitten passt heute perfekt zum Wetter? Wieder der orangene McLaren '10 MP4-12C mit 608 PS? Oder doch lieber der Audi '10 TT-RS Roadster mit Schiebedach, um ein bisschen frische Luft zu schnappen – laut Wetterbericht soll es heute schließlich sehr sonnig werden. Hm, andererseits wäre auch der Aston Martin '09 One-77 eine gute Wahl – mit 335 km/h über die Autobahn zu pesen, um die silbrigen Kurven des weltweit auf 77 Stück begrenzten Flitzers ein paar neidischen Sterblichen zu zeigen, wird nämlich nie langweilig. Wobei, sollte es wirklich so schön werden, wie der Wetterkanal behauptet, könnte ich den Mercedes '09 ML63 AMG mal wieder auf 'ne Offroad-Spritztour ausführen. Einfach nur der Hammer, wenn der 90-Grad-V8-Motor mit seinen 630 Newtonmeter aufheult – absolut fantastisch! Aber nein, ganz anders. Ich mach's wie letzten Sonntag. Ich nehm den rote Saleen '05 S7 Twin Turbo. Dunkelbraune Leder-Innenausstattung, 760 PS, 6.300 Umdrehungen pro Minute, 399 Stundenkilometer und von null auf 100 in 5,9 Sekunden. Der Blickfang schlechthin! Und damit herzlich willkommen beim Offene-Welt-Racer »Test Drive Unlimited 2«.

EIN PARADIES FÜR PS-WAHNSINNIGE

Der Motor startet mit einem Brüllen, der Auspuff vibriert rhythmisch – jetzt bloß nicht nervös werden und im richtigen Moment Vollgas geben. 3...2...1 – die Reifen quietschen und qualmen, dann ziehen drei Kontrahenten vorbei. Mist, wohl doch etwas zu viel am Gaspedal herumgespielt. Verdammte, Zeit für eine konzentrierte Aufholjagd! Ok, noch mal durchatmen und dann mit einem gekonnten Drift ab durch die erste Haarnadelkurve. Ja, endlich läuft die Sache. Die In-Kurven-Bremser haben keine Chance. Und den Rest der Strecke geht's nur noch geradeaus – ein Kinderspiel für den Twin Turbo. Fünfzehn Sekunden später die wohlthuende Bestätigung durch den Rückspiegel: Die Konkurrenz frisst Staub, und zwar gewaltig. Ein tolles Gefühl!

Bevor man jedoch Freunden von packenden Duellen wie dem eben beschriebenen berichtet und das dekadente Luxusleben auf der als Szenario dienenden Party-Insel Ibiza richtig Fahrt aufnimmt, muss man sich für einen von sechs Charakteren entscheiden. Allerdings ist die Entscheidung eine rein optische, Auswirkungen auf das Fahrverhalten hat die Fahrerwahl keine. Nicht zufrieden mit dem vorgegebenen Look? Keine Bange, dank überall ansässigen Szenefriseuren, plastischen Chirurgen und Nobel-



Bildhübsche Tag- und Nacht-, sowie Wetterwechsel beeinflussen Optik und auch Fahreigenschaften.

2



× Erst bauen...

...DANN FAHREN

Alle Online-Herausforderungen absolviert? Trotzdem noch Bock auf heiße Rennen gegen PS-Wahnsinnige aus aller Welt? Dann mach doch selbst welche! Mit dem Herausforderungs-Editor kann jeder Spieler selbst die Straßen von Ibiza nutzen, um sie zu seiner Meisterschaftspiste umzufunktionieren. Im Editor-Menü gilt es zuerst, die Art der Herausforderung festzulegen. Zeitrennen? Positionskampf? Oder Geschwindigkeitsrennen? Die Wahl liegt bei dir. Mit einer Start- und Zielmarkierung wird die Strecke abgesteckt. Dann folgen die Details: Wie viele Spieler dürfen gleichzeitig teilnehmen und mit welcher Autoklasse? Mit welcher Geschwindigkeit muss die Ziellinie überfahren werden? Oder: Welche Bestzeit gilt es zu schlagen? Ist alles festgelegt, bleibt nur noch eine Probefahrt. Schließlich soll die eigene Herausforderung ja funktionieren. Belohnung und Wettensatz bestimmen, hochladen, fertig. Schon steht die Herausforderung für andere Spieler zur Verfügung und wird - hoffentlich - eifrig angenommen.

3



× F.R.I.M.

RISIKO ZAHLT SICH AUS

1 Damit auch das Umherkurven zwischen zwei Missionen nicht langweilig wird, gibt es F.R.I.M., das sogenannte »Free Ride Instant Money«-System. Zu Deutsch bedeutet das so viel wie: schnelles Geld durch freies Fahren. Dieses belohnt knappe Ausweich- und Überholmanöver sowie weite Sprünge und qualmende Drifts mit Geld. Nette Idee!

2 Einen Haken hat die Sache dann aber doch: Während man immer mehr Zaster auf einem Jackpot-Konto anhäuft, darf man sich keine Fehler erlauben. Schon die kleinste Kollision mit einem anderen Fahrzeug oder einer Steinmauer lässt den Pott auf null sinken.

3 Per Knopfdruck rechtzeitig abkassieren heißt folglich die Devise. Wer beherrscht und konzentriert fährt, kann in kurzer Zeit richtig abkassieren. 500 Euro Nebenverdienst auf dem Weg zur Waschanlage? In »Test Drive Unlimited 2« ein Kinderspiel.

1



Bonze oder Bettler?

+ Detailliert ausgearbeitete Fahrzeuge, gute und frei konfigurierbare Steuerung, XXL-Spielwelt ohne Ladezeiten, nettes Schadensmodell, viel Freischaltbares, hohe Motivationskurve

- Amateurhafte Synchronsprecher, wenig los in der Umgebung, kaum musikalische Untermalung, verkorkste Kollisionsphysik sorgt für Frust

boutiquen passt der Spieler sein Aussehen individuellen Wünschen später im Handumdrehen an. Die dafür gebotenen Möglichkeiten erinnern an »Die Sims 3«, zeigen jedoch auch gleichzeitig die erste Schwäche des Games auf: die Darstellung von Figuren. Charakteranimationen wirken hölzern, die Mimik ist oft so ausdruckslos wie die von Wachsfiguren – da wäre mehr möglich gewesen. Gleiches gilt für die in Spielgrafik stattfindende Story, die meist nach Schema F abläuft: Reiche Kinder bilden sich

Und außerdem?

- 57 Erfolge, etwa fürs Abstottern von 5.000 Kilometern
- Aktuell verfügbare Zusatzinhalte sind durch einen spiel-internen Marktplatz einseh- und herunterladbar
- Üppiger Online-Mehrspieler-Modus mit Gildensystem und verschiedenen Spielmodi

etwas auf die teuren Autos ihrer Väter ein, veranstalten Rennmeisterschaften und zahlen, haben sie verloren, fünfstellige Duellschulden mal eben aus der Portokasse. Bedingt durch zahlreiche unfreiwillig komische Momente kann der Plot trotzdem zeitweise amüsieren.

In der Summe betrachtet ist die Präsentation also eher wie eine gut ausgebaute Autobahn mit Baustellen denn ein perfekter Superhighway. Hauptproblem neben der faden Charakterzeichnung und der flüssigen, jedoch nicht bei 60 Bildern pro Sekunde liegenden Bildrate: der Mangel an Lebendigkeit innerhalb der Spielwelt. Abseits von im Wind wehenden Bäumen und Palmen, regelmäßigen Vogelsichtungen und einigen am Himmel schwebenden Flugzeugen wirkt alles sehr steril. Menschen gibt es in dieser Welt, außer in den Clubhäusern, nämlich keine. Sehr schade, denn ansonsten kann sich Ibiza – und später auch O'ahu – wirklich sehen lassen. Prunkvolle Villen, türkises Wasser, malerische Strände, farbenfrohe Vegetation und Sonnenauf- und -untergänge wie im Bilderbuch lassen echte Ferienstimmung aufkommen. Toll auch, dass man die ganze Insel ohne Ladeunterbrechungen erkunden kann. Doch das wahre Herzblut der Entwickler, das merkt man sofort, steckt in den Automodellen. Die trumpfen mit mustergültigen Spiegelungen sowie detaillierter Innenausstattung auf, die besonders in der Cockpit-

Ansicht voll zur Geltung kommt. Ledersitze oder Stoffbezüge, Armaturenbrett aus Holz oder Plastik, Digital- oder Analoganzeigen – die Liebe zum Detail spornt förmlich dazu an, einmal in allen der über 90 Wagen zu sitzen. Abgerundet wird der komplett lizenzierte Fuhrpark durch ein nettes Schadensmodell. Zwar berechnet das Spiel Karosserieverformungen bei Zusammenstößen nicht in Echtzeit, dafür gibt's jede Menge Schrammen und Beulen mit einem ziemlich realistischen Look. Manchmal kommt es sogar vor, dass Türen nicht mehr richtig schließen oder Stoßdämpfer scheppernd ihr Ende auf dem Asphalt finden. Und Reparaturen? Die werden durchgeführt, sobald man das eigene Gefährt in der Garage parkt – praktisch. Außerdem können Hobbybastler hier jedes Auto umlackieren, die Innenausstattung nach Wunsch einfärben, die Felgen wechseln, diverses Vinyl aufs Blech kleben und die Leistung tunen.

DER ZÜNDSCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

Damit der Aufstieg in die Liga der besten Underground-Fahrer und somit der Superreichen klappt, sind jede Menge grüne Scheine nötig. Die verdient man sich durch Erfolge in Rennwettbewerben gegen reiche Kids. Jeder Cup setzt dabei eine bestimmte Autoklasse voraus. An einer B4-Meisterschaft kann beispielsweise nur teilnehmen, wer ein entsprechendes Allrad-Vehikel, etwa den Volkswagen



✕ Anerkennung auf einen Blick

DAS LEVELSYSTEM

In »Test Drive Unlimited 2« kann jeder Fahrer seinen Charakter auf Level 60 hochstufen. Dafür benötigte Erfahrungspunkte erlangt man durch das Erledigen von Aufgaben, die sich auf vier Kategorien verteilen. Jede von ihnen setzt sich wiederum aus über 15 Stufen, die durch Meistern dazugehöriger Aktionen nach und nach erklommen werden, zusammen. Hier ein paar Beispiele: Je ausführlicher man das großzügige Straßennetz der Welt erkundet und so sein GPS mit neuen Daten füttert, desto schneller steigt der Erkundungslevel. Gewinnt man Meisterschaften, steigt der Wettbewerbslevel. Wer Autowracks findet oder durch Einkäufe neue Fahrzeuge der Garage hinzufügt, der erhöht seinen Sammlerlevel. Die letzte Erfahrungspunkte-Kategorie hört auf den Namen »Sozial« und belohnt die Interaktion mit anderen Spielern im Mehrspieler-Modus. Xbox-Live-Raser herausfordern, einen eigenen Club gründen, Clubrennen austragen – all das fließt hier mit ein. Apropos Clubrennen: Hier erfolgreiche Raser stauben exklusive Autos ab, die man nur auf diese Weise in den eigenen Fuhrpark integrieren kann. Das motiviert und fühlt sich fast wie bei einem Rollenspiel an. Jede erreichte Charakterstufe schaltet zudem neue Klamotten, Vinyls, Immobilien und Karossen frei. Erreicht die Spielfigur Level zehn, ist erstmals die Benutzung des Flughafens möglich, um so zur hawaiianischen Insel O'ahu zu gelangen. O'ahu dient in Teil Eins als Spielwelt und lockt in Teil Zwei mit neuen Herausforderungen.

Touareg V10 TDI, sein Eigen nennt. Den A6-Cup gewinnt man hingegen nur mit einem Asphalt-Flitzer, etwa dem Chevrolet Camaro 1LT. Das jeweils benötigte Fahrzeug lässt sich bei den überall auf der Insel verteilten Autohändlern erwerben, echte Anflüge von Sammelfieber inklusive. Jede Meisterschaft teilt die zu absolvierenden Rennen zudem in verschiedene Disziplinen auf: Gib Gas und rase so schnell wie möglich durch Checkpoints; setze dich an die Spitze eines vorgegebenen Teilnehmerfelds; zoomte durch die Straßen der Hauptstadt und halte die vorgegebene Geschwindigkeit so lange wie möglich ein, um genügend Punkte zu verdienen; rausche in einem Affenzahn an Blitzern vorbei, um horrenden Bußgelder zu kassieren – für Abwechslung ist gesorgt. Überdies beweist du dich in Eliminations-Rennen, die, ähnlich »Split/Second: Velocity«, jede Runde den Letztplatzierten aus dem Rennen werfen. Der Schwierigkeitsgrad stellt zumindest anfangs niemanden vor allzu große Probleme. Erst spätere Meisterschaften erfordern eine wirklich gute Streckenkenntnis und fehlerfreies Fahren – viele Neustarts sind die zuweilen frustrierende, jedoch auch anspornende Konsequenz. Wirklich störend fällt aber nur die seltsame Kollisionsabfrage auf: Immer wieder bleibt man beim Überfahren von kleinsten Hindernissen an diesen hängen. Ein mittelgroßer Busch, der ein 4x4-SUV zum Stehen bringt? Ziemlich unglaublich und entsprechend nervig. Dennoch überzeugt das Fahrverhalten, das eine wundervolle Balance zwischen Arcaderacer und Rennsimulation hinbekommt. Und wer's realistischer mag, der schaltet ESP, ABS, Automatik-Gangschaltung

und weitere Hilffsysteme einfach ab. Neben dem Ausfechten von Offline-Turnieren bilden vor allem drei Dinge die zentralen Gameplay-Säulen. Erstens: das Erkunden der Spielwelt und die damit gekoppelte Suche nach Autowracks und Foto-Spots – wer viele findet, wird mit neuen Wagen und Extras belohnt. Zweitens: das Managen der eigenen Luxus-Existenz, sprich der Kauf immer größerer Häuser mit immer opulenterer Einrichtung und immer großflächigeren Garagen. Alles Dinge, die dann in Säule drei zur Schau gestellt werden: dem Online-Modus.

UNTER PROLETEN

»Test Drive Unlimited 2« bezeichnet sich selbst nicht ganz zu Unrecht als MMOR - kurz für »Massive Multiplayer Online Racing«. Wer abseits von Herausforderungen und Meisterschaften mit seinen PS protzen will, sucht sich in der offenen Online-Welt einfach einen anderen Fahrer. Per Lichthupe fordert man den Kontrahenten heraus und begibt sich mit selbigem dann in eine der zahlreichen Online-Herausforderungen. Was darf's sein? Ein klassisches Rennen Mann-gegen-Mann? Ein Zeitfahren? Bis zu acht PS-Begeisterte dürfen sich in solche Online-Tummeleien einklinken und ums große Geld fahren - denn jede Herausforderung hat natürlich ein Hauptziel: das Preisgeld abzuräumen. Wenn nebenbei der eigene Name in den Online-Ranglisten ganz oben auftaucht, umso besser! Ruhm, Ehre und die Taschen voller Geld, was will man mehr? Kampagne, Online-Modus, Ranglisten, Herausforderungen: Eigentlich ist vom Spiel ja jede Komponente voll lauffähig. Warum also in dieser

Ausgabe trotzdem nur ein Preview, obwohl die Motoren doch schon am 11. Februar angelassen werden? Die Antwort: Hersteller Namco-Bandai will bis zur Veröffentlichung des Games mit der Testfreigabe warten, damit die Server gut gefüllt werden und die Online-Erfahrung nicht getrübt wird. Nicht hundertprozentig nachvollziehbar, tummeln sich doch auch in dieser - wohlgerneht vollkommen fertigen - Vorschau-Fassung schon genug Spieler, um die Online-Modi ausreichend auszutesten und für spaßig und abwechslungsreich zu befinden. Wie unser aktuelles Urteil lautet? Nun, »Test Drive Unlimited 2« ist nicht fehlerfrei, stellenweise unrealistisch und könnte gerade in puncto Lebendigkeit noch einiges reißen. Dafür zelebriert es die Liebe zum Automobil, zu rasanten Drifts und heißen Kurven wie kaum ein anderes Game. Und wenn sich die Sandstrände und Palmen von Ibiza im hochpolierten Lack meines Mercedes SLS AMG spiegeln und im Hintergrund das Meer rauscht, dann ist das ein optischer und seelischer Hochgenuss. Sollte man erlebt haben!

Maxi Trautmann / sv / sō

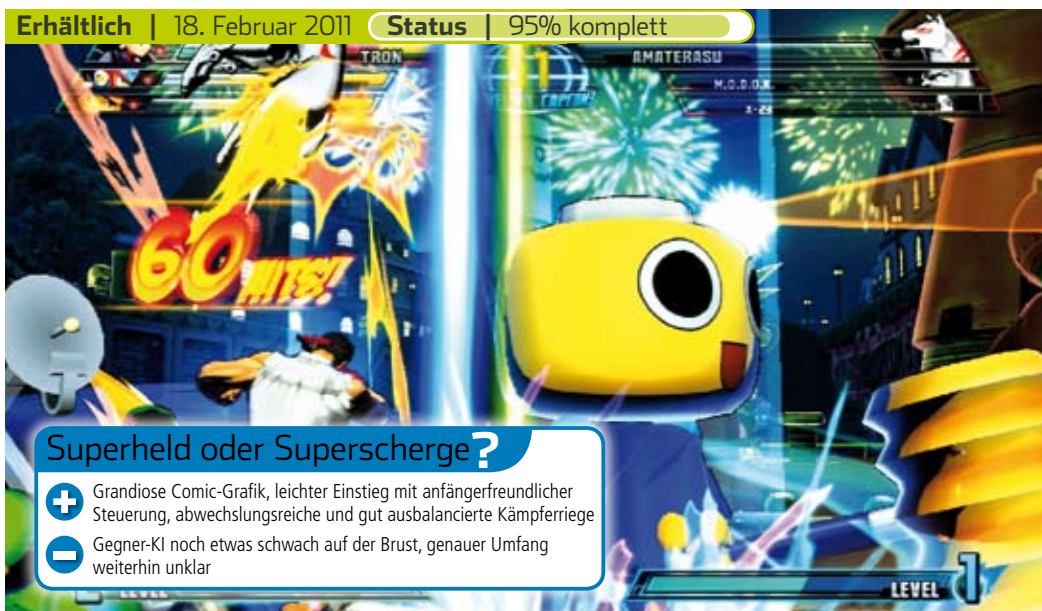
360 LIVE sagt...

Viel Kohle, viel Sonne und scharfe Kurven. Ein Seelenstreicher für PS-Checker.

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

Erhältlich | 18. Februar 2011 | Status | 95% komplett



Superheld oder Superscherge?

- Grandiose Comic-Grafik, leichter Einstieg mit anfangsfreundlicher Steuerung, abwechslungsreiche und gut ausbalancierte Kämpferriege
- Gegner-KI noch etwas schwach auf der Brust, genauer Umfang weiterhin unklar



MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Kleckern, klotzen, kloppen!

kurz&knapp

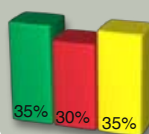
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom
 Japan
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Effektgeladene
 Drei-gegen-drei-
 Kämpfe mit Comic-
 und Videospiel-
 Helden.

das ist drin

- Grafik-Wucht
- Gameplay-Kick
- Effekt-Gewitter
- Spaß-K.O.



Je frischer das Jahr, desto kräftiger schlägt's ein – spätestens am 18. Februar. Dann nämlich prallen die Welten von Comic-Gigant Marvel und Traditionshersteller Capcom zum dritten Mal aufeinander. Wolverine und weitere gutgesinnte Superhelden vereinen sich mit Chris Redfield und anderen Videospiel-Legenden im Kampf gegen die Oberfieslinge Wesker, Dr. Doom und ihr dunkles Gefolge. Das Kampfsystem mit seinen spektakulären Ultra-Kombos und dem pfeilschnellen Tempo überzeugt schon jetzt. Wenige Wochen bevor sich die Drei-Mann-Teams nun endgültig mit Faust, Fuß und Feuerball die Energiebalken leerhauen, schickt Capcom eine letzte Vorabversion in den Ring. Darin enthalten: 30 prima ausbalancierte, 1A animierte, sehr gut zu steuernde Kämpfer – deren KI jedoch noch ein paar Trainingseinheiten vertragen könnte. Ja, noch schluckt der Computer selbst bei Anwendung einfacher Taktiken schnell Staub. Halb- und Viertkreis-Bewegungen zusammen mit einer der drei Aktionstasten für leichte, mittelstarke und schwere Schläge – schon vollführt der eigene Charakter eindrucksvolle Spezialangriffe und schickt die KI auf die

Matte. Wissenswert: Wer die seit »Street Fighter II« bewährte Steuerung als zu kompliziert empfindet, wechselt kurzerhand in den Einfach-Modus. Bereits beim Kombinieren einer Richtungs- und Angriffstaste fliegen hier dann die zerstörerischen Spezial- und alles vernichtenden Ultra-Attacken durch den Raum.

Als besorgniserregend sollte man die CPU-Schwäche jedoch noch nicht einstufen, schließlich ist gerade Capcom für seine ausgefeilte Gegner-KI in diesem Genre bekannt. Vielmehr scheint die neue Version dazu gedacht, einen intensiven Einblick in die Kämpferriege zu erhaschen – und die bereitet richtig Vorfriede. Da kloppen sich auf Capcoms Seite: Sir Arthur, Nathan Spencer, Ryu, Chun-Li, Crimson Viper, Zero, Tron Bonne, Morrigan, Felicia, Chris Redfield, Albert Wesker, Dante, Trish, Viewtiful Joe, Amaterasu und Haggar. Die Marvel-Kontrahenten: Captain America, M.O.D.O.K., Dormammu, Dr. Doom, Super-Skrull, Hulk, She-Hulk, Iron Man, Wolverine, Storm, Magneto, X-23, Spider-Man, Thor, Deadpool und Phoenix. Wie viele Charaktere insgesamt in den Kampf ziehen, verschweigt der

Hersteller leider. Aktuelle Gerüchten nach fehlen noch: Hsien-ko im Capcom-Aufgebot sowie Galactus bei Marvel; Akuma und Taskmaster müssen im Gegensatz zu allen anderen erst freigespielt werden. Weitere Kampfkünstler rücken als Download nach, etwa Jill Valentine und Shuma-Gorath. Wer und was darüber hinaus folgt, bleibt bislang geheim.

Auch Infos zu den verschiedenen Modi tröpfeln nur sporadisch ans Tageslicht. Neben einem Arcade- und Zwei-Spieler-Modus unterhält ein Missions-Modus mit charakterspezifischen Aufgaben – wie genau die aussehen, wusste zu Redaktionsschluss allerdings nur Capcom selbst. Dennoch: Fallen der endgültige Umfang und die finalen KI-Routinen nur ansatzweise so gut aus wie der Rest des Games, hat der Spielspaß hier schon gewonnen. Finaler Schlagabtausch im nächsten Heft.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Wenn Umfang und Gegner-KI mit dem hohen Niveau von Grafik und Gameplay mitziehen, schlägt das hier HITPOTENZIAL richtig ein.

8.5 von 10

Erhältlich | 11. März 2011 | Status | 90% komplett



Rudelführer oder Schaumschläger?

- + Geniale Spielmechanik, knuffiges und gleichsam bizarres Design, viele unterschiedliche Sterbeanimationen, fordernde und sehr abwechslungsreiche Rätsel
- Die derzeitige Vorabversion bietet keinen wirklichen Grund zur Kritik – höchstens vielleicht die aktuell nur englischen Bildschirmtexte



kurz&knapp

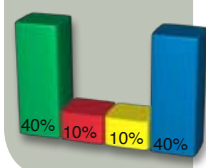
Hersteller | UTV
Ignition
Entwickler | Hothead
Games
Genre | Geschicklich-
keit
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Prickelndes Spiel-
konzept mit
extremem Sucht-
potenzial.

das ist drin

- Zusammenhalt
- Ausreißer
- DNA-Sammler
- Massensterben



SWARM

Der Gruppenzwang der Evolution.

Nur wenigen Download-Titeln gelingt es, ernsthafte Akzente in Sachen Einfallsreichtum zu setzen. Das Knobel-Jump-and-Run »Braid« aus dem Jahre 2008 ist ein solcher Fall – und wurde entsprechend mit Preisen für seinen Mut zur Innovation überschüttet. Nun, 2011, schmieden die kanadischen Entwickler von Hothead Games, Macher der »Death Spank«-Reihe, an einem ähnlich vielversprechenden Eisen. In »Swarm« erhältst du die Kontrolle über eine 50 Mann starke Truppe kleiner Knubbelmänner. Das Besondere daran: Der linke Stick steuert den ganzen Pulk, das Lenken einzelner Individuen ist nicht möglich. Allein daraus resultiert ein völlig neuartiges Spielgefühl. In einer Fantasiewelt, die sich von Magma gefluteten Höhlen bis hin zu todbringenden Industriekomplexen erstreckt, durchläuft man mit seinen Schützlingen dutzende Spielabschnitte voller fieser Fallen und anderer Gefahren. Zentrale Aufgabe: Die kleinen Blaumänner aus einer Art Draufsicht möglichst zahlreich ans Level-Ende delegieren und dabei einen Großteil der in der Gegend verstreuten Fremd-DNA

einsammeln. Doch Vorsicht! Der Weg zum Ziel ist meist ein wahrer Spießroutenlauf. Überall lauern tödliche Abgründe; warten Minen, Kreissägen, Flammenwerfer und andere Tötungsmechanismen darauf, das Rudel im Handumdrehen zu Ursuppe zu verarbeiten. Glücklicherweise muss immer nur eine einzige »Schwarmite« den nächsten Checkpoint erreichen, bei dem die Gruppe dann meist wieder neu aufgestockt wird. Um den etlichen Gefahren dennoch zu trotzen und möglichst viele Schützlinge vor dem Exodus zu retten, kann der Spieler seinen Schwarm per direkter Steuerung eine Vielzahl von Aktionen ausführen lassen. Beispielsweise führt ein Antippen der RT-Schultertaste dazu, dass sich die Schergen ganz eng aneinanderschmiegen, so dass man schmale Wege und mit Fallen gespickte Korridore leichter passieren kann. Drückt man währenddessen die A-Taste, bilden die Schwarmmitglieder zudem wie Zirkusartisten eine Räuberleiter im freien Raum – eine äußerst wackelige Angelegenheit, ohne die das Erreichen hoch gelegener Objekte aber nicht möglich wäre. Die LT-Schultertaste bewirkt indes,

dass sich der Schwarm in Kreisform weit über das Gelände verteilt, was zwar oft den Tod einiger Untertanen nach sich zieht – aber das Überleben der Gruppe an sich sicherstellt. Doch das Aktionsspektrum reicht noch wesentlich weiter, und so bringt man seinen Schwarm bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit dazu, Sprünge durchzuführen, zu klettern, Gegenstände zu schmeißen und vieles Nützliches mehr. Dass auch hierbei immer wieder Unschuldige ins Gras beißen, damit der Rest weiterkommt, ist beabsichtigt. Insofern erinnert »SWARM« stark an den PC-Klassiker »Lemmings«, bietet allerdings aufgrund des eigenständigen und herrlich bizarren Designs einen ganz eigenen Charme. Bereits Mitte März beginnt das Abenteuer der glupschäugigen Rasselbande – Test im nächsten Heft!

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Süffisanter Überlebenskampf am Fuße der Nahrungskette – wird großartig!

HITPOTENZIAL

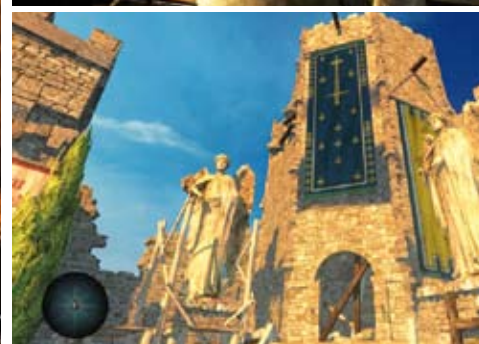
8.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2011 Status | 85% komplett



Schwertmeister oder Dolch-Azubi?

- +** Mehrspieler-Modus jederzeit start- und beendbar, komplett auf Deutsch, umfangreiches Aufleveln der Fähigkeiten, hübsche Lichteffekte
- Schlauchlevels langweilen, die Grafik ist schwach, das Mittelalter-Gefühl will noch nicht zünden



kurz&knapp

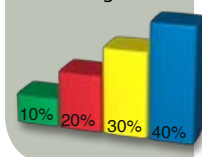
Hersteller | Kalypso
Entwickler | Haemimont Games
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Templer-Action im
 frühen Mittelalter
 mit Rollenspiel-
 Anleihen.

das ist drin

- Fiese Monster
- Gral suchen
- Koop-Action
- Schwertgeklirr



THE FIRST TEMPLAR

Quel massacre!

Kurz nach dem Jahreswechsel stattet Hersteller Kalypso 360 Live einen Besuch ab und hat ein fortgeschrittenes Exemplar von »The First Templar« im Gepäck: ein Koop-lastiges Action-abenteuer um den französischen Tempelritter Celian und die als Ketzerin angeklagte Adelige Marie. Wir schultern Breitschwert und Armbrust und machen uns auf die Suche nach dem Heiligen Gral. Wozu? Das erfährt der Spieler im Verlauf des Abenteuers in Form von Zwischensequenzen und versteckten Schriftrollen. Die Essenz hier in Kurzform: Celian und Marie müssen den gestohlenen Heiligen Gral wiederbeschaffen und decken nebenbei eine mörderische Verschwörung auf. Dafür bereisen sie 20 historische Orte, wie die Stadt Acre oder das Kloster LaRochele.

Eine Minikarte erleichtert die Orientierung in der Umgebung, neben dem Partner werden auch Heilquellen sowie Haupt- und Nebenmissionen angezeigt – praktisch! Beide Abenteuerer spielen sich aus der Verfolgerperspektive, allerdings komplett unterschiedlich: Während der

Tempelritter in Kettenrüstung mit Schwert und Schild Gegner ausmerzt, setzt sich die leicht gerüstete Jung-Adlige vorzugsweise mit ihrer Armbrust aus der Ferne zur Wehr. Der Spieler hat die Wahl, wen er gerne ins Feld führt. Auf Knopfdruck darf außerdem jederzeit zwischen beiden gewechselt werden. Die KI unterstützt den Spieler schon jetzt emsig und vorbildlich. Positiv fällt auch auf, dass ein zweiter Abenteuerer off- wie online jederzeit ins Geschehen einsteigen und dieses auch einfach wieder verlassen kann. Im Offline-Modus teilt sich der Bildschirm dann in zwei Hälften, bleibt aber auch im Kampfgeschehen übersichtlich. Hier wirft der Recke vor allem mit Kombo-Attacken samt teils brachialen Finalschlägen gegen Ritter, Monster und andere Widersacher um sich. Es stehen aber nicht nur simple Hau-drauf-Manöver zur Verfügung. Auch das Heranpirschen an Gegner ist möglich, um diese dann hinterrücks für immer aus dem Dienst zu entlassen. Blocken ist in jedem Fall überlebenswichtig; gerne nehmen die Gegner die Helden in Gruppen in die Zange, während Bogen-

schützen sie aus der Ferne durchschießen. Leert sich die Energieleiste doch mal zu sehr, warten saftige Spanferkel-Braten und andere Energiespender verteilt in der Umgebung.

Rollenspielelemente, wie das Aufrüsten von Fähigkeiten, sollen Abwechslung in die Dauer-Action bringen, auch Koop-Rätsel gilt es hin und wieder zu lösen. Bisher beschränken sich diese aber leider auf leidlich amüsante Schalter- und Schieberätsel. Außerdem sind die bisher angespielten Areale etwas zu geradlinig, Action bestimmt weitestgehend den Spielverlauf. Bleibt zu hoffen, dass mehr auflockernde Elemente integriert werden und sich die Grafik noch etwas steigert. Dann könnt's auf jeden Fall ein Geheimtipp für Koop-Fans werden.

Michael Moser

360 LIVE sagt...

Wird zu zweit bestimmt nett, alleine fehlt aktuell noch die Abwechslung.

HITPOTENZIAL

7.0

von 10



Erhältlich | Februar 2011

KNIGHTS CONTRACT

Nicht enden wollende Monsterrassen, riesige Bossgegner und Gemetzel satt. Klingt zunächst wie ein neuer »Dante's Inferno«- oder »God of War«-Klon – aber weit gefehlt. »Knights Contract« schlägt zwar in dieselbe Kerbe wie Dante und Kratos, mit verquerten Charakteren und einem abgedrehten Plot versucht Namco Bandai allerdings frischen Wind ins Genre zu bringen. Genug, um die etablierte Konkurrenz zu enthaupten?

00:30



Schon an den Namen der Charaktere merkt man, dass man es hier mit einer japanischen Produktion zu tun hat. Denn Heinrich, Gretchen und Dr. Faust – der Oberbösewicht – halten die traditionelle Vorliebe der Japaner für deutsche Namen aufrecht. Doch so harmlos, wie das gerade alles klingt, ist der neue Titel aus dem Hause Namco Bandai nicht. Scharfe Waffen und mächtige Magie sorgen für reichlich Action.

02:35



Während der Spieler die Rolle des unsterblichen Hekers Heinrich übernimmt, wird die zarte, aber nicht wehrlose Hexe Gretchen von den Schaltkreisen der Xbox 360 kontrolliert. Gretchen ist im Gegensatz zu Heinrich jedoch nicht mit der Gabe der Unsterblichkeit gesegnet. Folglich muss der Spieler stets aufpassen, was die KI so anstellt und sie notfalls mit verschiedenen Befehlen zurechtweisen.

04:06



Im Laufe des Abenteuers bekommen die beiden Hauptcharaktere ganz schön was zu tun. Wo Heinrich die Probleme mit einer rasiermesserscharfen Sichel und immer wieder auch seinen blanken Fäusten angeht, setzt Gretchen primär auf ihr Magietalent und schleudert den Schergen der Finsternis einen effektvollen Zauber nach dem anderen entgegen.

07:57



Schon nach wenigen Minuten gelingen dem Spieler erste Kombos und ausgefallene Attacken, die zusammen das Rückgrat des Kampfsystems bilden. Motivierend: Im Laufe der Story spielt man immer neue Manöver frei. Ein innovatives Finalschlag-Konzept rundet die Hack-and-Slay-Orgie rund um Hexe Gretchen und Hekler Heinrich ab.

08:27



Die Hintergründe der Spielwelt wirken oft sehr trist und grau – was jedoch beabsichtigt scheint und die düstere Atmosphäre prima unterstützt. Schließlich ist die Geschichte von »Knights Contract« in einem fiktiven Deutschland des 17. Jahrhunderts angesiedelt, einer Zeit, zu der nach mittelalterlichem Brauche unzählige Hexen brutalst verfolgt und hingerichtet wurden.

10:12



Gerade mal zehn Minuten gespielt, schon pflastern Berge über Berge an erlegten Dämonen, Monstern und sonstigem stinkenden Getier den Weg in Richtung Dr. Faust. Erbarmen haben die Gegnerhorden zu keiner Zeit. Wie Heuschreckenschwärme stürmen immer blutrünstigere Bestien auf das Duo zu. Schlimmer noch: Zwischendrin trachten immer größer werdende Bosse nach dem Leben der tapferen Helden.

11:17



Und da ist er auch schon, der erste Bossgegner. Wie aus dem Nichts bäumt sich vor Gretchen und Heinrich eine überdimensionierte Hexe mit riesigen Schlangennamen auf. Sofort wird klar: Die hässliche Braut sollte dringend mal zur Maniküre, hat richtig schlecht gefrühstückt und ist entsprechend übel drauf. Wieder einmal sind die außergewöhnlichen Fähigkeiten des ungleichen Teams gefragt...

13:48



Mit der richtigen Taktik geht's dann doch schneller als erwartet: Ein Feuerwerk aus Nahkampfangriffen und Fernzauber prasselt auf die Widersacherin hernieder, und schon bald ist sie so geschwächt, dass du zum vernichtenden Finisher ansetzen kannst. Der wiederum wird genretypisch in Form eines Quicktime-Reaktionstests inszeniert. Und dann heißt's: schnipp schnapp, Hexen-Körperteile ab.

15:00



Während Heinrich die verschiedenen Schlangenköpfe ablenkt und sogar als Anlauftrappe missbraucht, beschwört Gretchen ein riesiges gezacktes Pendel, das schließlich direkt gegen die Bosshexe schwebt. Noch ein kräftiger Fußtritt, um dem Pendel genügend Wumms zu verleihen – schon winkt ein weiterer Sieg. Und du denkst dir: Wow, das fetzt, mehr davon!

✖ ZUSAMMENGEFASST

Auch wenn technisch nicht ganz in einer Liga, so muss sich Namco Bandais actionlastiges Gemetzel dennoch nicht vor Dante und Konsorten verstecken. Abwechslungsreiche Feindkreaturen, abgedrehte Helden, eine schaurig-düstere Stimmung und die Art der Inszenierung machen das hier zu einem echten Geheimtipp-Kandidaten. Den ausführlichen Test gibt's im nächsten Heft. Und pünktlich zum Release auf www.360-live.de.

Potenzial **8.0** von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch

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: vertriebservice@oz-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, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.

Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München

Cover: »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« von Bethesda

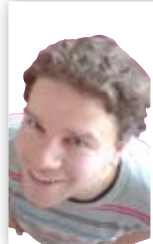
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de

Verbreitete Auflage (IVW Q3/2010): 17.824

Verkaufte Auflage (IVW Q3/2010): 17.484

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Test Drive Unlimited 2«, »Limbo«

FREUT SICH AUF | »Ghost Recon: Future Soldier«, »Gears of War 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Deadly Premonition«, »Winterbells« (PC)

FREUT SICH AUF | »Duke Nukem Forever«, »Child of Eden«



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«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dead Space 2«, »Majin and the Forsaken Kingdom«

FREUT SICH AUF | »Knights Contract«, »Dragon Age 2«



MAXI TRAUTMANN REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | oldsplatterhand

GENRES | Rollenspiele, Actionabenteuer
SPIELT GERADE | »Call of Duty: Black Ops«, »Tron: Evolution«

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



MICHAEL MOSER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | GameMoe78

GENRES | Actionabenteuer, Ego-Shooter, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Call of Duty: Black Ops«, »Ilomilo« **FREUT SICH AUF** | »Dragon Age 2«, Nintendo 3DS



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Dead Space 2«, »Mega Man 2« (NES)

FREUT SICH AUF | »Marvel vs. Capcom 3«, »Deus Ex: Human Revolution«



STEFAN MAYR WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Asscobra007

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dead Space 2«, »Tron: Evolution«

FREUT SICH AUF | »L.A. Noire«, »Hitman 5«

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
»Live Tipp« erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat.



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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 | 3. Februar 2011

EXKLUSIVE
BILDER
NUR IN 360 LIVE!

Supernova oder schwarzes Loch?

- +** Herrlich abscheuliches Gegner-Design, erstklassige Inszenierung, umwerfende Soundkulisse schafft Gänsehaut-Atmosphäre, setzt auf die altbewährte Spielmechanik aus »Dead Space«, kleine, aber entscheidende Verbesserungen gegenüber Teil Eins
- Keine Umgebungskarte, kein wählbares Steuerungs-Layout aus Teil Eins

kurz&knapp

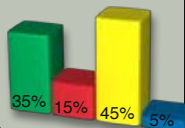
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Visceral Games
Preis | ab 60 Euro
Genre | Survival-Horror
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Überlebenskampf auf einer Raumstation, der unter die Haut geht. Von der ersten Minute an.

das ist drin

- Teile abtrennen
- Gesichtskräfte
- Grusel-atmosphäre
- Reparaturarbeiten



DEAD SPACE 2

Dem Spieler das Blut in den Adern gefrieren lassen – kann der zweite Teil zum Survival-Horror-Überraschungserfolg aus dem Jahre 2008 dieses Werbeversprechen erneut erfüllen? So viel vorweg: Ja, er kann. Warum, das erklärt Redakteur Jan Heinrich, der die Raumstation Sprawl mittlerweile wie seine Westentasche kennt.

Das Weltall, absolute Leere, physische wie emotionale Kälte. Isaac Clarke, Schiffingenieur auf Abwegen, starrt mit abgenommenem Helm auf die holografischen Displays seiner Rettungskapsel. »Isaac, ich bin's. Ich wünschte, ich könnte mit dir...«, die Videobotschaft seiner Freundin Nicole reißt plötzlich ab. Isaac fährt herum, scheint etwas gehört zu haben, da attackiert »es« ihn schon von der Seite. Etwas, das im Entferntesten an seine Liebste aus eben jener Bildnachricht erinnert. Abrupter Schnitt, der Abspann rollt über die Mattscheibe.

Mit diesem offenen Ende schließt Isaac Clarke 2008 veröffentlichtes erstes Splatter-Abenteuer an Bord des Raumschiffs USG Ishimura. Jetzt, 2011, ist die Zeit gekommen, da die Welt mehr über das grausame Schicksal erfahren soll, das der Raumschiffstechniker tatsächlich mit seiner Freundin teilt. Schon der Einstieg macht neugierig: Isaac strandet auf der monströsen Raumstation The Sprawl, die irgendwo im Orbit des Saturn ihre Bahnen zieht. Ohne jede Erinnerung wacht er drei Jahre nach den

Vorkommnissen auf der Ishimura in der psychiatrischen Einrichtung der Station auf. Immer noch quälen ihn Visionen von seiner geliebten Nicole. Doch nun sind sie weitaus angsteinflößender. Die Zwangsjacke, in der er zu Beginn des Spiels steckt, ist ebenfalls ein trauriger Beweis dafür, dass es um seine psychische Gesundheit gar nicht gut steht.

Was Isaac nicht weiß: Ein mächtiges Artefakt, der sogenannte Marker, ist Schuld daran, dass sich die Weltraum-Enklave in genau diesem Augenblick in ein Schlachthaus verwandelt. Dieses verfluchte Stück Technologie war damals nach Bergbauarbeiten auf die Ishimura gelangt und wurde nach der Bergung augenscheinlich auf die Sprawl weiterverfrachtet. Ein schwerer Fehler, denn dieses Ding hat unglaubliche Macht. Es raubt Menschen ihren Verstand, macht sie zu Bestien, die nichts anderes kennen als Tod und Verderben. Schlimmer noch: Verstorbene erweckt es wieder zum Leben und vermischt deren Körper zu neuen, abscheulichen, vor sich hin siechenden Ausgeburten der Hölle – den



Elektrisierend: Mit dem Sekundär-Feuer des neuen Harpunengewehrs kann man den Gegnern so richtig einheizen.



* Anfängliche Ungewissheit

DIE DEUTSCHE VERSION

Anders als Teil Eins hat es »Dead Space 2« aufgrund der heftigen Gewaltdarstellung nicht ungehindert durch die Prüfinstanzen der USK geschafft. Zuerst sollte das Spiel pünktlich am 27. Januar mit dem Freigabesiegel »ab 18 Jahren« auf den Markt kommen. Doch dann legten, als alle USK-Angelegenheiten schon unter Dach und Fach schienen, die bayrischen Medienwächter ein Veto ein, forderten eine zweite Prüfung des Games. Am 14. Januar schließlich das Aufatmen bei EA und Horror-Fans in ganz Deutschland: »Dead Space 2« kommt, allerdings eine Woche später als in allen anderen europäischen Territorien und mit einer Änderung. Sie betrifft den Mehrspieler-Modus und entfernt dort das »Friendly Fire« – es ist also nicht mehr möglich, auf Kameraden zu schießen. Beim Einzelspieler-Modus dagegen keine Anpassungen, den gibt's auch hierzulande ungeschnitten.

Wie schon im ersten Teil macht das Licht-Schatten-Spiel einen großen Teil der Atmosphäre aus. In völliger Dunkelheit ist die Taschenlampe an Isaacs Waffe sein einziger Verbündeter.



Und außerdem?

■ 50 Erfolge, keiner davon für den Mehrspieler-Modus; viele davon gibt's fürs Befolgen vorgegebener Alien-Eliminierungs-Strategien ■ Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler ■ Keine Vorkenntnisse nötig: Alle Details der vorangegangenen Geschehnisse werden anhand eines etwa vier Minuten langen Rendervideos ausführlich erklärt ■ Kampagne dauert etwa zwölf Stunden und erstreckt sich über 15 Kapitel ■ Der Online-Mehrspieler-Modus setzt den, jedem Originalspiel beiliegenden EA-Online-Pass voraus

sogenannten Nekromorph. Und Clarke? Er ist eigentlich nichts weiter als ein Handwerker zur falschen Zeit am falschen Ort: Er kam in seinem ersten Videospiel-Abenteuer nur zufällig auf die USG Ishimura, sollte dort lediglich die Kommunikationsanlagen des Schiffs auf Zack bringen. Doch dann traf er auf die Nekromorph und sein Leben wurde zum Horrortrip. Immerhin: Mittlerweile weiß Clarke nur zu gut, wie er sich mit seinen Werkzeugen, etwa dem Plasmaschneider oder dem Ripper, einer riesigen mobilen Kreissäge, gegen diese finstere Brut zur Wehr setzt. Vorzugsweise indem er mithilfe seiner Ausrüstung gezielt Körperteile vom Rumpf der blutrünstigen Gestalten abtrennt. Ohne ihre Gliedmaßen sind die meisten Nekromorph nämlich nur halb so gefährlich, da sie keine Sturmangriffe mehr ausführen können. Auch im neuen Teil hat sich an diesem Grundprinzip des Kampfsystems nichts geändert: Die Kamera dicht hinter der rechten Schulter, muss sich Isaac seinen Weg durch blutverschmierte und mit menschlichen Leichnamen übersäte Korridore bahnen. Störgeräusche, Schreie, Hämmern und andere bizarre Sounds geben der Gänsehaut-Stimmung dabei

den passenden Kick, während phänomenale Schatten und die spärliche Ausleuchtung vieler Levelbereiche der klaustrophobischen Stimmung die Krone aufsetzen.

ÜBERLEBENSKAMPF

Primär bietet die Sprawl ein ähnliches Setting wie einst die Ishimura. Nur merkt man deutlich, dass hier Menschen tatsächlich vor kurzem noch gelebt haben. Allorts flimmern knallbunte Werbeanzeigen über großformatige LED-Panels, den Unterkünften merkt man immer noch die einstige Idylle an, die sie ihren Bewohnern bot. Mittlerweile allerdings sieht jeder dieser Räume aus, als wäre darin eine Kuh explodiert. Blut und Innereien kleben an Wänden, Stücke malträtiert Körper purzeln über den Boden, Isaac wadet sprichwörtlich durch totes Fleisch. Sicher ist: Es muss schnell gegangen sein, denn überall finden sich Anzeichen dafür, dass den Sprawl-Bewohnern nur wenige Stunden blieben, bis die Invasoren über sie herfielen und sie zu jenen vom Wahnsinn gezeichneten Wesen machten. Audiologs und Video-Tagebücher berichten von verzweifelten Fluchtversuchen oder deuten



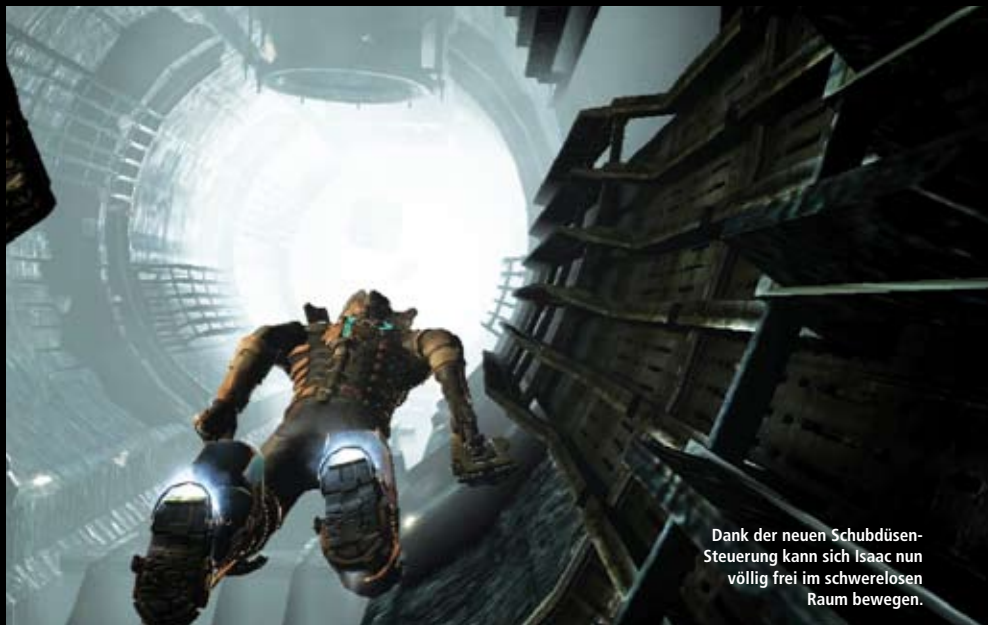
anderweitig auf tragische Schicksale hin. Und doch haben ein paar Besatzungsmitglieder überlebt und schieben Isaac fortan Videobotschaften über das holografische Display seines Helms zu. Ein Großteil der Handlung wird auf diese Weise transportiert. Auch die rätselhaften Unitologen, eine Sekte, die bereits seit etwa 200 Jahren das Marker-Relikt verehrt und inzwischen großen Einfluss auf die menschliche Zivilisation hat, spielen darin eine große Rolle. Oft sind sie es, die Isaac vorantreiben, ihn anweisen, etwas zu erledigen – etwa die Anti-Schwerkraft-Aggregate eines Sektors zu deaktivieren und dergleichen. Um bei solchen Aufgaben erfolgreich zu sein,



✕ Der Mehrspieler-Modus

BABYSCHABE TRIFFT KOTZBROCKEN

Egal in welchem Genre, die Spielerschaft schreit nach Mehrspieler-Modi. In Anbetracht der ohnehin schon episch anmutenden Kampagne von »Dead Space 2«, wirkt dieser hier auf den ersten Blick fast schon überflüssig. Hat man sich allerdings erst mal zu einer Partie überwunden, gewinnt die Sache schnell an Reiz: Jeweils zwei Vierer-Teams – auf der einen Seite die Menschen, auf der anderen die Nekromorph – versuchen sich hier gegenseitig das Salz in die Suppe zu kippen. Und zwar so: Auf den recht großen und abwechslungsreichen Karten innerhalb der Sprawl-Kulisse muss der Menschentrupp immer vorgegebene Ziele erfüllen. Zum Beispiel Sprengsätze aus mehreren, in der Gegend verstreuten Teilen zusammensetzen und anschließend in ein Nekromorph-Nest schleppen. Das aus verschiedenen Charakterklassen zusammengesetzte Nekromorph-Team muss seinerseits alles daran setzen, genau dieses Vorhaben der Erdlinge zu vereiteln. Hat eine der Gruppen schließlich seinen Willen durchgesetzt, werden die Seiten getauscht. Ein solides Level-up-System ermöglicht dem Spieler außerdem für seine Schiffingenieure neue Waffen und Anzüge freizuschalten – auf Seiten der Gammelbälger gibt's dagegen neue Fähigkeiten und weitere Klassen. Unterhaltsam!



Dank der neuen Schubdüsen-Steuerung kann sich Isaac nun völlig frei im schwerelosen Raum bewegen.



muss der Schiffingenieur nicht selten komplexe Mechanismen manipulieren und Schalterrätsel lösen, welche die vieler anderer Videospiele locker in den Schatten stellen. Seine beiden Implantate befähigen ihn dabei zu Übermenschlichem und leisten auch im Kampf gute Dienste. So verlangsamt »Stase« gleichsam die Bewegung von sonst blitzschnellen Gegnern sowie todbringenden Gerätschaften, etwa einem Ventilator. »Telekinese« hilft Isaac indes, wuchtige Stromaggregate und andere Objekte an jene Orte zu befördern, wo sie von Nutzen sind. Im Kampf wiederum eignet sich Telekinese bestens, um der regelmäßig drohenden Munitionsknappheit beim Einsatz der normalen Waffen ein Schnippchen zu schlagen. Etwa indem man angreifende Nekromorph mit den spitzen Körperteilen bereits getöteter Artgenossen an die Wand pinnt. Autsch!

HANDWERKER-CODEX

Bereits nach wenigen Minuten fällt auf: Die Sprawl-Nekromorph agieren noch aggressiver als ihre Kollegen von der Ishimura. Und sind, obwohl weiterhin als Mensch zu erkennen, noch ekel-erregender. Aus aufgeschlitzten Bäuchen ragen verkrüppelte Armstumpfe, Gliedmaßen enden in rasiermesserscharfen Klingen und überall ragen Knochenteile hervor. Der Variantenreichtum an neuen wie alten Gegnern ist unübertroffen, in allen Formen und Farben halten sie einen auf Trab: allen voran die Zysten. Diese ekligen, pickelartigen Pusteln pappen an Wänden und riechen sofort, wenn du an ihnen vorbeihuscht. Unvorsichtigen droht dann ein schneller Heldentot, weil die Zyste in solch einem Moment mit einem feuchtfröhlichen Geräusch aufplatzt und eine Biowaffen-Mine in Richtung des Passierenden feuert. Noch übler sind die Pack-Babyschaben. Begleitet von markerschütterndem Geschrei stürmen in manchen Räumen dutzende dieser nackigen, Kleinkinder-ähnlichen Kreaturen auf einen zu – lediglich die spindeldürren Rasiermesser-Finger und der etwas schale Hutton unterscheiden sie von normalen Halbstarke. Einziger Trost für den Spieler: Die stets im Pulk anrückenden Biester halten nichts aus. Ihre Häuse und Glieder zerbrechen in Isaacs Sperrfeuer wie Salzstangen zwischen Chuck Norris' Kauleisten.

Harter Tobak und zuweilen geschmacklos. In jedem Fall aber Stoff, der seinen Zweck erfüllt: Meist reicht schon ein kurzer Blick in ihre fürchterlichen Visagen aus, um ängstlichen Naturen Panik ins Gesicht zu treiben. Und auch alle anderen sind vor Angstzuständen nicht gefeit, speziell wenn die Gegnerhorden Isaac von allen Seiten bedrängen. Springt eine Bestie Isaac dann doch mal an die Gurgel, muss ein kurzes Zeitintervall über auf eine vorgegebene Taste gehämmert werden, um den Angreifer abzuschütteln. Wohl dem, der hier noch voll konzentriert spielt und sich dafür mit feinstem Splatter belohnt.

Deshalb von großer Bedeutung für Überlebenskünstler: die neuen Waffen. Das Harpunengewehr beispielsweise ist neben der bereits erwähnten Telekinese-Methode die beste Möglichkeit, einen Gegner im wahrsten Sinne des Wortes an die Wand zu heften. Anschließend schickt man per Sekundärfunktion einen heftigen Stromschlag durch den zuletzt abgefeuerten Speer, um sicherzugehen, dass er ein für alle Mal Ruhe gibt – nicht die feine englische Art, aber effektiv. Neue strategische Möglichkeiten eröffnet auch der Detonator, mit dem sich Lichtschranken-Minen platzieren und via Zweitmodus wieder einsammeln lassen. Das großkalibrige Suchergewehr hingegen ist erste Wahl für Distanzkämpfe. Positiv macht sich zudem das überarbeitete Sekundärfeuer des Impulsgewehrs bemerkbar, mit dem man jetzt Handgranaten werfen kann.

DER WEG ALS ZIEL

Generell basiert das Gameplay auf einem recht linearen Leveldesign. Viele Bereiche der Sprawl



Nein, Kinder, heute gibt's mal keine Lutscher vom Papi. Vielmehr wischt Isaac mit euch den Boden auf.



✕ Klingelstreich

SCHOCKIERENDE DETAILS

Das Konzept von »Dead Space« hätte wahrscheinlich nie funktioniert, wären die Macher nicht derart detailverliebt bei der Sache. Das gilt auch für den zweiten Teil: Fast jeder Raum, den man betritt, ist mit seltenem Krimskrams und ganz individuellen, allesamt zerstörbaren Objekten ausgestattet. In einer Schlafkabine liegt etwa ein bis zur Unkenntlichkeit zerschnittener Leichnam auf einem Bett. Verlässt man den Ort des Grauens wieder, schlägt plötzlich ein Wecker Alarm – und einem rutscht fast das Herz in die Hose. Genial! Das Beste: Trotz dutzender solcher Skriptmomente überraschen die Entwickler einen immer wieder mit neuen Ideen.



bieten aber dennoch genug Freiraum für kleinere Erkundungstrips und bestehen, wie etwa der Apartment-Komplex oder das Einkaufszentrum, aus etlichen Nischen und Zimmerchen. Seltsamerweise wurde die praktische Umgebungskarte aus Teils Eins abgeschafft. Als Orientierungshilfe dient nur noch ein Navigations-Indikator, der den direkten Weg zum nächsten Story-relevanten Wegpunkt vorgibt. Sehr ärgerlich, denn genau das hätte die gigantischen Ausmaße der Sprawl-Station viel nachvollziehbarer gemacht.

Umso mehr erfreut die vollständig überarbeitete Steuerung für die vielen Spielpassagen in Räumen ohne Schwerkraft. Mit ein paar zusätzlichen Schubdüsen kann sich Isaac nun völlig frei in diesen Zero-G-Umgebungen bewegen, sobald er seine Magnetstiefel deaktiviert. Solche Spaziergänge durchs All lassen sich herrlich steuern und lockern die Action- und Schockpassagen immer wieder fantastisch auf. Doch damit nicht genug der Steuerungs-Umwälzungen. Auch das übrige Controller-Layout wurde komplett neu angeordnet, wirkt jetzt nicht mehr so eigenwillig wie noch im ersten Teil und ist somit sehr viel leichter erlernbar. Dass sich die alte Tastenbelegung nicht mal mehr optional anwählen lässt, werden Serienkenner dennoch bemängeln.

Gänzlich unverändert gegenüber Teil Eins sind hingegen die eingestreuten Rollenspielelemente. In Läden innerhalb der Sprawl kann sich Isaac mit

neuen Waffen, Anzügen, frischer Munition und anderen Dingen eindecken. Werkbänke nutzt er wie gehabt dazu, zuvor gefundene Energieknoten in seine Ausrüstung zu integrieren und diese anschließend anhand eines modularen Fähigkeitenbaums zu verbessern. Toll auch, dass die kalifornischen Entwickler weiterhin auf ein für dieses Genre typisches, manuelles Speichersystem setzen. Zwar kann man nur verhältnismäßig selten speichern, was jedoch den Nervenkitzel umso mehr steigert. Unfair wird's dennoch nie, denn Wiedereinstiegspunkte für einen Neustart nach dem Heldentod sind sehr zahlreich.

All diese Komponenten zusammengenommen bleibt unterm Strich ein überraschend fesselnd inszenierter zweiter Teil, der mit einem intelligent gestrickten Handlungsstrang und etlichen Detailverbesserungen sowie gelungenen Neuerungen zu begeistern weiß. Die hervorragende Technik ist der des gefeierten Erstlingswerks zwar nicht unbedingt überlegen, lässt aber dank der überarbeiteten Steuerung diesmal so gut wie keinen Spielraum für Kritik. Ganz besondere Anerkennung verdienen darüber hinaus einmal mehr die kaum spürbaren Ladepausen und die phänomenale Eindeutschung: Leidenschaftlich engagierte Sprecher treffen auf fehlerfreie Bildschirmtexte – Referenzklasse. Mit anderen Worten: Action- und Horror-Fans, die bei diesem schillernden Weltraumspaziergang nicht zuschla-

gen, können ihr Hobby auch gleich an den Nagel hängen. Besser könnte eine Fortsetzung kaum sein!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Stefan Mayr: Die im Vergleich zum ersten Teil etwas aufgehellte Grafik ließ mich anfangs an Isaacs zweitem Auftritt zweifeln. Hat man sich erst daran gewöhnt, entpuppt sich »Dead Space 2« aber als echte Horror-Offenbarung. Ich gebe 9,0

Dead Space 2

GRAFIK

Detaillierte Modelle, fantastische Beleuchtung und fein texturierte Umgebungen

9

SOUND

Markerschütternde Effekte, sphärische Sci-Fi-Klänge und top Sprachausgabe

9

STEUERUNG

Besseres Tasten-Layout als in Teil Eins und somit noch schneller erlernt

9

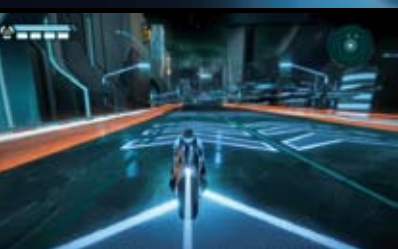
Herrlicher Spielfluss, erstklassige Technik, zum Schneiden dicke Atmosphäre – dieser Sci-Fi-Schocker schreibt Geschichte.

9.2 von 10

Erhältlich | 20. Januar 2011

Neonstreifen oder Knicklicht?

- +** Sehenswerte Grafik, abwechslungsreiches Gameplay, flüssige Animationen, selber Charakter für Einzel- und Mehrspieler-Modi, kurze Ladezeiten, originale Sprecher – Deutsch und Englisch – auf der Disk, hörenswerter Soundtrack von Daft Punk
- Etwas wenig Spieltiefe, Steuerung nicht immer akkurat



Quorra ist Kevin Flynns engste Vertraute und steht dem Helden, dem namenlosen Systemwächter-Programm, fast das ganze Spiel über zur Seite.

kurz & knapp

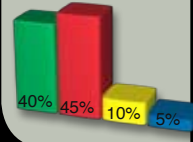
Hersteller | Disney Interactive
Entwickler | Propaganda Games
Preis | ab 55 Euro
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Das Spiel zum Film: Kampagne mit eigener Story, dazu ein solider Mehrspieler-Komplex.

das ist drin

- Widerspenstige Programme
- Diskus-Kämpfe
- Lichtrad-Rennen
- Lichtpanzer-Schlachten



Und außerdem?

■ 40 Erfolge, fast alle davon lassen sich während der Kampagne freischalten, nur ein kleiner Teil davon im Mehrspieler-Modus ■ Etwa sieben Stunden Spielzeit für die Kampagne ■ Vier Schwierigkeitsgrade – für den letzten muss das Spiel zuvor auf »Schwierig« gemeistert werden ■ Nahtlose Verzahnung zwischen Einzel- und Mehrspieler-Teil ermöglicht ständigen Wechsel zwischen beiden Modi; Mehrspieler-Lobby direkt aus der Kampagne heraus aufrufbar ■ Zur Spielveröffentlichung sollen zwei zusätzliche Mehrspieler-Karten als kostenloser Download nachgereicht werden

TRON: EVOLUTION

Willkommen auf dem Spielraster!

Als Kernfigur der Original-Story sowie der aktuellen Kino-Fortsetzung »Tron: Legacy« darf er auch im dazugehörigen Spiel nicht fehlen: Kevin Flynn. Der Leiter und Eigentümer der Computerfirma Encom hat mit seinen Programmierkünsten eine eigene Welt innerhalb seiner Server-Farm geschaffen. Denn hinter den Kulissen aus Relais, Leiterplatinen und Silizium-Chips leben Flynns Programme – in Film wie Spiel dargestellt als Menschen mit eigenem Willen. Zeitlich gesehen ist die Handlung von »Tron: Evolution« zwischen den beiden Kino-filmen angesiedelt. Das Intro zeigt, wie Kevin Flynn ein neues Sicherheitsprogramm, das bist du, ins System integriert. Böartige Programme könnten in naher Zukunft die Systemstabilität gefährden – etwas, das es um jeden Preis zu verhindern gilt. Das erste der sieben Kapitel erklärt zunächst, wie man sich in Third-Person-Ansicht umherbewegt und die frei drehbare Kamera justiert. Mit den beiden wichtigsten Tasten, RT für Sprint und A für Springen, hüpfst und kletterst das Systemwächter-Programm erstaunlich flüssig und ansehnlich animiert durch die minimalistisch gehaltenen, aber dennoch fein texturierten Areale des Mainframes. Fast Ninja-artig nutzt das Programm Wandlauf-Kombinationen und

andere automatisierte Bewegungsabläufe, um an höher gelegene oder weit entfernte Plattformen zu gelangen – »Prince of Persia« lässt grüßen. Fällt der Spieler zu tief oder springt in den leeren Raum, wird er desintegriert, sprich gelöscht, und startet am letzten der überaus fair verteilten Checkpoints neu durch. Fast die Hälfte des Spiels über erkundet man auf diese Art zahlreiche sehr abwechslungsreiche, da allesamt anders gestaltete Bereiche innerhalb des »Tron«-Universums.

Schon nach kurzer Spielzeit verbreiten sich die böartigen Programme mithilfe eines Virus namens Abraxas übers gesamte System. Nahezu jeder größere Raum dient nun als Arena, um sich der Plage – ganz nach dem Vorbild der Gladiator-Kämpfe des Originalfilms – zu stellen. Gekämpft wird dann ausschließlich mit dem Datendiskus, den das Programm ständig bei sich trägt. X-, Y- und B-Taste entfachen Nahkampfangriffe, Würfe über begrenzte Distanzen sowie Diskus-spezifische Spezialattacken. Im Lauf der Geschichte erlangt man vier Diskus-Modifikationen, darunter eine explodierende und eine paralyisierende Variante, zwischen denen via Steuerkreuz jederzeit gewechselt werden kann. Das Kampfsystem bietet so gesehen 27 unter-



✖ Die Spielraster

MEHRSPIELER- INTEGRATION

Die klassischen Gladiator-Kämpfe, wie viele Fans sie noch aus dem Originalfilm kennen, weichen hier einer intensiven Mehrspieler-Erfahrung. Statt entweder nur Lichttrad-Rennen oder nur Diskus-Duellen warten bei »Tron: Evolution« gleich vier Modi auf vier verschiedenen Karten, die allesamt besagte Spielelemente kombinieren und das Ganze durch das Vorhandensein verschiedener Charakterklassen zusätzlich aufpeppen. Wirkt anfangs oft chaotisch, entwickelt sich mit zunehmender Spieldauer aber schnell zur taktischen Herausforderung. Übrigens: Der Charakterfortschritt von Kampagne und Mehrspieler-Komplex ist nicht getrennt, kann also in allen Spielmodi verbessert werden.



✖ Datenkrieg

BLOSS KEIN SYSTEMABSTURZ

1 Das **Kampfsystem** ist zwar nicht sonderlich komplex, bietet aber mit Konter-Möglichkeiten und etlichen Angriff-Kombos genügend Spieliefe, um auch bei einem zweiten Spieldurchgang noch zu unterhalten.

2 Der **Lichtpanzer** verfügt über einen normalen Schuss und einen Streuschuss – Letzterer funktioniert nur bei genügend Spezialangriff-Energie. An Bord dieses schwer bewaffneten Monsters geht's dann durch mehrere Angriffswellen feindlicher Infanterie, Panzer und fliegender Desintegratoren. Einziger Haken beim Panzerfahren: Die Stellung des Geschützturms wirkt sich unvorhersehbar auf die Fahrtrichtung aus. Error!

3 In den Arena-artigen Kampfräumen innerhalb der Kampagne müssen oftmals Energie-Knotenpunkte aktiviert werden, um beispielsweise Türen zu öffnen oder Plattformen in erreichbare Nähe zu bringen.



schiedliche Attacken. Den eigenen Kampfstil dem jeweiligen Gegnertypus anzupassen ist also kein Problem. Feindliche Software greift übrigens ebenfalls ausschließlich mit verschiedenen Typen der glühenden Wurfscheiben an. Doch keine Bange, mittels LT-Schultertaste lassen sich die meisten dieser Angriffe abwehren, oder – in Verbindung mit der X-Taste und dem richtigen Timing – auch kontern. Hat's das emsige Sicherheitsprogramm dann doch mal erwischt, kommen die überall an den Wänden verteilten Energiestreifen in Spiel. Einfach drüber laufen und schon beginnt die Heilung.

Je weiter man sich ins Innere des rebellierenden Großrechners vorkämpft, umso komplexer wird das Gegnereingebot. Lichtschranken und Schalterrätsel steigern die Herausforderung zusätzlich. Die Story wiederum treiben in jedem Kapitel Renderszenen in Spielgrafik voran. Und besonders cool: Ab und an darf man sich sogar hinter das Steuer eines Fahrzeugs klemmen. Beim Lichttrad-Fahren heißt's so schnell wie möglich von A nach B düsen. Gas geben, bremsen und das etwas gewöhnungsbedürftige »Einlenken« der Bikes sind die einzigen Mittel, um dem oft kaum vorhersehbaren Streckenverlauf zu folgen. Kollisionen? Enden fast immer tödlich, steigern aber auch den Nervenkitzel ungemein. Schade

nur, dass sich diese schweißtreibenden, an den Nintendo-64-Racer »Extreme-G« erinnernden Passagen an einer Hand abzählen lassen. Noch seltener sind Kämpfe im Lichtpanzer – was wiederum niemanden traurig stimmt, denn im Gegensatz zum Rest des Spiels wirkt die Steuerung hier doch arg unausgereift.

Als Ganzes betrachtet ist »Tron: Evolution« trotzdem ein mehr als reizvolles Lizenzspiel. In erster Linie weil in den sieben Stunden der Kampagne Abwechslung ganz groß geschrieben wird. Aber auch weil Design und Grafik immer wieder verblüffen: Überall schillert, funkelt und glüht etwas in herrlich schrillen Neon-Farben. Dazu gibt's fantastische Reflexionen, rasante Zwischensequenzen und einen toll animierten Helden, den man binnen Minuten ins Herz schließt. Fans kommen ebenfalls voll auf ihre Kosten, erfreuen sich an der gut präsentierten Story sowie darüber, dass Tron, Clu, Quorra und andere Filmcharaktere wichtige Gastauftritte feiern. Schön zudem, dass alle originalen Synchronsprecher mit an Bord sind und auf Wunsch zwischen deutscher und englischer Tonspur gewechselt werden darf. Der geniale Soundtrack des Techno-Duos Daft Punk passt perfekt zur bewusst auf steril getrimmten Sci-Fi-Atmosphäre und rundet das Abenteuer zusammen mit Mehr-

spieler-Modi gelungen ab. Kurzum: Wer »Tron« verehrt, sollte diesem Spiel eine Chance geben.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Maxi Trautmann: Der Grafikstil gefällt mir und macht dem ersten »Tron«-Film alle Ehre. Auch die Kletterpassagen sind spitze, erinnern sie doch stark an die »Prince of Persia«-Reihe. Der Umfang des Mehrspieler-Modus ist dagegen ausbaufähig. Ich gebe 7.9

Tron: Evolution

GRAFIK

Voll leuchtender Effekte und fein ausgearbeiteter Texturen

8

SOUND

Saubere deutsche Synchro, prägnante Effekte und 1A-Soundtrack

8

STEUERUNG

Eingängig, aber etwas unpräzise

7

Phänomenale Optik, solide Handlung und gelungenes Gameplay – besondere Empfehlung für »Tron«-Infizierte.

8.0 von 10

Erhältlich | 21. Januar 2011

MINDJACK

Der Mann in deinem Gehirn.

kurz&knapp

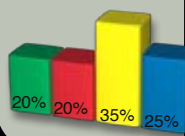
Hersteller | Square Enix
Entwickler | Feelplus
Preis | ab 30 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Alleine pfui, im Koop hui: Dieser Sci-Fi-Shooter fetzt – aber nur zu mehreren.

das ist drin

- Selbstheilung
- Gedankenübertragung
- Blechkrieger
- Deckungskampf



Keine Frage, dank »Vanquish«, »Dead Space 2« und Konsorten erlebt das Genre der Third-Person-Shooter dieser Tage einen gewaltigen Auftrieb. »Mindjack« ist ein weiterer Vertreter dieser Gattung, jedoch komplett kooperativ spielbar und in einer nicht ganz so weiten Zukunft angesiedelt: Im Jahr 2031 stößt die Wissenschaft auf eine Technologie, die widerstandslose Gedankenkontrolle ermöglicht. Geheimagent Jim Corbijn trägt solch ein Gerät ständig bei sich und kann damit sein Bewusstsein jederzeit einem Gegner – gleichsam Menschen und Maschinen – injizieren. Anschließend erhält er die volle Kontrolle über das Subjekt oder Ding, während Jims Körper reglos an einer Stelle verharrt.

Alles beginnt mit einer Szene, in der der Cyber-Agent im Flughafen des fiktiven Metropolis San Mira auf die sympathische Umweltaktivistin Rebecca Weiss trifft. Eine Frau mit echten Schwierigkeiten im Nacken – genauer gesagt einer ganzen Armada schwerbewaffneter Elitkämpfer. Natürlich hilft Jim dem sportlichen Blondschopf, und wenig später kämpfen sie Seite an Seite. Sprinten, schießen, Ausweichsprünge – die beiden haben's echt drauf, können zudem stets zwei Waffen bei sich tragen. Weitere Ausrüstung sowie Munition lassen die zahlreichen Gegner fallen, die meist wellenweise die Lokalitäten stürmen, durch die sich das Duo vorarbeiten muss. Neben menschlichen Widersachern mit oft schwerem Rüstzeug machen riesenhafte Mechs, hochgradig aggressive Techno-Gorillas und viele weitere Blechkrieger den Gejagten das Leben schwer. Doch keine Sorge: Mit dem richtigen Timing lassen sich fast alle Gegnerhirne hacken und für eigene Zwecke missbrauchen. Mit einem Klick auf beide Analogsticks entschlüpft Jims Bewusstsein seinem Körper und der Spieler kann sich damit nun aus der Ego-Perspektive eine neue Hülle suchen. Dies passiert auch bei Jims Ableben, was jedes Mal die Hoffnung schürt,

vielleicht irgendwo in der Umgebung doch noch einen Passanten zu finden. Denn aus dessen Sicht könnte man dann Jim oder einen seiner Mitstreiter ja wieder zurück ins Leben holen. Die Synapsen von Gegnern lassen sich dagegen nur über ein etwas aufwendigeres 2-Schritte-Verfahren infiltrieren, indem man sie zuerst mit einem speziellen Geschoss einer Gehirnwäsche unterzieht. Praktischer Nebeneffekt: Das Opfer eröffnet bis zum Zeitpunkt der »Übernahme« das Feuer auf seine einstigen Verbündeten.

All das vermittelt aufgrund des hohen Tempos anfangs eine recht eigenständige Spielerfahrung. Hochgefühle – und das gilt vor allem für Einzelkämpfer – kommen dennoch nur selten auf. Schuld daran sind in erster Linie die wenig präzise Heldensteuerung, fehlende Zielhilfen und das verkorkste Deckungssystem. Nur selten weiß man sofort, welche Gegenstände überhaupt als Unterschlupfmöglichkeit taugen. Eine Tatsache, die den ohnehin schon knackigen Schwierigkeitsgrad oft nur umso erbarmungsloser erscheinen lässt. Im Koop-Modus via Xbox Live kann »Mindjack« dann aber doch ordentlich punkten. Hier übernimmt jeweils ein Dreier-Team die Rolle der Agenten, während das andere auf Seiten der Feinde gegen das Heldentrio vorgeht. Das sorgt zusammen mit dem komplexen Level-up-System für einen hohen Wiederspielwert. Unterm Strich bleibt ein Shooter mit pfiffigem Gameplay und zweckmäßiger Technik – nicht mehr und nicht weniger.

Jan Heinrich



Selbstbeherrschung oder ferngesteuert?

- ⊕ Gutes Level-up-System, selber Charakterfortschritt für Offline- und Online-Modi, solide Shooter-Spielmechanik, kurze Ladezeiten, gute deutsche Bildschirmtexte, vor allem im Online-Koop sehr motivierend
- ⊖ Kampagne ist komplett auf kooperatives Gameplay ausgelegt und alleine nur schwierig zu bewältigen, Grafik nur besserer Durchschnitt, keine Verschnaufpause aufgrund von fehlendem Pause-Menü



Distanzkrieger: Nur selten kommt es ob des horrenden Gegnaraufgebots zu Nahkämpfen – wirklich effektiv sind Tritte und Handkanten ohnehin nur gegen schwache Gegner.



Blindgänger: Das gezielte Schmeißen von Handgranaten ist nur sehr schwer erlernbar, da ein vernünftiger Zielindikator fehlt.



Fleischpanzer: Mit dem richtigen Timing lassen sich Gegner auch als Geisel nehmen und anschließend als menschliche Schutzschilde zweckentfremden.



Blut spritzt auch in der deutschen, völlig ungeschnittenen Version reichlich und dient bei Gegnern auch als Trefferindikator.

Zweite Meinung

Michael Moser: Warum zwingt man mir eine Kampagne auf, die alleine kaum schaffbar ist? Zielhilfen gibt es auch keine, ein LKW in der Schlammgrube steuert sich präziser und die Optik gewinnt keinen Blumentopf. Ich gebe 6.5

Mindjack

GRAFIK
Fette Effekte und ansehnliche Animationen sucht man vergeblich

6

SOUND
Unauffällige Synthie-Melodien, aber kernige Sounds

7

STEUERUNG
Solide, aber teils Verbesserungsbedürftig und nicht frei konfigurierbar

7

Im Koop-Modus durchaus spaßig, für Solo-Kämpfer zuweilen haarsträubend schwer. Unbedingt vorher Probe spielen.

7.1 von 10

SPUREN VON GRAU



Nur ein einzelner Video-Trailer war nötig, um eine Debatte anzufachen, die bis heute anhält: Wird in aktuellen Videospielen offener und versteckter Rassismus gezeigt? Seit längerem Mittelpunkt der Diskussion: Capcoms Zombiehatz »Resident Evil 5«. Ob nun ein politisch korrektes Spiel oder nicht, bleibt weiterhin strittig. Nichtsdestotrotz zeigt die Kontroverse, als wie unreif das Medium Videospiel bis heute eingestuft wird. Im Gespräch mit internationalen Experten auf diesem Gebiet betreibt 360 Live Ursachenforschung.

Videospielheld Chris Redfield und seine Kollegin Sheva Alomar hetzen durch ein Dorf irgendwo im tiefsten Afrika. Ihnen dicht auf den Fersen: eine Armee von Gegnern – allesamt mit einem Virus infiziert, die meisten von ihnen dunkelhäutig. Als digitale Unterhaltung ist das Szenario beklemmend und düster, doch angesichts HIV, dem kürzlich entdeckten Lujo-Virus und anderen real in Afrika grassierender Viren-Epidemien drängt sich ein Verdacht auf: Ist da Rassismus im (Video-)Spiel? Gibt es eine digitale Diskriminierung? Die These erscheint auf den ersten Blick unglaublich. Auf den zweiten erinnert man sich vielleicht doch an ein paar alte Titel auf dem Commodore 64: Von Privathand programmierte, billig gemachte und eindeutig auf Randgruppen abzielende Werke, die allesamt mit Recht verboten sind. Dieses

nicht zuletzt auf die in Videospielen vorherrschenden Themen zurückzuführen ist. Dem gegenüber steht die Darstellung von schwarzen männlichen Figuren: Diese werden laut Dill im Regelfall nicht nur als aggressiv, sondern zudem als »negativ und destruktiv« portraitiert. »Hellhäutige Personen üben Gewalt meist im Zusammenhang mit sozial gebilligten Militäraktionen aus, während dunkelhäutige Videospiel-Figuren in vielen Fällen als Straßengangster charakterisiert werden«, fasst Dill zusammen.

Auch Latoya Peterson, Redakteurin des US-Fach-Blogs www.racialicious.com sieht eine Verbindung zwischen Videospielen und verstecktem Rassismus, ist jedoch der Meinung, dass die Problematik in allen Medien zu finden ist: »Computerspiele liegen diesbezüglich gleichauf mit anderen Industriezweigen,

begründet, wie in der Vergangenheit mit diesem Thema in Spielen umgegangen wurde und wie dieser bereits erfolgte Umgang die Einschätzung von individuellen Fällen erschwert. »Es ist oft schwierig zu sagen, ob die Darstellung von nichtweißen Charakteren tatsächlich bewusst stereotypisiert wurde. Schwierig deswegen, weil es einfach zu wenige Spiele gibt, die man hernehmen könnte, um die Darstellung von nichtweißen Figuren zwischen verschiedensten Produkten zu vergleichen.«

Nicht wenige stört der Umstand, dass Videospiele erneut als das schwarze Schaf der Medienbranche abgestempelt werden. Nicht zuletzt deswegen, weil die unsensible Darstellung von Personen in Musik- und Filmproduktionen von der breiten Masse scheinbar akzeptiert wird. Eine Aussage, die sich

» Es ist natürlich viel einfacher, sich bei althergebrachten Stereotypen zu bedienen, aber etwas mehr Fingerspitzengefühl möchte ich den Entwicklern zukünftig schon empfehlen. «

Kapitel liegt gut und gerne 20 Jahre zurück, in der heutigen Zeit klingt der Vorwurf völlig aus der Luft gegriffen. Aber ist er das auch?

Für Doktor Karen Dill, Professorin für Psychologie an der Lenoir-Rhyne University in Hickory, North Carolina, besteht kein Zweifel daran, dass die Diskussion rund ums Thema »rassistische Darstellungen in Videospielen« noch längst nicht abgeschlossen ist. Dill zufolge werden beispielsweise weiße männliche Personen in den meisten Spielen als aggressiv dargestellt. Ein Fakt, der laut ihrer Aussage

wie Film und Fernsehen. Häufig gibt es einen weißhäutigen, männlichen Protagonisten sowie eine Minderheitengruppe, die stereotypisiert dargestellt wird.«

Die Problematik mit unzähligen Beispielen sofort zu widerlegen fällt schwer. Selbst nach längerer Recherche hält sich die Liste der Titel doch stark in Grenzen, die nicht davon betroffen scheinen. Jamin Brophy-Warren, Redakteur beim Wall Street Journal und Autor vieler Artikel rund um die »Resident Evil«-Rassismus-Debatte, sieht das Problem vor allem darin

in der Tat belegen lässt, doch gibt es auch Gegenargumente. Karen Dill verdeutlicht: »Natürlich sind Spiele nicht das einzige Medium, in dem negativ behaftete Stereotypen vorkommen. In Spielen treten stereotype Darstellungen jedoch viel offensichtlicher und weniger sensibel inszeniert auf.«

RUF IN GEFAHR

Vor allem Peterson ist enttäuscht. Sie argumentiert, dass speziell Video- und Computerspiele – in ihrer Position als fortgeschrittenste Form moderner Unter-

KAREN DILL



»Wer eine Gruppe als solche abwertet, sorgt für eine schleichende Diskriminierung.«

haltung – in der Lage sein sollten, die Fettnäpfchen zu vermeiden, in die andere bereits getreten sind. Doch unglücklicherweise scheint die Weiterentwicklung der Industrie bestimmt durch ganz andere Ziele. »Besonders wurmt mich, dass die Spielebranche noch immer einen so starken Fokus auf technische Innovation legt«, erklärt Peterson. »Geht's darum, Geschichten zu erzählen, verlässt man sich fast immer auf bereits bekannte Grundschemata, sowohl bei der Plot-Struktur als auch bei den Charakteren. Die Branche hätte viele Negativtrends in Sachen Rassismus eindämmen können, doch wie es scheint, sind Script-Schreiber und Spieleentwickler zufrieden mit dem Status quo.«

Und das kann – egal wie subtil oder inkonsequent solche Darstellungen auch immer sein mögen – ihrer Meinung nach längerfristig durchaus Konsequenzen haben. »Zu sehen, wie eine Gruppe als solche abgewertet wird, sorgt für eine schleichende Diskriminierung«, so Peterson. »Das kann wiederum dazu führen, dass die Gesellschaft eine ganz bestimmte Meinung davon entwickelt, was Gamer mögen und was nicht. Je mehr die Branche mit diesem Thema in Verbindung gebracht wird, desto stärker wird ihr Ruf in Mitleidschaft gezogen.«

Tyron Walcott, Produkt-Manager beim schwedisch-japanischen Publisher Rising Star Games, sieht die Angelegenheit aus zwei Blickwinkeln. Einerseits stimmt er zu, dass keine Branche gerne mit negativen, rassistischen Themen in Verbindung gebracht werden möchte, andererseits hält er es für unmöglich, es jedem recht zu machen.

»Capcom hat einen ziemlichen Aufwand betrieben, um nach Beginn der Kontroverse doch noch Weiße ins Spiel zu integrieren. Allein das zeigt, welche Ängste mit dieser Thematik verbunden sind. Ich persönlich sehe es schon als Fortschritt, dass Farbige als Zombies im Spiel auftauchen. Und bevor nun alle Afro-amerikaner und farbige Mitbürger auf die Barrikaden



» Nur weil Rassismus Teil einer unbequemen und leidvollen Geschichte ist, heißt das nicht, dass man sich nicht damit beschäftigen muss.«

EVAN NARCISSE

gehen: Ich sage das rein als Gamer und nicht als politischer Aktivist.«

Evan Narcisse, Redakteur der US-Webseite www.crispygamer.com, glaubt jedoch, dass das Problem weniger im Setting von »Resident Evil 5« begründet ist, als vielmehr in der Art und Weise, wie hier Dämonen beschworen werden, die man längst in der dunklen Geschichte der Zeit begraben glaubte. »Es ist einfach, sich bei althergebrachten Stereotypen zu bedienen«, erzählt er. »Aber etwas Fingerspitzengefühl kann man von den Entwicklern schon einfordern. Schließlich verlangen auch sie, dass ihre Werke ernst genommen werden. Nur weil Rassismus Teil einer unbequemen und leidvollen Geschichte ist, speziell der von Amerika, heißt das nicht, dass man sich nicht damit beschäftigen muss.«

EINE FRAGE DER ZIELGRUPPE?

Karen Dills Nachforschungen haben ergeben, dass bei vielen US-Spieleentwicklern hauptsächlich weiße Personen tätig sind. Statistisch gesehen investieren in der Zielgruppe der Acht- bis Achtzehnjährigen jedoch Afroamerikaner mehr Zeit in Computer- und Videospiele als Weiße derselben Altersgruppe. Wohl gemerkt, diese Angaben beziehen sich auf die USA. Anders mit der Thematik umzugehen, würde also schon rein aus geschäftlicher Sicht Sinn machen.

Und machen wir uns nichts vor: Mit voranschreiten der Zeit diversifiziert sich auch die Spielerschaft im Hinblick auf Alter, Geschlecht und Rasse. Demnach macht es eigentlich nur Sinn, dass eine Branche, die ja bedacht darauf ist, neue Zielgruppen zu erschließen, sich ebenfalls diversifiziert. Peterson bringt es auf den Punkt: »Statt immer wieder das Gleiche zu tun und Veränderungen in demografischen Gruppen zu ignorieren, sollten sich die Hersteller mehr an der Wirklichkeit orientieren – sonst kostest sie das am Ende viel Geld.«

Tyron Walcott erklärt seinerseits, dass eben dieser Wandel bereits in vollem Gange ist: »Sicherlich, männliche, weiße Personen waren bis dato sehr aktiv in diesem Sektor, aber mittlerweile sind Spiele Teil des täglichen Lebens für Spieler aller Hautfarben. Und alle wollen mitmachen, haben frische neue Ideen. Speziell für männliche Farbige mit festgefahrenen Meinungen waren die letzten beiden Jahre wie ein Weckruf. Vielen wurde noch klarer, was auch sie bewirken können.«

Ein weiteres Problem besteht für Peterson vor allem darin, wie sich die Allgemeinheit den typischen Computerspieler vorstellt: »Der typische Gamer, im kulturellen Sinne, wird oft als nicht anpassungsfähiger, männlicher Teenager eingestuft, der im Keller seiner Mutter daddelt. Der Gamer, auf den die Industrie ihr Marketing abstimmt, ist jedoch im Schnitt 30 Jahre alt und mit Spielen aufgewachsen«, so Peterson. »Zutreffend ist jedoch keines dieser beiden Stereotype. Aus dem einfachen Grund, weil 40 Prozent aller Spieler weiblich sind. Die Industrie klagt immer wieder darüber, dass unsere Kultur Videospieler als infantil abstempelt und nicht ernst nimmt, gleichzeitig kommen doch wieder recht archaische Werte zur Anwendung, wenn's ums Design und Marketing von Spielen für Frauen geht.«

Computer-Heldin Sheva Alomar aus »Resident Evil 5« ist ein perfektes Beispiel für diesen Sachverhalt und zeigt gleichzeitig, welchem Paradox sich gerade weibliche Spieler stellen müssen, sobald sie den Controller in die Hand nehmen. Sheva wird – ähnlich wie Lara Croft – als knallharte Kämpferin und Ikone des weiblichen Individualismus dargestellt. Trotzdem ist es möglich, sie mit einem Leoparden-Bikini

DIGITALE GRENZFÄLLE

Hart am Limit

UNCHARTED: DRAKES SCHICKSAL



Insomniacs Actionspektakel um den Helden Nathan Drake bietet zuweilen ein ähnliches Szenario wie »Resident Evil 5«. Auch hier kämpft Drake samt Begleitung gegen die überwiegend dunkelhäutigen Söldner eines südamerikanischen Staates. Das erinnert an die Zeit der spanischen Eroberer: Der weiße Mann schlägt sich auf der Suche nach El Dorado siegreich mit den Eingeborenen.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Auch die »GTA«-Reihe hat sich so manchen Schnitzer in Sachen »Politische Korrektheit« erlaubt. Der Aufruf eines der Protagonisten, »am besten gleich alle Bewohner

Haitis« zu töten, sorgte für Unmut bei den Rechtsschützern und führte zu einem Protestmarsch empörter Bürger zum New Yorker Rathaus. Zum Glück hatten die meisten Spieler ihre völkermörderischen Tendenzen aber im Griff.

BLACK HAWK DOWN



Laut Tyron Walcott spiegelt der auch für die erste Xbox erhältliche Shooter »Black Hawk Down« alles andere als die Wirklichkeit wider. Als Basis des Spiels dient der

Abschuss zweier US-Kampfhelikopter über Mogadischu in Somalia im Jahre 1993. Während der Kampfhandlungen verlieren 18 Soldaten und mehr als hundert Somali-er ihr Leben. »Entwickler Nova Logic hat die Einwohner allesamt als blutrünstige Krieger dargestellt, die immer und überall den Finger am Abzug haben. Doch so lief die Geschichte nun wirklich nicht ab.«

GEARS OF WAR



Evan Narcisse, Redakteur der Webseite www.crispygamer.com, bekommt Magenschmerzen, wenn er den schwarzen »Gears of War«-Krieger Cole Train sprechen hört:

»Cole wird als Archetypus eines Soldaten dargestellt. Wortkarg, brutal, fast auf das Nötigste reduziert. Aus der Gestalt hätte man mehr machen können. Wenn Cole seinen Mund aufmacht, habe ich das Gefühl, mir sticht jemand schmerzhaft in die Seite.«

CUSTERS REVENGE



Viel ist auf diesem Bild ja nicht zu erkennen, Gott sei's gedankt. Denn das krude Spielprinzip dieses digitalen Porno-Spieles geht eindeutig unter die Gürtellinie: Als General

George Custer muss man allen Ersten amerikanischen Ureinwohnerinnen vergewaltigen. Das Spiel wird im Jahre 1982 von Mystique produziert und zählt zu den miesesten Spielen, die je gemacht wurden. Jamin Brophy-Warren dazu: »Es ist schwer, etwas noch schlechteres zu finden!«

auszustatten und sie damit zum Spielzeug männlicher Fantasien zu reduzieren!

»Das wirft Probleme auf, egal wie man es dreht und wendet«, so Brophy-Warren. Fairerweise sollte aber erwähnt werden, dass sich auch für Held Chris Redfield ein ähnlich schräges Kostüm freischalten lässt.

»Die Wahrheit«, erklärt Latoya Peterson, »ist doch folgende: Man zockt nur die Spiele, die einem Spaß machen. Stereotype gibt es dabei immer und die kann man anfänglich eigentlich auch ganz gut ignorieren. Zumindest beim ersten Spiel. Vielleicht auch noch beim zehnten. Aber beim hundertsten? Oder beim zweihundertsten Spiel? Ich habe nichts dagegen, mit weißen Protagonisten zu spielen, aber irgendwann frage ich mich dann schon, warum keine der Figuren auf dem Bildschirm mir auch nur annähernd ähnlich sieht. Das frustriert auf Dauer!«

Und Jamin Brophy-Warren glaubt sogar, dass hinter der Lösung des Problems mehr Potential stecken könnte, als man zunächst vermuten möchte. »Man stelle sich ein Abenteuerspiel vor, das aus der Sicht eines Sklaven erzählt wird. Oder man erlebt die Apartheid in Südafrika aus erster Hand. Das dürfte für viele eine ganz neue Erfahrung sein. Aber stattdessen werden nur die nötigen Brocken, die man für ein Spiel wie Resident Evil 5 benötigt, aus dem schwarzen Kontinent herausgebrochen.«

Einprägsamere Charaktere schaffen, das würde laut Narcisse schon viel helfen. »Wie wär's mit mehr männlichen Latino-Helden Marke Luiz Lopez aus der GTA-IV-Erweiterung Ballad of Gay Tony?«, schlägt er vor. »Trotzdem reicht es nicht, einfach nur die Hautfarbe und den Slang der Figur anzupassen. Meiner Meinung nach braucht es insgesamt einfach mehr Transparenz, wie Spiele eigentlich entstehen, sodass Personen aller Gruppierungen sich in das Thema einarbeiten können. Hilfreich ist sicherlich auch, Personen unterschiedlichster Nationen an ein Projekt zu setzen.«

Tyron weist ebenfalls darauf hin, dass Spiele in erster Linie Spaß machen sollen: »Auch wenn schwarze Hauptdarsteller in Spielen die Ausnahme sind – es ist nicht das Ende der Welt. Ich habe nahezu jede Rasse gespielt, die es in ein Game geschafft hat, ohne Vorurteile. Als Nico Bellic aus GTA IV, ein

Veteran des Bosnien-Krieges, in eine irische Kneipe gehen, um sich mit einem jamaikanischen Waffenhändler zu betrinken, das hat Spaß gemacht, die Herkunft hat in dem Moment keine Rolle gespielt.«

Fakt bleibt, dass kein Spiel eine größere Diskussionslawine losgetreten hat als das im Frühjahr 2009 erschienene »Resident Evil 5«. Auch Dill geht mit dem Spiel hart ins Gericht: »Ich glaube nicht, dass sich Capcom anfangs irgendwelche Gedanken bezüglich Rassismus-Fragen gemacht hat. Wenn ein weißer Held in eine Gruppe Schwarzer schießt, ist das schon bedenklich. Ich kenne Capcoms Motive nicht, aber es sind entweder Rassisten, Ignoranten oder sie sind einfach nur daran interessiert, durch so eine Kontroverse mehr Aufmerksamkeit für ihr Produkt zu generieren.«

Brophy-Warren sieht die Sache ähnlich: »Rassismus sollte genauso bestraft werden wie andere Verbrechen auch. Selbstverständlich darf man Faktoren wie die dahintersteckende Absicht, aber auch die Umstände und den schlussendlich erzielten Effekt nicht außer Acht lassen. Auch wenn ich Jun Takeuchi, dem Produzenten von Resident Evil 5, glaube, dass all dies nicht beabsichtigt war – das Endresultat überzeugt mich, als jemanden, der das Spiel kennt, nicht so recht von seinen Worten.«

Peterson ist auf das Thema ebenfalls nicht gut zu sprechen: »Es ist ja nicht so, dass Capcom die Alarmglocken zu spät gehört hätte, um sinnvoll zu reagieren. Sie plädieren auf unschuldig, obwohl die geschäftlichen Absichten doch ganz klar ersichtlich sind.«

Und da wären noch andere Kleinigkeiten, die den Hütern der Gleichberechtigung auffallen. Shevas Hauttönung beispielsweise. Spekulationen, dass Capcom sie absichtlich aufgehellt hat, damit man sie besser von den Zombies unterscheiden kann, sind weit verbreitet. Die Konsequenzen, die über Gameplay-Aspekte hinausgehen, sind für viele dagegen noch offensichtlicher: »Selbst innerhalb einer Familie gibt's sichtbare optische Abstufungen was die Hautfarbe angeht«, gibt Narcisse zu. »Was Capcom allerdings nicht bedacht hat, ist der Umstand, dass Variationen in der Hautfarbe in vielen Kulturen, insbesondere den afrikanischen, auch als Symbol des sozialen Status gelten. Ein Relikt der Kolonialzeit, das mit Sorgfalt behandelt werden sollte. Eine kurze

JAMIN BROPHY-WARREN



»Auch wenn ich Jun Takeuchi glaube, dass es nicht seine Absicht war – das Endresultat spricht eine andere Sprache.«

Erklärung im Spiel hätte schon geholfen.«

»Sheva ist definitiv schwarz«, sagt Jamin Brophy-Warren. »Aber das ist nicht der Punkt. Der Diskurs ist viel komplexer: Das fängt an bei den Haaren: Sie sind glatt. Schwarzhäutige Personen haben in der Regel keine glatten Haare. Selbst Mischlinge, wie ich einer bin, haben keine glatten Haare. Solche Details fallen eben umso mehr auf, wenn es kaum farbige Charaktere als Helden gibt.«

EINE FRAGE DER PRÄSENTATION

Dies sind nur einige der Faktoren, die »Resident Evil 5« so kritikanfällig unter Personen machen, die Peterson gerne »Anti-Rassisten« nennt. Bekennenden Fans der Serie fällt es trotzdem schwer, den ganzen Medienrummel zu verstehen. »Gamer schauen sich das Spiel an und sehen zunächst nur Resident Evil. Wie dem auch sei, dem Spiel ist es gelungen, den Schorf von der eiternden Wunde des Spielens abzukratzen. Eine solche Diskussion zu führen geht wahrscheinlich auch nicht, ohne dass die Leute irgendwann mal ausflippen. Und weil sie eben ausgeflippt sind, haben wir das Thema weiter angeheizt«, gibt Peterson offen zu. »Interessant finde ich persönlich, dass Resident Evil 5, aber auch einige andere Spiele, fast noch mehr Probleme mit dem Thema Kolonialismus als mit Rassismus haben. Diese Diskussion wird jedoch zu einem anderen Zeitpunkt geführt. Wir können ja nicht mal den Rassismus vernünftig abhandeln.«

Narcisse ist ähnlicher Meinung: »Die Bilder in Resident Evil 5 waren so dramatisch, dass Kritikern spätestens hier der Kragen geplatzt ist. Die Art und Weise, wie Afrikaner und Personen aus afrikanischen Enklaven dargestellt werden, lässt einem Begriffe wie Untermenschen, Gewalt und sexuelle Nötigung durch den Kopf schießen. Jeder Spieleentwickler sollte sich darüber im Klaren sein, wie seine Werke in dieser Hinsicht interpretiert werden könnten.«

Wer die »Resident Evil«-Serie kennt, wird vieles dennoch in einem anderen Zusammenhang sehen. Schließlich verrät der Plot, dass sich der Virus weltweit ausgebreitet hat, ein Afrika-Szenario also legitim ist. Für Brophy-Warren ist es dann aber doch nicht ganz so einfach: »Innerhalb dieses Gedankensystems machen schwarze Zombies zunächst absolut Sinn. Trotzdem: Durch die geringe Anzahl an weißen Charakteren fallen schwarze Zombies viel eher auf. Zerpflückt man die reine Spielmechanik, wird's noch offensichtlicher: Ein weißer Mann aus Amerika erschießt schwarze Zombies, durchsucht ihre Behausungen nach Gold, um sich davon dann noch mehr Waffen kaufen zu können. Natürlich hatte Capcom was anderes im Sinn, als sie Resident Evil 5

✕ Der Ursprung

UND KEIN ENDE IN SICHT...

Die Kontroverse um »Resident Evil 5« beginnt mit einem einzelnen kurzen Artikel auf Kim Platts Blog im Internet: Unter blacklooks.org formuliert sie erstmals ihre These über Diskriminierung in Videospielen. Sie wird aber schnell von Gamern weltweit kritisiert, allerdings viel mehr wegen der Tatsache, dass sie eine Frau ist und wenig Erfahrung in Sachen Videospiele hat. Doch schon bald untermauern Artikel in Fachblättern ihre Theorie und die Sache nimmt ihren Lauf. Selbst Jun Takeuchi, Produzent von »Resident Evil 5«, räumt in einem Interview ein, dass die Geschichte auch bei Capcom hohe Wellen schlug.



SCHWARZ GEGEN WEISS

Sonys Werbestrategie und ihre Folgen

Im Jahre 2006 sieht sich Hersteller Sony gezwungen, eine Werbekampagne für ein neues Produkt aus dem Verkehr zu ziehen. Die großformatigen Plakate, die in Holland die weiße Variante der mobilen Spielkonsole Playstation Portable bewerben sollen, zeigen eine hellhäutige Frau in weißer Kleidung, die aggressiv gegen eine schwarze Frau vorgeht. Eigentlich sollte damit nur der farbliche Kontrast beider Geräte ins rechte Licht gerückt werden, stattdessen verlangten Rechtsschützer die Einstellung der Kampagne. »Man sollte denken, dass die Werbefachmänner in diesen Konzernen so eine Entwicklung vorhersehen können«, kommentiert Psychologin Karen Dill den Vorfall – gibt aber gleich darauf zu bedenken, dass solche Aktionen mehr Medienwirbel erzeugen, als es die Werbung allein geschafft hätte. »Im Endeffekt kann eine Werbung, die politisch nicht ganz korrekt ist, mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Unterm Strich kann sich der Ärger also durchaus positiv auswirken.«



TYRON WALLCOTT

programmiert haben, nämlich eine Rettungsmission in West-Afrika. Nur manchmal wird die Message eben anders aufgenommen als geplant. In einer Szene kommen Chris und Sheva in ein Dorf, wo sich die Bevölkerung wieder wie einst die Ureinwohner kleidet. Warum, das wird angeblich in einem Brief erklärt, der irgendwo im Dorf versteckt ist. Nur leider habe ich den nicht gefunden, und da kam mir das Ganze schon sehr seltsam vor.«

WENIGER STEREOTYPE

In Anbetracht all dieser Aussagen stellt sich natürlich die Frage, ob es schlussendlich auch positive Beispiele für den Umgang mit diesem heiklen Thema gibt? Peterson muss überlegen, wird dann aber konkreter: »Ich könnte einige Titel nennen, bei denen die Rasse, der der Protagonist angehört, weniger in den Problemmittelpunkt rückt. Als Beispiele könnte man unter anderem Portal, Mirror's Edge, Half-Life 2 und das für die erste Xbox erschienene Beyond Good & Evil anführen. Hier werden Heldenfiguren nicht mit irgendwelchen Stereotypen in Verbindung gebracht. Aber solche Beispiele halten sich im überschaubaren Rahmen und als positiv würde ich sie ebenfalls nicht bezeichnen. Sie gehen eben sehr neutral mit der ganzen Angelegenheit um.«

Brophy-Warren ist da anderer Meinung: »Fallout 3 glänzt mit einem sehr detaillierten Charaktereditor. Und auch Rockstar Games macht hier einen prima Job. Bestes Beispiel: Grand Theft Auto: Chinatown Wars für Sonys PSP. Über den Spielinhalt kann man sich streiten, aber die Charaktere sind – im Kontext der Story – glaubwürdig getroffen. Huang Lee, der Hauptcharakter, lässt ja keine Gelegenheit aus, die Denkweise der weißen Figuren zu kritisieren und gleichzeitig auch seine eigene asiatische Herkunft. Es ist immer noch ein Spiel, bei dem es um Drogen und Mord geht, aber die Dialoge sind wirklich äußerst intelligent.«

Tyron Wallcott hat andere Titel auf seiner Liste: »Da fällt mit spontan die The-Elder-Scrolls-Serie und Star Wars: Knight of the Old Republic ein. Solche Rollenspiele geben dem Spieler die Möglichkeit, Fragen bezüglich Rasse, Fraktion oder Jobklasse selbst zu bestimmen.«

LATOYA PETERSON



»Die Technik hat sich im Laufe der Jahre verbessert, die Grundzutaten der Geschichten sind aber fast gleich geblieben.«

Für Brophy-Warren bleibt dessen ungeachtet die wichtigste Frage die nach der Balance. »Wenn schwarze Helden hauptsächlich wie Muskelprotz Cole Train aus dem Xbox-360-Spiel Gears of War abgebildet werden, dann ergibt das in der Summe ein Problem. Zukünftig also lieber weniger Cole Train und mehr Barack Obama, wenn ihr versteht, was ich meine.«

Zusammenfassend fällt auf, dass vieles von dem, was gesagt wurde, zunächst ein düsteres Bild zeichnet. Spiegelt die übermäßige Darstellung von viel zu simplen, oft als beleidigend empfundenen Stereotypen sowie das Weglassen von positiven Stereotypen die fehlende Reife der Industrie wider? Brophy-Warren ist skeptisch: »Es gibt kaum etwas, was die Industrie davon abhält, zu tun, was sie möchte. Ökonomisch gesehen ist die Branche reif genug, weshalb solche Entscheidungen in den Köpfen der Spielentwickler und Marketing-Entscheider fallen müssen. Wenn sich die Branche verändern möchte, dann wird ihr das gelingen.«

Auch weist er nochmals darauf hin, dass Computer- und Videospiele vor dem US-Gesetz gegen Rassendiskriminierung noch gar nicht existieren: »Die Industrie musste sich nie mit Relikten aus der Vergangenheit auseinandersetzen. Gesetzlich verankerte Gleichberechtigung war bereits Teil unserer Gesellschaft – da besteht schnell die Gefahr, gleichgültig mit dem Thema umzugehen.«

Was erwartet uns also in der Zukunft? Nun, Fakt ist, dass niemand eine Situation möchte, in der sich die Industrie so ängstigt, Rassismusfragen aufzugreifen, dass sie infolgedessen nur noch politisch korrekte Software veröffentlicht. Denn sind wir mal ehrlich, wie würde die Branche aussehen, wenn Klischees wie Lara Croft und Co. in Zukunft verboten werden? Ist übertriebene Gleichberechtigung wirklich die Lösung des Problems? Erfolgversprechend scheint in diesem Meinungsgezwirr auf jeden Fall ein Ansatz: Weg mit den eindimensionalen Karikaturen und hin zu tiefgründigeren Helden und Charakteren. Bioware und Bethesda machen vor, wie's geht. So bliebe am Ende eine Situation, die Gamern jeder Hautfarbe erfüllende Erfahrungen und der Branche zusätzlichen Respekt beschert.

Reinhard Fischer / sö

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Enslaved, Need for Speed Hot Pursuit, Kinect Sports	Bionic Commando: Rearmed 2, Ilomilo, Raskulls, Unbound Saga	Aktion Lesertest: Assassin's Creed: Brotherhood	So punktet es sich richtig

Die Quick Tourneys

ERSTELLE DEINE EIGE- NEN CUPS

Seit Kurzem können Premium-Nutzer von consoles.net über ein simples System eigene Wettbewerbe veranstalten. Dazu füllt man lediglich ein Formular mit sämtlichen Eckdaten aus: Turniername, Spieltitle, Teilnehmerzahl sowie Rahmenbedingungen ausgewählt und schon steht der Cup, für den sich andere Nutzer sogleich einschreiben können. Einen gültigen Account vorausgesetzt, funktioniert das kinderleicht über einen Klick auf die Anmeldefläche. Im Anschluss startet der sogenannte Check-In-Countdown. Läuft er

» Funktioniert kinderleicht. «

ab, kann der jeweilige Cup-Administrator eingetragene Spieler in einen Turnierbaum einbetten. Wirklich klasse, wie einfach das funktioniert. Hat sich ein Spieler während des Check-In-Countdowns nicht als spielbereit markiert, verfällt seine Teilnahmeberechtigung. Sämtliche Aktualisierungen erfolgen ferner in Echtzeit und sind somit sofort und ohne nerviges Neuladen der Seite sichtbar. Und damit genügend Teilnehmer auf einen Cup aufmerksam werden, gibt es eine neue Forenkategorie, in der jeder seine Turniere eintragen kann – durchdacht. Mögen die Spiele beginnen!



Die Mecker-Ecke JAHRESANFANGSABRECHNUNG 2011

Jetzt ist's also rum, das Jahr 2010. Ging am Ende dann doch alles ziemlich schnell. Aber egal, mir dröhnt jetzt noch der Schädel vom silvesterlichen Genuss verschiedenster rauschender Destillate. Und wie manch anderer habe auch ich in diesem Zustand totaler geistiger Umnachtung herrlich bescheuerte Vorsätze fürs neue Jahr gefasst. Etwa: Nicht mehr jede offensichtlich sinnentleerte und halbherzig angegangene Spielefortsetzung sofort als »wird sicherlich total kacke« abtun – egal ob ich mit dieser Vorabentscheidung nun letztendlich richtig liege oder nicht. Dann? Genau, endlich meinen seit Jahren im Beginn der Entstehung begriffenen Roman fortsetzen und mehr Sport treiben. Oder wenigstens anderen dabei zusehen. Und mir eine neue Wohnung suchen – und dort auch ernsthaft einziehen.

DIE ANDEREN?

Bleibt zu hoffen, dass nicht nur ich solche Vorsätze gefasst habe, sondern vielleicht auch manch Hersteller von elektronischen Unterhaltungsmedien. Denn, jetzt mal so unter uns, liebe Videospiel-Macher: Was ihr 2010 verzapft habt, das war nicht immer so prall, oder? Alleine schon die ganzen Fortsetzungen: »Halo: Reach«, »Call of Duty: Black Ops«, »Assassin's Creed: Brotherhood«, »DJ Hero 2«. Nicht, dass ich etwas gegen Spieleserien hätte, aber jedes Jahr lediglich einen weiteren Teil nachzuschieben, ist doch im Grunde genommen nur ein radikales Abföhnen von fantastischem Ausgangsmaterial. Wenn schon Fortsetzungen, dann gebt den Machern mehr Zeit als nur ein bis zwei Jahre. Halbgare Veganerkost, die im Grunde nur wenig echte Neuerungen bietet – wollen wir das wirklich Jahr ein, Jahr aus spielen? Glaubt mir, die Spieler sind bereit, geduldig auf den nächsten Teil eines fantastischen Games zu warten. Das ehrwürdige »Duke Nukem Forever« beweist es. Viele harren seit derweil 13 Jahren! Außerdem, ich hab's schon mal gesagt: Ein im Grunde schlechtes Game lässt sich nicht mit roher Gewalt sowie Blut und Gedärmen kaschieren. Und ein tolles Game wird durch noch mehr Schlitz und Spritz nicht unbedingt noch besser – eher wird's ab einer gewissen Eimer-Blut-pro-Sekunde-Menge peinlich und öde.

ALSO?

Wie wär's mit diesen Vorsätzen: Ich will mir für ein herausragendes Spiel mehr Zeit lassen! Ich will eher zweimal drüber nachdenken, ob's 18 Liter Blut braucht oder ob's vielleicht auch zwölf tun! Und vor allem: Ich will keine weitere Fortsetzung schaffen, sondern endlich Mut beweisen und ein komplett neues Spiel auf den Weg bringen – nicht weil ich muss, sondern weil ich Lust und viele fantastische Ideen habe!



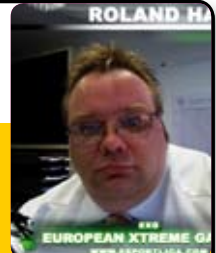
BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?
Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und mag Vorsätze.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT EXG Grisu

Name | Roland Hardes Alter: 42
Beruf: QM Auditor/Umweltmanagementbeauftragter
Wohnort: Drolshagen
Aufgabe in der EXG-Liga: 1. Vorsitzender
Webseite: <http://esportliga.com>



360 Live: Was ist die EXG Liga? Was kann man dort machen?

Roland Hardes: Nutzer der Liga können Gruppen erstellen, für ihre Clans werben und Neuigkeiten über sich oder ihren Clan mittels der Blogfunktionen preisgeben. News, Clanvideos und Trailer zu Spielen sind bei uns ebenso zu finden. Dazu gibt es noch die Ligen, innerhalb derer Vergleichswettkämpfe und Turniere für die meisten onlinefähigen Spiele stattfinden.

360 Live: Seit wann gibt es die EXG Liga? Nenn uns ein paar Eckdaten.

RH: Als wir vor vier Jahren die EXG Liga gegründet haben, wollten wir eine Liga erschaffen, die ohne zu großen Aufwand wirtschaftliche Ziele erreicht. Der Hauptgrund war jedoch die Unzufriedenheit mit anderen Ligen, in denen wir selber aktiv gespielt haben. Heute haben wir circa 5.000 Nutzer, wobei man sagen muss, dass in den letzten drei Monaten alleine etwa 1.000 neue Nutzer dazugekommen sind. Die Zahl der aktiven Spieler beläuft sich derzeit auf circa 2.500 Nutzer. Seit 2007 ist die EXG Liga zudem ein offizieller Verein und hat ihren Sitz in Wien.

360 Live: Wie sieht es mit Preisen aus? Habt ihr namhafte Sponsoren oder geht es eher um den Spaß an der Sache?

RH: Wir bekommen öfters Fanartikel von Ubisoft, EA Sports, Konami, Codemasters und anderen Herstellern zur Verfügung gestellt. Wir möchten das aber nicht Sponsoring nennen, da wir hier noch keine wirkliche Kommunikationspolitik betreiben. Der größte Unterschied zu anderen Ligen, etwa CSL oder ESL, besteht aber darin, dass bei uns alles kostenlos ist. Es gibt keinen Bereich, der nur sogenannten Premium-Nutzern vorbehalten ist oder wo Geld verlangt wird. Und: Spaß an der Liga sollte eine Grundforderung sein. Wenn das nicht gegeben ist, haben wir unser Ziel verfehlt. Wir denken aber auch, dass es vielen Clans beziehungsweise Usern nicht immer um Preise geht, sondern auch um Erfolge und Anerkennung. Daher sind wir keine Fun-Liga, sonder eher eine Liga, die Fun macht.

360 Live: Welche Turniere sind momentan in Planung? Welche Turniere zählen zu den größten Erfolgen der EXG Liga?

RH: In der Vergangenheit konnte die EXG Liga einige namhafte Turniere veranstalten. Zu den größten Veranstaltungen zählen eindeutig die Turniere zu »Call of Duty: Modern Warfare 2«, »Call of Duty: Black Ops«, »FIFA 10«, »FIFA 11« und »PES 2010«. Kürzlich lief der Xmas-Cup und fürs erste Quartal 2011 gibt es auch schon Pläne. Näheres dazu auf unserer Homepage.

360 Live: Mit wem würdest du am liebsten mal ein Bier trinken?

RH: Mit Sam Fisher. Nein, Spaß beiseite. Es wäre schön, wenn das EXG Team mal die Zeit finden würde, sich live und in Farbe zu treffen. Das war bis jetzt noch nicht möglich.



✖ **Enslaved – Pigsys perfekter Partner**

EINE TRAUMFRAU BITTE

Mit seiner lustig-derben Art polarisiert »Enslaved: Odyssey to the West«-Nebencharakter Pigsy wie kein Zweiter. Und genau deswegen bekommt das Scharfschützen-Schweinchen aus Namco Bandais Überraschungserfolg von 2010 nun auch sein eigenes Actionabenteuer spendiert – thematisch unabhängig vom Hauptspiel um Held Monkey und der von ihm zu beschützenden Begleiterin Trip. Der auf dem Marktplatz erhältliche Zusatzinhalt hört auf die Alliteration »Pigsys perfekter Partner« und kostet schmale 800 Microsoft Punkte. Die Grafik ist nach wie vor sehr sehenswert und auch die englische Sprachausgabe passt wie die Faust aufs Auge – Deutsch jedoch wird nur in den Untertiteln gesprochen.

Aber worum geht's eigentlich? Nun, Mechaniker Pigsy fühlt sich einsam. Verständlich, wohnt er doch auf dem Roboter-Schrottplatz »Titanenfriedhof«, wo das Daten mangels menschlicher Interaktionspartner schwerfällt. Auch Pigsys fliegender, nur via Emoticons und Piepslauten kommunizierender Kumpel Truffels kommt als Beziehungspartner nicht in Frage. Also fasst Pigsy einen Entschluss: Er will sich seine Traumfrau aus Schrottteilen zusammenschweißen. Leider fehlen ihm dafür, trotz eines gigantischen Lagers, drei spezielle Teile. Um sie zu finden, gilt's 19 Level innerhalb der postapokalyptischen Spielwelt zu meistern. Ein Unterfangen, das Herrn Schwabbelbauch drei kurze, aber unterhaltsame Stunden beschäftigt. Helfen anfangs nur Gewehr, Enterhaken und Technikgenie Truffels beim Vorankommen, kann

Pigsy im Spielverlauf auf insgesamt vier selbst zusammengebaute Gimmicks zurückgreifen, die es in sich haben: Der EMP-Schocker setzt Mechs kurzzeitig außer Gefecht, die Hologramm-Kugel lenkt die Aufmerksamkeit der Gegner für einige Zeit auf sich. Bomben wiederum sprengen Wege frei und zerlegen Roboter, derweil die sogenannte »Trouble Vision«, Pigsys Hightech-Monokel, Ziele, Gegenstände und Mechs markiert – analog zu Trips Späh-Libelle aus dem Hauptabenteuer. Praktisch auch der Manipulator, der Feinde temporär zum Seitenwechsel überredet. Da Pigsy im Gegensatz zu Protagonist Monkey aus dem Hauptspiel ein paar Dutzend Kilo mehr auf den Rippen hat, spielt sich das hier entsprechend frisch: Schleichen und »den Hecken-schützen mimen« stehen klar im Fokus. Das nimmt angenehmen Tempo raus, wirkt aber trotzdem nie lahm oder gar langweilig. Es macht einfach einen Heidenspaß, den schwabbeligen Technikfreak ungesehen durch die Areale zu bugsieren und sich reihum der Blechgegner zu entledigen. Ebenfalls lobenswert: Der Download-Inhalt erweitert das Hauptspiel und die neue Nebengeschichte um eine optional zuschaltbare 3D-Darstellung – wahlweise anaglyphisch mit einer Rot-Grün-Brille oder in stereoskopischem 3D für aktuelle 3D-TV samt Shutterbrille. Fazit: Auch wenn die Spielzeit etwas knapp ausfällt, so ist Entwickler Ninja Theory hier doch eine erfrischend abwechslungsreiche Erweiterung gelungen, die 360 Live selbst Pigsy-Hassern ans Herz legt. Mehr davon!

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT GRATIS- ERWEITERUNG

Preis | kostenlos
Hersteller | EA

Eine Million. So viele Zuschauer sollten nach Angaben von Criterion Games und EA den offiziellen Release-Trailer zu »Need for Speed Hot Pursuit« anschauen. Erst dann wollte man diesen kostenlosen Zusatzinhalt auf den Markt werfen. Im Zuge der vom US-Sender Spike TV ausgestrahlten Video Game Awards wählten die Fans das Game jedoch zum Rennspiel des Jahres. Als Dank dafür zog EA den Veröffentlichungstermin der Erweiterung vor. Heißt: Der Bentley Continental Supersports Convertible, der Lamborghini Murciélagos LP 650-4 Roadster und der Dodge Viper SRT10 Convertible Final Edition sind ab sofort als Cop- wie auch als Racer-Version verfügbar. Also los, worauf wartest du noch – 360 anwerfen und runterladen.

KINECT SPORTS SAMSUNG PARTY PACK

Preis | kostenlos
Hersteller | Microsoft

Mit dem Party Pack erweitert Rare seinen Kinect-Dauerbrenner um sechs neue Gratis-Minispiele: In »Top-Torschütze« geht's darum, im Sekundentakt heranfliegende Bälle zu versenken. »Volltreffer« lässt am anderen Ende der Tischtennisplatte Ziffernsymbole durchlaufen – wer die mit den hohen Zahlen trifft, häuft mehr Punkte an. »Pinwalze« pflastert die komplette Bowlingbahn mit Pins, die es in vorgegebener Zeit umzuholzen gilt. Bei »Superläufer« ist gute Kondition beim Auf-der-Stelle-Rennen gefragt, während bei »Fruchtmus« nicht Volleybälle, sondern Früchte auf einen zufliegen. Blicke noch »König des Rings«, wo nicht nur einer, sondern gleich mehrere Box-Kontrahenten auf ihre Abreibung warten. Ladenswert! Und inklusive zehn neuer Erfolge.

✖ TURNIER-BERICHT

HALO: REACH – WINTER CUPS

Nur der beste Gensoldat gewinnt die ESL-Eins-gegen-eins-Turniere in »Halo: Reach«. Und zwar im beliebten Swat-Modus, bei dem es kein Schild gibt und jeder Kopfschuss tödlich endet. Momentan macht sich AirMax-Man in dieser Spielvariante einen Namen. Beide seiner letzten Kontrahenten, Kontr4x und Hatecore-BZ, konnte er souverän besiegen. In der Gesamtrangliste steht er somit nun auf Platz zwei, direkt hinter dem Champion der Liga: Whiz. Der wiederum spielte bisher 53 Matches und gewann davon 51 – ein echter Master Chief eben.

KINECT SPORTS CUP

Ja, auch Microsofts Bewegungssteuerung Kinect ist bei der CSL ein Thema, wie der erstmals im Dezember veranstaltete Kinect Sports Cup nun eindrucksvoll zeigte. In verschiedenen Eins-gegen-eins-Matches schwitzten Fitness-Fans um die Wette. Gewinner war jeweils, wer drei aus vier Runden in den Sportarten Boxen, Tischtennis, Volleyball und Fußball für sich entscheiden konnte. Die Top drei des Turniers: ABK Cr4nK, B3ginner und plan-B K1ller. Wie es mit Kinect in der CSL weitergeht, erfährst du auf www.consoles.net.



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

LIVE ARCADE TOTAL

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

UNBOUND SAGA

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

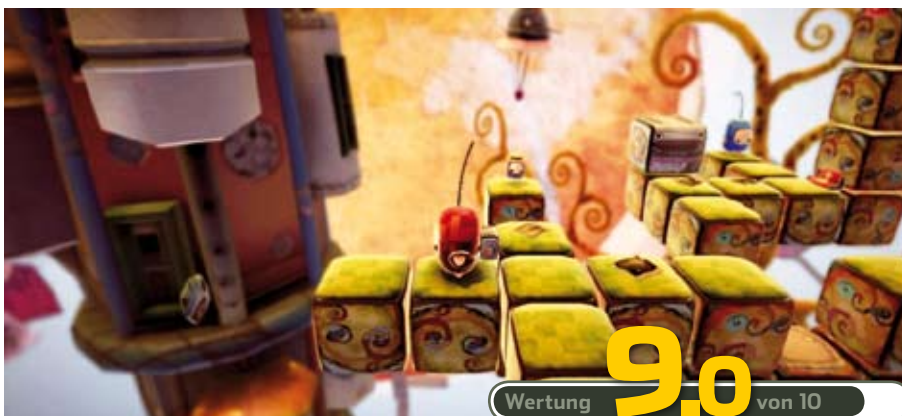
Auf der Suche nach seinem Erzfeind »The Maker« rauft man sich in diesem Fightgame durch zehn primär von links nach rechts scrollende Episoden. Die Story basiert auf dem gleichnamigen US-Comic, spielt in der postapokalyptischen Metropole Toxopolis und wird stilecht in Comic-Form mittels gut eingedeutschter Sprechblasen erzählt. Obendrauf gibt's eine tolle, dreckig-rauchig klingende englische Sprachausgabe. Wie im Retro-Vorbild »Comix Zone« für Segas Mega Drive schwingt sich das dynamische Duo aus Lori Machete und Rick Ajax innerhalb des virtuellen Comics von Bild zu Bild. Während Lori bevorzugt mit Sprungkicks und Äxten austeilte, schleudert Rowdy Rick Gegner umher und zerstört alles, was nicht niet- und nagelfest ist, um es anschließend als Waffe zu verwenden. Schlagen, treten, rennen und blocken können beide – Gleiches gilt für den Einsatz von Fähigkeiten-Upgrades. Gespielt wird entweder mit einem on- oder offline zuschaltbaren Kumpel oder einem KI-Partner. So weit, so bekannt. Begeisterungstürme löst das Endergebnis dennoch nicht aus, denn die Steuerung ist wenig genau, das Gegnerdesign zu 08/15 und die Kampagne mit mageren drei Stunden viel zu kurz.



ILOMILO

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

Ziel dieses fesselnden Knobelspiels ist es, die beiden Knopfaugen-Fernseher Ilo und Milo – herzerliebtest animiert und zuckersüß vertont – in jedem der 49 verwinkelten, aus dutzenden Quadersteinen zusammengesetzten Level wieder zusammenzuführen. Pro Level starten beide Helden an verschiedenen Orten. Um sie möglichst schnell zu vereinen, kann der Spieler selbst entscheiden, wann er wen aus Third-Person-Perspektive steuert – oder ein Offline-Kumpel hilft aus. Prima! Größtes Hindernis stellen dabei klaffende Abhänge und unüberwindbare Höhenunterschiede dar. Hier kommen die überall verstreuten Würfelkreaturen ins Spiel, die sich aufheben und an anderer Stelle wieder ablegen lassen und auf diese Weise Brücken, Blockaden und weitere hilfreiche Objekte erzeugen. Lohn der Mühe sind neben den über zehn Stunden Spaß diverse Freischaltextras, etwa neue Songs oder ein Minispiel. Rettet man die drei »Safkas« in jedem Kapitel, aktiviert dies zudem weitere Level. Wer sich von der putzigen Aufmachung abschrecken lässt, dem entgeht ein absolutes Puzzle-Highlight!



TEST

BIONIC COMMANDO REARMED 2

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Capcom

Schwierigkeit | schwer

Ein Mann, ein Arm, eine Mission: Terroristen stoppen, die die Welt bedrohen. Mit dem ersten »Rearmed« ist Capcom ein feines Jump ,n' Run gelungen. Nun läuft, hangelt und springt Rad Spencer erneut aus Seitenansicht durch Fabriken, Dschungelgebiete und andere abwechslungsreiche Kulissen; und ballert sich durch Horden schießwütiger Feinde. Moment mal, er springt? Richtig gelesen, Rad kann neuerdings hüpfen, muss also fürs Überqueren kleiner Abgründe nicht unbedingt seinen Enterhaken einsetzen. Gerade Einsteigern fällt so die Jagd auf böse Buben deutlich einfacher. Nicht-Springen wird allerdings mit Extrapunkten und Upgrades motivierend vergütet, darunter ein mächtiger Granatwerfer, Geschwindigkeitsboni und Lebensenergie-Container. Sie alle senken den Schwierigkeitsgrad spürbar und leisten auch im äußerst fordernden Duell mit den XXL-Bossgegnern gute Dienste. Ebenfalls perfekt harmonisierend: der neue Off- und Online-Koop-Modus für zwei Spieler, die gegnerische Schwachpunkte aufzeigende Bio-Vision und der fette Soundtrack von Elektro-Meister Simon Viklund. Klarer Pflichtkauf für alle anspruchsvollen Spring- und Schieß-Fans!



RASKULLS

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

Schwierigkeit | mittel

Neben »Iloilo« ist dieser spannende Mix aus Jump 'n' Run und Puzzlespiel ein weiterer Pflichtkauf für alle Altersgruppen. Die Aufgabenstellungen in den meisten Runden fallen sehr unterschiedlich aus: Primär gilt's, in der 2D-Welt möglichst schnell von A nach B zu kommen; mit einem Schlag kann man »Tetris«-artige Quadergebilde zertrümmern, die allorts den Weg versperren. Andere Zielvorgaben drängen direkt dazu, mit möglichst wenig Schlägen solche Blockansammlungen aufzulösen oder möglichst viele Runden auf einem Kreis-Parkour zu absolvieren. Dutzende dieser Varianten stehen zur Wahl und sorgen für ständige Abwechslung. Bereits im Einzelspieler-Modus bieten zahlreiche Level Online-Ranglisten und ermöglichen so einen regen Wettbewerb innerhalb der Freundesliste. Aber auch eine ganze Reihe von Modi des Mehrspieler-Komplex können bis zu vier Spieler - offline wie online - langfristig motivieren. Extralob verdienen sich zudem die bissigen, von schwarzem Humor durchtränkten Dialoge der Raskulls innerhalb der umfangreichen Kampagne. Sie sind so erstklassig eingedeutscht, dass man meinen könnte, das Spiel stamme von einem deutschen Entwickler - toll!



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

✗ Frauenpower oder Männersache?

BRAUCHT DIE GAMING-WELT MEHR WEIBLICHE HELDEN?

Steht die Welt in Flammen, rettet man sie eben – zumeist als Kerl mit fetter Knarre oder Hüne mit brachialem Schwert. Gelegentlich erledigen das auch Bayonetta, Rubi, Lara Croft und andere weibliche Helden im Femme-fatale-Outfit – aber reicht das? Braucht das weibliche Helden-Line-up dringend Verstärkung oder haben die Männer alles gut im Griff? Diese Frage stellten wir in unserem Forum auf www.360-live.de. Dass die Meinungen hier auseinandergehen, überrascht nicht wirklich. DerSpieler187 jedenfalls bezieht klare Stellung: »Ganz ehrlich? Ich bin da sehr eigen. Oder sehr Macho. Mir egal, wie ihr es nennt.

»Ich finde, es sollte mehr Frauen in Spielen geben. Und die müssen sexy sein.«

Ich für meinen Teil mag es überhaupt nicht, mit weiblichen Charakteren zu zocken. Da kann das Spiel noch so gut sein. Ist einfach so.« Eine Meinung, der sich jedoch nicht sonderlich viele Forennutzer anschließen. Nur elf Prozent haben für die Antwortmöglichkeit »Nein, mehr coole Typen braucht die Welt« gestimmt. Weitaus verbreiteter hingegen CFG CroKoDoCs Aussage, die er mit einem scherzhaften Lachen vorbringt: »Ich finde, es sollte mehr Frauen in Spielen geben. Und die müssen sexy sein.« Ganze 45 Prozent der Stimmen vertreten diese Sichtweise und verlangen mehr weibliche Sexbomben in Videospielen. Fast genauso viele Stimmen – 44 Prozent – scheren sich gleichwohl nicht sonderlich um das Geschlecht des Hauptcharakters, solange das Spiel rockt. Mancher wünscht sich sogar durchschnittliche Frauen in der Hauptrolle eines Videospiels. Die meisten bevorzugen aber – wenn schon Frau – ein Playmate des Jahres mit Waffenschein. Du bist anderer Überzeugung? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.



TRON: EVOLUTION

Ein Durchgang auf beliebigem Schwierigkeitsgrad allein bringt schon 190 Gamerpoints. Gleich im ersten Anlauf sollte man die Erfolge fürs Finden der ersten Tron-Datei, fürs Einheimsen des ersten Fünf-Treffer-Multiplikators, fürs erste Upgrade und den ersten On- wie auch Offline-Level-Aufstieg mitnehmen. Diese Aufgaben belohnt das Spiel mit immerhin je fünf Punkten. Andere Erfolge lassen sich dagegen nicht einfach im Vorbeigehen absahnen: Bis man den Charakter auf Level 50 hat, vergeht richtig viel Zeit; immerhin gibt es fürs Hochrüsten 200 Gamerpoints. Mit jedem Diskus-Typ eine vorgegebene Zahl Gegner aufschlitzen bringt 270 Punkte – und frisst Zeit! Richtig heftig wird der später freigeschaltete Schwierigkeitsgrad »Wahnsinnig« – einmal meistert, ist er 75 Punkte wert.

Anzahl der Erfolge	41
Geheime Erfolge	8
Mehrspieler-Erfolge	6
Zeitfaktor	8 von 10
Schwierigkeit	6 von 10

Fazit: Kein Kindergeburtstag: Alle Erfolge müssen mühsam verdient werden.

DEAD SPACE 2

Ganze 290 Punkte kredenzt das Spiel nach Absolvieren der kompletten, in zwölf Kapitel aufgeteilten Story auf beliebigem Schwierigkeitsgrad. Fleißige Zerstückler sahnen für 1.000 Entzweigungen 65 Punkte ab. Mehr oder weniger im Schlaf sackt man die 15 Punkte für den Stase-Einsatz gegen 50 Gegner ein. Nicht so schnell wandern zehn Zähler für das Ausgeben von 300.000 Credits im Shop auf die Gamerscore-Uhr. 70 Punkte bekommt, wer alle Waffen gegen jeweils 30 Nekromorphs benutzt – auch kein Problem. Ziemlich langwierig ist es zudem, die 75 Punkte für das Hochrüsten aller Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu erlangen. Dafür braucht's aber mindestens zwei Durchgänge. Erledigt man die Alisms wie im Vorgängerspiel nur mit dem Plasmacutter, rieseln weitere 40 Punkte in den Pott.



Anzahl der Erfolge:	50
Geheime Erfolge	15
Mehrspieler-Erfolge	0
Zeitfaktor:	7 von 10
Schwierigkeit:	7 von 10

Fazit: Ausdauer und Kampfkunst sind gefragt, um den Widersachern die 1.000 Gamerpoints abzuluchsen.

DEADLY PREMONITION

Rising Star Games »Deadly Premonition« ist ein Eldorado für Trash-Liebhaber und Erfolge-Jäger. Die mickrigen zwölf Belohnungen sind schnell abgehandelt: Für das Kompletieren der sechs Story-Episoden inklusive Prolog auf einfacher Schwierigkeitsstufe purzeln insgesamt 500 Gamerpoints aus der Schrotflinte; gelingt der Durchlauf auf »normal«, sind weitere 150 Gamerpoints drin. Schaudert man sich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durch das verstörende Dorf Greenvale, zittern nochmals 200 Gamerpoints auf die Habenseite. Die letzten 150 Gamerpoints gibt's für fleißige Bienchen: Wer alle Sammelkarten sein Eigen nennt, hat den Sack zugemacht.



Anzahl der Erfolge	12
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	0
Zeitfaktor	5 von 10
Schwierigkeit	4 von 10

Fazit: Viele leicht verdiente Punkte. Nur der Sammelkarten-Erfolg ist knifflig, mit einer Levelkarte aus dem Internet aber schaffbar.

WERDE ZUM LESERTESTER

Wie schon seit einigen Ausgaben präsentieren wir dir an dieser Stelle im Heft einen Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielredakteur, 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 | Der Gaming-Koch hat wieder zugeschlagen. Nach seinem gelungenen Lesertest zu »Vanquish« in der letzten 360 Live wetzt Torsten jetzt seine Küchenmesser für das nächste Attentat. Na hoffentlich ist er nicht so tief in »Assassin's Creed: Brotherhood« versunken, dass er versehentlich tödliche Gifte in die Suppe kippt!



✖ **Aktion Lesertest**

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Ein Koch auf Killer-Kurs.

Das Actionabenteuer »Assassin's Creed: Brotherhood« startet direkt dort, wo »Assassin's Creed 2« aufhört: Ezio Auditore hat Papst Rodrigo Borgia besiegt und macht sich aus der Gruft nach Monteriggioni auf. Schon kurz darauf wird sein Heimatdorf jedoch von Cesare Borgia, dem Sohn des Papstes, angegriffen und zerstört. Rache ist das Einzige, was für Ezio in Frage kommt. So macht sich der Assassine auf den Weg nach Rom, um dafür zu sorgen, dass die Macht der Borgias ein für alle Mal gebrochen wird. Eine der großen Stärken von »Brotherhood« liegt definitiv im Gameplay und Missionsdesign. In Sachen Steuerung ist alles beim Alten geblieben. Aus der Verfolgerperspektive geht es geschmeidig über die Dächer Roms – Le Parkour lässt grüßen. Das akrobatische Klettern geht schnell ins Blut über und macht ab der ersten Minute Spaß. Ben fatto! Auch die Waffenwahl ist dank der bemerkenswerten Vielzahl an Todbringern schnell getroffen. Unterarmklinge, Schwert, Florett – da sollte für jeden etwas dabei sein. Überhaupt war noch nie ein »Assassin's Creed« so abwechslungsreich wie dieses: Kriegsmaschinen zerstören, Attentatsmissionen, Kurtisanenaufträge, Diebstähle und und und – alles toll in Szene gesetzt. Doch um gegen die Borgia zu gewinnen, muss Ezio eine Armee aufbauen. Ausbildung eigener Assassinen ist das Stichwort. Hierfür rekrutiert Ezio mutige Bürger Roms – Leute, die sich trauen, gegen die Borgias aufzubegehren.

Selbst eingefleischte Assassinen-Fans müssen sich aber eingestehen, dass sich in puncto Grafik so gut

wie nichts getan hat. Man bemerkt zwar vereinzelt etwas mehr Liebe zum Detail, aber im Großen und Ganzen erwartet den Spieler die gleiche Optik wie bei »Assassin's Creed 2«. Eben nicht schlecht, aber auch nicht das Beste auf der Xbox 360. Dafür passt der Soundtrack wieder wie die Faust aufs Auge. Jedes Musikstück untermalt perfekt die jeweilige Situation und Mission. Falls man keine Lust auf deutsche Sprecher hat, stehen wahlweise auch die englische oder italienische Tonspur zur Verfügung. Schade nur, dass die unterschiedlichen Sprachen nicht lippen-synchron wiedergegeben werden. Beim ansonsten sehr gelungenen Sound ist das jedoch zu verschmerzen. »Brotherhood« ist ein geniales Spiel geworden, das den Spieler von der ersten Minute an die Konsole fesselt. Die Story wird top erzählt und bietet das typische »Assassin's Creed«-Feeling. An vielen kleinen Stellen merkt man einfach, dass Ubisoft zu seinem »Baby« eine fast elterliche Beziehung pflegt. Für den Spieler wird diese Emotionalität gut spiel- und nach-fühlbar in Szene gesetzt.

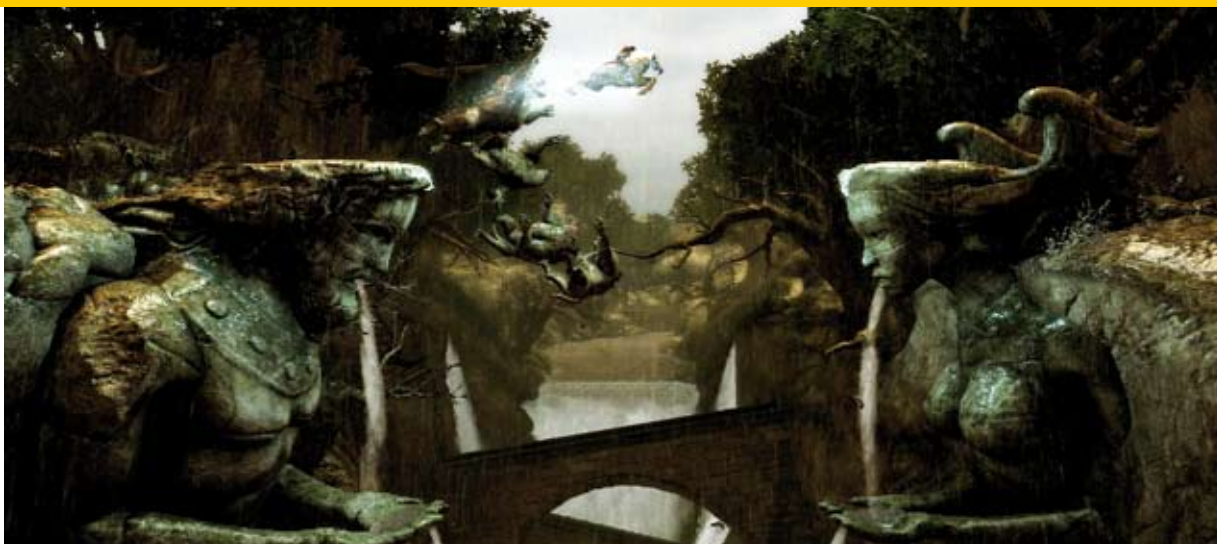
Torsten Robel /sv

Leserwertung

Fans kommen nicht dran vorbei. Aber auch für alle anderen ein klarer Kauf Tipp.

9.0 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 12/2010: 8.8



✕ Nachgefasst

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Seit 1986 tauchen immer wieder neue Mitglieder des Belmont-Clans auf, die sich stets als Vampirjäger in einem der mittlerweile über zwanzig 2D-Ableger von Konamis Actionspiel-Serie beweisen. Mit »Lords of Shadow« erobert die Reihe nun seit einiger Zeit die Xbox 360 – und die Herzen der Redaktion. Doch kommt's eigentlich bei unserer Community an?

Die Wanduhr schlägt Mitternacht. Nebelschwaden ziehen auf und der Vollmond hängt wie ein böses Omen am Firmament. Die richtige Zeit für Werwölfe, Untote und Vampire – und ein neues »Castlevania«-Spiel, welches das spanische Studio Mercury Steam in Zusammenarbeit mit Kojima Productions und Konami im Herbst letzten Jahres auf den Markt warf. Dank aufwendiger 3D-Grafik, kinoreifer Inszenierung und fetziger Spielmechanik im »Dante's Inferno«-Stil ist »Lords of Shadow« mittlerweile so erfolgreich, dass Konami mit »Reverie« im Februar 2011 und »Resurrection« im April 2011 zwei sehr umfangreiche Download-Erweiterungen nachschiebt. Zu Recht? Genau das wollte 360 Live von seinen Lesern wissen und analysiert nun, wie gut das Hauptspiel der Community wirklich gefällt.

DerSpieler187 aus unserem Forum auf www.360-live.de ist schon vor dem Kauf heiß auf das Game: »Castlevania ist Kult. Ich erinnere mich noch an die alten Spiele, die teilweise brutal schwer waren. Für mich als Fan der ersten Stunde ist dieser Ableger also Pflicht.« Ähnlich vertraut mit der Materie gibt sich Lo360oser: »Castlevania ist eine der besten Videospiel-Serien aller Zeiten. Ich habe fast alle Handheld-Ableger geockt. Und jetzt auf der 360 kommt das Ganze richtig geil.« Mit anderen Worten: Serienkenner braucht man hiervon nicht zu überzeugen. Doch wie denken Genre-Zweifler darüber. Lucksn zum Beispiel taumelte völlig ahnungslos in die Welt der Ghoule und Ungeheuer: »Bis vor kurzem hat mich Castlevania überhaupt nicht interessiert. Die Demo zum neuen Teil habe ich mir dann aber doch mal geladen. Kaum eine Stunde später bin ich los und hab mir das Teil gekauft.« Und, war die spontane Aktion ein Griff ins Klo? »Ich bereue den Kauf nicht. Das Game hat mich total in seinen Bann gezogen. Tolle Synchronisation, geile Musik – einfach ein super Spiel«, so Lucksn. Ein Urteil, dem die Redaktion nur zustimmen kann. Punktabzug gab's im Test in 360 Live trotzdem, nämlich dafür, dass die Synchronsprecher ausschließlich auf Englisch reden – eine deutsche Tonspur fehlt komplett und erschwert das Verständnis der epischen Geschichte. Forennutzer Dschaijh äußert sich dazu wie folgt: »Man kann doch eigentlich erwarten, dass ein Spiel auf Deutsch synchronisiert wird. Oft geht das zwar ordentlich in die Hose, aber wenn man kein Englisch

kann, ist das immer noch besser, als gar nichts zu verstehen.« Recht hat er. Glücklicherweise helfen sehr gut eingedeutschte Bildschirmtexte, der Handlung zu folgen. SaschaAsh kann sich jedoch nicht beklagen: »Der geniale orchestrale Sound geht super ins Ohr – genau so, wie ein Castlevania sein muss. Ich brauche unbedingt die Soundtrack-Disk!«

Apropos Disk: »Lords of Shadow« wird auf zwei Silberlingen ausgeliefert – ein Stolperstein für die Leser? Scheinbar schon, wie Jay_1887 anmerkt: »Bin gerade dabei, es zu installieren. Bei der nächsten Xbox wird Blu-ray auf jeden Fall Pflichtprogramm.« Lo360oser sieht's gelassener und erklärt: »Der Diskwechsel ist sehr gut gemacht. Bis einschließlich Kapitel 5 ist alles auf Disk 1, Kapitel 6 bis 12 sind auf Disk 2. Einzig nerviger Punkt: Wenn du mal wieder in spätere Level zurück möchtest, musst du jedes Mal die Disk wechseln.

Escon stört all das wenig, er ist total von den Socken: »Also das Spiel ist echt geil und fesselt mich total. Die Bosskämpfe fordern ungemein und manchmal liegt man sogar schon bei normalen Gegnern im Dreck, trotzdem bleibt alles fair und motivierend. Gute 20 Stunden braucht es sicher, was für ein Hack 'n' Slay echt gelungen ist.« Der Aussage schließt sich Dschaijh an: »Das Spiel haut mich um, so gut passt da alles zusammen. Vor allem die Kämpfe überzeugen mich, da sie nicht so krass ausarten. Jeder Gegner hat was drauf. Immer intensiv, immer übersichtlich. Und auch die Kletterpassagen sind echt cool.« Wie's aussieht, darf man »Castlevania: Lords of Shadow« also ohne Bedenken in den Warenkorb legen. Oder, Langolier83? »Die Stimmung ist von Anfang an sehr mystisch und allererste Sahne. Die verschiedenen Areale sind sehr abwechslungsreich und immer absolut stimmungsvoll. Es spielt sich flüssig und schnell, hat tolle orchestrale Musik und, und, und.« Insgesamt fällt das Leser-Feedback also mehr als positiv aus. Der Wechsel von der zweiten zur dritten Dimension kommt gut an und lässt auf einen weiteren Teil hoffen. Ob und wann der kommt? Diskutier's im Forum auf www.360-live.de.

Maxi Trautmann

Wie macht sich der neueste »Castlevania«-Ableger im Vergleich zu seinen Vorgängerspielen? Alles nur bei der 3D-Konkurrenz geklaut oder doch ein ganz eigenständiges Spiel, das sich lediglich gerne inspirieren lässt? Hier die ganz subjektiven Meinungen einiger tapferer Vampirjäger aus der Redaktion.

Michael

Klappe zu, Vampir tot? Hier, Dracula sei's gedankt, nicht. Die Jungs von Mercury Steam haben der Kultserie neues Blut eingeflößt. Leider konnten's die Spanier nicht lassen, schamlos bei Sonys »God of War« für Playstation 3 abzukupfern. Etwas mehr eigene Ideen und mehr Bezug auf den Ursprung der Serie hätten gut getan. Dennoch: ein feines Game!

Jan

Zwar scheint das Gameplay von vielen anderen Hack 'n' Slays stark inspiriert zu sein, herausgekommen ist dabei aber ein völlig eigenständiges Kampfsystem. In Sachen Spieltiefe, Anspruch und Atmosphäre hat Gabriel Belmont den Genre-König Kratos aus meiner Sicht längst von seinem blutigen Thron gestoßen.

Sabine

Übertreibt's Konami nicht etwas mit immer neuen Ablegern der Vampirjäger-Saga? Zugegeben: Dieser hier sieht schon verdammt fett aus und spielt sich auch so – im Prinzip drängen sich trotzdem immer wieder Vergleiche zu Größen wie »Dante's Inferno« und Konsorten auf.

Richard

An »Castlevania« habe ich viele Erinnerungen. Skelette, Medusen-Köpfe und eine frei bewegliche Peitsche – zumindest in einem Teil. Vieles davon erkenne ich hier erst auf den zweiten Blick. Die Vermischung mit vielen neomodischen Größen Marke »Dante's Inferno« geht mir etwas zu weit.

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

SPIEL DES JAHRES



Das Jahr 2010 hat jede Menge tolle Games hervorgebracht. Neben vielen hochkarätigen Nachfolgespielen bekannter Marken blieben auch zahlreiche Überraschungen nicht aus. Doch wer waren die wirklichen Abräumer aus Sicht der 360-Live-Leser? In der letzten Ausgabe haben wir genau das gefragt. Hier die Ergebnisse...

DU HAST GEWÄHLT!

In der letzten Ausgabe wollten wir wissen, welche Spiele unsere Leser im vergangenen Jahr am meisten bewegt haben. Natürlich keine allzu leichte Aufgabe. Weshalb redaktionsintern in alter Tradition die interessantesten Titel in zehn Kategorien zusammengeführt und im Forum auf www.360-live.de zur Wahl gestellt wurden. Rollenspiele, Rennspiele, Ego-Shooter, Sportspiele, Action-Spiele, das beste Community-Spiel standen zur Wahl. Der Vollständigkeit halber wurde die Auswahl zudem um eine eigene Kinect-Kategorie ergänzt. Generell ging es erwartungsgemäß recht knapp zu. Insbesondere beim Kampf um die Bronze-Medaille in der Kategorie »Leser-Sonderpreis 2010« entbrannte zwischen »Call of Duty: Black Ops« und »Battlefield: Bad Company 2« ein hitziges Kopf-an-Kopf-Rennen, aus dem der Activision-Shooter am letzten Abend der Abstimmphase als Sieger hervorging. Eng wurde es auch bei der Wahl zum besten Community-Spiel 2010. Mit nur einigen Stimmen weniger musste sich »Black Ops« gegenüber »Halo: Reach« geschlagen geben. In den anderen Kategorien fielen die Ergebnisse dagegen um einiges deutlicher aus. So mauserte sich Rockstars Wildwest-Epos »Red Dead Redemption« zum unumstrittenen Top-Favorit der 360-Leserschaft in gleich mehreren Kategorien. Und auch das Xbox-Live-Arcade-Jump-and-Run »Limbo« konnte sich seinen wohlverdienten ersten Platz unter den Download-Titeln sichern. Ähnlich positiv fiel die Wahl für »Mass Effect 2« aus, das sich deutlich vor seinen Konkurrenten »Fable 3« und »Final Fantasy XIII« platzieren konnte. Insgesamt also wieder ein äußerst spannender Wettbewerb, an dem mehrere Tausend Webseiten-Nutzer teilnahmen. Als Dankeschön für dieses Engagement erhalten zahlreiche glückliche Teilnehmer in diesen Tagen ihre Preise aus der Verlosung zugeschickt, darunter etliche Top-Games von Activision, Namco Bandai, THQ und anderen Herstellern sowie zahlreiche Goodys in Form von T-Shirts, Hoodies und anderen sammelnswerten Raritäten. Die Komplettliste aller Gewinner findest du auf der Webseite und im Forum.

SPIEL DES JAHRES 2010 Die aktuelle Speerspitze der Videospiel-Kultur.

1

RED DEAD REDEMPTION
 Hersteller | Rockstar Games

38%



Whiskey im Blut und Blei im Colt – die 360-Live-Leser stehen drauf, so viel ist sicher. Rockstars Wildwest-Spektakel muss man einfach gespielt haben!

2

HALO: REACH
 Hersteller | Microsoft

21%



Der Kampf um den Planeten Reach ist in den Augen der Leser ein echter Knüller und landet wohlverdient auf Platz zwei. Gratulation!

3

CALL OF DUTY: BLACK OPS
 Hersteller | Activision

20%



Activisions Über-Shooter darf unter den üblichen Verdächtigen natürlich nicht fehlen und bleibt der absolute Top-Favorit der meisten Shooter-Fans.

LESER-SONDERPREIS 2010 Freie Wahl – jedem das Seine!

1

AC: BROTHERHOOD
 Hersteller | Ubisoft

22%



Für den neuesten Meuchelmörder-Trip in die Vergangenheit gibt's von den 360-Live-Lesern die Goldmedaille. Mal sehen, was noch so abfällt...

2

ALAN WAKE
 Hersteller | Microsoft

21%



Der Mann mit der flotten Schreibe und den nicht ganz klaren Gedanken wurde von den Lesern zum Vize-Liebling gekürt. Gut gemacht, Alan!

3

CALL OF DUTY: BLACK OPS
 Hersteller | Activision

18%



Die allgegenwärtige Präsenz der »Black Ops« kommt auch in dieser Kategorie ans Licht. Wieder eine Medaille für Entwickler Treyarch. Mehr von diesem Stoff, Jungs!

BESTER EGO-SHOOTER Die größten Kanonen, die dicksten Kaliber.

1

CALL OF DUTY: BLACK OPS
 Hersteller | Activision

48%



Wahnsinns Technik, mitreißende Story, knallharte Action und ein erstklassiger Mehrspieler-Komplex sichern »Black Ops« zu Recht Platz eins auf dem Siegtreppchen.

2

HALO: REACH
 Hersteller | Microsoft

36%



Auch ohne den Master Chief immer noch ganz oben mit dabei: das »Noble 6«-Team aus Bungies vorerst letztem 360-Exklusiv-Shooter. Was kommt wohl als Nächstes?

3

BIOSHOCK 2
 Hersteller | 2K Games

16%



Unterm Meeresspiegel hört dich niemand schreien! Bronze für eine der besten Fortsetzungen 2010. Wer's noch nicht gespielt hat: Schande auf dein Haupt!

BESTES ACTIONSPIEL Drei Ikonen der Gewalt.

1

SPLINTER CELL: CONVICTION
 Hersteller | Ubisoft

49%



Agent Sam Fisher lässt's in dieser Serien-Auskopplung richtig krachen und zieht ungewohnt actionreich in den Kampf. Unseren Lesern gefällt's – Platz eins!

2

VANQUISH
 Hersteller | Sega

37%



Mit deutlichem Abstand dahinter ergattert sich Mikami-sans Action-Brett aus der Zukunft den zweiten Platz. Jede Wette: Noch dieses Jahr wird Teil Zwei angekündigt.

3

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
 Hersteller | Square Enix

14%



Podestplatz drei für das durchgeknallte Psychopathen-Duo und ihren Horrortrip durch Shanghai. Immerhin vierzehn Prozent der 360-Live-Leser waren von den Socken.



**Gewinner, Ergebnisse
und Diskussion auf
www.360-live.de!**

BESTES ROLLENSPIEL Die fantasievollsten Inszenierungen.

1 **MASS EFFECT 2**
Hersteller | Electronic Arts

50%



Commander Shepard's zweites interstellares Abenteuer hat viele Qualitäten. Nun ist's auch noch bestes Rollenspiel 2010 bei 360 Live. Herzlichen Glückwunsch!

2 **FABLE 3**
Hersteller | Microsoft

35%



Zwar hat Peter Molyneux nicht all seine Versprechen wahr werden lassen, herausgekommen ist dennoch ein echter Garant für durchzockte Nächte. Fablehaft!

3 **FINAL FANTASY XIII**
Hersteller | Square Enix

15%



Unsere Leser stehen in Sachen Rollenspiele scheinbar auf Xbox-360-Exklusiventwicklungen – trotzdem: ein solider dritter Platz für die Helden aus Japan.

BESTES ABENTEUERSPIEL Schicksalsträchtige Erlebnisse.

1 **RED DEAD REDEMPTION**
Hersteller | Rockstar Games

54%



Hey, John Marston, die ganze Welt spricht von dir – was hast du jetzt wieder ausgefressen? Top-Abenteurer bei 360 Live geworden? Respekt, Gringo!

2 **AC: BROTHERHOOD**
Hersteller | Ubisoft

31%



Messern, meucheln, sprinten, springen, flüchten, verstecken... Der Geheimbund der Assassinen trägt in dieser Kategorie den Silberpokal nach Hause.

3 **ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST**
Hersteller | Namco Bandai

15%



Die Actionabenteuer-Überraschung 2010 konnte sich nur einen kleinen Teil aller Stimmen sichern – die allerdings äußern sich im Forum mehr als euphorisch.

BESTES SPORTSPIEL Die besten Ballkünstler.

1 **FIFA 11**
Hersteller | Electronic Arts

74%



Auch dieses Jahr bleibt EAs Fußball-Sim der Sportspiel-König. Etliche sinnvolle Verbesserungen halten die Spieler weiterhin bei der Stange. Meisterschale!

2 **PES 2011**
Hersteller | Konami

13%



Tolles Spiel, doch wahrscheinlich mangels Originallizenzen mal wieder nur der unglückliche Zweite. Dennoch: Wer Fußball liebt, kommt nicht drum herum!

3 **NBA 2K11**
Hersteller | 2K Sports

13%



Die Basketball-Sensation 2010 wird hier zwar an dritter Stelle aufgeführt, kriegt bedingt durch die gleiche Zahl an Stimmen jedoch ebenfalls eine Silbermedaille.

BESTES RENNSPIEL Die schönsten Autos, die beste Physik.

1 **BLUR**
Hersteller | Activision

51%



Das »Mario Kart« für große Jungs darf sich mit über der Hälfte aller Stimmen einer ordentlichen Champusdusche unterziehen.

2 **SPLIT/SECOND: VELOCITY**
Hersteller | Disney Interactive

40%



Etwas nach seinem härtesten Konkurrenten pest Disney Interactives Renn-Spektakel als Zweiter über die Ziellinie. Tolle Leistung!

3 **MOTO GP 09/10**
Hersteller | Capcom

9%



Zweirad-Raser kamen 2010 mit »Moto GP 09/10« voll auf ihre Kosten. Acht Prozent der Leser sehen das ganz genauso. Ob man 2011 ebenfalls in dieser Liga mitmischt?

BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL Die besten Download-Kracher.

1 **LIMBO**
Hersteller | Play Dead

52%



Auch bei dieser traumhaften Rätseli mit morbiden Grusel-Touch sind sich unsere Leser einig: 2010 gibt's nichts besseres auf Xbox Live Arcade.

2 **LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT**
Hersteller | Square Enix

36%



Immerhin ein gutes Drittel stimmte für Laras Koop-Rätsel-Abenteuer. Vor allem zu zweit an einem Bildschirm kann das hier über Stunden fesseln.

3 **PINBALL FX**
Hersteller | Zen Studios

12%



Reinrassige und umwerfend inszenierte Flipperaction – oder wie's Ostzocker aus dem Forum sagen würde: »Macht Riesenspaß und unter Freunden 'ne Bombe!«

BESTES KINECT-SPIEL

Die Referenz zum Abhampeln.

1 **KINECT SPORTS**
Hersteller | Microsoft

75%



Der Vorzeigetitel im Kinect-Sortiment setzt die Bewegungssteuerung am besten um und ist auf der Beliebtheitskala folglich ganz oben.

2 **DANCE CENTRAL**
Hersteller | Microsoft

17%



Kinect stellt derweil viele virtuelle Tanzpartner, doch dieser hier bringt unsere Leser eindeutig am besten in Schwung. Tanzstastisch!

3 **YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED**
Hersteller | Ubisoft

8%



Als reines Spiel hätte »Your Shape« keine Chance, doch den Job als Personal Trainer macht es ganz ausgezeichnet. Dritter!

BESTES COMMUNITY-GAME

Online geht's erst richtig ab!

1 **HALO: REACH**
Hersteller | Microsoft

45%



Nach einem heiklen Kopf-an-Kopf-Rennen ging »Reach« schließlich doch als Online-Liebling aus der Abstimmung hervor.

2 **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
Hersteller | Activision

42%



Mit einem marginalen Stimmnachteil verweist die Community das meist gespielte Game 2010 auf den zweiten Platz.

3 **FIFA 11**
Hersteller | Electronic Arts

13%



Der Dauerbrenner unter den Kicker-Sims ist mittlerweile ein echter Liebling der Online-Gaming-Community – und darf natürlich auch hier nicht fehlen.

360 LIVE LESERPOST



Neues Jahr, neue Leserbriefe. Und doch ist irgendwie alles beim Alten: ein bisschen Gemecker, sehr viel Lob und die üblichen Fragen nach diesem und jenem. Schön, wenn man sich wenigstens auf diese eine Sache verlassen kann – wenn schon nicht auf den vorzeitig einsetzenden Frühling im Januar, die fristgerechte Abgabe aller Artikel vor Druckschluss und Eier ohne Dioxin, dann wenigstens auf unsere Leser. Wohlan!

FEHLEINSCHÄTZUNG?

Hiermit möchte ich mich zum Test zu »Splatterhouse« im letzten Heft äußern. Der Testbericht hat meiner Meinung nach diverse Fehler und verzerrt völlig das Bild des Spiels. Erstens: Es sind nicht zehn Levels im Spiel, sondern zwölf. Zweitens: Sieben Stunden Spielzeit sind ja reichlich untertrieben. Ich hab bis Level zwölf etwa 13 Stunden gebraucht. Und bin danach beim Endgegner beinahe verzweifelt. Drittens: Die Rücksetzpunkte sind nicht alle fair verteilt. Es gibt schlicht zu wenige. Und viertens: Die Gegner sind nicht leicht zu durchschauen. Manchmal sind die Zwischen- und Endbosse fast unbezwingbar, auch dank fehlender Speicherpunkte. Ich muss zugeben, das ist mein erstes Hack 'n' Slay. Tja, mein Debüt in diesem Genre ist kläglich gescheitert, weil das Spiel für Anfänger viel zu schwer ist. Sehr schade, obwohl es drei Schwierigkeitsgrade gibt, ist das Spiel auf »Leicht« immer noch viel zu schwer. Martin Thomann, per Mail

Moritz: Ich kann verstehen, wenn du gewisse Punkte bei »Splatterhouse« anders siehst, leider muss ich dir dennoch widersprechen. Zuerst die Level: Die erste und letzte Phase des Spiels werden als Pro- und Epilog gehandelt. Macht so gesehen also nur zehn Level – es wurde somit nichts unterschlagen. Zu Spielzeit, Checkpoints und Schwierigkeitsgrad kann ich nur sagen, dass wir uns anscheinend in der eigenen Leistung unterscheiden. Du gibst ja bereits zu, dass dir »Splatterhouse« selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad zu schwer ist. Ich habe das Spiel auf dem normalen in etwas mehr als sieben Stunden durch gehabt, große Probleme hatte ich dabei nie. Die Gegner sind aus meiner Sicht – und auch aus der von mehreren Kollegen – eben viel zu leicht zu durchschauen. Wer bereits zwei, drei Hack-and-Slay-Titel gezockt hat, wird mir zustimmen. Ab und an mal ausweichen und danach die Angriffstasten hämmern reicht, um circa 90 Prozent der Feinde den Garaus zu machen. Die Bosse sind auch relativ fix erledigt – in der Regel dauert's zwischen fünf und zehn Minuten. Von unfair würde ich daher nur im Fall der kurzen Quicktime-Reaktionstests sprechen, denn die Zeit zum Reagieren ist manchmal in

der Tat recht knapp bemessen. Zum Glück speichert das Spiel bei wichtigen Stellen aber automatisch, was wiederum der Fairness zugutekommt. Jeder Abschnitt hat schätzungsweise zehn, 15 Stellen, an welchen man beim eigenen Ableben automatisch zurückgetragen wird. Im direkten Vergleich mit anderen Genrevertretern kein schlechter Schnitt. Ob andere Leser das auch so sehen? Am besten mal ins Forum auf www.360-live.de surfen und einen Thread zu genau diesem Thema eröffnen. Im Übrigen: Jedes Spiel wird von mindestens zwei Redakteuren begutachtet, um Unstimmigkeiten von vornherein zu vermeiden.

DAS WILL ICH!

Zunächst einmal möchte ich loswerden, dass ich begeisterter Leser eurer Zeitschrift bin, und das, obwohl ich auch schon 39 Lenze auf dem Buckel habe. Aber zum Gamen kann man meiner Meinung nach nie zu alt sein. Jetzt meine Frage: Wisst ihr zufällig, ob für die »Thief«-Reihe eine Fortsetzung geplant ist? Ich habe mir damals »Deadly Shadows« gekauft und dieses Spiel hat mich sofort in seinen Bann gezogen. Daher wäre es schön, wenn es vielleicht eine Fortsetzung gibt. Denn eines ist klar: Wenn ja, dann muss ich das Ding unbedingt haben!

Robert Rauch, per Mail

Michael: Gute Neuigkeiten! Insider-Informationen zufolge sollen auf der diesjährigen Game Developers Conference im März 2011 in San Francisco erste Ingame-Szenen aus »Thief 4« enthüllt werden. Eidos Montreal hat zumindest bestätigt, dass es an »Thief 4« arbeitet – ein Logo zum Spiel existiert bereits. Und selbst, wenn die Infos zur GDC nur ein übles Gerücht sein sollten: In der Mache ist da auf jeden Fall was. Allerdings sieht's schwer danach aus, als müsstest du dich noch eine ganze Weile gedulden. Glaube kaum, dass vor 2012 mit dem neuen Ableger zu rechnen ist. Aber hey: Seit »Thief: Deadly Shadows« sind ja auch schon wieder sechs Jahre vergangen. Da macht die restliche Wartezeit den Braten auch nicht mehr fett...

SPLITSCHREEN-SCHÜTZE

Bin seit einiger Zeit Xbox-360-Besitzer und nun auch Leser vom 360 Live Magazin. Nun zur

Frage: Ich suche ein paar Shooter, die ich auf dem Splitscreen mit Kumpels spielen kann – am besten wäre natürlich gegeneinander. Wisst ihr welche? Bis jetzt habe ich nur »Halo: Reach« und »Halo 3«. Die Games sollten aber höchstens USK 16 sein, da ich bis auf »Halo« keine USK-18-Spiele spielen darf. Im Übrigen platze ich nur so vorm Hype um »Homefront«. Was glaubt ihr, was »Homefront« für eine Alterskennzeichnung bekommt? Ich hoffe, dass es kein USK-18-Titel wird. Wäre zu schade...

FinniBobby, per Mail

Jan: Shooter mit Versus-Splitscreen gibt es einige. Genau genommen sind wirklich viele Shooter gegen-

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Vor einigen Monaten waren, wie ihr sicher wisst, die Herbstferien. Ich und meine Familie sind durch eine kleine Hafenstadt an der Ostsee geschlendert. In der Nähe befand sich ein großer Laden, der – zu meinem Glück – auch Zeitschriften anbot. Ich suchte nach einer mehr oder weniger seriösen Xbox-Zeitschrift, da meine Xbox zu diesem Zeitpunkt gerade mal ein paar Monate bei mir zu Hause stand. Ich konnte neben etlichen PC-Zeitschriften nichts erkennen, was auch nur annähernd mit der Box zu tun hatte. Ich wollte die Hoffnung schon aufgeben, doch da entdeckte ich etwas. Hinter bereits genannten Magazinen stach etwas Grünes hervor. Bei dieser Farbe konnte es sich nur um eure Zeitschrift handeln. Wenig später hielt ich meine Gamer-Erfüllung in Sachen Xbox in den Händen. Ab da verbrachte ich viele Stunden damit, die Artikel in- und auswendig zu lernen. Alexander Gramsch, per Mail

Sönke: Klasse Geschichte! Wir haben aber auch schon die kuriosesten Storys von unseren Lesern gehört, wie sie erstmals in den Genuss der 360 Live gekommen sind. Da waren sogar Fahrradunfälle und Krankenhaus-Aufenthalte vertreten... insofern hoffen wir, von dir auch in unserer Community mal wieder zu hören/lesen. Da kannst du dann bestimmt mit deinen frei zitierten Textstellen Eindruck schinden.

✖ TOPTHEMA

NEHMT MICH!

Ich, 17 Jahre alt, bin schon seit vielen Jahren in meiner Schule in der Redaktion der Schülerzeitung tätig. Dort bin ich für die Gestaltung und den Inhalt verantwortlich. Gleichzeitig erscheinen dort auch ein Großteil meiner Artikel, die sich speziell mit

dem Thema Computer- und Videospiele befassen. Um meinen Horizont zu erweitern, bin ich auf der Suche nach einer Redaktion, die sich ebenfalls mit dem Thema Videospiele befasst und interessiert ist, von mir Artikel und Kritiken zu bekommen. Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen. Tobias Skowasch, per Mail

Sönke: Danke für dein reges Interesse, für uns zu arbeiten.

Wie du vielleicht weißt, drucken wir ohnehin schon in jeder Ausgabe Tests von Lesern zu einem bestimmten Game ab. Das Ganze nennt sich dann Lesertest, zu finden im Community-Teil direkt vor den Leserbriefen. Insofern: nur zu! Tipp drauf los, schreib was zu einem Game, das dir gefällt – oder eben nicht gefällt – und schick deinen Test an leserpost@360-live.de. Wir freuen uns, von dir zu lesen!

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 | Sascha Zimmermann **Alter** | 29 **Wohnort** | Bodenheim b. Mainz **Name im Forum** | DJSideWinder

Kurz-Bio | Sascha arbeitet seit acht Jahren als Prozessleit-Elektroniker in einer Papierfabrik - im Schichtbetrieb. Frühschicht, Spätschicht, Nachtschicht. Klingt hart? Garantiert! Aber erst dadurch hat Sascha seine Leidenschaft zum Zocken entdeckt. Und das tut er bevorzugt nachts, wenn alle anderen schon schlafen. Sonstige Hobbys?

American Football, sein DJ-Dasein, zwei Bartagamen und garantiert auch seine Frau - obwohl er sie nicht explizit erwähnt hat!



360 Live: Am liebsten zockst du nachts, wenn alle schon schlafen. Die meisten Gamer sind beim Spielen aber doch eher lautstark unterwegs. Wie steht's da bei dir?

Sascha: Bei mir ist das absolut nicht anders. Ohne meine 5.1-Anlage würde ich gar nicht mehr die Konsole anmachen. Ich habe aber das Glück, dass ich eine ziemlich große Wohnung hab, meine Frau schläft wie ein Stein und die Nachbarn hören schlecht.

360 Live: Du hast eine Zeit lang als DJ in kleineren Clubs und bei einem Internetradio aufgelegt. Was ist aus diesem Hobby geworden?

Sascha: Das ist leider meinem Beruf zum Opfer gefallen. Als Schichtarbeiter, mit Schichten an den Wochenenden, ist es nicht leicht, in Clubs Gigs anzunehmen. Und mein Interne-

radio hat leider dicht gemacht. Und weil ich das Equipment nicht mehr nutzlos stehen sehen konnte und mein Herz geblutet hat, hab ich es verkauft...

360 Live: Jetzt wissen wir ja, was es mit dem »DJ« in deinem Nickname auf sich hat. Was ist mit dem »SideWinder«?

Sascha: Das ist eigentlich ganz unspektakulär. Freunde nannten mich immer Moquai – wie aus dem Film »Gremlins«. Aber es gibt leider schon einen DJ, der sich »DJ Moquai« nennt. Ich war dann ewig auf Namensfindung. Irgendwann hab ich »Crocodile Hunter« gesehen. Und da berichtet Steve Irwin über die »Seitenwinder Klapperschlange«. Und ich fand die Schlange und wie er den Namen »SideWinder« ausspricht richtig cool!

einander an einem Bildschirm spielbar. Im Bereich der USK-16-Titel wird's allerdings sehr schwierig. Da fällt mir spontan nur »Unreal Tournament 3« ein. Aber wenn du dich nicht unbedingt auf das Shooter-Genre und einen Versus-Splitscreen festlegen magst: Es gibt ein paar sehr gute Koop-Games für dich und deine Kumpels. Zum Beispiel das Download-Game »Lara Croft and the Guardian of Light«, den Fun-Racer »Blur« und das knallharte »Lost Planet 2«. Zu »Homefront« kann ich nur sagen: Die USK-18-Freigabe ist bereits durch – und zwar gerechtfertigt. Das Spiel kommt ungeschnitten nach Deutschland und zeigt absolut ungeschönt die ganze Brutalität des Krieges. So was gehört nicht in die Hände Minderjähriger – sorry.

HALF-LIFE, WO STECKST DU?

An dieser Stelle möchte ich mich erst einmal für fünf Jahre voller Kompetenz und Unterhaltung bedanken! Und alles, alles Gute nachträglich! Aber jetzt zu meinem eigentlichen Anliegen: In der letzten Ausgabe habt ihr über die kommenden Spiele 2011 berichtet und ich muss sagen: Ihr habt wirklich eine gute Auswahl getroffen. Aber ich als Hardcore-Fan der »Half-Life«-Reihe bin in bitterliche Tränen ausgebrochen, als ich wieder nichts Neues vom nächsten Ableger der

Reihe gehört habe. Darum würde ich euch gerne bitten, mir und den tausenden anderen Wartenden da draußen die aktuelle Situation um unser Schätzchen einmal ganz genau zu erläutern. Das würde meine Tränen trocknen und somit auch den Verbrauch von Taschentüchern enorm verringern, was der Umwelt natürlich zugutekommt..

Marc Waschke, per Mail

Michael: Danke, danke, danke. Aber bitte nicht so viel Lob, sonst kriegen wir noch Star-Allüren. Was »Half-Life« angeht: Das ist ja, wie wir wissen, eine Geschichte voller Missverständnisse. Zwar werkelt Valve aktuell an »Episode 3« – wie immer seit 2007. Aber ein Veröffentlichungsdatum? Nein, da gibt's kein offizielles. Oder wie Valve-Gründer und Kreativ-Leiter Gabe »Sahnetorte« Newell sagt: »Es kommt. Und zwar, wenn wir damit fertig sind.« Aber es ist davon auszugehen, dass »Episode 3« tatsächlich noch 2011 erscheint. Wahrscheinlich in Quartal drei oder vier. Denn der erste Jahresteil ist schließlich »Portal 2« vorbehalten. Was ein »Half-Life 3« angeht: Valve hat sechs Jahre für »Half-Life 2« gebraucht und will erst nach der Fertigstellung von »Episode 3« mit der Entwicklung beginnen. Also scheint 2017 durchaus realistisch.

Sabine: »Alan Wake« hat von mir aus gutem Grund keine Bestnote bekommen. Zwar ist es ein unglaublich atmosphärisches Spiel mit klasse Story – das Gameplay jedoch ist eintönig, bietet wenig Abwechslung und technisch ist es auch nicht mehr das Frischeste. Kurzum: Es gibt eben bessere Titel in diesem Genre. Da Geschmäcker bekanntlich verschieden sind, gibt's ja auch noch den Zweite-Meinung-Kasten. Der ist allerdings – das haben wir bei seiner Einführung erklärt – nicht objektiv, sondern stets von subjektiven Eindrücken des jeweiligen Redakteurs geprägt. Da können dann auch schon mal Fanboy-Allüren und kleine Hasstiraden mitmischen. Im Fall von Kollege Michael und »Alan Wake« eher Ersteres. Und so passiert es eben, dass »Alan Wake« nicht unter den Kandidaten für das beste Abenteuerspiel 2010 vertreten ist. Aber dafür gibt's ja schließlich noch den Leser-Sonderpreis.

✖ SCHNIPSEL

Schade, dass Richard die 360 Live mit dieser Ausgabe verlässt. Ich wünsche ihm alles Gute und viel Spaß mit seinem iPhone-Spiel.

Tesh, aus dem Forum

Den wird er bestimmt haben. Momentan lässt er sich jedenfalls in Chile die Sonne auf den Pelz scheinen – während wir hier im kalten Deutschland versauern. Das Leben ist eben doch ungerecht...

Ich finde den Razer-Onza-Controller schon interessant und würde ihn mir auch gerne kaufen. Aber leider gibt es den ja noch nirgendwo!

Living Sacrifice, aus dem Forum

Keine Panik, er kommt! Wirklich! Die ersten Vorbestellungen laufen seit dem 17. Januar. Mit einer Veröffentlichung ist wohl spätestens im Februar zu rechnen. So lange hältst du's noch aus, oder?

Wo bitteschön ist »Mass Effect 3«? Darauf freu ich mich seit Teil Zwei am meisten! Und wieso gibt's dazu noch so wenig Infos?

Odiem tm, aus dem Forum

Es gibt zwar bislang nur wenige Infos, aber die haben wir für dich frisch in den News zusammengefasst. Zu finden auf Seite sechs in dieser Ausgabe – viel Spaß!

Ich wollte mal fragen, was denn an Action-Titeln und anderen coolen Games 2011 für Kinect rauskommt?

DiGGa, aus dem Forum

Tja, was »echte« Action-Titel angeht, sieht es bei Kinect noch immer eher mau aus. Offiziell angekündigt wurden bisher »Forza 4« und »Ghost Recon: Future Soldier«. Ebenfalls vielversprechend: »Child of Eden«.



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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Tomatenmark macht alle stark. «
CFG CroKoDoC

✖ 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 VG Sanka.



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

✖ LASS ES RAUS!

UNFAIR!

Ich finde es unfair, dass »Alan Wake« – und andere Games in anderen Genres – nicht in der Auswahl zum besten Abenteuerspiel 2010 dabei ist, nur weil es vom Redakteur, der den Artikel geschrieben hat, keine Bestnote bekam. In diesem Fall nur eine 8.5. Wäre die zweite Meinung berücksichtigt worden, wäre es in der Auswahl, denn dort wurde es ja mit 9.0 bewertet. Deswegen sollte sich die Gesamtnote der Spiele aus den Einzel-Bewertungen jedes Redakteurs, der das jeweilige Spiel getestet hat, zusammensetzen, oder?
Jan Schulz, per Mail

360_{LIVE}
FEBRUAR 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPARTIPP

Dragon Age: Origins
Ultimate Edition

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
GewinnspieleDRAGON AGE: ORIGINS
ULTIMATE EDITIONDER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

Das Rollenspiel des Jahres 2009 bekommt schon bald einen Nachfolger. Dabei gibt es im Reich Ferelden doch noch so viel zu tun! Vor allem für die Abenteurer, die sich noch nicht in den zahlreichen Erweiterungen ausgetobt haben. Zählst du auch dazu? Dann nichts wie ran an die »Ultimate Edition«!

Genre | Rollenspiel Hersteller | Electronic Arts USK | ab 18 Jahren
Xbox Live | ja Spieler | 1 Aktueller Preis | ab 30 Euro, www.amazon.de

Biowares Rollenspiel »Dragon Age: Origins« verdient zu Recht die Bezeichnung Epos. Rund 60 Stunden ist man mit dem Hauptspiel beschäftigt, die erste Erweiterung »Awakening« legt noch mal mit 15 Stunden nach. Und dann gibt es ja noch sieben Download-Missionen und ein bisschen Krimskrams drum herum. Kurzum: Eine Menge ist zu tun im Lande Ferelden. Nur bleibt bis zum Erscheinen des Nachfolgers »Dragon Age 2« im März nicht mehr allzu viel Zeit. Wer den Kampf der Grauen Wächter gegen die Dunkle Brut trotzdem noch schnell nachholen mag – und das sollte man tunlichst –, greift für 30 Silberlinge zur »Dragon Age: Origins – Ultimate Edition«. Statt das Hauptspiel einzeln und mühsam um die zahlreichen Add-ons zu erweitern, gibt's hier das komplette Rollenspiel-Paket mit knapp 100 Stunden Spielzeit. Herzstück des Sets: das Hauptspiel »Dragon Age: Origins« und seine größte Erweiterung »Awakening«. Während in »Origins« erzählt wird, wie die Grauen Wächter die Menschheit vor dem bevorstehenden Untergang retten, strickt »Awake-

ning« die Geschichte weiter. Hier beleuchtet der Spieler die Hintergründe der Dunklen Brut, bringt ihre Herkunft in Erfahrung und findet eine Antwort darauf, warum sie das Land Ferelden nicht wieder verlassen haben. Dank abwechslungsreichem Missionsdesign, einprägsamen Charakteren und fesselnden Videosequenzen wird man wochenlang blendend unterhalten.

Obendrauf gibt's die Download-Missionen »In Stein gefangen«, »Wächter-Festung«, »Rückkehr nach Ostagar«, »Die Chroniken der Dunklen Brut«, »Die Golems von Amgarra«, »Lelianas Lied« und »Hexenjagd« – Spielzeit dieser: jeweils etwa ein bis drei Stunden. Weniger an die Story gebunden, aber trotzdem neckisch: die Ingame-Gegenstände »Festtags-Geschenke« und »Blutdrachen-Rüstung«. Letztere ist, wie der Name vermuten lässt, eine Rüstung, die mit Drachenblut getränkt wurde und im Kampf außergewöhnlichen Schutz bietet. Eher überflüssiger Natur sind die »Festtags-Geschenke«, bestehend aus allerlei sinnfreiem Krusch für die



eigene Gruppe – sowohl Nettigkeiten als auch Schabernack. So freut sich etwa Priesterin Leliana über eine neue Laute, während Assassine Zevran über den vermachten Keuschheitsgürtel flucht und der Hund der Gruppe ob seiner neuen Halskrause den Schwanz einzieht. Für die kritischen Mathematiker am Ende der ultimative Rechenbeweis: 100 Stunden Spielzeit für 30 Euro, das macht schlappe 30 Cent pro Stunde Spielspaß. Überzeugend, oder?

Sabine Vogel

Wertung **8.8**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS



KINECT JOY RIDE

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 26 Euro, www.amazon.de

Witzige Power-ups, abgedrehte Strecken, spannende Splitscreen-Duelle zu zweit. Dazu Online-Wettfahrten für bis zu acht PS-Verrückte. »Kinect Joy Ride« hat alles, was ein solides Arcade-Rennspiel braucht. Einziger Unterschied: Das hier spielt man komplett ohne Controller. Für den Preis unbedingt ausprobieren.

Wertung **7.5**

SABINE VOGEL



VENETICA

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | dtp Entertainment **USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | 23 Euro, www.gamestop.de

Auch deutsche Games taugen – das beweist die Hamburger Spieleschmiede Deck 13 mit diesem Mix aus Actiongame und Rollenspiel. Zwar ist die Xbox-360-Version nicht ganz so rund wie das PC-Pendant, dennoch ist das Abenteuer um die sexy Heldin Scarlett einen Blick wert.

Wertung **7.7**

MICHAEL MOSER



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Activision **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 18 **Aktueller Preis** | 28 Euro, www.amazon.de

Irgendwie war es ja absehbar, dass »Modern Warfare 2« im Preis sinkt, sobald »Black Ops« rauskommt. Und während sich Letzteres noch durch die oberen Preisgefilde ballert, gibt's hier eine kinoreife, bleihaltige Action-Orgie für unter 30 Euro. Perfekt für alle Nachzügler.

Wertung **9.1**

MORITZ WANKE



ALPHA PROTOCOL

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Sega **USK** | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | 30 Euro, www.gamestop.de

James Bond, Jack Bauer oder Jason Bourne: In »Alpha Protocol« schlüpfst du in die Agentenrolle, die am besten zu dir passt. Denn hier verschmelzen Agenten-Thriller und Rollenspiel. Missionen lösen, Bündnisse eingehen, Entscheidungen treffen – Anspruch und Freiheit begeistern so sehr, dass man Technikmacken schnell verzeiht.

Wertung **8.0**

STEFAN MAYR



MAFIA 2

Genre | Action **Hersteller** | 2K Games **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | 27 Euro, www.amazon.de

Rund 14 Stunden lang blickt der Spieler dem jungen Mafioso Vito Scaletta über die Schulter – und erlebt den Werdegang vom Botenjungen zum kaltblütigen Gangster schonungslos mit. Dank glaubwürdiger Charaktere sowie spannender und zugleich vernichtender Story ein absolutes Muss für Freunde packender Geschichten.

Wertung **8.7**

MICHAEL FÖRTSCH



DEADLY PREMONITION

Genre | Survival-Horror **Hersteller** | Rising Star Games **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | 29 Euro, www.bol.de

Ein Spiel, so schlecht, dass es schon wieder gut ist. Als FBI-Agent geht's zwecks Aufklärung eines Mords durch Wälder und eine Kleinstadt voller sinistrierender Bewohner und garstiger Wesen. Grafik und Sound? Na ja. Wer solche Dinge ausblendet, erlebt das wohl schrägste Game seit Jahren. Ein echtes Unikum!

Wertung **7.0**

SPECIAL EDITION

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – LIMITED EDITION

Auch ohne Cyber-Implantat in der Packung ein Kauf Tipp.

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Square Enix **USK** | nicht geprüft **Preis** | ab 70 Euro **Erhältlich** | 2011

Noch in diesem Jahr beginnt die Zukunft. Eine düstere Zukunft wohlgeordnet, mit hochtechnisierten Cyberrmenschen, futuristischen Waffen und einer tiefgreifenden, globalen Verschwörung. »Deus Ex: Human Revolution« ist Sci-Fi und Cyberpunk vom Feinsten. Und vom Feinsten ist auch die in geringer Stückzahl erhältliche Limited Edition zum Ego-Shooter-Rollenspiel-Mix. Die Inhalte in virtueller wie handfester Form überzeugen durchweg – vor allem wegen des geringen Aufpreises von nur zehn Euro. Vorbesteller der Standardfassung sowie Käufer der Limited Edition haben übrigens eines gemein: Beide erhalten das »Explosive Mission Pack« mit exklusiven Waffen, wie dem Automatic Unlocking Device, dem M28 Utility Remote-Detonated Explosive Device, kurz UR-DED, und dem Linebacker G-87, einem Mehrschuss-Granatwerfer. Ebenfalls Bestandteil des Mission Packs: die Zusatzmission »Tong's Rettung«, die aus der Sicht eines »vertrauten Deus-Ex-Charakters« gespielt wird.

KYBERNETICCOOL!

Exklusiv in der Limited Edition enthalten sind zusätzliche 10.000 Credits – die Ingame-Währung –, die in Waffenverbesserungen oder Rüstzeug investiert werden dürfen; eine Bonus-DVD mit einem 44-minütigen Making-of zum Spiel; der ohrrwurmige Game-Soundtrack mit fetzigen Elektro-Sounds; der offizielle Trailer von der US-Spielemesse E3 mitsamt animiertem Storyboard; ein offizieller Comic aus der bekannten DC-Serie; und zu guter Letzt ein hochwertiges, 40 Seiten starkes Artbook mit Illustrationen und Konzeptzeichnungen zum Spiel. Wow, erst mal Luft holen. Bei so viel Umfang fragt man sich tatsächlich, ob sich der Hersteller mit dem Preis nicht ins eigene Bein schießt. Andererseits würde das erklären, warum die Spezialfassung so streng limitiert ist. Noch sind aber Exemplare zu haben – zum Beispiel beim offiziellen Kooperationspartner Amazon.de. Also los, zuschlagen, bevor sie alle weg sind!

Sabine Vogel



Kaufen?

JA



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

MORTAL KOMBAT KOLLECTOR'S EDITION/TOURNAMENT EDITION

Knochenbrechen Deluxe.

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | WB Games
USK | ungeprüft **Preis** | ab 80 Euro (Kollector's Edition), 120 Euro (Tournament Edition)
Erhältlich | April 2011

Kommt's denn nun in Deutschland? Und wenn ja, wann? Und gibt's dann auch die Sondereditionen? Viele Fragen ranken derzeit noch um das Erscheinen des neuen »Mortal Kombat«. Wer sich auf die unsichere Kiste mit der deutschen Version nicht einlassen will, sollte schon jetzt seinen Blick in die USA richten. Denn da erscheint der Brutalo-Prügler garantiert – und das gleich in zwei Spezial-Editionen. Die normale »Kollector's Edition« und die streng auf 20.000 Exemplare limitierte »Tournament Edition«. Mit 80 Euro rangiert die Kollector's Edition noch im akzeptablen Bereich. Und der Inhalt kann sich ebenfalls sehen lassen: Neben dem Hauptspiel liegen ein Download-Code für das Retro-Ninja-Kostüm bei, ein vom Spiel inspirierter Xbox-Avatar sowie ein kleines Hardcover-Artbook und zwei extravagante Buchstützen. Letztere sind besonders spektakulär. Die eine Stütze zeigt den Skelettkopf-Ninja Scorpion, wie er seinen Ketten-speer in eine graue Steinwand rammt, auf der anderen Stütze wird sein Erzfeind Sub-Zero von eben jenem Ketten-speer der Rücken durchbohrt. Sieht krass aus!

FÜR SAMMLER UND PROFIS

Wer gerade ein bisschen mehr Geld auf der hohen Kante liegen hat, der greift zur »Tournament Edition« des Spiels. Hier gibt's nämlich den passenden, ultra-stylischen Arcade-Stick gleich oben drauf. Der Clou: Nur der Deckel des Sticks ist verdrahtet, weshalb der Rest des klobigen Sticks noch als Staubbox für allerhand Gamer-Kram genutzt werden kann. Ebenfalls cool: Die Verdrahtung des Joysticks und der Aktionsknöpfe liegt im Deckel unter Glas und kann so staunend bewundert werden. Außerdem ist auch in der »Tournament Edition« das gleiche Retro-Ninja-Kostüm als Download-Code mit dabei. Übrigens: Wer wirklich mit dem Gedanken an den Import aus den USA spielt, der sollte sich im Vorfeld für einen Händler entscheiden. Denn die großen Drei, Best Buy, Gamestop und Amazon.com, bieten jeweils noch mal unterschiedliche Vorbesteller-Boni. Dabei handelt es sich zwar ausschließlich um Ingame-Kostüme, aber auch die sind schließlich Geschmackssache.

Sabine Vogel



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

SHIKAAR GAMING HEADSET

Hersteller | Hama **Typ** | Headset
Preis | ab 40 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Gaming-Headsets sind ja so eine Sache. Entweder, sie sind unter 100 Euro kaum zu haben, oder sie kommen sehr billig daher – sowohl im Preis, als auch qualitativ. In der Mittelklasse tummeln sich dagegen nur wenige Modelle. Seit einiger Zeit ist in dieser Riege aber das »Shikaar« von Hama erhältlich. Die Optik erinnert mit wilden, tigerartigen Streifen auf den Ohrmuscheln an tiefen Dschungel. Den Streifen-Look gibt es wahlweise in Grün oder in Rot. Kein Wunder, dass Hama dafür mit »gefährlich gutem Gaming-Sound« wirbt. Aber stimmt's auch?

ROAR!

Eines vorweg: Das Shikaar ist eigentlich kein Konsolen-, sondern ein PC-Headset und kommt deshalb mit zwei 3,5mm-Klinken daher. Mit einem separat erhältlichen Klinkenadapter kann das Headset jedoch problemlos genutzt werden. Das Kabel ist mit 2,5 Metern zudem mehr als ausreichend lang und verfügt über einen Lautstärkeregler sowie einen Mikrofon-Stummschalter. Praktisch: Auch das frei verstellbare Mikrofon an der linken Ohrmuschel ist dank Klinkenstecker abnehmbar. Das schont die Mechanik bei Nichtgebrauch und sorgt zudem dafür, dass das Mikro bei einem Defekt einfach ausgetauscht werden kann. Die Ohrmuscheln selbst sind groß genug, dass sie das Ohr komplett umschließen und angenehm sitzen. Wegen der Schaumstoff-Beschichtung schirmen sie Umgebungsgläusche aber nicht so gut ab, wie andere Modelle. Dafür überzeugt der ebenfalls gepolsterte Kopfbügel. Dessen Oberfläche besteht aus Kunstleder und wird beim Tragen so gut wie nicht wahrgenommen. Und was ist mit dem »gefährlich guten Gaming-Sound«? Der trifft tatsächlich zu, auch wenn die Bässe ein wenig schwächeln. Auch die mittleren Höhen klingen etwas dumpf – jedoch fällt das kaum ins Gewicht. Das Mikrofon leistet zuverlässige Dienste, die eigene Stimme wird klar und deutlich wahrgenommen.



Sieht gut aus, klingt gut, kostet wenig. Selbst mit dem Kauf eines zusätzlichen Adapters ein echtes Schmuckstück für kleine Geldbeutel.

8.5

WIRELESS WILDFIRE 2 CONTROLLER

Hersteller | Dattel **Typ** | Controller
Preis | ab 25 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Illegaler geht's nicht: Mit diesem Spruch wirbt der Hersteller Dattel für seinen Wildfire 2 Controller – das Nachfolgemodell zum ersten Wildfire Controller. Warum? Das hat sich 360 Live auch gefragt. Denn wirklich illegal ist an diesem Dritthersteller-Gerät nichts. Unfair dagegen schon. Denn der Wildfire 2 Controller verfügt, wie der Name schon vermuten lässt, über zwei zusätzliche Aktions-tasten, mit denen der so genannte, vor allem für Shooter und Actionspiele praktische Turbo-Feuer-Modus aktiviert wird. Ein lahmer Finger, wenn du in einem Bullet-Hell-Shooter mal wieder voll drauflos-ballerst oder in »Halo 3« mal wieder mit der Warthog-Gatling für Unheil sorgst? Hiermit nicht. Den Wildfire 2 Controller gibt es in zwei Farben, weiß oder schwarz, ganz nach Geschmack. Wegen der etwas klobigen und größeren Form als beim Original-Controller erinnert das Dattel-Modell eher an alte Gamecube-Pads. Für große Gamer-Pranken ist er aber auf jeden Fall wunderbar geeignet.

ROBUSTER, ALS ER AUSSIEHT

An den Griffhörnchen sorgen blaue Leuchtlinien für eine ansprechende Optik, allerdings drückt die noppenbesetzte Gummierung an den Seiten nach einer Weile etwas zu stark in die Haut. Hier hätte das Material weicher sein dürfen. Thema Material: Alles in allem merkt man dem Pad seinen günstigen Preis an. Die Analogsticks und Tasten wackeln etwas mehr und das Plastik wirkt weit weniger hochwertig als beim Original. Aber keine Angst, der Schein trügt. Trotzdem reagieren alle Steuerelemente ausgezeichnet, die Aktionstasten geben sogar sehr angenehmes akustisches Klick-Feedback. Kaputt geht hier also bestimmt nichts. Betrieben wird der Wildfire 2 übrigens mit zwei AA-Batterien, die in einem Batteriefach an der Rückseite Platz finden. Außerdem arbeiten zwei Rumble-Motoren in den Griffen. Schön: Der kabellose Controller funktioniert ohne zusätzliche Funkadapter und synchronisiert direkt mit der Konsole.



Design und Material wirken minderwertig, unter der Haube steckt aber alles, was ein Controller braucht – für wenig Geld.

7.5



HITVERDÄCHTIG

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Hersteller **Square Enix**
 Genre **Action-Rollenspiel**



Neues Spielefutter für ausgehungerte Cyberpunk-Fans gibt's aktuell in Form von Square Enix' »Mindjack« – Test siehe weiter vorne im Heft. Das neue, eigentlich für Anfang dieses Jahres geplante »Deus Ex: Human Revolution« hat der Hersteller indes auf unbestimmte Zeit ins Jahr 2011 verschoben. Jedoch mit triftigem Grund: Es soll, wie schon Teil Zwei, nichts an Qualität vermissen lassen und dem ersten Teil spielerisch in allen Belangen gewachsen sein. Deshalb nutzen die Entwickler die gewonnene Zeit, um ihrer düsteren Zukunftsvision den nötigen Feinschliff zu verpassen.

SHIFT 2 UNLEASHED

Hersteller **Electronic Arts**
 Genre **Rennsimulation**



Kaum hat »Burnout«-Entwickler Criterion Games mit »Need for Speed Hot Pursuit« die Herzen der Racing-Fans erobert, karrt Electronic Arts schon den nächsten Hochleistungs-Boliden an die Pole. Zwar fehlt diesmal der bezeichnende Serienname im Titel, man darf sich aber dennoch auf erstklassige Kopf-an-Kopf-Rennen freuen. Wie schon der erste Teil der »Shift«-Auskopplungen liegt der Schwerpunkt einmal mehr auf einer simulationslastigen Spielmechanik. Und die soll das Gefühl von den im Cockpit wirkenden G-Kräften wie noch in keinem Racer zuvor abbilden. Kommt noch dieses Frühjahr!

SILENT HILL: DOWNPOUR

Hersteller **Konami** Genre **Survival-Horror**



Der neue Teil der Grusel-Reihe von Konami kommt – noch 2011. Ein genauer Termin steht zwar noch nicht fest, dafür aber ließen die Macher den offiziellen Untertitel »Downpour«, neue Infos als auch einen ersten Schwung ansehnlicher Bildschirmfotos durchsickern. Demnach soll der begehbbare Bereich der Stadt Silent Hill diesmal gar so groß sein, dass man eine U-Bahn benötigt, um überhaupt gewisse Orte zeitnah erreichen zu können. Außerdem wird das Gameplay das Thema Überlebenskampf noch stärker in den Mittelpunkt rücken und den Spieler so eher zur Flucht als zum Kampf motivieren.

SPIELETERMINE

XBOX 360

TERMIN	TITEL
14. Jan.	Williams Pinball Classics
20. Jan.	Tron: Evolution
21. Jan.	Mindjack
3. Feb.	Dead Space 2
18. Feb.	Lego Star Wars III: The Clone Wars
18. Feb.	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
24. Feb.	Bulletstorm
25. Feb.	Knights Contract
Feb.	de Blob 2
1. Mrz.	Test Drive Unlimited 2
4. Mrz.	Fight Night Champion
4. Mrz.	Warriors: Legends of Troy
8. Mrz.	Homefront
11. Mrz.	Dragon Age 2
24. Mrz.	Crysis 2
31. Mrz.	Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters
Mrz.	MotoGP 10/11
Mrz.	Rango
Q1 2011	Afterfall: Insanity
Q1 2011	Cabela's Dangerous Hunts 2011
Q1 2011	Earth Defense Force: Insect Armageddon
Q1 2011	E.E.A.R. 3
Q1 2011	Shift 2 Unleashed
Q1 2011	The First Templar
Q1 2011	WWE All Stars
Q1 2011	Yoostar 2: In the Movies
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Alice: Madness Returns
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Arcana Heart 3
2011	Asura's Wrath
2011	Batman: Arkham City
2011	Binary Domain
2011	Bodycount
2011	Brink
2011	Codename: Kingdoms
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Deep Black
2011	HdR: Der Krieg im Norden
2011	Deus Ex: Human Revolution
2011	Dirt 3
2011	Doom 4
2011	Driver: San Francisco
2011	Duke Nukem Forever
2011	Dungeon Siege 3
2011	Earth No More
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron

TERMIN	TITEL
2011	FIM Motocross World Championship
2011	Forza Motorsport 4
2011	Gears of War 3
2011	Ghost Recon: Future Soldier
2011	Green Lantern: Rise of the Manhunters
2011	Gun Loco
2011	Hitman 5
2011	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
2011	I Am Alive
2011	Inversion
2011	L.A. Noire
2011	Lego Pirates of the Caribbean: Das Videospiel
2011	Mass Effect 3
2011	Max Payne 3
2011	Metal Gear Solid: Rising
2011	Mortal Kombat
2011	Neverdead
2011	Operation Flashpoint: Red River
2011	Portal 2
2011	Project Dark (Arbeitstitel)
2011	Rage
2011	Red Faction: Armageddon
2011	Ride to Hell
2011	Saints Row 3
2011	SBK 2011
2011	Scivation
2011	Shadows of the Damned
2011	Silent Hill: Downpour
2011	Spec Ops: The Line
2011	SSX: Deadly Descents
2011	Supremacy MMA
2011	The Darkness 2
2011	The Elder Scrolls V: Skyrim
2011	The Ripper
2011	Thief 4
2011	Thor: God of Thunder
2011	Tomb Raider
2011	Top Spin 4
2011	True Crime: Hong Kong
2011	Warhammer 40.000: Space Marine
2011	Warriors: Legends of Troy
2011	X-Men: Destiny
2011	Xcom
2012	Bioshock Infinite
2012	Darksiders 2
2012	Devil's Third
2012	GRID 2
2012	Prototype 2

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

TERMIN	TITEL
2012	Street Fighter X Tekken
2012	Tekken X Street Fighter
2012	Transformers: Kampf um Cybertron 2
2013	Insane

KINECT

TERMIN	TITEL
Q1	Child of Eden
Q1	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen
Q1	Michael Jackson: The Experience
2011	Codename D
2011	Haunt
2011	Kinect Disney
2011	Kinect Star Wars
2011	Project Draco
2011	Rise of Nightmares
2011	Steel Battalion: Heavy Armor



Wer schon immer mal wie Drift-Virtuose Ken Block in Industriearrealen um langgezogene Kurven schlittern wollte, bekommt im Sommer dieses Jahres mit Codemasters »Drift 3« die perfekte Gelegenheit dazu.

360 LIVE NEU AB DEM 23. FEBRUAR!

IMMER MONATLICH!

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

TITELSTORY

HOMEFRONT

Der letzte Funke Hoffnung liegt in deinen Händen, eine ganze Nation scheint ohne deinen Heldenmut dem Untergang geweiht. Die Story des kommenden Ego-Shooters von THQ thematisiert einen erbitterten Befreiungskampf im durch die Koreaner besetzten Amerika der Zukunft. Gleich ein ganzes Dutzend ferngesteuerter Drohnen sowie anderes Hightech-Equipment helfen im Kampf gegen die Besatzer. Und der wird durch starke Charakterzeichnung und die Verkettung zahlreicher tragischer Einzelschicksale – das Preview in diesem Heft beweist es – unglaublich cineastisch inszeniert. 360 Live kämpft in der Kampagne und im Mehrspieler-Komplex für den Weltfrieden. Test!

PORTAL 2

Dass ein Sci-Fi-Shooter auch ohne Hektoliter Blut eine sehr fesselnde Wirkung entfalten kann, das konnte der erste Teil von »Portal« im Jahr 2007 eindrucksvoll unter Beweis stellen. Das damalige Gameplay-Experiment war derart erfolgreich, dass Entwickler Valve nun einen wesentlich komplexeren Rätsel-Shooter hinterherschleibt. Die Preview-Fassung verpasste diesen Redaktionsschluss nur ganz knapp. Nächste Ausgabe gehen wir dafür umso mehr ins Detail und verraten erstmals, wie es sich anfühlt, mit den neuen Stars des Spiels, den Robotern Atlas und P-Body, im Koop-Modus diese Fallen zu umgehen. Umfassende Vorschau!

BULLETSTORM

Epic Games »Gears of War 3« lässt noch bis diesen Herbst auf sich warten. Macht aber nichts, denn mit »Bulletstorm« – welches bei der polnischen Dependence von Epic heranreift – wird die Wartezeit mehr als adäquat überbrückt. Ganz nach dem Motto: Man nehme die meistgefeierten Ego-Shooter-Spielmechaniken, mische sie mit einer völlig abgedrehten Zukunftsvision und würze das explosive Resultat mit einer ordentlichen Portion Galgenhumor. Heraus kommt eine vielversprechende Action-Oper, die dank »Unreal Engine 3.5« nicht nur hervorragend aussieht, sondern auch die Dopamin-Ausschüttung kräftig ankurbelt. Test!

PLUS!

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Ab auf die Insel! Ibiza – und später auch das hawaiianische Eiland O'ahu – dienen in dieser Racing-Simulation als riesige offene Welt und Schauplatz für etliche Rennveranstaltungen. Was das fast fertige Spiel unter der Haube hat, kannst du bereits ausführlich auf drei Seiten in dieser Ausgabe nachlesen. Ob es Entwickler Eden Games gelingt, die letzten im Preview angekreideten Probleme auszumerzen, wird der Test im nächsten Heft zeigen. Außerdem: alle Details zur groß angelegten 360-Live-»Einmal um die Insel«-Mehrspieler-Aktion.

KNIGHTS CONTRACT

Ritter Heinrich und Hexe Gretchen gegen den Rest der Welt: Nein, das hier ist keine moderne Fassung von Hänsel und Gretel, sondern die japanische Interpretation der Hexenverfolgung im mittelalterlichen Deutschland. Mit Magie und Schwertkunst geht's in diesem spektakulär präsentierten Hack 'n' Slay gegen skurrile Monster und den bösen Dr. Faust. Nur ein weiterer »God of War«-Klon? Oder doch eine gelungen-skurrile Angelegenheit mit völlig neuen und eigenständigen Gameplay-Ansätzen? Test im nächsten Heft.

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... FEAR 3, DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, FIGHT NIGHT CHAMPION, CRYSIS 2, DRAGON AGE 2, DIRT 3, SAINTS ROW 3, CHILD OF EDEN, SHIFT 2 UNLEASHED, MARVEL VS. CAPCOM 3, LEGO STAR WARS 3 UND VIELE MEHR.
Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 23. FEBRUAR 2011!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

F1 2010

Formula 1™



„DAS BESTE F1-SPIEL
SEIT JAHREN“

– Eurogamer

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

– GamePro



JETZT IM HANDEL



Games for Windows LIVE



XBOX 360



PS3



PlayStation Network



codemasters™

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY – no commercial use permitted. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

**100% UNCUT
SINGLEPLAYER**

Das Grauen kehrt zurück. Erlebe die komplette Bewegungsfreiheit im Weltall und stelle dich mit neuen Waffen einem blutigen Alien-Ansturm.



DEAD SPACE[™] 2



Jetzt vorbestellen!

www.deadspacegame.com

