

360 LIVE

4 SEITEN CHAOSKRIEG
GEARS OF WAR 3IM CHECK: ALLE NEUEN LOCUST-VERNICHTER,
MEHRSPIELER-KARTEN UND -MODI. SEITE 18!EXKLUSIV ENTHÜLLT
**CALL OF JUAREZ
THE CARTEL**

Ein Hit wagt den Zeitsprung!

THE ELDER SCROLLS V
SKYRIM

Keine Klassen, neues Quest-System: Kann das funktionieren?

REVOLTE EINES
FARBTEUFELS
DE BLOB 2Hüpfen,
klecksen,
Sau rauslassen**BRANDAKTUELL**

First Strike – Lohnt die Black-Ops-Erweiterung? Test!

Dragon Age 2 – fünf Stunden Heldentaten

Portal 2 – Zwei Robos drehen auf. Koop-Check!

AUSSERDEM Crysis 2, Shift 2, Stacking, Fight Night,

Test Drive Unlimited 2, Virtua Tennis 4, Moto GP 10/11,

Marvel vs. Capcom 3, Binary Domain, Knights Contract

Plus: Deus Ex 3 – kompletter Einsatz gespielt!

3 Seiten Exklusiv-Report

**SPIELE IM
NIRVANA**Auf Eis gelegte Blockbuster
und was aus ihnen wurde...4 Seiten
plus Poster!ENDLICH WIEDER FATALITYS!
MORTAL KOMBATBlutverschmiert, blitzschnell und absolut
retro. Genickbruch für Ryu und Co.?**BULLETSTORM**Epics Testosteron-Spritze
im Test. Plus Schnittbericht!**SILENT HILL: DOWNPOUR**Rückkehr einer Horrorlegende:
Überlebst du die Wasserfolter?

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 3



AUSCABE03

MESSE DICH MIT DEN GRÖSSTEN



MARVEL
VS.
CAPCOM
Fate of Two Worlds



PS3
PlayStation 3



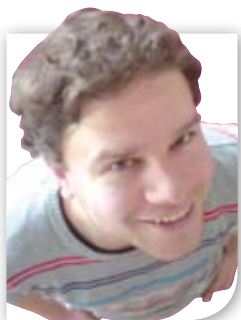
XBOX 360

XBOX LIVE

18.02.2011

CAPCOM

Willkommen bei 360 Live!



Am 3. Februar segelte eine interessante Pressemeldung der GVG, der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen, in mein Postfach. Die zentrale Botschaft für Xbox-Spieler: Insgesamt 6.505 Links zu raubkopierter Xbox-360-Software konnte die GVG auf

Portalseiten einschlägiger Filehoster registrieren – nicht ganz so viele wie die insgesamt 9.281 Links zu Playstation-2- und Playstation-3-Spielen, aber unterm Strich betrachtet 6.505 Probleme, die früher oder später ein Alarmsignal auslösen werden. Sollte es die nächsten Monate und Jahre nämlich so weitergehen wie in 2010, verwette ich meinen ersten Dreamcast samt »Shenmue«-Demo darauf, dass die Hersteller schon bald die Notbremse ziehen; verstärkt darüber sinnieren werden, wie sie ihr geistiges Eigentum schützen können. Doch was heißt das jetzt für dich als ehrlichen Gamer? Wirst du zukünftig 75 statt im Schnitt 60 Euro für ein neues Spiel hinblättern müssen? Werden die Hersteller aus Frust über schwindende Umsätze noch mehr denn je auf Download-Inhalte setzen? Noch verstärkter Spielelemente aus einem fast fertigen Produkt wieder ausgliedern, um diese dann häppchenweise an die Kunden zu verfüttern? Gehören Spieledemos bald der Vergangenheit an, weil Entwickler und Hersteller plötzlich jeden Cent zweimal umdrehen?

Zum aktuellen Zeitpunkt ist es dennoch wahrscheinlicher, dass das eintritt, was im PC-Sektor seit einiger Zeit gang und gäbe ist: die Online-Fußfessel. Also die Pflicht, ein Produkt nach dem Kauf nicht nur online oder am Telefon mit einem Aktivierungscode freizuschalten, sondern sich auch damit einverstanden zu erklären, dass es praktisch im Dauerbetrieb nach Hause funkt. Ganz nach dem Motto: »Hallo Zentrale, bin ich ein Originalspiel? Checkt das mal bitte!« Gesetzt den Fall, genau das kommt in den nächsten Jahren, was würde das dann eigentlich für die nächste Konsolengeneration bedeuten? Wird die Xbox 720 – oder wie auch immer sie heißen mag – neben Netzwerk- und WLAN-Adapter gar ab Werk einen UMTS-Adapter samt SIM-Karte enthalten, dem du durch den Kauf des Geräts die generelle Erlaubnis erteilst, »E.T.« zu spielen? Kann man die Spiele für die nächste Konsolengeneration selbst im Einzelspieler-Modus nur dann noch daddeln, wenn man ständig online ist? Muss man sich womöglich – von seinem Kinect-System gescannt – vor jedem Spielstart als Besitzer ausweisen? Oder kommt die neue Xbox mit Fingerprint-Scannern daher, die direkt in die Auflageflächen der Controller-Analogsticks eingebaut sind? Nach deutscher Rechtsprechung sind zumindest die beiden letztgenannten Maßnahmen hierzulande problematisch. Das »Nach-Hause-Telefonieren« dagegen nicht. Klar, niemand würde es gutheißen, aber kommt's hart auf hart, wäre das eine Lösung.

Und die Alternativen? Nun, vielleicht sollte sich die Industrie einfach mal Gedanken machen über das, was zum Beispiel die Webseite www.dontmakemesteal.com für Filme fordert. Transparentere Preismodelle, mehr Auswahl, was verschiedene Sprachversionen angeht, kein digitales Rechtemanagement und größere Vielfalt, wenn's um legale Downloads geht. Außerdem sollte wieder mehr dafür getan werden, ein Bewusstsein zu schaffen für die Wertigkeit des Originals. Heißt: Sondereditionen, die diesen Namen auch wirklich verdient haben; Spieletipp-Hotlines mit Festnetz-Durchwahl, mehr Mut zu Gratis-Zusatzinhalten, aber auch noch bessere Aufklärung darüber, wie viele Tausende Entwickler in dieser Branche wirklich mit Herz und Seele dabei sind und so ihre Brötchen verdienen.

Und wie stehst du dazu? Was würdest du tun, wärest du der Software-Hersteller? Was wünschst du dir von der Industrie? Sag's mir im Forum auf www.360-live.de oder per E-Mail an soenke@360-live.de

Nun aber erstmal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE ENTHÜLLUNGS-AUSGABE!

Diese März-Ausgabe von 360 Live gibt den Blick frei auf spannende Videospiel-Produktionen, von denen bis vor Kurzem nur die Entwickler selbst alle Details kannten: »The Elder Scrolls V: Skyrim«, »Silent Hill: Downpour« und »Call of Juarez: The Cartel«. Passend dazu zeigt die Exklusiv-Reportage »Spiele im Nirvana« welche Top-Produktionen es zwar ähnlich weit gebracht haben, dann aber eingestampft wurden. Außerdem: »Bulletstorm« im Test, »Deus Ex: Human Revolution« und »Gears of War 3« auf den Zahn gefühlt, sowie letztes Probespiel vor den Tests zu »Dragon Age 2«, »Portal 2«, »Crysis 2« und »Shift 2«.

Enthüllungen ab Seite 22, Exklusiv-Report ab Seite 67

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

MORTAL KOMBAT

Eine berühmt-berüchtigte Spieleserie kehrt zurück. Allerdings nicht wie beim letzten Mal durch und durch weichgespült, sondern knallhart auf vergangene Stärken getrimmt. Mehr Blut, mehr Retro und mehr Fatalities lauten die Vorzüge der neuen »Mortal Kombat«-Version – ganz zur Freude vieler Serienfans. 360 Live geht mit der neuesten Version auf Tuchfühlung, besudelt sich dabei mit literweise rotem Lebenssaft und verrät, warum das hier sogar Ryu und Co. das Genick brechen könnte. Passend zum 4-Seiten-Preview: ein exklusives Poster in der Heftmitte.



360 LIVE
AUSGABE MÄRZ 11

DAS STECKT DRIN



14 COVERSTORY

Mortal Kombat

06 AKTUELL

Neues aus der Welt der Xbox 360

14 PREVIEWS

Die Spiele von morgen

53 TESTS

Gespielt, geprüft und bewertet

70 COMMUNITY

Live Arcade, Leserpost, Gamerscore, Lesertest



4 SEITEN CHAOSKRIEG

18 GEARS OF WAR 3

Im Check: Alle neuen Locust-Vernichter, Mehrspieler-Karten und -Modi!



EXKLUSIV ENTHÜLLT

22 CALL OF JUAREZ THE CARTEL

Pumpgun statt Winchester, Autos statt Pferde. Der Western-Hit wagt den Zeitsprung.

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Jasen Whiteside über Red Faction: Armageddon
- 06 Scivelation
- 07 Hybrid
- 07 Ninja Gaiden 3
- 08 Modern Warfare 3
- 08 Battlefield 3
- 09 Duke Nukem Forever
- 09 Der Pong-Erfinder über Spieleentwicklung
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Binary Domain
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Mortal Kombat
- 18 Gears of War 3
- 22 Call of Juarez: The Cartel
- 24 Portal 2
- 28 Crysis 2
- 30 Dragon Age 2
- 34 The Elder Scrolls V: Skyrim
- 37 Deus Ex: Human Revolution
- 40 Moto GP 10/11
- 45 SBK 2011
- 46 Shift 2 Unleashed
- 48 Silent Hill: Downpour
- 51 Virtua Tennis 4
- 52 60 Minuten mit Lego Star Wars III: The Clone Wars

TEST

- 54 Bulletstorm
- 58 Knights Contract
- 60 Marvel vs. Capcom 3 Fate of Two Worlds
- 62 Test Drive Unlimited 2
- 63 Stacking

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

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

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

- 64 De Blob 2
- 66 Fight Night Champion
- 66 Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen
- 72 Hard Corps: Uprising
- 72 Zeit²
- 72 Microbot
- 72 Spare Parts

POSTER

- 41 Mortal Kombat
- 42 Dragon Age 2

REPORTAGE

- 67 Spiele im Nirvana

COMMUNITY

- 70 Mecker-Ecke
- 70 Interview mit KF PortmaN vom Team Killerfish
- 73 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74 Aktion Lesertest: Blazblue: Continuum Shift
- 75 Nachgefasst bei: Dead Space 2
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Deathsmiles: Deluxe Edition
- 79 Kauftipps: Guitar Hero Metallica, Singularity, Blur, Alan Wake, Lego Harry Potter, Tony Hawk Shred
- 80 Spieletermine

SERVICE

- 11 Abo
- 53 Impressum
- 81 Vorschau

COVERTHEMA**14 MORTAL KOMBAT**

Blutverschmiert, blitzschnell und absolut retro. Genickbruch für Ryu und Co.? 4 Seiten plus Poster!

**TOPSPIELE****30** Dragon Age 2

- 14 Mortal Kombat
- 18 Gears of War 3
- 22 Call of Juarez: The Cartel

**34** The Elder Scrolls V Skyrim

- 24 Portal 2
- 28 Crysis 2
- 37 Deus Ex: Human Revolution

**48** Silent Hill Downpour

- 40 MotoGP 10/11
- 46 Shift 2 Unleashed
- 52 Lego Star Wars III The Clone Wars

**54** Bulletstorm

- 60 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
- 64 De Blob 2

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ENTWICKLER-WAHNSINN	SPIELE-ENTWICKLUNG	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Jasen Whiteside über Red Faction: Armageddon	Call of Duty: Modern Warfare 3	Der Pong-Erfinder mahnt	Binary Domain	Charts

✖ DER HEISSE STUHL **Jasen Whiteside**

Stürme fegen über die Oberfläche, Alien-Horden kriechen durch Bergbaustollen, während die Kolonisten mit allem dagegenhalten, was ihre Technologie zu bieten hat. Keine Frage, auch in »Red Faction: Armageddon« ist der Mars ein Pulverfass. 360 Live spricht mit Design-Leiter Jasen Whiteside, um herauszufinden, wie man Actionfans auch im vierten Teil der Serie bei der Stange halten möchte...



BIO

Name | Jasen Whiteside

Firma | Volition Inc.

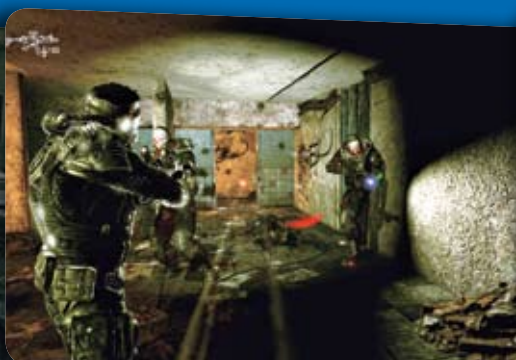
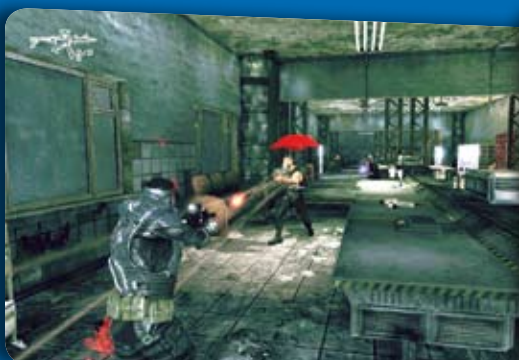
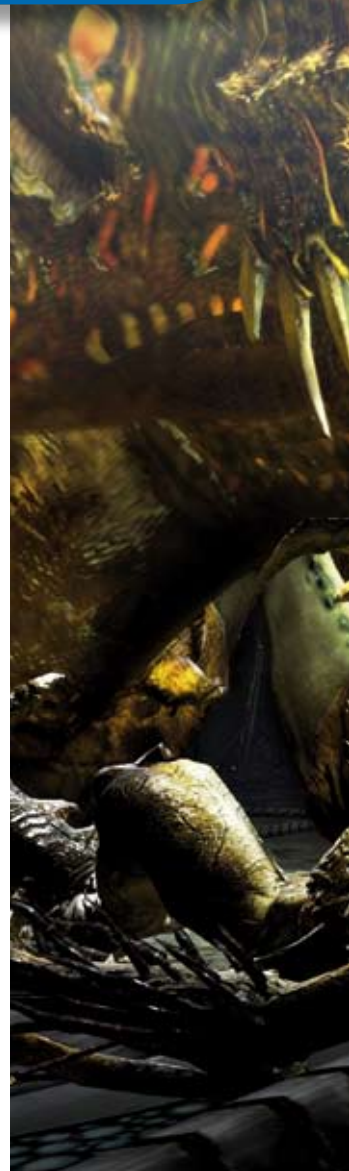
Position | Künstlerischer Leiter

Arbeitet gerade an | Red Faction: Armageddon

Schon gewusst? | Der gute Jasen hat's irgendwie mit dem Weltraum. Fast alle seine Games von 1994 bis heute, zum Beispiel »Descent«, »Freespace« und Co., spielen auf fernen Planeten oder im endlosen Kosmos.

Der Mars: unendliche Weiten, endlose Stein- und Felswüsten. Ein echt dröger Ort. Eigentlich. Denn trotz seiner recht kargen Kulisse ist der Rote Planet ein beliebter Handlungsort für Science-Fiction-Streifen und -Bücher. Und natürlich auch für Videospiele. Schon zum vierten Mal schickt Entwickler Volition den Spieler in der Actionserie »Red Faction« auf den roten Himmelskörper – und verspricht dennoch ein frisches Erlebnis. »Ja, stimmt. Man könnte eigentlich meinen, der Mars sei abgefrühstückt«, sagt Jasen Whiteside. »Aber wir zeigen ihn jetzt von einer ganz anderen Seite. Das typische Mars-Panorama haben wir nämlich auch satt. Wir zeigen die Untergründe des Planeten, was in den geheimnisvollen Tiefen krecht. Es ist, als würde man in die Tiefsee abtauchen und darbieten, was dort in 1.000 Metern Tiefe für merkwürdige, gespenstische Kreaturen lauert. Das ist's, was wir versuchen.« Doch woher kommt die Inspiration für das Design des unwirtlichen Planeten? »Die Inspiration? Von überall. Aber ich habe mich nicht zuletzt von alten und einigen neueren Science-Fiction-Schinken inspirieren lassen: Total Recall und Mission to Mars etwa. Das wird vor allem Fans von 80er- und 90er-Jahre-Science-Fiction-Filmen gefallen.« Das Wichtige für Whiteside ist jedoch, dass die Spielwelt trotz futuristischem Thema glaubhaft wirkt. »Wenn das nicht der Fall ist, verliert der Spieler das Interesse am Geschehen.« Daher ist jedes Spielelement logisch erklärt. Auch abgedrehtere Dinge wie die Nano-Forge, eine Waffe, mit der sich Schäden in der

Spielumgebung per Nano-Robotern reparieren lassen: Einfach ein Loch in der Wand anvisieren, abdrücken und schon schließt es sich. Sehr praktisch, um Zugangswege zu blockieren. Eine Taktik, die ziemlich schnell überlebenswichtig wird, denn die Alien-Krabbler kennen das Mars-Innere wie ihre Westentasche, bewegen sich bevorzugt durch Felsspalten, huschen wieselflink umher und greifen nicht selten auch von der Decke kommend an. Von Gegnern übermannt? Wie gut, dass auch hier Exoskelette ähnlich denen aus »Lost Planet« zum Einsatz kommen. Whiteside konkretisiert: »Das ist in der Kampagne zwei oder drei Mal der Fall. Und ja: Natürlich gibt's aber auch andere Vehikel.« Auch im Mehrspieler-Modus? »Dazu darf ich noch nichts verraten. Da ist noch vieles geheim. Aber es wird einen vom Solo-Modus ausgekoppelten Koop-Teil geben.« Na wenn das mal keine guten News für Team-Spieler sind! Überhaupt macht das bisher Gezeigte den Eindruck, Volition habe die Serie nun endgültig wiederbelebt – nachdem sie bis zum Erscheinen von »Guerrilla« 2009 jahrelang brachlag. Besteht damit die Chance, dass noch weitere einstige Kracher von Volition Inc. reanimiert werden, zum Beispiel »Descent« oder »Freespace«? »Oh man, ich wünschte, wir könnten das einfach so. Aber die Rechte liegen beim Hersteller Interplay – und die verlangen eine Menge Geld für die Lizenz. Allerdings gibt's hier bei uns so einige Leute, die wirklich jede Menge Lust darauf hätten.«





» Das typische Mars-Panorama haben auch wir satt. Deshalb zeigen wir die Untergründe des Planeten, zeigen, was in der geheimnisvollen Tiefe lauert. «

Jasen Whiteside, Volition Inc.

klein- GEDRUCKT

ANARCHY REIGNS

✦ Kettersägen, Nagelgespickte Baseballschläger und Fackeln: Das sind die Waffen im neuen Game von Platinum Games, den Machern von »Bayonetta« und »Vanquish«. Trotz Einzelspieler-Modus soll sich das Spiel von »Viewtiful Joe«-Erfinder Atsushi Inaba auf brutale und bluttriefende Online-Matches in Koop- oder Jeder-gegen-jeden-Manier konzentrieren. Sonst ist noch nicht viel an Infos bekannt. Lediglich, dass ein Erscheinungstermin für Herbst 2011 über Hersteller Sega angesetzt ist.

HYBRID

✦ Das Studio 5th Cell, Entwickler hinter dem Nintendo-DS-Hit »Scribble-nauts«, hat sein Xbox-360-Projekt »Hybrid« enthüllt. Dahinter verbirgt sich ein Ego-Shooter für Xbox Live Arcade, der hunderttausende Spieler in einen Kampf um Territorien und Länder in einer finsternen Zukunftswelt wirft. Heißt: Gamer, die sich auf einzelnen Karten beharken, werden andere Schlachten beeinflussen. Ein interessanter Ansatz, der an den PC-Shooter »PlanetSide« erinnert.

NINJA GAIDEN 3

✦ Vor allem hartgesottene Spieler lieben die »Ninja Gaiden«-Serie. Fordern die Ninja-Abenteuer um Schattenkrieger Ryu bei Gegnermassen und garstigen Bossen doch schnelle Reaktionen, taktisches Denken und eine gehörige Portion Frustration. Bei Teil Drei könnte sich das nun ändern. Entwickler Team Ninja will die Serie für Einsteiger zugänglicher machen.

SCIVELATION

Die Menschheit hatte sie kommen sehen, die apokalyptische Schlacht zwischen den Kräften der Dunkelheit und des Lichts. Was sie nicht vorhergesehen hat: dass eben diese Schlacht den Niedergang der gesamten Welt einläutet. Die letzten Überlebenden der Katastrophe formieren sich neu – und mit ihnen eine globale Regierung, die sich schlicht »Regime« nennt. Unbedingter Gehorsam und massive Militärpräsenz sind die Folgen. Nur wenige Bürger widersetzen sich der neuen Obrigkeit und bilden Untergrundgruppierungen und Rebellenlager. Ihr Ziel: Die Propagandamaschine des geißelnden Staatsapparats ins Stocken bringen und das Regime stürzen. So weit zur Story des postapoka-

lyptischen Sci-Fi-Shooters »Scivation« vom ukrainischen Entwickler Black Wing Foundation. Ganz so stringent, wie sie jetzt scheint, ist die Erzählstruktur des eher unbekannten Games dann aber doch nicht. Denn der Spieler erlebt die Geschehnisse aus Sicht von gleich zwei Protagonisten, deren Perspektiven unterschiedlicher nicht sein könnten: Elitekämpfer Mikhail Ivanov und Wissenschaftlerin Elisha Amano. Beide bringen ihre ganz eigenen Charaktereigenschaften und Fähigkeiten mit, auf die die Nichtspieler-Figuren adäquat reagieren sollen. Dabei deckt Mikhail als Soldat die actionlastige Third-Person-Shooter-Schiene ab, während die zierliche Elisha den Spieler mit Schleich-Gameplay Marke »Splinter Cell« konfrontiert. Erscheinen soll das außergewöhnliche Actionspektakel Ende 2011 über Hersteller Topware Interactive.

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

MAFIA III...

...ist offensichtlich schon in Arbeit. Denn aktuell sucht Entwickler 2K Czech Gestalter für offene, urbane Spielwelten.

MARVEL VS. CAPCOM 3...

...erscheint wohl nicht nur für Konsolen. Capcom erwägt, das Game auch in die Spielhallen zu bringen.

EIN NEUES RESIDENT EVIL...

...könnte dieses Jahr noch auf den Markt kommen. Das wird zumindest gemunkelt.

✕ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

DIE KRAFT DER DREI STUDIOS

Noch Ende 2011 soll »Call of Duty: Modern Warfare 3« in den Händlerregalen liegen. Das mag Hersteller Activision derzeit natürlich noch nicht bestätigen. Doch scheint es keinen anderen Grund für das zu geben, was die US-Tageszeitung »Los Angeles Times« aufdeckte. Wie das Blatt erfahren hat, arbeiten derzeit ganze drei Studios an dem potenziellen Blockbuster. Sledgehammer Games, ein Team aus ehemaligen »Dead Space«-Machern; Raven Software, die Entwickler von »Singularity« und natürlich »Call of Duty«-Erfinder Infinity Ward. Allesamt schufteten parallel, um das gigantische Projekt zu stemmen. Dass Sledgehammer Games an »Call of Duty« werkelt, das wurde schon im Oktober 2010 bestätigt. »Unser Team ist stolz und geehrt, an dieser Reihe mitzuwirken«, sagte seinerzeit Firmen-Mitgründer Glen Schofield. Doch hieß es laut Insidern, dass hier ein eigenständiges Game, ein Third-Person-Shooter um den Soldaten Ghost, entstehen würde. Dieses wurde nun aber wohl zugunsten von »Modern Warfare 3« auf Eis gelegt. Realistisch, ist doch das große »Call of Duty« das echte Zugpferd und ein Alleingang für Infinity Ward schwierig. Denn nach einem Rechtsstreit und dem Weggang der Studio-Gründer hatte der Kriegsspiel-Entwickler viele erfahrene Mitarbeiter verloren. Sich Verstärkung ins Boot zu holen erscheint da logisch. Insbesondere, weil sich die Arbeit gut aufteilen lässt. So soll Raven Software alleinig den Mehrspieler-Part erstellen, während Infinity Ward zusammen mit den Story-erfahrenen »Dead Space«-Machern den Einzelspieler-Teil verantwortet. Oder verderben zu viele Köche doch den Shooter-Brei? Sag deine Meinung im Forum auf www.360-live.de.



»Sich Verstärkung für ein solches Mammutprojekt ins Boot zu holen, erscheint logisch. Insbesondere, weil sich die Arbeit gut aufteilen lässt.«

✕ TOD UND ZERSTÖRUNG

BATTLEFIELD 3

Es kracht, scheppert und röhrt. Patronenhülsen fliegen durch die Luft. Die kleine Steinmauer bröckelt unter dem einhämmernden Beschuss. Chaos wohin das Auge blickt. Genau so und nicht anders soll sich das endlich angekündigte »Battlefield 3« anfühlen – Krieg so realitätsnah, als wäre man mittendrin. Erschien das direkte Vorgängerspiel »Battlefield 2« noch ausschließlich für PC, wird das neue »Battlefield« auch auf Konsole wüten. Wer da jetzt eine Art »Battlefield: Bad Company 3« erwartet, der soll laut Senior-Spiele-Designer Alan Kertz vom schwedischen Entwickler DICE vollkommen falsch liegen. Spirituell orientiere man sich an der urtaktischen Mehrspieler-Ader seiner Ahnen. Heißt: Auch auf Konsole liegt der Fokus auf Mehrspieler-Schlachten mit 24 Spielern, vier Klassen und Dutzenden Fahrzeugen. Zudem sollen ein fesselnder Einzelspieler-Part sowie ein Koop-Modus Teil des bombastischen Gesamtpakets sein. Das Konzept für Teil Drei habe DICE schon seit Jahren in Arbeit, doch erst jetzt sei es dank dem eigens dafür entwickelten Grafik- und Physikunterbau »Frostbite 2« realisierbar. Dieser ermöglicht anders als in »Bad Company« nicht nur die realistische Zerstörung von Gebäuden, sondern erstmals auch das Einäschern ganzer Landstriche. Sogar ein Erdbeben, das wiederum ein gigantisches Hochhaus in sich zusammenfallen lässt, wird der Spieler zu sehen bekommen. Was neue Schauplätze angeht, fahren die Schweden ebenfalls große Geschütze auf: Irak, Paris, Kurdistan und New York sind bereits beschlossene Sache. Wird groß!



✕ DER DUKE – UND DANN?

IM MAI ZÜNDET DIE BOMBE

Da sitzt er, muskelbepackt, locker und sagt mit tiefer Stimme: »Hey, dachtest du wirklich, ich wäre weg – für immer?« Ja, manche hatten die Hoffnung schon aufgegeben, dass »Duke Nukem Forever« nach 13 Jahren Entwicklungszeit jemals noch erscheinen würde. Abgesänge auf den »heldigsten« aller Helden gab's in den letzten Jahren schon einige. Aber das »Borderlands«-Studio und dessen

Gründer Randy Pitchford haben ihn gerettet. Und jetzt gibt's in der ganzen Geschichte des »Duke« auch endlich ein konkretes Erscheinungsdatum: 6. Mai 2011. Aber was, wenn »Duke Nukem Forever« nun erscheint? Wird er die Erwartungen erfüllen, ist der Duke noch cool und zeitgemäß? Kann er sich mit Genre-Größen wie »Black Ops« oder »Bulletstorm« messen? Zeit für eine Fragerunde in der Redaktion...

»Wenn der Duke kommt, wird er bei uns erst mal gebührend gefeiert: mit Freibier für die gesamte Redaktion und einer Mehrspieler-Session mit der Leserschaft. Und ob das Spiel einschlagen wird? Hell, yeah!«
Sönke Siemens

»Im Gegensatz zu anderen Helden hat der Duke nach all den Jahren keinen Funken Sympathie und Charme eingebüßt. Er wird einschlagen – wie seine Lederstiefel in Abermillionen Alien-Ärsche!«
Sabine Vogel

»Seit 13 Jahren warte ich! Seit 13 Jahren! Wehe, wenn der Duke es vergeigt! Aber das kann ich mir nicht vorstellen: Der Macho wird Call of Duty und Co. zeigen, wie ein echter Ego-Shooter auszusehen hat. Ich hoffe nur, dass wir anschließend nicht noch mal ein Jahrzehnt auf einen Nachfolger warten müssen.«
Michael Förtsch



✕ DER PONG-ERFINDER SPRICHT

WIR BRAUCHEN QUERSCHLÄGER UND WAHNSINNIGE

Alle Jahre wieder ermahnen sich Videospiel-Entwickler gegenseitig, kreativer zu werden. Denn seit einigen Jahren scheint das Aufgebot der großen Hersteller in erster Linie aus Ego- und Third-Person-Shootern und hin und wieder einem »Guitar Hero«-Abklatsch zu bestehen. Doch hat sich 2011 kein aktueller Design-Guru wie Peter Dinklage oder Hideo Kojima aufgeschwungen, ein Machtwort zu sprechen, sondern einer der wahren Alt-Meister: »Pong«-Erfinder und Atari-Gründer Allan Alcorn. Seiner Ansicht nach ist's keineswegs so, dass die heutigen Videospiel-Entwickler nicht mehr kreativ wären oder keine Kraft mehr hätten, Neues und Begeisterndes zu erschaffen. Nein, das viele Geld, diese Multimilliarden-Industrie, so Alcorn, lässt Videospiele veröden. »Ich glaube einfach, es war ein viel größerer Spaß, als das alles noch ein kleineres Geschäft war und es keine so hochgesteckten Erwartungen gab«, sagte Alcorn dem US-Fachmagazin Venture Beat. »Schau dir doch unsere Games – die alten Spiele – an: Die waren

alle so verschieden. Wir haben alles ausprobiert. Es war eine großartige Zeit zum Experimentieren. Jetzt, mit dem riesigen Kapital, da haben wir Angst, Risiken einzugehen.« Tatsächlich entstanden viele der heute bekannten Spielkonzepte in den 70er- und 80er-Jahren. Darunter verrückte Exoten wie »Tempest«, »Star Castle« oder »Galaga«, die allesamt viele Fans fanden – und auch heute noch finden. Viele andere abgedrehte Konzepte und Ideen gingen gnadenlos unter und gelangten eher spät zu Ruhm und Ehre. Wie Alcorn meint, braucht die Spieleindustrie mehr Entwickler und Studios wie die damaligen Pioniere der Videospielbranche. Leute, die keine Angst vor Kapitalverlust und dem Scheitern haben. Eben mehr Querschläger und Wahnsinnige, die Wege und Möglichkeiten entdecken, wo andere längst die Flinte ins Korn werfen. »Ich denke, du musst einfach einige Risiken eingehen, um neue Welten zu entdecken.«

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Gerade am 20. Januar ist das Kinofilm-Spiel »Tron: Evolution« veröffentlicht worden, da hat Disney Interactive die Schließung des dahinterstehenden Entwickler-Studios Propaganda Games veranlasst. Ein Schlag ins Gesicht für die Mitarbeiter – denn Gründe nennt Disney nicht.

✖ **Zahl:** 700 Stellen will Disney insgesamt streichen. Denn nicht nur Propaganda Games fällt der Stellenstreichung zum Opfer. Auch das Studio Junction Point von »Deus Ex«-Erfinder Warren Spector wurde gerafft.

✖ **Zitat:** »Wir müssen nur minimale Einbußen hinnehmen verglichen mit anderen Abteilungen«, das sagte Designer-Legende Warren Spector, der Disney mit dem Wii-Spiel »Epic Mickey« zuletzt Ende 2010 einen Überraschungserfolg bescherte.



BINARY DOMAIN

Aus der Redaktion

✖ Das neue Jahr fängt gut an. Gleich mehrere echte Knaller durften wir erstmals genau unter die Lupe nehmen: In »Dragon Age 2« stellen wir uns der Dunklen Brut und in »The Elder Scrolls V« werfen wir einen ersten Blick auf das fremde Reich Skyrim. In »Mortal Kombat« brechen wir Knochen und lassen Brustkörbe bersten und in unserer Reportage »Spiele im Nirvana« trauern wir nie erschienenen Projekten nach. Apropos Reportagen: Welche Themen sollen wir in dieser Rubrik als Nächstes beackern? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de!

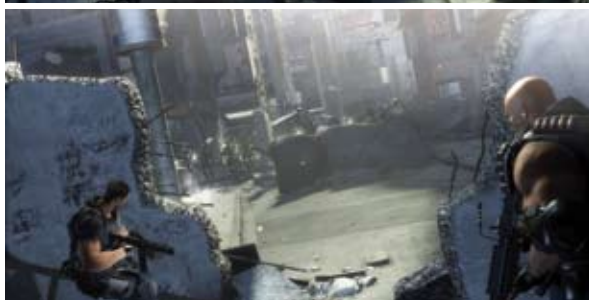
WAS UNS BEWEGT

✖ Zumindest aktuell bewegt uns eher wenig. Die Frühjahrsmüdigkeit und die zurückgekehrte Winterkälte stecken tief in den Gliedern, ebenso der Umbau unseres Redaktionsbüros, das nun mit neuen Tischen und geordneten Kabelsträngen zur Arbeit einlädt. Die gigantische Ausmist-Aktion hat auch einige verborgene Schätze zutage gefördert: verstaubte Spieleperlen sowie neues und antikes Merchandise. So etwas wandert bei uns natürlich nicht einfach in die Tonne. Nein, wir geben es lieber an unsere geschätzten Leser weiter. Lust auf »H.A.W.X.«-Shirts, »Gun Loco«-Wasserpistolen und Retro-Soundtracks? Dann schau einfach bei unserem Facebook-Auftritt unter der Kurz-URL <http://bit.ly/acTYWn> vorbei. Was uns sonst so bewegt, steht auch auf Twitter unter twitter.com/360livemagazin.

Muskelbepackte, mit riesigen Waffen ausgestattete Soldaten; fiese, übermenschliche Gegner und coole Sprüche am laufenden Band: Das sollen die Markenzeichen von »Binary Domain« werden, dem neuen Third-Person-Team-Shooter von Toshihiro Nagoshi, seines Zeichens Erfinder der beliebten, aktuell nur für Playstation erhältlichen Actionabenteuer-Serie »Yakuza«. Doch reicht das, um es mit den ganz Großen des Genres aufzunehmen? Wahrscheinlich nicht. Und das weiß auch Nagoshi und peppt das Ganze mit einer aufwühlenden Story sowie einem Szenario auf, das bei Gamern scheinbar nie aus der Mode kommt: die Apokalypse. Tokyo im Jahr 2080: Menschen und Roboter leben Seite an Seite – bis eines Tages ein Krieg zwischen den beiden Parteien ausbricht. Mittendrin: eine internationale Friedenstruppe mit dir als eines der Mitglieder. Doch was hat die blechnen Kampfmaschinen zum Ausrasten bewegt? Ist dies das Schicksal, das der Menschheit widerfährt, wenn künstlichen Intelligenzen zu viel Leben eingehaucht wird?

Das Spielprinzip von »Binary Domain« lebt laut Sega von tiefgründigen Fragen – Fragen, die nicht auf Anhieb beantwortet werden können. Auf den ersten Blick schwer zu glauben, bei so viel Pathos in Form von testosterongeladenen Kampfmaschinen. Analysiert man das Trailermaterial jedoch genau,

dann kann man in etwa vermuten, wo die Reise hingeht: Die letzte Szene des Videos zeigt eine Zwischensequenz, in der eine Frau ein Baby in den Schlaf wiegt. Alles scheint friedlich und ruhig. Dann allerdings schwenkt die Kamera nach unten und fängt die Beine des Kindermädchens ein – es sind Roboterbeine. Ein Hybrid aus Mensch und Maschine ist es, der für den Säugling den Sandmann spielt. Heißt das, dass hier Ähnliches passiert wie in der TV-Serie »Battlestar Galactica«? Wirst du plötzlich mitten im Kampf feststellen, dass einige deiner Kollegen gar keine Menschen sind, sondern Roboter, die nur so aussehen? Wirst du dich fragen, warum du sie plötzlich töten sollst, wenn sie doch schon mal ihr Leben riskiert haben, um deines zu schützen? Zweifelsohne, das Konzept klingt spannend, wenngleich Sega bisher noch mit Clips in echter Spielgrafik geizt. Auch lässt sich noch nicht zuverlässig sagen, wie gut die KI – die Sega als »absolut fortgeschritten« anpreist – wirklich ist. Dennoch: Die Mischung aus Koop-Aktion, zwischenmenschlichem Drama, Endzeit-Atmosphäre und richtig fiesen, undurchschaubaren Robos könnte zünden, vor allem wenn man bedenkt, wie gut Nagoshi »Yakuza« hinbekommen hat. Erscheinen soll's 2011. Neue Infos? Spätestens zur US-Spielemesse E3 Anfang Juni.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch das ultrafetzige Beat 'em Up »**Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds**« von Capcom dazu. Starke Superhelden aus dem Marvel- und dem Capcom-Universum treten mit effektvollen, brutal schnellen Angriffsfolgen gegeneinander an. Die saubere Spielmechanik begeistert nicht nur Online-Kämpfer! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das Duell der Action-Ikonen »**Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds**« gegen eine Zuzahlung von nur 10 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.8
WERTUNG!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds« dazu erhalten kann, solange Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds« verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 12 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 10,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Leserservice

»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

Unser Dankschön: 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 3. Februar 2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Februar 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops	Activision
2	Kinect mit Kinect Adventures	Microsoft
3	Dead Space 2	Electronic Arts
4	Kinect Sports	Microsoft
5	FIFA 11	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Februar 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops	Activision
2	Kinect Sports	Microsoft
3	Kinect mit Kinect Adventures	Microsoft
4	Red Dead Redemption	Rockstar Games
5	Dead Space 2	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang Februar 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Catherine	Atlus
2	Idol Master 2: Limited Edition	Namco Bandai
3	Dragon Age: Origins	Spike
4	Dead Space 2	Electronic Arts
5	Phantom Breaker	Spb.

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*

MASS EFFECT 3

1

Hersteller | Electronic Arts

47%

Tendenz



Commander Shepard wird auch in Teil Drei nicht im Mehrspieler-Modus ran müssen, soll dafür aber noch mehr spielerische Entscheidungsfreiheit genießen. Noch sicht- und fühlbare Konsequenzen für sein Tun versprechen jedem Spieler ein individuelles Ende.

Einschätzung | sehr gut



GEARS OF WAR 3

2

Hersteller | Microsoft

41%

Tendenz



Besitzer ausgewählter 360-Spiele von Epic schalten nun doch keine Boni in »Gears 3« frei. Aber: Wer die »Bulletstorm« Epic Edition kauft, darf die »Gears 3«-Beta spielen. **Einschätzung** | sehr gut

BATMAN: ARKHAM CITY

3

Hersteller | WB Games

29%

Tendenz



Der »Arkham City«-Trailer mit Batman und Joker als Koop-Partner stellte sich als Fan-Projekt heraus – was die Gerüchte über einen Mehrspieler-Modus nur weiter anheizt. **Einschätzung** | sehr gut

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS

1

Hersteller | Activision

33%

Tendenz



Seit Ende Januar ist es offiziell: »Call of Duty: Black Ops« ist das meistgespielte Xbox-Live-Game 2010, abgeschlagen folgen »Halo: Reach« und »Red Dead Redemption«.

360-Wertung | 9.2



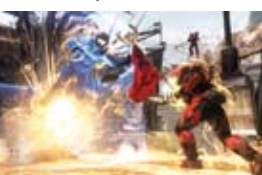
HALO: REACH

2

Hersteller | Microsoft

27%

Tendenz



Schon gewusst? »Halo: Reach« hat die 33 Milliarden-Kills-Grenze durchbrochen, außerdem wurden bereits über 1,3 Milliarden Online-Partien ausgefochten.

360-Wertung | 9.0

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

3

Hersteller | Ubisoft

20%

Tendenz



Kürzlich veröffentlichte Ubisoft ein Update für »Brotherhood«. Ironischerweise legte eben das bei manchen den Mehrspieler-Modus lahm.

360-Wertung | 8.8

4 Battlefield: Bad Company 2

20% Wertung | 8.9

5 Dragon Age: Origins

20% Wertung | 8.8

6 Final Fantasy XIII

20% Wertung | 9.3

7 Alan Wake

13% Wertung | 8.5

8 Borderlands

13% Wertung | 8.3

9 Dead Space 2

13% Wertung | 9.2

10 Enslaved: Odyssey to the West

13% Wertung | 9.0

LESER-VOTINGS

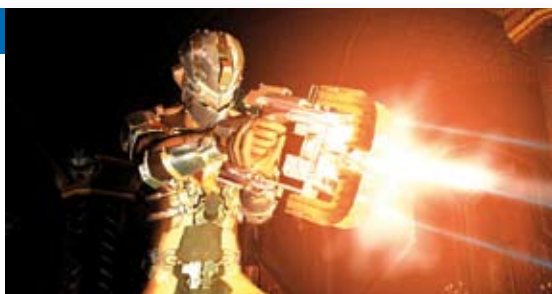
Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Noten trauen sie den Games von morgen zu? Dein Urteil zählt! Jetzt die Webseite besuchen, mitklicken und mitbestimmen auf www.360-live.de.

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

DEAD SPACE 2

1 Hersteller | Electronic Arts

Da Florian: »Erschrocken bin ich nur einmal wirklich, aber sonst ist es natürlich ein brillantes Horror-Game. Hätte wahrscheinlich auch die Neun gegeben. Der Mehrspieler-Modus macht auch voll Fun.«



YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

2 Hersteller | Ubisoft

InFlamesTK: »Your Shape hat mir besonders gut gefallen. Super, wenn Verwandte oder Freunde zu Besuch kommen. Gestern war ich nach zwei Stunden Kardiotraining schon K.O. – heute hab ich richtig Muskelkater!«

TRON: EVOLUTION

3 Hersteller | Disney Interactive

Mida: »Hier ist der Mehrspieler-Modus einfach gut gemacht. Der vereint die Thematik von Tron mit gutem, schnellem Gameplay. Das Ding ist absolut zu empfehlen.«

4 EA Sports Active 2

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 7.3
360-Live-Wertung | 7.9

DesasterMaster: »Kein schlechtes Workout! Warum der Pulsmesser aber die Ausmaße eines Kleinwagens hat und eine gefühlte Tonne wiegt, muss mir mal einer erklären.«

5 Mindjack

Hersteller | Square Enix

Leser-Wertung | 6.9

360-Live-Wertung | 7.1
SaschaAsh: »Ein mittelmäßiges Spiel, was Potenzial zeigt, aber eine Menge Luft nach oben hat. Für 20 Euro wär's aber durchaus interessant.«

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

Wolfskrieger: »Es gibt kein Game, auf das ich mich mehr freue dieses Jahr! Gears of War 3 wird seine Vorgänger bestimmt noch toppen! Nur hoffe ich diesmal auf weniger Bugs und Glitches...«



DRAGON AGE 2

2 Hersteller | Electronic Arts

Heckinator: »Find geil, dass die Grafik irgendwie zu etwas Nebensächlichem wird. Hab mir jetzt noch mal die Dragon Age: Ultimate Edition gekauft. Verkürze mit den Erweiterungen die Wartezeit auf Teil Zwei.«

HOMEFRONT

3 Hersteller | THQ

Rental: »Irgendwie dachte ich, es handle sich um einen Standard-Shooter mit bekannter Geschichte. Aber nach dem Video war klar: Das könnte was ganz Großes werden.«

4 Deus Ex: Human Revolution

Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial | 8.6
360-Live-Potenzial | 8.5

Spartan 117: »Geile Grafik + coole Action + tolle Story = Bioshock? Moment, ist ja doch Deus Ex. Das Ergebnis sieht für mich nach einem glatten Pflichtkauf aus.«

5 Red Faction: Armageddon

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial | 6.8

360-Live-Potenzial | 8.5
langolier83: »Sieht ja echt mal ganz gut aus, hoffentlich wird in diesem Teil ein bisschen mehr Abwechslung geboten. Freue mich schon auf weitere Details.«

✗ 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

BULLETSTORM UND DIE USK

Sind Schnitte hier vertretbar?

Ich kann damit leben, es wird trotzdem rocken	4%
Das geht gar nicht. Dann lieber die Pegi-Fassung!	88%
Nur, wenn mild geschnitten wird	8%
Ich importiere nie!	0%

DER LIEBSTE FEIND

Welchen Gegnern verschlitt ihr am liebsten den Hintern?

Den Scherenskindern aus »Dead Space 2«	13%
Den kranken Schwestern aus der »Silent Hill«-Serie	13%
Dem maskierten Kettensägen-Mufti aus »Resident Evil 5«	6%
Den Scarabs aus »Halo«	68%

KINECT-NACHSCHUB STOCKT

Schon tot oder nur in Lauerstellung?

Kinect lebt! Die Hammer-Games kommen bald!	54%
Kinect hat noch nie gelebt, das war nur ein Strohfeuer!	25%
Mir ist die Fuchsteile einerlei	14%
Wenn's so weitergeht, dann verkauf ich das Ding	7%



Und außerdem?

■ Einzelspieler-Modi sowie Zwei-Spieler-Versus-Kämpfe via Xbox Live und an einer Konsole ■ 26 Kämpfer auf der Disk, weitere sollen via kostenpflichtigem Download folgen; zusätzlich zur aktuellen Kämpferauswahl sind mindestens zwei Extra-Klopper geplant ■ Erfolge sind beschlossene Sache ■ Collector's Edition enthält neben dem Spiel folgende Extras: Artbook, Scorpion und Sub-Zero als Figur, Retro-Kostüm für Ermac, ein Theme und ein Avatar-Kostüm



1992



1993



1995



2004



Erhältlich | 19. April 2011 | Status | 90% komplett

MORTAL KOMBAT

Es ist das Jahr 1992: Bill Clinton wird 42. Präsident der USA, Microsoft veröffentlicht Windows 3.1 und Midway stellt einen indizierten Spielhallen-Automaten auf. Das Besondere an diesem Beat 'em Up: Am Ende eines Kampfes kann der Sieger den Gegner blutig massakrieren. Der Name der makaberen Aktion: »Fatality«. Das Wort brennt sich in den Köpfen ein, macht die Reihe weltweit populär. Jetzt, fast 20 Jahre später, kehren die Serienväter Netherrealm Studios dahin zurück und servieren einen Neustart gleich einem englischen Steak: extra blutig!

Oh, welch lieblicher Klang! Brechende Knochen, schreiende Kontrahenten und prasselnder Blutregen übertönen die tobende Menge auf der Tribüne. Die Stimmung ist angespannt, beide Kämpfer stehen sich konzentriert in der Gladiatoren-Arena gegenüber. Beide Teilnehmer wissen: Hier geht's um viel mehr als nur um Sieg oder Niederlage. Das Schicksal des blauen Planeten liegt jetzt allein in den Fäusten von Donnergott Raiden. Doch der patzt; der Kampf gegen Outworld-Fürst Shao Kahn scheint verloren; der Wettkampf »Mortal Kombat« entschieden; das Schicksal der Menschheit besiegelt. Dann jedoch hat Raiden einen Geistesblitz. Bevor er sich seinem tödlichen Schicksal hingibt, sendet er seinem Ich in der Vergangenheit eine Warnung. Anders formuliert: Einen Extra-Versuch haben die Krieger dieser Erde noch, um Kahns Unterwerfung ein für alle Mal zu vereiteln, bevor sie überhaupt stattfindet.

Und damit wäre sie auch schon abgesteckt, die Rahmenhandlung des mittlerweile neunten »Mortal Kombat«. Ein Neuanfang soll's werden – sowohl für die Teilnehmer als auch für die berühmt-berüchtigte Beat-'em-Up-Reihe selbst. Schöner, schneller und vor allem blutiger heißt die Devise bei US-Entwickler Netherrealm Studios für die Rückkehr zu den Wurzeln der Serie. Und ja, der Plan scheint aufzugehen: Retro-Fans jubeln, Neueinsteiger ebenfalls – ein Spagat, der in dieser Form nur selten gelingt ...

KLOPPEN MIT ALTEN BEKANNTEN

Ein Neuanfang bedeutet: Altes verwerfen, Bekanntes nehmen und mit frischen Ideen aufpeppen. Zwar schlagen sich wie gehabt zwei Kämpfer in einer Arena gegenseitig die Energieleiste leer. Doch schon bei den Figuren selbst macht sich das überarbeitete Konzept bemerkbar. Durch den Kniff mit dem Zeitsprung dürfen sich Kenner auf ein Wiedersehen mit vielen alten, jedoch teilweise optisch veränderten Bekannten freuen. So zum Beispiel auf Ninja und Feuer-spucker Scorpion. Dank seiner schnellen Schlag- und Trittkombination in Verbindung mit fiesen Teleportationsattacken ist er nach wie vor der Shooting-Star des Kämpfer-Ensembles – zumindest in der Redaktion. Denn spätestens als der

kurz & knapp

Hersteller | WB Games

Entwickler | Netherrealm Studios

Genre | Beat 'em Up

Spieler | 1 - 2

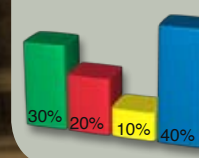
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Blutige Weiterentwicklung der berühmtesten Prügelserie.

das ist drin

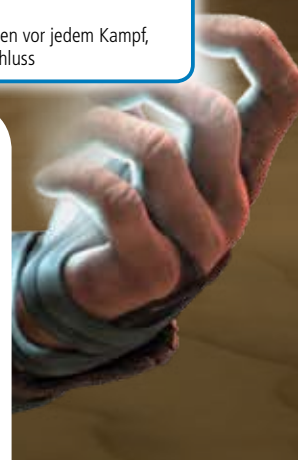
- Fleischwunden
- Blutfontänen
- Knochenbrüche
- Halbe Hax'n



Schlachterei oder Ponyhof?

+ Figuren und Hintergründe hübsch detailliert, Bildwiederholrate bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde, zugängliche Steuerung, jeder Kämpfer mit einzigartigem Kampfstil, abwechslungsreiche Splattereffekte...

- ...die allerdings nicht jedem zusagen dürften, nervige Ladezeiten vor jedem Kampf, Infos zu Spiel-Umfang und den meisten Modi noch unter Verschluss



1992



1993



1997



2002



Für gewonnene Kämpfe gibt's goldene Mortal-Kombat-Münzen. Wofür die gut sind? Das behält Hersteller WB Games noch für sich. 360 Live tippt auf offizielles Ingame-Tauschmittel für Freischaltbares.



Krieger im gelben Ninja-Kostüm mit der »Come over here!«-Harpune sein Gegenüber zu sich zieht und ihm mit einem Uppercut den Rest gibt, werden Erinnerungen an die Anfänge der Serie wach. Aber auch sein frostig-blaues Pendant Sub-Zero glänzt mit all den Tricks, die ihn berühmt machten, allen voran die Eisstrahl-Attacke: abfeuern, kurz warten, bis der Feind regungslos dasteht, und dann draufknüppeln, bis es Eis-Splitter hagelt. Und Reptile, der allseits beliebte dritte Ninja im Bunde? Klar, ist natürlich ebenfalls am Start; mit all seinen Markenzeichen, sprich fiesen Säure-Attacken und noch fieseren Tarnmanövern.

Aber auch die Tricks der anderen Urgesteine fetzen wie eh und je: Kung Lao setzt erneut auf die Kraft seines messerscharfen Sombreros. Indianer-Verschnitt Nightwolf vertraut wie gehabt auf die Macht der Blitze – und malträtiert seine Gegner bevorzugt mit magischen Axt- und Bogenangriffen. Spezialagentin Sonya Blade ist flink wie eh und je; Special-Agent Jax dank kräfteverstärkender Armprothesen wieder so schlagkräftig wie sonst niemand.

Insgesamt steigen 26 Recken in den Ring. Neben den bereits genannten Figuren sind außerdem offiziell bestätigt: Rasierfächer-Schwingerin Kitana, Klingen-Fuchterin Mileena,

Hollywood-Möchtegern Johnny Cage, Telekinese-Meister Ermac, Vier-Arm-Monster Goro, Sexbombe Jade, Killernägel-Braut Sindel, NYPD-Cop Stryker und das Cyborg-Gespann Cyrax und Sektor. Verwandlungsmeister Shang Tsung, Schurke Kano und Arm-Klingen-Monster Baraka sollen Gerüchten nach ebenfalls am Mortal Kombat teilnehmen.

Bis auf die Grundangriffe wie Roundhouse-Kick und Uppercut spielt sich jeder Charakter unterschiedlich. Scorpion schwört auf Ninjitsu, Johnny Cage schlägt sich mit Karate durch, Jax dagegen ist bekennender Boxer. Allerdings sind die Stile eines jeden Kombattanten festgelegt und können nicht wie bei »Deception« einfach so gewechselt werden; auch Waffen sind nur innerhalb bestimmter Kombo-Phasen abrufbar. Lobenswert: Klon-Charaktere, also solche, die lediglich einen Abklatsch bekannter Helden aus derselben Serie darstellen, gibt's hier nicht.

GEHT SPRICHWÖRTLICH INS BLUT ÜBER

Wer mit einem der Kämpfer erstmals in den Ring steigt, dem wird unweigerlich das hohe Tempo auffallen. Pfeilschnelle Action und Kombo-Angriffe im zweistelligen Bereich, wie beispielsweise bei einem »Soul Calibur IV«, sind hier eher die Norm denn die Ausnahme.

Auf den ersten Blick altbewährt auch die Steuerung. Mit dem Digi-Kreuz huschen die Kombattanten auf einer 2D-Schiene geschmeidig nach links und rechts; hüpfen meterhoch und gehen in die Hocke. Mit der X- und Y-Taste fliegen die Fäuste, via A- und B-Taste bearbeitet der Schläger sein Gegenüber mit kräftigen Tritten. Alles wie gewohnt also? Fast: Denn statt Hiebe und Tritte Genre-typisch in stark und schwach einzuteilen, kontrollieren die vier Tasten jeden Arm und Fuß individuell. Fatale Kombos gehen dadurch deutlich einfacher von der Hand, Einsteiger werden schneller eins mit ihrem Alter Ego. Einzig die Sprint-Taste hat Netherrealms in



1992



1993



1995



2002





Rente geschickt, Blocken via RB-Schultertaste ist allerdings nach wie vor möglich. Kenner der Reihe dürfte es außerdem freuen, dass bekannte Spezialangriffe mit den gewohnten Tastenkombinationen abgefeuert werden: zwei Mal Zurück gefolgt von der X-Taste für Scorpions Harpune. Oder Runter, Vor und dann die X-Taste für Sub-Zeros Froststrahl – das kennt man, das liebt man. Überhaupt großes Lob dafür, dass auf komplizierte Befehle wie 360-Grad-Steuerkreuzbewegungen verzichtet wird. Du hast effektive Tastenkombinationen nicht mehr im Kopf? Kein Ding, einfach kurz das Pausemenü aufrufen und dort in Ruhe die Move-Liste studieren.

Apropos Spezialangriffe: Die sind nicht nur wichtig, um den Feind aus der Fassung zu bringen und zu schwächen, sondern auch, um die neue, in drei Balken aufgeteilte »Enhanced«-Leiste am unteren Bildschirmrand aufzutanken. Einmal gefüllt, geht's dann nach gleichzeitigem Drücken von LT- und RT-Schultertaste richtig ab: Der Hintergrund verdunkelt sich, die Kamera durchleuchtet den Betroffenen bis auf die Knochen, wie ein Röntgengerät. Ist beispielsweise Scorpion der Initiator der Attacke, zertrümmert er den Unterkiefer seines Gegenübers mit einem Faustschlag, anschließend zerschmettert er den Brustkorb des am Boden Liegenden mit einem

Fußtritt. Das sieht nicht nur heftig aus, sondern wirkt sich natürlich auch auf die gegnerische Energieleiste aus. Auf den Punkt gebracht: Ein solcher Angriff raubt dem Gepeinigten mal eben fast die Hälfte seiner Lebenskraft. Selbstredend, dass die X-Ray-Attacken das Blatt nicht selten noch im letzten Moment wenden können.

BLUTRAUSCH ZUM FEIERABEND

Wem bereits von solchen Beschreibungen schlecht wird, der sollte um »Mortal Kombat« besser einen Bogen machen. Denn in Sachen Brutalität steht der neue, garantiert nicht jugendfreie Teil der hierzulande beschlagnahmten Retro-Trilogie in nichts nach. Mit jedem Treffer spritzt das Blut kübelweise; freigelegte Knochen, herausquellende Augen und widerwärtige Fleischwunden, wohin das Auge blickt. Splatterfreunde bejubeln ferner die Rückkehr der Fatalities am Ende jedes Kampfes: Kung Lao schmeißt den Delinquenten zu Boden, packt ihn an beiden Beinen und zieht ihn – gleich einem Stück Holz auf einer Kreissäge – durch seinen messerscharfen Hut. Anschließend hält er die beiden Körperhälften triumphierend in die Höhe. Oder Cyrax: Er zerschneidet sein Gegenüber mit einem Lasernetz in handliche Häppchen. Besonders derb schreitet Mileena zur Tat: Sie reißt

ihrem Feind erst den Kopf ab und fängt dann an, daran zu knabbern – so übertrieben, dass man's nicht mehr ernst nehmen kann.

Dass Spieler einen starken Magen brauchen, liegt vor allem an der »Unreal Engine 3«, dem Grafikmotor des Ganzen. Dank pfiffiger Anpassungen sehen Kämpfer, Animationen und Splatter-Effekte so detailliert aus wie in kaum einem Genrevertreter zuvor. Konstante 60 Bilder pro Sekunde wirken sich zudem angenehm auf Spieltempo aus. Großartig auch, wie Netherrealms die aus Vorgängerspielen bekannten Kulissen überarbeitet hat. In »Bradley Station« dient eine verlassene U-Bahn-Station als Schauplatz, im »Lost Forest« zieren lebende Bäume und am Strick baumelnde Bösewichte die Arena. Fast jeder Level beherbergt außerdem tödliche Fallen: In »The Pit II« befördert ein gezielter Uppercut den Gegner von der Brücke in ein Meer aus Stacheln.

Summa summarum: Das neunte »Mortal Kombat« bietet eine Menge Entdeckenswertes. Wie ein paar durchgesickerte Sounddateien verraten, sollen auch die »Babalities«-Finisher zurückkehren, die die Gegner in Babys verwandeln. Ebenso erfreuen sich die »Test your Might«-Geschicklichkeitstests über einen weiteren Auftritt. Welche Modi in den Ring steigen, ist dagegen noch ziemlich nebulös. Die klassische »Kampfleiter«, ein Versus- sowie ein Tag-Team-Modus für zwei Spieler sind bestätigt, darüber hinaus hält sich Hersteller WB Games mit Spielvarianten-Infos aber noch sehr bedeckt. Ebenso bleibt die Frage offen, ob »Mortal Kombat« überhaupt eine Chance hat, ungeschnitten durch die USK-Prüfung zu marschieren. So oder so: Spätestens am 19. April ist die Branche wieder um ein Skandalspiel reicher.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Grafik, Gameplay und Splatter-Faktor gefallen schon mal. Wenn jetzt auch noch der Umfang stimmt, HITPOTENZIAL schlägt's richtig ein.

8.0 von 10

Neben der zugänglichen Steuerung sorgen sechs Schwierigkeitsgrade dafür, dass auch Einsteiger schnell in die Materie finden. Schade dagegen: Selbst auf »Sehr schwer« sind die KI-Gegner noch mit einfachem Tastengehämmer zu besiegen. Bitte nachbessern!

1992



1995



1997



2002



Erhältlich | Herbst 2011 Status | 70% komplett

Und außerdem?

■ Käufer der Epic Edition des Shooters »Bulletstorm« erhalten einen Code für die geschlossene »Gears of War 3«-Mehrspieler-Beta; Start: laut Epic noch im Frühjahr ■ Netzwerk-Code basiert erstmals auf dedizierten Servern bei Epic, heißt zum Beispiel: Wenn jemand aus einem Match aussteigt, wird automatisch jemand anderes als Host bestimmt – das Spiel läuft also weiter ■ Offene Slots in einer Partie füllt das Spiel automatisch mit KI-Kriegern auf; Spieler bleiben auch bei einem Moduswechsel in einer Party ■ Spielerprofile werden bei Epic gespeichert, um Datenverlust vorzubeugen ■ Jede erfolgreiche Aktion wird nun mit Erfahrungspunkten belohnt, die dir im Spielverlauf Auszeichnungen, weitere Spielmodi, noch fiesere Finisher und vieles mehr bescheren ■ Weitere neue Waffen: das »Oneshot«-Scharfschützengewehr, der »Hammerburst« mit offener Visierung und der »Digger Launcher«, der lebende Granaten verschießt, die sich wie Maulwürfe durch den Boden direkt gen Feind wühlen ■ Horde-Modus erstmals auch auf Seiten der Locust spielbar ■ Erfolge wird es auf jeden Fall geben, welche genau ist noch geheim

kurz&knapp

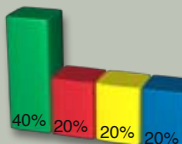
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Epic Games
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Der blutüberströmte Mehrspieler-Hit geht in die nächste Phase.

das ist drin

- Locust abknallen
- Locust köpfen
- Locust verteilen
- Locust als Zeitbombe missbrauchen



GEARS OF WAR 3

Ein Locust-Filet bitte. Schön blutig! Und bitte entdarmen. Wie, dafür braucht man neuerdings ein Bajonett? Ach, sie sind gar nicht der Koch? Sondern der Leitende Leveldesigner vom Mehrspieler-Modus von »Gears of War 3«? Na dann, ran ans Fleisch...

**JETZT IN 360 LIVE:
DIE MEHRSPIELER-MODI
IM CHECK**



Schafft er die 40 Yards?
Oder wird er vorher gebrutzelt?

✕ Schlachten mit Kinect?

GEARS OF WAR EXILE

Kinect ist ein revolutionäres Stück Hightech. Nur dummerweise fehlen die passenden Spiele für Hardcore-Spieler – Partygames und virtuelle Fitness-Trainer geben den Ton an. Laut Microsoft soll sich das ändern – und so brodelt die Gerüchteküche. Wurde »Gears of War 3« auf den Spike Video Game Awards 2010 in einer speziellen Kinect-Version angekündigt? Nein, die amerikanischen Spiele-Oskars sind vorbei und Epic hat einen Rückzieher gemacht. »Wenn ich etwas in dieser Welt gelernt habe, dann, dass alles auf Strategien beruht«, gibt sich Cliff Bleszinski geheimnisvoll. »Es gab einen strategischen Grund, warum wir theoretisch etwas hätten ankündigen können.« Mittlerweile hat er die Kinect-Unterstützung jedoch komplett dementiert und möchte sich auch nicht zum kürzlich entlarvten Markennamen »Gears of War Exile« äußern. Ist das das »Gears«-Kinect-Spiel, über das schon länger gemunkelt wird? Womöglich ein Rail-Shooter, bei dem man ähnlich »Child of Eden« das Fadenkreuz per Hand steuert? Eventuell vermischt mit Elementen aus dem Rennspiel »Joyride«, sprich controllerlose Steuerung von Vehikeln, wie etwa dem Armadillo-Truppen-transporter? Spätestens zur Game Developers Conference Ende Februar, Anfang März dürfte dieses Geheimnis gelüftet werden.

Aufgespießt: Marcus Fenix mag es blutig und ballert gern mit großen Geschützen.



» Wenn mit dumpfem Grollen ganze Gebäude ins Erdreich rutschen, fühlt sich der Mehrspieler-Modus so cineastisch an wie die Kampagne. «

Endlich wieder ein Locust-Menü! Noch bevor die öffentliche Mehrspieler-Beta zum potenziellen Shooter-Hit »Gears of War 3« in Kürze durchstartet, hat 360 Live den Multiplayer-Modus bereits ausführlich angezockt, liefert Informationen so frisch wie Blutkonserven und türmt die Köpfe der Feinde so hoch wie der grantige König Leonidas in der filmischen Schlachtplatte »300«.

Der Leitende Leveldesigner Jim Brown serviert die drei Karten Checkout, Trenches und Overpass, die allesamt ganz eigene Strategien erfordern. Checkout spielt im Inneren eines großen Markts, der in eine Arena führt. Hier geben Häuserkämpfe den Ton an. Trenches dagegen legt seinen Fokus auf Grabenkriege und gut koordiniertes Teamplay. Die gesamte Karte ist mit Schützengraben durchzogen, in ihrem Zentrum thront ein gewaltiger Berg. Wer es schafft dessen Spitze einzunehmen, sichert sich dadurch eine taktisch höchst wertvolle Scharfschützenposition. Damit die Balance jedoch nicht aus dem Ruder gerät, fegt immer mal wieder ein heftiger Sandsturm über den Berg hinweg. Entsprechend gilt für die Angreifer:

Keine Zeit verlieren, Gipfel stürmen und präzise schießen. Denn nur in diesem kurzen Zeitfenster können die Verteidiger ihre Trumpfkarte Scharfschütze nicht ausspielen.

Overpass wiederum stellt das klassische Straßenkampf-Szenario dar. Auf der einen Seite einer Chaussee liegen hohe Gebäudereihen, die gute Deckung und vereinzelt Scharfschützenpositionen bieten. Auf der anderen befindet sich eine ramponierte Bushaltestelle samt ausgebranntem Wrack daneben, welches ebenfalls vor unerwünschten Bleiduschen schützt. Zudem bietet auch Overpass ein unvorhersehbares Umweltereignis: Wo in »Black Ops« Helikopter kreisen und Unheil anrichten, ist es hier die ganze Umgebung, die plötzlich anfängt zu zittern. Durch unregelmäßig wiederkehrende Mini-Erdbeben geraten die Gebäude in Schiefelage und versinken mit dumpfem Grollen im Erdreich. Wahnsinnig stark inszeniert, schließlich spürt man so selbst im Mehrspieler-Modus den Untergang der Menschheit – und hat trotzdem das Gefühl, dass hier etwas spielerisch Sinnvolles passiert. Durch die Erdstöße nämlich öffnet sich der Zugang zu einer unterirdischen Höhle

mit verschiedenen Ein- und Ausgängen, was wiederum ganz neue Taktiken ermöglicht. Aber: Gezielt zerstörbar ist die Umgebung nicht – der »Bad Company«-Effekt würde laut Chef-Entwickler Cliff Bleszinski nicht zur »Gears«-Spielmechanik passen.

KOMM DOCH, FANG MICH!

Damit das blutige Mehrspieler-Menü gleich doppelt mundet, kramt Epic ordentlich in der Modi-Kiste: Herausgekommen ist »Capture the Leader«, eine Abwandlung des beliebten Flaggenklaus und gleichzeitig ein Mix der bereits bekannten Modi Guardian und Submission. Die Idee: Es wird keine Flagge gejagt, sondern der Anführer des Feindes. Der muss aber nicht in einen vorgegebenen Ring getragen werden, nein, es reicht, ihn gefangen zu nehmen und für 30 Sekunden auf den Boden der Tatsachen zu drücken. Die Opfer dieser Hetzjagd – die Kommandanten beider Teams – werden auf Locust-Seite durch Queen Myrrah und auf Seiten der Menschen durch Chairman Prescott repräsentiert. Damit sie wie echte Soldaten ihre Truppe unterstützen und sich nicht wie feige Maden in

Kommt ein Kinect-»Gears«? 360-Live-Redakteur Jan Heinrich träumt schon davon, die großen Ungetüme von Sera per Handgesten zu steuern. Epic und Microsoft hüllen sich jedoch weiterhin in Schweigen.



einem Loch verkriechen müssen, hat Epic ihnen ein paar Spezialfähigkeiten spendiert. Das Katz-und-Maus-Spiel selbst funktioniert so: Um den Kommandanten zu schnappen, muss er zunächst durch Treffer geschwächt, dann mittels Hämmern auf die X-Taste von einer Person niedergedrückt und abschließend 30 Sekunden auf den Boden gedrückt werden, derweil der Rest des Teams Feuerschutz bietet. Die Zu-Boden-ringen-Technik erinnert dabei an das, was GSG 9 und andere Spezialeinheiten in echten Krisensituationen praktizieren: Der Feind wird durch Aufstützen der Knie in Gewahrsam gehalten. So ist die ihn »verhaftende« Person weiterhin in der Lage, die Umgebung nach Feindkontakten abzusuchen.

Um der ganzen Situation zusätzliche Würze zu verleihen, ertönt im Moment des Zugriffs ein nicht zu überhörendes Signal. So weiß das Team des gefangen genommenen Kommandeurs sofort: Der Boss steckt in üblen Schwierigkeiten, nur noch 30 Sekunden, dann haben sie ihn. Waffen nachladen und nichts wie hinterher! Der feindliche Kommandant wiederum hat die Möglichkeit, sich schon vorher durch geschicktes Tastenhämmern dem Zugriff zu entziehen. Einfach so schnell wie möglich die B-Taste malträtieren und auf diese Weise als Sieger aus dem Nahkampf hervorgehen. Darüber hinaus haben Anführer eine weitere, nicht zu unterschätzende Gabe: Sie können mittels Druck auf die LB-Taste durch Wände sehen und so ihr Team optimal via Xbox-Live-Sprachchat koordinieren. Also zum Beispiel Anweisung geben, über die Flanken zu attackieren. Oder mitteilen, wo feindliche Scharfschützen auf ihr nächstes Opfer lauern – perfekt für fiese Hinterhalte oder gerissene Kontermaßnahmen.

SCHÜTZENHILFE FÜR EINSTEIGER

Auch die beliebte Spielvariante King of the Hill, hierzulande besser bekannt als Hügelkönig, ist wieder Teil der Online-Schlachtplatte.

» Extremitäten fliegen umher,



Lady Power: Samantha Byrne bringt als neuer spielbarer Charakter feminine Verstärkung fürs Delta-Team. Auch die beiden Waffenschwestern Anja Stroud und Bernadette Mataki sind mit von der Partie.



Blut spritzt in Hektolitern – heftige Nummer. «



Fleischtomate in der Mikrowelle: Extremitäten fliegen umher, Blut spritzt in Hektolitern – heftige Nummer und garantiert nicht jugendfrei! Aber die erwachsene Fangemeinde kriegt, wonach sie lechzt. Dennoch ist das hier trotz ausufernder Gewalt kein stumpfer Action-Brei. Denn wirklich jedes Detail scheint schon jetzt tausendfach getestet und mit viel Fingerspitzengefühl ausbalanciert: So trifft man mit der abgesägten Schrotflinte logischerweise kaum auf Distanz; und hat nur einen Versuch – dann ist erst mal wieder verdammt langes Nachladen angesagt. Der Blei-rotzende Tod-bringer bietet sich also eher im Häuserkampf und für clevere Schleicher an – wer hiermit gut zielt, pustet auf kurze Distanz locker zwei, wenn er gut ist sogar drei Gegner auf einmal aus den Socken.

Neu ist ferner der Retro-Lancer, eine Abwandlung des beliebten Lancer-Sturmgewehrs, das statt einer Kettensäge ein Bajonett aus der Pendulum-Ära mitbringt. Dessen messerscharfe Klinge ist perfekt geeignet, um Feindespäcke ihres Kopfes zu berauben. Damit das makabere, garantiert tödliche Manöver gelingt, muss man jedoch erst all seine Kraft zusammennehmen, die Attacke also »aufladen«. Erschwerend kommt hinzu, dass der Spieler dem Feind während der Aufladephase schutzlos ausgeliefert ist. Trifft der Gegner ihn also, muss er das Manöver neu einleiten und verliert wertvolle Zeit – oder riskiert seinerseits eine blutige Abreibung. Überarbeitet wurde außerdem die Gorgon-Pistole, die jetzt wie eine automatische Maschinenpistole feuert. Und damit die perfekte Waffe darstellt für jene, die im Kampf nur eine Hand frei haben – etwa wenn sie mit der anderen einen Kontrahenten als schützendes Schild aus Fleisch und Blut vor sich halten.

Nicht minder fies, aber eben auch extrem spaßig ist die »Bag and Tag«-Funktion: Leblosen Widersacher schnappen, Granate in die Brust rammen und die ungewöhnliche Sprengfalle in Richtung seiner noch lebenden Mitstreiter stoßen. Booom! Mit fünf Worten zusammengefasst: Das hier wird dich wegsprengen!

Benjamin Kratsch

Unbesiegbare Heroe oder Bubi auf Steroid-Milch?

- +** Jede Mehrspieler-Karte erfordert neue Strategien, sehr gut ausbalancierte Waffen, technisch stark, intelligentes Modi-Design, endlich dedizierte Server
- Nüchtern betrachtet ist das hier eher eine Mehrspieler-Evolution statt einer -Revolution, der explizite Brutalitätsgrad ist Geschmackssache; wie rund alles unter Realbedingungen läuft, wird erst die Beta-Phase zeigen

Funktioniert diesmal aber ein wenig anders, nämlich wie eine Mischung aus King of the Hill und Annex. Das Resultat ist eine Spielvariante, die an »Verrückter Hügelkönig« aus »Halo 3« erinnert. Der einzunehmende Bereich springt in regelmäßigen Abständen hin und her, Gleiches gilt für die Respawn-Punkte. Das Team, das sich am längsten in den Hügelmarkierungen aufhalten kann, gewinnt. Ziemlich chaotisch und ziemlich witzig! Dazu Brown: »Wir wollen, dass möglichst viele Spieler den gleichen Modus spielen, und haben daher einige Modi zusammengelegt.« Trotzdem soll jeder Modus für sich etwas Besonderes sein, den sogenannten »Gears-Kniff« haben, wie Brown es nennt. Entsprechend sind auch Warzone und Execution zu einem Modus vereint, der in einer neuen Variante des Klassikers Team Deathmatch resultiert: Jedes Team bekommt zu Beginn 20 Respawn-Punkte – stirbt jemand, muss er einen davon nutzen, um sich wiederzubeleben. Das wiederum funktioniert in Sekundenbruchteilen. Hat ein Team keine Punkte mehr, transformiert sich das Spiel in den Modus Warzone. Der Unterschied zum bisherigen Konzept: Für die letzten fünf Kills vor Rundenende verfallen die Respawn-Punkte beider Teams. Das gibt den Matches einen richtig rasanten Abgang, weil keiner zum Schluss den Boden küssen will. »Wir wollen Gears of War 3 zugänglicher machen. Viele Shooter-Spieler

gehen online, zocken Abwandlungen der genannten Modi, werden sofort erschossen und müssen dann zuweilen mehrere Minuten warten, um wieder spielen zu dürfen«, erklärt Cliff. »Das frustriert und fühlt sich wie eine Bestrafung an. Und warum? Weil er sich das Game später als zehntausend andere gekauft hat und entsprechend noch nicht so fit ist. Das kann nicht sein! Und genau deswegen haben wir die Wartezeit nach jedem Ableben drastisch verringert.« De facto heißt das: Wenn du schneller zugrundegehst als die Stadt Jacinto beim Großangriff der Locust, wirst du automatisch in der Nähe eines Teamkameraden wiederbelebt – der Shooter-Novizen im Optimalfall Deckung gibt und beispielsweise vor Scharfschützen oder einem Hinterhalt bewahrt. Kurzum: Die neuen Modi spielen sich bereits jetzt sehr ausgewogen. Ob auch deutsche Spieler in den Genuss der Mehrspieler-Beta kommen werden? Nach aktuellem Informationsstand nein – aber bekanntlich führen ja mehrere Account-Wege zum Beta-Glück.

DAS ARSENAL

Extrem cool, extrem amerikanisch, aber auch »Gears«-typisch extrem brutal fühlen sich mal wieder die neuen Waffen an. Mit der abgesägten Schrotflinte nah genug an den Feind pirschen, abdrücken und sein Körper platzt wie eine

360 LIVE sagt...

Wird groß. Wird blutig. Wird Serien-Fans glücklich machen – auch im Mehrspieler-Modus.

HITPOTENZIAL

9.0 von 10

Erhältlich | Sommer 2011 | Status | 75% komplett

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

Pumpgun statt Winchester, Autos statt Pferde:
»Call of Juarez: The Cartel« wirbelt ordentlich Staub
auf. Ob der einstige Wild-West-Shooter auch in der
Gegenwart den Vogel abschießt? 360 Live wirft einen
ersten Blick auf das bleihaltige Gangster-Drama.

kurz&knapp

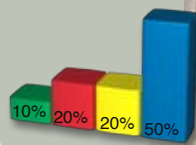
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Techland
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Drei knallharte
Helden, wilde
Schießereien und
Verfolgungsjagden:
Die Zeichen stehen
gut für »Call of
Juarez: The Cartel«.

das ist drin

- Zeitlupe
- Western-
stimmung
- Verfolgungs-
jagden
- Feuergefechte



Das El Dorado in Los Angeles. Ein schummriger Nachtclub. Draußen zieht sich eine lange Schlange die Straße runter. Aber nur die schönsten Frauen und die coolsten Typen dürfen diesen Party-Tempel betreten. Drei Personen drängen sich an den Massen vorbei. Der Größte von ihnen, ein Kleiderschrank mit langem Mantel, Jeans und einem Cowboy-Hut, greift kurz in seine Jackentasche und zeigt seine Dienstmarke. Die drei sind Cops. Der Rausschmeißer lässt sie entgegen seiner Natur rein. Und gibt dann seinen Kollegen im Innenraum sofort Bescheid. Ben McCall, Eddie Guerra und Kim Evans sind auf der Suche nach dem Drogenbaron Jesús. Im Club selbst herrscht ausgelassene Stimmung. Frauen tanzen und zeigen ihre Vorzüge. Männer stehen an der Bar, trinken Whisky. Die Halle ist in ein violettes Licht getaucht. Aus den Boxen dröhnt laute Elektromusik. Nicht jedermanns Geschmack. Die drei Ermittler sind aber nicht zum Spaß hier. Sie durchschreiten die auf und ab hüpfende Menge. Niemand wagt es, sich ihnen in den Weg zu stellen. Abgesehen von einem bulligen Burschen im Tanktop, der um den Hals eine schwere Goldkette trägt. Er verweigert den Ordnungshütern den Zutritt zur VIP-Lounge. »Keine Waffen«, flüstert Kim ihren Kollegen zu. »Wir müssen mit Jesús sprechen. Reine Routine. Keine Panik«, versucht Eddie zu beschwichtigen. »Mir egal, ihr kommt hier nicht...« Weiter kommt der Schlägertyp nicht. Ben hat ihm eine krachende Rechte verpasst und eine wüste Barschlägerei entbrennt.

Fast könnte man glauben, das eben war eine kurze Passage aus einem Actionfilm. Schnell. Schräg. Und aggressiv. Doch eigentlich handelt es sich dabei um



Blattschuss oder Querschläger?

- +** Drei coole Helden, Online-Koop-Modus, jede Menge Waffen, eine Vielzahl unterschiedlichster Missionstypen, Zeitlupen-Modus und Fokus auf Pistolenkämpfe
- Weniger Wild-West-Atmosphäre als bei den Vorgängerspielen, starke Konkurrenz, möglicherweise aufgezwungen wirkende Western-Parallelen



Zugriff auf eine Drogenhöhle
irgendwo in Los Angeles: Solche
Team-Aktionen kommen häufig vor.





✱ Ein Fall für drei

DAS TEAM-WORK

Wenn drei ungleiche Charaktere wie in »Call of Juarez: The Cartel« aufeinandertreffen, dann steht das für eins: Action. Anders als in manch anderem Actionspiel steuerst du lediglich einen Charakter, den du zu Beginn des Spiels auswählst. Die übrigen beiden Bullen orientieren sich an deinen Aktionen und handeln nach bestem Wissen und Gewissen. Trotzdem soll das Teamwork nicht zu kurz kommen. In einigen Episoden bricht beispielsweise die Truppe gemeinsam Türen auf, um die dahinter lauernden Schurken auszuschalten. Die Burschen sind dann für einen kurzen Moment überrascht und reagieren verspätet.

Und außerdem?

- Nutzt eine weiterentwickelte Version der in »Call of Juarez: Bound in Blood« zum Einsatz kommenden »Chrome Engine 4«
- Drei-Spieler-Koop plus Mehrspieler-Versus-Varianten wie »Cowboys gegen Indianer«; keine Splitscreen-Optionen
- Deutsche Texte und Sprachausgabe
- Zusätzliche Download-Inhalte sind aktuell noch nicht in Planung, aber bei Erfolg nicht ausgeschlossen
- Natürlich mit Erfolgen, Details jedoch noch unter Verschluss

eine ganz typische Passage aus »Call of Juarez: The Cartel«. Moment mal, spielte »Call of Juarez« nicht immer im Wilden Westen? Jetzt nicht mehr! Mit »The Cartel« wagen die Entwickler von Techland einen mutigen Umbruch des bislang durchaus erfolgreichen Ego-Shooters. »Wir möchten mit diesem Spiel einen Bogen zwischen klassischem Western und modernem Gangster-Film schlagen, ohne dabei aber den Ursprung der Serie zu vergessen«, erklärt Produzent Blazej Krakowiak im Gespräch. Und tatsächlich wirkt die Bar-Szenerie ein wenig wie ein Saloon. Die anschließende Prügelei könnte aus einem John-Wayne-Streifen stammen. Die Figuren sind ähnlich kantig wie ihre Vorbilder. Ben, Kim und Eddie geben nur auf den ersten Blick die guten Cops. Aber sie alle besitzen eine düstere Vergangenheit, haben Dreck am Stecken.

WESTERN VON HEUTE

Eigentlich wollten die drei Polizisten auch gar nicht miteinander arbeiten. Sie kennen sich nicht. Aber nach einem Bombenanschlag auf ein amerikanisches Regierungsgebäude durch mexikanische Drogenbosse wurden Kim, Ben und Eddie als die Besten ihrer jeweiligen Einheit auserkoren, den Drahtziehern das Handwerk zu legen. Party-König Jesús ist einer der Oberschurken, die sich nur allzu gerne hinter Bodyguards verstecken. Kein Wunder, dass die Schlägerei schnell in ein handfestes Feuergefecht mündet. Trotz des neuen Settings bleibt »Call of Juarez« seinen Wurzeln treu: Es ist ein Ego-Shooter für Erwachsene. Und für solche, die gerne im Team ein wenig Kleinholz machen.

Denn »Call of Juarez: The Cartel« spielt sich am besten online – im Drei-Spieler-Koop-Modus. Finden sich keine Mitspieler, steuert die KI die Kollegen. Ein

Befehlsrad oder Kommandofunktionen soll es nicht geben. Stattdessen reagieren die KI-Cops selbstständig. Online kann natürlich jederzeit ein neuer Spieler ein- und wieder aussteigen. Ob es ein Cover-System geben wird, ist derzeit noch nicht ganz sicher: »Wir experimentieren noch mit einigen Gameplay-Elementen. Es wird wohl eine Möglichkeit geben, sich hinter Objekten zu verschanzen. Wie das dann allerdings letztlich aussieht, können wir noch nicht sagen.« Fest steht jedoch: »Call of Juarez: The Cartel« besitzt dank seiner drei Antihelden hohen Wiederspielwert. Zu Beginn der Story entscheidet sich der Spieler für einen Protagonisten und erlebt dann den insgesamt 16 Missionen andauernden Plot aus dessen Perspektive. Zum Ende jedes Abschnitts bekommt er außerdem eine feurige Zwischensequenz aufgetischt, die speziell auf den Helden zugeschnitten ist. Aber zurück zur Bar-Szene: Im El Dorado fliegen jetzt ordentlich die

» Wir möchten mit diesem Spiel einen Bogen zwischen klassischem Western und modernem Gangster-Film schlagen. «

Fetzen. Die drei Cops verwüsten das Interieur mit der groben Kelle. Gläser zerbrechen. Holz splittet. Mit dem Wechsel des Szenarios hat sich natürlich auch die Bewaffnung der Spielcharaktere verändert. Die Winchester bleibt in »The Cartel« im Schrank. Jetzt dominieren Schrotflinten, Sturmgewehre und anderes modernes Kriegsgerät. Allerdings sollen beim Arsenal die Ursprünge von »Call of Juarez« nicht mit Stiefeln getreten werden. Laut Techland nehmen speziell Pistolen weiterhin eine prominente Rolle ein. »Faustfeuerwaffen werden in vielen Ego-Shootern unterschätzt. Daher haben wir die Spielmechanik leicht verändert, damit die Spieler gelegentlich zur Pistole greifen und auch damit Spaß haben.« Ebenfalls mit dabei sind die aus »Bound in Blood« bekannten Konzentrationsangriffe. Einfach die Action auf Tastendruck kurzzeitig in den Zeitlupe-Modus schalten und so die Gegner noch präziser aufs Korn nehmen.

KARRE STATT KLÄPPER

»The Cartel ist ein typisches Actionspiel. Und du weißt ja, was das bedeutet: Immer wieder passiert etwas Schlechtes oder Unvorhergesehenes«, grinst Blazej Krakowiak. Natürlich endet auch der Einsatz im El Dorado nicht mit der erhofften Festnahme von Jesús. Der Drogenbaron kann durch die Hintertür entkommen – ab hier beginnt der zweite Teil der Mission. Was für John Wayne, Clint Eastwood und Ray McCall die Pferde waren, das sind für unser dynamisches Trio die Autos. So stürzen sich die Protagonisten in ihren Einsatzwagen und nehmen die Verfolgung auf. Während einer die Steuerung des Wagens übernimmt, visieren die verbleibenden Kollegen das Ziel an. Wenig überraschend, dass auch auf der Straße ordentlich was los ist. »Mit dem neuen Szenario dürfen wir jetzt endlich mit den großen Gerät spielen. Nur so viel: Du wirst es lieben!« Mit 150 Sachen prescht das Trio durch die Gassen, heizt durch die City. Polizeiwagen explodieren. Schrott regnet auf den Asphalt. Schließlich eine Brücke, wo die Jagd krachend ihr Ende findet. Wie die Szene ausgeht? Das ist geheim.

»Wir möchten noch nicht alles vorwegnehmen. Aber wir konzentrieren uns in The Cartel auf Polizeiarbeit mit einem ordentlichen Schuss Hollywood«, philosophiert Blazej Krakowiak. »Wir lehnen uns hier häufig an Wild-West-Filme an. Weite Landschaften. Einsamkeit. Und eben drei Helden, die gemeinsam kämpfen und auf der Suche nach Rache und Vergeltung sind. Und seien wir ehrlich: Kaum etwas passt besser zu einem guten Western.«

Olaf Bleich / Benedikt Plass-Fleßenkämper

360LIVE sagt...

Western trifft auf moderne Action: »The Cartel« ist ein mutiges und interessantes Experiment. Pistoleros HITPOTENZIAL bleiben am Ball.

8.5 von 10

kurz&knapp

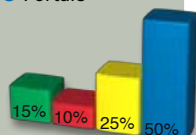
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Valve Software
Genre | Puzzle-Shooter
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Teil Zwei des grandiosen Spiele-Experiments »Portal«.

das ist drin

- Lacher
- Robos
- Zynismus
- Portale



PORTAL 2

Die nächste Aufgabe ist leider unmöglich...

Eigentlich begann alles mit Duschvorhängen, die ein Typ namens Cave Johnson für das US-Militär produzieren wollte. Eine irgendwie bescheuerte Idee. Genau wie jene, ein tragbares Fabrikationsgerät zur sofortigen Kreation von Quantentunneln zum Transport von mannsgroßem Lebend- und Nicht-Lebend-Material zu erfinden. Auch dies war auf Johnsons Mist gewachsen.

Wer die Hintergrundgeschichte des Puzzle-Shooters »Portal« analysiert, der wird schnell feststellen: Das hier nimmt sich nicht so ernst. Gut so! Und glücklicherweise auch beim zweiten Teil der Fall, den 360 Live Ende Januar Seite an Seite mit Autor und Produzent Chet Faliszek erstmals im Koop-Modus Probe spielen durfte.

LASER SIND GEFÄHRLICH

Zwei Stahlkammern werden hell von Scheinwerfern erleuchtet. Dann beginnt ein Gewirr aus Roboterarmen, seine Arbeit zu verrichten. Weiße Außenschalen einer Selbstschussanlage, Platinen und Sensoraugen werden zusammengefügt. Dann löten Greifarme in Windeseile mechanische Beine und unidentifizierbaren Hightech-Kram an die Metallkörper. Kurz darauf erblicken zwei Roboter das Licht

der Spielewelt: Orangebot und Bluebot – die Hauptdarsteller im fantastischen Renderintro des Koop-Modus von »Portal 2«. Die zwei tollpatschigen Helden, ein Duo Marke Dick und Doof, wissen zunächst gar nicht, wie ihnen geschieht, als sich kurz nach beschriebener Sequenz zwei Falltüren öffnen und die Robos in die klinisch weiß-graue Spielwelt fallen lassen. Die beiden Spieler der Elektro-Helden hingegen wissen genau, was ansteht. Wird doch in einem kurzen Einführungsparcours erklärt, wie Steuerung, Portal-Kanone und das Spielkonzept an sich funktionieren. Nämlich wie folgt: Die beiden Blechbüchsen müssen zunächst einfache und später immer komplizierter werdende Rätsel lösen. Gemeinsam gilt es, sogenannte Testkammern zu überwinden, in die das Game unterteilt ist. Von Punkt A nach Punkt B gelangen, indem Knöpfe betätigt, Kisten auf Druckschalter und Laserstrahlen auf Thermosensoren gelenkt werden, damit sich die jeweilige Tür zum nächsten Level öffnet. Warum? Weil der irre Supercomputer Glados das so will. Schon in Teil Eins hat eben jener die unfreiwillige Heldin Chell als Testsubjekt herangezogen, um sie unmenschlichen Überlebens-tests zu unterziehen. Und jetzt sind eben auch die beiden Robos an der Reihe. Geradezu hämisch werden auch ihre Handlungen von Glados kommentiert. Und das sogar abhängig von ihrer Herangehensweise...

Das Handwerkszeug der Robo-Laborratten? Jeweils eine Portalkanone, die zwei Wurmlöcher an Wände projiziert und die Portale so direkt miteinander verbind-



Dimensionstor oder Mauselloch?

- + Fantastische Spielideen, fordernde Rätsel, Spielhelden mit Witz und Charme, mysteriöse Story, entdeckens- und erforschenswerte Level mit vielen Geheimnissen
- Anfänger müssen sich erst mal einarbeiten



Superrechner Glados verteilt auch im Koop-Modus böse Kommentare: »Einer von euch ist mutig. Aber das kompensiert nicht das Fehlverhalten des anderen.«

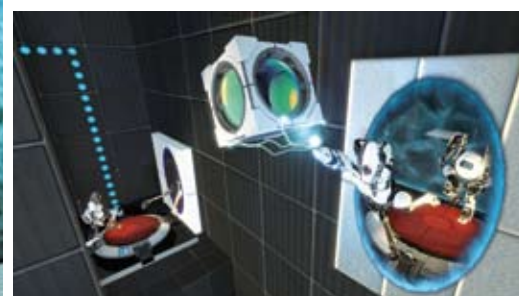




Auch Timing spielt in »Portal 2« wieder eine Rolle. Manch Tastendruck hält eine Tür etwa nur für 15 Sekunden offen. Oder ein Metallgitter nur für zehn Sekunden geschlossen, was schnell zum Tod durch Baden in Säure führen kann.



Unterschiedlich: Damit die Koop-Spieler mit ihren Portalen nicht durcheinanderkommen, sind die Portale von Bluebot blau und violett. Jene von Orangebot gelb und... Überraschung: orange.



Voll Laser, Alter! Mit Prismenwürfeln können Laserstrahlen umgelenkt werden. Meist dienen sie dann dazu, Energiezellen zu füllen, die wiederum Türen öffnen. Aber auch zum Abfackeln von ballenden Standgeschützen sind sie gut. Jedoch Achtung: Auch den eigenen Koop-Partner können sie gehörig verunstalten.

det: Was bei Portal A reingeht, kommt bei Portal B wieder raus. »Das klingt erst mal kompliziert«, sagt Autor Faliszek. »Aber sieht man's live auf dem Bildschirm, dann ist's ganz einfach.« Recht hat er. Nach kurzer Einführung steuern wir Orange- und Bluebot geradezu intuitiv durch das erste Testareal. Die Aufgabe? Einen Laserstrahl durch zwei Energiezellen lenken, sodass sich daraufhin ein Rundtor öffnet. Allerdings sind die Zellen durch zwei Wände voneinander und somit auch vom durch die Decke schießenden Lichtstrahl getrennt. Aber kein Problem: Mit der X-Taste wird zunächst ein herumliegender Prismenwürfel aufgenommen, neu positioniert und der Strahl so auf die Wand umgelenkt, hinter der Energiezelle eins schlummert. Dann ein Portal auf beide Seiten der Wand platziert und zack: Schon erhellt das Licht das

Glaskonstrukt. Zwei weitere Portale von Bluebot, und auch Zelle zwei ist aktiviert. Das war einfach, ja. Aber dabei bleibt's nicht...

HEY, GIB ZEICHEN!

Das Spiel mit raumverbindenden Portalen, zu aktivierenden Energiebrücken, umzuleitenden Laserstrahlen und später sogar verschiedenen Flüssigkeiten mit unterschiedlichen Eigenschaften ist eine herrliche Puzzelei. Aber auch eine, die vor allem im Koop-Modus schnell Kopfzerbrechen bereitet. Denn die optimale Zusammenarbeit ist's, die auch bei bereits aus Teil Eins bekannten Rätselansätzen zum Umdenken auffordert. Kurz darauf zum Beispiel stehen die beiden Robos plötzlich in getrennten Räumen und blicken mit ihren leuchtenden Metallaugen verdutzt umher. Herzverweichend, wie die »Portal 2«-Macher es mit Hilfe von putzigen Gesten und metallischen Augenlidern schaffen, den Blechjungs Leben einzuhauchen. So viel Leben, dass man spürbar betroffen ist, wenn einer der beiden das Zeitliche segnet.

Aber zum nächsten Rätsel: Orangebot steht in Raum A, ein Raum mit einem roten Knopf und großer Glasfront. Bluebot gegenüber in Raum B, ein Raum mit Röhre, Kraftfeld und dahinter einem Druckschalter, der durch Drauflegen einer Kiste aktiviert wird. Okay, Knopf drücken, schon fällt die Kiste aus der Röhre –

✗ Dick und Doof?

ZWEI KURIOSE HELDEN

Während im Einzelspieler-Modus erneut die mysteriöse Heldin Chell als Laborratte auftritt, geben im Koop-Modus die Roboter Bluebot und Orangebot ihr Debüt. Aber die sind nicht minder charismatisch, sondern sogar absolut liebenswert. Fantastisch, wie Entwickler Valve es schafft, die Blechmänner dank sehenswerter Mimik und toller Slapstick-Animationen zum Leben zu erwecken. Überhaupt überrascht es, wie die Amerikaner aus der angegrauten »Source«-Engine solch großartige Bilder kitzeln; wie die sterilen und später verwilderten Labore von Aperture Science ihren ganz eigenen Zauber entwickeln. Laut Autor und Produzent Chet Faliszek wurde der Grafikkern eigens für »Portal 2« noch mal kräftig aufgebohrt. Vor allem was physikalische Spielereien und Echtzeit-Veränderungen der Level angeht. In späteren Rätseln nämlich sollen sich die Testkammern unter anderem transformieren und die Spieler allein dadurch vor gänzlich neue Herausforderungen stellen.

leider direkt in ein Säurebecken, wo sie sich sofort auflöst. Wie gut, dass mit dem linken Stick für den Mitspieler ein sogenannter »Ping«-Hinweis auf dessen Schirm gezaubert werden kann: Einfach den wichtigen Ort anvisieren, den Stick hinein-drücken, schon

Und außerdem?

- 50 kuriose Erfolge, einen zum Beispiel dafür, den Mond mit einem Laser zu treffen – wie auch immer das gemeint ist
- Download-Erweiterungen sind geplant; ob kostenlos oder kostenpflichtig wird man noch sehen
- Playstation-3-Spieler werden gemeinsam mit PC- und Mac-Spielern zocken können, Xbox-360-Anhänger haben diese Option nicht – schade
- Warum nur Zwei-Spieler-Koop? Stell dir mal das Gewirre mit sechs oder acht Portalen vor... ■ Unterstützung von stereoskopischem 3D und Kinect sind nicht geplant



✖ Das Labor der Geheimnisse

WEISS UND GRÜN

1 Da als eine Art spielerisches Experiment erdacht, kommt »Portal« im Jahr 2007 noch recht spartanisch daher. Grau-weiße Level ohne viel Schnickschnack geben den Ton an, bereichern das Game gleichzeitig aber auch mit einer ganz eigenen, teilweise geradezu gespenstischen Stimmung. Gleiches gilt für den Sound: die Kommentare von Superrechner Glados, dazu einige Effekte – das war's. »Portal 2« will...

2 ...mit dieser Tradition nicht gänzlich brechen. Die Grundstimmung soll bleiben. Dennoch: Über mangelnde Abwechslung muss man sich nicht sorgen, soll doch vielmehr als zuvor hinter die Kulissen der Testlabors geblickt werden. Was dort wartet? Bizarre Maschinenräume, endlos lange Versorgungstunnels und natürlich mysteriöse Verwaltungsbüros von Aperture Science.

3 Genau hier sollen dann auch viele Fragen beantwortet werden. Etwa was mit all den Angestellten passierte, wann »Portal 2« denn nun überhaupt spielt. Und inwieweit das »Portal«-Universum mit der Welt der Ego-Shooter-Serie »Half-Life« verknüpft ist.



poppt eine in die Spielwelt projizierte »Achtung«-Markierung auf. Dazu gibt's einen Fingerzeig des herzig dreinschauenden Robos in die entsprechende Richtung. Die Pings sind erst mal gewöhnungsbedürftig. Sie erfüllen ihre Aufgabe jedoch hervorragend, nicht zuletzt, da die Hinweise punktgenau drapierbar sind. Du willst deinen Mitspieler auch ohne Headset auffordern, an eine bestimmte Stelle ein Portal zu platzieren oder seine Aufmerksamkeit auf etwas Bestimmtes lenken? Pings helfen!

Auch bei besagtem Kistenrätsel – denn nun fängt der Teamkamerad die Box vorbildlich. Überprüfen lässt sich das übrigens per Y-Taste. Einmal angetippt, schon erscheint unten rechts mittels Bild-im-Bild-Einblendung genau das, was der Partner sieht. In diesem Fall das nächste Problem, nämlich dass sich die Kiste beim Gang durch das Kraftfeld auflöst. Die Lösung: Die Glasfront zwischen den Räumen hat zwei Fenster. Orangebot gibt die Kiste an Bluebot und läuft durchs Kraftfeld. Bluebot gibt die Kiste am nächsten Fenster wieder an Orangebot, welcher sie schließlich auf der Druckplatte platziert. Die Tür öffnet sich, die Blechbüchsen sind wieder vereint. Ein herrliches Gefühl! Vor allem mit einem guten Freund an der Seite. Wenn man's gepackt hat, sich ohne große Rumrederei zu verständigen, sich mitzuteilen und gemeinsam ein Puzzle zu lösen, speziell dann läuft »Portal 2« zur Hochform auf. Wie man einen

solchen Erfolg feiert? Nun, zum Beispiel mit einer via Digi-Pad ausgelösten »High Five«-Geste. Natürlich bleibt Derartiges von Superrechner Glados nicht unbeachtet und wird umgehend kommentiert. Auch abhängig vom Verhalten der Spieler. Musste einer dem anderen beispielsweise viele Hinweise geben, heißt's: »Zumindest einer von euch ist sehr, sehr gut.« Brillant!

»Wir haben sehr darauf geachtet, dass die Spieler lernen zusammenzuarbeiten und gefordert sind«, meint Faliszek. Ein guter Vorsatz, denn in der Tat ist es so, dass viele Rätsel dem Einzelspieler zunächst nicht einleuchten. Erst wenn man das Problem gemeinsam analysiert, kommt die Lösung, und man schüttelt ob des »Oh, warum sind wir nicht gleich darauf gekommen«-Gefühls den Kopf. Etwa wenn Bluebot von Orangebot in einer Endlosschleife durch ein an der Decke und am Boden verankertes Portal auf ein Irrsinnstempo beschleunigt wird, um anschließend mit einem Affenzahn über einen Abgrund katapultiert zu werden, indem das Portal von der Decke zum richtigen Zeitpunkt an eine schräge Wand geworfen wird. »Was schnell in ein Portal reinkommt, kommt aus dem anderen schnell wieder raus«, spornt Faliszek an. Und ergänzt: »Wir trauen den Spielern einiges zu. Auch zu experimentieren und mit der Physik zu spielen.«

LÄNGER, HÄRTER, GEHEIMNISVOLLER

Apropos Spielen: Das soll diesmal viel länger ausfallen. Laut Faliszek wird alleine der Koop-Modus etwa zwölf Stunden in Anspruch nehmen. »Der Einzelspieler-Part wiederum ist mehr als doppelt so lang wie der von Teil Eins«, so Faliszek. »Wobei natürlich viel davon abhängt, wie gut du im Rätsellösen bist.« Und überhaupt: Durchhetzen ist bei »Portal 2« ein Fehler. Schließlich haben die Entwickler überall entdeckenswerte Details und Hintergrund-Infos versteckt. »Du wirst hier ständig hinter die Kulissen schauen können. Du wirst Dinge sehen. Dinge, die du dir noch gar nicht vorstellen kannst. Aber mehr darf ich jetzt echt noch nicht sagen«, philosophiert Faliszek. Wohl gut so. Denn »Portal 2« zu entdecken wird eine der interessantesten und witzigsten Spielerfahrungen des Jahres. Garantiert!

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Ein Shooter ohne typische Shooter-Elemente. Ja, das geht. Sogar im Koop-Modus. Gehört auf jede HITPOTENZIAL-Vormerk-Liste!

8.5 von 10

Fünf für dreimal frisches Grün! Damit du weißt, was dir blüht!

360^{LIVE}
www.360-live.de

360^{LIVE}

360^{LIVE}

Originalfoto Schneeglöckchen © Kurt-F. Domnik / pixelio.de

Mini-Abo-Aktion Frühjahr 2011

Ja, ich möchte das 360 Live Mini-Abo zum Frühjahrs-Sonderpreis von nur 5 € für drei Ausgaben bestellen. Ich erkläre mich mit Absendung dieses Formulars mit der Zahlung des Sonderpreises von 5 € einverstanden. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das 360 Live Magazin danach im Jahresabo (12 Monate je eine Ausgabe). In diesem Fall erkläre ich mich auch mit der Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,- SFr) per Bankeinzug einverstanden. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf des Mini-Abos nicht weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung spätestens zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe an Leserservice „360 Live“, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder an abo@360-live.de. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Ich weiß, dass das Mini-Abo erst nach erfolgter Bezahlung startet. Der Aktionszeitraum für die Bestellung des Mini-Abos Frühjahr 2011 endet am 31.3.2011. Es gilt das Datum des Poststempels.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

**Nur im Frühjahr:
Drei Ausgaben 360 Live
im Mini-Abo für nur 5€!**

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 31.3.2011 absenden!**

**Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen**

Erhältlich | 24. März 2011 | Status | 95% komplett

kurz & knapp

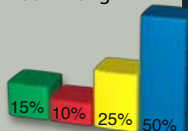
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Crytek
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Herausfordernde Kugelhagel-Action im Herzen von New York City.

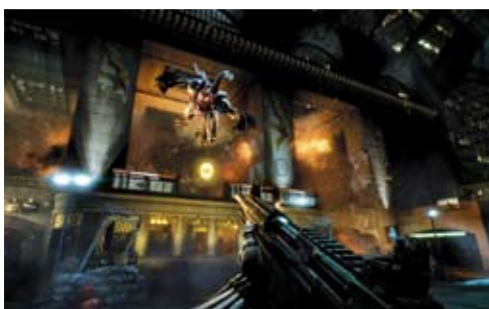
das ist drin

- High-Tech
- Alien-Invasion
- Verwüstung
- Endzeit-Stimmung



Nano-Tech oder Gummiknüppel?

- +** Leistungsstarke Grafik-Engine, sehenswerte Waffen, guter Wiedererkennungswert der Stadt New York, ein weitläufiges Level-Design vermittelt das Gefühl einer offenen Spielwelt, viele taktische Möglichkeiten, Schwerpunkt liegt auf packender Story und dichter Atmosphäre
- Bisher noch keine Fahrzeugsequenzen spielbar, Gegner erinnern zuweilen an »Half-Life 2« oder »Halo 3«



Die Seph-Aliens sind extrem wendig und verändern sogar kurzzeitig ihre Form, wenn sie Kugelblitz-artig ihre Position wechseln.

CRYSIS 2

Beim Weltuntergang in der ersten Reihe sitzen – und ihn gleichzeitig abwenden...

Manchmal braucht eine Stadt mehr als nur Helden in Strumpfhosen und Cape. Und die kämen eh zu spät, denn im bald erscheinenden Ego-Shooter »Crysis 2« liegt der Big Apple, die Stadt New York, bereits in Trümmern. Schuld daran ist eine Invasion der Alien-Rasse Seph, die mit ihrer Terraforming-Technologie gigantische Schluchten in die Metropole reißt, um darin neue Flotten-Stützpunkte zu errichten. Jetzt soll's Held Alcatraz richten. Er ist ein mit allen Wassern gewaschener Elitesoldat, der dank seines Nano-Anzugs 2.0 sogar eine reelle Chance hat, die scheinbar übermächtigen Invasoren doch noch in die Flucht zu schlagen. 360 Live hat Alcatraz auf seinem Feldzug begleitet...

DUNKLES HERZ

Der spielbare Demo-Abschnitt »Dark Heart« beginnt tief in den Eingeweiden der Stadt, in den Tunneln der New Yorker U-Bahn. Plötzlich ein markerschütterndes Kreischen, die Erde bebt und ein U-Bahn-Wagon entgleist direkt vor Alcatraz' Augen. Nur wenige Armlängen vom Helden entfernt kommt das Gefährt zum Stehen. Plötzlich seltsame Geräusche aus 12 Uhr. Klingt nach Seph-Bestien! Und tatsächlich: Kaum hast du Alcatraz' Visor, eine Art Nachtsichtgerät, aktiviert, sind die Dinger auch schon klar und deutlich zu sehen. Sieht cool aus, wie ihre im Schatten liegenden

Silhouetten vom Visor mit glühendem Orange hervorgehoben werden. Jetzt noch per RB-Schultertaste die Tarnfunktion des Anzugs aktivieren und schon kann der ungleiche Kampf beginnen. Vorsichtig nähert sich Alcatraz einem Gegner und rammt ihm ein Messer in den Rücken. Bingo, der hat gegessen! Alternativ hätten es natürlich auch der obligatorische Gewehrkolben-Schlag oder ein paar gezielte Feuerstöße aus der Distanz getan.

Dennoch: Um den fiesen Aliens in jeder Lage Herr zu werden, sollte Alcatraz so oft wie möglich die Funktionen seines Anzugs nutzen. Welche gerade aktiv ist, verrät eine übersichtliche Anzeige unten rechts im Bild. Wie lange Alcatraz sie nutzen kann, zeigt ein darüberliegender Energiebalken, der sich bei Nichtgebrauch selbstständig wieder auflädt. Kugeln aus allen Richtungen? Dann am besten zum Panzerungs-Modus wechseln. Keine Munition mehr und Aliens überall? Hier bietet sich die Sprint-Funktion an. Beine in die Hand nehmen und ab dafür!

Generell bietet das recht weitläufig angelegte Level-Design von »Crysis 2« immer die Alternative: Entweder du lässt es langsam angehen, attackierst aus dem Hinterhalt und sparst dir dabei kistenweise Patronen. Oder du spielst den Rambo und stürmst mitten rein – was schneller geht, aber auch erhöhtes Risiko mit sich bringt.

Und außerdem?

- Sechs Mehrspieler-Modi, die meisten sind bekannte Teamspiel-Varianten
- Mehrspieler-Demo auf Konsolen im Moment exklusiv für Xbox-360-Nutzer
- Details zu Erfolgen und möglichen Download-Inhalten sind noch unter Verschluss



FAST WIE IM KINO

Ein halbes Dutzend Scharmützel später erblickt Alcatraz endlich wieder Tageslicht. Und ergattert erstmals einen Blick auf eine gespenstische Szenerie: Einst majestätische Wolkenkratzer brennen lichterloh, über dem gigantischen Trümmerfeld kreisen Schlachtschiffe der Seph – Gedanken an »Halo 2« werden wach. Zeit wird's, dem Schrecken ein Ende zu bereiten! Also schnell die Munitionsvorräte aufgefüllt, das herumliegende Scharfschützengewehr geschnappt und weiter. Mit der Flinte knipst Alcatraz die drei Seph-Patrouillen aus, die sich wie Türsteher vor einem mysteriösen Stück Alien-Technologie aufgebaut haben. Dann hin und mittels X-Taste das

seltsame Aggregat lahmlegen. Doch der General, der uns per Funk Anweisungen gibt, ist noch nicht zufrieden. Zwei weitere Knotenpunkte sollen dran glauben. Der nächste liegt in einer nahen Grube, ebenfalls bewacht von einem schwerbewaffneten Seph Marke King Kong. Eigentlich lassen sich diese Biester nur von hinten erledigen, doch »Crysis 2« bleibt seinem Spiel-doch-wie-du-willst-Konzept treu und bietet stets mehrere Lösungswege an. Die Alternativmethode? Zwei Direkttreffer mitten rein ins Erbsenhirn des Seph-Schlägers. Das verlangt Zielgenauigkeit. Eine weitere Waffe, die Mikrowellen-Kanone, ist hingegen das ideale Allheilmittel, wenn die schleimigen Ungeheuer doch mal zu nah

kommen. Ähnlich wie das namensgebende Küchengerät kocht sie den Gegner von innen heraus, bis dessen Körperhülle schließlich aufplatzt. Lecker!

Mächtige Stahlentakel aus Alientechnologie winden sich an der Außenseite der Grube. Über sie gelangt Alcatraz wieder nach oben, sobald er den zweiten Knotenpunkt sabotiert hat. In dieser Szene besonders auffällig: die Agilität des Helden. Springt man etwa auf eine Kante zu, zieht er sich automatisch daran hoch – Lara hätte es nicht besser hinbekommen. Als Alcatraz schließlich den letzten Knotenpunkt zerstört hat, stürzt unter ihm urplötzlich der Boden ein. Was folgt, ist eine Sequenz wie sie Shooter-Fans eventuell aus dem Eislevel von »Modern Warfare 2« kennen: Nur wer punktgenau die eingblendeten Tasten drückt, kann einen Sturz in die Tiefe abwenden. Das treibt neues Adrenalin in die Venen! Wieder festen Boden unter den Füßen ein weiterer Aha-Moment: Vor Alcatraz liegt ein völlig unberührter Stadtteil – ein heftiger Kontrast zu dem Trümmerfeld hinter ihm. Noch heftiger ist jedoch das jetzt einsetzende Grollen und Brodeln. Eine gigantische Flutwelle bahnt sich ihren Weg durch die Häuserschluchten und schwappt schließlich über den Bildschirm – abruptes Ende der Demo; die Nerven flattern dagegen immer noch. Her mit der Vollversion!

Jan Heinrich



360 LIVE sagt...

Wuchtiges Action-Spektakel mit zukunftsweisender Technik und vielversprechendem Level-Design.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

DRAGON AGE II

Die Invasion der Dunklen Brut sorgt für Chaos und Zerstörung in Ferelden, Ländereien verfeinden und führen einen erbitterten Krieg gegeneinander. Das Reich droht zu zerfallen. Doch die Legende besagt, dass ein Held das Reich einen kann. Ein Held, der »Champion von Kirkwall«, der schon einmal das Böse vom Antlitz der Welt zurück in die Tiefen der Hölle schickte. Doch wo ist er, den sie alle nur »Hawke« nennen? Lebt er noch? Wenn ja, wo? Sabine Vogel macht sich auf die Suche und spielt eine Legende.

kurz&knapp

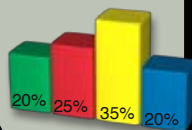
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Höchst atmosphärisches Nachfolge-spiel mit nur kleinen, aber durchaus sinnvollen Verbesserungen.

das ist drin

- Legenden
- Dunkle Brut
- Heldentaten
- Blut



Eigentlich habe ich mir einen Märchenonkel immer ganz anders vorgestellt. Alt und gutmütig, mit sanftem Blick, Lesebrille und dumpfer Stimme. Hier, vor mir, in einem völlig schwarzen Raum sitzt stattdessen ein Zwerg, blond, doppelkönnig, plattnasig. Sein kokettes rotes Hemd unter der schweren Lederjacke ist bis zur Brust aufgekнопft; schmierige Haare lugen unter der protzigen Goldkette auf seiner Brust hervor. Igitt! Und doch scheint dieser Zwerg namens Varric ein paar richtig gute Geschichten auf Lager zu haben. Geschichten von Hawke, den alle als Champion von Kirkwall und Befreier von Ferelden kennen. Allerdings gibt er sie nur unfreiwillig preis. Cassandra Pentaghast, Sucherin der Kirche des Erbauers, quetscht die Informationen regelrecht aus ihm heraus. Sie ist auf der Suche nach dem Champion, denn er ist der Einzige, der das mittlerweile geteilte, von Kriegen geplagte Reich wieder zusammenführen kann. Und Varric ist der Einzige, der Hawke zuletzt lebend gesehen hat. Zu dumm nur, dass Varric nicht gerade dafür bekannt ist, immer die Wahrheit zu sagen. Worte sind sein Geschäft und Übertreibungen seine Spezialität. Und so wird auch die Wahrheit für ihn nur zum erzählerischen Mittel. Wie viel von seiner Geschichte um Hawke

entspricht der Realität? Wie viel ist frei erfunden? Das wird der Spieler selbst schon bald herausfinden. Denn Biowares Rollenspiel »Dragon Age 2« versetzt den Spieler in die Vergangenheit. In die Zeit, als Hawke noch ein einfacher Flüchtling und Überlebender der Invasion der Dunklen Brut in seiner Heimatstadt Lothering war. Der Spieler übernimmt die Rolle von Hawke und spielt dessen Aufstieg vom Flüchtling zum Champion nach – genau so, wie Varric es im Laufe des Abenteuers zu erzählen weiß. Eine ungewohnte Erzählstruktur für Rollenspielkenner. Denn so wird die komplette Geschichte nicht in einem Durchgang erzählt, sondern sie macht zeitliche Sprünge, pickt sich nur die wichtigsten Ereignisse in Hawkes Leben heraus und überspannt so einen Zeitraum von einem knappen Jahrzehnt. Linear wird das Ganze trotzdem nie, denn die einzelnen spielbaren Abschnitte geben dem Spieler alle Freiheiten, die schon »Origins« zu bieten hat. Ebenso ungewohnt: der Einstieg ins eigentliche Spiel. Zu Anfang steht nämlich nicht wie so oft die Charaktergenerierung. Lediglich das Geschlecht und die Klasse – Magier, Krieger oder Schurke – werden bestimmt. Dann geht's auch gleich rein ins Abenteuer, in die Flucht aus Lothering.

KAMPF UMS ÜBERLEBEN

Hawke und seine Familie – Schwester Bethany, Bruder Carver und seine Mutter Leandra – werden von ganzen Heerscharen der Dunklen Brut verfolgt: geifernde Untote, dämonische Krieger. Die Lage scheint aussichtslos und doch werden Hawke und seine Sippschaft nicht müde, immer wieder die Schwerter zu erheben. Das Kampfsystem? Altbekannt; zumindest, wenn man den Vorgänger »Origins« gespielt hat: Mit der A-Taste holt Hawke zum Schlag aus, wer rhythmisch drückt, beendet die Hackerei mit einem fulminanten Finals Schlag. Auf den restlichen Aktionstasten schlummern Spezialangriffe, zum Beispiel ein Knaufhieb oder das Rammen mit dem Schild. Über die LT-Taste wird zudem ein Ringmenü aufgerufen, das die Action pausiert und Zauber, Tränke und andere Gegenstände aus dem Inventar zum Einsatz bringt. Trotzdem spielen sich die Kämpfe

Dieser hässliche Zeitgenosse ist Hawkes Hauptwidersacher: der Erzdämon höchstpersönlich. Um ihn und seine dämonische Schar zu besiegen, muss Hawke einen langen, abenteuerlichen Weg beschreiten.



✖ Geheimnisvoll

Drachen wurden zwar beinahe ausgerottet, ein paar ihrer Art haben jedoch überlebt. Und manche von ihnen sind nicht das, was sie zu sein scheinen...

✖ Gemeinsam stark

Held Hawke ist nur in den seltensten Fällen allein unterwegs. Meist begleiten ihn bis zu drei Haudegen aller Rassen und Klassen.

✖ Feurig

Brandgefährlich wird's im Kampf gegen Drachen. Ihr Feueratem brennt sich selbst durch die dickste Rüstung.

✖ Blut, Blut, überall Blut

TROTZDEM KEINE SCHNITTE

In puncto Gewaltdarstellung ist »Dragon Age 2« nicht gerade zimperlich. Wer sich in den Kampf gegen die Dunkle Brut und anderes Dämonengesocks stürzt, zerlegt seine Feinde nicht selten in ihre Einzelteile. Da werden Arme und Köpfe abgetrennt, Blutfontänen schießen in den Himmel und Gegner werden knapp unter der Kniescheibe von den Füßen geholt – ihre blutigen Stiefel bleiben in herrlicher Ironie noch ein Weilchen sprudelnd stehen. Die Helden selbst sehen nach solcherlei Auseinandersetzungen aus, als hätten sie sich soeben in einer Wanne voller frischer Eingeweide gesüht: eingesaut von oben bis unten, Blutspritzer auf den Waffen, auf den Rüstungen, auf Armen und im Gesicht. Pfu! Da grenzt es schon fast an Slapstick, dass kein Dialogpartner auf die Sauerei in irgendeiner Weise reagiert oder sie kommentiert. Fakt ist aber: Trotz all des roten Lebenssafts kommt das hier, wie schon Teil Eins, völlig ungekürzt nach Deutschland. Ein blutiges Vergnügen – und immerhin gibt es ja noch die Möglichkeit, sich im Lager der Gruppe zu waschen oder sich von seinem treuen Kriegshund sauber lecken zu lassen.

Scharfe Schneide oder schneidlos?

-  Umgebungen wirken deutlich lebendiger als im Vorgängerspiel, verbessertes Dialogsystem, Hauptcharakter hat endlich eine eigene Stimme, sehr flüssige Kämpfe, tolle Figurenmimik und -animationen, spannend erzählte Geschichte mit mehr Dramatik als in Teil Eins
-  Texturen wie im Vorgängerspiel noch immer sehr matschig, Kamera vor allem im Kampfgetümmel etwas unübersichtlich, keine Rassenwahl mehr möglich

insgesamt flüssiger, actionreicher, fetziger als in »Origins«. Woran das liegt? Insbesondere daran, dass lästige Wartezeiten zwischen einem Befehl und seiner Ausführung wegfallen. Hier muss Hawke nicht erst sekundenlang mit dem Schwert ausholen, bevor er zuschlägt. Auch entfällt die Aufladezeit für Spezialfähigkeiten im zweiten Teil. So geht alles viel zackiger. Und während Hawke mit seinem übergroßen Zweihänder aus der Verfolgerperspektive ordentlich zuhaut, kümmert sich die magiebegabte Bethany um Schock-, Frost- und Feuerzauber. Carver wiederum prügelt an vorderster Front mit. Wow, die KI agiert richtig clever, erkennt Schwachstellen der Gegner und lässt sich auch nicht lumpen, im richtigen Moment sich selbst und andere Gruppenmitglieder zu heilen. Vorbildlich, so kann sich Hawke quasi komplett auf seinen eigenen Kampf konzentrieren. Und läuft's doch mal nicht so, wie geplant, übernimmt man kurzerhand selbst die Kontrolle der anderen Gruppenmitglieder oder gibt ihnen über das Ringmenü taktische Anweisungen. Schade nur, dass der Kampf kaum echtes Rollenspiel-Gefühl aufkommen lassen will. Dafür ist das hier viel zu actionreich und spielt sich zudem eher wie »Dante's Inferno« oder »Devil May Cry«. Spaß macht's trotzdem, wenn sich Hawke

mit seinem Totschläger durch die Gegnermassen mäht – auch wenn die frei drehbare und zum Teil zoombare Kamera das Geschehen nicht immer gut einfängt und Übersichtlichkeit im Getümmel vermissen lässt. Wie schon im letzten »Dragon Age« spielt bei den Kämpfen vor allem eines die Hauptrolle: Blut. Das rote Zeug spritzt und läuft, wo es nur kann, um anschließend mit einer dickflüssigen, stückigen Patina das Schlachtfeld zu bedecken. Da werden die Schergen der Dunklen Brut mit einem Schwertstich aus ihren Stiefeln geschnitten, Köpfe rollen, Arme fallen. Am Ende sieht der Held aus, als wäre er frisch der Schlachtbank entsprungen. Übertrieben, aber gut: So kennt und liebt man »Dragon Age« eben.

ES MENSCHELT

Irgendwie schaffen es Hawke und seine Familie, der Dunklen Brut zu entfliehen. In welcher spektakulärer Art und Weise, das sei an dieser Stelle nicht verraten. Vor ihnen liegt eine lange Seereise nach Kirkwall, in die »Stadt der Ketten«, in der Verwandte leben. An Bord des Schiffs, also nach rund 20 Minuten Spielzeit, holt das Game dann endlich das nach, wonach sich alle Spieler schon gesehnt haben: die Feinheiten der Charaktergestaltung. Denn was Varric der

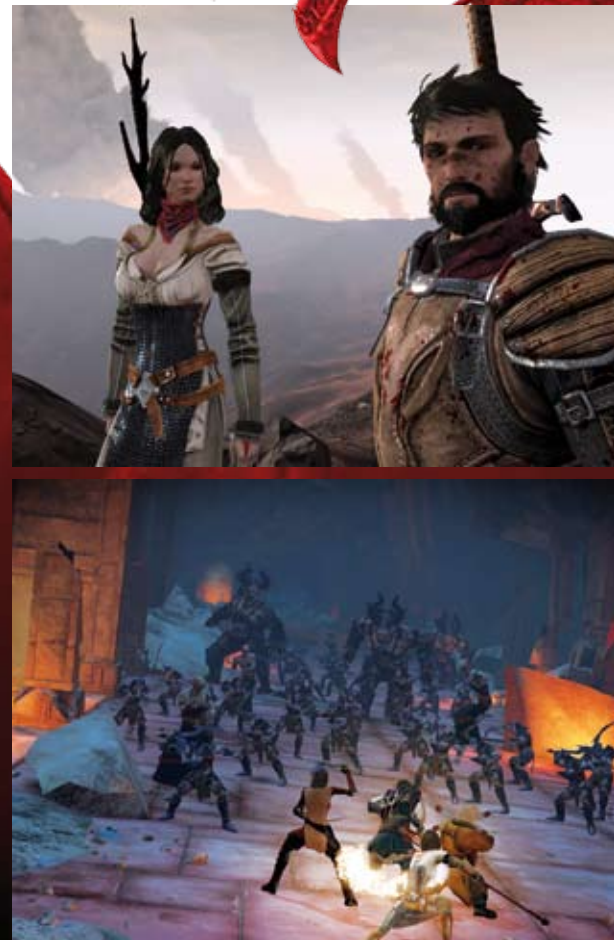
✕ Freunde über alles

HAWKE UND SEINE HELFER

Zu Spielbeginn zieht Hawke noch mit Bruder, Schwester und Mutter durch Kirkwall. Als die Aufträge herausfordernder werden, ist aber klar: Hier müssen andere Mitstreiter her. Schließlich bleibt Hawke nicht dauerhaft in der Küstenstadt, sondern bereist finstere Wälder, tiefe Höhlen und begibt sich auf wochenlange Abenteuer in die Freien Marschen und hohen Gebirgsketten. Schnell finden sich passende Partner, die Hawke nach Belieben in seine Gruppe sortieren kann. Zum Beispiel die burschikose, sommersprossige Kriegerin Aveline, die besonders gut mit Schild und Schwert hantiert. Schurkenzwerg und Armbrustkönig Varric – der im Übrigen auch Hawkes Geschichte erzählt – sieht zwar schmierig und hinterfotzig aus, hilft aber auch beim Kistenknacken. Der geheimnisvolle Elf Fenris ist von der wortkargen Sorte, dafür aber ein Lyrium-Junkie und im Kampf entsprechend berserkermäßig unterwegs. Und Isabela, die gefürchtete Geisel von zwei Küsten, vier Nationen und zahlreicher Tavernen weiß die Gegner vor allem mit List und Tücke zu meucheln. Mit diesen und anderen Mitgliedern gilt es, überlegt und strategisch zu agieren; ein ausgewogenes Verhältnis aus Nah- und Fernkämpfern sowie Heilern und Magiern zu finden. Wer nur Haudraufs mitschleppt, der reißt nichts. Denn vor allem später stellen sich einem turmhohe Oger, mächtige Drachen und die extrem zähen Steingeister in den Weg.

Sucherin Cassandra bislang über Hawke erzählt hat, weiß auch er nur aus Legenden. Erst jetzt, bei Hawkes Ankunft in Kirkwall, lernt ihn der Zwerg persönlich kennen und kann dementsprechend sicher Auskunft über sein Erscheinungsbild geben. Frisur, Haarfarbe, Augenfarbe, Tätowierungen und Gesichtsform dürfen frei gewählt werden. Elfen, Zwerge und andere Rassen sind diesmal nicht drin. Woran das liegt? Nun, vermutlich daran, dass Hawke als Mensch in die Legende eingegangen ist. Trotzdem schade! Dafür wartet im Gestaltungs Menü noch ein Schmankerl auf »Dragon Age: Origins«-Spieler. Wer mag, darf seinen alten Spielstand importieren und erlebt die Welt im zweiten Teil so, wie er sie im ersten hinterlassen hat. Alle getroffenen Entscheidungen haben die Welt verändert, zum Beispiel wer am Ende den Thron bestiegen hat und ob der Held des ersten Teils noch lebt oder als Märtyrer gestorben ist. Wer keinen Spielstand mitbringt, muss aber keine Nachteile in Kauf nehmen. Man wählt dann

einfach aus drei vorgegebenen Hintergrundgeschichten eine aus, die einem gefällt. Schön: Egal ob eigener Spielstand oder vorgegebene Story, die Geschichten von »Origins« und »Dragon Age 2« verschmelzen herrlich miteinander. Gut so, denn schließlich laufen sie chronologisch gesehen mehr oder weniger parallel ab. »Dragon Age 2« spielt kurz nach der Verderbnis aus »Origins« und erstreckt sich über ein gesamtes Jahrzehnt. Immer wieder trifft Hawke auf reisende Händler und andere Informanten, die von den Heldentaten der Grauen Wächter erzählen. Auch sind viele alte Bekannte wieder mit dabei, zum Beispiel Flemeth, die Hexe der Korcari-Wildnis und Sandal, der magiebegabte, aber geistig zurückgebliebene Zwergenverzauberer. Im Vergleich zum ersten Teil haben diese und andere Figuren jedoch deutlich an Charakter zugelegt. Der Grund: ihre stark verbesserte Mimik. Weg von hölzern und steif hin zu menschlich und glaubwürdig. Das schafft zusammen mit den viel lebendigeren Städten und Dörfern gleich eine ganz andere Atmosphäre. Viel dichter und stimmiger wirkt es, wenn nun die Händler im Marktviertel ihre Waren beschreien oder kleine Jungen barfuß und in abgeranzten Klamotten die dreckige Rotznase lautstark hochziehen. Kaum Veränderungen hingegen bei der Grafikqualität. Die Texturen sahen schon in »Origins« aus wie ein ausgekippter Farbeimer mit Splittstücken – und das tun sie jetzt immer noch. Unwahrscheinlich, dass sich daran bis zur Veröffentlichung noch allzu viel ändert, doch darüber konnte man ja auch im Vorgängerspiel schon gut hinwegsehen.



Und außerdem?

■ Wieder ein reines Einzelspieler-Game ■ Allerdings mit vielen Zusatz-Inhalten: Zum einen gibt's für Käufer von »Dead Space 2« das »Ser-Isaac-von-Clarke-Rüstungsset« für den Helden, bestehend aus Rüstung, Stiefel, Handschuhen und Leuchtheilm ■ Außerdem kostenlos ab Verkaufsstart erhältlich: »Das Schwarze Emporium«; dabei handelt es sich um einen magischen Ort tief unter Kirkwall, in dem es diverse Gegenstände zu finden gibt; darunter einen treuen Mabari-Kriegshund, den »Spiegel der Verwandlung« sowie ein Magie- und Handwerksgeschäft ■ Kommt in einer Standard- und einer speziellen Signature Edition; wer Letztere vorbestellt hat, erhält den Download-Inhalt »Der verbannte Prinz« gratis. Diese Aktion galt allerdings nur bis zum 11. Januar, für alle anderen kostet er ab 10. März 560 Microsoft Points ■ 50 Erfolge bringen 1.000 Gamerpoints; vier Erfolge sind versteckt, viele erfordern das mehrmalige Durchspielen, zum Beispiel »Massen-Exodus«: Erreiche Kirkwall mit jeder der drei spielbaren Charakterklassen



In tiefen Höhlen lauert besonders viel Dunkle Brut. Ist die erste Welle erledigt, rückt oft schon die nächste an – inklusive Oger im Schlepptau.





Zauber kommen in »Dragon Age 2« spektakulärer rüber als im Vorgängerspiel. Insbesondere, weil jetzt auch Magier besonders beeindruckende Finalschläge ausführen können.



GRENZENLOSE FREIHEIT

In Kirkwall, der Stadt am Meer in den Freien Marschen, angekommen, nimmt »Dragon Age 2« erst so richtig an Fahrt auf. Die heruntergekommene Siedlung mit Straßen voller Staub und Unrat, in der an jeder Ecke Diebe und Gauner lauern, ist das erste Areal, in dem sich der Spieler frei bewegen darf. Aufträge und Missionen warten überall und schreien abseits der Haupt-Quest – nämlich dem Aufstieg Hawkes zum Champion – nach Aufmerksamkeit. In vielen Fällen sollen vor allem

unliebsame Zeitgenossen aus dem Weg geräumt werden; dann geht's ums Wiederbeschaffen wertvoller Gegenstände und Dokumente; und ein andermal will eine tiefgreifende Verschwörung in den Slums von Kirkwall aufgedeckt werden. Das ist abwechslungsreich und gleichermaßen toll erzählt – meist

in sehr ansehnlichen Videosequenzen in Spielgrafik. Interessantes Detail: Auf der Weltkarte darf nun manuell zwischen Tag und Nacht gewechselt werden. Besonders nützlich, weil einige Missionen nur am Tag beziehungsweise nur in der Nacht erledigt werden können. Etwa lassen sich die meisten Geschäfte nur zu ihren Öffnungszeiten am Tag besuchen. Des Nachts dagegen huschen fiese Wegelagerer und Banditen durch die Gassen. Und weil Hawke und seine Gefährten ihre Hilfe nicht nur aus Jux und Tollerei anbieten, gibt's für jeden Auftrag auch Münzen und Erfahrungspunkte. Die steigern sowohl Charakterwerte wie Stärke und Geschicklichkeit als auch Spezialfertigkeiten, zum Beispiel im Umgang mit Waffen oder Magie, beim Schlösser knacken oder bei Diebstählen. Die Gespräche mit den Städtern lohnen aber nicht nur wegen ihrer ertragreichen Aufträge. Wer die Ohren spitzt, erkennt schnell eine der größten Veränderungen des Spiels: Hawke spricht! Der Held des neuen Teils plappert nun mit einer eigenen Synchronstimme munter drauflos, statt die Dialoge wie im Vorgängerspiel sprachlos zu kommentieren. Kaum zu fassen, wie viel Atmosphäre eine so kleine Veränderung schaffen kann! Stand der Held in »Origins« immer nur charakter-

los da wie ein Stock, wird's jetzt richtig menschlich. Die Gespräche gewinnen an Dramatik, ihre Intention kommt viel stärker rüber, und sympathischer wird der Held dadurch ebenfalls. Vor allem, da der schwarze Humor mancher Antworten nun endlich wirklich zum Tragen kommt, wenn Hawke ironisch witzelt und dabei herrlich komische Grimassen zieht. Wer es in Dialogen nicht auf Spott und Hohn abgesehen hat, der orientiert sich am neuen Emotionsrad. Kennern von »Mass Effect 2« dürfte dieses System vertraut sein: Alle möglichen Dialogtexte werden dabei mit einem Symbol gekennzeichnet, das Auskunft darüber gibt, mit welcher Gesinnung der Held antwortet. Ein Mistelzweig steht dabei für friedliche und ernste Antworten, eine Narrenmaske für spöttische und witzelnde

und eine flammende Faust für einen aggressiven, unfreundlichen Tonfall. Wer alle Auswirkungen seiner Plapperei erleben will, muss »Dragon Age 2« unweigerlich mehrmals durchspielen. Bei einer Spielzeit von 50 Stunden und mehr kein leichtes Unterfangen.

FANTASTISCH DURCHDACHT

Alles in allem wirkt »Dragon Age 2« schon jetzt runder, dichter und mitreißender als »Origins«. Nicht zuletzt, weil Bioware noch mal an der Grafikschaube gedreht hat. Zwar ist auch diesmal wieder die leicht angestaubte »Eclipse«-Engine Basis des Grafikgerüsts, die scharfen Kontraste und verbesserten Figurenanimationen lassen darüber jedoch hinwegsehen. Auch wenn der zweite Teil in der gleichen Welt spielt, ähnliche Orte besucht werden und sich beim Kampf-, Aufstiegs- und Spielsystem so gut wie nichts geändert hat: Das hier wird erneut für viele, viele Stunden an den Bildschirm fesseln. Denn was Bioware im März in die Regale schiebt, ist ein absolut packendes Fantasy-Paket, das erneut gute Chancen auf den Titel »Rollenspiel des Jahres 2011« hat.

Sabine Vogel



360 LIVE sagt...

Eine mitreißende Geschichte, erzählt mit Dramatik und Furore, garniert mit ordentlich Blut und HITPOTENZIAL schwarzem Humor. Wird großartig!

8.5 von 10

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

kurz&knapp

Hersteller |
Bethesda Softworks
Entwickler |
Bethesda Game
Studios
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Fünfter Teil der Rollenspiel-Saga mit coolen Verbesserungen – und deutlich mehr Drachen.

das ist drin

- Drachenblut
- Prophezeiungen
- Drachen
- Offene Welt

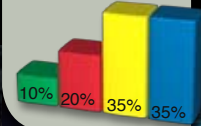
200 Jahre sind vergangen, seit sich die Tore nach Oblivion wieder geschlossen haben. Die Welt Tamriel hat sich verändert. Der König ist tot, die Völker des Nordens in der Provinz Skyrim stehen am Rande eines Bürgerkriegs. Und zu allem Überfluss soll der »Weltenfresser«, der gottgleiche Drache Alduin, kurz vor seiner Rückkehr stehen, um die Prophezeiung zu erfüllen. Zeit, dieses Schicksal abzuwenden.

Für die langjährige Rollenspiel-Reihe »The Elder Scrolls« ist der fünfte Teil »Skyrim« quasi ein Neuanfang. Die dritte Ära des Kontinents Tamriel ist vergangen, die siebte Dynastie der Herrscher gefallen. Jetzt, knapp 200 Jahre nach Teil Vier, schlägt Hersteller Bethesda ein neues Kapitel der Fantasy-Saga auf. Gameplay-Mechanismen, Kampfsystem, Engine, Erzählstruktur: alles neu. Aber, liebe »The Elder Scrolls«-Fans, keine Angst: Trotz aller Neuerungen weiß Bethesda genau, wie sie mit »Skyrim« den traditionellen Wurzeln der Reihe, und damit ihren Anhängern, treu bleiben. Schon die ersten Schritte in der Provinz Skyrim verzaubern und fühlen sich vertraut an. Egal, ob man nun aus der Verfolgerperspektive oder der Standard-Ego-Perspektive in die Umgebung blickt. Die klirrend kalte Morgenluft im äußersten Norden Tamriels, die windschiefen Schneegebirge am Horizont, das dichte Unterholz der hochgewachsenen Kiefern, durch deren Kronen die schwache Wintersonne nur schwerlich blinzelt – die Welt versprüht ihren ganz besonderen Reiz. Bewegt man sich weiter

durch dieses eisige Idyll, bleiben die Blicke an einem reißenden Fluss hängen. Lachse versuchen verzweifelt, gegen den Strom anzuschwimmen, huschen an Kieselsteinen und Landzungen vorbei wie Schatten. Schnee fällt – aber nicht als vorgefertigte Textur, sondern physikalisch korrekt, in Echtzeit berechnet – beeindruckend! Wirkt alles ein bisschen wie die unerbittliche Wildnis Kanadas. Lebendig, dicht und atmosphärisch, ohne dass allzu viel passiert. Kurzum: Das hier fühlt sich ausgesprochen echt an. Und jeder sichtbare Fleck der offenen Spielwelt darf bereist werden – da kommt Vorfreude auf!

HAU DRAUF, WIE DU WILLST

Doch »Skyrim« hat noch viel mehr Schauplätze zu bieten. Wo »Oblivion« sich auf idyllische Waldlichtungen und königliche Städte konzentriert, bringt die Provinz Skyrim schroffe Felslandschaften, majestätische Tundren und uralte Ruinen – zerfurchte Kulissen eben. Passend dazu auch ihre Bewohner: Säbelzahn-Katzen, Mammuts und Elche wandern frei umher, Seite an Seite mit muskulösen Kolossen, schwerfälligen



Auch beim Charakterbogen hat sich was getan. Statt in sterilen Menüs werden Fähigkeiten nun im klaren Sternenhimmel aufgelistet. Hübsch!



Drachenblut oder Echsenköttel?

- +** Optisch sehr ansprechende und detaillierte Welt, überarbeitetes Kampfsystem fühlt sich deutlich glaubwürdiger und kontrollierbarer an, hohe Gegnervielfalt, lebendige Städte
- Die Story verstehen am ehesten Spieler der Vorgängertitel, kommt leider erneut mit dem Gegnerlevel-System des vierten Teils

✖ Ein Abenteuer...

...VÖLLIG AUF DICH ZUGESCHNITTEN

Erstmals in »The Elder Scrolls IV« führt Entwickler Bethesda seine sogenannte »Radiant KI« ein. Soll heißen: Alle Nichtspieler-Charaktere in Tamriel führen ein absolutes Eigenleben. Im fünften Teil der Rollenspiel-Reihe weitet Bethesda dieses System auch auf die Story aus. Die Bewohner von Tamriel sollen nunmehr auf jede noch so kleine Veränderung in ihrer Umgebung reagieren; ganz egal, ob sie Bestandteil der Haupthandlung ist oder völlig nebensächlich. Das Spiel beobachtet dazu jeden Schritt und jede Aktion des Helden. Welche Fähigkeiten wurden gesteigert? Welche Orte wurden besucht? Wer wurde getötet? Wenn du beispielsweise den Händler in Riverwood meuchelst, übernimmt seine Schwester den Laden. Allerdings lässt sie dich womöglich nur noch zu absoluten Wucherpreisen einkaufen oder verweigert gleich jegliche Interaktion mit dir. Oder du lässt ein Langschwert aus deinem Inventar auf die Straße fallen, weil du es nicht mehr brauchst. Es wird nicht lange dauern, bis ein kleiner Junge das Schwert aufhebt, zu dir zurückträgt und dich fragt, ob du es denn nicht mehr willst. Oder zwei Raufbolde bemerken das Fundstück gleichzeitig und streiten sich nun darum, wer die Waffe bekommen soll. Das Ergebnis? Ein Rollenspiel, das völlig auf dich zugeschnitten ist. Ein Abenteuer, aufgebaut dadurch, wie du spielst.

Frost-Trollen und schlangenartigen Eis-Geistern. Mittendrin in dieser rauen Welt: fünf mehr oder weniger große Städte, die Zuflucht vor der harschen Wildnis bieten. Die Entwickler versprechen außerdem eine komplette Untergrund-Landschaft aus Eishöhlen, Gletscherspalten und Krypten. Ja, Bethesda traut sich wirklich an neue Dinge heran. Nur die Story gewinnt abermals keinen Blumentopf – auch wenn sie die Geschichte der alten Teile solide fortführt. Der Held in »Skyrim« ist das wohl letzte Drachenblut in Tamriel – also eines der wenigen Individuen, die der Blutlinie der Drachen entspringen. Jetzt, da die Rückkehr des Drachen Alduin naht, kann nur er das Schicksal von Tamriel abwenden. Wow, Standard-Fantasy-Kost in Höchstform... Frischer geht's da beim Kampfsystem zu, denn das erfährt einige sinnvolle Neuerungen. Allen voran das Zwei-Hände-System, das es dem Spieler erlaubt, mit jeder Hand separate Aktionen auszuführen. Unterschiedliche Aktionstasten steuern dabei die linke und die rechte Hand. Das Ergebnis sind nahezu endlose Kombinationsmöglichkeiten. Wahlweise schwingt man die gleiche Waffe in beiden Händen, platziert einen Dolch links und einen Streitkolben rechts oder schleudert mit der linken Hand einen Energieblitz, während die rechte den Einhänder führt – du entscheidest selbst. Unschön dagegen: Was die Zähigkeit der Gegner anbelangt, verlässt sich Bethesda erneut auf das sogenannte »Scaling«-System des Vorgängerspiels. Die Stärke des Gegners, egal wie groß, gefährlich oder imposant, passt sich dabei dem Level des Helden an. So ist es theoretisch möglich, selbst dem beeindruckendsten Drachen schon mit einem

Level-vier-Haudegen die Schuppen vom Leib zu ziehen. Nicht zuletzt wird wohl auch der Schwierigkeitsgrad im Spiel wieder jederzeit per Schieberegler auf den »Superleicht«-Modus reduzierbar sein. Das ist beinahe lächerlich unlogisch und raubt der sonst so authentischen Fantasy-Welt ihren Realismus. Vielleicht überlegt es sich Bethesda bis zur Veröffentlichung im November dieses Jahres ja doch noch mal anders.

EIN TALENT FÜR ALLES

Und worum kämpft der Recke in einer zerrütteten Welt wie Tamriel? Natürlich um Erfahrungspunkte, die seine Fertigkeiten verbessern und ihn im Level aufsteigen lassen. Doch auch diesen Rollenspiel-Grundsatz stellt Bethesda auf den Kopf. Mit jedem neuen Level wählt der Spieler nur noch, ob er einen Punkteschub in die Lebensenergie oder die Ausdauer investieren will. Für alle anderen Fähigkeiten, wie den Umgang mit Waffen, Zaubersprüche oder Diebesfertigkeiten gilt: Je öfter man sie benutzt, desto schneller verbessern sie sich – automatisch. Wer häufig mit dem Schwert zuschlägt, verbessert seine Fähigkeiten im Nahkampf; wer oft Illusionsmagie wirkt, steigt dort im Level auf und schaltet auch neue Spezialtalente frei. Eine Klassenwahl oder die verfrühte Festlegung auf Spezialisierungen entfällt damit. Grundsätzlich eine gute

Und außerdem?

- Keine Mehrspieler-Modi geplant
- Details zu Erfolgen und eventuellen Download-Inhalten sind noch unter Verschluss

✖ Drachisch für Anfänger

Als Drachenblut beherrscht der Held einige sogenannte »Drachenrufe«: Floskeln aus der Drachensprache, die einen bestimmten Effekt auf Gegner oder das Umfeld haben. Insgesamt 20 Drachenrufe wird es im fertigen Spiel geben.

✖ An meiner Seite

Einer der mächtigsten Drachenrufe besteht aus dem Namen eines uralten Drachen selbst. Wird er ausgesprochen, zwingt das den Drachen, herbeizueilen und mit dem Helden Seite an Seite den Kampf zu bestreiten.

✖ Brüllen und besiegen

Wer im Laufe des Abenteuers fleißig Drachen tötet, absorbiert deren Seelen und lernt so immer neue Drachenrufe. Ein spezieller Spruch lässt Feinde etwa in Ehrfurcht und Angst vor dem Helden zurückweichen, ein anderer verlangsamt die Zeit um den Helden herum.

Idee, sofern der Held dadurch nicht unnötig blass und charakterlos bleibt.

KEINE LUST ZUM QUASSELN

Was gehört noch zu einem echten Rollenspiel, außer Monster kloppen, im Level aufsteigen und Schatzhorte durchforsten? Natürlich: Quests. Ganz genretypisch gibt's die von braven Bürgern und Dörflern in ganz Tamriel. Aber Bethesda würde »Skyrim« nicht als Neuanfang bezeichnen, wenn sich nicht auch hier etwas getan hätte. Zwar wurden nur Details und Feinheiten verändert, doch gerade die tun dem Spiel gut. Direkt als der Held die erste Stadt, Riverwood, betritt, fällt einem das geschäftige Treiben der Stdter ins Auge. In den staubigen Straen fegen altertmlich gekleidete Frauen vor ihrer Haustre; alte Holzhtten im nordischen Stil schmiegen sich in einsam stehende Nadelbume; brtige Mnner mit xten marschieren gen Forst, um Holz zu schlagen. Der Winter in Skyrim ist hart – unwahrscheinlich also, dass die Drfler ihre Arbeit einstellen, nur um mit dem vorbeireisenden Helden ein Pluschchen zu halten, oder? In »Skyrim« tun sie das deshalb auch

nicht. Beginnt der Spieler einen Dialog, zoomt die Kamera nicht mehr ins Bild und stellt einem die Figur stocksteif und mit starrem Frontalblick gegenber. Stattdessen bewegt sich der Dialogpartner auch mal durchs Bild, fegt vor seiner Tr weiter oder wendet sich sogar ab, wenn er Wichtigeres zu erledigen hat. Letztere Option ist aber auch kein Problem. Denn wenn eine Zielperson gerade keine Lust hat zu plaudern, gehen dem Helden die Auftrge trotzdem nicht durch die Lappen. Auch Gesprchsfetzen, die man nebenbei aufschnappt – zum Beispiel ber den mglichen Aufenthaltsort eines wertvollen Artefakts – wandern nunmehr ins Missionsbuch und knnen dort wie ein normaler Auftrag absolviert werden. Hoffentlich machen die Entwickler solche »Nebenbei«-Eintrge auch ausreichend kenntlich, ansonsten drohen Unbersichtlichkeit und berraschungsmissionen Marke »Huch, wo kommt die denn her?«.

Und was gibt es sonst noch Neues in der Provinz Skyrim? Nun, erstmals in einem Ableger der »The Elder Scrolls«-Reihe werden Drachen eine nicht zu verachtende Rolle spielen. Seit dem

ersten Teil aus dem Jahr 1994 fr MS-DOS-Systeme sind Drachen nie ein aktiver Bestandteil des Gameplays gewesen, da sie als Mythenwesen gehandelt wurden, die das Antlitz der Welt vor tausenden von Jahren verlassen haben. »The Elder Scrolls V« will das Geheimnis um die Rckkehr der Drachen lften. Warum sind sie zurck? Wo kommen sie her? Und wie kann man sie aufhalten? Das ist spannend, fordernd und fesselnd zugleich und drfte »The Elder Scrolls«-Fans abermals wochenlang an die Konsole bannen. Nur beim »Scaling«-System, da bessern wir noch mal nach, ja?

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Gigantische Welt, umwerfende Optik und jede Menge spielerische Freiheiten. Reise nach Skyrim im HITPOTENZIAL Winter ist gebucht!

8.5 von 10



✕ Unvergessene Namen

HELDEN UND SCHURKEN AUF EINEN BLICK

• **Alduin:** auch genannt der »Weltenfresser«. Die Rckkehr dieses gigantischen Drachen wurde von den prophetischen Schriftrollen der Altvorderen vorhergesagt. Sein Sieg ist gleichbedeutend mit der Zerstrung von ganz Tamriel.

• **Drachenblut:** in der Sprache der Drachen »Dovakhiin« genannt. Diese wenigen Individuen sollen in irgendeiner Form von Drachen abstammen und haben sich im Laufe der Zeit zu erbarmungslosen Drachenjgern entwickelt. Der Held von »The Elder Scrolls V« scheint das letzte Drachenblut auf Tamriel zu sein.

• **Esbern:** einer der wenigen berlebenden der Gilde der Klingen und eine Art Mentor fr den Helden. Er studiert seit langer Zeit die Schriftrollen der Altvorderen und wei, dass die Welt in groer Gefahr schwebt.



Erhältlich | 2011 | Status | 70% komplett

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Im Jahr 2027 ist die menschliche Evolution auf der nächsten Entwicklungsstufe angekommen. Eine Stufe, so fortgeschritten, dass ein friedvolles Zusammenleben nicht mehr möglich scheint. Es kommt zum Krieg der Überzeugungen. Und du kämpfst an vorderster Front!

Zwei Monate nach unserem letzten Preview darf sich 360 Live erneut in die Welt von Square Enix' kommendem Actionabenteuer »Deus Ex: Human Revolution« einklinken – endlich selbst Probe spielen und somit eine Welt hautnah kennenlernen, deren Schicksal von den Taten eines Mannes abhängt.

Nordamerika, Detroit, irgendwann im Jahr 2027: Adam Jensen ist Sicherheits-Chef des nordamerikanischen Konzerns Sarif Industries, dem Marktführer in Sachen Biotechnologie-Entwicklung. Der Hightech-Gigant stellt Implantate her, im Spiel auch Augmentationen genannt. Fortschrittliche Apparaturen, die menschliche Sinnesorgane und Gliedmaßen nicht nur ersetzen, sondern deren Funktionen um ein Vielfaches erweitern. Wen wundert's also, dass der Konzern bereits nahezu jedes Körperteil seines wichtigsten Sicherheitsbeauftragten auf diese Weise aufgewertet hat. Dafür musste er jedoch Teile seiner Erinnerung an sein früheres Leben aufgeben. Was ihm geblieben ist? Eiskalter Pragmatismus, die Intuition eines Ex-Polizei-Ermittlers und ein Tropfen bitterer Zynismus. Doch bereits die fantastisch eingedeutschte Intro-Szene zeigt auf, dass »Deus Ex: Human Revolution« weit mehr sein will als das Abenteuer eines Helden. Vielmehr erwartet den Spieler eine düstere Zukunftsvision, die einen Konflikt in den Mittelpunkt rückt, der nach aktuellem Kenntnisstand auch uns alle eines Tages beschäftigen wird: die Symbiose von Mensch und Maschine. Implantate gelten im Jahr 2027 als entscheidendes Kriterium im Alltag, und längst fordern die meisten Erwerbstätigkeiten derartige Modifikationen. Jemand mit moderner Technik im Körper ist kostbarer als jemand ohne. Ein gesellschaftlicher

Prozess, der so weit fortgeschritten ist, dass viele Erdenbürger ihre fleischlichen Hüllen ohnehin durch das Einpflanzen schäbiger Billigware für immer und ewig ruiniert haben. Für Jensen gilt Letzteres allerdings nicht. Seine Augmentationen lassen ihm bereits zu Spielbeginn die Kräfte eines Halbgottes zuteilwerden. Aber nicht jeder heißt die Implantate gut. Speziell in den von Armut gebeutelten unteren Gesellschaftsschichten macht sich reger Widerstand gegen die primär von Weltmarktführer Sarif gefertigten Leistungsverstärker breit.

ABSTURZ VORPROGRAMMIERT

Kurz bevor der Spieler aus der Ego-Perspektive die volle Kontrolle über Jensen erhält, eskaliert die Situation. Während sich vor allen Einrichtungen des Sarif-Konzerns hunderte Demonstranten zusammenrotten, konnten bewaffnete Anhänger der radikalen Implantat-Gegner das Sarif-Hauptgebäude in ihre Gewalt bringen. Jensens Auftrag: Das Gebäude infiltrieren, die Terroristen neutralisieren und das Typhoon-System sicherstellen – den Prototypen eines neuartigen Implantats, das Schockwellen mit verheerender Wirkung entfachen kann. In einem Helikopter Marke B-EE 008 wird die Mensch-Maschine Jensen von seinem Vorgesetzten vor die Wahl gestellt: Sollen Menschen sterben oder genügt es, sie zu verhaften? Je nachdem, wie man sich entscheidet, kann Jensen sein Equipment aus Maschinenpistole und Sturmgewehr oder Elektroschockpistole und Betäubungsgewehr wählen. Für diesen Erstkontakt fällt die Wahl auf das nicht tödliche Betäubungsgewehr samt Zoom-Zielfernrohr. Eine Waffe, die bedingt durch ihre träge Nachladezeit und den wenig



kurz & knapp

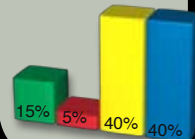
Hersteller | Square Enix
Entwickler | Eidos Montreal
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Eigenständiges Cyberpunk-Universum, das du mit all seinen Schattenseiten aus der Ego-Perspektive erforschst.

das ist drin

- Implantate
- Hacker-Künste
- Gegner überraschen
- Kommunikation



Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis, voraussichtlich ohne Online-Anbindung ■ Erfolge und Infos zu Download-Inhalten noch unter Verschluss ■ Auch als Limited Edition erhältlich – darin enthalten: verschiedene In-Download-Extras, die Bonus-DVD mit einem 44-minütigen Making-of-Spezial, der Soundtrack, ein Comic aus der offiziellen DC-Serie, die E3-Trailer sowie ein animiertes Storyboard und ein 40-seitiges Art Book

Aus seinen Arm-Implantaten lässt Held Adam Jensen in Sekundenbruchteilen Klingen hervorschnellen.



**ERSTMALS
ANGESPIELT
JETZT IN
360 LIVE!**

Ein riesiges Arsenal teils futuristisch anmutender Waffen steht bereit. Darunter auch schwere Kanonen und mehrere Betäubungswaffen sowie verschiedene Sprengstoffe.



✕ Ein Blick in die Glaskugel

DAS ANTI-UTOPIA

Als Sub-Genre der Science-Fiction spielt Cyberpunk seit den frühen 1980ern eine tragende Rolle in Film und Literatur. Die bekanntesten Werke sind bisweilen William Gibsons »Neuromancer«-Trilogie und Ridley Scotts Realspielfilm »Der Blade Runner«. Aber auch Kultfilme wie »Matrix«, »Terminator« und Animes wie »Ghost in the Shell« zählen zu den Paradebeispielen des Cyberpunk. Sie alle verbindet eine düstere Aussicht auf die Zukunft, auch Dystopie genannt, und die Verschmelzung von Mensch und Maschine als zentrales Thema. Nach jahrelangem Abflauen des medialen Interesses an der Thematik könnte »Deus Ex: Human Revolution« dem Genre schon bald wieder zu einem mächtigen Aufschwung verhelfen.



Eine spieltypische Szene: Adam richtet aus dem Hinterhalt ein Blutbad an, weitere Gegner eilen herbei und checken zunächst den Gesundheitszustand ihrer gefallenen Kollegen.



Das Deckungssystem ist zum Anschleichen bestens geeignet – aber Vorsicht vor den Überwachungskameras.

Rasenmähermann oder Vogelscheuche?

- +** Sehr detaillierte Umgebungsgrafik, fast jede Handlung wirkt sich unterschiedlich auf den Spielverlauf aus, komplexes Story-Gefüge, die futuristische Welt wirkt allorts lebendig, wird komplett eingedeutscht
- Leichter Verbesserungsbedarf beim sonst sehr handlichen Deckungssystem, aktuell noch maulige Licht- und Schatteneffekte





effizienten Einzelfeuer-Modus erstmal nur langsames Vorrücken zulässt.

In den Außenbereichen der oberen Etagen angekommen, schickt Jensen aus sicherer Distanz die ersten Patrouillen ins Reich der Träume. Bereits hier wird deutlich, wie die KI so drauf ist: An Kopf oder Hals getroffene Gegner sacken sofort in sich zusammen, derweil Körpertreffer nicht selten an der Rüstung abprallen und die Jungs erst recht aufscheuchen. Auch muss stets auf das Sichtfeld der Kontrahenten geachtet werden – denn wird einer der Burschen vor den Augen seiner Kameraden betäubt, eilen einige von ihnen sofort zur Hilfe und machen den Schnarcher wieder fit, während andere nach Jensen Ausschau halten. Wohl dem, der das Deckungssystem nutzt, um im Verborgenen zu bleiben: Mit der LT-Schultertaste schmiegt sich der Held sofort an die nächstgelegene Wand, die Perspektive wechselt dabei blitzschnell zu einer Third-Person-Ansicht. Aus dieser kann man Jensens Oberkörper mit dem linken Analogstick beliebig über die Kanten Deckung gebender Objekte lehnen und so zum Beispiel Feindbewegungen ausmachen oder selbst zum Gegenschlag ausholen. In der Mehrzahl der Fälle funktioniert das System prima. Selbst weit entfernte Gegner kann man durch simples Hervorlugen elegant aufs Korn nehmen. Wird Jensen gleichwohl von einer Wache flankiert, gehen die Probleme los. Nähert sich nämlich jemand außerhalb seines Sichtfelds – und das ist fest vorgegeben – hat man keine Chance, ihn ins Fadenkreuz zu nehmen und muss den Deckungsmodus erst umständlich verlassen. Verbesserungsbedürftig!

DIGITALISIERTE KRIEGSFÜHRUNG

Zwei Minuten später. Ein gutes Dutzend Wachposten pennt tief und fest, als sich Jensen alias »Der Sandmann« weiter seinen Weg ins Konzerngebäude bahnt. Blöd nur, dass langsam die Betäubungsmunition knapp wird. Und das, obwohl jeder gefallene Gegner Nützliches hinterlässt. Also pfeift Jensen auf Pazifismus und schnappt sich eine halbautomatische 10mm-Pistole – dann müssen halt doch ein paar der Jungs ins Gras beißen. Eigentlich ein unnötiger Kompromiss, denn die Umgebungskarten der einzelnen Lokalitäten – erkundbar waren bereits Lagerhallen, Fertigungsstätten und Labors – sind

extrem weitläufig angelegt. Oft ist es mit dem richtigen Timing ein Leichtes, sich an mehreren Gegnern vorbeizuschleichen. Eine Methode, die wiederum selbst neue Routen eröffnet. In versteckten Wartungsräumen etwa verbergen sich oft Leitern und Ähnliches, die dann zu weiteren Geheimräumen führen. Wer es drauf anlegt, wird feststellen: Erkundungstrips zahlen sich fast immer aus. Eines der Sekundärziele auf der Agenda weist beispielsweise auf einen Raum hin, in dem sich um die 20 Geiseln aufhalten. Und eine Bombe, die entschärft werden muss. Mit ein bisschen Glück findet man einen Lüftungsschacht, über den Jensen unbemerkt genau in diesen Raum gelangt. Dort angekommen, kann er dann auch direkt seine Hacker-Künste am Zünder der Bombe auf die Probe stellen. In einem Minispiel, vergleichbar dem Rohre-Puzzeln aus »Bioshock«, müssen dazu mehrere Programminstanzen infiltriert werden, bevor eine Firewall Alarm schlägt. Cool: Nicht nur Bomben darfst du auf diese Weise hacken. Nahezu jedes Terminal

»Wenn du dir Feinde machen willst, dann versuche, etwas zu verändern!«

ist attackierbar. Erfolgreich die Schutzmechanismen ausgehebelt, hast du kurz darauf meist Zugriff auf Überwachungskameras oder interessante Hintergrundinformationen. Mit der passenden Erweiterung von Jensens Hacking-Implantat – im Spiel durch sogenannte Praxispunkte freischaltbar – lassen sich später sogar mächtige Geschütze steuern. Feuerig!

Nachdem Jensen schließlich den Typhoon-Prototyp in einem der Labors von Sarif Industries an sich genommen hat, stößt er tief im Gebäudeinneren auf den Anführer der Terroristen, Zeke Sanders. Mit einer Geisel im Arm fordert dieser Jensen auf, zurückzubleiben. Mittels dynamischem Dialog-System, welches dem von »Mass Effect 2« sehr ähnelt, muss Jensen nun mit diplomatischem Feingefühl den Fanatiker dazu bringen, die Geisel laufen zu lassen und sich zu ergeben. Leider zeigt sich der sehr verzweifelt wirkende Sanders wenig einsichtig und flüchtet mit der gekidnappten Person zur Hintertür hinaus. Kurz darauf Schüsse: drei Salven, dann gespenstische Stille. Draußen angekommen, liegt

die Geisel regungslos am Boden. Die Cops haben sie kaltblütig erschossen. Trotzdem nehmen sie Jensen in Empfang, als wäre nichts gewesen, loben ihn gar für den guten Job, den er ja – trotz des Kollateralschadens – zweifelsohne geleistet hat. Auch die Pilotin Faridah Malik begrüßt ihn mit stolzem Blick am Helipad. Dein Magen? Er grummelt. Dein Gewissen? Aufgewühlt, am Zweifeln. Hat Sarif Industries das Recht, Unschuldige so kaltblütig hinzurichten? Ohne Konsequenzen?

Mit der Abreise der beiden endet unser Erstkontakt dann auch schon ziemlich abrupt. Dennoch hat er vor allem eins vermittelt: »Human Revolution« glänzt in Sachen Spieltiefe und liefert dank unglaublich detaillierter Umgebungen und einer stetigen Fülle an Hintergrundinformationen eine zum Schneiden dicke Cyberpunk-Atmosphäre. Das Spieltempo orientiert sich, ähnlich den beiden Original-»Deus Ex«-Titeln für PC, an Schleich-Games wie der »Splinter Cell«-Reihe. Zu schnelles Vorrücken wird oft mit erhöhtem Gegneraufgebot und dem damit verbundenen Munitionsmangel abgestraft. Toll auch die durch die Implantate initiierten Gameplay-Möglichkeiten. In 23 Kategorien, so viele waren's zumindest in der Anspiel-Version, lassen sich Jensens Körperteile aufwerten und befähigen ihn schon bald zu Übermenschlichem: Er kann Gegnern schwerste Gegenstände entgegenschmettern, durch Wände brechen, mehrere Schurken in Sekundenbruchteilen im Nahkampf überwinden – fantastisch.

Insgesamt also eine sehr positive Spielerfahrung, die rundum optimistisch stimmt und zeigt, dass die Entwickler viel Feingefühl in den Balance-Akt zwischen packender Action und aufwühlender Rollenspiel-Stimmung investieren.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Optisch wie spielerisch bereits sehr vielversprechend. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler ihrer Zukunfts-HITPOTENZIAL vision genügend Umfang spendieren.

8.5 von 10

Erhältlich | 18. März 2011 | Status | 90% komplett

MotoGP-Profi oder Radfahrer?

+ Realistische Fahrphysik, pfeilschneller Bildaufbau, kurze Ladezeiten, umfangreiche Einzel- und Mehrspieler-Modi, Demo auf dem Xbox Live Marktplatz verfügbar, Freischalt-Extras für jeden, der einen Spielstand von MotoGP »09/10« auf der Platte hat

- Online-Erfahrung fehlt noch



kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Monumental Games

Genre | Renn-
simulation

Spieler | 1 - 20

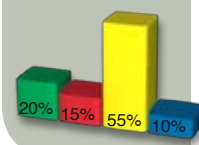
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Lizenzstarke
MotoGP-Simulation
mit allen Original-
fahrern, -teams
und -strecken.

das ist drin

- Durchstarten
- Kurvenlage
- Ideallinie
- Kiesbett



MOTOGP 10/11

So gut riecht Benzin.

Meine Fresse! Selten hat sich eine Rennsimulation schon in der Vorabversion so vollendet angefühlt wie das neueste Werk von Entwickler Monumental. Denn während sich Lorenz, Stoner und die anderen Bike-Profis auf den Saisonbeginn am 20. März vorbereiten, kartt Capcom zeitgleich die passende Simulation mit voller MotoGP-Lizenz an den Start. Raste schon die »09/10«-Version ungebremst in die Herzen der Zweirad-Fans, verweisen die neuen Features des Nachfolgetitels nun endgültig alle Zweifler auf die hintersten Ränge der Zuschauertribüne: elegantere Menüs, realistischere Physik, verbesserte Gegner-KI und viele, auf Einsteiger maßgeschneiderte Zusatzoptionen. Gepaart mit dem gewohnt üppigen Umfang von Karriere-, Weltmeisterschafts- und Mehrspieler-Modus hat das hier beste Chancen, sich an die Pole Position im Genre zu katapultieren.

Und das so wichtige Geschwindigkeitsgefühl? Absolut mitreißend! Mit der RT-Schultertaste beförderst du dein 800 Kubik starkes Bike innerhalb von drei Sekunden auf über 150 Sachen. Mit der X-Taste schmiegt sich dein Fahrer eng

an die Maschine. Durch den verringerten Luftwiderstand kitzelst du dann sogar noch ein paar Kilometer pro Stunde mehr heraus und rast schließlich an den anderen Fahrern vorbei. Aber Achtung: Der Einsatz dieses Manövers will wohlüberlegt sein, fällt die Kurvenlage dadurch doch deutlich flacher aus. Wer zu übermütig agiert, landet folglich schnell im Kiesbett, verliert wertvolle Zeit oder kassiert Strafzeiten, die oft zahlreiche Platzierungen kosten. Bevor Einsteiger also im Karriere-Modus ihr eigenes Team inklusive Outfit und Name erstellen und auf dem Sachsenring sowie den anderen 16 Originalstrecken losdösen, gilt es, erst einmal ein Gefühl für die PS-Boliden zu entwickeln. Entsprechend kommen neben der MotoGP die beiden Einsteigerklassen 125 Kubik und Moto2 sowie die acht Fahrhilfen und vier fair ausbalancierten Schwierigkeitsgrade gerade recht. Auf höheren Schwierigkeitsgraden winken allerdings mehr Geld und Ruhm, was wiederum mehr Sponsoren und qualifiziertere Angestellte anlockt. Die ermöglichen dann, nebst Zugang zu besseren Motorrädern, insbesondere die

Erforschung neuer Tuningteile, zum Beispiel verbesserte Bremsen.

Kurz gesagt: Wer gut fährt, auf der Ideallinie bleibt und während des Rennens auftauchende Herausforderungen – etwa das Überholen von drei Gegnern innerhalb eines Zeitlimits – meistert, kommt schneller aufs Siegertreppchen. Praktisch hierbei ist der neue Splitscreen-Modus, bei dem zwei Freunde an einer Konsole fürs gleiche Team punkten können.

Großartig zudem die überarbeitete Gegner-KI: Die Streckengenossen rasen jetzt deutlich vorsichtiger als noch bei »MotoGP 09/10«. Schön auch, dass die britischen Entwickler den Detailgrad von Strecken, Bikes und Fahrern deutlich aufgebohrt haben. Die geschmeidigen 60 Bilder pro Sekunde bleiben trotzdem – klasse! Ob da der noch nicht spielbare Online-Modus für die bis zu 20 Piloten mithalten kann? Test in der kommenden Ausgabe!

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Wenn der Online-Modus mitzieht, dann wird das hier die neue Simulations-Referenz für Zweirad-Fans.

HITPOTENZIAL

9.0 von 10

MORTAL KOMBAT™





© 2011 ELECTRONIC ARTS INC. EA AND EA LOGO ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS INC. BIOWARE, BIOWARE LOGO AND DRAGON AGE ARE TRADEMARKS OF EA INTERNATIONAL (STUDIO AND PUBLISHING) LTD. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



BIOWARE[™]

DRAGONAGE II



MORTAL KOMBAT™



XBOX 360.

XBOX
LIVE



PS3

PlayStation 3



PlayStation®
Network



Mortal Kombat™ and Mortal Kombat™ 3 are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. "XBOX 360", "Xbox LIVE", and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. MORTAL KOMBAT™, THE DRAGON LOGO, NETHERREALM STUDIOS, NETHERREALM logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. 9117

Erhältlich | Mai 2011 | Status | 70% komplett



Powerstart oder Bremsklotz?

- +** Hübsche Fahrer und Motorräder, viele neue Online-Funktionen, mittlerweile auch für Einsteiger sehr zugänglich
- Kulissen noch zu detailarm, nur 30 Bilder pro Sekunde drosseln Temporausch, lange Ladezeiten vor den Rennen, keine Demo geplant, nur ein farbiger Pfeil statt einer echten Ideallinie



kurz&knapp

Hersteller | Black Bean

Entwickler | Milestone

Genre | Rennsimulation

Spieler | 1 - 16

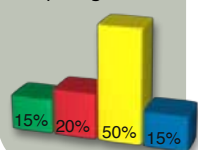
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Italienische Motorradsimulation mit voller SBK-Lizenz.

das ist drin

- Superstock
- Supersport
- Superbike
- Superlegende



SBK 2011

Während »FIFA« und »PES« Jahr ein, Jahr aus im Fußballgenre um die Meisterschale ringen, findet der Kampf um die Pole-Position der Motorrad-Sims jährlich zwischen »MotoGP« und »SBK« statt. Analysiert man die letzten drei Werke vom italienischen Entwickler Milestone, fahren diese stets im Windschatten von Capcoms Sattelakrobaten. Grafik, Abwechslung, Realismusgefühl – all das will bei »SBK 08«, »SBK 09« und »SBK X« trotz voller Superbike-Lizenz nicht so richtig zünden. Umso mehr überrascht jetzt der neue Ableger »SBK 2011«: Die Jungs haben sich offensichtlich die Kritik von Fans und Presse zu Herzen genommen und präsentieren eine spürbar überarbeitete Fortsetzung, die 360 Live bei einem Besuch von Black Bean in der Redaktion bereits anspielen konnte.

Vor allem grafisch macht die diesjährige Auflage bereits einen soliden Eindruck: Fahrer und Bike rollen herrlich detailliert an den Start, kommen dem Original überraschend nahe. Wer genau hinschaut, wird sogar feststellen, dass Milestone typische Verhaltensmuster der über 70 Fahrer – beispielsweise charakteristische Gesten – in die Animationen

Neue Ziffer, neues Glück?

integrierte. Dazu gibt's dynamische Schatten, eine optimierte Fahrphysik sowie sichtbar detailreichere Versionen von Silverstone und den 15 weiteren Strecken. Auch die über 50 Unfallanimationen wirken weitaus authentischer als noch beim Vorgängerspiel.

Im Gegensatz zur Präsentation verlässt sich Milestone in Sachen Spielmodi auf Bewährtes: Zeitangriff, Rennwochenenden, Weltmeisterschafts-Modus und einen Bau-dir-deinen-eigenen-Fahrer-Modus kennt man schon aus »SBK X«. Der einsteigerfreundliche Arcade-Modus ist komplett von der Bahn gerollt. An seine Stelle rückt ein dritter, bisher nicht verfügbarer Simulationslevel, der sich speziell an Genre-Neulinge richtet. Trotzdem: Um vom Superstock 1.000 bis zur Profi-Liga der SBK aufzusteigen, ist viel Übung nötig. Denn die anspruchsvollen KI-Mitstreiter schenken dir keinen Zentimeter. Und wenn dann auch noch das Wetter von Sonne auf Regen umstellt, ist die Herausforderung perfekt. Besonders Wagemutige fordern außerdem Max Biaggi und weitere Fahrerlegenden im sogenannten »SBK Legends«-Modus heraus. Die größte Herausforderung wartet gleichwohl online. Hier messen

sich wie schon in »SBK X« bis zu 16 Wohnzimmer-Raser und kämpfen um bessere Platzierungen in den Ranglisten. Zudem können sie persönliche Streckenrekorde in Form von Geistfahrer-Daten mit anderen tauschen und erstmals Fotos aus Rennwiederholungen auf Facebook und Co. hochladen.

Alles rund also? Nicht ganz. Denn »SBK 2011« läuft mit 30 Bildern pro Sekunde zwar flüssig, aber nur halb so geschmeidig wie die Capcom-Konkurrenz, die dem Geschwindigkeitsgefühl nicht mit Bewegungsunschärfe nachhilft. Abseits der Strecke stören zudem mager modellierte Bäume und Zuschauer, die oft wie Pappmodelle anmuten. Dass außerdem auf eine praktische Ideallinie verzichtet und stattdessen ein farbiger Pfeil eingeblendet wird, ist ebenfalls nicht optimal. In diesen Punkten bessert Milestone bis Mai hoffentlich noch nach.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Brauchbare 2011er-Neuaufgabe der Rennsport-Reihe, die zur Schampus-Dusche jedoch noch technisches HITPOTENZIAL. Feintuning nötig hat.

7.5 von 10

SHIFT 2 UNLEASHED

Fährt ganz vorne mit im Rennzirkus 2011.

Ein knappes halbes Jahr nachdem Criterion Games mit »Need for Speed Hot Pursuit« die Herzen der Arcade-gepolten Rennsport-Fans wieder auf Touren gebracht hat, schickt das britische Studio Slightly Mad ein passendes Pendant für Simulations-Freaks auf den Asphalt. Das Ding soll ganz vorne mitmischen und den besten Rennsimulationen dieser Tage den Rang ablaufen, so die Entwickler. Die Engländer gehen sogar so weit, zu behaupten, dass weder »Forza Motorsport 3« noch der Playstation-3-Hit »Gran Turismo 5« eine ernsthafte Konkurrenz darstellen. Ziemlich hoch gegriffen. Dennoch: Das bisher Gespielte überzeugt. Die zentralen Komponenten der hitverdächtigen Mischung sind namhafte Racing-Profis, ein fortschrittliches Technik-

»Keines der Spiele da draußen schafft es, eine derart realitätsnahe Rennerfahrung zu transportieren!«

getriebe genannt Madness-Engine, knackige Grid-Girls und vor allem ein großer Fahrzeugpark: Über 120 Boliden aus 13 Fahrzeugklassen, sowohl optisch als auch unter der Haube bis ins kleinste Detail tunebar. Dazu gibt's dutzende Rennveranstaltungen auf über 100 Strecken in mehr als 50 realen und fiktiven Racing-Hochburgen. Shanghai, Silverstone, Spa – hier steckt einiges drin!

Damit sich die Action realistisch anfühlt, haben die Entwickler einige Innovationen an die Startlinie gekarrt, allen voran die brandneue Helmkamera. Sie

soll das Geschehen vorm Kühlergrill authentischer einfangen als bei jedem anderen Racer. Der Praxistest zeigt: Ja, funktioniert gut. In Kurven lehnt der Fahrer seinen Kopf zur Innenseite gen Ideallinie, um den herrschenden G-Kräften entgegenzuwirken. Steigt man voll in die Eisen, neigt sich auch das Haupt des Fahrers ruckartig nach vorn. Kommt's zu einem Crash, wird die Birne des Piloten gar kräftig durchgeschüttelt – kurzzeitiges Schleudertrauma, verdeutlicht durch tolle Unschärfe-Effekte, inklusive. Wohl dem, der vor dem Start nicht geprüßt hat.

Aber auch der Kampf um die Pole wirkt in »Shift 2« ungleich härter als bei den meisten Konkurrenztiteln. Dank des detaillierten Schadensmodells lassen die Boliden nämlich selbst bei kleineren Kollisionen Chassis-Teile auf der Strecke zurück – die dort das komplette Rennen über als fieses Hindernis verweilen. Vorausschauendes Fahren ist daher Trumpf. Und wer gar nicht Acht gibt, kann sein Fahrzeug sogar komplett zerstören. Game Over!

Auf den üblichen Gummiband-Effekt der Konkurrenzspiele verzichten die Entwickler übrigens ganz bewusst. Sie setzen lieber auf eine besonders bissige Gegner-KI, die sich nur schwer abschütteln lässt. Richtig fordernd sind auch die neu hinzugekommenen Nachtrennen: In völliger Finsternis brennen sich nur die Xenon-Strahler der Teilnehmer durch die Nacht, nur gelegentlich erhellt ein Licht die bildgewaltigen Kulissen jenseits der Streckenbegrenzung. Muss man erlebt haben! Das Verhältnis von Nacht- zu Tagrennen? Laut Slightly Mad etwa 50 zu 50. Als kleines Schmankerl stehen aber auch immer wieder ein paar Rennen zur Sunset-Zeit an, sprich zu Sonnenuntergang, auf der Agenda. Speziell hier zeigt sich, dass die Briten die wechselnden Lichtverhältnisse fest im Griff haben. Bravo! Bedauerlich hingegen: das fehlende Wettermodell. Dafür entschädigen jedoch plastisch wirkende Staubwolken, aufwirbelndes Spritzwasser und dutzende andere Partikeleffekte.

Zusammengefasst bleibt eine adrenalingeladene Hetzjagd, die Einsteiger wie Profis gleichermaßen anspricht. Ausführlicher Test im nächsten Heft!

Jan Heinrich

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler | Slightly

Mad Studios

Genre | Renn-
simulation

Spieler | 1 - 12

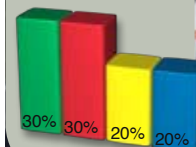
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Auf Realismus getrimmter Racer, der dich in der Helmsicht mächtig durchschüttelt.

das ist drin

- Helmkamera
- Nachtfahrten
- Spitzkehren
- Drift-Action



* Dreck auf der Linse...

...ODER DIREKT IM GESICHT?

Prasselnde Regentropfen sucht man mangels eines Wettermodells zwar vergebens, doch dafür entschädigen zahlreiche Partikeleffekte innerhalb eines Rennens. Da schmettert es schon mal Insekten auf die Windschutzscheibe, die eklige Flecken hinterlassen. Oder Gegner fahren durch Pfützen und spritzen dir ihren Schmodder direkt aufs Helmvisier – lecker! Allerdings bringt keine dieser Verunreinigungen dauerhafte Nachteile mit sich, da die Verschmutzungen nach kurzer Zeit wieder verschwinden. Hier wird also mal eine kleine Ausnahme gemacht und nicht auf puren Realismus gepocht – optimale Spielbarkeit geht eben vor.

Und außerdem?

- Verwendung der »Auto-Log«-Server von Electronic Arts: Bestzeiten können damit blitzschnell innerhalb der Freundesliste verglichen werden; außerdem kann man seinen Mitstreitern parallel zum Spielverlauf neue Herausforderungen senden – um nur die wichtigsten Features zu nennen ■ 13 verschiedene Fahrzeug-Klassen ■ Infos zu Erfolgen oder den Download-Inhalten noch Betriebsgeheimnis ■ Video-Clip-Upload via Youtube



360LIVE sagt...

Sieht klasse aus und dürfte Motorsport-Fans nicht enttäuschen. Nur an den Bildrate-Aussetzern muss HITPOTENZIAL noch gefeilt werden.

8.5 von 10



Die Streckendetails sind beeindruckend und huschen bei stabiler Bildwiederholrate flüssig an den PS-Monstern vorbei.



✖ Blickfang

Die Helmkamera: In Kurven folgt sie der Ideallinie, bei Kollisionen wird das Bild kräftig durchgeschüttelt, bei Vollgasfahrten verzerrt sich die Optik deutlich Richtung Tunnelblick. Cool: HUD-Anzeigen werden in dieser Perspektive komplett ausgeblendet.

Burnout oder Fehlstart?

- + Realistisches Physik- und Schadensmodell, prima Einsteigerhilfen, optionale Helmkamera eröffnet ganz neue Perspektive, gutes Lizenzpaket mit real existierenden Piloten, Fahrzeugen, Rennstrecken und Sponsoren
- Gelegentlich ruckelnder Bildaufbau in der Preview-Fassung, kein Wettermodell, bisweilen etwas trockene Präsentation

✖ Feuerfest

Die Fahrzeug-Modelle zeichnen sich nicht mit Details. Etwa die Bremsscheiben, deren Glühen im Rennverlauf stetig zunimmt. Sieht vor allem bei den brandneuen Nachtfahrten klasse aus.

✖ Charakterköpfe

Dem Spieler soll mit »Shift 2 Unleashed« eine echte Rennfahrer-Erfahrung geboten werden. Dafür sorgen nicht nur zahlreiche lizenzierte Piloten wie Vaughn Gittin Junior oder Tommy Milner, sondern auch der aggressive Fahrstil der Konkurrenz.

✖ Benzin im Blut

AUFTAKT ZUR PROFI-KARRIERE

Du wolltest schon immer mal wie Ken Block krasse Drifts auf den Asphalt zaubern? Hast aber keine Ahnung von der Fahrtechnik, die dahintersteckt, und deshalb einen Heidenrespekt vor reinrassigen Racing-Sims wie »Shift 2 Unleashed«? Keine Panik! Denn der neueste »Shift«-Ableger wird Anfängern wie Semi-Amateuren einen handlichen und frustfreien Einstieg ermöglichen, so die Entwickler. Dafür sorgen primär die vielen zuschaltbaren Fahrhilfen, das rein optionale Schadensmodell, etliche Schwierigkeitsgrade sowie viele weitere Optionen. Die richtigen Kniffe verraten echte Profis wie der Drift-Experte Vaughn Gittin Junior in speziell angelegten Video-Lehrgängen. Nach der Theorie lässt sich das Gelernte auf dem Übungsgelände in die Praxis umsetzen. So bietet »Shift 2 Unleashed« allzeit die Möglichkeit, weiter an den eigenen Fahrkünsten zu feilen – ganz ohne den Leistungsdruck der nervenaufreibenden Rennen. Super!



Erhältlich | Herbst 2011 Status | 65% komplett

SILENT HILL DOWNPOUR

Weg vom Mittelmaß, hin zu Horror, der dir nachts den Schlaf raubt: Das ist die Marschrichtung des neuen »Silent Hill: Downpour«. Und was es bisher zu sehen gibt, lässt die Fans im wahrsten Sinne des Wortes nicht im Regen stehen...

kurz&knapp

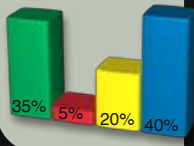
Hersteller | Konami
Entwickler | Vatra Games
Genre | Horror-Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Wasser und Wolkenbruch sind die neuen Stilmittel des achten »Silent Hill«. Und die sorgen für Gänsehaut.

das ist drin

- Platzregen
- Monsterkampf
- Parallelwelt
- Schweißnasse Hemden



Das Örtchen Silent Hill ist mehr als eine Stadt. Für die einen ist es nur ein verschlafenes Nest mit düsterer Vergangenheit, für die anderen die Inkarnation von Rachsucht, Ekel und Morbidität. Ein Albtraum aus Straßen, Gassen und Häuserschluchten, der in die Seele seiner Besucher kriecht und ihre Traumata wie Eingeweide auf dem kalten Asphalt verteilt. Doch gerade in den letzten Jahren und Ablegern der Horror-Reihe »Silent Hill« hat das mysteriöse Städtchen an Furchtfaktor eingebüßt. Zu durchschnittlich – teilweise sogar billig – war der Schauer, den es verbreitete. Mit dem neuen »Silent Hill: Downpour« soll sich endlich alles zum Schrecklichen wenden.

GEFANGEN IN DER EINSAMKEIT

In der Hauptrolle diesmal: Murphy Pendleton, Strafgefangener mit einer undurchsichtigen Vergangenheit. Gerade hockt er in einem Gefangenentransporter, als der Kleinbus auf der klatschnassen Fahrbahn ins Schleudern gerät. Ein Blitz durchzuckt die dunkle Regennacht, erlaubt den Blick auf das von Pflanzen umrankte Ortsschild am Straßenrand: Silent Hill. Mit quietschenden Reifen segelt der Transporter vom Asphalt, überschlägt sich und kommt in einem dunklen Waldstück zum Stehen. Als Murphy aus seiner Ohnmacht erwacht, ist er allein. Benommen und orientierungslos liegt er im feuchten Unterholz. Seine Rufe nach dem Fahrer, den Mitgefangenen und Begleitpolizisten verhallen im Dunkeln. Auf der Suche nach Hilfe betritt er den dichten Wald, in dem eine dicke Nebelsuppe jeglichen Lichtschein aussperrt. Zwischen den

hohen Tannen tummelt sich eine Schar Krähen, die genüsslich verwesende Eingeweide aus einem Tierkadaver pickt. Als sie Murphy bemerken, stürzen sie sich mit lautem Gekrächze in die Lüfte. Außer ihrem wilden Flügelschlag herrscht jedoch gespenstische Stille. Nach einem kurzen Fußmarsch aus der Verfolgerperspektive erreicht der Protagonist schließlich einen einsamen Straßenverlauf, gesäumt von menschenleeren Gebäuden: eine Tankstelle, mehrere Wohnhäuschen, ein Diner und eine Seilbahnstation. Daumen hoch für die brillanten Umgebungsgrafiken – wirklich umwerfend. Nicht nur bei Murphy macht sich langsam, aber sicher Unbehagen breit. Auch beim Spieler sind die ersten schweißnassen Finger zu verzeichnen, als er die Tür zum baufälligen Diner öffnet. Auf seiner Suche nach Hinweisen dringt ein erdiger Schwefelgeruch in Murphys Nase. »Ist das Gas?« Nervös leuchtet er das Schnellrestaurant nach dem Gashahn ab. Als er ihn zudreht, erlischt allerdings nicht wie erwartet das zaghafte Zischen im Raum. Nein, stattdessen gehen mit lautem Sirenengeheul die Sprinkleranlagen los. Doch damit nicht genug: Mit einem Mal steht die Realität Kopf, als die einst festen Wände des Diners plötzlich wegbrechen wie Strohhalme. Rostige Gitterbeläge breiten sich vor Murphys Augen aus, Rohrleitungen winden sich vorbei an metallenen Laufplanken. Riesige Ventilatoren brüllen ihren rhythmischen, dumpfen Klang in die abstrakte Szenerie. Fans wissen bereits, was hier geschieht: Die »Otherworld« tut sich auf. Jene bizarre Parallelwelt, für die »Silent Hill« berüchtigt ist. Ein wohliges Kribbeln breitet sich in den Fingern am Controller aus, denn man weiß: Gleich geht es in dieser Albtraumwelt aus Stahl, Rost und Blut ums blanke Überleben.

HYDROPHOBIE

Statt dampfiger Fabrikluft, wie sie in den Vorgängertiteln vorherrscht, umfängt den Spieler kalter, flutartiger Regen. Das kühle Nass scheint von überallher zu kommen, sogar von den schiefen Wänden läuft es schwallartig herunter und treibt den Pegel bald bis hinauf zu Murphys Hüfte. Panisch gräbt sich der Sträfling durch die Fluten. Im Hintergrund treibt das hohle Klackern von rostigem Metall Spieler und Spielfigur gleichermaßen in den Wahnsinn. Soundtrack, Setting, Atmosphäre: Hier stimmt einfach alles. Das ist kein billiger Monster-Ekel-Horror, wie ihn



Das Diner ist baufällig und verlassen. Trotzdem erregen unheimliche Schatten immer wieder Murphys Aufmerksamkeit. Oder ist das doch nur seine Einbildung?



Die »Otherworld« ist rostig und furchteinflößend wie eh und je – verströmt dank neuer »Wasserfolter« aber einen ganz anderen Horror.



Nicht immer ist Murphy allein in der Stadt. Polizistin Cunningham beispielsweise stößt ihn kurzzeitig auf – solche Treffen sind aber nie von langer Dauer.



Regenschauer oder Traufe?

- +** Gänzlich anderes Gefühl von Horror, unverbrauchte und kranke Monster-designs, sehr weitläufige offene Spielwelt, realistische Waffeneigenschaften, clevere Rätsel, abstrakte Parallelwelt-Ideen
- Bosskämpfe aktuell noch sehr Quicktime-Reaktionstest-lastig, hoffentlich werden Kämpfe durch die Zähigkeit der Gegner nicht gänzlich frustrierend



Die Stimmung macht den Horror. In »Downpour« sind es eher subtile und verstörende Bilder, die den Spieler verschrecken.



✗ Nicht ohne meine Rätsel

HORROR MIT KÖPFCHEN

Ein großer Bestandteil von »Downpour« sind Rätsel und Geheimnisse aller Art, die es zu lüften gilt. Denn Held Murphy muss etwas über Silent Hill und seine Vergangenheit in Erfahrung bringen, um diesem Albtraum zu entkommen. Bislang sind die Rätsel nicht übermäßig anspruchsvoll, können sich aber sehen lassen. Ein Beispiel: In einem staubigen Schlafzimmer entdeckt Murphy den Kadaver eines Hundes. Übel zugerichtet, die Eingeweide des Tieres sind nach außen gestülpt, seine Kehle aufgerissen. Als er seinen Blick angewidert abwendet, sieht der Protagonist einen Wasserkocher auf dem Fensterbrett. Irgendwie wirkt er fehl am Platz – und funktioniert nach anfänglicher Begutachtung sogar noch. Einige Sekunden und etliche Schwaden Wasserdampf später offenbart sich am nunmehr beschlagenen Fenster eine hingeschmierte Zahlenkombination – der Schlüssel für einen zuvor entdeckten Tresor. Clever!

» Ein Albtraum aus Straßen, Gassen und Häuserschluchten, der in die Seele seiner Besucher kriecht und ihre Traumata wie Eingeweide auf dem kalten Asphalt verteilt. «



»Silent Hill: Homecoming« verbreitet. Die Panik erreicht vielmehr durch die extreme Klaustrophobie und die Hilflosigkeit des Helden ihren Höhepunkt. Auch Daniel Licht als neuer Komponist leistet ausgezeichnete Arbeit – obwohl er nicht ganz an die meisterhaften Klänge von Akira Yamaoka heranreicht. Dass Licht aber durch seine Kompositionen zu »Hellraiser 4« und der Psycho-Krimi-Serie »Dexter« mit Grusel-Sounds vertraut ist, wird deutlich.

Doch zurück zu Murphy: Völlig verwirrt erreicht er eine rostige Treppe. Oben angekommen, geht's im wahrsten Sinne des Wortes vom Regen in die Traufe. Dichter, schwarzer Nebel materialisiert sich, sickert durch Wände und Decken, um sich zu einem körperlosen Verfolger zu formen. Panisch reißt Murphy ein Brett von der Wand und greift zu allem, was nicht niet- und nagelfest ist, um sich des amorphen Angreifers zu erwehren. Schusswaffen und scharfe Mordwerkzeuge, die der Held so behände führt und einsetzt wie in »Homecoming«, gibt's hier nicht. Die Kämpfe – sofern man tatsächlich den Mumm besitzt, sich an einen zu wagen – wirken ungenau, wirr und hektisch. Mal zieht die Kamera zitternd am Fokus vorbei, dann stolpert Murphy über seine eigenen Füße, während er versucht, mit einem Holzstuhl das wabernde Monster abzuwehren. Was aussieht wie ein schlampig programmierter Spielabschnitt, ist für den Spieler das, was die makabere Situation für ihre Hauptfigur ist: Hilflosigkeit und das betäubende Gefühl von Kontrollverlust. Im Laufe des Spiels wird Murphy zwar auf effektivere Waffen stoßen, zum Beispiel Äxte, Küchenmesser und angeblich sogar eine Pistole. Gebrauchen sollte man sie jedoch weise. Denn wie im echten Leben halten die Totschläger nicht ewig. Der Holzgriff der Axt bricht, die Klinge des Küchenmessers splittert und der Lauf der Pistole verzieht. Und dann steht man wieder

wehrlos da und kann nichts weiter tun, als die Beine in die Hand zu nehmen. Neben der körperlosen Nebelgestalt machen Murphy später auch andere Horrorwesen das Leben zur Hölle. Nein, keine Krankenschwestern und auch kein Pyramidenkopf. Stattdessen trachten Murphy sogenannte »Screamer« nach dem Leben. Ihr markerschütternder Schrei lässt den Helden kurzzeitig erstarren. Und die »Hexen« schleichen sich nahezu lautlos an ihn heran, um sich dann mit ihren scharfen langen Klauen festzuklammern. Auch Bosskämpfe wird es geben. Die Entwickler wollen dafür ähnlich wie in »Dante's Inferno« eine gesunde Mischung aus Kampf und Quicktime-Reaktionstests finden. Naja, Letztere sind ja bekanntlich nicht jedermanns Sache. Da bleibt abzuwarten, wie gut sich das in den Rest des Spiels einfügt.

Insgesamt gibt es bislang eine knappe Stunde Material zu begutachten. Nicht schlecht, wenn man bedenkt, dass es bis zur Veröffentlichung des Spiels im Herbst noch lange hin ist. Die Entwickler rücken sehr früh mit Infos und Spieleindrücken raus – wohl auch, um sich Feedback einzuholen und nicht einen Flop wie »Homecoming« zu landen. Feilen sollten sie allemal noch an »Downpour«. Denn nach wie vor wirken vor allem die Figuren nicht zeitgemäß, es fehlt an Lippensynchronität und auch die Kamera bereitet Probleme. Aber das ist nichts, was nicht noch behoben werden könnte. Die allgemeine Marschrichtung des neuen »Silent Hill« kommt jedenfalls gut an, Atmosphäre und Spielmechanik stützen sich wieder mehr auf die ersten Teile der Horror-Reihe – Gott sei Dank! Was Entwickler Vatra noch alles aus der Serie rausholt und mit welchen Überraschungen die Fans bis zum Release rechnen dürfen, verraten wir, wenn es uns das nächste Mal nach Silent Hill verschlägt.

Sabine Vogel



Mit der alten Seilbahn soll Murphy den »Devil's Pit« überqueren. Doch zuvor muss er das rampo- nierte Schätzchen wieder zum Laufen kriegen.



Nur selten gelangt Murphy an so lichtdurchflutete Orte wie diese Lagerhalle. Aber: Wo Licht ist, da sind auch Schatten.



Und außerdem?

■ Reiner Einzelspieler-Horror, wie es sich gehört ■ Details zu Erfolgen sind noch geheim ■ Derzeit läuft eine Mitmach-Aktion von Konami auf deren Facebook-Seite. Fans sollen Furcht einflößende Skulpturen für den Friedhof im Spiel entwerfen und einschicken. Die besten drei Entwürfe werden gerendert und tauchen im fertigen Spiel auf. Einzige Voraussetzung: Es müssen komplett neue Designs sein und keine Abwandlungen von bekannten Figuren wie etwa dem Pyramidenkopf

360 LIVE sagt...

Subtiler Grusel statt billigem Horror. Wenn Vatra so weitermacht, kommt endlich wieder ein gutes HITPOTENZIAL »Silent Hill«.

8.0 von 10



Erhältlich | Frühjahr 2011 | Status | 85% komplett



Weltranglisten-Erster oder -Schlusslicht?

- +** Spaßiger Mehrspieler-Modus, umfangreiches Fähigkeiten-System, umfangreicher Charakter-Baukasten, ansprechende Grafik, sehr realistische Animationen, Sound wie im Stadion, abwechslungsreiche Welttournee, viele Stars
- Keine Einführung in die schwammige Kinect-Steuerung, Gesichter könnten besser aussehen



kurz & knapp

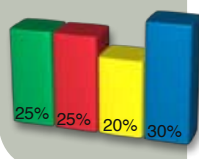
Hersteller | Sega
Entwickler | Sega
Genre | Sportspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Rundum verbessertes Tenniserlebnis. Nur die Kinect-Steuerung braucht noch Tuning.

das ist drin

- Asse
- Returns
- Kinect-Action
- Minispiele



VIRTUA TENNIS 4

Bis vor einigen Wochen noch Playstation-3-exklusiv, jetzt doch für Xbox 360 angekündigt: Nach über zwei Jahren im Trainingscamp soll Segas »Virtua Tennis« noch in diesem Frühjahr seinen vierten Auftritt feiern. Ende Januar durfte 360 Live im deutschen Sega-Hauptquartier mit der Leitenden Produzentin der »Virtua Tennis«-Reihe, Mie Kumagai, plaudern und das erste Mal selbst ein paar Matches bestreiten – dank Kinect-Unterstützung sogar gänzlich ohne Controller.

Eines vorweg: Die Rasanz des Weißen Sports wird auch diesmal prima eingefangen. Einzel- wie Doppel-Partien fühlen sich richtig gut an; der Charakter-Editor ist gelungen, ebenso die optische wie akustische Präsentation von Publikum und Spielern. Im Vergleich zum dritten Teil verhält sich die Controller-Steuerung ein Quäntchen präziser, das Linienspiel gelingt genauer. Wichtigste Neuerung hier: Agiert man gemäß dem Spielstil des gewählten Tennis-Cracks, lädt sich im Verlauf einer Partie eine Leiste auf – die »Match Momentum«-Anzeige. Ist die voll, kann per B-Taste ein Spezialschlag abgerufen werden. Der ist zwar dank

Zeitlupen-Sequenz bombastisch inszeniert, für den Gegenspieler dennoch nicht unhaltbar. Kurzum: Die Spielbalance stimmt, gleichzeitig wird die Arcade-Herkunft nicht vernachlässigt.

Und die Kinect-Steuerung? Die wird zwar ansprechend präsentiert – man schlägt in der Ego-Ansicht auf die Filzkugel –, ist aber noch keine Alternative zur wesentlich präziseren Move-Variante für Playstation 3. Kumagai-san dazu: »Das Problem ist, dass hier eine physische Rückmeldung fehlt. Wir arbeiten noch daran, diese Art von Steuerung optimal zu integrieren.«

Umso stolzer ist Kumagai auf den überarbeiteten World-Tour-Modus: »Im Vorgängerspiel hatte dieser viele Längen. Folglich haben wir auf die berechnete Kritik der Spieler reagiert, ihn komplett neu aufgebaut und mit Rollenspiel-Elementen gewürzt.« Heißt: Statt eines immer gleichen Veranstaltungskalenders rückt nun eine Weltkarte mit vier Touren in den Mittelpunkt. Auf dem Weg zur Karrierespitze muss der Spieler immer wieder entscheiden, wie er als Nächstes vorgeht: Ein Ranglisten-Match absolvieren und Kohle scheffeln? Den Helden in

Spiel, Satz und Sieg – gilt dieses Motto auch 2011?

einem der neuen Minispiele trainieren? Oder doch lieber an einem Wohltätigkeitsturnier teilnehmen, um das eigene Ansehen zu steigern und so Zugang zu noch mehr Veranstaltungen dieser Art zu erhalten? Auch neu: Jede Spielfigur verfügt nun über eine Konditionsleiste. Leert sie sich, sind Probleme vorprogrammiert – der Recke wird müde, es gelingen kaum harte Schläge. Das kann den Turniersieg kosten. Gegenmittel? In Hotels Wellness-Pausen einlegen oder die Figur mit speziellen Booster-Karten kostspielig aufpäppeln.

Online hat sich ebenfalls einiges getan: Mit dem Social Clubhouse gibt's nun eine zentralisierte Online-Lobby für Mehrspieler-Matches, Party-Spiele und gesellige Chats. Wenn Sega jetzt noch die Kinect-Steuerung auf Vordermann bringt, wird das hier ein Ass.

Michael Moser

360 LIVE sagt...

Rundum-glücklich-Paket für Tennissfans. Schade nur, dass die optionale Kinect-Steuerung der Move-HITPOTENZIAL Variante noch so hinterherhinkt.

8.0 von 10

60
MINUTEN
MIT...

Erhältlich | 24. März 2011

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Es war einmal vor gar nicht so langer Zeit in einer gar nicht so weit entfernten Galaxie – genau genommen Anfang Februar in München. Hersteller Activision lädt zum Probespiel des neuen »Lego Star Wars III: The Clone Wars«. Ob die Macht mit diesem Spiel ist?

00:30



Zu Spielbeginn eine kurze Übersicht: »Lego Star Wars III« spielt zwischen den Filmen »Episode II« und »Episode III« und basiert auf dem Animationsfilm sowie der TV-Serie »The Clone Wars«. Republik und Konföderation stehen vor einem galaktischen Konflikt, der später als die »Klonkriege« in die Geschichte eingehen wird. Ist das wichtig fürs Spiel? Nö, nicht die Bohne. Macht auch ohne Vorkenntnisse Spaß.

05:45



Erste Station: Kommando-Brücke. Das Raumschiff mit zahlreichen versteckten Räumen und Erkundungsmöglichkeiten dient als Ausgangspunkt für alle Abenteuer-Levels des Spiels. Mittels holografischer Karte wählt der Spieler eine von über 20 Kampagnen-Missionen oder tobt sich in mehr als 40 Bonus-Aufgaben aus. Alternativ streunt er abseits der Story durch den Sternenkreuzer und lässt seinem Entdeckerdrang freien Lauf.

10:08



Auf geht's in die erste Mission: Yoda, beziehungsweise sein putziges Lego-Pendant, ist mit einigen Sturmtruppen-Soldaten auf einem Dschungelplaneten gelandet. Empfangen wird der Jedi-Meister aggressiv und unfreundlich von schießwütigen Kampfdroiden. Die Robos ballern mit ihren Lasergewehren, was das Zeug hält. Yoda kontert mit seinem Laserschwert. En garde!

12:34



Die Kämpfe wie auch das allgemeine Erkunden der Umgebung laufen Lego-typisch aus einer Iso-Draufsicht ab. Einige Tipper auf die X-Taste lassen Yodas Lichtschwert herumwirbeln. Im Hintergrund leisten die drei verbündeten, KI-gesteuerten Stormtrooper mit Lasergewehr, Raketenwerfer und Co. Schützenhilfe. Da dauert's nicht lang, bis die ersten Droiden klein beigegeben und in ihre Lego-Steinchen zerfallen.

18:22



Kaum sind die Droiden Geschichte, schrauben sich schwere Standgeschütze aus dem Boden. Ihre einzige Schwachstelle: zwei kleine Seitenkanonen, die sehr empfindlich auf Raketeinschläge reagieren. Also schnell per Y-Taste zum Sturmtruppler wechseln und die Türme via X-Taste mit Sprenggeschossen beharken. Das Geschütz zerspringt mit Flammen, Funken und fliegenden Einzelteilen – weiter geht's!

27:13



Es kommt noch dicker: Droidika, die rollenden Robos mit ihren zähen Schutzschilden, tauchen auf. Da hilft kein normales Draufhauen, stattdessen muss die Macht zum Sieg herhalten. Mit der B-Taste fixiert Yoda einen losen Steinhaufen über den Köpfen der Droidika und begräbt die schießwütige Roboterschar anschließend unter dem herabfallenden Geröll. Clever!

45:01



Eine Viertelstunde und einige Abschnitte später: Ein Koop-Partner klinkt sich ein und übernimmt die Rolle des Mitstreiters. Hier helfen sich Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker im spektakulären Weltraum-Kampf gegen das Schlachtschiff Malevolence. Toll: Sowohl draußen im All als auch drinnen an Bord geht's rund. Weniger toll: Auch in Teil Drei der Reihe bieten die Entwickler keinen Vier-Spieler-Koop-Modus.

53:48



Immer wieder tauchen Bossgegner auf, die eine bestimmte Strategie erfordern. Zum Beispiel der gigantische Roggwart Gor und die Schlangenbestie Zillo. Überhaupt sind Schlachten diesmal deutlich größer, mitreißender, gigantischer. Hunderte Droiden fluten alle paar Minuten den Bildschirm. Auch gibt's clevere Bodengefechte, in denen man Geschütze aufbaut und Sturmtruppen befiehlt. Nur an der Übersichtlichkeit hapert's hier und da.

59:50



Die Sternenkrieg-Plackerei belohnt das Spiel nicht nur mit dem Voranschreiten in der Story und den damit verbundenen, herrlich selbstironischen Zwischensequenzen. Wer fleißig Missionen absolviert, spielt neue Charaktere wie Jar Jar Binks, C3PO und später sogar Darth Vader frei. Die Figuren kommen wie gewohnt mit individuellen Spezialfertigkeiten, die Zugang zu neuen Abschnitten verschaffen.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Getreu dem Motto »Eine siegreiche Mannschaft soll man nicht austauschen« bleibt auch »Lego Star Wars III« seinen Actionabenteuer-Wurzeln treu. Aber das Game bringt auch Neues mit, darunter eine frische Grafik-Engine, größer angelegte Weltraum- und taktisch angehauchte Bodenschlachten. Witzige Anekdote: Für die Vertonung des typischen, sinnfreien Lego-Gemurms wurden die originalen englischen Synchronsprecher der Kinofilme engagiert. Charmant!

Potenzial **8.0** von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 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, Stefan Mayr,
Michael Moser, Markus Würstle

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch, Maximilian Trautmann

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Reinhard Fischer, Alice Klink

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,
Tassilostraße 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

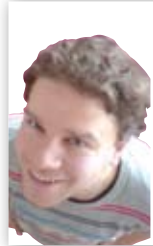
www.360-live.de

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,
Tassilostraße 7, 81541 München

Cover: Mortal Kombat von WB Games
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (WW Q3/2010): 17.824
Verkaufte Auflage (WW 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 | »Homefront«,
»De Blob 2«

FREUT SICH AUF | neue Kinect-Spiele,
E3 2011



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dead Space 2«,
»The Dig« (PC)

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



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »CoD: Black Ops
– First Strike«, »Bulletstorm«

FREUT SICH AUF | Tauwetter,
»Child of Eden«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Knights Contract«,
»Lego Star Wars III: The Clone Wars«

FREUT SICH AUF | »Insane«,
»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 | »Top Spin 4«, »Brink«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Call of Duty:
Black Ops«, »Lost Odyssey«

FREUT SICH AUF | »Dragon Age 2«,
»Gears of War 3«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Dead Space 2«,
»Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds«

FREUT SICH AUF | »Red Faction:
Armageddon«, »Deus Ex: Human Revolution«



STEFAN MAYR WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Asscobra007

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dead Space 2«,
»de Blob 2«

FREUT SICH AUF | »The Elder Scrolls V:
Skyrim«, »Tomb Raider«

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.

Dauerbrenner oder Fleischklumpen-Alarm?

- +** Kolossale Kulissen, Steuerung extrem flüssig, Mut zum Anders-sein, geniale Design-Ideen, komplett auf Deutsch mit motivierten Sprechern, fetzige Mehrspieler- und Score-Attack-Modi, macht trotz Kürzungen Gaudi, aber...
- ... Kürzungen muten oft lächerlich übertrieben an und wirken sich negativ auf die Atmosphäre aus, Demo vom deutschen Marktplatz verschwunden

Und außerdem?

- Einzelspieler-Kampagne umfasst 18 Kapitel verteilt auf sieben Akte, benötigt etwa acht Stunden
- 5 fühlbar unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ■ Nach einmaligem Durchspielen freie Level- und Kapitelwahl ■ Echo-Modus mit eigenem Highscore-System: In zehn Abschnitten der Kampagne musst du so viele Skillshots wie möglich erzielen, um die Online-Ranglisten aufzumischen ■ Anarchy-Modus: Online-Koop-Modus ähnlich dem Horde-Modus aus »Gears of War 2« für bis zur vier Spieler – leider kein Splitscreen ■ 50 Erfolge für 1.000 Gamerpoints, fast alle davon gibt's in der Kampagne

**ALLE SCHNITTE
NUR IN 360 LIVE
IM ÜBERBLICK!**



Erhältlich | 25. Februar 2011

BULLETSTORM

Ein lang ersehnter Ego-Shooter erhält wider Erwarten das USK-Siegel, musste dafür aber heftig gekürzt werden. 360 Live sagt, was drin ist und was nicht, analysiert die Kürzungen sowie die damit verbundenen Spielspaß-Defizite...

kurz&knapp

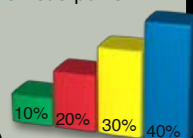
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | People Can Fly / Epic Games
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Wüste Sci-Fi-Schießerei mit herber Gangart, kranken Sprüchen und einer gehörigen Schippe Selbstironie.

das ist drin

- Freaks
- noch mehr Freaks
- Freak-Frikassee
- Feuerpower



Der Shooter-Markt ist übersättigt. »Call of Duty« und andere Genre-Größen lassen in diesem Sektor keinen Raum für neue Marken. Ungefähr so äußerte sich Cliff Bleszinski, Produzent von »Bulletstorm« und einer der führenden Köpfe bei Epic Games Anfang Februar dieses Jahres. Der Zeitpunkt für eine solche Anspielung war strategisch geschickt gesetzt. Denn schließlich feuert der »Giers of Wohn-« und »Unreal Tournament«-Macher dieser Tage in Koproduktion mit dem polnischen Studio People Can Fly seine neueste Schöpfung in die Regale: den Ego-Shooter »Bulletstorm«. Ein im Original ziemlich blutiges Machwerk – das nach starken Schnitten hierzulande trotzdem eine USK-Freigabe erhalten hat. Wir prüfen, ob diese Verstümmelungen Sinn machen und ob sich der Kauf der USK-Version überhaupt lohnt.

Zunächst zur Story: Grayson Hunt hat sich als berühmter Weltraumpirat viele Feinde gemacht und säuft wie ein Loch. Eines Tages schippen Gray und seine Crew in ihrem Klasse-B-Schlachtschiff vom Typ Spectre ziellos durchs Weltall und stoßen auf die Ulysses, den gewaltigen Raumkreuzer von General Sarrano. Gray hat dem Kerl vor langer Zeit Blutrache geschworen. Nun scheint der Moment gekommen, diese in die Tat umzusetzen. Sofort bläst er zum Angriff – bestimmt auch, weil er total besoffen ist. Natürlich geht alles schief, aber irgendwie schafft's dieser Teufelskerl tatsächlich, seine Nusschale so in die Ulysses krachen zu lassen, dass beide Schiffe der Anziehungskraft des nahe gelegenen Planeten Stygia erliegen. Grays Fregatte stürzt als erste ab; nur der Kern seines Trupps überlebt. Doch konnte keiner von ihnen ahnen, dass auf diesem Planeten der Teufel los ist. Das Team findet so etwas wie eine gefallene Hochkultur:

Die Menschen verhalten sich wie Kannibalen, sehen aus wie Punks auf Steroiden oder mutierten zu Pizzagesichtern. Und sie alle sind im wahrsten Sinne des Wortes »wahnsinnig« gastfreundlich.

FANTASTISCH BOMBASTISCH

Gekämpft wird in »Bulletstorm« ausschließlich aus der Sicht von Gray. Ein wahrer Teufelskerl, der ein paar verdammt coole Moves auf dem Kasten hat: Per B-Taste verpasst du deinen Kontrahenten einen gewaltigen Tritt, ein doppeltes Antippen der A-Taste katapultiert dich mit einer Blutgrätsche nach vorne. Zum Sprinten dieselbe Taste gedrückt halten – was für ein Tempo! Gleich zu Spielbeginn findet man eine mächtige Energie-Peitsche, mit der sich gezielt Feinde – auch wenn sie hinter einer Deckung kauern – in Nahkampfreichweite ziehen lassen. Das klappt genauso mit Objekten. Auf diese Weise kann man sich explosive Gegenstände überall aus der Spielumgebung herbeiholen und den Freaks direkt vor den Latz kicken.

Primär aber setzt »Bulletstorm« auf wuchtige Kanonen mit übergroßem Kaliber und gewaltiger Durchschlagskraft. Gemeint sind abgedrehte Sci-Fi-Knarren, jede von ihnen mit Sekundärfeuerfunktion. Wie etwa die Flailgun, die zwei mit einer Kette verbundene Granaten verschießt, die sich um Köpfe und Glieder des Gegners winden und dort haften bleiben. Ist das Opfer ordentlich verschnürt, erledigt der Fernzünder den Rest. Ihr Zweitfeuer wiederum schleudert eine alles durchschneidende Kette in Richtung Krawall-Pulk. Der alternative Feuer-Modus des Screamers hingegen platziert eine kleine Raketenladung im Feindeskörper und schickt ihn per Luftpost ins Jenseits – was für

Verschiedene Gegnermodelle gibt's haufenweise, ihre Angriffsmuster lassen sich hingegen an zwei Händen abzählen.



✖ Umweltforschung

INTERAGIER MIT MIR

Fast alles in »Bulletstorm« lässt sich irgendwie nutzen, um den Feinden das Leben zur Hölle zu machen. Ganz oben auf der Probier-mich-aus-Liste: Abgründe, von denen Gray zwar selbst nicht abstürzen kann, die jedoch den Kontrahenten ein paar lange letzte Sekunden bereiten. Dicht gefolgt von Ventilatoren, fleischfressenden Pflanzen und riesigen Kakteen. Solch fest installierte Fallen lassen sich besonders gut nutzen, da Grays Plasma-Lasso die Gegner für ein paar Sekunden in die Luft befördert, sobald er sie zu sich heranzieht. Dann noch im richtigen Moment zutreten und schon segelt der nächste Freak in die Büsche. Unter den entflammaren Gegenständen wird der mobile Hot-Dog-Stand mit großer Wahrscheinlichkeit alle Popularitätsrekorde brechen. Denn setzt man dessen Gastank in Brand, fliegen überall Bratwürste durch die Gegend – immer wieder gut für einen Lacher! Außerdem ein stetig wiederkehrendes Schmankerl: die Minigun in »Bulletstorm«-typischer Übergröße, meist abnehmbar an Geschützständen montiert. Ihre Munitionsvorräte sind zwar schnell getilgt, aber dafür pustet sie auch wirklich alles aus den Socken. Außerdem gilt's in jedem Level eine vorgegebene Anzahl an News-Robotern, Glühkäfer-Schwärmen und Schnapsflaschen zu vernichten. Und Gray wäre schließlich kein echter Raumpirat, würde er Letzteres nicht auf einen Schluck erledigen.



ein Feuerwerk! Noch krasser geht's mit dem Penetrator zur Sache. Eigentlich ein Bergbaugerät, verschießt er rasch rotierende Stahlbolzen, die die bösen Buben an die Innenwände von Gebäuden pinnen. Ergebnis: lebende Ventilatoren! Auch nett: Das Scharfschützengewehr namens Head Hunter verschießt lenkbare Geschosse ähnlich dem Seeker aus »Singularity«. Insgesamt gibt's sieben einzigartige Schießweisen. Aber damit nicht genug: Gefragt sind Kunstschüsse, sprich die gezielte Verkettung von Aktionen, die dem Gegner Schaden zufügen. Freaks über Abgründe treten, mehrere von ihnen per Sprengsatz in einen Feuerball verwandeln, Exekutionen mit verschiedenen Waffentypen – insgesamt 131 dieser Skillshots sind gelistet und wollen entdeckt werden. Sie alle bringen massig Extrapunkte und – je nachdem, wie viele Scherger in die Kettenreaktion verstrickt sind – einen ordentlichen Multiplikator. Die so gewonnenen Skillpunkte tauscht man an Versorgungskapseln gegen Munitionsvorräte ein, oder schaltet damit neue Waffen und Sekundärfeuerfunktionen frei. Cool und motivierend zugleich.

BESCHNITTENES GLÜCK

Kreatives Feind-Ausknipsen ist also Pflicht, um dem Chaos in den Ruinenstädten von Stygia Herr zu werden. An beschriebenem Punktesystem hat sich somit auch in der deutschen Version nichts geändert. Und das trotz grenzwertiger Aktionen wie »Barmherzigkeit«: erst feuert man dem Gegner in die Weichteile, dann erlöst man ihn. Oder »Brennendes Loch« für eine gezielte Ladung zwischen die Pobacken. Die Körperanimationen sind in der deutschen wie auch der internationalen Version absolut identisch. Allerdings fließt in der USK-Fassung kein Tropfen Blut, die Körper der Widersacher lassen sich nicht zerstückeln, verglühen nicht und ihre Leichen zappeln bei Beschuss auch nicht

herum. Auswirkungen auf den Spielverlauf hat das zwar keinen, allerdings bilden die Schnitte einen krassen Kontrast zum vom Entwickler ursprünglich beabsichtigten Spieldesign.

Denn nicht nur in den vielen Zwischensequenzen in Spielgrafik stehen Grayson und seine KI-Begleiter im Dialog über das, was um sie herum abgeht. Letztere setzen sich ausschließlich aus derben Sprüchen zusammen, die zwar allesamt witzig und originell daherkommen, sich jedoch gleichzeitig das Prädikat »grenzwertige Fäkalsprache« gefallen lassen müssen. Ganz egal welche Menschen in diesem Spiel aufeinander treffen, sie schimpfen, beleidigen und fluchen was das Zeug hält – Wörter wie »Kackfresse« oder »Pisswichse« sind da keine Seltenheit.

So wirken sich die Schnitte zwar nicht auf die Story und deren Verständnis aus, schaden aber der ganz speziellen Atmosphäre, die durch die kompromisslose Machart in der internationalen Version erreicht wird. Es verwundert einfach, wenn Gray auf verstümmelte Leichen am Wegesrand anspielt, da aber gar keine zu sehen sind. Überhaupt hätte ein wenig Feintuning an der Tonspur wahre Wunder gewirkt, um auch der deutschen Version zu mehr Glaubwürdigkeit zu verhelfen. Denn die ist durch die Testosteron-





getränkte Rambo-Action mit dem fehlenden Blut-Faktor ohnehin schon angeschlagen.

Dennoch: Die gesamte Jagd auf General Sarra-no erstreckt sich über etliche Höhepunkte und fein ineinander verwobene Spannungsbögen. Etwa, wenn man per Fernsteuerung einen haus-

hohen T-Rex-Robo – von Gray auch Tapsi genannt – durch die Feindbasis stapfen lässt, um hier mit Lasergeschützen mal richtig aufzuräumen. Einfach alles hat episches Ausmaß: Die Architektur der Kulissen ist allorts kolossal weitläufig und in malerischer Anmut gehalten. In jedem größeren Kampf springen gefühlte 200 Gegner über die Klinge und die Story schildert ganz nebenbei ein zwar fiktives, aber krasses Verbrechen an der Menschheit. Auch das Technikgerüst auf Basis der »Unreal Engine 3.5« leistet Großartiges und feuert mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde eine Postkarten-Optik nach der anderen auf den Bildschirm. Entsprechend fällt's nach kurzer Zeit kaum mehr auf, dass die Charakterzeichnung nicht mehr Tiefe bietet als Abziehbilder aus dem Kaugummi-Automaten. Denn die fetten Boss-Begegnungen, das knappe Dutzend Mini-Spiele in Form von Fahrzeugsequenzen sowie die zahllosen Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielumgebung brennen sich bei jedem ins Hirn ein, der das hier gespielt hat – die derben Sprüche inklusive.

Insgesamt also ein großartiges Actionbrett, das in der deutschen Version nicht ganz so perfekt wirkt wie im Original. Deshalb schlägt an dieser Stelle ein Punktabzug von fünf Zählern nach dem Komma zu Buche. All jene, die auf die Import-

Version setzen, können den aber gern wieder zur Gesamtwertung dazu zählen...

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Welch herrlich makabrer Spaß! Gegner sezieren, Kills kombinieren, Highscores knacken – verpackt mit derben Sprüchen und einer Über-Portion schwarzem Humor. Schade, dass die deutsche Version so skrupellos kastriert wurde. Ich gebe 7.6

Bulletstorm

GRAFIK

Grafikgranate mit Details bis zum Umfallen

9

SOUND

Fetzig Sounds und gute deutsche Synchronisation

8

STEUERUNG

Als würdest du Marcus Fenix aus der Ego-Perspektive lenken – genial!

9

Trotz Kürzungen: Wahnsinnige Krawall-Action mit genialen Design-Ideen, üppigem Umfang und 1A-Steuerung.

8.4

von 10

* Versionsübersicht

DAS GIBT'S IM HANDEL

Auf den Punkt gebracht: In der USK-Version von »Bulletstorm« fehlt jeder Tropfen Blut, Gegner behalten ihre Körperteile, der Rag-Doll-Effekt wurde entfernt. Welche Auswirkungen das aufs Spielerlebnis hat, schildert der Fließtext ausführlich. Wer sich dennoch die Uncut-Version holen möchte, dem geben wir an dieser Stelle zwar keine Kaufempfehlung, allerdings eine kurze Übersicht der Möglichkeiten. So bietet die österreichische PEGI-Version ebenfalls eine deutsche Tonspur und ist zudem als Spezialedition erhältlich. Diese sogenannte »Epic Edition« beinhaltet neben visuellen Upgrades von Grayson Hunts Standard-Waffen – »Peace Maker«-Karabiner, Plasma-Peitsche, Stiefel – einen exklusiven Charakter-Skin sowie 25.000 Erfahrungspunkte für den Mehrspieler-Komplex. Außerdem in der Box: Ein Code zur Mehrspieler-Beta von »Gears of War 3«, die noch im Frühjahr starten soll. Ob sie allerdings innerhalb Deutschlands verfügbar sein wird, ist fraglich – zumindest wenn man von Proxy-Konfigurationen keine Ahnung hat.

Erhältlich | 25. Februar 2011

KNIGHTS CONTRACT

Japano-Schnetzler in deutschen Landen.

Dies ist die Geschichte von der Hexe und ihrem Ritter: Mit diesem Spruch führt Namco Bandais Fantasy-Hack-and-Slay »Knights Contract« den Spieler an die doch sehr absurde Story heran. Und die geht so: Der Henker Heinrich wird bei der Enthauptung von Hexe Gretchen mit einem Fluch der Unsterblichkeit belegt. Um den wieder loszuwerden, muss er eine Hexe finden, die diesen Zauber beherrscht. Knapp 100 Jahre später trifft Heinrich erneut auf Gretchen, deren Seele sich mittlerweile einen neuen Körper gesucht hat. Die plagen allerdings ganz andere Sorgen: Ihre Hexen-Kameradinnen Sträggele, Trude, Holda, Rapunzel, Trendula und Verderinde – ebenfalls vor 100 Jahren exekutiert – wollen sich an den Menschen rächen und wüten unter der Führung des sinistren Doktor Faust durchs deutsche Land. Gretchen hat nur eine Chance: Die Hexenfreundinnen zur Hölle schicken, den Hexenberg Brocken erreichen und Doktor Faust das Handwerk legen. Keine leichte Aufgabe, denn im Gegensatz zu Heinrich ist Gretchen sterblich. Also beschließen die beiden einen Pakt: Heinrich mimt Gretchens Beschützer, im Gegenzug erlöst sie ihn von seinem Fluch. Ein guter Deal? Wie man's nimmt. Denn was den verfluchten Henker hier erwartet, ist jede Menge harte, blutige Schnetzlarbeit.

Die in Episoden erzählte Geschichte führt die Hexe und ihren Ritter aus Third-Person-Sicht durch abwechslungsreiche Gebiete, darunter

eine mit Lava geflutete Fachwerk-Stadt und ein eisiges Frostgebirge. Die Gegner passen sich dabei den Umgebungen an. Im Wald warten etwa zum Leben erwachte Baumgruppen, im Schnee stürzen sich riesige Wölfe mit drei Fratzen auf das Duo und in der Stadt bekommt man es mit geschwulstigen Zombies und Homunkuli zu tun. Was für irre Designs! So viel abstrakte Fantasie hat zuletzt Electronic Arts bei »Dante's Inferno« bewiesen. Zu knacken sind die Monster leider trotzdem alle gleich: Draufhauen, bis die Birne bricht. Und zwar ausschließlich mit Heinrich und seiner gigantischen Klapp-Sense – Gretchen selbst wird von der KI gesteuert. Hirnloses Hack 'n' Slay? Stimmt, aber dank zahlreicher Kombo-Schläge und unterstützender Kampfausbeute richtig fett inszeniert. Mit dem B-Knopf werden Gegner in die Luft gehoben und mit Sensenstößen zerpfückt; mittels Kombination aus RT- und Y-Taste umschließt Gretchen die Gegner mit einem Käfig aus Dornen; und mit der LT-Schultertaste verwandelt sich Heinrich kurzzeitig in einen Berserker, der alles auseinandernimmt. Bei so viel Effekthascherei vergisst man fast, wie alt und matschig sich die restliche Grafik gibt. Insbesondere die Texturen kommen direkt aus der Hölle. Sehr schade, zumal die Inszenierung sonst wirklich stimmig rüberkommt. Und wie spielt sich ein Hack 'n' Slay mit einem unsterblichen Helden? Gar nicht so leicht, wie man denkt! Zwar kann Heinrich nicht das

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai

Entwickler | Game Republic

Preis | ab 60 Euro

Genre | Hack 'n' Slay

Spieler | 1

Xbox Live | nein

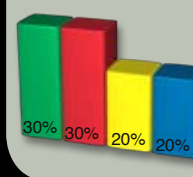
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Actionreiche Fantasy-Schlachtplatte mit aberwitzigen Japano-Design-Ideen.

das ist drin

- Gretchen
- Heinrich
- Sträggele
- Trude



✕ Greif zur Sense...

...UND DANN NACH DEN STERNEN!

Neben herrlichen Effekten und Kübeln voller Monsterblut hat »Knights Contract« auch für Punktejäger was zu bieten – und zwar Online-Bestenlisten. Nach jeder Episode wartet auf den begierigen Jäger und Sammler ein Bildschirm mit einer Punkteübersicht. Wie schnell wurde das Level durchgespielt? Wie viele Monster wurden gelyncht? Wie viele Kombos vollführt? Und wie oft musste man noch mal von vorne anfangen? Zudem wird das eigene Können am Levelende mit einer englischen Schulnote belohnt – A bis F. Besonders erfolgreiche Schnetzler verewigen sich mit diesen Ergebnissen und ihrem Gamertag dann in den Online-Bestenlisten. Ein schöner Zusatz-Ansporn.

✕ Rollenspiel?

EIGENTLICH NICHT...

1 Eigentlich ist »Knights Contract« ein Hack 'n' Slay, wie es im Buche steht: actionreich, blutig und rasant, mit nicht enden wollenden Schlachtorgien. Trotzdem peppt Entwickler Game Republic das Ganze mit etwas Rollenspiel-Würze auf. Gerade so viel, dass es sich gut ins Game einfügt.

2 Das Steigern von Kampfkraft, Lebenspunkten und weiteren klassischen Statuswerten steht hier nicht auf dem Programm. Stattdessen wird die Hexenmagie mit sogenannten Seelenpunkten aufgewertet. Und die hinterlassen natürlich die erledigten Widersacher. Insgesamt sechs verschiedene Zauber dürfen in jeweils drei Stufen getunt werden.

3 Aber nicht nur das. Immer wieder stoßen die Helden auch auf wertvolle Rüstungsartefakte wie Armabänder oder Talismane. Sie bescheren dem ungleichen Paar zum Beispiel schnellere Heilungsraten oder mehr Widerstandskraft.



Hexenkunst oder Teufelswerk?

- +** Abgedrehte Figuren und Monster, rasante Hack-and-Slay-Action, effektvolle Kampfzauber, interessantes Deutschland-Setting mit japanischem Klischee-Wahnsinn
- Matschige Texturen, nur englische Sprecher mit deutschen Untertiteln – obwohl's in Deutschland spielt, Gameplay auf Dauer eintönig, keine Rätsel, zähe Quicktime-Reaktionstests, zum Teil katastrophale Kameraführung, kein Koop-Modus



Blond und blond gesellt sich gern: Nicht nur Heinrich und Gretchen selbst, auch die ganze Spielwelt strotzt vor japanisch-deutschen Klischees.

Und außerdem?

■ Drei Schwierigkeitsgrade: Page, Knappe und Ritter ■ Die 50 Erfolge sind meist ziemlich leicht verdient und zielen oft darauf ab, eine bestimmte Anzahl Gegner abzumurksen oder eine spezielle Kampffähigkeit einzusetzen, etwa »Kombo-Meister« für 30-Sensen-Kombos oder »Blutiges Massaker« für das Töten von 1.000 Feinden ■ Trotz zwei Hauptfiguren keinerlei Koop-Möglichkeiten



Zeitliche segnen, Gretchen aber schon. Sie aus den Gefahrenzonen fernzuhalten ist daher das Hauptaugenmerk im Kampf – und manchmal echt knifflig. Zum einen, weil oft so viele Gegner den Bildschirm fluten, dass das zierliche Gretchen in der Menge untergeht. Zum anderen, weil die Kamera gerne zickt und Übersichtlichkeit verweigert. Sinkt Gretchens Lebensbalken gen null, hilft eine kräftige Umarmung. Beherzt springt die Hexe ihrem Beschützer in die Arme, der sie ein Weilchen durch die Gegend schleppt. Durch den Körperkontakt füllt sich ihre Lebensenergie wieder. Absurde Idee, aber witzig! Bedauerlich nur, dass Gretchens KI eher Marke »grenzdebil« ist. Hin und wieder lässt die eigentlich mächtige Hexe ein paar Zauber vom Stapel, die meiste Zeit steht sie aber nutzlos im Weg. Lediglich die Zauber, die man ihr auf Tastendruck selbst befiehlt, hauen richtig rein.

Außerdem zerlegt es Heinrich im Gemenge des öfteren. Der Held wird in der Leibesmitte zerschnitten, explodiert in tausend Fleischfetzen oder ihm werden die Beine weggebrochen. Das ist wahrlich nichts für Zartbesaitete. Aus einer so prekären Lage rettet ihn nur wildes Hämmern auf die A-Taste; denn daraufhin fügen sich die Körperteile wieder zusammen. Je übler er zugerichtet wurde, desto mehr wertvolle Zeit geht dabei flöten. Zeit, in der sich der Widersacher seelenruhig Gretchen widmen kann. Zefix, Daumenkrampf! Aber trotzdem

schauf's einfach abgefahren aus. Eine noch coolere Optik bieten da nur die Bosskämpfe gegen Gretchens Hexenkameradinnen. Die haben in der Zwischenzeit nämlich auch neue Körper bekommen und tauchen als monströse Eisschlangen auf, als knöcherne Lolita-Hexen und als feurige Walküren in flammenden Streitwägen. Was toll aussieht, endet jedoch nicht selten in Frust – denn jeder dieser Bosskämpfe läuft gleich ab. Zuerst die Oberhexe beharken, bis ihr die Lebensenergie ausgeht, um ihr anschließend in nervigen und zeitlich viel zu knapp bemessenen Quicktime-Reaktionstests den Rest zu geben. Rätsel, Taktiken, Strategien: weit und breit nicht in Sicht. Wie auch beim ganzen restlichen Gameplay. Das führt auf Dauer dazu, dass Langeweile aufkommt. Schade, dass die sonst so genialen Ideen der Entwickler hier offensichtlich ihr Ende gefunden haben. Im Grunde macht »Knights Contract« somit nur wenig anders oder besser als »Dante's Inferno«. Wer daran schon seine intelligenzallergische Freude hatte, sollte die Hexe und ihren Ritter unbedingt auf ihrer skurrilen Reise begleiten.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Ein Spiel muss mich durchweg unterhalten – und das nicht nur seines Designs wegen. Das hier bietet tolle Gameplay-Ansätze, verrennt sich dann aber in repetitivem Gekloppe. Für mich eindeutig zu wenig Abwechslung. Ich gebe 7.0

Knight's Contract

GRAFIK

Technisch schwach, dafür mit kuriosen Design-Ideen

6

SOUND

Gute, jedoch nur englische Sprecher, Musik ist top

8

STEUERUNG

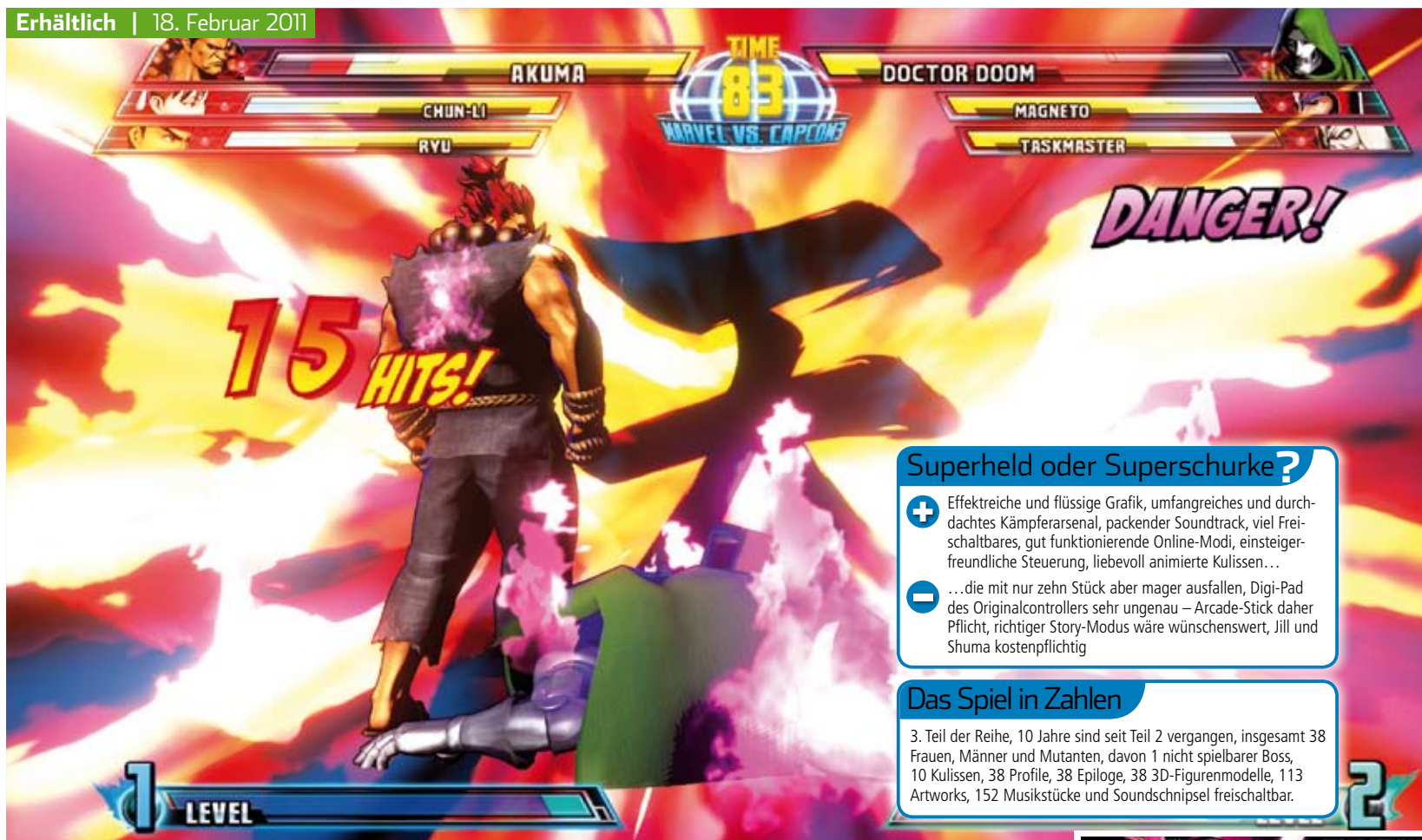
Leicht erlernt, fordert dank zahlreicher Kombos aber auch Genre-Experten

8

Unterhaltsames Hack 'n' Slay mit aberwitzigen Ideen. Für Genre-Fans trotz einiger Schwächen eine Empfehlung.

7.6 von 10

Erhältlich | 18. Februar 2011



Superheld oder Superschurke?

- +** Effektreiche und flüssige Grafik, umfangreiches und durchdachtes Kämpferarsenal, packender Soundtrack, viel freischaltbares, gut funktionierende Online-Modi, einsteigerfreundliche Steuerung, liebevoll animierte Kulissen...
- ...die mit nur zehn Stück aber mager ausfallen, Digi-Pad des Originalcontrollers sehr ungenau – Arcade-Stick daher Pflicht, richtiger Story-Modus wäre wünschenswert, Jill und Shuma kostenpflichtig

Das Spiel in Zahlen

3. Teil der Reihe, 10 Jahre sind seit Teil 2 vergangen, insgesamt 38 Frauen, Männer und Mutanten, davon 1 nicht spielbarer Boss, 10 Kulissen, 38 Profile, 38 Epiloge, 38 3D-Figurenmodelle, 113 Artworks, 152 Musikstücke und Soundschnipsel freischaltbar.

MARVEL VS. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

kurz&knapp

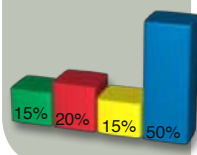
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom
Japan
Preis | ab 50 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Traumhaftes, in jeder Hinsicht einschlagendes Duett von Capcom und Marvel.

das ist drin

- Tornado-Claw
- Shoryuken
- Thunderstorm
- Ultra-Kombo



Zwei umfangreiche Welten, ein durchschlagendes Erlebnis.

Wolverine wetzt die Adamantiumklingen. Chris Redfield lädt die Schrotflinte durch. Ryu strafft sein Stirnband. Dann heißt's: Fight! Ja, nach zehn Jahren des Wartens ziehen Capcoms Ikonen endlich wieder zusammen mit Marvels Superhelden in bester »Street Fighter«-Manier in die Schlacht. Zwar wieder nur, um Weltenvernichter Galactus zur Strecke zu bringen, aber egal. Denn nach hunderten von K.O.-Siegen und schmerzenden Daumen wird klar: Das Warten hat sich gelohnt! 37 durchdachte Charaktere, pfeilschnelle Action, umwerfende Grafikeffekte und ein anspruchsvolles Kampfsystem schlagen voll ein – zumindest fast immer. Aber der Reihe nach...

Mit 19 Kämpfern auf Capcoms und 18 Helden auf Marvels Seite ist so ziemlich alles abgedeckt, was in beiden Universen Rang und Feuerball hat. »Final Fight«-Straßenklopfer Mike Haggar zum Beispiel hämmert sein Gegenüber mit kräftigen Nahangriffen in den Staub. »Mega Man X«-Kumpane Zero überrascht mit pfeilschnellen Laserschwert- und Buster-Kanone-Angriffen. Und »Spider-Man« – um nur drei Redaktionsfavoriten zu nennen – spinnt sein Gegenüber ein, um es dann genüsslich weich zu prügeln. Kurz gesagt: Jede Figur spielt sich unterschiedlich, jeder Charakter besitzt Genre-üblich

Vor- und Nachteile. Muskelprotz Hulk etwa teilt zwar kräftig aus und steckt ordentlich ein, seine Attacken sind dafür vergleichsweise langsam und nur auf kurze Distanz wirksam. Anders »Street Fighter«-Veteranin Chun-Li: Raubkatzenartig schwingt sie sich durch die Arena und bearbeitet ihren Gegner mit leichten, dafür blitzschnellen Tritten. Entsprechend verwundet's kaum, dass viele Stunden vergehen, bis man das für den eigenen Stil richtige Team zusammengestellt hat. Team zusammenstellen? Richtig gelesen. Anders als bei »Street Fighter« und Co. kämpfen hier nämlich stets drei Kämpfer pro Seite und betonen damit angenehm die taktische Finesse. Während sich eine Figur im Ring schlägt, sitzen die anderen – mit der LB- und RB-Schultertaste jederzeit abrufbereit – auf der Ersatzbank. Praktisch: Wer eine der Schultertasten nur kurz antippt, ruft den passenden Gefolgsmann lediglich für eine gezielte Spezialattacke in die Arena. Vor allem als Rettungsanker und für Kombos eine gern gesehene Unterstützung. Ebenfalls praktisch: Solange der Kämpfer im Off ausharrt, regeneriert er den roten Teil seines Energiebalkens am oberen Bildschirmrand. Speziell gewiefte Taktiker wissen davon zu profitieren.

Einsteiger hingegen werden vor allem den neuen »Easy Mode« schätzen. Statt mit teils komplizierten



Luftige Aerial-Kombos: Erst den Gegner mit der X-Taste in die Luft befördern, dann hinterherspringen und weiterkloppen – das fetzt!

Und außerdem?

- 47 anspruchsvolle Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpunkte, 555 davon sind Online-Spielern vorbehalten
- Online-Tournament-Modus für insgesamt acht Teilnehmer, die den Sieger im KO-Verfahren in 1-gegen-1-Duellen ermitteln
- Keine Demo-Version geplant
- Weitere Kämpfer sollen in Form kostenpflichtiger Download-Inhalte folgen



1

✖ Balle deine Faust

38 ZU VERMÖBELNDE VISAGEN

Mit insgesamt 38 Kämpfern sollte der Bedarf von Capcom- und Marvel-Anhängern gleichermaßen befriedigt werden. Doch wer kloppt überhaupt ab Werk alles mit? Auf Capcoms Seite sind dabei: Sir Arthur, Nathan Spencer, Ryu, Chun-Li, Crimson Viper, Zero, Tron Bonne, Morrigan, Felicia, Chris Redfield, Albert Wesker, Dante, Trish, Viewtiful Joe, Amaterasu, Mike Haggar und Akuma. Für Marvel steigen in den Ring: 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, Taskmaster, Phoenix sowie der nicht-spielbare Endboss Galactus.



3

✖ Battle Points

PUNKTE, DIE EINSCHLAGEN

1 Für jeden Kampf, für jede Mission, selbst für jede Trainingseinheit gibt's sogenannte »Battle Points«, kurz »BP« und zu Deutsch »Kampfpunkte«. Sie dienen als virtuelle Währung und sollen den Spieler motivieren, allerhand Extras freizuschalten. Zur Verdeutlichung: Wer den Arcade-Modus durchspielt, sackt satte 2.000 Punkte ein – und schaltet so »Street Fighter«-Bösewicht Akuma frei.

2 Doch damit nicht genug. Für 4.000 Punkte steigt Marvel-Held Sentinel in den Ring. »Darkstalkers«-Blauhäuter Hsien-ko gibt's für 6.000 Punkte, Oberschere Taskmaster für fordernde 8.000 Punkte. Weitere Kämpfer wie Jill Valentine und Shuma Gorath schlagen dagegen als kostenpflichtiger Download-Inhalt auf. Galactus ist leider nicht spielbar.

3 Noch Punkte übrig? Dann lohnt ein Blick in die Galerie. Hier kannst du zu jedem Kämpfer zusätzliche Profilinformationen, detaillierte 3D-Modelle und schicke Artworks freikaufen. Immer noch nicht genug? Dann horte weitere Punkte und spar schon mal auf den mitreißenden Elektro-Rock-Soundtrack und die japanischen Originalstimmen.

2



Halbkreisdrehungen und drei der Angriffstasten beschwört man Spezialattacken hier mit nur einem Tastendruck herauf. Und sei dir sicher, du willst Spezialangriffe ausführen: Sind diese doch unerlässlich im Duell gegen die kecke Gegner-KI im Arcade-Modus. Gleiches gilt für die spektakulären Ultra-Kombos: Mit jedem eingesteckten und ausgeteilten Treffer füllt sich die Ultra-Leiste am unteren Bildschirmrand bis maximal Level fünf. Via LT-Schultertaste oder gleichzeitigem Drücken der Taste für einen mittleren und einen starken Angriff starten die Helden sodann eine vernichtende, oft kampfscheidende Kombo-Attacke: »Okami«-Wolf Amaterasu beispielsweise entfesselt eine Flutwelle an Blitzen, während »Devil May Cry«-Heroe Dante gefühlte 1.000 Mal auf sein Gegenüber einhackt – grandios! Das Einstudieren solcher Angriffe lohnt also.

Nicht zuletzt der optischen Extase wegen. Leichtfüßige Animationen, plastischer Comic-Look und ein Effektfeuerwerk, das seinesgleichen sucht – was Capcom mit der bereits in »Resident Evil 5« und »Lost Planet 2« eingesetzten »MT Framework Engine« anstellt, treibt Liebhabern gezeichneter Action die Tränen in die Augen. Und ist so epileptikerfeindlich, dass das Spiel vor Beginn eine Warnung ausspricht. Und da das Geschehen auf einer 2D-Schiene abläuft,

leiden weder Übersichtlichkeit noch Spielbarkeit. Klasse! Ebenso rufen die zehn Kulissen Begeisterung hervor. Vor allem Retro-Fans werden bedient, etwa mit einer auf Hochglanz polierten Interpretation des schaurig-schönen »Demon Village« aus »Ghouls 'n Goblins«.

Weniger großartig dagegen, dass manch Charakter deutlich zu mächtig ausfällt; allen voran Wolverine und Sentinel. Wer regelmäßig mit einem der beiden Mission zu bewältigen: Während die ersten drei von zehn Aufgaben für jede Figur leicht ausfallen, braucht ein »Hyper Combo Cancel« schon mehr Übung. Bereitet dafür aber auch prima für die harmonisch funktionierenden Ranglisten- und Tournament-Kämpfe im Online-Modus für bis zu acht Teilnehmer vor.

Auch der Umfang an Modi schlägt nur bedingt ein. Neben dem klassischen Arcade-, Trainings- und Versus-Modus gibt's noch eine knackig schwere Mission zu bewältigen: Während die ersten drei von zehn Aufgaben für jede Figur leicht ausfallen, braucht ein »Hyper Combo Cancel« schon mehr Übung. Bereitet dafür aber auch prima für die harmonisch funktionierenden Ranglisten- und Tournament-Kämpfe im Online-Modus für bis zu acht Teilnehmer vor. Zudem fesseln die durch Kämpfe verdienten Battle Points tagelang – sie nämlich braucht's, um an den üppigen Freischaltkram zu gelangen. Über die Abstinenz eines richtigen Story-Modus lässt sich daher gerne hinwegsehen.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Fetzigste Prügeleien, abgedrehte Kämpfer, cooler Look. Was will man mehr? Nun, eine bessere Kämpferbalance zum Beispiel; und mehr Szenarien. Und vor allem keine Bezahl-Inhalte, die das Spiel erst nach und nach komplettieren. Ich gebe 8.6

Marvel vs. Capcom 3

GRAFIK

Effektreich, flüssig und sehr detailverliebt

9

SOUND

Fetziger Soundtrack, japanische Stimmen freischaltbar

9

STEUERUNG

Voll konfigurierbar und einsteigerfreundlich

9

Knapp von der hauseigenen »Street Fighter«-Konkurrenz geschlagen. Für Beat-'em-Up-Fans dennoch ein Muss!

8.8 von 10

Erhältlich | 11. Februar 2011

Testfahrt oder Bestzeit?

- +** Großer Fuhrpark, detaillierte Automodelle, tolle Weitsicht, zwei riesige Inseln: Ibiza und O'ahu, gigantischer Online-Modus, viel Freischaltbares, kaum Ladezeiten
- Leblose Umgebung, schwache Synchrosprecher, Kollisionsphysik manchmal frustrierend, nur zwei Radiosender, fades Figurendesign



kurz&knapp

Hersteller | Namco

Bandai

Entwickler | Eden Games

Preis | ab 60 Euro

Genre | Rennspiel

Spieler | 1 - hunderte (1 - 8 in Rennen)

Xbox Live | ja

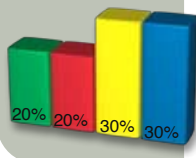
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Rennspiel mit MMO-Anleihen und zwei riesigen, frei erkundbaren Spielwelten.

das ist drin

- Moneten
- Gummi
- Abgase
- Geschwindigkeit



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Weil man scharfen Kurven nicht widerstehen kann...

Ein weiterer Tag im Paradies. Der McLaren 10 MP4-12C gehört noch immer zu den Favoriten, und der Villa am Strand hat sich mittlerweile eine Luxus-Yacht hinzugefügt. An Geld mangelt es weiß Gott nicht. Vorhin noch das Gesicht beim plastischen Chirurgen der Idealform angepasst, auf dem Rückweg zur Luxusbehaugung ein Dutzend Designerhosen eingekauft – so lässt sich's leben. Aber genug der Tagebucheinträge. Zeit, die neuen Offroad-Wege im Insel-Innen mit ein paar Freunden unsicher zu machen.

DIE WELT ALS SPIELPLATZ

Teil Zwei des Offene-Welt-Racers von Eden Games mag im Offline-Modus nett sein und dank abwechslungsreicher Erfolge sogar eine gewisse Langzeitmotivation bieten – wirklich auftrumpfen kann das arcadelastige Rennspiel mit Simulations-Elementen hingegen erst im Online-Mehrspieler-Modus. Wirkt die Welt in der von einer eher mäßigen Story angetriebenen Kampagne noch steril, unbelebt und menschenleer, kommt online dank dutzender gleichzeitig umherflitzender Xbox-Live-Spieler plötzlich glaubhaftes Insel-Feeling auf. Bestand die einzige Kommunikation zuvor aus ungewollt komischen, von amateurhaften Sprechern vertonten Dialogen mit KI-Statisten, so trifft man sich nun mit anderen Spielern in Clubhäusern, spielt Poker und führt via Headset angeregte Gespräche über die

angesagtesten Routen der beiden Spielwelten – in diesem Fall die Inseln Ibiza und das hawaiianische O'ahu. In den meisten Fällen fordert man jedoch andere zu hitzigen Wettrennen heraus. Das läuft dann in der Regel so ab: Ganz lässig kurvst du die Inselpfade entlang, folgst der Marschrichtung einer just erspähten Racer-Kolonie, um zu schauen, wo sie dich hinführt. Doch dann steigt mal wieder so ein Idiot voll in die Eisen; benimmt sich wie der letzte Pöbel; meint, er hätte mehr PS unter der Haube. Also zeigt du ihm die Lichthupe – schon kann das Kräftermessen beginnen. Kinderleicht. Und gleichzeitig der einzige Moment, in dem du kurze Ladezeiten in Kauf nehmen musst.

ANDERE AUTOS, ANDERE SITTEN

Doch nicht nur klassische Kopf-an-Kopf-Rennen für bis zu acht PS-Irrer sind möglich. Auch Zeit-, Eliminations- und sogenannte Radarfallen-Matches sorgen für Nervenkitzel. Bei Letzteren ist der Name Programm: Kräftig auf die Tube drücken, um so schnell wie möglich geblitzt zu werden. Ganz neu im zweiten Teil: der aus »Need for Speed« entwendete »Cop«-Modus. Hier jagen Gesetzeshüter Geschwindigkeitssünder – zu acht der Wahnsinn! Schade hingegen, dass außer abgekupferten kaum eigene Ideen eingebracht wurden. Einzig die überarbeiteten Clubrennen bringen etwas frischen Wind in die Sache. Dort treten zwei Clubs in

einer Reihe von Renndisziplinen gegeneinander an, verwetten ihr Geld auf selbst abgesteckten Strecken und stauben, wenn's gut läuft, besonders seltene Flitzer, wie den 700 PS starken Gumpert Apollo Sport, ab. Aber auch darüber hinaus gelingt es dem Spiel, die Motivation mit unzähligen Freischalt-Extras aufrechtzuerhalten. Lange Rede, kurzer Sinn: Wer Rennspiele liebt und sich gerne via Xbox Live austobt, wird hiermit wochenlang prima unterhalten.

Max Trautmann

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Nüchtern betrachtet setzen die Entwickler wo immer es geht auf bewährte Traditionen, versuchen diesen jedoch mehr Feinschliff zu verpassen – was oft gelingt. Dass es aber nur zwei Radiosender gibt, kann ich nicht verzeihen. Ich gebe 8,0

Test Drive Unlimited 2

GRAFIK

Tolle Fahrzeugmodelle, riesige, jedoch zu leblose Spielwelt

7

SOUND

Fetter Motorsound, aber amateurhafte Sprecher und wenig Radiosender

6

STEUERUNG

Frei konfigurierbar, gelungene Mischung aus Simulation und Arcade

8

Erfindet das Rad nicht neu, läuft online aber erneut zur Höchstform auf und kann auch offline dank riesigem Umfang überzeugen.

8.2 von 10



Erhältlich | 9. Februar 2011



Matroschka oder Magermodell-Barbie?

- +** Originelles, sehr charmantes Design, klasse 1920er-Jahre-Flair, logische Puzzles, mindestens 7 Stunden Spielzeit, 17 mittelschwere Erfolge für 200 Gamerpoints, gute deutsche Bildschirmtexte
- Gelegentlich kleine Grafikruckler, Kamera manchmal uneinsichtig



kurz&knapp

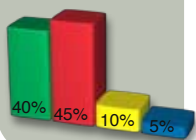
Hersteller | THQ
Entwickler | Double Fine
Preis | 1.200 Microsoft Points
Genre | Puzzle-Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Abgedrehtes Abenteuer vom Monkey-Island-Kopf – musst du gespielt haben!

das ist drin

- Stapeln
- Rätseln
- Erkunden
- Furzen



STACKING

Egal, was die Entwickler geraucht haben: Ich will auch!

Wo Tim Schafer draufsteht, ist Genialität drin. Auch für das neueste Puzzle-Abenteuer des »The Secret of Monkey Island«-Miterfinders hat diese Faustregel Gültigkeit. Vorweg: Statt Menschen spielen hier Matroschkas die Hauptrolle. Genau, diese russischen Holzpuppen, die sich in der Mitte öffnen lassen und in ihrem Inneren kleinere Ebenbilder ihrer selbst verstecken. Genau solch eine Puppe ist Charlie, der jüngste Sprössling der Blackmoore-Familie. Als sein Vater verschwindet, gerät seine Sippe schon bald in Geldnot. Um die Schulden begleichen zu können, packt sich Bösewicht Baron Charlies vier Geschwister und zwingt sie zum Kohleschaufeln. Charlie selbst ist für diese Kinderarbeit aber noch zu klein. Sowieso hat er jetzt Wichtiges zu tun: seine Familie befreien, Puzzles lösen und nebenbei gleich noch die Kinderarbeit abschaffen.

HEUTE SCHON GEFURZT?

Voller Ehrgeiz zieht Charlie aus der Verfolgerperspektive durch die herrlich kreative Miniaturwelt. Stecknadeln, Golfbälle und andere Alltagsgegenstände erscheinen übergroß und zieren den Lebensraum der kleinen Puppen. Insgesamt bereist Charlie fünf unterschiedliche Abschnitte. Jeder einzelne davon bis ins kleinste Eck detailliert ausgestaffiert und mit spaßigen Aufgaben versehen. Beispiel Bahnhofs-Viertel: Um Bruder Albert zu

befreien, gilt es, die Gilden-Mitglieder der Zugsgesellschaft aus einer Lounge zu bewegen und den andauernden Streik zu beenden. Doch wie heraustreiben? Hierfür greift Charlie auf seine besondere Fähigkeit als Matroschka zurück: das Stapeln. Hinter eine herumstehende Puppe stellen, Y-Taste drücken und schon springt Charlie in diese Puppe und kontrolliert sie – vorausgesetzt, sie ist eine Stufe größer als er. Interessant vor allem die individuellen Fähigkeiten der Puppen: Mit manchen verscheucht Charlie andere Figuren, mit anderen kann er umherfliegen, wieder andere furzen. Letzteres dient übrigens zur Lösung beschriebener Aufgabe: Ein Methan-Ausstoß in den Lüftungsschacht, und schon evakuieren die Gilden-Mitglieder den Raum – Puzzle gelöst, kräftig gelacht. Genau wegen solch skurrilem Humor liebt man Schafer!

JETZT STACKT'S GLEI'!

Zwar findet Charlie in der Regel schnell die passende Lösung und hat sein Abenteuer schon nach rund drei Stunden beendet. Die wirkliche Herausforderung liegt allerdings im Bewältigen der bis zu fünf Lösungswege pro Aufgabe. Statt des Flatulenz-Angriffs hätte beispielsweise das Aufschrauben des Lüftungsschachts mit einer Mechaniker-Puppe ebenfalls zum Ziel geführt. Wer nicht weiterkommt, lässt sich per RB-Schultertaste den Lösungsweg anzeigen oder holt sich Tipps im Pausenmenü. Des Weiteren locken

kreative Minispiele, alle Puppen auszuprobieren.

»Stacking« bietet mindestens sieben Stunden fantastische Unterhaltung. Nicht zuletzt der hübsche Stummfilm-Stil der 1920er-Jahre, samt Dioramen, klassischer Musik und Sepia-Filtern, verzaubert und trägt zum einzigartigen Charme des Spiels bei. Gelegentliche Ruckler und die träge Kamera stören da kaum. Aber das ist Gemecker auf hohem Niveau!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Der Wahnsinn, Schafer's neues Game bringt mittels Textkarten und anderen Stummfilm-Elementen echten Nostalgie-Flair auf die Konsole. Und sieht dabei nicht nur klasse aus, sondern spielt sich auch ganz hervorragend. Ich gebe 8.7

Stacking

GRAFIK

Charmante und hübsche Figuren wie auch Kulissen

9

SOUND

Passender Soundtrack, fehlende Sprachausgabe passt zum Stummfilm-Flair

8

STEUERUNG

Zuweilen schwammig – stört aber kaum; schnell erlernt

8

Nach »Limbo« und »Braid« der nächste Pflichtkauf für Liebhaber von Live-Arcade-Spielen.

8.9 von 10

Erhältlich | 25. Februar 2011

Graue Maus oder bunter Hund?

- +** Tolle Präsentation, überzeugender Grafikstil, vielfältige Aufgaben, witzige Zwischensequenzen, Musik passt sich dynamisch dem Geschehen an, gute Eindeutschung der Gags und Texte
- Fehlende Sprachausgabe, kein richtiger Koop-Modus, wer den ersten Teil für Wii bereits kennt, sollte nichts grundlegend Neues erwarten, zumindest auf »Normal« teils recht happige Zeitlimits



Die Polizei in Prisma City ist auf Haus-Umfärber nicht gut zu sprechen und nimmt entsprechend flott die Verfolgung auf.

Und außerdem?

■ Mehrspieler-Modus mit verschiedenen Spielvarianten für bis zu vier Farbfans an einer Konsole; der Bildschirm wird dann in vier gleich große Sichtfenster aufgeteilt ■ Wahlweise Anzeige in stereoskopischem 3D

Das Spiel in Zahlen

2 Schwierigkeitsgrade: Leicht und Normal, 11 Level, 25 Erfolge für das Abschließen von Spielabschnitten und Bewältigen von Spezialaufgaben, 1 Bösewicht, 2 Helden, 1 Stadt, Mehrspieler-Modus für bis zu 4 Spieler.

kurz & knapp

Hersteller | THQ

Entwickler | Blue Tongue

Preis | ab 45 Euro

Genre | Jump 'n' Run

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

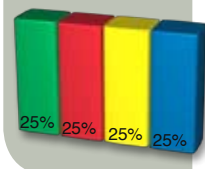
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Schönes Jump 'n' Run, das mit innovativer Optik und cleveren Farbspielereien glänzt.

das ist drin

- Blau
- Rot
- Gelb
- Schwarz



DE BLOB 2

Neue Farben braucht das Land!

Eigentlich sollten die Bewohner von Prisma City damit beschäftigt sein, gemächlich zur Wahlkabine zu marschieren, um ihren neuen Bürgermeister zu wählen. Doch anstelle von guter Laune und strahlendem Sonnenschein bestimmt grenzenlose Leere und ein alles einlullender Grauschleier die Szenerie. Ja, lähmt die Bürger sogar so sehr, dass sie ihre Behausungen scheinbar nicht verlassen können. Schuld an dieser Misere ist Ober-Bösewicht »Genosse Schwarz«. Er hat die einst so lebendige und bunte Metropole ihrer Farben beraubt und ist drauf und dran, sein Einflussgebiet nochmals zu erweitern. Aber wo ein Diktator, da auch ein Revoluzzer. In diesem Fall ist's der geheimnisumwobene Farbteufel und Protagonist Blob. Zusammen mit seiner fliegenden Freundin und Beraterin Pinky tritt der saugstarke Held an, um der Entfärbung von Prisma City entgegenzuwirken. Das Ziel: Genosse Schwarz von seinem teuflischen Plan abhalten und der Welt wieder einen frischen Anstrich verpassen. Doch bevor der Spieler dank leicht zugänglicher und präziser Steuerung pixelgenau in Farbtöpfe eintauchen darf, um anschließend wie Picasso zu Werke zu schreiben, gibt's erst mal eine kurze Einführung von

Weggefährtin Pinky. Danach noch schnell die Empfindlichkeit der frei justierbaren Kamera eingestellt und schon beginnt das Abenteuer.

Erstmals wird das volle Ausmaß von Genosse Schwarz' garstigem Plan sichtbar: Neben der Stadt hat man auch die Bewohner ihrer Farbe beraubt. Schlimmer noch: sie sogar eingesperrt. Das weitere Missionsziel wäre hiermit klar: die sogenannten Gräulinge von ihrem düsteren Schicksal befreien. Und zwar indem Blob die Fassaden der Häuser, in denen sie sich befinden, neu einfärbt. Die dafür nötige Technik ist schnell verinnerlicht: Per A-Taste taucht der Held in das nächstgelegene Farbbecken ein, dann die RT-Schultertaste antippen und schon saugt sich Blob mit der darin umherschwappenden Farbe voll. Jetzt nur noch losrollen und staunen, wie jedes passierte Objekt innerhalb der Spielwelt im Handumdrehen in neuem Glanz erstrahlt. Gleichzeitig merkst du, wie Erinnerungen an Kindertage wach werden. Endlich mal wieder so richtig rumsauen! Einfach großartig, nicht zuletzt, weil chillige Jazz-Musik die »Jetzt wird's bunt«-Stimmung prima unterstützt. Pfiff: Viele Objekte erfordern das Einfärben in einer bestimmten Farbe. Um die zu kreieren, muss Blob



✖ Der versteckte Flachmann

ZURÜCK IN DIE ZWEITE DIMENSION?

1 Mancherorts ist Genosse Schwarz' finsteres Werk so weit fortgeschritten, dass sogar die sogenannten Farb-Bots unschädlich gemacht wurden. Ein ziemliches Problem für den Blob, denn ohne die von ihnen produzierte Farbe findet kein Kampf gegen die graue Eintönigkeit statt. Die Lösung des Problems schlummert in der Kanalisation...

2 Hier angekommen, gilt es, die sogenannte Transformationsmaschine zu aktivieren, die wiederum die Farb-Bots regeneriert. Der Weg dorthin ist meist gespickt mit simplen Schalterrätseeln und verschiedenen Geschicklichkeitstests: Präzise getimt über ein Tintenbecken springen, garstige Gräulinge einfärben – so was eben.

3 Wieder zurück an der Oberfläche, finden sich nun Farb-Bots in verschiedensten Farben und Größen, auf die der Blob dann auch gleich mit Wonne springt und sie so zerstampft. Jetzt noch mit der austretenden Farbe vollsaugen und die Schlacht gegen Schwarz kann weitergehen.

verschiedene Farben kombinieren. Sich also etwa erst in Grün suhlen, dann in ein Becken voller Gelb hüpfen, um so schließlich ein giftgrünes Äußeres anzunehmen.

Wurden alle Fragmente eines Zielobjekts im gewünschten Farbton bepinselt, stürmen die Gräulinge heraus. Letzter Schritt: Die Stadtbewohner glücklich stimmen. Dazu einfach einen Bürger mit der Kombination aus LT-Schultertaste und A-Taste anvisieren, ihn so mit Farbe bespritzen – voilà. Aufgabe erfüllt, 60 Sekunden aufs Zeitkonto, auf zu neuen Taten!

Richtig gelesen, Zeit, um sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen, bleibt hier keine. Jeder Level muss innerhalb vorgegebener Minutenangaben abgeschlossen werden. Stört anfangs wenig, bringt Genre-Neulinge in späteren Levels jedoch gehörig ins Schwitzen. Aber keine Sorge: Wer auf den einfachen Schwierigkeitsgrad wechselt, sollte mit dem nun großzügigen Zeitlimit keine Probleme mehr haben. Schade nur, dass ein Umschalten auf »Leicht« nicht innerhalb der Mission möglich ist. Apropos Missionen: Neue Aufträge werden in der Spielwelt durch sogenannte Herausforderungssymbole gekennzeichnet. Eine fast ebenso wichtige Rolle spielen die Inspirations-Objekte. Letztere sind vergleichbar mit den Münzen aus den Hüpfklassikern der »Mario«-Reihe und stellen die Währung im Spiel dar. Genügend zusammen, kann Blob sie in

Läden gegen Extraleben, eine verbesserte Farb-Aufnahmefähigkeit und weitere nützliche Extras eintauschen. Doch abseits der Münzen-Sammelei erinnert noch mehr an Nintendos Klempner-Hit: In bestimmten Arealen haben sich die farbpendenden Farb-Bots in den Untergrund verkrochen. Also rein in den Gulli, um dort nach der sogenannten Transformationsmaschine zu suchen. Sie nämlich reaktiviert die umher wandernden Farbspender. In der Unterwelt angekommen, wechselt die Perspektive zur Freude aller Retro-Fans in die Seitenansicht. Insgesamt bietet »de Blob 2« über 100 dieser horizontal scrollenden 2D-Level, was der Abwechslung spürbar gut tut.

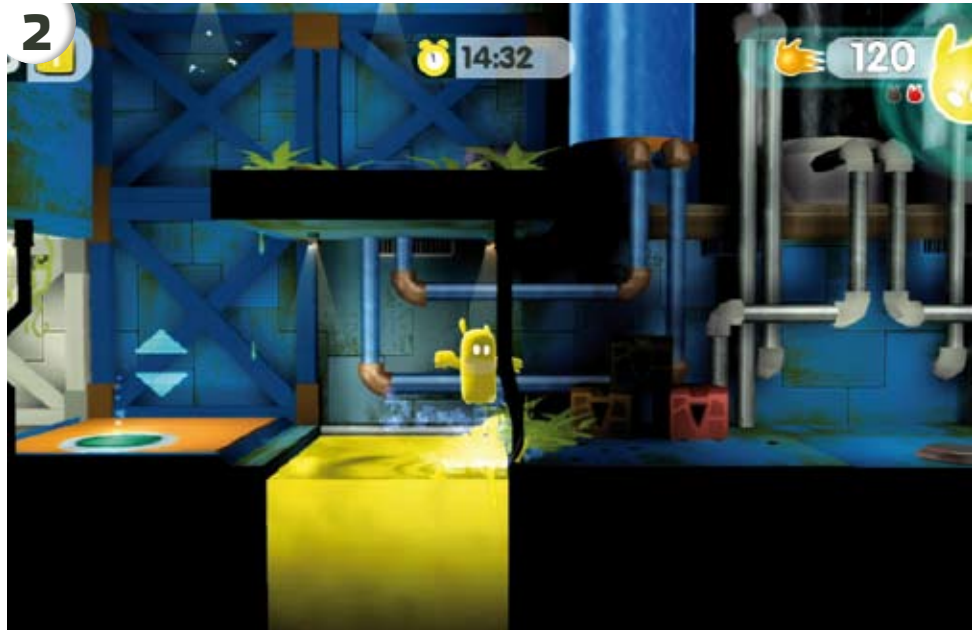
Wieder an der Oberfläche von Prisma City angekommen, tun sich meist neue Probleme auf. Beispielsweise treten plötzlich reißende Tintenflüsse an die Stelle von idyllischen Bächen. Fällt Blob in die schwarze Suppe, ist es aus mit der Friede-Freude-Eierkuchen-Atmosphäre. Statt motivierender Klänge und knuffiger Optik gibt's nun Horrorsounds und düstere Bilder. Allerdings nur so lange, bis Blob in klares Wasser springt und so die schwarze Brühe abwäscht.

Kurzum: Es ist die schiere Vielfalt an gewieften Gameplay-Elementen, witzigen Sprüchen, drolligen Zwischensequenzen und spaßigen Aufgaben, die »de Blob 2« zu etwas ganz Besonderem machen. Ein Spiel, das Groß und Klein trotz kleiner Macken – allen voran einige recht happige Sprungpassagen –

✖ Mit Freunden malen

DER MEHRSPIELER-MODUS

Neben einem Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler – er stellt das Fassaden-Beklecken gegeneinander in den Mittelpunkt, enthält »de Blob 2« auch einen Koop-Modus. Doch motiviert's, die Story mit einem Kumpel durchzuspielen? Leider nur bedingt. Denn wie schon beim Nintendo-Klassiker »Super Mario Galaxy« steuert Spieler Zwei lediglich ein Fadenkreuz, verschießt aus dem Off Farbkleckse und hält dem Blob so Gegnerhorden vom Leib. Das macht in den ersten Minuten Laune, spätestens nach einer Stunde ist jedoch zumindest bei älteren Spielern die Luft raus. Schade. Besser wär's gewesen, wenn die Entwickler eigens auf Koop geeichte Level angeboten hätten.



für Stunden vor der Konsole versammelt. Verdient unser Geheimtipp des Monats!

Stefan Mayr

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Eines meiner Lieblingsspiele auf Wii kommt endlich für Xbox 360 – hurra! Humorvolle Figuren und liebevolles Design wissen wieder zu begeistern. Trotzdem hätte ich mir mehr Neuerungen und Überraschungen gewünscht. Ich gebe 8.2

de Blob 2

GRAFIK

Knallige Farben, scharfe Texturen, gute Kameraführung

7

SOUND

Knuffige Sounds, eingängige Musik, jedoch Blubberstimmen

7

STEUERUNG

Schnell erlernt, da auf das Nötigste reduziert

8

Faszinierender Trip in eine kunterbunte Welt, die Hüpfspiel-Fans und Farbfetischisten gleichermaßen begeistert.

8.3 von 10

Erhältlich | 3. März 2011



Klitschko oder Kirmesboxer?

- +** Präzise Steuerung, aus der Distanz fast fotorealistische Grafik, motivierender Karriere-Modus, tolle Lizenzmelodien, eigene Musik verwendbar, deutsche Texte, atmosphärische Sprachausgabe mit ESPN-Sprechern,...
- ...die ihr Know-how leider nur auf Englisch zum Besten geben, meist lange Ladezeiten vor jedem Kampf

FIGHT NIGHT CHAMPION

Mach mir den Rocky, Kleiner!

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Canada **Preis** | 65 Euro **Genre** | Boxsimulation
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Box-Sim im edlen Gewand. Der Champion ist zurück!

Langsam lichtet sich der vernebelte Blick, das Blut rauscht in den Ohren. Verzweifelt kämpfst du dich mittels beider Analogsticks wieder auf die wackeligen Beine. Ohrenbeißer Mike Tyson verliert aber keine Zeit und holt wütend zum Upper-cut aus. Gerade noch rechtzeitig schnellst du zur Seite und landest einen Dampfhammer-Punch voll auf die Zwölf. Die Gesichtszüge des Kontrahenten entgleisen, Blut und Schweiß spritzen. Krachend stürzt Tyson auf die Bretter, das Sprecher-Duo flippert komplett aus, der Schiri zählt nicht mal, Sieg durch K.O.! Solche Momente lassen in »Fight Night Champion« häufig die Atmosphäre überschwappen. Die detaillierte Grafik zeigt die im Kampfverlauf erlittenen Treffer Schnitte, Schwellungen, Prelungen. Und Blut, das die Hose und den Ringboden vollschmiert – Details, die den fünften Teil der Serie sehr realistisch anmuten lassen.

Auch sonst bieten sich Neuerungen: Zum Beispiel den Kampf mit nur einem Glückstreffer vorzeitig zu beenden. Der

erstmalig eingesetzte Ringrichter steht zwar manchmal im Sichtfeld, aber die clevere Kamera gleicht das Manko gut aus. Die flotte Spielmechanik erlaubt noch schnellere Schläge und Ausweichmanöver als in »Fight Night: Round 4« – Kunstpausen vor Kontern gehören der Vergangenheit an. Die Schlagsteuerung via rechtem Stick ist nun noch einsteigerfreundlicher, denn sie verzichtet komplett auf Viertelkreis-Bewegungen. Besonders gelungen: Im neuen Champion-Karriere-Modus wird mit mehr als 40 Minuten Zwischensequenzen die filmreife Geschichte des Newcomers André Bishop erzählt. Alternativ darf man nach wie vor im Legacy-Modus einen eigenen Boxer kreieren und gegen die Klitschkos und über 50 andere Szenegrößen ran. Zusätzliche Abwechslung bieten viele unterschiedliche Trainingseinheiten und Herausforderungen, beispielsweise einen Kampf nur mit der Linken zu gewinnen. Der spaßige Zweispieler-Modus rockt on- wie offline. Fazit: Der Kampf deines Lebens – zuschlagen!

Michael Moser



Wertung

Zugänglichkeit
trifft Anspruch:
Hier kommt der
wahre King im Ring.

8.8 von 10

Erhältlich | 11. Februar 2011



Leuchte oder nasses Streichholz?

- +** Unterhaltsame und zum Teil sehr fordernde Denk- und Geschicklichkeitstests, Gruppenübungen möglich, tägliche Aufzeichnungen des Gehirnalters
- Grafisch nichts Besonderes, Bewegungserkennung mit Kinect funktioniert nicht immer optimal, Spiele in den Gruppenübungen nicht frei wählbar, auf Dauer fehlt die Herausforderung

DR. KAWASHIMAS KÖRPER- UND GEHIRNÜBUNGEN

Wie alt ist dein Gehirn?

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Namco Bandai **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Denkspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Teste dein Gehirnalter in 20 verschiedenen Denk- und Koordinationsübungen mit Kinect.

Möchtest du herausfinden, wie alt dein Gehirn wirklich ist? Dazu stehen dir hier komplexe Übungen in Mathematik, Logik, Reflexe, Gedächtnis und Körperübungen bevor. Hirn-Hand-Koordination ist das Stichwort. Denn bei diesem Kinect-Game musst du nicht nur die richtige Lösung im Kopf haben, sondern sie auch körperlich umsetzen. Was einfach klingt, ist in den 20 Übungen dieses Denkspiels eine echte Herausforderung. Da geht es zum Beispiel darum, zwei Rechenaufgaben zu lösen und mittels Armbewegungen anzuzeigen, ob das eine Ergebnis größer, kleiner oder gleich dem anderen ist. Ein andermal müssen wie beim Hüpfspiel »Hinkelkästchen« farbige Felder in der richtigen Reihenfolge abgehüpft werden. Wer danebenspringt, hat verloren. Knifflig! Da wundert es dann kaum, wenn die Messung des Gehirnalters anhand dieser Übungen einen Wert von 60 und darüber ausspuckt. Das ist vielleicht wenig realistisch, motiviert aber durchaus zu Verbesserungen. Leider liegt genau hier das Problem: Je öfter man die Übungen durchführt, desto einfacher fallen sie einem logischerweise. Und das geht schneller, als man denkt. Bereits nach einer guten

Woche erzielt man nur noch Gehirnalter-Werte im rosigen 20er-Bereich. Die Motivation lässt nach – zumindest im Einzelspieler-Modus. Download-Inhalte? Sind aktuell nicht geplant.

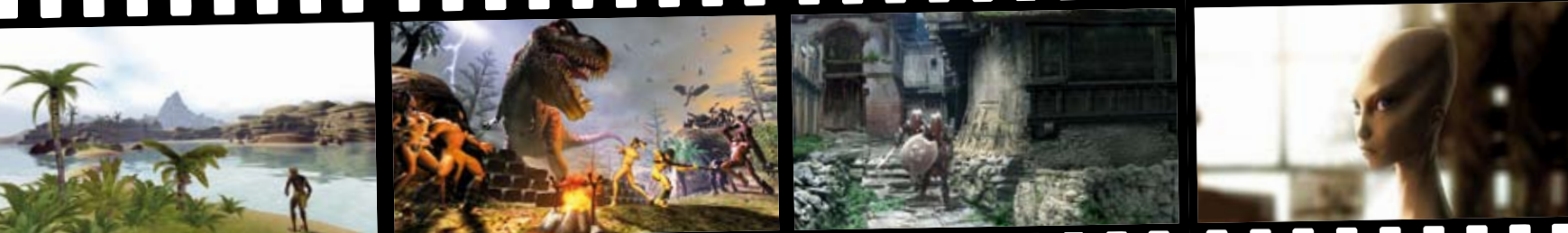
Zum Glück dürfen in der Gruppenübung aber bis zu vier Spieler ran – jedoch nur offline an einer Konsole. Simultan geht's maximal zu zweit rund, konkurrieren drei oder vier Spieler, wird nacheinander gespielt. Am Ende kürzt das Game den Streber mit dem jüngsten Gehirn. Einfach, aber spaßig, denn irgendwer ist immer der »Senior« der Gruppe. Für ein reines Partyspiel ist der Anspruch der Übungen dagegen eindeutig zu hoch, da ist pure Konzentration gefragt. Und wer ist das schon mit fünf Bier plus Party-Nudelsalat intus? So richtig will sich dieses Game in keine Sparte einreihen. Schade!

Sabine Vogel

Wertung

Am Anfang unglaublich schwierig und fordernd – auf Dauer wird's einfacher und damit fällt die Langzeitmotivation.

6.8 von 10



SPIELE IM NIRVANA

Spiele gibt's, die gibt's gar nicht. Sie sind wie der mystische Yeti; der Schneemensch, der angeblich in den verschneiten Regionen des Himalaja hausen soll. Diese Spiele werden angekündigt, zeigen sich kurz – mal mit einem Trailer, manchmal sogar auf einer Messe-Präsentation. Dann jedoch verschwinden sie spurlos; und tauchen auch nicht mehr auf, schon gar nicht in den Auslagen der Elektronikmärkte.

Ein Videospiel auf den Weg zu bringen ist eine schwierige Angelegenheit. Denn alleine die Ideenfindung, die Konzeption und die Planung der Entwicklungsabläufe kosten Unmengen an Zeit und Aufwand. Von der einfachen Idee »Hey, lass uns ein Spiel über einen Mutanten mit Superkräften machen« bis hin zum fertigen Game dauert es viele Monate, wenn nicht Jahre. Autoren müssen die komplette Story zu Papier bringen, Konzeptzeichner Szenarien, Charaktere und Waffen entwerfen, Level-designer und Programmierer daraus begehbare Welten konstruieren und Audio-Künstler sowie Synchronsprecher müssen sich darum kümmern, dass sich das Gebotene auch noch einzigartig anhört. Und dann gibt's da noch die Projektleiter, Designer und Produzenten, die ständig dafür Sorge tragen müssen, dass alle Komponenten ineinandergreifen und das Ergebnis letztlich auch auf dem heimischen HD-Fernseher landet. Kein Wunder also, dass moderne Videospiele oft mehr Geld verschlingen als so manche Hollywood-Produktion. Und dass nicht alles, was an Videospielen die Konzeptphase übersteht und in Produktion geht, letztlich auch tatsächlich spielbar für den Endkunden ist. Oder so erscheint, wie es sich der Designer einst vorgestellt hat. Denn in jeder Phase kann solch ein Unternehmen haken, Probleme bereiten oder glanzlos scheitern.

HÖLLE, HÖLLE, HÖLLE

Schon manch Videospiel landete im Laufe der Gaming-Geschichte in der sogenannten Entwickler-Hölle. So nennen Branchen-Insider den imaginären Ort, an dem Projekte schmoren, die einfach in der Produktion feststecken. Oder aufgrund verschiedenster Umstände einen mehr oder weniger frühen Tod finden. Prominentestes Beispiel? »Duke Nukem Forever« siechte jahrelang im Fegefeuer vor sich hin. Über Jahre wurde von Entwickler 3D Realms daran gearbeitet, ohne dass es voranzugehen schien. Ein Neustart des Projektes folgte dem nächsten. Drei halbfertige »Duke Nukem Forever«-Versionen liegen derweil auf dem Spielefriedhof. Ein Erscheinungsdatum? War seit den 13 Jahren der Entwicklungszeit nicht absehbar. Nun jedoch hat der texanische Entwickler Gearbox Software den Duke aus der Hölle gerettet und will ihn, zur

Freude hunderttausender Fans, Anfang Mai dieses Jahres auf den Markt werfen.

Weniger bekannt: Der schwedische Entwickler Grin, die Macher der »Bionic Commando«-Neuaufgabe, werkelten für Square Enix an einem »Final Fantasy«-Ableger, der seit 2009 unter dem Codenamen »Fortress« in Entwicklung war. Doch Grin ging bankrott, das Studio in die Knie – und damit das Game. Nicht selten ist's auch so, dass Videospiele mitten in der Produktion mehrmals umkonzipiert werden. Manch einer erinnert sich vielleicht, dass sich Leon S. Kennedy in »Resident Evil 4« einst gegen Haken-schwingende Geister statt Las-Plagas-infizierte Sektenanhänger wehren sollte und durch ein viktorianisches Geisterschloss statt ein spanisches Hinterweltler-Dorf schlich. Ein interessantes Beispiel dafür, wie es ein prominentes Spiel in anderer Form doch noch in die Läden schafft. Doch nicht immer haben

»Wer würde schon ein Spiel produzieren, das sich voraussichtlich nur schleppend oder gar nicht verkauft.«

die Entwickler ein so glückliches Händchen. Immer wieder kommt es vor, dass das Studio selbst, oder auch der Hersteller, die Entwicklung aus markttechnischen Aspekten oder eben Qualitätsgründen einstellt. Denn wer will schon ein Spiel produzieren, das sich voraussichtlich nur schleppend oder gar nicht verkauft? So geschehen beim seit 2007 in Produktion befindlichen Taktik-Shooter »Command & Conquer: Tiberium« – Preview in 360 Live 02/08 –, bei dem der Spieler mit einem Trupp GDI-Soldaten gegen NOD-Krieger und Aliens kämpfen sollte. Ein erster Blick machte Fans neugierig, dann aber skeptisch. Würde ein Taktik-Shooter im »Command & Conquer«-Universum funktionieren? Die Antwort darauf bleibt offen. Denn am 30. September 2008 gab Electronic Arts bekannt, dass »EA die Arbeit an Tiberium mit sofortiger Wirkung eingestellt hat. Das Spiel war nicht auf dem Weg, die hohen Qualitätsstandards des Teams und der Firma zu erfüllen.« Das gleiche

Schicksal ereilte den Third-Person-Shooter »Ghost«, der das »Starcraft«-Universum auf die Ur-Xbox bringen sollte. Angekündigt, dann auf Eis gelegt wurde es stiller und stiller, bis das Spiel schließlich ganz in der Versenkung verschwand.

FEUCHTE SPIELERTRÄUME

Auf diese oder ähnliche Weise fanden über die Jahre der Videospielgeschichte hinweg viele interessante Projekte den Tod, schafften es nie in Spielerhand. So mancher trauert heute noch dem nie erschienenen Third-Person-Shooter »Outcast 2« für PC und Playstation 2 nach. Ebenso viele wohl dem Playstation-3-offene-Welt-Abenteuer »Getaway 3« oder dem von EA gestoppten Steven-Spielberg-Game. Oder der angekündigten, aber nicht realisierten Strategie-Hoffnung »Dungeon Keeper 3« vom heutigen Lionhead-Gründer Peter Molyneux. Vom angedachten, PC-Online-Rollenspiel im »Halo«-Universum ganz zu schweigen. Hiervon hatten die mittlerweile geschlossenen Ensemble Studios, Entwickler von »Halo Wars«, bereits einen Prototypen verwirklicht. Erschienen ist es dennoch nicht. Viele Millionen Dollar wurden einfach in den Sand gesetzt. Doch noch trauriger ist wohl all die Kreativität und das Herzblut, das Entwickler und Produzenten in solche Games pumpen, die dann nie jemand wirklich zu sehen bekommt. Gut daher, dass manch Macher in Internet-Foren heute darüber spricht, wie es zum Aus von diesem und jenem Spiele-Traum kam. Wie Programmierer und Designer seinerzeit dachten und welchen Problemen und Herausforderungen sie sich stellen mussten, die letztlich das Ende bedingten. Auch passionierte Fans und selbsternannte Spiele-Historiker sammeln Infos zu den gescheiterten Visionen. Zum Beispiel auf Seiten wie Unseen64.com, wo Fakten, Bilder und Artikel zu derartigen Games aus dem Dunkel ans Licht gezerrt werden und sich meist anonym auch Mitwirkende in Kommentaren oder als Gastautoren zu Wort melden. Auf welche Games hast du dich einst gefreut, die aber nie erschienen sind? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.

Michael Förtsch



DIE BESTEN GAMES, DIE ES NIE GAB

Nicht jedes Spiel, das einst von Entwicklern und Herstellern erdacht und angegangen wurde, ist auch tatsächlich erschienen. Dennoch faszinieren nicht wenige dieser Games durch interessante Ideen und Konzepte. Und manch eines war seiner Zeit sogar um einiges voraus.

PROJECT OFFSET



Eine Grafik, die selbst Games wie »Uncharted 2« und »Killzone 2« blass aussehen lässt: Das war's, was »Project Offset« bieten sollte – ein Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel für Xbox 360, Playstation 3 und PC. Angesiedelt in einer Fantasie-Welt, die stark an J.R.R. Tolkiens »Der Herr der Ringe« erinnert. Und näher an die Epik der Verfilmung heranreicht als alle offiziellen Games, die es um Ring-Träger Frodo und Kumpanen gibt. Tatsächlich war das kalifornische Studio Offset Software drauf und dran, das zu erreichen. Demo- und Technik-Videos zeigen deutlich, welch fantastische Technik das Studio mit der eigens entwickelten Offset-Engine am Start hatte: In einer Belagerungsszene versuchen unzählige Orks und gigantische Trolle eine Festung zu stürmen, Felsbrocken schlagen in die Mauern, Trümmer brechen aus Wänden. Wahnsinn, wie das aussieht. Doch wird's nichts mit »Offset«. Das Studio wurde 2008 von Intel aufgekauft, das Spieleprojekt Mitte 2010 eingestellt. Wieso, warum? Offensichtlich passte das Game nicht mehr in die Firmenstrategie und wurde in der Produktion zu teuer.

LMNO



Was, »LMNO«? Diese absonderliche Abkürzung, deren tiefere Bedeutung nicht bekannt ist, bezeichnete ein Spiele-Projekt von Regisseur Steven Spielberg beim Hersteller Electronic Arts. 2005 angekündigt, war's bis 2009 in Arbeit. Wurde dann aber abrupt abgebrochen. Die Gründe liegen im Dunkeln. Angesiedelt in der Gegenwart, sollte der Spieler in »LMNO« einen Kerl namens Lincoln übernehmen, der gemeinsam mit seiner außerirdischen Begleiterin Eve von der Regierung der USA durch die ganze Welt gehetzt

wird. Fluchtsszenen Marke »Mirror's Edge«, Rollenspiel-Elemente, kleinere Rätsel, Faustkämpfe und Schusswechsel sollten geradezu filmgleich ineinanderfließen. Dazu eine fast herausragende Grafik und fotorealistische Mimik wie bei »L.A. Noire«. Aber vor allem sollte das Spiel emotional packen, festhalten und nicht mehr loslassen. Es sollte den Spieler mit Angstschweiß erfüllen, wenn FBI-Agenten die Treppe hochstürmen und Alien-Dame Eve in ihre Gewalt bringen wollen. Hätte großartig werden können.

SPLINTER CELL: CONVICTION



Ja, richtig »Splinter Cell: Conviction« erschien 2010 für Xbox 360. Aber nicht in der Form, wie's einst angedacht war. Was heute ein recht geradliniger, cooler, spielbarer Action-Film ist, sollte einst eine Art Offene-Welt-Thriller werden. Bei einem frühen Studiobesuch in Montreal sah 360 Live die erste Fassung des Agenten-Abenteuers: Darin schlägt sich ein vollbärtiger und langhaariger Sam Fisher in abgeranztem Outfit durch einen Park nahe Washington D.C., Polizisten patrouillieren, der Spieler muss sich in der Menschenmenge verstecken und kann mit Gegenständen aus der Umgebung interagieren. Etwa mit Stühlen schlagen, Bänke umwerfen und Cola-Dosen schleudern, um Wachleute in die falsche Richtung zu locken. Ein gänzlich anderes Spielkonzept. Eines, das wohl letztlich zu komplex und kompliziert wurde, weshalb das Team im Jahr 2007 komplett neu begann.

LOOSE CANNON



Als Rockstar Games 2001 »Grand Theft Auto 3« veröffentlichte, war das eine Revolution: eine offene Spielwelt, frei bege- und befahrbar, gespickt mit Missionen und skurrilen Charakteren. Aber

all das hätte es schon zwei Jahre früher geben können. Und zwar mit »Loose Cannon« für PC und Xbox vom Studio Digital Anvil, das von »Wing Commander«-Schöpfer Chris Roberts erdacht wurde. Als Gangsterjäger Ashe hätte der Spieler in einem namenlosen US-Bundesstaat mit urbanen und ländlichen Anteilen im Jahr 2016 für Ordnung gesorgt. Denn Öl- und Wirtschaftskrise machen Recht und Ordnung dort zur Privatsache. Missionen wären zum Beispiel das Ausschalten von Bandenbossen und das Eskortieren von Geldtransportern gewesen. Grund für das Aus war die Studioübernahme durch Microsoft. Das Projekt war dem Softwarekonzern zu riskant.

B.C.



Der kurze Titel »B.C.« steht für »Before Christ« – also den Zeitraum vor Christi Geburt – und ist ein 2001 von »Fable«-Macher Peter Molyneux angekündigtes Game für die erste Xbox. Angesiedelt in einem fiktiven Urzeit-Szenario sollten abwechselnd verschiedene Charaktere eines Höhlenmenschen-Stammes übernommen werden. Diese hätte der Spieler zum Sammeln von Nahrungsmitteln in die Schlacht gegen Dinos und feindliche Stämme geführt. Was es an Video- und Bildmaterial zu sehen gab, versprach viel und sah für seine Zeit grafisch famos aus. 2004 wurden die Arbeiten plötzlich gestoppt. Wieso? Dazu gibt es bis heute keine offizielle Stellungnahme. Allerdings äußerte Peter Molyneux einst, er hoffe, das Projekt irgendwann fortführen zu können.

HARKER



Düster, blutig und makaber. Das Horror-Action-Game »Harker« von Double Helix Games – einst das »MDK«-Studio Shiny – war vom Vampir-Roman schlechthin inspiriert, nämlich von Bram Stokers

»Dracula«. Entsprechend ist auch der Held des Games, Jonathan Harker, diesem entliehen, tritt im Videospiel aber als zielstrebigem Profi-Vampirkiller auf. Mit Holzpflöcken, Pistole und Kruzifix sollte der Spieler in einer Welt Ende des 19. Jahrhunderts gegen Blutsauger und deren finstere Machenschaften kämpfen. Das alles im Stil eines »Prince of Persia: Die vergessene Zeit«, gewürzt mit einer gehörigen Portion Umgebungsaction. So wäre es Harker möglich gewesen, Vampire in Fleischpressen zu stecken und in brüchige Wände zu stoßen, wo sie von Klinkersteinen erschlagen werden. Doch versetzte Konamis »Silent Hill: Homecoming« »Harker« den Todesstoß. Denn als Double Helix von Konami für den Kleinstadt-Horror angeheuert wurde, mussten sämtliche eigenen Projekte des Studios auf Eis gelegt werden.

HERO



Der US-Entwickler und Hersteller Midway schloss im Juni 2010 aufgrund eklatanter Finanzprobleme seine Tore. Und damit waren auch mehrere Studios von Schließungen und deren aktuelle Games-Projekte von einem Sturz in die Entwickler-Hölle betroffen. Eines davon ist »Hero«, ein Game, in dem der Spieler nach Online-Rollenspiel-Manier einen ganz eigenen Superhelden mit individuellem Aussehen und Superkräften entwickelt und durch eine offene, postapokalyptische Welt steuert. Ob fliegender Superman oder überschneider Schwertkämpfer: Fast alles wäre dem Spieler erlaubt, wie erst jetzt veröffentlichte Videos aus dem Spiel zeigen. Doch ganz tot ist »Hero« nicht. Phosphor Games, ein neues Studio der ehemaligen Entwickler, möchte das Konzept mit dem Game »The Awakened« auferstehen lassen. Genauere Infos dazu fehlen allerdings noch.

REDWOOD FALLS



Köpfe werden von Schrot zerfetzt, Arme von sägenden Projektilsalven abgetrennt und Bäume von .45-Patronen in Stücke gesprengt. Der Zombie-Ego-Shooter »Redwood Falls« sollte das »Dawn of

the Dead« unter den Zombie-Games werden. Und mit seiner ungeschminkten Gewalt und einer B-Movie-Story selbst dem Untoten-Experten George A. Romero zur Ehre gereichen. Angesiedelt in einer verschneiten US-Kleinstadt, würde der Spieler urplötzlich von Hirntoten und mutierten Monstern umgeben sein. Ein Chemieunfall, ein Meteorit oder eine Seuche: Irgendwas hat die Zombie-Apokalypse hereinbrechen lassen, die's nun zu überleben gilt. Erste Videos zum Game machen durchaus Lust, zeigen grafisch imposante Schlachten und atmosphärische Horror-Szenarien. Doch schnell wurde es ruhig um das Game, bis 2008 erste Gerüchte um seine Einstellung die Runde machten. Seitdem scheint »Redwood Falls« gänzlich erkaltet zu sein.

MILO AND KATE



Ein kleiner Junge zieht mit seinen Eltern von London nach Neuengland in die USA. Alles hat er zurückgelassen. Und nun ist es an dir, ihm zu helfen, sich in seiner neuen Umgebung zurechtzufinden. Das ist die Story von »Milo und Kate«, einem Spiele-Prototypen von Peter Molyneux für Kinect. In dieser Lebenssimulation hätte der Spieler den jungen Milo, beziehungsweise sein weibliches Gegenstück Kate, mit Sprache und Gesten durchs Leben geführt. Hätte mit ihm sein Zimmer aufgeräumt oder wäre mit ihm durch den Garten spaziert. Hätte ganz natürlich mit ihm gesprochen und seine Entwicklung beeinflusst. Redete man ihm schlecht zu, würde Milo depressiv. Ermutigte der Spieler ihn, Schnecken zu zertreten, würde er böse und zynisch werden. Laut Microsoft war »Milo and Kate« nie als vollwertiges Spiel gedacht, sondern als Technik-Demonstration und möglicher Unterbau für kommende Spiele – etwa »Fable 4«.

AKIRA YAMAOKA'S ECHTE-MENSCHEN-SPIEL



Akira Yamaoka, das ist der Komponist der »Silent Hill«-Musik. Und eines Tages war ihm offensichtlich äußerst langweilig, weshalb er ein Spiel erdachte.

Eines mit echten Menschen. Sein Plan: »Du setzt echte Menschen auf einen Berg und stellst Lautsprecher dazu, sodass sie deine Anweisung hören«, erklärt Yamaoka dem US-Online-Magazin 1up seinen Plan für das Strategie-Game. »Wenn du sagst: Fäll den Baum, dann geht einer los und bearbeitet einen Baum mit einer Axt. Und du siehst das alles über Kameras auf deinem Bildschirm.« Die Idee Yamaokas dahinter war, echte Intelligenz und menschliche Unberechenbarkeit in ein Spiel zu packen. Wenn eine Spielfigur schläft, dann schläft sie. Wenn sie keinen Bock auf Arbeit hat, wird sie nicht arbeiten. Yamaokas Plan wurde nie Realität. Der Grund? »Ich müsste einen echt reichen Sponsor finden.« Und zwar einen mit einer gehörigen Portion irrsinnigen Sadismus.

FAITH AND A .45



Die 1930er-Jahre in den USA. Die große Depression liegt über den USA. Viele Menschen sind arbeitslos, verarmt oder wenigstens kurz davor. Genau dieses finstere Szenario sollte als Handlungsrahmen von »Faith and a .45« von Deadline Games dienen. In dem Third-Person-Koop-Shooter sollten zwei Spieler als mordendes »Bonnie und Clyde«-Liebespärchen das Land unsicher machen, Banken ausrauben und Auftragsmorde erledigen. Makaberes Teamwork vom Feinsten. So hätte man sich zum Beispiel Rücken an Rücken durch eine Horde Polizisten geballert. Oder sich hilflose Geiseln geschnappt, um sie anschließend als menschliche Schutzschilde zu missbrauchen. Geholfen haben all die heftigen Ideen schlussendlich nicht, denn 2009 ging das Studio bankrott. Was wirklich genutzt hätte? Wahrscheinlich nur ein von den Entwicklern verübter Bankraub.



REST IN PIXELS

2 Days 2 Vegas, Division 9, Posession, Project Survivor, Project Justice, Black 9, Warhound, Reich, The Y-Project, Faith and a .45, Fallout 3: Van Buren, Four Horsemen of the Apocalypse, Cipher Complex, Starcraft: Ghost, Cops, ...

✕ XBOX LIVE PUR: NEUES VON DEN CLANS ✕ AKTUELLE TABELLEN ✕ DOWNLOADS IM TEST ✕

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	CoD: Black Ops – First Strike, R.U.S.E., AC: Brotherhood	Zeit?, Hard Corps: Uprising, Microbot, Spare Parts	Aktion Lesertest: Blazblue: Continuum Shift	So punktet es sich richtig

✕ Call of Duty Black Ops

CONSOLES AMATEUR SERIES

Seit Ende letzten Jahres können Premiumnutzer von consoles.net bei »Call of Duty: Black Ops« ihre Matches in der Consoles Amateur Series, kurz CAS, austragen. Das neue Ligasystem der CAS bietet viele Vorteile: Wer beispielsweise Spieler nicht manuell herausfordern will, überlässt diese Aufgabe dem Rechner. Feste Pflichtspieltermine innerhalb einer Meisterschaft gibt's natürlich weiterhin. Alle zwei Wochen entbrennt so der Auf- und Abstiegs-kampf in den einzelnen Divisionen. Wissenswert: Auch in der neuen »Vier-gegen-vier Random

» Das neue
Ligasystem der
CAS bietet viele
Vorteile. «

Gen«-Meisterschaft, die seit dem 27. Januar 2011 läuft, kommt dieses System zum Tragen. Wer in den Qualifikationsphasen der CAS erfolgreich ist, darf dann ab dem 27. März beim sogenannten Mastership mitmischen. Über zwei Monate hinweg läuft diese Meisterschaft an insgesamt sieben Spieltagen, bis dann ab dem 22. Mai 2011 über drei Tage hinweg das Duell der besten vier Spieler ausgetragen wird. Noch Fragen? Auf www.consoles.net werden sie alle beantwortet.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

GESCHLECHTERKAMPF

Wenn ein Mann ernsthaft zockt, ist er ein Gamer. Wenn ein Mädels in annähernd gleicher Weise das Pad in die Hand nimmt und nicht gerade »Gina Lisas Fingernagelstudio« oder »Kinectimals« ins Laufwerk wirft, dann ist sie kein Gamer. Sie ist ein »Gamer-Girl«. Nun stellt sich mir anno 2011, in Zeiten von Gleichberechtigung und Diskussionen um Frauenquoten, die Frage: Was zum Teufel...?! Klar: Der Bereich Gaming ist noch immer eine Männerdomäne und Frauen, die wirklich ernsthaft spielen, sind die Ausnahme. Aber das Gleiche gilt auch für die KFZ-Industrie, das Polizeiwesen und die Bundeswehr. Werden da deswegen Bezeichnungen eingeführt wie »Karosseriebauer-Girl«, »Polizei-Girl« oder »Soldier-Girl«? Lächerlich! Und genauso denke ich über das »Gamer-Girl«-Label. Woran liegt's, dass es sich so hartnäckig hält? Wohl an der Spielergemeinschaft selbst. Denn es wird erschreckenderweise nicht nur von Männern propagiert, sondern auch von Frauen, die sich damit im wahrsten Sinne des Wortes »brüsten«, beim Zocken zwei schlagkräftige Argumente in Körbchengröße D, Make-up und Nagellack mit sich herumzutragen. Das Ergebnis: eine böse Spaltung in Männlein und Weiblein.

ALTER SPALTER!

Und das nicht nur bei der Bezeichnung. Mittlerweile gibt es Gaming-Clans, die nur Mädels aufnehmen. Ganze Gaming-Foren, die sich ausschließlich an das weibliche Geschlecht richten. Und komplette Webseiten in Pink und Rosa, auf denen mich mit der Wiimote wedelnde Blondinen anlachen, die nach dem Foto-Shooting wahrscheinlich ihre neue »Vogue« oder »Cosmopolitan« in die Hand genommen haben, um über die neuesten Klamotten- und Frisuren-Trends zu tratschen statt über die gewaltige Blut- und Organ-Menge in »Bulletstorm«. Oder bestenfalls noch über die neue Handtaschen-Kollektion für den kommenden Nintendo 3DS. Und dann fragen wir Frauen uns noch, warum wir von männlichen Zockern nicht ernst genommen werden? Warum wir immer komische Blicke ernten, wenn wir auf einer Veranstaltung oder Gaming-Messe auftauchen? Tja, da liegt wohl der Hase im Pfeffer, eine Besserung scheint derzeit leider nicht in Sicht. Doch wenn sich daran schon nichts ändert lässt, dann plädiere ich an dieser Stelle wenigstens für die Einführung weiterer exotischer Bezeichnungen. Die da wären: Gamer-Granny – ja, auch alte Leute spielen! Oder Gamer-Kid, denn viele sechsjährigen Kinder haben bei Spielen mehr drauf als ein Erwachsener!

Wie denkst du darüber? Schreib mir deine Meinung an sabine@360-live.de.



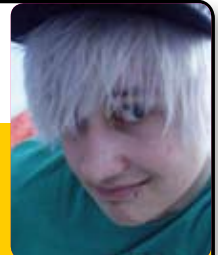
BIO

Name | Sabine Vogel
Schon gewusst?
Sabine Vogel schreibt seit 2009 für 360 Live und steht ihren Gamer.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT KF PortmaN

Name | Jürgen Klotz **Alter:** 18
Beruf: Schüler
Wohnort: Radevormwald
Aufgabe in der EXG-Liga: Gewinnen!
Webseite: <http://www.killerfish-esport.de/>



360 Live: Welche Karte aus der »Black Ops«-Erweiterung »First Strike« interessiert dich am meisten?

JK: Ganz klar »Stadium«. Dort ist viel Taktik nötig. Sie hat für mich das Flair einer aus »Counter Strike 1.6« bekannten Map. Das Setting ist sonnig und trocken – ein echter Garant für hitzige Feuergefechte.

360 Live: Seit wann spielst du in Ligen?

JK: Im Jahr 2008 fing bei mir alles auf consoles.net an. Mein erstes Spiel war »Call of Duty 4«. Hier war ich ziemlich erfolgreich, speziell in Eins-gegen-eins-Duellen und im Team-Modus. Nach 223 Siegen, null Unentschieden und drei Niederlagen legte ich aus privaten Gründen eine Pause ein. In »Modern Warfare 2« mischte ich erneut in der Disziplin »Mann gegen Mann« mit. Und dann kam »Black Ops«, wo ich in jeder Eins-gegen-eins-Rangliste der CSL aktuell den ersten Platz belege. Unterstützt werde ich von meinem Clan »Killerfish eSport«. Das erste Werksteam der Konsolengeschichte tut wirklich alles, damit sich die Spieler wohl fühlen.

360 Live: Wie sieht dein Trainingsplan aus? Und was ist deiner Meinung nach der Weg zu dauerhaftem Erfolg?

JK: Ich halte mich nahezu täglich mit zwei bis drei Matches fit. Erfolgsfaktoren sind dabei nicht nur die richtige Einstellung, sprich wie man vom Kopf her in eine Begegnung geht, auch eine sehr gute Bewegungsfähigkeit, Zielvermögen sowie ein gewisses Talent sind vonnöten. Man muss sich zudem auf den Gegner einstellen können, sein Spiel lesen. Jeder Schritt, den dein Gegenüber als nächstes tun könnte, ist von essentieller Bedeutung – je besser du Dinge voraussehen kannst, desto eher gewinnst du. Und: Man sollte nicht ängstlich in eine Partie gehen und sich nicht zu passiv verhalten. Eine vorsichtige Offensive ist der Weg zum Erfolg. Nehmen wir als Beispiel die Karte Nuketown aus »Black Ops«. Die Eroberung der mittleren Positionen rund um den Schulbus ist hier von absoluter Wichtigkeit, um wirklich alles im Auge zu behalten und entsprechend schnell auf den Gegner und seine Laufwege reagieren zu können. Außerdem ist es ratsam, behutsam mit seinen Flashes umzugehen, da sich diese besonders zum Orten und kurzzeitigen Blenden des Gegners eignen. Meist ist es von Erfolg gekrönt, wenn man die Blend-Granaten in das Unterbeziehungsgeschoß der beiden sich gegenüberliegenden Häuser befördert. Ist der Konkurrent dann ausgemacht, folgt eine tödliche Splittergranate.

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

JK: Da fällt mir spontan gleich Johnny Depp ein!



✖ Call of Duty: Black Ops – First Strike

NACHSCHLAG GEFÄLLIG?

Endlich! Die erste »Black Ops«-Erweiterung ist da. Das Download-Paket namens »First Strike« umfasst vier neue Karten für den Mehrspieler-Part sowie eine für den kooperativen Zombie-Modus.

Auf den Dächern der Wellblechstadt »Kowloon« – einem bekannten Szenario aus der Solo-Kampagne – geht's über mehrere Etagen auf Gegnerjagd. Ähnlich wie bei anderen Maps der Erweiterung besticht das Leveldesign durch seine markante Architektur und die zahllosen Verstecke. Beste Möglichkeiten für Camper also. Zentrales Charakteristikum von »Kowloon« stellen gleichwohl die vielen Stahlseile dar, die zwischen den Hausdächern gespannt sind. An ihnen kann man herunterrutschen, um schnell von A nach B zu gelangen. Allerdings darf das Alter Ego in dieser Zeit keine Waffe benutzen und ist dem Feindbeschuss hilflos ausgeliefert. »Discovery« basiert ebenfalls auf einer Lokalität aus der Kampagne, einem geheimen Wehrmächts-Außenposten mitten in der Antarktis. Eine klaffende Schlucht trennt die komplette Karte mittig. Insbesondere Scharfschützen werden aufgrund der weitläufigen Flächen ihre helle Freude haben. Aber auch Taktiker kommen auf ihre Kosten, denn die zahlreichen Brücken aus Eis und Schnee reagieren äußerst sensibel auf jedwede Explosion.

Auf der Karte »Berlin Wall« entbrennen die Gefechte direkt im Herzen der Hauptstadt. Das Gebiet um den geschichtsträchtigen Checkpoint Charlie bietet etliche Details, die fast schon Nostalgie aufkommen lassen: die gelben Bundespost-Telefonzellen, vertraute Beschilderung, sogar ein Plattenladen und eine Brauerei sind mit von der Partie. Den Todesstreifen im Zentrum der Karte mit funktionierender Selbstschussanlage sollte man allerdings tunlichst meiden. »Stadium« wiederum ist der Nachbau eines New Yorker Eishockey-Stadions. Auch hier gibt's zahlreiche Stellungen, die sich zwar bestens zum Campen eignen, bei Scharfschützen mangels Weitläufigkeit aber kaum Interesse wecken dürften. Du bevorzugst den Kampf Mann gegen Mann? Dann wirst du in den Außenbereichen des Stadions fündig.

Höhepunkt von »First Strike« bleibt allerdings die Zombie-Karte »Ascension«. Hier dient der sowjetische Weltraumbahnhof Baikonur als beeindruckende Kulisse. Völlig neue Gegner, vier zusätzliche Erfolge sowie bisher ungesehene Perks und Waffen, etwa die mächtige Singularitäts-Bombe, sorgen für stundenlangen, adrenalineladenen Spielspaß. Einziges Manko: der etwas happige Preis von umgerechnet knapp 15 Euro. Davon abgesehen aber wirklich erstklassig.

R.U.S.E. – CHIMÄREN-PACK

Preis | 560 Microsoft Points
Hersteller | Ubisoft

Das seit dem 19. Februar erhältliche Chimären-Pack bietet drei neue Herausforderungen für Einzelkämpfer: Während »Bir Hakeim« den Konflikt der französischen Truppen und der Achsenmächte 1942 in der Wüste Libyens in den Mittelpunkt stellt, müssen Strategen in »Medjez« das Kommando über das Afrika-Korps im Tunesien des Jahres 1943 übernehmen. Den Abschluss des Missions-Trios bildet »Operation Zapad«. Zusammen mit der sowjetischen Armee geht's hier gegen die amerikanischen Imperialisten. Mehrspieler-Begeisterte freuen sich ebenfalls über drei neue Maps: Die ziemlich kompakte Karte »Blut und Sand« sowie die beiden sehr weitläufigen Schauplätze »Djebel« und »Nuklearer Winter«.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD – ANIMUS PROJECT UPDATE 2.0

Preis | kostenlos
Hersteller | Ubisoft

Auch die zweite kostenlose Meuchelmörder-Download-Erweiterung hat es in sich: Im neuen »Truhenjagd«-Modus versuchen zwei Teams à drei Spieler Schatztruhen vor Dieben zu schützen respektive die gegnerischen Schätze zu mopsen. Während sich die Schatzsucher bei ihrem Beutezug speziell auf ihr HUD verlassen sollten, sind die Verteidiger vor allem dann erfolgreich, wenn sie ihre speziellen Figurenfähigkeiten einsetzen. Zusätzlich spendiert Ubisoft mit der neuen Karte »Pienza« einen weiteren sehenswerten Spielplatz für Hobby-Assassinen. Dritte Neuerung: Die »Templer-Punkte«-Funktion. Sie registriert die fleißigsten Absterbo-Rekruten der letzten vier Wochen und zeichnet sie aus. Viel Inhalt für null Kröten – das lassen nur Ezio-Hasser links liegen.

✖ TURNIER-BERICHT

FIFA 11

Das erste Monatsfinale in der »FIFA 11 Amateur Series« im Jahr 2011 ist rum. Der strahlende Gewinner: UP Sonny58. Mit einem soliden Endresultat von 2:0 verwies er seinen Kontrahenten DDH bastor in die Schranken. In der Gesamtrangliste der Division Amateur Series ist er somit Führer. Dicht hinter ihm: sein Verfolger flx Torevernichter. Wie das zweite Monatsfinale vom 6. Februar ausgefallen ist und wer welchen der tollen Preise gewonnen hat? Erfahre es auf www.consoles.net.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Die Sieger des ersten 2011er-Cups zu EAs Highspeed-Raserei stehen fest: Im Eröffnungspokal siegte apeX b0x vor VISA Big-smoke und seinem Teamkameraden VISA Papst, die erfolglos versuchten, ihren Kontrahenten in die Zange zu nehmen. Alle drei freuen sich über ein fettes Poster zum Spiel. Zusätzlich bekam der Erstplatzierte ein Xbox Wireless Headset, der Zweitplatzierte 1.600 Microsoft-Punkte und der Drittplatzierte ein T-Shirt. Mehr News aus den Racing-Ligen gefällig? Surf 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!

ZEIT²

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

Der Titel dieses 20 Level umfassenden Horizontal-Shooters ist Programm: Durch die Zeit reisen und hunderte Leuchtwesen sowie acht Bosse wegpusten. Schon nach drei Minuten reicht der Standardschuss dafür aber nicht mehr aus. Die Lösung: Laserstrahl und Kettenblitz. Die wichtigste Waffe bleibt jedoch die Zeit selbst. Per Knopfdruck spulst du diese so weit zurück, wie es die sich selbst regenerierende Zeitreise-Leiste eben zulässt – maximal 4,2 Sekunden. Ist der Zeitsprung abgeschlossen, hilft das frühere Selbst in Schattenform aus, die Feinde zu eliminieren. Ein extrem wichtiges Manöver, denn nicht nur Kollisionen und das Waffe-Abfeuern nagen an der Lebensenergie, sondern auch zahlreiche Gegnertypen, die einem sogar beim Vorbeifliegen Lebenssaft abzwacken. Aufgefüllt wird die so wichtige Lebensleiste, indem man Feindschiffe durchsiebt oder Energiecontainer aufsammelt. Neben fünf eher klassischen Modi gibt's noch die Spielvariante »Wellen«: Hier stellst du dich immer zahlreicher werdenden Feindschwadronen. Die minimalistische Grafik überzeugt, läuft stets flüssig und wird von netten Klängen untermalt. Notorische Punktejäger riskieren einen Blick.



HARD CORPS: UPRISING

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Konami **Schwierigkeit** | schwer

Ein neues 2D-Jump-and-Shoot aus der »Probotector«-Reihe? Fast. Steht zwar nicht im Namen, trotzdem hat das hier alles, was ein echter »Probotector«-Ableger braucht. Detaillierte Anime-Grafik, fette Bosse, bewährte Bewegungsmuster sowie abwechslungsreiches Leveldesign – und natürlich einen knallharten Schwierigkeitsgrad. In der Rolle von Oberst Bahamut, Rebellin Krystal, Biker Harley Daniels oder Samurai Sayuri haben bis zu zwei Spieler im On- wie Offline-Koop-Modus die Aufgabe, die imperialistischen Truppen von General Tiberius zum Teufel zu jagen. Damit die Mission gelingt, darf jeder maximal zwei Waffen mit sich tragen und diese durch Aufsammeln von Power-ups upgraden. Zudem ist das Bemannen verschiedener Fahr- und Flugzeuge möglich. Das Resultat: Beinhardt 2D-Action wie in den guten alten 16-Bit-Tagen, serviert in zwei Varianten. Profis wählen den Arcade-Modus, wo dir jeder Gegentreffer das virtuelle Leben auslöscht. Einsteiger hingegen sind im »Rising«-Modus gut aufgehoben. Hier verfügt jeder Held über eine wiederaufladbare Energieleiste, kann bis zu drei Projektile verkraften und neue Fähigkeiten gegen Bares freischalten. Wer »Probotector« mochte, greift zu!



TEST

MICROBOT

Preis | 400 Microsoft Points **Hersteller** | Electronic Arts
Schwierigkeit | schwer

Bizarre Creations »Geometry Wars« hat das Genre der multi-direktionalen Shooter wieder salonfähig gemacht. Dutzende Nachahmer folgten. Der aktuellste ist EAs »Microbot«: Mit einem Mini-Roboter wagt man sich in die Blutgefäße eines Menschen, um von Viren übernommene Mikroroboter zu entfernen. Während der linke Stick den Kurs vorgibt, bestimmt der rechte die Schussrichtung. Doch Obacht: Da Blut bekanntermaßen ständig in Bewegung ist, bist du es ungewollt auch – knifflig. Von sphärischen Klängen begleitet und von einer übersichtlichen Minikarte unterstützt, geht's so mit einer aufrüstbaren Standardwaffe, Raketen, einem Nahkampfhaken und weiteren Waffen den befallenen Zellen an den Kragen. Zwischendurch steht das Upgraden von Antrieb, Schutzschild und über 20 anderen Robo-Erweiterungen an. Schön: Die Level werden bei jedem Durchgang neu generiert. Auch fein: der lokale Zwei-Spieler-Koop-Modus. Die Grafik ist zwar ordentlich, dennoch weiß das Spiel nicht langfristig zu motivieren – zu absehbar das Gebotene. Primär für ausgehungerte Ballerfans.



SPARE PARTS

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

Die Robos Mar-T und Chip stranden auf einem fremden Planeten, der von den garstigen Aliens bewohnt wird. Ihr Fluchtplan? Die 100 fehlenden Teile eines havarierten Raumschiffs finden und abzusuchen. Gesagt, getan: Aus einer Art Draufsicht macht sich das mechanische Duo auf, 17 grafisch ansprechend gestaltete Areale abzusuchen. Gespielt wird entweder allein oder zu zweit an einem Bildschirm respektive via Xbox Live. Neben besagter Ersatzteile kommt den Münzen eine tragende Rolle zu: Genügend gesammelt, tauscht man diese gegen neue Upgrades für die Blechbüchsen ein. Wer etwa Kraftarme anflanscht, darf umherstehende Objekte auf die in Rudeln angreifenden Feinde schleudern. Nett: Viele geheime Areale findet man nur, wenn man aktiv kooperiert. Was im Übrigen auch bei den Kämpfen Sinn macht und diese spürbar erleichtert. Die gebotene Abwechslung und die wenig spektakulären Keilereien sind da eher fade – wildes Knöpfchendrücken reicht zum Sieg oftmals aus. Größtes Ärgernis ist jedoch die bockige Kamera. Fazit: Kein Totalausfall, aber richtig gut sieht anders aus.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

✗ Dead Space 2 Terminverschiebung

GEDULD ODER IMPORT?

Wenn die Veröffentlichung eines neuen Survival-Horror-Abenteuers bevorsteht, dann sieht die USK meist genauer hin. Im Fall von »Dead Space 2« jedoch scheinbar nicht genau genug. Denn als das USK-18-Siegel bereits beschlossene Sache war, legten die bayerischen Medienwächter unverhofft ihr Veto ein. Nach erneuter Prüfung dann endlich das Aufatmen: »Dead Space 2« kommt doch nach Deutschland – allerdings nicht wie geplant am 27. Januar, sondern wohl erst im März. Doch wie reagierten Kaufwillige nun auf dieses Theater? Für welche Version planen sie ihre hart verdienten Moneten auszugeben, um das Ausnahmespiel endlich ins eigene Laufwerk schieben zu können? Diese Frage stellten wir in unserem Forum auf www.360-live.de. Die Meinungen gingen hier klar auseinander. Prometheus 1984 wollte von all dem nichts wissen: »Ich habe mir, wie immer, eine Version aus England bestellt!« Dieser Aussage schlossen sich 15 Prozent der Nutzer an, indem sie sich für »Ich spiel lieber die UK-Version« entschieden. Genauso viele Umfrage-Teilnehmer blieben hingegen standhaft und harrten der deutschen Version, die bis auf die deaktivierte »Friendly Fire«-Option im Mehrspieler-Modus ebenfalls ungeschnitten daherkommt. Zamamees Einstellung, die er mit einem süffisanten Grinsen vorbrachte, teilten dagegen mit 60 Prozent mehr als die Hälfte der User: »Wen kümmern schon USK-Titel im Zeitalter des Internets und offener EU-Grenzen? Ich hole mir grundsätzlich so gut wie keine USK-Versionen mehr. Und wenn ich mir Dead Space 2 holen würde, dann aus einem bergigen Nachbarland!« Und die übrigen zehn Prozent? Die wollen lieber Luxus und stimmten für den Import der mit einer Replik des Plasmacutters sehr luxuriös ausgestatteten US Collector's Edition. Du willst auch mitvoten? Dann ab ins Forum auf www.360-live.de.



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Namco Bandais Gute-Laune-Raser bietet nicht nur eine riesige Spielwelt, sondern auch 47 abwechslungsreiche Erfolge. Während die ersten fünf Gamerpoints für das Abfahren von 200 Streckenkilometern, weitere zehn für das 40-malige Ändern von Frisur oder Kleidungsstil sowie noch mal fünf für das Sammeln dreier Autos relativ flott zusammenkommen, ist der Löwenanteil der Punkte nur mit viel Zeitaufwand zu ergattern. 30 Gamerpoints für das Sammeln einer Karre aus jeder Kategorie; 50 weitere fürs Besitzen aller 90 Karossen – mühsam. Genauso wie das Verpassen von einer Million Dollar für 50 Punkte sowie das Abstottern von 5.000 Streckenkilometern für nochmals 50 Gamerpoints. Richtig heftig ist das Hochstufen der Spielfigur auf Level 60 – diese Mammutaufgabe wird dafür jedoch mit satten 100 Gamerpoints belohnt.

Anzahl der Erfolge	47
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	7
Zeitfaktor	9 von 10
Schwierigkeit	8 von 10

Fazit: Du hast viel Zeit übrig? Dann ran an die Erfolge. Du willst 195 weitere Punkte? Dann ran an den ersten Download-Inhalt.

MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Du kennst die Moves von Wolverine, Ryu und Co. wie deine Westentasche? Perfekt, denn dann kannst du darauf hinarbeiten, 320 Matches zu überstehen und dafür insgesamt 70 Punkte einzukassieren. Gleichzeitig sollte es so nicht schwerfallen, den »Kämpfer«-Rang zu erreichen – macht weitere 40 Punkte. Ebenfalls üppig belohnt, nämlich mit 50 Gamerpoints, ist das Freischalten aller Galerie-Gegenstände. Nicht herausfordernd genug? Dann akkumuliere gezielt 135.000 Spielerpunkte und schalte so drei Erfolge frei, die zusammen weitere 90 Punkte bringen. Überhaupt zahlt sich hier Durchhaltevermögen ganz besonders aus: Beende den Arcade-Modus auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad, am besten, ohne einen Kampf zu wiederholen, dann sind dir zwei Erfolge und stolze 50 Punkte sicher.



Anzahl der Erfolge	47
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	30
Zeitfaktor	9 von 10
Schwierigkeit	8 von 10

Fazit: Das Gros der Erfolge wird online ergattert. Ausdauer und Kampfkunst sind gefragt, um alle 1.000 Punkte einzuheimsen.

DR. KAWASHIMAS KÖRPER- UND GEHIRNÜBUNGEN

Für das Absolvieren je einer Übung auf allen drei Schwierigkeitsgraden gibt's die ersten 60 Gamerpoints. Alle Übungen auf »Anfänger« und »Fortgeschritten« gemeistert, sackt man weitere 40 Punkte ein. Fleißige Gehirnakrobaten schließen für 50 Gamerpoints alle Übungen auf allen Stufen ab. Das Spielen an zwei, fünf und zehn aufeinanderfolgenden Übungstagen bringt je 25 Gamerpoints, der Stempel für drei absolvierte Übungstage noch mal 20. Wer 50 Tage übt, sammelt drei Stempel ein – die sind dann insgesamt 60 Gamerpoints wert. Fast geschenkt: An fünf Tagen am Stück einmal pro Tag die Daten überprüfen, schon winken weitere 25 Punkte. Knüppelhart: Ein Gehirnalter von 20 Jahren erreichen – schaltet in der Summe jedoch vier Erfolge sowie 85 Gamerpoints frei.



Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	7
Zeitfaktor	7 von 10
Schwierigkeit	5 von 10

Fazit: In den Mehrspieler-Übungen geht's flott – alle übrigen Erfolge fordern deinen Denkkapazität deutlich mehr.

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! Alternativ schick uns eine Mail mit deinem Test an leserpost@360-live.de!

UNSER LESERTESTER

Name | Hy Lam **Alter** | 16 **Wohnort** | Düsseldorf
Name im Forum | Nicht angemeldet
Kurz-Bio | Vielleicht liegt's an seinen japanischen Wurzeln, dass Hy einfach nicht die Finger von Beat 'em Ups lassen kann. Die eher nischige Prügelreihe »Blazblue« hat es ihm dabei besonders angetan. Vor allem, weil ihn die Anime-Grafik als Fan der japanischen Comics und Zeichentrickfilme so anspricht. In diesem Sinne: Hajime!



✕ Aktion Lesertest

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

Kloppen im Akkord.

Wenn man an Beat 'em Ups denkt, dann springen einem große Spieleserien wie »Tekken« und »Street Fighter« entgegen. Seit Anfang 2010 darf sich aber ein neuer Prügler namens »Blazblue: Calamity Trigger« in diese Riege einreihen. Ein Spiel, so erfolgreich, dass Entwickler Arc System Works nicht mal ein Jahr später den nächsten Teil nachschiebt: »Blazblue: Continuum Shift«.

Es fängt an: Gespannt wartet man, was kommt. Ein Intro-Video erscheint, welches jeden Anime-Fan vom Hocker haut. Es sieht fast so aus, als sei dieses Spiel selbst ein Anime. Man merkt sofort, wie viel Mühe sich die Entwickler gemacht haben, um eben dieses Gefühl zu erschaffen. Die Details? Unglaublich! Charaktere und Hintergründe sind filigran von Hand gezeichnet. Auch die Spielgrafik darf als erstklassig bezeichnet werden, sieht einfach superb aus. Die Effekte bleiben gewohnt brachial, mit unglaublichen Farben – also nichts für Epileptiker. Der Soundtrack ist wie im Vorgänger geprägt durch fetzigen Japano-Rock, welcher die Kämpfe musikalisch gut untermalt. Auch kann man zwischen der japanischen und der englischen Tonspur wechseln. Eine deutsche Synchro gibt es nicht.

Die Kämpferanzahl von 14 Recken kommt vergleichsweise gering daher, reicht aber völlig aus. Denn jeder spielt sich absolut einzigartig. Schnelle Kombos, starke Schläge, Pistolen, Schwerter: für jeden ist was dabei. Auch der Online-Versus-Modus gefällt, da der Netzcode extrem stabil läuft. Probleme treten nur dann auf, wenn der Gegner am anderen Ende der Welt sitzt. Die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger stecken im Detail. Die einst unfair starken Kämpfer wurden entschärft und neue Spielmodi

gibt es ebenfalls. Zum einen den »Legion«-Modus, welcher aber in einfaches Survival-Gekloppe ausartet. Viel Taktik braucht man nicht, dennoch wird man gut unterhalten. Deutlich frischer ist der runderneuerte Trainingsmodus. Hier zeigt einem das Spiel Angriffe und Kombos, welche wichtig sind, um einen Kampf für sich zu entscheiden. Sowohl für Anfänger als auch für Profis empfehlenswert, die damit weitere Feinheiten des Spiels entdecken. Zu guter Letzt wäre da noch der »Challenge«-Modus, vergleichbar mit dem aus »Street Fighter«, bei dem man verschiedene Attacken ausführen muss. Im Story-Modus kämpft man mit einem der verschiedenen Charaktere und erlebt aus seiner Sicht die Geschehnisse des Spiels. Sehr motivierend, wenn es auch nicht immer ganz einfach ist, der Handlung zu folgen. Ansonsten leistet sich das Spiel kaum Schnitzer. Größtes Manko: Das Spiel mutet eher wie ein großes Update als ein eigenständiges Game an. Auch zwei zusätzliche Kämpfer gibt's nur als Bezahl-Download – ärgerlich. Dennoch lohnt bei diesem Spiel jeder Cent. Sowohl für Serienkenner als auch für Neueinsteiger.

Hy Lam /sv

Leserwertung

Für Serienkenner ein Muss. Andere sollten es anspielen, es lohnt sich.

9.0 von 10

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



✕ **Nachgefasst**

DEAD SPACE 2

Isaac Clarke metzelt sich in Teil Zwei seines Abenteuers abermals durch Massen von Nekromorph, um zu überleben. 360 Live hat den Horrortrip durch die Raumstation Sprawl mit der Traumnote 9.2 ausgezeichnet. Doch was sagt eigentlich die Community im Forum zu EAs intergalaktischem Schocker?

Im Weltraum hören dich alle schreien. Zumindest, wenn du dich durch die Kampagne von »Dead Space 2« gruselst. Isaac Clarke schlüpft wieder in Anzug und Helm, schultert den Plasmacutter und macht sich ein weiteres Mal auf, einen Ausweg aus einem fleischgewordenen Albtraum zu finden. Doch wie ist das Nachfolgespiel zum Horror-Hit aus dem Jahr 2008 wirklich? Kann es den hohen Erwartungen der Fans gerecht werden? Diese Fragen diskutieren unsere Forums-Mitglieder schon seit mehr als einem Jahr auf www.360-live.de. Bereits vor der Veröffentlichung wurde zum Beispiel wild über den Inhalt des Spiels und etwaige Sammlerfassungen spekuliert. Aber was haben die User zu sagen, jetzt, wo das Ding endlich da ist?

Den Anfang macht Prometheus 1984: »Also ich hab mich tierisch auf den zweiten Teil von Dead Space gefreut und mir die Sammler-Edition geholt.« Er kritisiert: »Nur den Mehrspieler-Teil, den braucht das Spiel meiner Meinung nach nun wirklich nicht. Es gibt für mich halt Games, bei denen reicht ein klasse Solospieler-Modus!« WhiteZombie sieht das ein bisschen anders und rät im gleichen Atemzug zur USK-Fassung: »Ich finde immer noch, dass durch die Entfernung des Friendly-Fire die Deutsche Version die beste ist. Im Mehrspieler-Modus von Dead Space geht es um Zusammenarbeit, und da Friendly-Fire nicht aktiviert ist, wird man hierdurch einmal mehr dazu gezwungen. Also haben wir die bessere Version, denkt, was ihr denken wollt! Weil zudem die Story ungeschnitten ist, habe ich mir die deutsche Version gekauft.«

Und wie schneiden die eigentlichen Gameplay-Elemente ab? Ollimann lobt: » Geile Grafik, hammer Sound, unglaubliche Atmosphäre sowie ekelhaft und verstört bis unters Dach – jedoch nicht wirklich gruselig. Denn das Spiel verschießt in den ersten fünf Kapiteln sein ganzes Pulver.« Anschließend fügt er hinzu: »Es gibt keine großen Veränderungen zu Teil Eins, was ich dennoch positiv sehe. Ich gebe 8 von 10 Nekromorphs.« Psych ist ebenfalls angetan, setzt aber noch einen oben drauf: »Ich bin bei Kapitel sechs und ... Scheiße, ist das geil! Auch scheint das Teil ne echt lange Story zu haben – umfasst immerhin zwei CDs. So viel kann ich euch schon mal verraten: Das Nahkampfsystem wurde immens verbessert. Isaac zerhaut die Dinger sehr schnell und nicht

so Rentner-mäßig wie im ersten Teil.« Psych weiter: »Auch ist der Splatter-Faktor Gott sei Dank beim Alten geblieben – am roten Saft wird wahrlich nicht gespart. Das Gameplay ist abwechslungsreich, nicht zuletzt aufgrund der ganzen Rätsel und Was-ist-denn-jetzt-wieder-Momente. Kann es nur jedem empfehlen!« CFG Vin Kool resümiert: »Gestern mal im Dunkeln angespielt... sollt' ich lassen, sonst wird es schwer, im April 30 zu werden. Klar erinnert vieles stark an Teil Eins, aber das stört mich überhaupt nicht. Macht jedenfalls tierisch Laune und die Geräuschkulisse ist großes Kino!« Ofenbürste stimmt zu: »Ja, das Game ist absolut genial. Find es von der Inszenierung und dem subtilen Psychohorror her sogar besser als Teil Eins. Ist schon Wahnsinn irgendwo. Auch die Grafik.«

Doch Teil Zwei hinterlässt auch gemischte Gefühle, zum Beispiel bei Pretender, der verbittert berichtet: »Meine anfängliche Euphorie hat sich nun erst mal in Luft aufgelöst. Was bitte schön ist denn das? Die Levels sehen vom Aufbau her fast genauso aus wie im ersten Teil, und auch vom Ablauf her hat sich nicht viel getan.« Darüber hinaus kritisiert er: »Etwas wirklich Neues gibt es nicht, und die Grafik sieht für mich sogar noch einen Tick schlechter aus als beim ersten Teil.« Dieser Negativtendenz schließt sich Ostzocker an: »Teil Eins fand ich absolut nicht gruselig, das ist einfach nur ein Videospiel, mehr nicht. Wovor sollte man sich da schon gruseln? Das kann auch ein zweiter Teil nicht ändern.« Und auch Da Florian pflichtet bei: »Hätte nie gedacht, dass es so Supernoten bekommt, aber Dead Space 2 will mich jetzt einfach nicht interessieren.« Einige Einträge später korrigiert er seine Meinung dann aber doch: »Vielleicht kauf ich's mir doch noch, aber dann erst in ein paar Monaten, wenn's billiger ist.«

Unser Fazit nach Analyse dutzender Foren-Postings: Die begeisterten Spieler sind bislang klar in der Mehrzahl. Der Szenarienwechsel vom Planetenknacker »USG Ishimura« hin zur Raumstation »Sprawl« kommt gut an und lässt auf Teil Drei hoffen. Was du dir für den erwartest? Diskutiere darüber im Forum auf www.360-live.de.

Michael Moser

Ist »Dead Space 2« von US-Entwickler Visceral Games tatsächlich das so sehnlich erwartete, in jeder Hinsicht mitreißende Horror-Spektakel? Oder doch nur ein typischer zweiter Teil ohne Ecken und Kanten, den man lieber hungrigen Nekromorph zum Fraß vorwirft? Hier sind die völlig subjektiven Meinungen der Redaktionsmitglieder.

Stefan

Ich bin sehr erfreut: Isaac macht auch beim zweiten Mal wieder alles richtig und beweist, dass »Dead Space 2« den Platz auf dem Horrorthron mehr als verdient hat. Konkurrenz? Wenn überhaupt »Silent Hill: Downpour«. Darüber allerdings unterhalten wir uns Ende 2011 noch mal ...

Sönke

Ich geb's zu: Bisher hab ich nur Zeit gefunden, die Demo einzuwerfen. Ergebnis: Seitdem hab ich immer dann nervöse Zuckungen im rechten Augenlid, wenn ich einen Fahrstuhl betrete. Visceral Games, was habt ihr nur angestellt? Plane jetzt dem Problem mit klassischer Konfrontationstherapie zu begegnen, sprich, das Game durchzuspielen.

Michael Moser

Ich habe Teil Eins sehr gemocht, ja geradezu verschlungen. Der Nachfolger tritt also ein schweres Erbe an. Doch die großen Erwartungen erfüllt er voll und ganz. Mit Wonne schnetzle ich mich durch die »Sprawl«. Besser schockte mich bis dato kein anderes Stück Software.

Jan

Kaum zu fassen, dass die Entwickler den ersten Teil in allen Belangen sinnvoll erweitern, ohne dabei an Qualität einzubüßen. Viele durchdachte Innovationen verleihen dem neuen Splatter-Trip einen fast schon epischen Status. Müssen Horror-Liebhaber einfach gespielt haben!

Michael Förtsch:

Ich war anfangs äußerst skeptisch. Schließlich hat sich hier ein neues EA-Team ans Schreckenswerk gewagt. Dazu die offenen und weitläufigen Umgebungen, das hätte in die Hose gehen können. Aber letztlich hat's funktioniert. Der Angstschweiß fließt – so soll's sein.



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

360_{LIVE} LESERPOST



Nun sitz ich hier, die Leserbriefe vor mir – und draußen scheint, man glaubt es kaum, die Februarsonne wie im Traum. Gibt es etwas Schöneres? Ja! Wenn ich nämlich auch draußen in der Sonne sitzen könnte und nicht hier drinnen im Büro! Und was hält mich ab? Die Arbeit. Aber lassen wir die Diskussion... Es gibt ja noch unsere Leser, die mir ebenfalls Sonne ins Herz zaubern...



MEIN WEG ZUR 360 LIVE

Ich bin 36 Jahre alt und gehöre wohl zu einer dünn vertretenen Spielergruppe, denn ich bin Gymnasiallehrerin. Vielen fallen die Augen aus dem Kopf, wenn sie erfahren, dass ich unheimlich gerne an der Konsole spiele. Meine Spielerkarriere begann im Schulalter, als ich bei einem Freund an der Playstation »Soul Edge« spielte und so viel Anfängerglück hatte, dass ich alle anwesenden Zocker mächtig verklopfte. Dann spielte ich eine Zeit lang am PC, bis ich mir von meinem ersten Referendariat-Gehalt die erste Xbox zulegte. Von meinem ersten Lehrergehalt kaufte ich mir später eine Xbox 360. Seither spiele ich mich quer durch Rollenspiele, Abenteuer, Rennsimulationen und anderes. Nun steht man leider oft etwas dumm vor den Spieleregeln, weshalb ich nach ein paar Fehlkäufen eines Tages in den Zeitschriftenladen marschierte, wild entschlossen, Spielermagazine zu kaufen. Da ich mit meiner Klasse gerade eine Zeitschriftenreihe im Deutschunterricht starten wollte, konnte ich gut argumentieren, dass ich einfach alle Xbox-Zeitschriften mitgenommen habe, die ich kriegen konnte. Was soll ich sagen: die Aufregung in meiner Klasse war groß, als ich die Spielermagazine auf den Gruppentischen verteilte. Mit richtig viel Elan und Hingabe – und sehr kritisch – nahmen die Schüler die Magazine nach unterschiedlichen Kriterien auseinander und stellten ihre Ergebnisse vor. Am Ende sollten sie sich ein Magazin aussuchen und versuchen, mich von einem Abo zu überzeugen. Da ich ja gelegentlich auf meine Schüler höre, resultierte daraus mein Abo der 360 Live. Bisher habe ich diese Entscheidung nicht bereut. Ich finde eure Berichte sehr informativ und ich kann mich an euren Bewertungen gut orientieren, weshalb ich mein Abo definitiv weiterführen werde. Der Stapel an Zeitschriften im Keller ist zwar noch nicht sehr groß, doch er wächst beständig,

bis ich vielleicht irgendwann mal ein wenig ausmiste oder meine kleine Tochter alle zerpfückt hat.

takilein, per Mail

Sönke: Das ist doch mal abenteuerlich! Was mich noch interessieren würde: Mit welchen Argumenten haben dich deine Schüler denn vom Abo überzeugt? Vielleicht können wir ja einige Floskeln für unsere Abo-Seite übernehmen! Und die 360 Live als Schulmaterial? Hatten wir auch noch nicht. Und dazu noch im Deutsch-Unterricht! Wir fühlen uns geehrt und hoffen, dass auch die Interpunktion zusagte.

EINSTUFUNG?

Erst mal ein fettes Lob an die Redaktion.

Ich lese euer Heft wirklich sehr gerne. Dann komme ich auch gleich mal zu meiner Frage zum Spiel »Brink«. Auf vielen Webseiten steht, dass »Brink« eine USK-16-Freigabe bekommen hat. Ich wollte fragen, was ihr darüber wisst. Und wenn noch keine Altersfreigabe bekannt gegeben wurde, könntet ihr mir vielleicht sagen, welche Einstufung es voraussichtlich haben wird?

Marvin Rück, per Mail

Moritz: Eine konkrete USK-Einstufung hat »Brink« bislang nicht bekommen, denn bis zur Veröffentlichung im Mai ist es ja auch noch etwas hin. Lediglich der Trailer, der im letzten Jahr auf der Gamescom gezeigt wurde, wurde mit USK-16 eingestuft. Insofern wäre es durchaus vorstellbar, dass auch das fertige Spiel am Ende eine 16er-Freigabe bekommt. Das letzte Wort hat aber wie so oft die USK selbst. Über deren Webseite www.usk.de kannst du dich jederzeit über den aktuellen Status des Spiels auf dem Laufenden halten.

HIT-TIPP

Nachdem ich schon seit etwas längerem ein Fan eurer Zeitschrift bin – und auch eigentlich sehr zufrieden damit –, habe ich einen kleinen Vorschlag. Und zwar steht ja der Award für den »Hit Tipp« oder das »Spiel des Monats« immer

oben beim Spieltitel. Da ich und die meisten anderen Leser wohl auch nur auf das Fazit gucken – jedenfalls beim ersten Durchlesen –, würde ich mir wünschen, dass ihr den Award stattdessen neben die Bewertung setzt. Ist aber nur ein Tipp, ich abonniere euch trotzdem!

Christopher Klaus, per Mail

Jan: Ein interessanter Vorschlag, auch wenn sich mir der Sinn dahinter nicht so ganz erschließt. Ob die Awards nun auf der ersten Seite neben dem Titel stehen oder auf der letzten neben der Wertung: Ein einfaches Weiterblättern würde genügen, um einen Blick auf die Auszeichnungen und die Wertung zu

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich lese immer sehr gerne die Leserbriefe. Könnte man da nicht mehr als zwei Seiten machen? Vier Seiten wären vielleicht übertrieben, aber drei? Leider weiß ich nicht, ob dies schon mal zur Diskussion stand. Und noch was Persönliches: Ich habe mir die Xbox 360 letztes Jahr gekauft und als Infoquelle eben verschiedene Xbox-Magazine. Bin bei eurem Heft hängen geblieben und lese nur noch dieses Magazin. Außerdem darf ich euch gratulieren: Mit der aktuellen Prämie – dem Headset – habt ihr mich als Abonnenten gewonnen. Endlich mal kein Spiel als Prämie! Macht weiter so, beziehungsweise werdet noch besser!

Doc_Holiday, aus dem Forum

Sabine: Mehr Leserbriefe? Klar, sofern du uns dann allmonatlich mit mindestens drei Zusatz-Zuschriften eindeckst! Im Moment ist es so, dass sich zwei Seiten am besten und sinnvollsten mit Leserpost füllen lassen. Drei Seiten wären vermutlich auch drin, allerdings haben wir mit dem begrenzten Platz die Möglichkeit, einfach die Crème de la Crème der Leserbriefe abzu-drucken und zu beantworten. Und vielleicht müssten dann andere altgediente Seiten im Heft dran glauben. Oder wir kürzen die Tests und Previews. Ich denke, so wie es jetzt ist, ist es fair und ausgeglichen.

✖ TOPTHEMA

SCHÜLERPRAKTIKUM

Mein Name ist Moritz Weikert und ich gehe in die elfte Klasse des Gymnasiums der Nymphenburger Schulen in München. Ich muss im Zeitraum vom 21. bis 25. März ein Praktikum absolvieren und mein Wunsch ist es, in die Printmedien zu gehen. Da ich ein Abonnent und begeisterter Leser der 360 Live bin, habe ich mich entschieden, bei euch anzu-

fragen. Wenn die Möglichkeit besteht, werde ich euch meine Bewerbungsunterlagen zuschicken. P.S.: Ich hätte auch noch einen Klassenkameraden, der gerne in der gleichen Zeit ein Praktikum machen würde...

Moritz Weikert, per Mail

Sönke: Praktika sind bei uns generell möglich und

Praktikanten immer gern gesehen. Allerdings ist eine Woche schon eine recht kurze Zeit. So lange dauert es bei uns in aller Regel, sich überhaupt den eigenen Rechner vernünftig einzurichten und grundlegende Arbeitsabläufe zu verinnerlichen. Erwarte also von der einen Woche keine völlige Einarbeitung in die Materie. Nichtsdestotrotz: Wenn von deiner Seite aus so reges Interesse besteht, dann schicke uns deine Unterlagen zu. Im Fall eines Schülerpraktikums machen wir auch gerne mal eine Ausnahme. Wir freuen uns auf dich – und auch auf deinen Klassenkameraden!

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 | Marcel Olbrich **Alter** | 24 **Wohnort** | Köln **Name im Forum** | dustindollin

Kurz-Bio | Marcel arbeitet als Elektroniker für Betriebstechnik in Köln. Tief in seinem Herzen ist er aber vor allem eines: Punker. Und zwar mit allem, was dazugehört: Musik, Festivals, Freunde, Bier, Bier, Bier und natürlich Fußball. Marcells Frustfaktor Nummer eins: wenn sein heiß geliebter FC Köln mal wieder alles versemmt.



360 Live: Ab und zu spielst du auch gemeinsam mit deiner Freundin, die deine Leidenschaft zum Zocken toleriert. Was wandert dann so ins Laufwerk?

Marcel: Mit meiner Freundin spiele ich gerade ab und zu »Call of Duty: Black Ops«. Der Zombie-Modus hat's ihr angetan. Manchmal spielen wir auch online ein Team-Deathmatch. Dabei wird jeder Abschuss ihrerseits gefeiert, als wär's ein Sieg. Ansonsten macht sie mich auf dem PC in »Starcraft 2« fertig. Da ist sie echt unschlagbar.

360 Live: In puncto Sport steigst du gerne aufs Skateboard. Was hältst du als Experte von Games wie »Tony Hawk: Ride« und »Shred«?

Marcel: Ich habe nur »Tony Hawk: Ride« geぞockt und musste als Skateboarder leider feststellen, dass es mehr als

schlecht ist. Nur weil der Controller wie ein Skateboard geformt ist, hat es trotzdem nicht viel mit Skaten zu tun. Manche Bewegungen sind ähnlich wie in der Realität, aber die meisten gehen völlig daran vorbei. Wieso macht man einen Kickflip, wenn man das Board um 30 Grad nach rechts schwenkt??

360 Live: Der berühmt-berüchtigte Kölner Karneval steht an. Was sind deine Pläne?

Marcel: Die einzigen Pläne, die ein junger Kölner an Karneval hat, sind durch sämtliche Kneipen und Gassen zu ziehen und betrunken Lieder zu grölen. Das mag für Außenstehende verstörend wirken, vor allem, wenn das ein bis zwei Millionen Menschen auf einmal machen. Aber wenn man sich drauf einlässt, ist es ein Riesenspaß!

erhaschen. Bei Ein- oder Zwei-Seitern erübrigt sich das sowieso. Und wem das als Urteil reicht, der liest den dazugehörigen Text ohnehin nicht. Allerdings kriegt man genaue Infos zum Spiel, zum eigentlichen Gameplay, zur Story, zur Steuerung und zur Optik

eben nur durch den Fließtext. Und dafür ist er schließlich da.

* LASS ES RAUS!

NUR NICHT NACHLASSEN!

Kinder, Kinder, was ist da nur bei der Ausgabe 02/11 in der Redaktion passiert? Irgendwas muss da doch... Okay, beim ersten Durchblättern fällt erst einmal nur auf, dass die Reportage mit Farbe geizt, um dem Thema damit visualisierend unter die Arme greifend. Dann wird gelesen. Vom Anfang bis zum Ende. Und da fällt einem beim »Hunted«-Artikel doch echt auf, dass ein Screenshot zweimal Platz gefunden hat – Gruß ans Layout. Und weiter geht's: »Dead Space 2«-Artikel ist toll und gut – und was steht zur Gamerscore-Jagd geschrieben? Ui, wieder 40 Punkte für den alleinigen Plasmacutter-Gebrauch – tjä, Spiel gespielt und die Punkte gab es gar nicht. Auch keine für 1.000 Gliedmaßen. Einen solchen Körperteile-Erfolg gibt es nämlich erst für 2.500 Extremitäten. Hmm. Gibt's etwa für PEGI- und USK-Versionen unterschiedliche Erfolge? Wüsste nichts davon. Und weiter geht's: Dann also die Reportage »Spuren von Grau«. So weit, so ambitioniert und unbestreitbar ein Thema, über das man sich auch mal Gedanken machen könnte, aber nicht unbedingt muss. Doch wenn man sich diese Gedanken schon macht, kann doch bei der »Homefront«-Analyse nicht ein Begriff wie »Schlitzaugen« ernsthaft auftauchen, oder? Und: Gab es die Reportage nicht bereits schon einmal? In einem anderen Heft? Seid ehrlich. Und dann war's das ja auch schon so ziemlich mit dem Heft. Schön auch, dass ihr über die Verlosung zu den Spiel-des-Jahres-Wahlen informiert, aber – nur so aus gewissem Schnipselbedingtem Interesse – wie ist der Stand der »500 Spiele für 5 Schnipsel«-Aktion? Emin Kazan, per Mail

Michael: Das Bild zu »Hunted« ist uns leider auch erst nach den Korrekturstufen aufgefallen. Sollte natürlich nicht vorkommen, stellt aber immerhin keine Fehlinformation dar – wie die fehlerhafte Gamerscore-Seite: Die Erfolge gehören fälschlicherweise zum ersten »Dead Space«, nicht zum zweiten. Wie das passieren konnte? Gute Frage. Die Fußfesseln des Verantwortlichen wurden jedenfalls wieder strammer gezogen, und beim nächsten Mal gibt's weniger Whisky zum Redaktionsschluss. Der verträgt sich ausgesprochen schlecht mit den abgetrennten Gliedmaßen von Klingenbabys und Säurespuckern. Was die Reportage angeht: Die gab es in der Tat schon mal, allerdings in der Zeitschrift gamesTM. Da uns jedoch handfeste Daten vorliegen, dass es hier nur sehr geringe Überschneidungen in der Leserschaft gab, wollten wir den 360-Lesern dieses spannende Thema nicht vorenthalten. Wegen des Schwarz-Weiß-Stils: Der ist bewusst gewählt – entsprechend auch die Wahl der Überschrift: »Spuren von Grau«. Und was deine Kritik an unseren Ausdrücken im »Homefront«-Artikel angeht: Zugegeben, die Bezeichnung »Schlitzaugen« ist grenzwertig. Wir bedienen uns stilistisch jedoch nicht selten an der Sprache, wie sie auch im Spiel selbst als Stilmittel eingesetzt wird. Und dass die Amerikaner bei der Invasion von Nordkorea auch nicht unbedingt politisch korrekt bleiben, ist nachvollziehbar. Wir werden ab sofort eine Klammer hinter diese und ähnliche Ausdrücke stellen und anmerken, dass die Redaktion die politischen Ansichten der Spielfiguren in keinsten Weise teilt! Und zu guter Letzt noch ein Wort zur Schnipsel-Aktion: Die Gewinner wurden nicht veröffentlicht – weder im Heft, noch auf der Webseite oder im Forum. Die Liste würde den Rahmen doch gewaltig sprengen und außerdem bedarf es dazu der Einwilligung der Gewinner. Dennoch: Wenn du diese Zeilen gelesen hast, sollte ein Großteil der Teilnehmer ihr Game erhalten haben. Du hast dein Game noch nicht? Dann bitte noch mal kurze Mail samt Postanschrift an leserpost@360-live.de.

* SCHNIPSEL

In der Special-Edition-Abteilung im Kaufberater wird seit neuestem Collector's Edition mit »K« vorne geschrieben...

psych, aus dem Forum

Sieh's mal so: Sogar der Hersteller schreibt das »Kombat« in »Mortal Kombat« falsch. Sachen gibt's...

Gelungene Ausgabe, aber mit welcher Konsole habt ihr denn »Homefront« gespielt? L1 anvisieren, R1 schießen, mit A springen und mit B hocken? War das eine Playstation 360? Oder die Xbox 3?

VenomXT, aus dem Forum

Als Grund für die Schlamperei nenne ich jetzt einfach mal die Uhrzeit: Der Text ist nämlich irgendwann zwischen Mitternacht und sieben Uhr früh in einer Nachtschicht entstanden. Dickes Sorry dafür! Das nächste Mal gibt's mehr Kaffee...

Wisst Ihr schon etwas zur Beta von »Ghost Recon: Future Soldier«? Langsam kommen sich die Leute verarscht vor, die »Splinter Cell: Conviction« nur wegen der Beta gekauft haben – so wie ich eben...

Jürgen Müller, per Mail

Nachdem sich das Spiel ja verschoben hat, verzögert sich damit auch die Beta. Laut Angaben von Ubisoft soll die Beta aber auf jeden Fall noch stattfinden – und zwar noch im ersten Quartal 2011. Und das geht bis Ende März. Es sollte also nicht mehr so lange hin sein.

Blauer Himmel in Köln – einfach geil!

Gabriele Constanza, via Facebook

Ja, in München auch – wie schon in der Einleitung erwähnt. Und? Willst du mich als Nächstes damit aufziehen, dass du gerade draußen die Sonne genießt und ich nicht?!

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

* SPRUCH DES MONATS

» Wenn man dir gibt, dann nimm. Wenn man dir nimmt, dann schrei! « SaschaAsh

* 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

360_{LIVE}
MÄRZ 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPARTIPP

Deathsmiles:
Deluxe Edition

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
GewinnspieleDEATHSMILES
DELUXE EDITIONDER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

Spiele aus Japan: eine Sache für sich. Trotzdem schön, wenn es ein besonders skurriler Ableger dann doch mal nach Deutschland schafft – wie eben »Deathsmiles«. Bereits in Ausgabe 07/2010 von 360 Live unterzogen wir das Teil einem Import-Test. Jetzt kommt's auch hierzulande exklusiv auf Xbox 360.

Genre | Shoot 'em Up Hersteller | dtp Entertainment USK | ab 12 Jahren
Xbox Live | ja Spieler | 1 - 2 Aktueller Preis | ab 40 Euro, www.amazon.de

Du denkst, 2D-seitwärts-Shooter sind kalter Kaffee? Ausgestorben, zusammen mit den Spielhallen aus den 80ern? Nicht in Japan! Dort erschien erst 2010 ein weiteres Xbox-360-Shoot-'em-Up mit dem Titel »Deathsmiles«. In diesem kunterbunten Shooter geht's mit einer von vier wählbaren Anime-Hexen auf dem Besen fliegend durch eine wahre Geschoss-Hölle. Sensenschwingende Kuttenträger feuern Blitze, fleischfressende Pflanzen werfen explosive Sämereien und fliegende Kürbisköpfe spucken Giftbeutel. Wahlweise allein oder mit bis zu drei Mitspielern geht's gegen diese Ausgeburten der Finsternis ausweichend und schießend zu Felde. Dass die Hexen dabei Rüschchen-Lolita-Kostüme tragen, rosa Zöpfchen haben oder nur knapp mit Strapsen bedeckt sind, rechnet man am besten dem typisch japanischen Geschmack zu. Denn in erster Linie geht's hier ja nicht um die Optik, sondern um die pfeilschnelle Action; um mit Projektilen geflutete Bildschirme; um Farben und eimerweise Effekte wie bei einem LSD-Trip. Und davon hat

»Deathsmiles« alles – in ausreichendem Maße. Optisch reißen vor allem die fetten Bossgegner einiges. Der Tod höchstpersönlich versucht da, die Hexen mit seiner Sense zu filetieren; ein an den Boden genagelter Schädel speit Gift und Galle; und eine äußerst übellaulige Kuh will die Zauberinnen einem ihrer vier Mägen zuführen. Völlig abgedreht! So verquer zieht es den Spieler durch insgesamt acht Abschnitte – eine echte Herausforderung und nichts für Epileptiker! Schöne Sache: Insgesamt stehen vier Spielmodi zur Verfügung, zwei davon stellen eine aufgepeppt Version der originalen Spielautomaten-Fassung dar. Spielvariante Numero drei ist Xbox-Live-Spielern vorbehalten. Hier müssen sie dem Dämonen-Gesocks so richtig einheizen, um sich in einer Highscore-Liste zu verewigen. Letzter Modus, und exklusiv in der deutschen Fassung enthalten, ist der sogenannte »Mega-Black-Label-Modus« – quasi ein ultraheftiger, extraknallharter Schwierigkeitsgrad mit einem zusätzlichen Bonus-Level. Und weil Deutschland so lange auf »Deathsmiles« warten musste,



hat sich Hersteller dtp noch etwas Besonderes einfallen lassen. In der »Deluxe Edition« – eine Standard-Fassung gibt es gar nicht – sind der kultige Spiel-Soundtrack sowie ein digitales Artbook enthalten. Für 40 Euro? Ein absoluter Geheimtipp und daher unser Spartipp des Monats! Einziges Manko: Trotz deutscher Fassung sind alle Spieltexte nur auf Englisch, eine Sprachausgabe fehlt ohnehin.

Sabine Vogel

Wertung 7.8



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

LEGO HARRY POTTER

Genre | Actionabenteuer Hersteller | WB Games

USK | ab 6 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1 - 2

Aktueller Preis | 30 Euro, www.amazon.de

Einfach zauberhaft, dieses Lego-Abenteuer um den berühmten Zauberschüler Harry Potter. Fantasiereiche Kulissen, effektreiche Zauber und jede Menge Klötzchen-Charme schaffen Solo- und Koop-Unterhaltung für Groß und Klein. Jetzt auch für Spar-Muggel!

Wertung **8.2**



SABINE VOGEL

ALAN WAKE

Genre | Actionabenteuer Hersteller | Microsoft

USK | ab 16 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1

Aktueller Preis | 30 Euro, Amazon Marketplace

Den spielbaren Horror-Roman des Schriftstellers Alan Wake gibt es jetzt als Restposten auf dem Bücherei-Grabbeltisch. Noch nicht in Alans düstere Schattenwelt eingetaucht? Dann wird's höchste Zeit. Bei dem günstigen Preis bleibt dann auch noch genug Kohle für die zwei Download-Episoden übrig. Zuschlagen!

Wertung **8.5**



MICHAEL MOSER

GUITAR HERO: METALLICA

Genre | Musikspiel Hersteller | Activision

USK | ab 0 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1 - 8

Aktueller Preis | 13 Euro, www.gamestop.de

Metallica ist die Metal-Band schlechthin – da darf natürlich eine »Guitar Hero«-Episode nicht fehlen. Optisch herrlich umgesetzt, rocken James, Lars und Co. derbe ab. Dank der sehr anspruchsvollen Songs ist das hier nichts für Weicheier! 49 Lieder schlummern auf der Disk, noch mehr im Store. Für 13 Euro? Top!

Wertung **8.1**



JAN HEINRICH

SINGULARITY

Genre | Ego-Shooter Hersteller | Activision

USK | ab 18 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1 - 12

Aktueller Preis | 29 Euro, www.amazon.de

Der Ego-Shooter-Geheimtipp aus dem Jahr 2010 kann nicht nur mit intelligenten Zeitmanipulations-Rätseln punkten, sondern auch mit einer raffinierten Story und einem völlig eigenständigen Design. Klare Empfehlung für all diejenigen, die die mysteriöse Insel Kartorga-12 noch nicht wie ihre Westentasche kennen.

Wertung **8.6**



STEFAN MAYR

TONY HAWK: SHRED

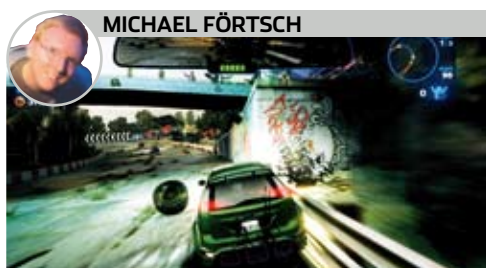
Genre | Sportspiel Hersteller | Activision

USK | ab 0 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1 - 8

Aktueller Preis | 40 Euro, www.amazon.de

Was »Ride« mit dem speziellen Skateboard-Controller angefangen hat, führt »Shred« konsequent fort: Führe coole Moves auf sehenswerten Strecken aus, während ein Punk- und Rock-lastiger Soundtrack die fabelhafte Skate-Stimmung zusätzlich anheizt. Unterschied diesmal: Auch Einsteiger kommen prima zurecht.

Wertung **8.0**



MICHAEL FÖRTSCH

BLUR

Genre | Rennspiel Hersteller | Activision

USK | ab 12 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1 - 20

Aktueller Preis | 29 Euro, www.hitmeister.de

»Mario Kart« trifft »Need for Speed«: So könnte man dieses Game passend zusammenfassen. Denn hier geht's mit Audi TT, Ford Mustang und anderen Lizenzkarren über Fantasiestrecken. Nebenbei kickt man Konkurrenten mit Blitzen, Schockwellen und weiteren Extras aus dem Rennen. Rasant, witzig, anspornend.

Wertung **8.5**

SPECIAL EDITION

F.E.A.R. 3 – COLLECTOR'S EDITION

Wenn Alma nachts im Dunkeln leuchtet.

Genre | Ego-Shooter Hersteller | WB Games

USK | ab 18 Jahren Preis | ab 80 Euro

Erhältlich | Mai 2011

Zwar hat sich der Horror-Shooter »F.E.A.R. 3« erst kürzlich auf Mai 2011 verschoben, trotzdem ließ Hersteller WB Games erste Details zur anstehenden Collector's Edition des Spiels verlauten. Fans der mysteriösen Alma und ihrer verschrobene Söhne sollten sich den Mai jedenfalls schon mal dick im Kalender anstreichen – oder gleich vorbestellen. Zumindest sofern sie Platz im Sammler-Regal haben; denn »F.E.A.R. 3« belegt mit seinen Extras dort nicht gerade wenig Fläche. Lässt man das Hauptspiel außen vor, befinden sich drei Boni in der schuhkartongroßen Verpackung und einer auf der Disk. Bei Letzterem – wie sollte es anders sein – handelt es sich um die Ingame-Einhandwaffe »Der Hammer«: eine schwarz-rote Pistole mit sage und schreibe fünf Läufen. Ob da der Name wohl Programm ist? Ziemlich sicher!

GLÜHWÜRMCHEN

Das Spiel selbst liegt in einer exklusiven Metallhülle vor. Die komplett weiße Box zieren standesgemäß dunkelrote Blutspritzer, die Abbilder der Helden Paxton Fettel und Pointman sowie die zerschlissene Drei aus dem Original-Logo. Sammler und Leser freuen sich besonders über den exklusiven Comic zum Spiel vom bekannten Comic-Verleger DC Comics – dem größten amerikanischen Verlag neben Marvel. Inhalt und Story des Comics? Selber lesen!

Am meisten Platz in der Packung beansprucht jedoch eindeutig Alma – und zwar in Form einer knapp 20 Zentimeter großen Sammelfigur. Das Hexenweib steht auf einem kleinen Podest, abgemagert, mit langen filzigen Haaren und düsterem Blick, während sie mit ihren dünnen Armen ihren Babybauch hält. Eine schwangere Alma im Regal? Schon ein bisschen skurril. Der Clou: Die Babykugel, genauso wie der restliche Teil von Alma, leuchtet im Dunkeln schaurig grün-blau. Angst im Dunkeln? Jetzt erst recht!

Sabine Vogel



Kaufen?

JA



HITVERDÄCHTIG

RIDGE RACER UNBOUNDED

Hersteller **Namco Bandai**
Genre **Arcade-Rennspiel**



Knapp vier Jahre nach dem letzten »Ridge Racer« für Xbox 360 kündigt Namco Bandai mit »Unbounded« die Serienfortsetzung an. Das neue Spielkonzept soll wesentlich Action-orientierter an den Start gehen als seine Vorgänger und will vor allem besonders aggressive Fahrer ansprechen. Folglich stehen in »Unbounded« nicht nur krasse Drifts auf breiten Asphaltstrecken im Fokus, sondern vor allem die gezielte Zerstörung von anderen Fahrzeugen. Entwickler ist übrigens der finnische Rennspiel-Spezialist Bugbear Entertainment, die Macher der renommierten »Flatout«-Reihe.

X-MEN: DESTINY

Hersteller **Activision**
Genre **Action-Rollenspiel**



War nur eine Frage der Zeit: Im Herbst 2011 soll das neue X-Men-Spiel erscheinen. Erstmals wird in diesem Third-Person-Action-Rollenspiel nicht das Schicksal von Wolverine, Cyclops, Storm und anderer Superstars erzählt. Nein, vielmehr schlüpfst du in die Rolle von neuen Rekruten der X-Men-Akademie und kooperierst mit den bekannten Film- und Comic-Helden im Kampf. Umfangreiche Charakterentwicklung, effektreiche Spezialattacken und eine packend erzählte Story sollen den nächsten Auftritt der Mutanten völlig neu inszenieren. Ausführliches Preview in der nächsten Ausgabe.

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

Hersteller **Namco Bandai** Genre **Party-Spiel**



In »Yoostar 2« geht der Traum vieler Hollywood-Fans in Erfüllung: Selbst Teil des Lieblingsfilms werden und Action-Helden wie Sylvester Stallone und Arnold Schwarzenegger mimen. Mit Hilfe des Kinect-Bewegungssensors werden die Spieler direkt in eine Filmszene projiziert. Dort bleibt es dann dir überlassen, ob du die Textpassagen aus »Blues Brothers«, »Der Pate« oder einem von vielen weiteren Klassikern akkurat nachsprichst oder ob du improvisierst und dem Don deine ganz persönliche Note verleihst. So oder so: Für Lacher sorgt das zweite »Yoostar« in jedem Fall. Test im nächsten Heft.

SPIELETERMINE

XBOX 360

TERMIN	TITEL
11. Feb.	Test Drive Unlimited 2
18. Feb.	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
24. Feb.	Bulletstorm
24. Feb.	Rango
25. Feb.	De Blob 2
25. Feb.	Dreamcast Collection
25. Feb.	Knights Contract
3. Mrz.	Fight Night Champion
4. Mrz.	Warriors: Legends of Troy
10. Mrz.	Dragon Age 2
11. Mrz.	Stoked: Big Air Edition
15. Mrz.	Homefront
18. Mrz.	MotoGP 10/11
18. Mrz.	Top Spin 4
24. Mrz.	Battle vs. Chess
24. Mrz.	Crysis 2
24. Mrz.	Lego Star Wars III: The Clone Wars
24. Mrz.	Shift 2 Unleashed
25. Mrz.	Dynasty Warriors 7
31. Mrz.	Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters
Mrz.	Dead Space 2
Mrz.	Virtua Tennis 4
1. Apr.	WWE All Stars
19. Apr.	Mortal Kombat
21. Apr.	Portal 2
Apr.	The First Templar
6. Mai	Duke Nukem Forever
20. Mai	Brink
20. Mai	L.A. Noire
24. Mai	Dirt 3
27. Mai	Dungeon Siege 3
27. Mai	F.E.A.R. 3
31. Mai	Red Faction: Armageddon
Mai	MX vs. ATV Alive
Mai	SBK 2011
Jun.	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
Q1	Afterfall: Insanity
Q1	Earth Defense Force: Insect Armageddon
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Alice: Madness Returns
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Anarchy Reigns
2011	Arcana Heart 3
2011	Armored Core V
2011	Asura's Wrath
2011	Batman: Arkham City
2011	Battlefield 3
2011	Binary Domain

TERMIN	TITEL
2011	Bodycount
2011	Call of Juarez: The Cartel
2011	Codename: Kingdoms
2011	Dark Souls
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Deep Black
2011	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
2011	Deus Ex: Human Revolution
2011	Doom 4
2011	Driver: San Francisco
2011	Earth No More
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron
2011	FIM Motocross World Championship
2011	Final Fantasy XIII-2
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	I Am Alive
2011	Inversion
2011	Lego Pirates of the Caribbean: Das Videospiel
2011	Mass Effect 3
2011	Max Payne 3
2011	Metal Gear Solid: Rising
2011	Neverdead
2011	Operation Flashpoint: Red River
2011	Rage
2011	Ride to Hell
2011	Ridge Racer Unbounded
2011	Saints Row 3
2011	Scivelation
2011	Shadows of the Damned
2011	Silent Hill: Downpour
2011	Spec Ops: The Line
2011	Supremacy MMA
2011	The Cursed Crusade
2011	The Darkness 2
2011	The Elder Scrolls V: Skyrim
2011	The Ripper
2011	Thief 4
2011	Thor: Das Videospiel
2011	Tomb Raider
2011	Warhammer 40.000: Space Marine
2011	X-Men: Destiny

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

TERMIN	TITEL
2011	Xcom
2012	Bioshock Infinite
2012	Darksiders 2
2012	Devil's Third
2012	GRID 2
2012	Prototype 2
2012	SSX: Deadly Descents
2012	Street Fighter X Tekken
2012	Tekken X Street Fighter
2012	Transformers: Kampf um Cybertron 2



Der Duke kommt: 13 Jahre nach der ersten Ankündigung gibt's nun endlich einen offiziellen Packshot und das erste ernstzunehmende Veröffentlichungsdatum, nämlich den 6. Mai 2011. In USA soll's sogar drei Tage vorher erscheinen. Hail to the King, Baby!

KINECT

TERMIN	TITEL
11. Feb.	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnbildungen
31. Mrz.	Child of Eden
31. Mrz.	Yoostar 2: In the Movies
2011	Codename D
2011	Haunt
2011	Kinect Disney
2011	Kinect Star Wars
2011	Michael Jackson: The Experience
2011	Project Draco
2011	Rise of Nightmares
2011	Steel Battalion Heavy Armor

360 LIVE NEU AB DEM 23. MÄRZ!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

L. A. NOIRE

Fernab von Wildwest-Klischees widmet sich »GTA«-Schöpfer Rockstar Games in diesem Frühjahr einem ganz neuen Setting: Dem Los Angeles der späten 1940er-Jahre. Dort jagst du als Schnüffler Cole Phelps üblen Verbrechern nach, um ein Komplott aufzudecken. Du untersuchst Tatorte, befragst Verdächtige und versuchst herauszufinden, wer lügt und wer die Wahrheit spricht. Ganz nebenbei erlebst du eine kleine Videospiel-Revolution: Gesichtsausdrücke, die so realistisch sind, dass du sie von denen echter Schauspieler kaum mehr unterscheiden kannst. Neugierig geworden? Dann freu dich auf unser Erstmals-angespielt-Preview im nächsten Heft!



THE DARKNESS 2

Nach langer Wartezeit wurde Anfang Februar endlich eine Fortsetzung zum Ego-Shooter-Geheimtipp »The Darkness« offiziell angekündigt. Wieder verbündet sich Jackie Estacado, ein mittlerweile zum Don aufgestiegener Mafia-Killer, mit den Mächten der Dunkelheit. Dämonententakel und andere finstere Kräfte sowie der geschickte Gameplay-Tanz mit Licht und Schatten sollen auch dem neuen Teil ein einzigartiges Spielgefühl einimpfen. Doch kann das neue Entwickler-Team die Qualitätsvorgaben des brillanten Vorgängerspiels wirklich halten? Vorschau!

CRYSIS 2

Der letzte Bombast-Trailer sowie etliche Previews in 360 Live bringen's auf den Punkt: »Crysis 2« wird nicht nur absolut bildgewaltig, sondern will auch mit einer packenden Geschichte und cleveren Gameplay-Ideen punkten. Für den Test in der kommenden Ausgabe nehmen wir die potenzielle Action-Perle aus Deutschland komplett auseinander: Was taugen Kampagne und Mehrspieler-Modi? Wie gut schlägt es sich im Vergleich zu »Halo«? Und ist der 3D-Modus wirklich so gut, wie Crytek gerne behauptet? Berserker-Test!

PLUS!

DRAGON AGE 2

Wie muss ein würdiger Nachfolger zum Rollenspiels des Jahres 2009 aussehen? Geht's nach unserem 4-Seiten-Preview in dieser Ausgabe, dann so wie »Dragon Age 2«. Denn das hat die Stärken des Vorgängerspiels »Origins« – ohne dessen Schwächen zu übernehmen. Kenner wissen, was das bedeutet: Urlaub nehmen, Post zum Nachbarn umleiten, Pizza-Großeinkauf beim Discounter und dann ab in die fantastische Welt von Ferelden, die wieder Fantasy-Spaß für Wochen verspricht. Was da noch schiefehen kann? Das verrät unser Test in der kommenden Ausgabe.

SHIFT 2 UNLEASHED

Der neueste »Need For Speed«-Ableger bringt Simulationsfans schon jetzt mit seinen Spezifikationen auf Touren – das zeigt bereits der Vorschau-Artikel in dieser Ausgabe. Doch was versteckt sich tatsächlich unter der Motorhaube dieses PS-Monsters? Liefert die fertige Version endlich eine stabile Bildwiederholrate ohne Ruckler und aufploppende Objekte? 360 Live schickt den Simulations-Boliden zum Gameplay-TÜV und checkt, ob nicht doch ein paar Spaßbremsen übersehen wurden...

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 ... FORZA MOTORSPORT 4, RIDGE RACER UNBOUNDED, TRANSFORMERS 3, BRINK, DUKE NUKEM FOREVER, HOMEFRONT, MORTAL KOMBAT, MOTOGP 10/11, TOP SPIN 4, LEGO STAR WARS III, FEAR 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. MÄRZ 2011!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

DRAGON AGE II™

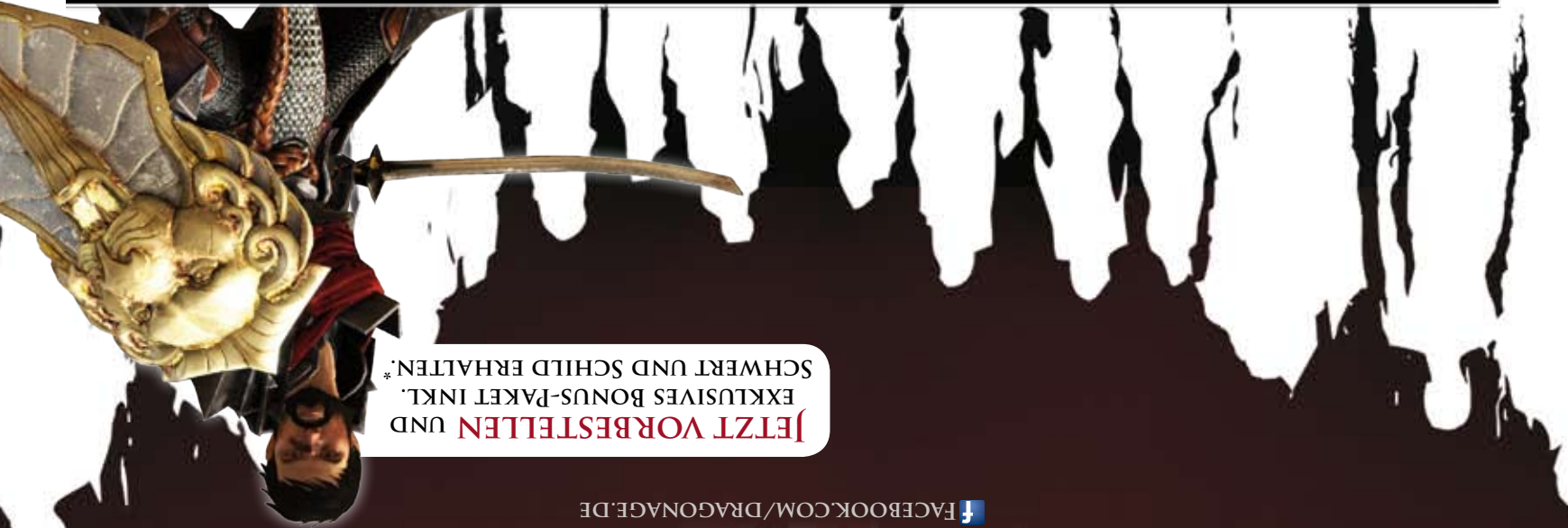
DEIN AUFSTIEG AN DIE MACHT
BEGINNT AM 10. MÄRZ 2011!

{DEMO-VERSION AB SOFORT ERHÄLTICH}



WWW.DRAGONAGE.DE
[f FACEBOOK.COM/DRAGONAGE.DE](https://www.facebook.com/dragonage.de)

JETZT VORBESTELLEN UND
EXKLUSIVES BONUS-PAKET INKL.
SCHWERT UND SCHILD ERHALTEN.*



100% UNCUT!



BIOWARE

*BEI TEILNEHMENDEN
HÄNDLERN



© 2011 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. Microsoft, Xbox, Kinect, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation," "PS3," and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



GUT ERKANNT
Dies ist nicht die richtige
360-Live-Titelseite.
Hierfür bitte wenden!

360 LIVE

J A, ER LEBT NOCH!
DAS STARKE STÜCK

Champion von Kirkwall
wieder aufgetaucht

**HAU DEN DRACHEN
IN DEN RACHEN!**
FRÜHLINGSGEFÜHLE

Bei diesen Temperaturen
schmilzt selbst
die dickste Rüstung!

SAU DICH EIN!
PRAXISTEST

Wie man fachgerecht
Dunkle Brut zerlegt

VARRIC PAKT AUS:
DIE WAHRE GESCHICHTE

Hawkes Weg vom Flüchtling
zur getragten Fachkraft für
Magie, Schurkerei und Krieg

ACTION OHNE KOMPROMISSE DRAGON AGE II

Hartgesotten, ungeschnitten, messerscharf:
Das neue Rollenspiel des Jahres!

Plus
Poster!

BRANDAKTUELL
Atmosphärendesign – starke Dialoge mit Witz
Hawke spricht – Kommunikation macht Emotion
Bezaubernde Mimik – so schön können Lachfalten sein!
AUSSERDEM
Ausgefallene Zusatzpakete zum Download:
Der verbannte Prinz (kommt mit Signature Edition)
Das schwarze Emporium (kommt mit Signature oder Standard Edition)
Der Isaac von Clarke Rüstungssatz (für Neukäufer von Dead Space 2)