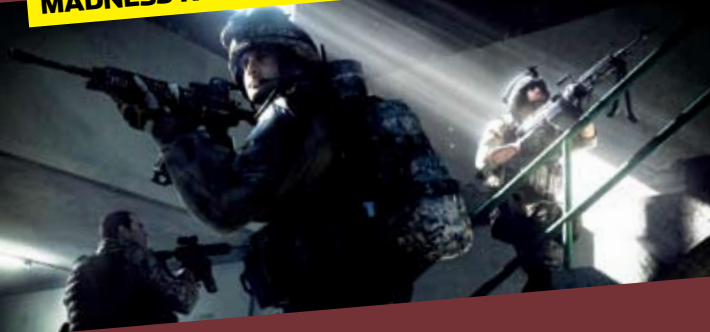


360 LIVE

6 SEITEN MESSE-SPEZIAL

BATTLEFIELD 3

PLUS: SHADOWS OF THE DAMNED, ALICE
MADNESS RETURNS, KINGDOMS OF AMALUR



TESTPREMIERE CRYSIS 2

Shootingstar aus Deutschland:
Kulissen top, Drehbuch flop!

3 SEITEN FINSTERNIS

THE DARKNESS 2

Neuer Look, neuer Entwickler –
ein gewagtes Experiment. Preview!

ANTIKRIEGS-SHOOTER IM TEST

HOMEFRONT

DURCH LEICHEN WÜHLEN, FOLTERSZENEN
VERDAUEN. MORALISCH VERTRETBAR?



BRANDAKTUELL

Dragon Age 2 – Blutbad mit Herz. Test!
Operation Flashpoint: Red River – Koop-Modus gespielt!
F.E.A.R. 3 – Alma gebärt neuen Horror. Preview!
AUSSERDEM Dead Island, Hunted, From Dust,
Serious Sam 3, Moto GP 10/11, Lego Pirates, Top Spin 4,
Halo: Reach Defiant Map Pack, Lego Star Wars 3
Plus: Dirt 3 – erstmals Staub gefressen! Preview.

Exklusiv-Report auf 3 Seiten

DAS GESPIELTE WORT

Wie aus Weltliteratur
Videospiele entstehen.



Plus Poster in
der Heftmitte!

ERMITTLUNGSBERICHT AUF 6 SEITEN

L.A. NOIRE

Detektiv-Thriller der GTA-Macher:
Geht unter die Haut, zentimetertief!

SHIFT 2 UNLEASHED

Entfesselt: Der potenzielle
Forza-Killer im Test! S. 58



DUKE NUKEM FOREVER

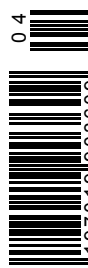
Angefasst: Da wird selbst
der Master Chief zur Pussy!



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

www.360-live.de

AUSCABE04 €3,60



4 197019-903609

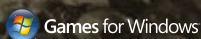
HUNTED[®]

DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

ERHÄLTlich
AB 03.06.2011

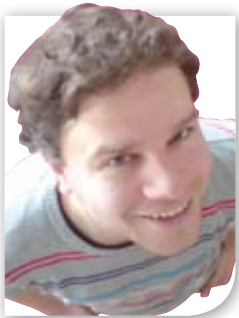


WWW.HUNTEDTHEGAME.COM



© 2011 ZeniMax Media Inc. HUNTED: The Demon's Forge, HUNTED: Die Schmiede der Finsternis, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. "Xbox", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "Xbox LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. "Games for Windows" und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. All other trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

Willkommen bei 360 Live!



Es ist schwarz, hat die Form eines Fensterwischers, es kann dich sehen, es kann dich hören, es bewegt sich eigenständig, ist hip, innovativ, ein Stück weit revolutionär und trotzdem von einer dicken, um nicht zu sagen backsteindicken Staubschicht überzogen. Du weißt, was gemeint ist? Dachte ich mir schon, denn mir geht's genauso. Dabei bin ich wirklich ein großer Fan von Microsofts Bewegungssteuerung Kinect. Vor drei Monaten zum Beispiel hab ich das Teil, sozusagen als Experiment, auf eine Einweihungsparty mitgenommen – einfach mal gucken, was passiert. Ergebnis: sich ekstatisch verausgabende Teilnehmer, tanzende Männer, kreischende Frauen, polternde Nachbarn, klatschnasse T-Shirts, eine zerdetschte Zimmerpflanze, zwei Paar aufgeschauerte Socken, eine Konsole im Dauerbetrieb und jede Menge Spaß und blaue Flecken. Das alles dank »Kinect Sports«, »Kinect Adventures« und »Dance Central«.

Und heute? Kaum vernünftiger Spiele-Nachschub, wenig spektakuläre Download-Inhalte für bereits Vorhandenes, nur eine Handvoll vielversprechender Hoffnungsträger am Horizont, die sich dann auch noch ständig nach hinten verschieben – Mizuguchis »Child of Eden« zum Beispiel. Außerdem weiterhin keine konkrete Info dazu, wann denn nun die so oft versprochene Konsolen-Sprachsteuerung für Deutschland erscheint. Klar, spätestens zum Start der US-Spielemesse E3 Anfang Juni, eventuell schon früher, wird Microsoft die Kinect-Katze aus dem Sack lassen und Tacheles reden, was die Zukunft seiner Bewegungssteuerung angeht. Bleibt die Frage, wie spannend die Ankündigungen dann wirklich sind. Nur ein »Gears of War«-Railshooter, dazu ein paar Hardcore-Titel mit spaßigen, aber nicht zwingend notwendigen Kinect-Funktionen sowie fünf, sechs Nachfolgetitel bereits bekannter

Hits? Produkte, die allesamt womöglich erst ab September oder Oktober erscheinen? Fast ein Jahr

warten auf prickelnde Software, die am besten schon gestern hätte verfügbar sein sollen? Erstkäufer, die zum Konsolenstart 150 Euro und mehr hingeblickt haben, sind dieser Tage zu Recht sauer.

Was mich ebenfalls nachdenklich stimmt: Gespräche mit diversen Entwicklern. Viele von ihnen finden Kinect zwar interessant, einen konkreten spielerischen Nutzen für ihr gerade heranreifendes Produkt können sie jedoch oft nicht sehen. Oder sie scheuen die Kosten und den Zeitaufwand, die Neuerung noch nachträglich zu implementieren. Immerhin: Microsoft hat bereits Gegenmaßnahmen ergriffen. Zum einen haben sie relativ schnell damit aufgehört, Kinect-Hacks zu verurteilen – also von Tüftlern erdachte Windows- und Mac-Zusatzprogramme, die das Zubehör

» Ist Kinect spätestens 2012 wieder von der Bildfläche verschwunden? «

mit diesen Betriebssystemen kompatibel machen. Zum anderen wurde angekündigt, noch in diesem Frühjahr eine Software-Entwicklungsumgebung für Hobbyentwickler bereitzustellen. Die richtigen Schritte für die so dringend benötigte Kreativ-Explosion, die dann hoffentlich auch auf die großen Studios übergreift? Oder ist Kinect spätestens 2012 wieder von der Bildfläche verschwunden? Was denkst du? Schreib mir deine Meinung an soenke@360-live.de.

Nun aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,
Sönke Siemens
Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE KAUF-TIPP-AUSGABE!

Der Frühling ist da und viele Hersteller geben noch mal richtig Gas, veröffentlichen die letzten großen Kracher ihres Geschäftsjahres. Allen voran Electronic Arts. Sie schicken »Shift 2 Unleashed« ins Rennen, treten an der Shooter-Front mit »Crysis 2« gegen THQs »Homefront« an und wollen Rollenspieler mit »Dragon Age 2« ködern. Aber auch der Preview-Teil hat's in sich: »Battlefield 3«, »Shadows of the Damned«, »The Darkness 2«, »F.E.A.R. 3«, »Duke Nukem Forever«, »Dirt 3« – hier gibt's die volle Packung! In der Reportage wiederum geht Sabine Vogel der gestörten Beziehung zwischen Literatur und Videospiel auf den Grund. **TEST-INVASION AB SEITE 46, PREVIEWS AB SEITE 14**

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

L.A. NOIRE

Wenn Rockstar Games ein Projekt anpackt, dann richtig. So auch beim Detektiv-Thriller »L.A. Noire«: revolutionäre Technik zum Digitalisieren von Gesichtsanimationen, ein über 2.200 Seiten umfassendes Skript, eine komplett in 3D nachgebaute Version der Stadt Los Angeles im Jahr 1947, über 400 Charaktere – hier jagt ein Superlativ den nächsten. Auf sechs Seiten verrät 360 Live nun erstmals, wie sich das Offene-Welt-Abenteuer rund um Cop und Kriegsheimkehrer Cole Phelps tatsächlich anfühlt. Plus: sensationelles Poster im 40er-Jahre-Stil in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE APRIL 11

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	45 TESTS	70 COMMUNITY
 L.A. Noire	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost

SO SIEHT ECHTER KRIEG AUS!

20 BATTLEFIELD 3

Hart, intensiv und verdammt realistisch – könnte Call of Duty die Show stehlen. 3 Seiten Preview!

ENDLICH ENTFESSELT

58 SHIFT 2 UNLEASHED

Benzin im Blut oder Fuß auf der Bremse? Electronic Arts neue Rennsimulation fordert Forza 3 heraus. 3-Seiten-Test!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Eric Chahi über From Dust
- 06 Risen 2
- 07 Medal of Honor 2
- 07 Batman: Arkham City
- 07 Bungie MMO
- 08 Unreal Engine Version 3.975
- 08 Mass Effect 3
- 08 Metro 2034
- 09 Diablo 3
- 09 Bioshock: Der Film
- 09 Sesamstraße
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Dead Island
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 L.A. Noire
- 20 Battlefield 3
- 23 Alice: Madness Returns
- 23 Kingdoms of Amalur Reckoning
- 24 Shadows of the Damned
- 26 F.E.A.R. 3
- 29 Serious Sam 3: BFE
- 30 The Darkness 2
- 33 Lego Pirates of the Caribbean
- 34 Duke Nukem Forever
- 36 Operation Flashpoint: Red River
- 38 Hunted: Die Schmiede der Finsternis
- 40 45 Minuten mit... Dirt 3

TEST

- 46 Crysis 2
- 50 Homefront
- 54 Dragon Age 2
- 57 Yoostar 2: In the Movies
- 58 Shift 2 Unleashed
- 61 Top Spin 4
- 62 MotoGP 10/11



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.DESpartipp des
MonatsForum, News
und mehr

- 64 Lego Star Wars III
The Clone Wars
- 66 Rango
- 66 Stoked: Big Air Edition
- 66 Warriors: Legends of Troy
- 66 Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters
- 72 Days of Thunder Arcade
- 72 Torchlight
- 72 Bejeweled Blitz Live
- 72 TNT Racers

 POSTER

- 41 Call of Juarez: The Cartel
- 42 L.A. Noire

 REPORTAGE

- 67 Das gespielte Wort: Weltliteratur
und Videospiele

 COMMUNITY

- 70 Mecker-Ecke
- 70 Interview mit Overlord Nero
- 73 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74 Aktion Lesertest: Dead Space 2
- 75 Nachgefasst bei: Test Drive Unlimited 2
- 76 Leserpost

 KAUFBERATER

- 78 Spartipp des Monats:
Beyond Good & Evil HD
- 79 Kauftipps: Castlevania, Red Dead
Redemption: Undead Nightmare,
Resident Evil 5 & Lost Planet 2,
F.E.A.R. 2, Mass Effect,
Just Cause 2
- 79 Duke Nukem Forever: Balls of Steel
Edition, Zubehörtests
- 81 Spieltermine

 SERVICE

- 11 Abo
- 45 Impressum
- 82 Vorschau

COVERTHEMA



14 L.A. NOIRE

Detektiv-Thriller der GTA-Macher: Geht unter die
Haut, zentimetertief. 6 Seiten Ermittlungsbericht!

TOPSPIELE

24 Shadows of the
Damned

- 06 From Dust
- 10 Dead Island
- 14 L.A. Noire



30 The Darkness 2

- 20 Battlefield 3
- 26 F.E.A.R. 3
- 29 Serious Sam 3: BFE



46 Crysis 2

- 34 Duke Nukem Forever
- 36 Operation Flashpoint
Red River
- 54 Dragon Age 2



50 Homefront

- 58 Shift 2 Unleashed
- 64 Lego Star Wars III
The Clone Wars

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	UNREAL ENGINE 3	DIABLO 3	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Eric Chahi über From Dust	Zukunft der Spielgrafik	Schnetzeln auch auf Konsolen	Dead Island	Charts

✖ DER HEISSE STUHL Eric Chahi

Götter-Simulation, dieser Begriff steht für Videospiel-Perlen wie »Black & White« und »Populous«. 2011 soll sich auch »From Dust«, das ausschließlich als Download-Game erscheint, in diese erlesene Riege einreihen. 360 Live spricht mit dem leitenden Designer Eric Chahi über Technik, Ideen und den Spaß, Gott zu spielen.



BIO

Name | Eric Chahi
Firma | Ubisoft Montpellier
Position | Leitender Designer
Arbeitet gerade an | From Dust
Schon gewusst? | In seiner mehrjährigen Auszeit nach »Heart of Darkness« kehrte Chahi der Spielebranche komplett den Rücken. Stattdessen reiste er um die Welt und versuchte sogar, sich als Maler und Künstler zu etablieren. Ein Glück, dass er jetzt wieder zurück ist.

Heldenfiguren, muskelbepackte Haudraufs und übermächtige Schwertschwinger: Die sucht man in Ubisofts Göttersimulation »From Dust« vergeblich. Denn hier ist der Spieler Mutter Natur und eine Simulation des kompletten Planeten Erde sein Spielplatz. Interaktion mit der Umgebung ist das Alpha und Omega. Hier werden mit göttlicher Hand aus Tälern Berge geformt, Flussläufe und Lavaströme durch die Landschaft gezogen. Wie kommt man auf die Idee, solche Vorgänge epischen Ausmaßes in ein Spiel umzusetzen? »Nach dem Jump 'n' Run Heart of Darkness und seinen sechs Jahren Entwicklung brauchte ich eine Auszeit. Ich bin viel umhergereist und habe mir vor allem aktive Vulkane angeschaut. Die sind eine große Inspirationsquelle. Wenn man auf so einem Vulkan herumläuft, dann fühlt man, wie sich die Erde darunter bewegt und neu formiert. Meine Ideen entspringen hauptsächlich der Natur selbst; ihrer Schönheit und gleichzeitig ihrer enormen Kraft. So etwas in ein Spiel zu packen, ist, wie den Spieler in einen gigantischen Sandkasten zu werfen.« Ein ganz schön gefährlicher Sandkasten, denn immerhin ist die Welt von »From Dust« von Katastrophen und unbändigen Naturgewalten gezeichnet. Ein Wink mit dem Zaunpfahl, dass sich auch unsere Welt irgendwann am Menschen rächt? »Nein, das Spiel hat keine unterschwellige Umweltschutz-Thematik. Trotzdem hat es dahingehend Tiefe, dass es die Eigenständigkeit der Natur verdeutlicht und wie sie nach ihren eigenen Gesetzen verfährt. Die Natur ist weder gut noch böse, alles hängt vom Kontext

ab. Was das Spiel aber ziemlich sicher tut, ist, den Platz des Menschen in der Natur in Frage zu stellen. Festzustellen, wie bedeutungslos er eigentlich ist.« Es gibt also auch Menschen in der Welt von »From Dust«. Genauer gesagt Menschenstämme, die in dieser erbarmungslosen Welt ums Überleben kämpfen. Ganz ohne Story geht es da doch nicht, oder? »Der Menschenstamm erforscht die Welt auf der Suche nach Hinweisen über seine Ahnen. Letztlich dreht sich im Spiel alles um eine Reise; ein menschliches Abenteuer in sehr verschiedenen Arealen – darunter Inseln, Wüsten, Vulkan-Ebenen und Steppen.« Ein ungewöhnliches Spielkonzept, das auf den ersten Blick sehr komplex scheint. Vielleicht zu komplex für Konsolenspieler? »Vieles im Spiel funktioniert einfach intuitiv und so wie in der Realität – Wasser fließt auf abschüssigem Gelände hinunter, es löscht Feuer; Lava setzt Vegetation in Brand. Das ist bekannt und eine großartige Eigenschaft von Simulationen.« Klingt doch alles irgendwie vielversprechend – verrückt, aber vielversprechend. Warum dann trotzdem nur ein Download-Game und kein Vollpreis-Spiel auf Disk? »Nur das Konzept eines Download-Games bietet uns die Chance, ein originelles Spiel zu entwickeln. Außerdem ist die Produktion und Vermarktung erheblich günstiger. In der heutigen Zeit heißt das: weniger Risiken für einen Publisher, der in ein andersartiges Spielkonzept investieren will. Und was für mich persönlich zählt, ist nicht, ob mit Disk oder ohne. Sondern die Kreativität.«





» So etwas in ein Spiel zu packen, ist, wie den Spieler in einen gigantischen Sandkasten zu werfen. «

Eric Chahi, Ubisoft

RISEN 2

Mittlerweile ist es offiziell: Das deutsche Studio Piranha Bytes werkelt an »Risen 2«, dem Nachfolger zum Offene-Welt-Action-Rollenspiel von 2010. Das hat damals zwar nicht überall Lorbeeren eingeheimst, stellte jedoch vor allem Fans der PC-Reihe »Gothic« zufrieden. »Risen 2« trägt den Untertitel »Dark Waters« und spielt einige Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils. Mysteriöse Titanen haben die Welt verwüstet und einen Großteil der Menschheit ausgerottet. Zu allem Überfluss tauchen jetzt auch noch monströse Seekreaturen auf und bedrohen die letzte Bastion der Menschen: die Seefahrt. Die Versorgung mit lebenswichtigen Rohstoffen wie Nahrung und Feuerholz wird unterbrochen,

immer mehr Schiffe verschwinden. Der namenlose Held aus »Risen 2« soll sich nun darum kümmern. Gerüchten folgend führt es den Spieler deshalb auf die südlichen Inseln zu einigen Piraten, die angeblich ein wirksames Mittel gegen die Schrecken der Meere gefunden haben. Arrr, richtig gelesen: Piraten werden eine entscheidende Rolle im neuen Action-Rollenspiel einnehmen. Piranha Bytes will außerdem großes Augenmerk auf eine frei formbare Spielwelt legen. Soll heißen: Alle Entscheidungen, die der Spieler trifft, und alle Wege, die er beschreitet, werden die Welt verändern. Ein dynamischer Tag-und-Nacht-Wechsel sorgt unter anderem für die nötige Grafikpracht und Atmosphäre. Einen Veröffentlichungstermin für »Risen 2« wollte Hersteller Deep Silver leider noch nicht nennen.

klein- GEDRUCKT

MEDAL OF HONOR 2

✦ Danger Close, das Studio hinter dem Ego-Shooter »Medal of Honor« von 2010, werkelt an einem Nachfolgespiel. Das bestätigte der Leitende Produzent Greg Goodrich im offiziellen Entwickler-Blog. »Seit dem Erscheinen im letzten Oktober haben wir sehr viel beobachtet, zugehört und durch Feedback dazugelernt. Und jetzt sind wir sehr aufgeregt, auch den nächsten Titel zu produzieren.« Wann das neue »Medal of Honor« erscheint, dazu verliert er bislang noch kein Wort.

BATMAN ARKHAM CITY

✦ Um die Story-Brücke zwischen »Arkham Asylum« und dem kommenden »Arkham City« zu spannen, bringt der US-Verlag DC Comics namens »Batman: Arkham City« auf den Markt – sowohl in gedruckter als auch in digitaler Form. Ob das Comic auch hierzulande erscheint, ist noch nicht absehbar.

KEIN MMO VON BUNGIE

✦ Bis vor Kurzem wurde noch gemunkelt, der »Halo«-Erfinder Bungie werkele an einem Massively Multiplayer Action Game. »War alles nur ein Scherz«, heißt es dagegen jetzt auf der offiziellen Webseite. Auch ein weiteres Bungie-Map-Pack für »Halo: Reach« wird's definitiv nicht geben, so der Entwickler. Und was dann? Mal die Spielemesse E3 abwarten.

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

TELLTALE GAMES...

...werkelt wieder an einem Episoden-Game. Diesmal zu Robert Kirkmans Zombie-Comic-Reihe »The Walking Dead«. Erscheinungstermin: Ende 2011.

DRAGON AGE: REDEMPTION...

...ist der Name einer sechsteiligen Web-Kurzfilmreihe zum Rollenspiel-Epos. Sie soll im Sommer 2011 durchstarten.

SAINTS ROW: THE THIRD...

...kommt. Der »GTA«-Konkurrent erscheint Weihnachten 2011.

✕ UNREAL ENGINE 3

SIEHT SO DIE ZUKUNFT AUS?

Da klappten reihenweise Kinnladen runter. Auf der diesjährigen Game Developers Conference in San Francisco hat Entwickler Epic Games die neueste Version der Grafik-Engine »Unreal Engine 3« vorgestellt. »Eigentlich sollte man jedoch von Version 3.975 reden«, sagte Epic-Vizepräsident Mark Rein. Und mit dieser veranschaulichte er, wie unglaublich nahe Spielgrafik in Zukunft der Realität kommen wird. In der sogenannten »Samaritan Demo«, einer in Echtzeit ablaufenden Technologie-Demonstration, werden verschiedene neue Effekte und Technik-Kniffe gezeigt und welche Auswirkungen diese auf die Optik haben. In einem heruntergekommenen Washington DC der Zukunft läuft ein rauchender Kerl in Trenchcoat eine Straße herunter; es regnet, Leuchtreklamen reflektieren verzerrt im nassen Asphalt. Bei der Nahaufnahme des Zigarette-Qualmenden verschwimmt der Hintergrund wie bei einem Michael-Bay-Film. Über die Haut des Protagonisten rinnen Regentropfen, bleiben an seinen abstehenden Bartstoppeln hängen, sein Gesicht wird schemenhaft erhellt, wirkt dabei fleischig und zum Anfassen real. Sub Surface Scattering ist das Zauberwort, eine Technik, die virtuelles Licht tatsächlich nicht nur auf, sondern auch in Oberflächen treffen lässt. In einer weiteren Szene wankt ein Sicherheitsroboter durch eine finstere Straße, die nur von wenigen Lichtquellen erhellt wird. Das vierbeinige Metallmonster spiegelt sich dabei nicht nur selbst auf der feuchten Straße, sondern auch sein Schatten. »Das ist unser Vorschlag dafür, wie die nächste Generation von Spielen aussehen könnte«, protzt Rein. Doch sehen Spiele dank dieser Technik in naher Zukunft nicht nur geradezu unheimlich wirklich aus, auch das Spielen selbst könnten sie verändern. Gesichter könnten in Zukunft glaubhaft Gefühle zeigen – Anfänge dessen zeigt schon jetzt das in der Coverstory vorgestellte »L.A. Noire«. Auch könnten zum Beispiel künftig im Schatten lugende Angreifer anhand ihrer Reflexionen in Pfützen oder gar an feuchten Wänden ausgemacht werden. Das alles, so Mark Rein, könnte theoretisch ab sofort in Spielen zum Einsatz kommen. Einzig die Konsolen- und Hardware-Hersteller sind ein Hindernis. Denn um die komplette Power der Engine zu nutzen, wären die aktuellen Konsolen zu schwach.



» Das ist unser Vorschlag dafür, wie die nächste Generation von Spielen aussehen könnte. «



✕ IST DAS »MASS EFFECT 3«?

ERSTE ARTWORKS AUFGETAUCHT

Der amerikanische Konzept-Designer Robert Simons hat in seinem Blog einige vielversprechende Artworks veröffentlicht. Simons kennzeichnete die Bilder mit dem Untertitel »Mass Effect 3« – aber sind darauf wirklich erste Eindrücke des dritten Teils der Weltraumsaga zu sehen? Die Grafiken zeigen vor allem futuristische Innenräume des Raumschiffs »Normandy 3«. Weiterhin gibt es einen Minenplaneten, sowie ein erstes Monsterdesign zu bestaunen. Noch ist allerdings unklar, ob es sich bei den Bildern um offizielle Artworks handelt, oder ob sie rein privater Natur sind. Weder Electronic Arts noch Bioware haben sich bislang zu den Grafiken geäußert.



✕ DER CALL-OF-DUTY-KILLER?



METRO 2034

Der russische Ego-Shooter »Metro 2033« war zumindest auf Konsole für THQ nicht der erhoffte Verkaufs-Überflieger. Dabei konnte der 2010 erschienene U-Bahn-Schacht-Horror, basierend auf dem gleichnamigen Roman von Dmitri Glukhovskiy, sowohl spielerisch als auch technisch absolut überzeugen. THQ-Vizepräsident Danny Bilson erwähnte nun gegenüber der US-Webseite IGN, dass »die Fortsetzung, Metro 2034, eine weitaus größere Werbekampagne erhalten wird«. Bilson ergänzt außerdem, dass »Metro 2034 durchaus das Potenzial hat, mit Call of Duty mitzuhalten«. Erscheinen soll es aber nicht vor 2012.

✕ BIOSHOCK

DER KINOFILM IST ABGESOFFEN

Gore Verbinski, der Regisseur von Kultfilmen wie »Fluch der Karibik«, werkelt seit einiger Zeit an der Verfilmung des Shooters »Bioshock« – so viel ist bekannt. Jetzt heißt es, die Arbeiten an dem Film wurden endgültig eingestellt. Wieso, weshalb, warum? Gore Verbinski selbst erklärt: »Ich habe einfach niemanden gefunden, der bereit war, das nötige Geld zu investieren, um aus dem Film das zu machen, was die Fans erwarten. Eine Erwachsenen-Freigabe wäre unausweichlich gewesen, die meisten Studios wollten aber eine Jugendfreigabe anpeilen.« Zweifellos, immerhin

»Ein Film zu Bioshock muss einfach Angst einflößen.«

ist auch das Spiel zum Film nichts für Zartbesaitete. Verbinski weiß das: »Ich wollte unbedingt einen Film machen, der dir noch vier Tage später eine Gänsehaut beschert. Ein Film zu Bioshock muss einfach Angst einflößen. Gleichzeitig muss man aber auch eine komplette, realistisch anmutende Unterwasserwelt erschaffen – und das kostet.« Schade eigentlich, hatte Verbinski doch sogar schon konkrete Pläne für seinen Film um Big Daddys und Little Sisters, wollte den Streifen gar in 3D drehen. Jetzt wurde alles über den Haufen geworfen. Eine Wiederaufnahme des Projekts ist unwahrscheinlich, will doch Verbinski unter keinen Umständen nur wegen einer Jugendfreigabe irgendwas »herunterschrauben«. So bleiben immerhin noch die Verfilmungen von »Kane & Lynch« und »Assassin's Creed« – ob es die letztlich aus der Konzeptphase rausschaffen, steht aber auch noch in den Sternen.



✕ DIABLO 3

UND ES KOMMT DOCH!



Unfassbar, es ist wahr! Entwickler Blizzard Entertainment arbeitet an »Diablo 3« für Xbox 360 und Playstation 3. Zwar bleibt eine offizielle Ankündigung noch aus, diverse Stellenanzeigen des Herstellers sprechen allerdings für sich. So sucht das Studio derzeit unter anderem Senior-Produzenten und Führungsdesigner, die sich mit Konsolen auskennen und im »Diablo«-Team arbeiten wollen. Damit bestätigt Blizzard zum ersten Mal indirekt, dass das bislang PC-exklusive Hack 'n' Slay auch für Konsolen erscheint. Blizzard-Präsident Mike Morhaime wollte das ja schon auf der US-Messe DICE im Februar 2011 nicht mehr ausschließen. Allerdings merkte er zu diesem Zeitpunkt lediglich an, dass

Blizzard derzeit die Machbarkeit einer Umsetzung auf Konsolen prüfe – diese Prüfung scheint nun erfolgreich abgeschlossen. Jetzt bleibt nur noch die Frage zu klären, ob die Portierung zeitgleich mit der PC-Fassung im kommenden Jahr aufschlägt. Nachdem Hersteller Activision-Blizzard seine großen Titel in der Regel zeitgleich auf allen Plattformen veröffentlicht, stehen die Chancen dafür gut. Allerdings merkte ein Sprecher von Blizzard auch eindeutig an: »Die Stellenausschreibung allein ist keine Ankündigung für einen Konsolen-Titel. Primär entwickeln wir Diablo 3 für PC und Mac. Wir werden nicht zulassen, dass irgendeine Konsolen-Entwicklung den Release der PC-Version beeinträchtigt.«

✕ KEKSE?!

TIM SCHAFFER UND DAS KRÜMEL-MONSTER

Er ist der Schöpfer der »Monkey Island«-Reihe, hat mit »Brütal Legend« seinen Sinn für Metal-Humor bewiesen und lässt aktuell mit »Stacking« Matroschkas tanzen: Tim Schaffer ist bekannt für seine abgedrehten und einfallsreichen Spielkonzepte. Und was macht der Game-Guru als Nächstes? Er widmet sich den Monstern der »Sesamstraße« im Xbox-Exklusivtitel »Sesamstraße: Es war einmal ein Monster«. Mithilfe des Kinect-Sensors soll der Spieler hier mit dem Krümelmonster, Samson, Elmo, Tiffy und anderen TV-Helden ein virtuelles Märchenbuch erkunden, neue Monsterfreunde kennenlernen und mit ihnen Abenteuer bestreiten. Dazu dürfen Eltern und Kinder vor der Sensorleiste hüpfen, springen und tanzen – wow, das klingt... großartig! Hat Tim Schaffer zu viele (Hasch-)Kekse gegessen? Oder worin liegt sein Engagement begründet? »Die Sesamstraße hatte großen Einfluss auf mich als Kind und viele andere hier im Double Fine Team. Genauso wie Videospiele. Jetzt sind viele von uns

selbst Eltern und wir wollen unsere großartigen Erfahrungen mit unseren Kindern teilen. Es ist ein absolutes Liebes-Projekt.« Wann das Game erscheint, ist noch unklar. Ebenso, ob es sich nicht doch um einen ziemlich verfrühten Aprilscherz handelt...



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Real anmutende Kriegsspiele wie die »Call of Duty«-Reihe stellen eine Gefahr für echte Kriegsheimkehrer dar. Das hat die US-Organisation »Stay Strong Nations« herausgefunden. Da Veteranen oft an posttraumatischen Störungen leiden, kann ein solches Spiel bei ihnen für schwere seelische Rückschläge sorgen.

✖ **Zahl:** 15 Jahre. So lange gibt es die Echtzeitstrategie-Reihe »Command & Conquer« schon. Jetzt plant Hersteller Electronic Arts nach vier Jahren Pause einen Serien-Neustart. Ob und wann der neue Ableger für Konsolen erscheint, ist aber noch unklar.

✖ **Zitat:** »Wenn World of Warcraft das neue Golf ist und Call of Duty das neue Bowling – dann will ich, dass unsere nächste Spielereihe der neue Nachtclub wird«, das sagt Jade Raymond über die noch nicht enthüllte neue Spielereihe von Ubisoft.

Aus der Redaktion

✖ Nach dem geglückten Umbau im Büro gibt es nun endlich mehr Platz – und zwar für einen neuen Praktikanten! Die Fußfesseln wandern in diesem Monat an Markus Würstle, der ab sofort unter anderem den Kaufberater betreut. Wir wünschen ihm viel Spaß hier! Und nun noch ein ernstes Thema: ein Diebstahl. Voller Verzweiflung erreicht die Redaktion ein Brief von einem Leser, dem bei einem Einbruch seine noch fast neue Xbox 360 gestohlen wurde. Wer sich an der Fahndung beteiligen möchte, hier die Eckdaten: Xbox 360 mit 250 GB, RKH-00009, Seriennummer 014674603205, LOT Nummer 1032X, Model Nummer 1439. Du hast Hinweise für den Bestohlenen? Sag's im Forum auf www.360-live.de!

WAS UNS BEWEGT

✖ Nicht UNS bewegt etwas, sondern IHN: Benjamin Kratsch, ehemaliger Mitarbeiter und freier Autor, ist für 360 Live in die USA gejettet, um sich alle kommenden Kracher auf der Game Developers Conference live anzuschauen. Was er mitgebracht hat, findest du im Preview-Teil dieser Ausgabe: das blutige Actionabenteuer »Alice: Madness Returns«, das Action-Horror-Game »Shadows of the Damned«, das heiß erwartete Actionbrett »Prototype 2« und natürlich das knallharte »The Darkness 2«. Was sonst so bei uns abgeht? Das erfährst du auf Facebook unter der Kurz-URL <http://bit.ly/acTYWn> und bei Twitter unter twitter.com/360livemagazin.



DEAD ISLAND

Selten steht die Redaktion so still gebannt vor einem Monitor wie am 17. Februar. Auf der Mattscheibe flimmert das neueste Ankündigungsvideo zum verschollen geglaubten »Dead Island«: das Zombie-Schlachtfest mit offener Welt vom polnischen »Call of Juarez«-Macher Techland. In Zeitlupe und rückwärts zeigen die rund drei Minuten die Geschichte einer Familie, deren Urlaub auf einer Insel bei Papua Neuguinea zum Horror-Trip wird. Ein Zombie-Virus breitet sich auf dem einstigen Paradies aus. Urlauber verwandeln sich in gehirnfressende und Bikini-tragende Monster. Nur wenige Menschen scheinen immun gegen diese Seuche. Darunter Afro-Rapper Sam B, Hotelangestellte Xian Mei sowie die beiden Touristen Logan und Purna. Aus der Ego-Perspektive ziehen die Helden los und machen sich auf die Suche nach dem Ursprung der Epidemie. Dabei läuft das Quartett durch dichte Vegetation und verlassene Hotel-Resorts; zerlegt das untote Pack mit Besenstil, Rohrstange oder Axt. Genre-typisch geht's dabei derb zur Sache: Abgetrennte Körperteile, literweise Blutfontänen und bis auf die Knochen freigelegte Körperstellen sind nichts für schwache Nerven. Die Action gehört damit deutlich zur intensiveren Sorte, zumal »Dead Island« einen Fokus auf Stich-, Hieb- und andere Nahkampfwaffen legt. Pistolen, Schrotflinten, Sturmgewehre? Mangel-

ware. Daher müssen die Überlebenden zu jedem Totschläger greifen, der in der Gegend herumliegt. Ferner lassen sich die behelfsmäßigen Tötungsinstrumente aufrüsten: Holzpflock plus Nägel – man ahnt es schon – ergeben zum Beispiel eine deutlich durchschlagskräftigere Waffe. Ebenso verbessert ein Level-System die Fähigkeiten der Figuren im Kampf und ermöglicht so neue Angriffstechniken. Das alles erinnert verdammt an Capcoms hierzulande indizierte Zombiehatz. Die Vier-Spieler-Koop-Komponente hat bereits Entwickler Valve mit seinem Mehrspieler-Shooter »Left 4 Dead« erfolgreich gemacht. Auch hier können Mutantenjäger jederzeit bis zu drei Online-Freunde als Unterstützung heranziehen. Wer lieber alleine unterwegs ist, kann selbstverständlich im Sologang metzeln.

Mit neuen Ideen scheint sich Techland also bislang noch zurückzuhalten. Schlimm? Keineswegs. Die Verschmelzung von blutiger Zombieaction, Rollenspiel-Elementen und Koop-Modus gefällt. Grafikfetschisten bekommen zudem ob der hauseigenen »Chrome Engine 5« feuchte Augen: Die tropische Dschungelkulisse, die weitläufigen Anlagen und natürlich die fleischigen Zombie-Modelle sehen schon jetzt vielversprechend aus. Da freut man sich doch gleich auf die zweite Jahreshälfte, wenn Hersteller Deep Silver endlich die Zombie-Seuche loslässt.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den Bombast-Shooter »Vanquish« von Sega dazu. Das extreme Tempo zieht dich in einen Hexenkessel aus rücksichtslosen Angreifern und äußerst robusten Bossgegnern – hinein in einen Geschosshagel, der dir das Adrenalin durch die Adern jagt! 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 einzigartige Action-Feuerwerk »Vanquish« als Abo-Geschenk ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.9
WERTUNG!



✳ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

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

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

Uns interessiert die Meinung unserer Leser. Wir wollen wissen, welche aktuellen Spiele dich fesseln und auf welche Titel von morgen du dich freust. Entscheide mit auf unserer Webseite. Klick dich durch zum Forum und weiter zum Thema Xbox 360. Ganz oben findest du die Mitmach-Charts.

Mitmachen und mitbestimmen auf www.360-live.de!

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte Ende Februar 2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Februar 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft
2	Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai
3	Kinect Sports	Microsoft
4	Kinect mit Kinect Adventures	Microsoft
5	Call of Duty: Black Ops	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Februar 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops	Activision
2	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom
3	Bulletstorm – Epic Edition	Electronic Arts
4	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds – Special Edition	Capcom
5	Kinect Sports	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	The Idol Master 2	Namco Bandai
2	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom
3	Two Worlds 2	Ubisoft
4	Catherine	Atlus
5	Entaku no Seito	Experience

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

39%

Tendenz



Wie's aussieht legt Bioware ein dickes Geschenk unter den Baum – laut Einträgen bei namhaften Online-Händlern erscheint Teil Drei im Dezember 2011. Ob Shepard diesmal gar ganze Völker rekrutieren darf?

Einschätzung | sehr gut



GEARS OF WAR 3

2

Hersteller | Microsoft

36%

Tendenz



Laut Twitter-Post von Rod Fergusson, Produzent bei Epic Games, kommt die »Gears of War 3«-Beta, Start 25. April, definitiv nicht nach Deutschland.
Einschätzung | sehr gut

BATMAN: ARKHAM CITY

3

Hersteller | WB Games

25%

Tendenz



»Arkham City« ist um eine Attraktion reicher: Jokers »Fun House«, ein alter Industriekomplex, wird dem dunklen Ritter zum Erkunden bereit stehen.
Einschätzung | sehr gut

4 Halo 4

23% Einschätzung | sehr gut

5 Forza Motorsport 4

20% Einschätzung | sehr gut

6 Brink

18% Einschätzung | sehr gut

7 The Elder Scrolls V: Skyrim

17% Einschätzung | sehr gut

8 L.A. Noire

16% Einschätzung | sehr gut

9 Final Fantasy XIII-2

14% Einschätzung | sehr gut

10 Darksiders 2

11% Einschätzung | sehr gut

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS

1

Hersteller | Activision

41%

Tendenz



Noch hält sich »Call of Duty: Black Ops« felsenfest auf der Pole Position. Auch in England entthronte es »Test Drive Unlimited 2« wieder und verweist alle auf die Plätze. Ob sich das ändert, wenn EAs »Battlefield 3« da ist?
360-Wertung | 9.2



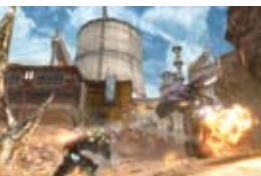
HALO: REACH

2

Hersteller | Microsoft

32%

Tendenz



Eines ist sicher: Das nächste »Halo« kommt nicht von Bungie. Und was machen die zur Zeit? Gerüchten zufolge ein »World of Warcraft« im Weltraum. Der Name: »Destiny«.
360-Wertung | 9.0

MASS EFFECT 2

3

Hersteller | Electronic Arts

24%

Tendenz



Der Name des letzten Download-Zusatzinhaltes für »Mass Effect 2« steht nun fest: Das Baby hört auf den Namen »Arrival«, zu Deutsch »Ankunft«. Vielleicht im Szenario des dritten Teils? 360-Wertung | 8.9

4 Battlefield: Bad Company 2

21% Wertung | 8.9

5 Test Drive Unlimited 2

18% Wertung | 8.28

6 Final Fantasy XIII

15% Wertung | 9.3

7 Medal of Honor

14% Wertung | 8.3

8 Assassin's Creed Brotherhood

13% Wertung | 8.8

9 Dead Space 2

12% Wertung | 9.2

10 Dragon Age: Origins

12% Wertung | 8.8

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

MARVEL VS. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

1

Hersteller | Capcom

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
8.8

ov3rf3nd: »Eine gute Umsetzung, was die Grafik angeht. Nur die Musik ist ein bisschen fragwürdig. Hört sich an wie aus Sailormoon. Das Spielgefühl mit einem Arcade-Stick ist aber super.«



BULLETSTORM

2

Hersteller | Electronic Arts

Leserwertung
8.8
360-Live-Wertung
8.4



undiX: »Auf den ersten Blick ein Shooter von vielen. Doch das Spiel bietet ein innovatives Gameplay, abgerundet durch derbe Sprüche und literarische Pixelblut. Zumindest in der Uncut-Version.«

STACKING

3

Hersteller | THQ

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
8.9



SaschaAsh: »Schöne Rätsel, großartig in Szene gesetzt mit liebevollen Details. Aber wohl zu speziell, als dass es die Spielergemeinschaft anspricht.«

4 Test Drive Unlimited 2

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 8.2

Helge Biernot: »Eigentlich ganz gelungen, aber die haben das Server-Problem noch nicht in den Griff bekommen. Da kauft man sich das Casino und kann es nicht nutzen.«

5 Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 3.0
360-Live-Wertung | 6.8

SaschaAsh: »Dr. Kawashima hätte auf dem Nintendo DS bleiben sollen. Verfehlt hier völlig seinen Ursprung. Mit einer besseren Steuerung könnte vielleicht mehr gehen.«

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

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

1

Hersteller | Bethesda

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5

Master Pitt: »Endlich, darauf habe ich so lange gewartet. Der Vorgänger war eines der besten Games für die 360, da kann der fünfte Teil nur geil werden.«



CALL OF JUAREZ THE CARTEL

2

Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



X Nightmare X: »Hey, cool! Wilder Westen in der Moderne... Da gibt's also Cowboys auf einer Harley mit einer Magnum in der Hand, die mit Lassos Menschen fangen... Alles klar!«

BATTLEFIELD 3

3

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



Lo360oser: »Ich freue mich schon sehr auf das Spiel. Im Mehrspieler-Modus wird es bestimmt wieder fantastisch! Dank meiner Medal-of-Honor-Tier-1-Version bin ich auch bei der Beta dabei!«

4 Mortal Kombat

Hersteller | WB Games

Leser-Potenzial | 9.0
360-Live-Potenzial | 8.0

ov3rf3nd: »Ich freu mich schon auf das Game und fieber schon lange auf das Spiel hin. Ich hoffe, es gibt im Ausland auch die passenden Ligen dafür. In Deutschland wird es bestimmt keine geben.«

5 Silent Hill: Downpour

Hersteller | Konami

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

DJSideWinder: »Da bin ich schon richtig heiß drauf. Fand Homecoming schon gut. Und auch wenn es kein Überspiel wird, so wird es mich dennoch unterhalten.«

✕ 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

WERTVOLLE SPECIAL EDITION ODER TEURE BLENDGRANATE?

Sind Special Editions ihr Geld wert oder nur dreiste Abzocke?

Ich wäge jedes Mal neu ab, ob die Version den Kauf wert ist	60%
Ich kaufe grundsätzlich keine Special Editions	17%
Alles nur die Geldgier der Hersteller	14%
Ich finde Special Editions geil, hab kaum noch Platz im Regal	9%

ALLES LEGO ODER WAS?

Welches Spiel wünschst du dir »legoisert«?

Ich brauch keine Lego-Spiele	48%
Gibt mir Klötzchenanarchie in Lego GTA	24%
Ich will den King – Lego Duke Nukem	18%
Lego Tomb Raider – für Doppelklötze	10%

XBOX NACH HAUSE TELEFONIEREN?

Online-Fußfessel gegen Raubkopierer – der richtige Weg?

Ich nehm's zähneknirschend hin – man will ja aktuelle Games zocken	37%
Die spinnen wohl, dann spiel ich eben nur noch alte Titel	29%
Solange keine persönlichen Daten mitgesendet werden, ist's okay	18%
Find ich gut, so wird den dämlichen Raubkopierern das Handwerk gelegt	16%

ERSTMALS ANGESPIELT! JETZT IN 360 LIVE!

Das Spiel in Zahlen

2.200 Seiten langes Script; knapp 300 Charaktere; über 90 verschiedene Vehikel; in der gezeigten Version gab's 2 Schwierigkeitsgrade: Officer und Detective – ob man sie beibehält, wägt Team Bondi gerade ab; läuft in 720p; spielt im Jahr 1947; dutzende Zigarette oder Zigarre rauchende Bürger in der Spielwelt; das Bestücken eines Raums mit »Motion Scan«-Apparatur kostet knapp 500.000 Dollar.

Und außerdem?

■ Erfolge wird's selbstverständlich geben, Details sind jedoch noch so undurchsichtig wie Phelps Taten in der Schlacht um Okinawa ■ Für Download-Inhalte gilt selbiges; sollte sich das Spiel jedoch gut verkaufen, tippt 360 Live auf Zusatzinhalte in Form neuer Fälle. Auch ganz frische, mehrstündige Spiel-Episoden mit gänzlich anderen Charakteren wären denkbar – siehe »GTA IV« ■ Mehrspieler-Modi aktuell nicht in Planung, dennoch Online-Anbindung via Rockstars Social Club. Geplant: Herausforderungen, wie sie schon bei »Red Dead Redemption« den Ton angaben. Schafft es zum Beispiel eher die Xbox- oder eher die Playstation-Community, eine vorgegebene Anzahl an Intuitionspunkten zu sammeln?

Erhältlich | 20. Mai 2011 | Status | 90% komplett

L.A. NOIRE

Vergiss Liberty City, Los Santos und den Wilden Westen – der nächste Offene-Welt-Kracher von Rockstar Games spielt im Los Angeles des Jahres 1947. Die Multi-Millionen-Dollar-Produktion erzählt die Geschichte eines Kriegsveteranen, der eine Karriere als Cop anstrebt und dabei in einen Strudel aus Korruption, Mord und persönlichen Traumata gerät. Sönke Siemens schlüpft in die Rolle von Cole Phelps und erlebt einen Detektiv-Thriller, der unter die Haut geht. Zentimetertief!



kurz&knapp

Hersteller | Rockstar Games

Entwickler | Team Bondi

Genre | Action-Abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

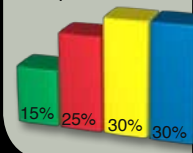


kurz gesagt

Faszinierender Offene-Welt-Thriller im Los Angeles der späten 1940er-Jahre.

das ist drin

- Dunkle Gassen inspizieren
- Gesichter analysieren
- Gangster jagen
- Genugtuung empfinden



Januar 1947, Los Angeles. Bullige Straßenkreuzer röhren durch die Häuserschluchten, Passanten flanieren in elegantem Zwirn über die Gehsteige der rasant gewachsenen Metropole, plaudern, bleiben stehen, stecken sich hin und wieder eine Zigarette an. Die Luft riecht nach Jazz, Glamour, Lebenshunger und Hollywood – und dem ganz großen Geld. Aber auch nach Alkohol, Dekadenz, Maßlosigkeit, Korruption und wirklich abscheulichen Verbrechen. Officer Cole Phelps und sein Kollege Officer Ralph Dunn, beide vom Verkehrsdezernat, sind gerade im Streifenwagen auf Patrouille, als plötzlich ein hektischer Funkspruch rein kommt: »Schusswechsel in einem nahe gelegenen Industriegebiet, bitte um Verstärkung!« Das pflichtbewusste Duo zögert keine Sekunde, schaltet sofort die heulende Sirene des Chevrolts ein und ändert den Kurs gen Zielort. Ein paar Mal rechts, ein paar Mal links, mit durchgedrückter RT-Taste über eine rote Ampel, dort kurz den Bürgersteig als Abkürzung verwendet, dann rollt der schwere Viertakter seiner Parkposition entgegen. Kaum ausgestiegen, lassen Floyd Rose und Rusty Galloway, zwei Ermittler vom Morddezernat, auch schon den Macker raushängen. »In der Gasse gab's 'ne Schießerei. Das Opfer heißt Scooter Payton, liegt bereits in 'nem Sack im zentralen Leichenschauhaus. Zeugen berichten, der Schütze sei ein groß gewachsener Weißer gewesen, der Payton zwei Kugeln in den Kopf gejagt hat. Findet die Tatwaffe und bringt sie zur technischen Abteilung. Klar? Der Kerl ist Abschaum. Ich erwarte hier also keine Wunder, Jungs. Ich mach mich vom Acker. Frohes Schaffen!«

Im Gegensatz zu manch anderen Actionspielen dieser Tage beginnt »L.A. Noire«, das neueste Offene-Welt-Abenteuer von Rockstar Games, vergleichsweise ruhig. Doch das ist Absicht: »L.A. Noire« übernimmt zwar viele Spielelemente aus der auf Action getrimmten »GTA«-Reihe, geht aber gleichzeitig ganz neue Wege, wie eine erstmals von 360 Live angespielte Vorabversion zeigt.

JEDER HINWEIS ZÄHLT

Morgendämmerung. Mit gezückter Taschenlampe suchen Phelps und sein Partner die spärlich beleuchtete Seitenstraße nach Hinweisen ab. Stinkende Müllcontainer, morsche Holzpaletten, rostige Metallstücke – ob eines der vielen Objekte am Tatort eine Untersuchung wert ist, zeigt das Spiel durch zwei geschickte Hinweis-signale an: ein markantes Klavierklimmern sowie ein leichtes Rütteln des Controllers. Fernab störender Bildschirm-Einblendungen verraten sie, dass Gegenstand XY ein relevantes Indiz zur Lösung des Falles sein könnte. Die Betonung liegt auf könnte, denn nicht alles, was sich näher in Augenschein nehmen lässt, muss zwangsweise wichtig sein. Dennoch dauert es nicht lange, bis die beiden Bullen auf den ersten scheinbar nicht ganz irrelevanten Hinweis stoßen: eine Zeitung, datiert auf den 8. Januar 1947. Kaum hält Cole das zerfledderte Papier in den Händen, startet eine Zwischensequenz – ein in Spielgrafik präsentierter Rückblick auf das Schicksal einer Person, die in irgendeiner Form in diesen Fall verwickelt zu sein scheint. Es ist der Psychologie-Student Cortney Sheldon. Im Gespräch mit seinem Professor brennt der Kriegsheimkehrer darauf, zu erfahren, ob und wie sich das sogenannte posttraumatische Stresssyndrom behandeln lässt. Auf Antworten seines Dozenten muss er nicht lange warten: »Der Geist zieht sich zurück. Aber es gibt Hoffnung: durch Therapie und Medikamente. In den richtigen Händen sind sie mächtige Werkzeuge, die Seele zu befreien.« Die Szene scheint zunächst bedeutungslos. Je länger man sie jedoch betrachtet, desto gebannter verfolgt man sie, desto genauer hört man hin, versucht sofort Parallelen zur gerade stattfindenden Situation herzustellen. Hinweise auf Personen, die den Täter kennen? Oder ist das Ganze eine Metapher für das, was in Phelps Innerem vorgeht? Schließlich ist er selbst ein Kriegsveteran und die blutigen Erinnerungen daran lassen ihn nicht los. Verwirrung macht sich breit, aber auch nagende Neugierde. Spätestens jetzt hat dich die Story am Wickel! Und das, obwohl eigentlich noch gar

Columbo oder Gossen-Bulle?

- +** Sehr detaillierte Spielwelt, einprägsame Charaktere, fantastische Gesichtsanimationen, hervorragende englische Sprecher, Steuerung sehr intuitiv und nah an »GTA IV« sowie »Red Dead Redemption«, äußerst abwechslungsreiches Gameplay
- Keine deutsche Synchro, jedoch wie bei Rockstar-Spielen üblich deutsche Untertitel, die Herausforderung steht und fällt mit noch nicht finalem Balancing



nicht so viel geschehen ist. Wie das australische Studio Team Bondi das in so kurzer Zeit angestellt hat? In erster Linie durch Figuren, deren Mimik und Gestik unfassbar lebensecht rüberkommen. Jedes verschmitzte Grinsen, jeder fragende Blick, jedes abweisende Runzeln mit der Stirn, jedes Vorfreude andeutende Hochziehen der Mundwinkel ist sofort als solches zu erkennen. Egal ob »Mass Effect 2«, »Resident Evil 5« oder Sonys Playstation-3-exklusives »Heavy Rain« – kein bisher erschienenen Videospiel transportiert Körpersprache so glaubhaft wie »L.A. Noire«. Kein Wunder, dass die Macher genau diese Stärke später im Zusammenhang mit dem Gameplay-Element »Befragung« ausspielen.

Aber zunächst zurück zum Tatort – wo das Cop-Duo ein schockierendes Bild erwartet: Blut-spritzer, Hirnreste und Hautfetzen erstrecken sich über die komplette obere Hälfte einer Stahltür. Auf den ersten Blick keine Spur von der Tatwaffe. Wer Phelps allerdings mittels linkem Analogstick in die Nähe eines der Fenster manövriert und dieses untersucht, wird die Reflexion eines Objekts in der Glasscheibe bemerken. Bingo! Die Knarre liegt auf dem Dach eines angrenzenden Gebäudes. Auch die Seriennummer des Schieß-eisens ist nach eingehender Analyse in einer Zoom-Ansicht kein Geheimnis mehr. Ausgeklügelt: Aktiv mitschreiben musst du solche Details nicht, diese Aufgabe übernimmt das jederzeit via Back-Taste aufrufbare Notizbuch.

Und jetzt? Ab aufs Revier? Dem aufgeweckten Phelps jedenfalls kommt die Nummer spanisch vor. Jetzt hat er Blut geleckt, will alle Details wissen, sich bei den Vorgesetzten einen Namen machen. Ziemlich energisch drängt Cole in einer Zwischensequenz darauf, einem Waffenhändler in der Gegend einen Besuch abzustatten. Vielleicht weiß der ja, wem der Todbringer gehört. Also wieder zurück zum Wagen und ab zum nächsten Zielpunkt – wie in »GTA IV« gut zu erkennen auf der am Bildrand eingeblendeten Minikarte. Praktisch: Wer sich doch mal im weitläufigen Straßennetz der Stadt der Engel verfranz hat, erbittet auf Knopfdruck Navigationshilfe. »Bei der nächsten Kreuzung rechts«, »An der Ampel links« – der Kollege auf dem Beifahrersitz hat stets den passenden Hinweis parat. Alternativ hältst du beim Einsteigen in den Wagen einige Sekunden die Y-Taste gedrückt und weist deinen Partner so an, das Fahrzeug zu lenken. Pffiffig gelöst!

Beim Waffenladen dann die erste heiße Spur. Der Ladenbesitzer zeigt sich auskunftsfreudig und weiß einiges über die Waffe: ein Colt, Model 27, Nickel-beschichtet mit sogenanntem Pearl Grip. »Den hat auch General Patton verwendet. Das Ding ist nur auf spezielle Anfrage erhältlich«, kommentiert der stämmige Typ hochnäsig. Kurz darauf darf Phelps einen Blick in das Büchlein mit allen im Laden verkauften Waffen werfen. Der Rest ist ein Kinderspiel: Mittels Back-Taste

✕ Da raucht das Hirn

SCHARFSINNIGE AN DIE FRONT

Rasante Action, mitreißende Dialoge und das Erkunden weitläufiger Umgebungen sind die Kernelemente von jedem bisher erschienenen Rockstar Offene-Welt-Spiel. Hier kommt noch ein Element dazu: Rätsel. In einer Szene muss Phelps beispielsweise eine Schatulle öffnen, die mit einem Zahlencode geschützt ist. Doch wie die drei frontseitig angebrachten Würfel per Tastendruck in die richtige Position bringen? Nun, wer am vorher untersuchten Tatort jedes Objekt genau studiert, wird auf einem Stück Papier drei nebeneinander angezeigte Würfelaugen erkennen. Vielleicht damit mal versuchen? Voilà! Das Schloss der Truhe knackt und der Behälter offenbart seinen grausigen Inhalt: ein blutgetränktes Skalpell.





Kopf einziehen, sonst bist du ihn los:
Zünftige Schießereien, wie hier in einer
Bar, gehören ebenfalls zum Cop-Alltag.



Zahlreiche Einsätze starten im sehr atmosphärischen
Polizeihauptquartier. Man beachte nur mal
die Details an der Tafel links im Bild.



In einer Vielzahl der Missionen hat
Phelps Kollegen an seiner Seite.
Ob sie einem aber auch immer beistehen?

ruft du das Notizbuch auf und blätterst mittels Analogstick zu der Stelle, an der Phelps die Seriennummer niedergeschrieben hat. Jetzt wieder zurück zum Registerbüchlein und aus der Liste von über 30 verzeichneten Waffenkäufern den Kunden samt Adresse ermitteln. Da haben wir ihn: Eroel Schroeder. Perfekt kombiniert, Sherlock! Und einfach klasse, wie nahtlos hier Dialoge und Rätselsequenzen miteinander verschmelzen.

ACHTERBAHNFART DER GEFÜHLE

Sekunden später bist du auch schon wieder hinterm Steuer deiner bulligen Polizei-Limousine und rast der Wohnung des Waffeninhabers entgegen. Dort angekommen, stellt Phelps den Besitzer, einen verschrobenen Mittdreißiger, sofort zur Rede. Der allerdings streitet jegliche Verwicklung in den Mord ab, gibt zu seiner Verteidigung an, die Waffe noch in seiner Schreibtischschublade zu bunkern. Als sich herausstellt, dass die Knarre verschwunden ist, überschlagen sich die Ereignisse. Schroeder kriegt Panik, tobt, schreit wild auf, versucht zu flüchten. Was folgt, ist ein knallharter Faustkampf. Durch Antippen der A-Taste zirkelst du ihm deine Rechte mitten in die Kauleiste. Schroeders Schlägen wiederum weicht Phelps per Druck auf die X-Taste geschickt aus. Haut platzt auf, Blut spritzt, Möbel wackeln – dann kracht Schroeder mit voller Wucht gegen die Massivholz-Kommode. Knock Out! Cole aber

reicht das nicht. Er will weitere Beweise – die du nach sorgfältigem Abgrasen der Wohnung dann auch findest: ein ominöses Buch mit Namen und Daten. Seltsam nur, dass auch Ermittler Floyd Rose in dem Buch auftaucht. Hat Schroeder etwa Geld von Rose erhalten, um für ihn zwielichtige Jobs zu erledigen? Und warum ist sein Partner Dunn plötzlich so nervös? Hat er's – wie er behauptet – wirklich nur auf eine Auszeichnung abgesehen und bittet Phelps deshalb, die Klappe zu halten?

Die erste Mission wirft gegen Ende mehr Fragen auf, als sie beantwortet. Und ist gleichzeitig ein erster brillanter Schachzug, um den Spieler gedanklich gefangen zu nehmen; ihn in eine Story hineinzusaugen, die mit jedem abgeschlossenen Fall nur noch spannender wird.

DER SEIDENSTRUMPF-KILLER

Zeitsprung. Als zweiten Demolevel präsentiert Rockstar einen Fall aus dem Morddezernat. Im Laufe der Story wird der smarte Phelps nämlich von einer Abteilung in die nächste versetzt. Alles beginnt mit dem Streifendienst. Später stehen Verkehrs-, Sitten-, Brand- und eben das Morddezernat auf der Agenda. Die Mission selbst beginnt mit einer aufwühlenden Szene. Phelps und sein neuer Kollege Galloway finden am Tatort eine Frauenleiche. Splitternackt liegt die übel zugerichtete Lateinamerikanerin im Staub. Deine Aufgabe ist es nun, den leblosen

* Motion Scan

32 KAMERAS, EIN GROSSES ERLEBNIS

Das wohl revolutionärste an »L.A. Noire«? Ganz klar: die unfassbar reale Darstellung der Gesichter der einzelnen Charaktere. Egal ob Freude oder Trauer, Wut oder Begeisterung, Verachtung oder Anerkennung – jede dieser Emotionen wird extrem glaubwürdig eingefangen. Wie Rockstar das anstellt? Mit »Motion Scan«, einem Verfahren, das herkömmlichen Methoden in vielerlei Hinsicht überlegen ist. Denn statt – wie etwa beim Motion Capturing üblich – einzelne auf das Gesicht geklebte Datenpunkte abzutasten und das Ergebnis dann manuell nachzubearbeiten, wird hier die Gesamtfläche des Gesichts erfasst. Mit sage und schreibe 32 HD-Kameras, die den Schauspieler bei seiner Darbietung komplett umgeben und mit 30 Bildern pro Sekunde aufzeichnen. Anschließend projiziert die Technik die Bewegungen des Schauspielers auf das Gesicht der 3D-Figur. Die Ausbeute: Mimiken so lebensecht, als würdest du einen Kinofilm betrachten. Insgesamt 400 Schauspieler, darunter Aaron Staton, der die Rolle von Cole Phelps einnimmt, hat Rockstar mit dieser Methode gefilmt. Übrigens: Aktuell verfügt der Hersteller über zwei »Motion Scan«-Einrichtungen: eine in LA und eine in Sydney bei Entwickler Team Bondi.



Ein Schauspieler umringt von 32 Motion-Scan-Kameras. Jedes Blinzeln, jedes Zähneknirschen, jede Regung wird authentisch eingefangen...



...und dann im Spiel wiedergegeben. Erst durch diese Technik wird das Analysieren der Körpersprache während der Verhöre möglich.



Ob Rockstar »Motion Scan« auch in kommenden Produktionen einsetzt? Wenn »L.A. Noire« einschlägt, dann auf jeden Fall.



Raffiniertes Gamedesign: Hat Phelps alle wichtigen Hinweise an einem Ort untersucht, verstummt die Klaviermusik im Hintergrund. Langwieriges Umherirren ist somit ausgeschlossen.

✕ Der neue Star

WER IST DER HELD ÜBERHAUPT?

Der Protagonist von »L.A. Noire« ist Cole Phelps, ein Veteran aus dem Zweiten Weltkrieg. Den Wahnsinn dieser Ära noch im Gedächtnis, kehrt er in die USA zurück, um ein neues Leben zu beginnen. Sein erklärtes Ziel: Karriere beim LAPD. Ein Vorhaben, das dem Kriegsheld überraschend schnell gelingt. Denn Cole hat nicht nur die blutige Schlacht um Okinawa überlebt, nein, sie hat ihm auch den begehrten Silver Star eingebracht. Doch wird ihm genau dieser schnelle Aufstieg zu seinem Verhängnis? Ist er, noch traumatisiert vom Krieg, wirklich in der Lage, Serienkiller zu jagen? Hat er womöglich selbst Kriegsverbrechen begangen und ist daher umso labiler? Genau das wird der Spieler im Laufe der Handlung herausfinden.



Körper zu inspizieren. Heißt konkret: Du beugst dich über die Tote und definierst per Zeig mit dem Analogstick, welche Körperstelle Phelps als Nächstes genauer beäugen soll. Schon der erste Befund lässt deine Emotionen aufkochen. Scheinbar hat der Täter den Ehering entwendet – indem er die darunterliegende Haut bis auf den Knochen mit chirurgischer Präzision entfernte. Widerlich, abstoßend, krank! Schlimmer noch: eine zentimeterbreite Wunde ähnlicher Natur findet sich am Hals. Auf dem Bauch wiederum steht mit rotem Lippenstift geschrieben: »Küss das Blut. BD« Das Werk eines Serienkillers? Das jüngste Opfer des Unbekannten, der bereits seit den bestialischen Morden im Black-Dhalia-Fall – dieser hat 1947 tatsächlich stattgefunden – für Schlagzeilen sorgt? Oder doch nur ein Trittbrettfahrer? In abermals fantastisch vertonten Zwischensequenzen debattieren Phelps und sein Kollege heftig den Tatbestand, jedoch ohne konkretes Resultat.

So schnell gibt ein aufstrebender Detective aber nicht auf. Der nächste Schritt ist somit klar: jeden Winkel des Tatorts absuchen. Neben einem blutverschmierten Seidenstrumpf, einer Dose

Mücken-Abwehrmittel namens »Mozzkill« und anderen Skurrilitäten wirst du dann auch schnell fündig. Eine Blutsprache zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Areal, führt Phelps und Galloway nach einigen Kraxel-Aktionen über quietschende Regenrinnen hoch hinauf auf das Dach eines Gebäudes. Hier dann der entscheidende, scheinbar bewusst platzierte Hinweis auf der abgerissenen Hälfte eines Ausweis-Dokuments: das Opfer heißt Antonia Maldonado.

SEI WACHSAM, ADLERAUGE!

Also wieder rein in den Wagen und auf zu Maldonados Wohnung. Es ist ein kleines Apartment, vermietet von einer Miss Lapenti. 52 Jahre alt, braune Augen, braunes Haar, gut gekleidet – die sehr bedacht sprechende Dame zeigt sich zunächst kooperativ. Ob sie allerdings mehr weiß, als sie zugibt, das gilt es nun im nächsten, für »L.A. Noire« typischen Gameplay-Element herauszufinden – der Befragung. Im Kern geht's hier darum, Verdächtige und Zeugen wie eine Zitrone auszupressen, sie richtig durch die Mangel zu drehen und mit bohrenden Fragen in die Enge zu treiben. Um das zu bewerkstelligen,



musst du an bestimmten Stellen innerhalb der Dialogsequenzen mittels drei Aktionstasten entscheiden, ob das, was der andere da faselt, überhaupt Sinn macht. Wusste Lapenti tatsächlich nichts über den Einbruch in Antonias Apartment? Und das, obwohl sie selbst praktisch ständig im Haus war? Wer jetzt auf »Lüge« klickt, liegt richtig, bringt die Lady ordentlich ins Schwitzen und erfährt so weitere pikante Details über die ermordete Antonia. Zum Beispiel, dass diese kurz davor war, ihrem Mann in einer Bar namens El Dorado die Scheidungspapiere in die Hand zu drücken. Ein mögliches Mordmotiv? Oder doch die falsche Fährte?

Eines ist jedenfalls sicher: Die Befragungen fesseln ungemein, bringen deine grauen Zellen ordentlich auf Trab und deinen Puls in Wallung. Denn schon nach wenigen Sätzen merkst du: Nur wer gewissenhaft bereits stattgefundene Zwischensequenzen und Dialoge mitverfolgt und akribisch Tatorte analysiert hat, kann die richtigen Schlüsse ziehen und kommt zügig mit den Ermittlungen voran. Neben kombinatorischem Spürsinn ist hier zudem eines gefragt: die richtige

Interpretation der Körpersprache. Wendet die Person ihren Blick ständig von dir ab und deutet damit Nervosität an? Oder guckt sie dir, entspannt wie der Dalai Lama, in die Augen, während sie gleichzeitig ruhig dasitzt? Dank der im Kasten erwähnten phänomenalen Gesichtsanimationen via »Motion Scan«-Technologie ist es angehenden Verhörspezialisten fast immer möglich, die Wahrheit herauszufinden. Wer doch mal danebenliegt, hat damit übrigens noch längst nicht verloren. Seine Ermittlungen verlaufen dann eben nur zähflüssiger, sprich weitere Analysen von Tatorten und zusätzliche Befragungen werden nötig.

ABWECHSLUNG PUR

Phelps und Galloway sind mittlerweile einen Schritt weiter. Sie nehmen Antonias Ehemann in dessen Wohnung nach einem deftigen Handgemenge in Gewahrsam und schaffen ihn zum Verhör aufs Revier. Ergebnis: Womöglich hatte Antonia eine Affäre, angeblich mit jemandem vom »Just Picked Fruit Market«. Na bitte, wieder eine heiße Spur. Gleichzeitig denkst du dir:

✕ Intuition

VERTRAUE DEINEN INSTINKTEN

Wenn ein Gameplay-Element in »L.A. Noire« deine volle Aufmerksamkeit fordert, dann die Verhöre. Denn hier gilt es, nach bestimmten Dialogabschnitten mittels X-, Y- und A-Taste zu bestimmen, ob dein Gegenüber die Wahrheit sagt, die Tatsachen zu seinen Gunsten verdreht oder schlichtweg lügt. Wie man sich sicher sein kann, welche Antwort stimmt? Ein Patentrezept gibt es hierfür nicht. Allerdings ein Hilfsmittel, das man sich für schwierige Vernehmungen aufheben sollte: die Intuition. Genügend Intuitionspunkte gesammelt, können diese dazu verwendet werden, in Befragungen eine falsche Antwortmöglichkeit streichen zu lassen. Besagte Punkte gibt's wiederum immer dann gutgeschrieben, wenn Phelps in vorangegangenen Vernehmungen oft genug den richtigen Riecher hatte. Rockstar überlegt außerdem, noch eine weitere Art der Intuition zu implementieren – die der Online-Gemeinde. Wer mit vernetzter Konsole spielt, soll dann in der Lage sein, sich einblenden zu lassen, wie viel Prozent der Nutzer welche Antwort ausgewählt haben – sozusagen der Publikumsjoker. Tolle Idee!

Wahnsinn, die Rockstar Jungs haben's echt drauf, den Spieler bei der Stange zu halten. Ich glaub, ich werd mich heute nicht mehr so schnell vom Controller losreißen können! Jetzt aber erst mal zum Fruchtbasar und dort ein bisschen herum-schnüffeln.

Gesagt, getan. Clem Feeney, der Besitzer des Ladens, bestätigt zwar, Antonia gesehen zu haben, mehr aber auch nicht. Na gut, dann eben auf die harte Tour. Zeit, diesen Schuppen mal nach allen Regeln der Kunst zu durchstöbern! Mit erschreckendem Resultat: In einem Hinterzimmer findest du nicht nur jede Menge verbotenen Alkohol in Obstkisten, sondern nach Lösen eines Minispiels auch ein mit Blut besudeltes Skalpell. Warum bewahrt Clem so etwas hier auf? Bevor ihm der Cop diese Frage stellen kann, sitzt der Verdächtige auch schon in seinem Pick-up und gibt Vollgas. Du natürlich sofort hinterher. Eine Verfolgungsjagd! Und was für eine: Mit der Tachonadel am Anschlag geht's quer durch die Innenstadt. Feeneys Reifen in Schussweite bringen, heißt die Devise – ein guter Plan, denn kurz darauf überschlägt sich Feeneys Transporter mehrfach und kommt endlich zum Stehen. Ende der Demo.

Aber auch Fall gelöst? Nein, denn jetzt ist der Spieler erst richtig angefixt. Wieso zum Beispiel würde Clem ihn belastende Beweise an seiner Arbeitsstelle horten? Und wo ist hier die Verbindung zu den anderen Fällen der Black-Dhalia-Mordserie? Fragen über Fragen, die vor allem eines klarstellen: Dieses Spiel wird dich ab dem 20. Mai selbst in deinen Träumen noch verfolgen, wahrscheinlich sogar mehr als jedes Rockstar-Offene-Welt-Abenteuer zuvor. Auf keinen Fall verpassen!

Sönke Siemens



Den Verfolgten auf den Bahnübergang scheuchen und den heranfahrenden Zug den Rest erledigen lassen – auch eine Möglichkeit, eine Verfolgungsjagd zu gewinnen.

360 LIVE sagt...

Brillante Dialoge, fantastische Technik, tolle Balance zwischen Rätsel-, Action- und Erkundungsabschnitten
HITPOTENZIAL – hier stehen alle Zeichen auf Hit!

8.5 von 10

Erhältlich | Herbst 2011 Status | 70% komplett

Und außerdem?

■ DICE sind echte Multiplayer-Profis, die »Bad Company 2«-Server immer randvoll. Welche Überraschungen warten dann also im neuesten Ableger? Überraschung meint DICE: Der Mehrspieler-Modus wird wie ein Staatsgeheimnis behandelt und auf dem Preview-Event in San Francisco nicht thematisiert. ■ Insider-Informationen zufolge soll es jedoch vier Soldatenklassen mit je fünf verschiedenen Ausrüstungskits geben; ferner habe man bereits einen amerikanischen F-16-Kampfflugzeug und eine russische Su-27 gesichtet.

Volltreffer oder Blindgänger?

- ➕ Frisches Szenario, bombastische Grafik, irre Möglichkeiten alles zu zerstören, schon jetzt unvergessliches Sounderlebnis
- ➖ Bisher fehlt's noch an handfesten Informationen, was die Gewichtung der Figuren und der Handlung betrifft. Oder wird's ein schnörkelloser Shooter ohne viel Drumherum?



kurz&knapp

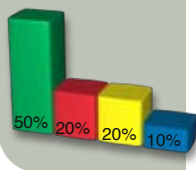
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | DICE
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja

kurz gesagt

US-Soldat rekapituliert Kriegseinsätze im Nahen Osten – Zerstörungsgorgie inklusive.

das ist drin

- Bombastgrafik
- Wände-wackel-Sound
- Kriegs-atmosphäre
- Zerstörungsgorgie



BATTLEFIELD 3

Wenn du glaubst, deine Augen trügen; wenn dir der Sound die Sinne schwinden lässt und selbst abgebrühte Spiele-Redakteure jubeln, dann muss etwas Besonderes passieren. Bühne frei für den schönsten Shooter des Jahres. Feuer frei für »Battlefield 3«, das Electronic Arts im März im Rahmen der Game Developers Conference enthüllt.

Die Kamera schweift über New York, fängt die Brooklyn-Bridge ein, lässt die Freiheitsstatue links liegen und zoomt auf das Innere eines NATO-Gebäudes. Im fahlen Licht der Sonne ruft der Untersuchungsrichter: »Marine! Sie sind angeklagt wegen Verrats an der United States Army. Was ist an diesem Tag passiert? Sie stehen unter Eid, Soldat! Es wäre besser für Sie, wenn Sie sich erinnern.« Protagonist Blackburn rutscht unruhig auf seinem Stuhl herum, atmet schwer, will antworten und redet schließlich.

Eine Rückblende setzt ein. Blackburn sitzt mit seiner Einheit, dem 1st Recon Marine Squad, in einem gepanzerten Truppentransporter und heizt über die Straßen von Sulaimaniyya, einer Großstadt im irakischen Kurdistan. Die Stimmung an Bord des MRAP ist angespannt. »Wir haben den Kontakt zum Jackson Squad verloren«, brüllt Truppführer Henry Blackburn. »Ladies, Centcom ordnet dieser Mission Priorität zu, wir müssen unsere Jungs finden. Sie haben einen der führenden Offiziere des irakischen Widerstands obser-

viert und Centcom geht davon aus, dass der Feind eine Bombe einsetzen könnte.« Dann: Stille... aber nichts geschieht.

NERVENKITZEL OHNE TOD UND VERDERBEN

Du erwartest den Einschlag einer Rakete, Schreie der Kameraden, Chaos und Tod – aber das hier ist kein »Call of Duty«. »Battlefield 3« präsentiert sich durchweg sehr erwachsen, sehr echt und realistisch. So hält der MRAP-Transporter auf einer belebten Straße. Die Luken öffnen sich, lautes Hupen durchbricht die Stille, dazu das Rumpeln der Panzer, die eine nahe Straße zum Beben bringen. Kameraden, die angespannt ihre Waffen checken und die Gegend sichern, schieben sich ins Bild.

Noch ist eigentlich nichts passiert, und doch ist die Atmosphäre zum Zerreißen gespannt. Die Straßen sind belebt, hier laufen Passanten umher, dort hupen Autos, einen Block weiter surrt ein Presslufthammer vor sich hin. Überall könnten Scharfschützen lauern – doch keiner greift an. Dann: Das Squad setzt sich in



✖ Kein Schnickschnack

DICE geht es in »Battlefield 3« besonders um Authentizität. Daher greifen die Entwickler auch nur auf real existierende Waffensysteme zurück – wie etwa das M4A1-Sturmgewehr der Amerikaner – und modifizieren sie mit Extras wie Laservisieren. Erfundene Schießprügel? Hier nicht.

✖ Einsturz in drei Phasen

Gebäude lassen sich jetzt bis auf die Grundmauern niederbomben. Um nur ein Stockwerk auseinanderzunehmen, reicht ein Javelin-Raketenwerfer. Soll aber kein Stein auf dem anderen bleiben, wird die Kavallerie angefordert. Die wirft dann lasergestützte JDAM-Bomben ab.

✖ ANT

...ist nicht etwa eine Rock-Band, sondern das neue Animationssystem von Electronic Arts. Es ermöglicht flüssige Aktionen aus der Bewegung heraus. Beispielsweise lässt sich ein US-Soldat nach vorn fallen, federt den Schwung mit den Händen ab und geht auf diese Weise lautlos am Boden in Deckung.

✖ FIFA 2014

KICKER AN DIE FRONT

DICE hat mit seiner »Frostbite«-Engine den wohl spektakulärsten Grafikmotor der Branche. Kein anderes Technikgerüst lässt ganze Etagen physikalisch korrekt einstürzen. Doch die Schweden waren noch nicht ganz zufrieden: »Ehrlich gesagt hat uns das alte Animationssystem nicht mehr gefallen, es wirkt zu steril, zu wenig menschlich«, erklärt Produzent Patrick Bach. »Da haben wir angefangen, mit der Havok-Engine herumzuspielen. Aber das passte nicht recht. Und dann spielten wir eines Abends FIFA 11 und dachten: Genau das ist es! Die Aktionen kommen aus der Bewegung, Stürmer hüpfen vom einen auf das andere Bein, um Vorstöße anzutauschen, legen sich richtig in einen Schuss rein – so muss Animation heute aussehen.«

Bewegung, der Übergang von der Zwischensequenz zur Spielgrafik ist fließend. Und der 360-Live-Redakteur total baff: Die Lichteffekte sehen so real aus wie in noch keinem anderen Konsolenspiel. Als die Tür des gepanzerten Truppentransporters aufspringt und der dunkle Raum mit gleißendem Sonnenlicht geflutet wird, möchte man am liebsten seine Sonnenbrille aufsetzen, so täuschend echt wirkt alles. Auch die Umgebung ist einfach nur faszinierend: Man scheint unendlich weit schauen zu können, selbst Gebäude in größerer Entfernung bestechen durch scharfe Texturen und Details, etwa Glasscheiben, auf denen sich der Staub absetzt, den die anrollenden Panzer verursachen. Wahnsinn! Betritt der Spieler mit seinem Squad ein Treppenhaus, werden die Sonnenstrahlen in den milchigen Fensterscheiben gebrochen – es kommt nur fahles Licht im Raum an.

Ist das Treppenhaus gesichert, geht's in der dunklen Gasse eines kleinen Markts weiter. Die Musik hebt an, wirkt dramatischer und macht klar – gleich passiert's: Jerry, der Funker, wird getroffen. In Zeitlupe durchschlägt eine Kugel seinen Helm, Blut spritzt, und er stürzt zu Boden. Blackburn gibt Feuerschutz-Order, zieht den Verwundeten aus der Schusslinie und startet die Wiederbelebung, als plötzlich ein verummter Kämpfer der PLR, der irakischen Widerstandsarmee,

um die Ecke springt. Gerade will der Schurke seine AK-47 durchladen, da stoppt mit einem Mal die Zeit. Optimal, um dem Schergen eine Kugel aus der Beretta M9 entgegenzuschicken. Kaum ist der hinüber, greift auch schon der Nächste an, verwickelt Blackburn in einen Nahkampf. Das Spiel bleibt hierbei stets in der Ego-Perspektive, per Quicktime-Reaktionstest verpasst du dem Typ eine saftige Abreibung. Mit der Linken antäuschen, mit der Rechten einen Treffer landen. Endlich geht der PLR-Mann zu Boden, die Situation jedoch eskaliert...

VERDAMMT, EIN HINTERHALT!

Das 1st Recon Marine Battalion ist in eine Falle gelaufen. »Wir stehen unter schwerem Feuer, erbitten umgehend Unterstützung«, schreit Blackburn in sein Funkgerät, während rings um ihn herum Kugeln einschlagen. Die ersten Autos fangen Feuer, explodieren – eine Druckwelle reißt Blackburn von den Füßen, seine Sinne schwinden, das Bild wird kurz grieselig, dann rappelt er sich auf, kämpft weiter. Centcom kann keinen Black Hawk schicken, solange der Scharfschütze auf dem Dach nicht eliminiert ist. Blackburn schreit seinen Kameraden Anweisungen zu, erschießt mit seiner M16A4-Rifle, der Standardwaffe der US-Marines, fünf Gegner. Ein PLR-Kämpfer erleidet einen Kopfschuss, versucht sich am Dach eines Autos festzuhalten, rutscht dann aber langsam über die Motorhaube auf den Boden – harter Tobak, aber animationstechnisch eindrucksvoll zugleich. Außerdem wird klar: In der gezeigten Version geht die KI sehr aggressiv vor, hat gleichwohl von Taktik und Flankenangriffen keine Ahnung. Hier sollte DICE noch Gas geben, denn die gegnerischen Kämpfer bestechen aktuell vor allem durch ihre Masse und den ständigen Einsatz von Granaten – die im Übrigen die Deckung der US-Soldaten zerstören.

Dann, kurze Zeit später: Die Marines kämpfen sich bis zu einem benachbarten Häuserdach vor, das aller-

Von der Spielstruktur her scheint »Battlefield 3« so zu funktionieren wie »Call of Duty: Black Ops«: Nach Verhörsituationen gibts eine Rückblende – Einsätze im Nahen Osten, Europa, Südamerika und den USA lassen sich so glaubhaft aneinanderreihen.



✖ Was du noch wissen solltest...

WEITERE FAKTEN UND GERÜCHTE

1 Die Geschichte dreht sich um Henry Blackburn, Truppführer eines Squad des 1st Recon Marine Battalion. Er muss sich vor dem Untersuchungsausschuss der NATO verantworten und rekapituliert die Ereignisse.

2 360 Live geht von einer ähnlichen Spielstruktur wie in »Black Ops« aus. Zumindest konnten diverse US-Medien bereits Szenen sehen, in denen richtige Dogfights mit F-16-Kampffjets in Russland stattfanden oder auch eine Base-Jumping-Mission in Paris, wie man sie aus »The Dark Knight« kennt.

3 Unklar bleibt, ob der Spieler sein Marine-Squad selbst steuert und Befehle geben kann wie etwa in »Rainbow Six Vegas«. Bereits bestätigt ist hingegen ein neuer Koop-Modus.

3



dings bereits im Visier jenes Scharfschützen liegt, der gerade Kumpel Jerry die Birne weggeblasen hat. Und der Kerl bleibt hartnäckig, schießt unentwegt auf die Marines. Die schmeißen sich auf den Boden, Kugeln zischen hörbar über sie hinweg. Diese Soundkulisse ist unfassbar gut. Schon mal Todesangst verspürt, wenn 50-Millimeter-Geschosse direkt über dir Beton zerbiegen? Hier wirst du sie erfahren!

»Da hinten ist das Schwein«, ruft Soldat Jefferson. »Sechster Stock, drittes Fenster von links.« Blackburn gibt Anweisung: »Ich schnappe mir den Raketenwerfer, ihr gebt alle Feuerschutz. Hooah?« Hooah! Kurz nach dem Marine-Kampfschrei eröffnet das gesamte Squad das Feuer auf das benachbarte Hotel. Blackburn lädt den Javelin-Raketenwerfer durch und hält voll auf die Fassade. Die komplette Etage wird zerfetzt, Unmengen an Rauch wirbeln auf. Die Druckwelle zerstört offensichtlich die tragenden Wände,



das sechste Stockwerk kracht herunter und durchschlägt zwei weitere. Schließlich sackt das gesamte Hotel in sich zusammen, ist jetzt nur noch eine Ruine. Sogar das riesige Schild des Hotels wird durch die Explosion weggerissen – dir stockt noch immer der Atem. Unfassbar, wozu die neue »Frostbite«-Engine fähig ist!

MICHAEL BAY'S BATTLEFIELD

Im letzten Teil der langen »Battlefield 3«-Mission, die 360 Live in San Francisco genießen durfte, lassen die Schweden es erst sehr intensiv und emotional angehen und schalten dann in den Bombast-Gang um. So kriecht Blackburn zunächst durch einen Rohrschacht, entdeckt die dort platzierte Bombe, wird aber im gleichen Moment vom Schöpfer des C4-Sprengsatzes attackiert. Nur in letzter Sekunde kann er dem Messerstich des Bombenbastlers ausweichen. Auch dieser Kampf ist ein klassischer Quicktime-Reaktionstest – aber ein umwerfend gut choreographierter. Gerade noch dem Tod von der Schippe gesprungen, droht schon die nächste Gefahr: Die PLR hat einen Großangriff gestartet und wirft alles gegen die Streitkräfte der US-Armee. Die wiederum antwortet mit Dauerfeuer aus Bradley-Schützenpanzern und Black-Hawk-Helikoptern. Raketen schlagen auf beiden Seiten ein, Rauch, Tod und Chaos überall. Das Gefühl, übermächtig zu sein, hat man trotz so viel High-Tech-Unterstützung übrigens nicht. Das Gefühl, jederzeit

ins Gras beißen zu können, dagegen schon. So wie die beiden Kameraden neben Blackburn. Jetzt setzt er alles auf eine Karte, greift das M240B Maschinengewehr eines gefallenen Marines und knipst einen PLR-Kämpfer nach dem anderen aus. Und dann passiert etwas, womit man so gar nicht rechnet: Die Erde beginnt zu beben. Plötzlich wird der Humvee vor dir samt Insassen vom Boden verschluckt. Schlimmer noch: Ein ganzes Haus kollabiert binnen Sekunden, Backsteine schießen den Rotorblättern des Black Hawk entgegen. Der Pilot ist sofort tot, der Heli stürzt ab und crasht direkt in Blackburns Team. Der Funkkontakt bricht ab, der Screen wird schwarz, Ende der Präsentation. Das Herzrasen in deiner Brust ist jedoch noch deutlich zu spüren, minutenlang – und damit ist »Battlefield 3« verdient das Spiel der Game Developers Conference!

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Top inszenierter, technisch exzellenter Kampf gegen den Terror. Fragezeichen bleiben jedoch in Sachen HITPOTENZIAL Handlung und Mehrspieler-Modus.

8.5 von 10

Realität und Fantasie verwischen. Laut Chefdesigner American McGee soll der Horror nicht nur im Wunderland, sondern auch im realen London seinen Platz finden.



ALICE: MADNESS RETURNS

Gib bösen Mädchen bloß kein Messer...

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Spicy Horse **Genre** | Actionabenteuer **Spieler** | 1 - unklar
Xbox Live | ja **Termin** | 14. Juni 2011

Schon mal mit einem 20 Zentimeter langen Küchenmesser Spielkarten geschlachtet? Oder einen riesigen Killerdämon so lange mit Pokerkarten beworfen, bis sein Kopf platzt? Im lang ersehnten zweiten Teil der makaberen Actionabenteuer-Überraschung aus dem Jahr 2000 stehen genau solche Manöver auf der Tagesordnung. Die Story bisher: Alice Familie wurde bei einem Großbrand getötet, sie bekommt Wahnvorstellungen, lebt nur noch in ihrer Traumwelt, dem Wunderland. Wieder aus der Irrenanstalt entlassen, in die man sie einst sperrte, will sie nun nur noch eines wissen, warum ihre Familie sterben musste.

Los geht die Demo auf einem Dach in London, wo Alice, triefend nass, über ihr Leben sinniert. Die Gebäude um sie herum sind in einem schummrigen Schwarz gehalten, was die düstere Grundstimmung nochmals untermauert. Alice träumt sich ins Wunderland, wo funkelnde Pilze sprießen und ihr der Märzhase begegnet. Dort angekommen, wirkt Alice deutlich größer und dank mandelgrüner Augen hübscher. Der Totenkopf an ihrem Rotkäppchen-Outfit allerdings verrät: Das hier wird kein Ausflug ins Märchenland, sondern die Vendetta einer Psychopathin.

Wenige Meter gelaufen, findet Alice eine der kleinen braunen »Trink mich«-Flaschen, die sie auf Knopfdruck schrumpfen lässt. Klein kriecht sie dann durch Löcher, wieder groß meistert sie simple

Plattform-Springereien. Parallel dazu metzelt Alice mit Küchenmesser, Pfeffermühlen-Gatling und Tee-kannen-Granatwerfer drauflos. Erfolg hat jedoch nur, wer die Schwachstellen der Gegner kennt: Bei Herzbuben-Wachen der Königin ist es natürlich das Herz. Bei vier oder mehr Herz-Soldaten wird der Feind erst mal per Pfefferstreuer mit garantiert biologisch abbaubarer Munition eingedeckt und dann im Nahkampf per Quicktime-Reaktionstest ausgeknockt, aufgeschlitzt und das Pumporgan ausgeweidet.

Spannend: Weil Alice zunehmend depressiver wird, wird auch das Wunderland nach und nach düsterer. So taucht plötzlich ein mutiertes, ziemlich aggressives Riesenbaby auf, an dessen vernarbten Körper ein Ofen getackert ist. Mit seinen langen Armen entzündet es Kohlebomben, die Alice jedoch mit ihrem Regenschirm abwehrt. Die Schwachstelle: eitrige Wunden am Kopf, denen man am besten deftige Gatling-Pfeffersalven injiziert.

Anschließend findet Alice einen Hasenbau, in dem sich eine von vielen sogenannten Erinnerungen befindet. Die kann in Audio-Form sein, eine der düsteren Film-Rückblenden starten oder Alice in einen ganz neuen Abschnitt katapultieren. In diesem Fall reist sie von einem dschungelartigen Paradies in eine Lava-überströmte Vulkan-Gegend und von dort wieder in den Garten der Königin, wo der Bossgegner der Demo wartet: der königliche Scharfrichter samt seiner wie ein Shredder funktionierenden Sense. Alice macht Rückwärtssalti, ballert und kommt schließlich an einem Tisch mit Kuchen zum Stehen. Kaum den ersten Bissen im Mund, wächst sie zu einem Riesen heran, während der Scharfrichter vor Schreck die Sense fallen lässt und kurz darauf von Alice Stöckelschuhen zermatscht wird. Ja, so böse können Videospiele-Mädchen sein! Fazit: Design-technisch ein Traum, denn American McGee fängt die düstere Märchenwelt perfekt ein. Spielerisch dagegen fehlt hier und da noch etwas Pfiff. Insgesamt aber sehr vielversprechend.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



EA SHOWCASE

Im Rahmen der Game Developers Conference, einer Spieleentwickler-Messe in San Francisco, stellte Branchenriese Electronic Arts nicht nur das auf den vorherigen drei Seiten enthüllte »Battlefield 3« vor, sondern auch drei weitere Highlights. Kult-designer Shinji Mikami, der die Herzen der 360-Live-Redaktion mit »Vanquish« im Speed-Modus erobert hat, präsentierte weltweit zum ersten Mal im angesagten Mezzanine-Club sein Höllenprojekt »Shadows of the Damned«. Außerdem gab sich der nicht minder bekannte American McGee mit »Alice: Madness Returns« die Ehre, und »Skyrim«-Herausforderer »Kingdoms of Amalur: Reckoning« feierte Premiere...

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | 38 Studios
Genre | Action-Rollenspiel **Spieler** | 1
Xbox Live | ja **Termin** | 2012

Bestseller-Autor R.A. Salvatore, Verfasser der sechsteiligen »Demon Wars«-Saga, sorgt dafür, dass in diesem Offene-Welt-Action-Rollenspiel mal keine Orks und Elfen rumspringen, sondern die noch weitestgehend geheimen Völker Almain, Varani, Ljosafar und Dokkalfar, wobei sich Chefdesigner Todd McFarlane bei der Präsentation für einen Almain-Zauberer entscheidet. Der Spieler wählt nur die Grundklasse und kann seine Erfahrungspunkte später auch problemlos in Nahkampf- oder Bogenschützenfähigkeiten investieren. Das Besondere: Magier müssen nicht wie sonst auf Distanz bleiben für ihre Angriffszauber, sondern spielen sich sehr Action-orientiert. Der Magier teleportiert sich blitzschnell nach vorn, lässt Stacheln aus dem Boden schießen und springt sofort wieder nach hinten. Greifen die skurrilen Kobold-Gegner mit

Bitte umblättern...



EA SHOWCASE

Grashelm auf dem Kopf an, markiert er sie mit dem rechten Analogstick und schickt seine Feuer-Frisbees auf die Reise. Spannend: Neben Standard-Attributen wie Schnelligkeit, Stärke und Intelligenz lassen sich auch aufgesammelte Waffen mit Fähigkeiten belegen. Wer beispielsweise seinen Schild aufwertet, absorbiert Angriffsschläge in eigene Energie, die wiederum für Zauberkräfte gebraucht wird. Den Abschluss des Demolevels bildet ein Bosskampf gegen eine Banshee-Schlange, die skurrilerweise ihre Leibgarde aus sieben anderen Banshees ausspuckt. Sind die Biester Geschichte, gilt es den Obermütz an der Luftröhre zu treffen, sodass das Ding zusammenbricht und im anschließenden Quicktime-Reaktionstest sein geschupptes Haupt verliert.



Erste Einschätzung: Das fixe Gameplay macht Laune, ist aber bei Weitem nicht so revolutionär wie es die Entwickler verkaufen wollen. Schon »Dragon Age 2« spielt sich sehr direkt und Action-lastig, hier müssen noch ein paar eigene Ideen her.

FALLEN GEGEN MONSTERHORDEN

Das Markieren von Gegnern macht Sinn; sehr spannend ist auch die Möglichkeit, erst einen Kreis zu ziehen, dann den Gegner anzulocken und schlussendlich die eigene Stachelfalle zuzuschnappen zu lassen. Richtig schick auch das Design: Ein bunter Mix aus den gewaltigen Festungen von »Herr der Ringe« trifft auf das satte Grün der Urwälder von »Avatar« und die düsteren Verliese aus »Oblivion«.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10



Spielt herrlich mit den Klischees der Shooter-Gemeinde: »Warum stehen im Abwasserkanal rote Benzinfässer?«, fragt Garcia. Johnsons Antwort: »Frag nicht so blöd, sollen sie die extra für dich grün anmalen?«

SHADOWS OF THE DAMNED

Nur ein brennender Dämon ist ein guter Dämon.

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Grasshopper Manufacture **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja **Termin** | Sommer 2011

Mit »Vanquish« hat Shinji Mikami die 360-Live-Redaktion weggeblasen. Diese Schnelligkeit, dieser Stil, dieses unfassbar abgedrehte Gegnerdesign. Wahnsinn! Mit seinem neuesten Werk, »Shadows of the Damned«, legt er nun noch mal eine Schippe Wahnsinn obendrauf. Die Geschichte dreht sich um den Latino-Dämonenjäger Garcia Hotspur, der gen Hölle aufbricht, um seine heiße Freundin Paula vor Blut-geifernden Dämonen zu retten. Gleich zu Beginn wird klar: Das hier will vor allem Spaß machen, sich selbst auf den Arm nehmen, blutige Schnetzelei mit mehr als nur einem Schuss dunklem Humor vermischen.

JOHNSON, DER SPRÜCHE KLOPFENDE TOTENKOPF

Immer mit dabei ist ein sprechender Totenkopf namens Johnson, der Garcia am liebsten beleidigt, ihm vorhält, dass seine Freundin sowieso längst tot ist, und Blondinen mit Körbchengröße Doppel-D doch als Massenware in jedem guten Club zu haben seien. Kurzum: Johnson passt perfekt in diese alles durch den Kakao ziehende, comicartig angehauchte, durch und durch düstere Welt. Erinnert an Dante? Ein bisschen schon, allerdings durchstreift Garcia nicht die Ringe der Hölle, vielmehr dient eine fiktive mitteleuropäische Stadt im Stil von Madrid als Basis, wobei sich in dieser Version der spanischen Metropole überall blutige Gewebefäden um Häuser wickeln und

Eingangstore aus eiternden Eingeweiden bestehen. Auch anders als bei Dante: Sidekick Johnson labert nicht nur viel, sondern ist zugleich Garcias Waffe. Der Totenkopf-Dämon kann sich nämlich durch Antippen des Steuerkreuzes in vier verschiedene Waffen verwandeln: Seine Basisform ist eine Art Langschwert, mit dem sich herrlich Zombies köpfen lassen. Alternativ verwandelt er sich in ein Sturmgewehr, das Zähne als Munition geladen hat; eine Schrotflinte, die Totenköpfe verschießt, oder eine Desert Eagle, die Knochen statt Kugeln verballert. Außerdem dreht Mikami die zentrale Idee von »The Darkness 2« um: Während Jackie Estacado jede Lichtquelle ausschalten muss, um seine dunklen Kräfte zu nutzen, darf Garcia hier nicht in die Dunkelheit geraten, weil er dort besonders verwundbar ist. Um Licht ins Dunkel zu bringen, fackelt er seine Gegner ab. Motto: Nur ein brennender Dämon ist ein guter Dämon. Denn die Biester tragen die Dunkelheit der Hölle in sich und sind somit unsiegbare. Ergo muss Garcia die Teile des Körpers abschneiden, die die Dunkelheit transportieren – also zum Beispiel den Kopf abfackeln oder mit dem Langschwert abschneiden. Dass hierbei gefühlte Hektoliter Blut spritzen, Eingeweide aus verwundeten Zombies herausragen und diese eine blutige Spur am Boden hinterlassen, wenn sie halb verstümmelt weiterkriechen, dürfte der USK allerdings schwer zu erklären sein.

Doch Blutfontänen hin oder her, das Gameplay



Alkohol als Lebensretter: Schnell der Lebensbalken nach unten, flöht sich Garcia entweder Sake, Wodka oder Absinth ein. Na dann, Prost!



überzeugt. Denn nur wer die Funktionen der unterschiedlichen Waffen geschickt kombiniert, kommt weiter. Mit Schädelgeschossen lassen sich Gegner mit Rüstung beharken; Knochenmunition wird dagegen bevorzugt in Beine gefeuert, wo sie sogleich dicke Wunden reißt – der Gegner kippt vornüber und legt sein Haupt frei, das am Ende der blutroten Choreografie mit der Light Gun entzündet wird.

ALKOHOL HILFT IMMER

Und was hilft gegen blutende Wunden an Garcias Körper? Natürlich Alkohol. Während sich Actionhelden im Kino stets Hochprozentiges auf die Wunde kippen, um sie zu desinfizieren, kippt sich Garcia entweder eine Pulle Sake, Wodka oder Absinth hinter die Binde. Sake ist nur ein leichtes Heilmittel, Wodka hilft schon mehr und das Teufelszeug Absinth stellt die volle Energie wieder her. Aber auch hier schafft Mikami wieder eine gute Balance: Alkohol lässt das Bild schwummrig werden, der Spieler bekommt

Probleme beim Zielen, schlägt auch schon mal mit seinem Schwert daneben. Ein typisches Stilmittel des Japaners, der immer gern einen Vorteil mit einem gewissen Risiko koppelt. Die Idee hingegen stammt

»Politisch inkorrekt, aber wir sagen es trotzdem: abgefahrener Scheiß, übergossen mit ein paar Fässern Blut.«

von Koproduzent Suda 51, weil angeblich die »Toten Absinth tanken, um untot zu werden«. Macht natürlich wahnsinnig viel Sinn, passt aber herrlich zu Sudas Humor und der Flut an bizarren Ideen. Einige Dämonen zum Beispiel verwandeln sich in Garcias Freundin. Er läuft ihr hinterher, sie ruft: »Komm her, Süßer, und bring mich ins Bett!« Kurz darauf zerplatzt der attraktive Frauenkörper in einer Blutbombe und es schält sich ein ekliger, stinkender Dämon heraus. Fiese Idee. Brillant zudem, wie das in jeder Hinsicht überzogene Gemetzel durch die Symbiose aus atemberaubender

Choreografie und viel musikalischem Einsatz fast schon zu einer Art Musical des Todes wird.

DAS IT-GIRL BESCHWÖRT DÄMONEN

Im späteren Spielverlauf trifft Garcia auf seine Erzfeindin Justine, eine Art Dämonen-Hexerin. Sie tritt nie direkt gegen ihn an, sondern erscheint immer mal wieder auf Brücken über Garcia, verspottet ihn, singt und tanzt. Dadurch werden die Dämonen geweckt, die über den Helden herfallen, während sie gelangweilt auf der Brücke sitzt und sich die Fingernägel lackiert. Justine selbst sieht übrigens überhaupt nicht aus wie ein Dämon, sondern eher wie ein It-Girl aus San Francisco: verwaschene Jeans, blonde, gestylte Haare, viel Make-up und die Lederjacke so umgeworfen, dass Mann auch ja noch genug vom Victoria's-Secret-Bra sieht. Der war schließlich teuer. Allerdings trägt sie Raketendüsen an den Armen, womit sie durch die Lüfte fliegen und so das Kampfgeschehen beobachten und kommentieren kann. Witzig: Ihr Bodyguard, eine Art Mutantentroll im Vier-Meter-Format, schlägt nicht nur mit einer Axt um sich, sondern bläst zwischendurch immer auf einer vor dem Mund festgetackerten Mundharmonika. Ziemlich absurd und irgendwie tut einem der

Kerl fast schon leid, als Garcia seine Finisher-Attacke auspackt und ihm mit dem Kolben seines Gewehrs die Mundharmonika so fest gegen die Zähne presst, dass die hinten aus der Schädeldecke wieder herausfliegen. Total abgedreht, völlig unnötig, aber passend brutal und aufgrund der stellenweise wirklich guten Johnson-Gags, der charismatischen Gegenspielerin und cleveren Gameplay-Ideen der 360-Live-Splatter-Geheimtipp der Game Developers Conference 2011.

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10

Erhältlich | 27. Mai 2011 | Status | 85% komplett



kurz & knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler | Day 1 Studios

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - unklar

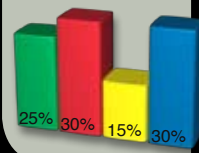
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Paxton Fettel und Pointman vereinen ihre Kräfte im Kampf gegen die schwangere Alma.

das ist drin

- Telepathie
- Teamwork
- Almaversum
- A.N.G.S.T.



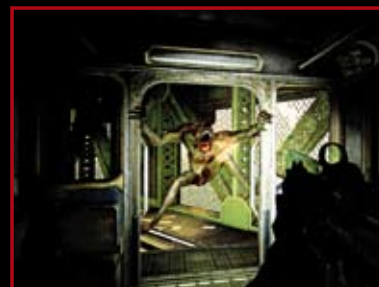
F.E.A.R.

Angst ist für Anfänger. F.E.A.R. geht unter die Haut.

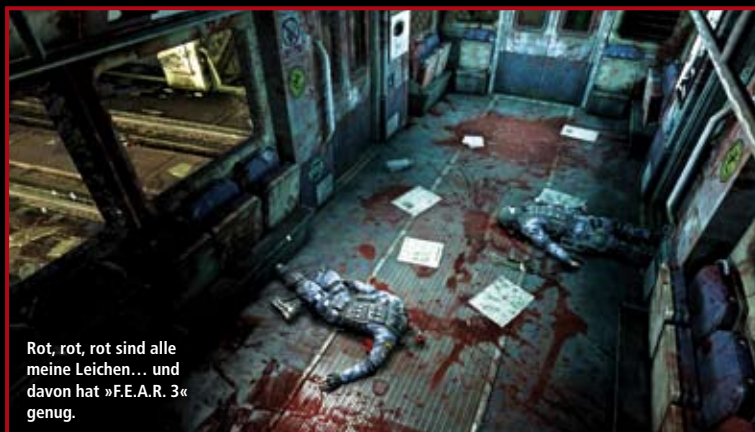
Ich habe es schon immer gewusst: Kleine Kinder sind ein absoluter Albtraum. Besonders, wenn sie lange, schwarze Haare haben, in roten Kleidchen herumlaufen, schaurig aus der Wäsche gucken und Alma heißen. Im Horror-Ego-Shooter »F.E.A.R. 3« ist Alma mittlerweile erwachsen; was sie aber nicht minder furchteinflößend macht. Und noch schlimmer: Sie ist schon wieder schwanger! Ein dritter Prototyp nach Pointman und Paxton Fettel, psychisch hochbegabt, durchgeknallt und mordsgefährlich, steht kurz vor seiner Geburt. Keine Frage, dass Alma mit ihm an seiner Seite endlich ihre Rache

an all denen verüben will, die ihr vor vielen Jahren diese grausamen Experimente angetan haben. Und weil der Späher der Spezialeinheit F.E.A.R., Pointman und sein telepathisch begabter Bruder Paxton Fettel, nicht noch einen Psycho in ihrer Riege brauchen, kennen sie in »F.E.A.R. 3« nur ein Ziel: Alma finden und eliminieren, koste es, was es wolle.

Erstmals in der »F.E.A.R.«-Reihe dürfen die Brüder – seit dem ersten Teil eigentlich auserkorene Todfeinde – gemeinsam ran. Im brandneuen Koop-Modus schlüpft ein Spieler in die Haut des schießwütigen Pointman, ein anderer steuert



Die Monster aus dem Almaversum erinnern frappierend an das Bestiarium der »Silent Hill«-Reihe.



Rot, rot, rot sind alle meine Leichen... und davon hat »F.E.A.R. 3« genug.

Alma kann's nicht lassen und schickt ihren beiden Söhnen regelmäßig horribile Grüße. Aus dem Augenwinkel huscht sie durch die Schatten oder sendet ihr schaurige Fratze auf hunderten Fernsehbildschirmen.



Alma oder Elmo?



Tolle Teamwork-Funktionen im Koop-Modus, Paxton und Pointman spielen sich sehr unterschiedlich, schöne Gruseffekte und Schockmomente, clevere Gegner-KI, optisches wie akustisches Effektwetter, aber...



... Grafikerüst etwas zittrig und alt, wenige Neuerungen für Solo-Spieler

Und außerdem?

■ Ein Versus-Mehrspieler-Modus wie in Teil Zwei ist angedacht, Details im nächsten Heft ■ Auch als Collector's Edition erhältlich: inklusive Steelbook-Verpackung, Comic und Figur der schwangeren Alma



Auch in Mech-Kampanzügen darf Pointman wieder Platz nehmen. Klarer Fall: Die Dinger sind zerstörerisch wie eh und je.

Telekinese-Meister Paxton. Aber nicht, dass du jetzt glaubst, aus dem einst so widerlichen, kannibalistischen, durch und durch verdorbenen Paxton Fettel sei plötzlich ein Guter geworden! Welche Hintergedanken und Pläne er hegt, während er seinem Bruder helfend zur Hand geht, das verrät wahrscheinlich erst das Ende des Spiels. Bis dahin bleibt seine Gesinnung ein absolutes Mysterium und schürt so jede Menge Neugier beim Spieler. Als Pendant zum klassischen Nah- und Fernkämpfer mimt Pointman die Frontsaut, schnappt sich rechts und links eine Knarre, stürmt vor und durchlöchert im Kugelhagel Almas Gesandte. Selbstverständlich ist auch Pointmans bekannte Zeitlupen-Sicht wieder verfügbar, mit der Gegner besonders präzise anvisiert werden dürfen. Mit der Funktion »Seelenband« lassen sich zudem Gegner absorbieren, um das Zeitlupenintervall nach und nach zu verlängern. Paxton hingegen trumpft mit seinen Psycho-Fähigkeiten auf und führt keinerlei Waffen. Seine Argumentverstärker sind Energieblitze, Körperkontrolle und Telekinese. Zum Beispiel kann er einen Feind in die Luft befördern, damit sein Bruder so richtig draufhalten kann. Oder er schlüpft selbst in die Haut eines Widersachers und erbt damit dessen Waffen und Fähigkeiten. Aber Vorsicht, ein verrottender, stinkender Zombie ist als Leihkörper denkbar ungeeignet, denn außer Schlurfen und erbärmlich Stöhnen kann er nicht viel.

WILLKOMMEN IM ALMAVERSUM!

Wo die Zombies herkommen? Natürlich aus dem Almayersum, also der horriblen Parallelwelt, die den Gedanken und Erinnerungen der verkorksten Alma entspringt. Almas psychische Kräfte sind mittlerweile so stark angewachsen, dass sich ihr Almayersum aber immer wieder mit der Realität verbindet und sie überlagert. In einigen Kapiteln wird die Spielwelt dabei von einer mysteriösen Druckwelle erschüttert – der machtvollen Impuls entspringt laut Entwickler Almas Mutterleib und versinnbildlicht ihre Wehen. Die Folge: Unheimliche Visionen plagen die Protagonisten, Schockmomente sorgen für ordentlich Gänsehaut und geben dabei meist kleine Happen der Story preis. In einem Moment nimmt man noch Monströsitäten im Keller eines Hauses aufs Korn, im nächsten zieht ein Blitz durchs Bild und Pointman und Paxton befinden sich in einem dunklen Wald mit einem verrosteten und verfallenen Karussell, das sich plötzlich zu drehen beginnt. Ein roter Ball kullert über den Boden, irgendwo weit weg hört man Kinderlachen. Dann wieder ein Blitz und man ist zurück in der Gegenwart. Verstörend, verängstigend – eben genau das, was die »F.E.A.R.«-Reihe seit jeher ausmacht. Freilich gibt's neben solch subtilen Gruselmomenten auch was für Freunde von Blut und Gedärm. Mit größeren Wummen schießt Pointman seinen Gegnern zum Beispiel die Beine weg, ohne die sich das Feindgelumpe nunmehr

auf dem Boden robbend in Deckung schleifen will. Aber keine Chance, denn Paxton hat bereits Besitz vom geschundenen Körper ergriffen und lässt ihn mit seinen Psycho-Kräften in tausend Fleischfetzen explodieren. Na, ob das so auch in die USK-Version kommt? Vermutlich nur entschärft. Besonderes Highlight allerdings: die

✕ Paxton Fettel lebt!

WIE JETZT?!?

Jeder, der »F.E.A.R.« und »F.E.A.R. 2« gespielt hat, dürfte bei dieser Ankündigung den Kopf schief gelegt haben: Im dritten Teil des Horror-Shooters darf man unter anderem den übernatürlich begabten Paxton Fettel spielen. Jetzt mal Achtung, Spoileralarm: Wie geht das? Wurde Telekinese-Meister Fettel nicht in Teil Eins durch eine Kugel in den Kopf von seinem eigenen Bruder, Pointman, getötet? Stimmt. Der Clou für seine Rückkehr in Teil Drei: Fettel ist alles andere als lebendig, sondern, wie der Entwickler Day 1 es beschreibt, lediglich ein Geist, der durch eine psychische Verlinkung mit seinem Bruder aus dem Totenreich zurückgekehrt ist. Einzig seine schaurig rote Aura macht ihn als solchen kenntlich. Einen Geist zu spielen hat aber durchaus etliche Vorteile. Zum Beispiel sieht Fettel dadurch Dinge in der Umgebung, die Pointman verborgen bleiben. Er kann versteckte Areale durch Wände hindurch betreten und dort wertvolle Gegenstände finden oder alternative Routen einschlagen. Sehr nützlich, um Feinde beispielsweise von zwei Seiten aus dem Hinterhalt zu überraschen.



✕ Prominente Unterstützung

DAMIT'S AUCH RICHTIG GRUSELT

Die Day 1 Studios überlassen bei »F.E.A.R. 3« scheinbar nichts dem Zufall. Nicht mal die Story. Denn dafür haben sie sich absolut fachmännische Unterstützung von außerhalb geholt: Hollywood-Regisseur John Carpenter sowie Comic-Autor und Schriftsteller Steve Niles zeichnen diesmal für die Story um Alma und ihre zwei verkorksten Söhne verantwortlich. Carpenter sammelte vor allem mit Filmen wie »Halloween« und »Das Dorf der Verdammten« Erfahrung im Horror-Genre; Steve Niles machte bisher mit der Romanvorlage zu »30 Days of Night« und dem Comic zu »28 Days Later« auf sich aufmerksam. Wahrlich keine schlechte Besetzung. Ob das Gesamtwerk am Ende aber wirklich zu waschechtem Wohnzimmer-Horror gereicht, zeigt erst die komplette Testfassung.



Bosskämpfe! Die sind zwar nicht häufig, dafür umso heftiger. Und neben richtig hässlichen Schleimmonstern treten Paxton und Pointman zum Beispiel auch gegen schwer bewaffnete Helikopter an. Wie schon in »F.E.A.R. 2« stehen zudem immer mal wieder Mech-Kampfanzüge zur Verfügung. Gemeint sind der PA und sein großer Artverwandter, der EPA – zwei bis an die Zähne bewaffnete Kampfkolosse mit endlosen Munitionsvorräten und schwerer Panzerung. Ihr Einsatz ist zwar oft nur wenige Minuten lang, dafür sorgen die Dinger für ordentlich Chaos und Verderben. Kein Wunder, denn wenn das fette MG und die zielsuchenden Raketen abgefeuert werden, bleibt kaum mehr ein Stein auf dem anderen. Geschweige denn ein Körperteil am Körper. Und ja: Stellenweise ist sogar die Umgebung zerstörbar – insbesondere seine Deckung sollte man im Auge behalten. Nervenkitzel pur! Wer gerade weniger Schutz am Körper trägt, ist hingegen gut beraten, Gebrauch vom rundum erneuerten Deckungssystem zu machen. Auf Tastendruck klemmt sich Pointman damit hinter einem Objekt in Deckung, ein weiterer Button-Tipper und er hechtet darüber, um gnadenlos das Feuer zu eröffnen. Aber auch die Feinde des Brüderpaares haben dazugelernt und agieren jetzt cleverer als zuvor. Sie verhalten sich aggressiver, rennen auch mal – Kamikaze-Style – in ganzen Trupps auf Paxton und Pointman zu und nutzen die weitläufigen Areale, um geschickt zu flankieren. Abseits der Kämpfe – die

wie immer den Hauptteil des Games ausmachen – eicht »F.E.A.R. 3« sein komplettes Gameplay ebenfalls auf Teamwork.

AUF DER SUCHE NACH MAMI

Paxton Fettel kann dank seiner übernatürlichen Fähigkeiten zum Beispiel spezielle Türen sehen, die Pointman nicht erkennt. Diese »Fettel«-Türen flackern wild rot und verschaffen Zugang zu Kartenabschnitten, die nur Paxton betreten kann. Das weckt Entdeckerdrang und ist gleichzeitig ein willkommenes taktisches Mittel, um Feinde beispielsweise einzukreisen und in einen Hinterhalt zu locken.

Bleibt die Preisfrage: Ist »F.E.A.R. 3« dann überhaupt was für Solo-Spieler? Ja, durchaus. In der Einzelspieler-Kampagne steht lediglich Pointman im Mittelpunkt, sein durchgeknallter Bruder flüstert ihm dann und wann als Stimme in seinem Kopf verschwurbelte Dinge zu. So spielt es sich dann eben wie die ersten beiden Ableger von »F.E.A.R.«: ein solider Ego-Shooter mit toll eingestreuten Horror-Effekten, jeder Menge Blut und Action wie am Fließband. Übrigens: Hat man einen Abschnitt als Solo-Spieler gemeistert, kann man ihn in der Haut des Koop-Charakters Fettel wiederholen, um die Karte bis ins Detail zu erkunden. So bleiben Einzelrecken keine Bereiche der Spielwelt verborgen – guter Plan! Dennoch sollten Koop-Fans den Titel unbedingt im Auge behalten, denn das Zusammenspiel der beiden Brüder im Bluttausch hat schon jetzt

einen ganz eigenen Reiz und auf technischer Seite wird derzeit alles getan, damit's flüssig läuft. So stellt laut Entwickler ein spontaner Ein- und Ausstieg in die Koop-Partie kein Problem dar. Außerdem gibt's freie Wahl zwischen Split-screen-Modus an einer Konsole oder Online-Teamplay via Xbox Live.

Beachtlich auch, wie stark die Entwickler seit den letzten gezeigten Szenen an der Grafikschaube gedreht haben. Zwar wirkt die Optik stellenweise noch etwas altbacken; auch leichter, aber kaum merkbarer Zeilenversatz trübt noch das Gesamtbild; aber besonders die Effekte hauen dich vom Stuhl, und von Bildeinbrüchen ist keine Spur mehr zu sehen. Lediglich ein bisschen Feintuning fehlt noch, um in die Kategorie »Grafikkraacher« aufzusteigen. Ob sich »F.E.A.R. 3« am Ende also nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch sehen lassen kann, verrät unser Test im übernächsten Heft.

Sabine Vogel /jh

360 LIVE sagt...

Horror-Action im Doppelpack mit frischem Koop-Modus. Auch alleine ein echter Schocker - jedoch HITPOTENZIAL ohne große Neuerungen.

8.0 von 10



Erhältlich | Sommer 2011 **Status** | 65% komplett



Duke-Killer oder Alienopfer?

- +** 16-Spieler-Koop-Modus, keine grundlegenden Änderungen am bewährten Spielprinzip, ein Mann und eine Kanone, komplett neue Grafik-Engine
- Noch wenige Informationen zu den Themen Abwechslung, Gegnervielfalt und Waffen, wie viel Neues wird wirklich geboten?



kurz & knapp

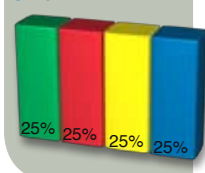
Hersteller | noch unklar
Entwickler | Croteam
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Tausende abgedrehte Monster? Kein Problem für Sam
 »Serious« Stone.

das ist drin

- Männlichkeit
- Fliegende Kugeln
- Explosionen
- Bam!



SERIOUS SAM 3: BFE

Wer will dem Duke die Krone klauen?

Das Jahr 2011 scheint die Zeit der testosterongeladenen Videospiel-Helden zu sein. Denn wenn der Duke im Mai endlich wieder Aliens in ihre ekligen Hintern tritt, ist ihm ein Kerl schon dicht auf den Fersen: Serious Sam. Mit rund zehn Jahren Branchen-Erfahrung hat er zwar nicht ganz so viele Jährchen auf dem Buckel wie Vorzeigeheld Duke Nukem, aber auch Sam kennt sich mit Alienhintern ganz genau aus.

Zum Beispiel mit diesen geköpften Kamikaze-Soldaten, die lauthals schreiend und meist gleich im Dutzend auf Sam zustürmen; nur um kurz darauf von Mister Todernt höchstpersönlich per Minigun oder Schrotflinte in eine feine Wolke aus Blutpartikeln und zeretzten Körperteilen verwandelt zu werden. Oder diese hässlichen Kleer-Skelette, die aussehen, als wären sie das Ergebnis einer Paarung von Skelett-Pferden und Dämonen, die kurz zuvor direkt dem neunten Kreis der Hölle entsprungen sind. Wie auch immer, die »Serious«-Bombe und die Kanone werden ihren Job schon erledigen und die Dinger dahin zurückschicken, wo sie hingehören. Das kennt man so vom Duke – und auch »Serious Sam« lässt nichts anbrennen:

Deckung ist was für Weichlinge, und wenn geschossen wird, dann mit richtigen Waffen, die auch richtig »Bam!« machen.

Womit wir auch bei der Kernbotschaft wären, die Roman Ribaric, Geschäftsführer des kroatischen Entwicklerstudios Croteam, gerade in alle Welt hinausposaunt. Laut Ribaric bleibt Sam seinen Wurzeln treu: simple Story, tausende Monster, Chaos und echte Männer. Die beiden markantesten Neuerungen betreffen daher die Grafik des Spiels und den Koop-Modus. Die Optik wird, wie's die hier abgedruckten Screenshots eindrucksvoll beweisen, nach vielen Jahren erstmals vom bisherigen überbunten Comic-Look abweichen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Realistische Umgebungen treffen auf weiterhin fiktive, jedoch unfassbar detaillierte Bestien – einige davon imposante Neuauflagen bekannter Schergen, andere komplett neu erdacht. Fast noch besser ist die zentrale Mehrspieler-Neuerung: Bis zu 16 Spieler sollen nun gleichzeitig im Koop-Modus die Kampagne bestreiten können. Baby, 16 Sams auf einem Fleck! Wenn das mal nicht massiv chaotisch wird – aber eben auch verdammt Spaßig.

Für was der Untertitel »BFE« im Spielnamen steht, ist übrigens noch nicht offiziell bekannt, aber man munkelt, es würde »Best Frag Ever« oder auch »Before First Encounter« bedeuten. Speziell Letzteres würde insofern gut passen, als die Handlung des Spiels sozusagen als Prequel zum 2001 erschienenen »Serious Sam: The First Encounter« dienen soll.

Wann genau es soweit sein wird, dass Sam das futuristische Ägypten in Schutt und Asche legt, ist noch nicht bekannt. Bisher sprach Ribaric nur von »Sommer dieses Jahres«. Sollte er Recht behalten, würde das bedeuten, dass innerhalb weniger Wochen ein neues »Duke Nukem« und ein neues »Serious Sam« aufschlagen. Beides zusammen wiederum ist so extrem männlich, dass Bruce Campbells Kinn schon jetzt vor Furcht erzittert. Oder um es mit den Worten von Sam auszudrücken: »Double the Gun, double the Fun!«

Markus Würstle

360 LIVE sagt...

Taufische Grafik-Engine, 16-Spieler-Koop-Modus – wenn jetzt noch Gags und Abwechslung stimmen, HITPOTENZIAL wird's die Bombe!

8.0 von 10

THE DARKNESS 2

Die Rache im Blut, die Liebe im Herzen: 360 Live über den neuen Psychotrip des Don Jackie Estacado, der erstmals um seine Fähigkeiten bangt, immer wieder an Jenny denken muss und folglich noch heftiger mit seinen Widersachern abrechnet...

kurz&knapp

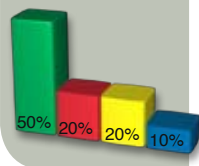
Hersteller |
2K Games
Entwickler | Digital
Extremes
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Killer steigt zum Don auf, wird erbittert gejagt und muss nun erstmals um seine dunklen Kräfte bangen.

das ist drin

- **Wirf-mich-Arme**
- **Der Held auf der Folterbank**
- **Die Liebe im Herzen**
- **Den Hass im Blut**



Die Finsternis bäumt sich auf, breitet ihre Arme aus und klettert langsam an Jackie Estacados Nacken hinauf. Noch bemerkt er davon nicht viel, läuft leichten Schrittes und sichtlich vergnügt durch ein italienisches Nobelrestaurant, wo bereits zwei heiße Ladies auf ein Date warten. Doch dann das: Die Zeit bleibt stehen, Schüsse fallen, die Blondine direkt vor dem Fenster wird von MG-Salven durchlöchert, Blut besprenkelt die weiße Tischdecke, ihr Kopf knallt in die Pasta. »Verdammte Scheiße, bildet einen Schutzkreis um Mr. Estacado und fordert Verstärkung an«, brüllt einer der Bodyguards sein Team an. Richtig gelesen, Jackie ist mittlerweile nicht mehr der Querschläger, der innerhalb seiner Mafia-Sippe rebelliert, sondern selbst zum mächtigen Don aufgestiegen. Doch eine verfeindete Familie will ihm ausgerechnet an seinem Geburtstag die Lebenslichter auspusten. In den nächsten Sekunden überschlagen sich die Ereignisse: Aus dem prickelnden Flirt mit den Mädels wird schnell ein Duett aus Explosionen, surrenden Kugeln und krachenden Autoteilen, ein schrilles Crescendo aus Schmerzscreien und derben Schimpftritten. Die Angreifer rasen mit Vollkaracho in die Wand des Casinos, überrollen zwei Leibwächter. Drei Typen steigen aus, eröffnen das Feuer, erwischen Jackie am Bein. Der bricht zusammen, ihm wird übel, das Bild verschwimmt, derweil der Don entsetzt auf seinen abgerissenen Fuß starrt. Keuchend robbt er weiter, hinterlässt jedoch eine blutige Spur, die das anrückende Killerkommando sofort verfolgt.

Der Zuschauer ist hilflos, perplex, erschrocken. Ist wirklich gerade der Kopf der schönen Blondine geplatzt? Liegt da hinten wirklich Jackies Fuß? Und rennt da gerade ein brennender und vor Schmerz

schreiender Mensch vor dir her, der sich kurz zuvor auf einen explodierenden Molotowcocktail schmiss, um dich zu retten? Sprachlosigkeit und offene Münder im Club The Box in San Francisco. Zeit für Fragen bleibt trotzdem keine – die Antworten bestehen ohnehin nur aus Blei. Jackie nämlich schnappt sich eine umherliegende MP9-Uzi, feuert mit der rechten Hand Salven auf die Angreifer, während er gleichzeitig mit der Desert Eagle Mark VII in seiner Linken einzelnen Scherger Kugeln zwischen die Augen zirkelt. Eine spannende Gameplay-Neuerung, die nicht nur für eine Extraportion blaue Bohnen zum Dinner sorgt, sondern auch dafür, dass Jackie im Kampf gegen Horden von Feinden weiterhin gut aussieht.

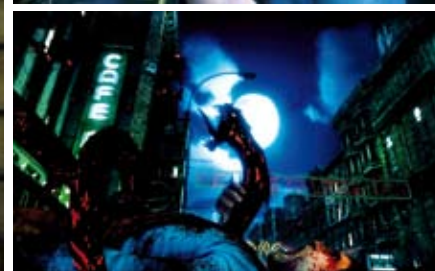
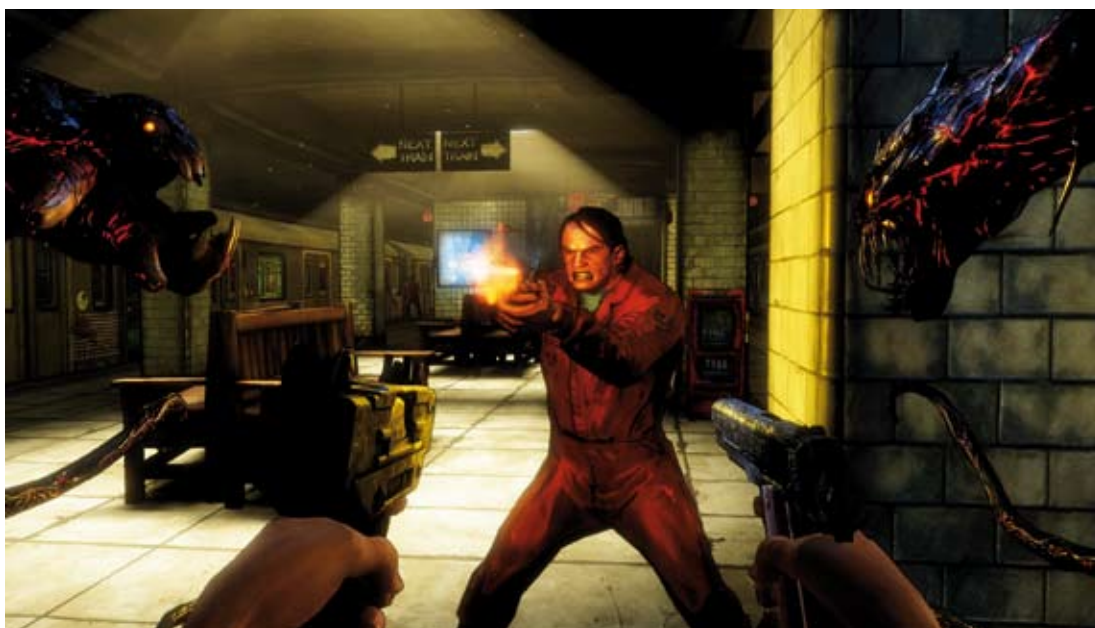
DIE DUNKELHEIT ERWACHT

Schlussendlich rettet sich Jackie vor Blut triefend durch den Hinterausgang in eine dunkle Gasse. »Im Licht verstärkt sich der Schmerz von Wunden, Jackies Lebensenergie sinkt rapide – in der Dunkelheit dagegen ist alles halb so wild«, erklärt der Leitende Designer Tom Galt. Wieso dem so ist? Seit den Geschehnissen des ersten Teils umgibt die Estacados ein Fluch, die sogenannte Darkness. Eine mysteriöse dunkle Kraft, die in der Dunkelheit Besitz von Jackie ergreift, ihn in todbringende Dämonententakel hüllt, seine Sicht schärft und den Spieler insgesamt als Herrscher über Leben und Tod auftreten lässt. Besonders mächtig sind Jackies Fähigkeiten mit seinem dämonisierten Greifarm – perfekt, um Gegner gegen Hauswände zu klatschen. Alternativ reißt du einen Laternenmast aus dem Boden, zielt und spießt das Opfer mit diesem überdimensionalen Dartpfeil an einem umherstehenden Transporter auf. Ob man wirklich jedes



Und außerdem?

■ Noch möchte sich Digital Extremes nicht für oder gegen einen Mehrspieler-Modus entscheiden, die Redaktion geht aber stark von einem solchen aus; schließlich ist der größte Erfolg des jungen Unternehmens bis dato der Multiplayer-Part von »Bioshock 2« ■ Details zu Sondereditionen, Erfolgen sowie 3D- und Kinect-Unterstützung noch unter Verschluss



Schnappen, packen, zerreißen – in »The Darkness 2« werden Menschen wie Tetra Paks geöffnet. Aber keine Angst, unter der blutigen Haube steckt cleveres Gameplay und echte Horror-Atmosphäre.

Emotionaler Psychotrip oder Kaffeekränzchen?

- ⊕ Ansprechender Grafikstil – wenn man ihn in Bewegung erlebt, clevere Mischung aus brutaler Action und emotionaler Achterbahnfahrt
- ⊖ Kann das unerfahrene Team von Digital Extremes wirklich Ex-Entwickler Starbreeze ersetzen? Wie funktioniert die emotionale Achterbahnfahrt, wo Jenny doch tot ist? Um wen wird Jackie bange? Fragen über Fragen...

✖ Keine Angst...

...das verhasste Speicher- und Ladesystem quält hier niemanden mehr. Aber nicht nur in diesem Punkt hat das noch sehr junge Team von Digital Extremes tonnenweise Feedback aus Foren und Tests zusammengetragen, um den immensen Erwartungen der Fans gerecht zu werden.

✖ Dämonisch fies

Die namensgebende Darkness ist ein Fluch des Estacado-Clans. Sie macht den Protagonisten und Mafia-Don Jackie extrem stark, verwandelt seine Arme in alles zerquetschende Greifer und heilt in der Dunkelheit seine Wunden.

✖ Graphic Noir Style

Das Design sticht absolut heraus: pechschwarz gefettete Silhouetten von Körpern, extrem scharfe Konturen und darüber gegossen eine Art Ölfilter, um einen gewissen Verwischeffekt zu erzeugen. Auch wenn viele Medien von Cel-Shading sprechen – so ganz trifft das hier nicht zu.

✖ Bedürfnisse eines Darklings

DER FIESE KLEINE KERL BEKOMMT CHARAKTER

Protagonist Jackie Estacado wird nicht nur ständig von zwei monströsen Dämonenarmen begleitet, sondern auch von einem kleinen Darkling, der als Sidekick fungiert. Gab es von den Goblin-ähnlichen Kerlen im Vorgängerspiel noch mehrere mit verschiedenen Fähigkeiten, dient der eine hier als Leibwächter und Gaglieferant. Seine Späße sind jedoch extrem schwarzhumorig. Beispielsweise reißt er einem feindlichen Mafioso erst langsam und qualvoll den Kopf ab und strullert dann genüsslich drauf. »Musst du auch gerade?« spottet der kleine Kerl im Großbritannien-Shirt und summt munter vor sich hin, während sich der Blutschwall seines Opfers um dessen Füße legt. Ähm ja, kein Kommentar.



Objekt als Waffe benutzen darf, so die Frage an den Leitenden Designer. »Wir müssen die Balance bewahren, insofern lässt sich etwa kein Fahrzeug auf eine Gegnergruppe schleudern. Dennoch sind die Interaktionsmöglichkeiten extrem ausgeprägt: In dieser Szene zum Beispiel kannst du auch die Stahltür aus dem Transporter reißen und sie als Schutzschild verwenden, während der andere Arm weiterhin dem Angriff dient.« Fakt ist: Die Demo zeigt schon sehr gut, dass im Grunde jeder vorgehen kann, wie ihm beliebt. Entweder die Feinde lautlos ausschalten, will heißen die Dämonenarme als Schlinge benutzen respektive den Bösewicht ganz doll liebhaben und ihm die Luft abdrücken. Oder eben voll auf Angriff setzen, mit dem einen Arm Mafiosi gezielt Gliedmaßen abreißen und mit dem anderen eine Autotür als Kugelbarriere schützend vor die eigene Birne halten. Alternativ lassen sich auch beide Arme voll auf Angriff auslegen: Scherge am linken Arm und rechten Bein schnappen und per Tastendruck zerreißen, Problem gelöst. Bei solchen Szenen wundert's kaum, warum schon Teil Eins in Deutschland extrem heftig beschnitten und allen Blutes beraubt wurde – ein

Schicksal, das auch »The Darkness 2« widerfahren könnte.

WO BLEIBT DIE EMOTIONALE ACHTERBAHNFAHRT?

Bleibt die Frage nach der Geschichte. Der Vorgängertitel gehört zu den Geheimtipps der Branche. Kaum ein anderes Spiel der letzten Jahre schaffte es dermaßen, den Spieler in seinen Bann zu ziehen: Man lernt Jackie Estacado kennen, absolviert mit ihm blutige Mordaufträge, aber auch romantische





✕ Aktenzeichen XYZ ungelöst

DIE FRAGEZEICHEN DER PRÄSENTATION

1 Wer ist der geheimnisvolle Unbekannte mit der Sido-Goldmaske und den fettigen Haaren? Zu Beginn foltert er Held Jackie Estacado, will ihn zwingen, seine Macht über die Finsternis abzugeben. 360 Live vermutet, dass die Entwickler durch die Folterszene und die damit einhergehenden Erinnerungsfetzen die Geschichte des ersten Teils für Nicht-Eingeweihte nacherzählen.

2 Teil Eins war eine emotionale Achterbahnfahrt mit sehr glaubwürdigen Charakteren und einem Sog aus Liebe und Hass, Gefühl und Brutalität. Jackies Freundin Jenny wurde – Achtung Spoiler – im ersten Teil ermordet. Wird er ihr hier nun in Erinnerungsfetzen oder gar Träumen begegnen? Resultiert das in ähnlich psychodelische Momente wie in »F.E.A.R.«?

3 Der Leitende Designer Tom Galt verspricht, dass der Darkling nicht nur als Sidekick dumme Sprüche klopft, sondern ganz eigene Ziele verfolgt. Ist der kleine Gnom mit Hang zur Gewalt vielleicht ebenfalls verflucht und will sich irgendwie davon befreien?

Kuschelszenen mit seiner Freundin Jenny. Irgendwann muss man jedoch – Achtung Spoiler – miterleben, wie die Liebe seines Lebens auf bestialische Art ermordet wird; wie Jackie an ihrem Tod zerbricht, mehr und mehr durch den Hass und damit die Darkness gesteuert wird.

Die Macher arbeiten sehr eng mit Comic-Autor Paul Jenkins zusammen, um den Fans auch diesmal genau das zu bieten. 360 Live jedenfalls ist trotz Entwickler- und Engine-Wechsel überzeugt, dass hier etwas Großes ins Haus steht. Was auch eine weitere Szene beweist: Es ist dunkel, deine Sinne schwinden,



alles, was du hörst, ist ein lautes Hämmern. Alles, was du fühlst, ist ein tiefer Schmerz. Denn ein Typ mit goldener Sido-Maske treibt einen Keil immer tiefer in deine Hand. Jetzt erreicht die Folter ihren Höhepunkt: Der Maskenmann schlurft in gebückter Haltung auf dich zu, faselt etwas von »Ich will die Darkness haben. Gib sie mir!« Fast könnte man meinen, ein nach dem Ring lechzender Gollum stünde vor einem. »Alles haben wir versucht, sogar das Blatt der Kettensäge ist zerbrochen. Der Träger der Darkness muss seine Fähigkeit freiwillig abgeben. Tu es – oder ich helfe nach!« Er flößt Jackie Drogen ein, der beginnt sich zu erinnern, wandelt plötzlich wieder über die Flure seines ehemaligen Waisenheims; trifft auf Jenny, schließt sie auf der Couch in die Arme, schaut sie verliebt an und küsst sie. Die Erinnerungen schmerzen mehr als sämtliche Gerätschaften des Folterknechts. Kein Nagel kann so tief ins Fleisch eindringen wie der Stich, der noch immer in Jackies Herzen sitzt. Anders formuliert: Wenn ein Thema hier den roten Faden vorgibt, dann seine letzte Beziehung.

Mutig auch, dass Digital Extreme vom Look her zurück zu den Wurzeln will, zurück zum Grafikstil der ersten Comics von Top Cow. Es ist kein echtes Cel-Shading, eher werden Linien gefettet, Konturen

geschärft; im Gegensatz dazu aber Klamottentexturen mit einer Art Ölfilter belegt. Das Ergebnis erinnert stark an eine düstere Version von »Borderlands«. Und wenn »Faith No More«-Frontmann Mike Pattel seine schwarze Bassstimme auspackt und 360 Lives rasendem Reporter ein »durch dich wurde ich geboren, durch dich werde ich sterben« ins Ohr flüstert, würde der am liebsten den Vorgänger gleich noch mal durchspielen. Ist das nicht das schönste Kompliment für eines der unterschätztesten Games auf diesem Planeten?

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

Starke Atmosphäre, schmissiges Gameplay, schwarzhumorige Dialoge. Hoffentlich wird die Story HITPOTENZIAL so bärenstark wie im Vorgängerspiel.

8.0 von 10



Erhältlich | 12. Mai 2011 | Status | 80% komplett

Wahre Piraten oder Leichtmatrosen?

- +** Viel zu entdecken, spaßige Koop-Action, tolle Animationen bekannter Charaktere – alle mit individuellen Stärken und Schwächen, typischer Lego-Humor, schicke Effekte, schwungvoller Piraten-Sound auf Basis der Originalmusik
- Kamera etwas störrisch, Freund- und Feind-KI verbesserungswürdig, noch kein Online-Koop, Offline-Koop außerdem nur zu zweit



LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Joho, auf die Klötzchensuche, fertig, los! Arrr!

kurz&knapp

Hersteller | Disney

Interactive

Entwickler | TT

Games

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - 2

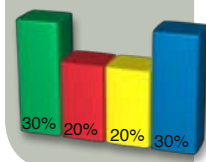
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Putzig präsentiertes
Lego-Piraten-
abenteuer mit
1A-Filmcharme.

das ist drin

- Schatzsuche
- Freibeuter-
kämpfe
- Unterwasser-
Action
- Untote Piraten



Eine Hochzeit? Ich liebe Hochzeiten! Drinks für alle! – Du weißt von wem dieses Filmzitat stammt und stehst zudem auf Plastikspielzeug aus Dänemark? Prima, dann freu dich auf die Lego-Umsetzung der »Pirates of the Caribbean«-Filmreihe. 360 Live konnte sie bereits auf einer Presseveranstaltung anspielen – Co-Produzent Nick Ricks von Traveller's Tales Games war auch an Deck.

Wie zu erwarten orientiert sich das Spiel an der Handlung aller vier Filme. Insgesamt verspricht der Hersteller 20 Level und über 70 aus den Blockbustern bekannte spielbare Charaktere. Als Jack Sparrow, Will Turner, Davy Jones oder in der Rolle anderer Helden absolviert man Kämpfe, Geschicklichkeitstests und Puzzles aus einer Iso-Draufsicht. Das funktioniert auf den ersten Blick wie gehabt: Eine kunterbunte, recht offen gehalten Welt bildet die Spielumgebung, die mit den Klötzchen gewordenen Helden erkundet wird. Jeder kann sofort loslegen. Nur wer sicherstellen möchte, dass wirklich jeder Gag bei ihm zündet, sollte die Filme gesehen haben.

Die erste Demo-Sequenz beginnt mit einer bekannten Szene aus »Fluch der Karibik 2«. Gefangen in einem knöchernen, über einer Schlucht hängenden Käfig gilt's, aus diesem zu entkommen. Doch das Manöver misslingt – der Käfig kracht zu Boden. Immer noch in der Knochenkugel eingesperrt, rollt, springt und kraxelt der gewählte Charakter durch den Level und wälzt seine eingeborenen Peiniger platt, die panisch davonrennen oder mit Pfeilen um sich schießen. Ein Heidenspaß!

Demo-Teil zwei zeigt eine Sequenz aus »Fluch der Karibik«. Schmied Will Turner fechtet gegen Piratenkapitän Jack Sparrow. Erneut fällt sofort auf: Nicht nur die Spielwelt ist unglaublich detailliert, auch Mimik und Bewegungen sind vortrefflich. Beim Klabautermann, ist das cool, genau das endlich mal nachspielen zu dürfen!

Schließlich die letzte Szene: Will und sein Vater Stiefelriemen-Bill befinden sich auf dem Schiff »Flying Dutchman«. Fangarme eines Riesenkraken blockieren wichtige Navigationselemente. Also schnappt man sich eine Lampe und befreit mit dieser nach und nach den

gesamten Kahn von den Glibberflossen des Seeungeheuers. Eine Sequenz, die vor allem das bereits sehr ausgewogene Balancing verdeutlicht. Sprungeinlagen sind meist gut schaffbar, Gleiches gilt für die zahlreichen logisch angelegten Puzzles, die exzessiven Gebrauch von den individuellen Fähigkeiten der Crew-Mitglieder machen. Später im Spiel kann zum Beispiel nur Jack Sparrow in Schiffbruch Bay eine Piraten-Spelunke entern. Auch ist's nur er, der dank Spezial-Kompass ruck, zuck versteckte Schätze findet.

Ob man nun endlich zu viert loslegen kann? Ricks dazu: »Dafür ist einfach zu wenig Platz auf einem Bildschirm, deshalb konzentrieren wir uns auf den Zwei-Spieler-Modus.« Schade, aber kein Beinbruch. Viel wichtiger wäre, dass TT Games die Kamera-probleme und die etwas unmotivierter KI noch über die Planke schicken – dann nämlich wird das hier richtig gut. Aye!

Michael Moser

360 LIVE sagt...

Komplett-Paket für »Fluch der Karibik«-Fans, läuft gerade im Koop-Modus zur Hochform auf.

HITPOTENZIAL

8.0

von 10

Erhältlich | 6. Mai 2011 | Status | 90% komplett

DUKE NUKEM FOREVER

Seine Ähnlichkeit zu Chuck Norris ist frappierend: Seine Arschtritt-Stiefel und dein Gesicht geben das perfekte Paar ab; wenn dein Hintern Gras wäre, hätte er den passenden Rasentrimmer; wenn er mit dir fertig ist, hat er immer noch genug Zeit »Oprah« zu schauen; und er ist verdammt noch mal endlich da! Na ja, fast. 360 Live präsentiert das letzte Preview vor dem großen Auftritt des einzigen Bewohners von »Cool's Ville«: Duke Nukem!

kurz&knapp

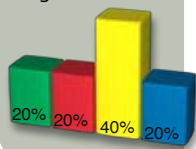
Hersteller | 2K Games
Entwickler | Gearbox Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Hast du ernsthaft gedacht, der Duke wäre weg? Für immer? Baby, der Duke verlässt niemals seine Chicks!

das ist drin

- Balls of Steel
- Chicks
- EGO
- Zigarren



Seit der Duke vor vielen Jahren das letzte Mal die Welt von Aliens säuberte, ist einiges passiert. Der Zigarre-rauchende blonde Bürstenkopf ist ein echter Medienstar geworden. Sein Multimillionen-Dollar-Imperium besteht aus Kinofilmen, Auftritten in Late-Night-Talkshows wie Johnny O'Lenomans »Damn, It's Late!« und sogar einem Las-Vegas-Musical in seinem eigenen Casino, dem »Lady Killer«. In seinem Penthouse direkt über dem Casino vergnügt sich der Macho mit dem großen, großen... Ego mit seinem eigenen Videospiel und zwei blonden Schulmädchen-Schönheiten, die offensichtlich intensives Flötentraining genossen haben. Ja, das Leben könnte so schön sein – und King Duke hätte es sich nach all den Plackereien redlich verdient. Wären da nicht diese nervtötenden, stinkenden Aliens, die jetzt mit einer ganz neuen Masche kommen: Diese schlammkriechenden Mistvieher haben dem Präsidenten der USA doch glatt geflüstert, sie kämen in Frieden – und er glaubt ihnen? Pah! Dabei weiß der Duke doch ganz genau: Diese interstellaren Kotzkübel sind nur auf die Erde zurückgekehrt, um ihm seine Chicks zu stehlen! Und niemand stiehlt dem Duke seine Chicks... und lebt!

LET'S ROCK!

So viel zur Vorgeschichte der erstmals länger spielbaren Preview-Fassung zum Ego-Shooter »Duke



Groß, größer, die Knarren des Dukes. Kleinere Kaliber sind für Anfänger und Pisnrinnen-Verfehrer.



Und außerdem?

■ Bisher gibt es keinerlei Infos zu Erfolgen und möglichen Download-Inhalten ■ Ein Mehrspieler-Modus ist geplant, aber noch nicht enthüllt ■ Kommt auch in einer »Balls of Steel«-Edition samt Artbook, Kartenspiel, Pokerchips und einer Büste des Dukes höchstselbst ■ Drei Schwierigkeitsgrade: »Piece of Cake« (Einfach), »Let's Rock« (Normal) und »Come Get Some« (Schwer) ■ Kommt mit einer deutschen Synchronisation und der Stimme von Bruce Willis für den Duke; alternativ darf auf die englische Original-Tonspur umgeschaltet werden ■ Deutsche Fassung laut Hersteller ungeschnitten und ab 18 Jahren



✖ Finally, time to play with myself!

»DUKE«-IGE FREI-ZEITGESTALTUNG

Auch abseits der Haupthandlung – sofern man das so nennen darf: Nostalgie, wohin man blickt! Im Penthouse des Dukes befindet sich zum Beispiel ein Museum, das Screenshots des Side-Scrolling-DOS-Originals ausstellt. Nebenbei werden bronzene Büsten und Statuen von Aliens ausgestellt, sowie Waffen des Dukes von 1996. Wer nicht nur gucken will, stattet der Spielhalle einen Besuch ab, flippert eine Runde am »Balls of Steel«-Flipper oder stemmt ein paar Gewichte im Trainingsraum. Durch diese zahlreichen Minispiele wirkt die ansonsten recht sterile Umgebung trotzdem lebendig. Überall gibt es Interaktionsmöglichkeiten, eine absurder und unterhaltsamer als die andere.

»Das Letzte, was dir durch den Kopf gehen wird, ist mein gottverdammter Größe-48-Lederstiefel!«

Nukem Forever«. Das Muskelshirt des Dukes tragend, wandert der Blick zuerst auf das unglaubliche Ego des Weiberhelden. Denn wo Nullachtfuffzehn-Superhelden wie Max Payne und der Masterchief auf eine Lebensleiste zurückgreifen, lebt der Duke einzig und allein von seinem Geltungsbewusstsein. Das EGO-Meter füllt sich mit jedem Stiefeltritt, der im Arsch eines hässlichen Boss-Aliens platziert wird, und weiteren »Duke«-igen Aktionen, wie dem Verteilen von Autogrammkarten und dem Sich-selbst-Bewundern im Spiegel. Erniedrigungen kann Mister Testosteron dagegen gar nicht ab; deshalb sinkt sein EGO-Meter mit jeder Schlappe, die der Duke einsteckt.

Vom Kontrollraum seines »Duke Cave« genannten Geheimverstecks aus will er sich darauf vorbereiten, ein paar Aliens die Köpfe abzureißen und ihnen – ja, so würde er's formulieren – in den Hals zu kacken. Doch was muss er da auf seiner Überwachungskamera sehen? Im Fitness-Studio toben sich ein paar der Schleimscheißer gerade an seinen sündhaft teuren Sportgeräten aus. Okay, Bitch, das reicht. Das Letzte, was dir durch den Kopf gehen wird, ist mein gottverdammter Größe-48-Lederstiefel! Und weil Stiefel allein noch keinen Duke ausmachen, nimmt der Blondschof auch gleich noch ein paar Dosen Bier aus seinem Vorrat. Bier macht den Duke vorübergehend stärker – ein wunderbarer Ersatz für Schießprügel, wenn man mal wieder einem Alien samt Pulsargewehr nur mit seinen Fäusten gegenübertritt. Zwar trübt es bei übermäßigem Konsum auch leicht den Blick – aber das erspart einem doch nur den Anblick dieser hässlichen Alien-Fratzen. Die geschupp-

ten, reptilienartigen Widerlinge eignen sich bestenfalls noch als hübscher Kroko-Gürtel. Schnell noch ein paar Steroide einwerfen – die lassen den Duke schneller rennen und Feinde mit nur einem Faustschlag zerlegen. Getreu dem Motto »Töte sie alle und lass Gott dann aussortieren« schlägt der Duke eine Schneise der Verwüstung Richtung Fitness-Studio. Okay, das hier ist absolut klassisches Run-and-Gun: draufhalten, häckeln und weitergehen. Nicht unbedingt fesselnd, aber doch souverän und gut kontrollierbar. Letztlich ist das Highlight der Feuergefechte aber nicht die Auswahl an Waffen oder die Vielfalt der Gegner. Sondern dass der Duke für jedes Opfer auf seinem Weg den passenden Spruch auf den Lippen hat. Das Ausmaß der Invasion scheint jedoch größer als befürchtet: Selbst der Reaktorraum ist voll von stinkenden Alien-Ärschen. Und der schnellste Weg dorthin führt durch eine dunkle Rohrleitung. Zum Glück hat der Duke neben Bier noch sein zweites Standard-Helferlein im Gepäck: die »Duke Vision«, eine obercoole Sonnenbrille, die als Nachtsichtgerät fungiert. Wie praktisch, dass diese abgeranzten Außerirdischen im Dunkeln blind sind wie Maulwürfe – und mindestens genauso hässlich. Das ideale Werbegesicht für Geburtenkontrolle.

ICH LIEBE DEN GERUCH VON VERBRANNTEM SCHEISS AM MORGEN!

Gelangweilt von all dem kleinen Gesocks? Der Duke auch. Deswegen geht's vom Reaktorraum raus aufs Dach, wo schon ein gigantisches Alien-Mutterschiff am Himmel schwebt. Lässig klemmt sich der Duke hinter eine beeindruckende Laserkanone und

feuert aus vollem Rohr – das Mutterschiff aber auch, wodurch zum einen die Skyline am Horizont in Schutt und Asche gelegt wird, zum anderen die EGO-Leiste des Dukes. Zudem schwirren immer mehr Alien-Viecher mit Jetpacks aus dem Bauch des Schiffs und nehmen den King mit Pulsargewehren aufs Korn. Wer hier ein paar Mal das Zeitliche segnet: Es sei verziehen. Am Ende zerlegt Meister Blond das Schiff dann aber doch – und begräbt sich gleichzeitig selbst unter fliegenden Trümmern und Schutt. Klarer Fall, dass der Duke nicht ohne ein letztes Zeichen des Widerstands in die Knie geht. Sein Stinkefinger funktioniert eben selbst im weggetretenen Zustand noch!

Fans und Kenner der Vorgängerspiele dürfen sich in »Duke Nukem Forever« übrigens über zahlreiche Insiderwitze und den typischen Duke-Charme freuen. Zum Beispiel signiert der Duke in einem Zeichen-Minispiel seine Autobiografie mit dem Titel »Why I'm So Great«, an überall verteilten Pissoirs darf nach Herzenslust uriniert werden und das bekannte Las-Vegas-Hotel »Bellagio« wurde kurzerhand in »Fellatio« umbenannt. Auch die internationale Mode-Marke »Abercrombie & Fitch« verkauft in der Welt des Dukes ihre Waren nunmehr unter dem Namen »Asscrombie & Bitch«. Ja, der Duke mag ein Videospielheld der ganz, ganz alten Schule sein, genauso wie sein Game. Es ist geradlinig, es ist »mitten in die Fresse«, es mag dem einen oder anderen auch zu altbacken sein. Aber hey, wer sich in den letzten 13 Jahren auch nur halbwegs mit dem Duke befasst hat – und in 13 Jahren kann man sich lange mit ihm befassen –, der wird sich seinem Macho-Humor nicht entziehen können. Der Duke ist einer der letzten ganz Coolen. Da wird selbst der Masterchief zur Pussy!

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Hell yeah, dieses Alien-Kroppzeug sollte sich warm anziehen – der Duke kann's auch nach 13 Jahren HITPOTENZIAL noch!

8.5 von 10

Lebende Legende oder Schlammkriecher-Abschaum?

- + Macho-Retro-Charme mit gaaanz viel EGO, derbe Sprüche, einfallsreiche Waffen, extrem unterhaltsame Minispiele, gelungene Gameplay-Mischung aus Schießen und Rätseln, hey man: Es ist der DUKE!
- Etwas altertümliche Grafik, Qualität der deutschen Synchronisation noch nicht überprüfbar, teils recht steife und langweilige Animationen

Erhältlich | 20. April 2011 | Status | 95% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Deep

Silver

Entwickler | Code-
masters

Genre | Taktik-
Shooter

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Taktik-Shooter
mit Hang zum
Realismus: Schon
eine Kugel kann
tödlich sein.

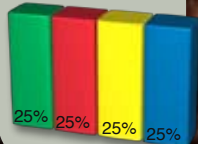
das ist drin

● Realismus

● Präzision

● Taktik

● Teamgeist



Volltreffer oder Rohrkrepierer?

- + Hohe taktische Komponente, atmosphärische Landschaften, überzeugende Grafik, knackiger Sound, Spielgeschehen ist viel dynamischer und bleibt trotzdem dem Vorgängerspiel treu, ausführliches Klassensystem
- Für manche Spieler zu realistisch, da keine Nonstop-Action geboten wird, Versus-Mehrspieler-Modus wurde entfernt



Staubschlucker an die Front: Riesige Explosionen wirbeln Unmengen an Dreck auf und vermischen sich mit ansehnlichen Pyro-Effekten.

Und außerdem?

- Hauptaugenmerk des Spiels liegt auf dem Vier-Spieler-Koop-Modus – funktioniert via Xbox Live und System Link, nicht jedoch mit geteiltem Bildschirm
- Insgesamt fünf verschiedene Spielmodi: Kampagne, Letztes Gefecht, Gefechtsserie, Rollender Donner und SAR
- Hierzulande mit der Altersfreigabe USK 16
- Aktuell keine Sondereditionen geplant
- 50 Erfolge, zum Beispiel »Stirb langsam, alter Freund!«: gibt's, wenn du den ersten PLA-Soldaten in der Red-River-Kampagne abservierst

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

Das ist Krieg – live und direkt.

Die Gewissheit, dass gleich alles vorbei sein könnte: irgendwie ist sie auf eine seltsame Weise beruhigend. In der einen Sekunde noch im Konvoi Richtung Westen unterwegs, kauerst du in der nächsten bereits Deckung suchend hinter einem Steinwall – nur um kurz darauf die Überreste deines besten Kumpels von der Motorhaube des durchlöcherten Humvees zu kratzen. Verdammt! So oder so ähnlich kann es dir hier zu jeder Sekunde ergehen. Das Grauen des Krieges hautnah, in einer Spielwelt so groß, dass du gefühlte zehn Stunden brauchst, sie zu Fuß zu durchqueren – das ist »Operation Flashpoint: Red River«.

SEMPER FI

Die Handlung des neuen Teils des Offene-Welt-Taktik-Shooters wird in zehn Missionen verteilt auf drei Akte erzählt: In der nahen Zukunft besetzen aus Afghanistan vertriebene Rebellen ganze Landstriche im angrenzenden Tadschikistan. Die Welt – allen voran das US Marine Corps – will das Land befrieden, doch schon bald greift die chinesische Volksbefreiungsarmee ein und die Lage droht zu eskalieren. Während man im Vorgängerspiel »Dragon Rising« noch die Gefilde der fiktiven Insel Skira erkunden durfte, geht's jetzt also als US-Marine in einen 200 Quadratkilometer großen Abschnitt des nördlichen Nachbars von Afghanistan. Das Gelände gestaltet sich bereits auf den ersten Blick abwechslungsreicher, als

es noch auf Skira der Fall war. Häufig wechseln Terrain-Typen und Umgebungen. Ob nun hügelige, weitläufige Hochgebirgslandschaften oder staubige, enge Siedlungsgassen: Die Kampfbedingungen sind so unberechenbar wie der Einschlag feindlicher Artilleriegeschütze. Gut so, denn auf diese Weise sind stets neue Herangehensweisen vonnöten.

Nächste Ergänzung: das Klassen- und Erfahrungspunkte-System. Der Spieler entscheidet sich zuerst für einen von vier Soldatentypen: Gewehrscütze, Granatwerfer-Schütze, Kundschafter oder MG-Schütze. Gelingen Manöver, winken Erfahrungspunkte, die anschließend in sogenannte Kernfähigkeiten, wie Ausdauer oder bessere Ausrüstung, investiert werden dürfen. Im Laufe der Kampagne erschafft sich so jeder einen auf seine Vorlieben maßgeschneiderten Helden. Obendrauf spendieren die Briten vier weitere Spielvarianten: Während zum Beispiel im Horde-ähnlichen »Letztes Gefecht«-Modus Gegnerwelle um Gegnerwelle abgefrühstückt werden muss, gilt's in »Rollender Donner« einen Konvoi so lange wie möglich vor Angreifern zu schützen.

ALLES FÜR DAS FEUERTEAM

Was »Red River« abseits all dieser Neuerungen wirklich auszeichnet, ist die gelungene Illusion, Teil eines funktionierenden Teams zu sein. Und zwar nicht nur, wenn du – wie schon in »Dragon Rising« – mit drei Online-Kollegen in den Krieg ziehst, sondern auch



Die Spielfigur kann im Laufe der Kampagne dank neuem Erfahrungspunkte-System immer besser an den persönlichen Spielstil angepasst werden.

im Zusammenspiel mit drei KI-Kameraden. Die nämlich verhalten sich diesmal richtig menschlich, wie folgende Szene beweist: Mittig der zu haltenden Stellung stürmt ein Feind-Pulk eine von Bombenkratern gesäumte Straße hinauf. Noch sind sie weit genug entfernt, damit der Scharfschütze deiner Gruppe zuschlagen kann. Schüsse in Kopf, Bauch und Herz nehmen dem ersten Feindtrupp das Leben. Doch keine Zeit, sich auszuruhen. Sekunden später wirst du bereits aus anderer Himmelsrichtung attackiert. Der Gegner versucht, dich und dein Team einzukesseln. Aber die Kollegen reagieren

sofort: Während Gewehrscützen und MG-Schütze Deckungsfeuer geben, verteilt der Granatwerferschütze explosive Überraschungen zur gezielten Feind-Verwirrung. Gefahr erkannt, Feind gebannt – KI-Teamwork vom Feinsten!

Wer dagegen mit menschlichen Kollegen antritt, wird sich vor allem über eines freuen: eine wesentlich komfortablere Mehrspieler-Lobby sowie die Option, jederzeit in eine Partie ein- und auszusteigen. Nicht besetzte Slots werden von der KI aufgefüllt.

Darüber hinaus hat Codemasters ordentlich an der Optik geschraubt: Vogelschwärme folgen nun

majestätisch ihrer Route, bei jedem Mörser-Einschlag spritzen kiloweise Staub und Dreck, dazu herrliche Lens-Flare-Effekte und ein Himmel so malerisch, dass man ihn sich am liebsten auf einer Postkarte verewigen würde. Kurzum: Viele Kritikpunkte der Vergangenheit wurden gezielt ausgemerzt. Unter anderem auch das einst hakelige Befehlsmenü, mit dem man seine Kollegen durch die Landschaft scheucht. Anstelle von drei Ebenen muss man sich nur noch durch zwei Ebenen klicken. Schnellere Befehlketten und mehr Übersicht sind die Folge.

Trotzdem können Fans beruhigt sein. »Red River« ist weder zu arcadelastig noch zu einfach. Ein Treffer kann immer noch tödlich enden; im »Hardcore-Modus« sind zudem alle Rücksetzpunkte, Ziel- und Bildschirmhilfen ausgeschaltet, wodurch auch Profis so richtig ins Schwitzen kommen. Auf »Leicht« angegangen, warten im Gegenzug zahlreiche Einführungsübungen, zusätzliche Bildschirmanzeigen und ein verbessertes automatisches Zielsystem. Insgesamt wirkt »Red River« somit durchdachter, technisch polierter und spielerisch runder als »Dragon Rising«, weshalb sich Taktik-Shooter-Fans schon jetzt auf den aktuell realistischsten Konflikt-Shooter auf Xbox 360 freuen dürfen. »Generation Kill« lässt grüßen. »OORAH!«

Markus Würstle



Die phänomenale Weitsicht macht »Red River« zu einem Fest für Scharfschützen.

360 LIVE sagt...

Realistischer Konflikt-Shooter mit fantastischem Koop-Modus. Macht vieles besser als »Dragon HITPOTENZIAL Rising«.

8.5 von 10

Erhältlich | 3. Juni 2011 | Status | 80% komplett

Kloppen oder kleckern?

- +** Toller Zwei-Spieler-Koop-Modus – endlich auch auf dem geteilten Bildschirm, herrlich humorige Dialoge, sehr unterschiedliche Figuren, umwerfende Effekte und Landschaften
- Story haut nicht vom Hocker, sehr hölzerne Figuren-Mimik, außer Untoten und Skeletten bislang kaum andere Gegnertypen gezeigt, etwas unübersichtliche Kamera, Rätsel in der Anspiel-Version noch viel zu einfach, Steuerung gewöhnungsbedürftig

Das Spiel in Zahlen

2 Helden: Caddoc und E'lara, 4 Schwierigkeitsgrade: Casual, Gamer, Hardcore und Old School, etwa 20 Stunden Spielzeit, über 100 verschiedene auffindbare Gegenstände, optimiert für 5.1-Sound, 2-Spieler-Koop-Modus; geht's nach der offiziellen Homepage, wird's mindestens 9 verschiedene Gegnertypen geben, darunter fliegende Augen, Drachen und vierbeinige Riesenkrabben.

Und außerdem?

- Zwei-Spieler-Koop-Modus wahlweise via Systemlink, Xbox Live oder auf dem geteilten Bildschirm an einer Konsole
- Erfolge sind noch immer unter Verschluss
- Noch keine Infos zu Demos, möglichen Download-Inhalten oder einer Sonderedition

**JETZT IN 360 LIVE
NEUESTE VERSION
ANGESPIELT!**

kurz&knapp

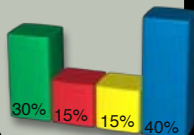
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Inxile Entertainment
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Gegner kloppen und sich gegenseitig necken – der Zwei-Spieler-Koop-Modus macht's möglich.

das ist drin

- Teamwork
- Landschaften bestaunen
- Über Dialoge lachen
- Das Böse aufhalten



HUNTED DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Zu zweit in den Untergrund.

Beinahe gelangweilt blickt die junge Elfe E'lara mit ihrem knappen Lederriemchen-Outfit in das tiefschwarze Erdloch vor ihr. »Komm schon. Oder willst du ewig leben, alter Mann?« Ein gewagter Sprung ins Unbekannte und schon ist die Elfe mit diesem kecken Spruch auf den Lippen verschwunden. Der muskulöse, glatzköpfige Caddoc mit dem überdimensionalen Zweihänder zögert. »Was heißt hier alter Mann? Du bist etliche hundert Jahre älter als ich! Und außerdem: Wenn du so weitermachst, kannst du froh sein, wenn du die nächsten fünf Minuten überlebst!« Einen beherzten Hopser später findet auch er sich in der dunstigen Welt unter der Erde wieder. Ein riesiger Knochenhaufen hat seinen Sturz abgefangen, lediglich einige spartanische Fackeln erhellen den mysteriösen Raum, malen ein schauriges Spiel von Licht und Schatten an die klammen Wände. Spinnweben hängen von der niedrigen Decke, und wenn sie ins Feuer geraten, zerstäuben sie in tausend fliegende Fünkchen. Wow, das sieht fantastisch aus! Von weit oben dringt spärliches Licht hinunter – der direkte Weg

zurück ist zu weit weg. Also bleibt Caddoc und E'lara, den beiden Helden aus Bethesdas Actiongame »Hunted«, nichts anderes übrig, als sich ihren Weg durch das unterirdische Gewölbe zu bahnen – und dabei im Idealfall den einen oder anderen Schatz gleich mit abzuräumen. Kinderspiel für das ungleiche Duo, schließlich ist das die Hauptessenz des gesamten Spiels: aus der Verfolgerperspektive durch dunkle Gefilde ziehen, mit Bogen respektive Schwert etwaige Widersacher niedermähen, Schätze finden – und dann das Ganze wieder von vorn. Und weil es sich bei zwei Helden geradezu aufdrängt, darf man das Abenteuer auch im ausgesprochen spaßigen Zwei-Spieler-Koop-Modus bestreiten. Wahlweise offline an einer Konsole auf dem Splitscreen, via Systemlink und auch über Xbox Live. Gut so, denn allein ist das Ganze in der gezeigten Fassung noch eher lasch. Nicht etwa, weil der KI-Recke, der dann den Mitstreiter übernimmt, streikt. Nein, weil »Hunted« in erster Linie von Teamwork lebt, von Absprachen, die mit dem Partner getroffen werden, und einem harmo-



An überall verteilten Obelisken darf der Spieler die Heldenfigur wechseln. Im Koop-Modus natürlich nur, sofern der Partner damit einverstanden ist.

1



✗ Nicht nur Klopfen...

...SONDERN AUCH KÖPFCHEN

Als Caddoc und E'lara im Dungeon um eine dunkle Ecke biegen, erwartet sie ein gigantischer Steinkopf, der zu ihnen spricht. Er faselt etwas von einem blauen Licht, ohne das der Weg versperrt bleiben wird. Aha, ein Rätsel! Allerdings kein sonderlich anspruchsvolles. Denn mit dem blauen Licht kann er nur das Azur-Feuer meinen, das einen Raum zuvor in einem Feuerkorb lodert. Also noch mal schnell zurückflitzen, damit E'lara ihren Pfeil mit dem Feuer in Brand setzen kann. Mit der LT-Schultertaste zielt die Elfin auf die Augenhöhlen des Steinschädels, mit der RT-Taste rasselt das brennende Geschoss in die Aussparungen und setzt sie in Brand. Tür öffnet sich, Rätsel gelöst! Hoffentlich hält das Spiel zu fortgeschrittenerer Stunde ein paar schwierigere Kopfnüsse bereit – das hier war eindeutig zu einfach.

2



✗ Zwei Helden...

...ZAHLREICHE PROBLEME

1 Warum genau das Duo aus Caddoc und E'lara zusammen die Welt bereist, verrät das Spiel bisher nicht. Die Entwickler versprechen aber tiefgreifende Einblicke in die Hintergründe der Helden. Hoffentlich halten sie ihr Wort, denn Caddoc und E'lara sind eindeutig zwei Charakterköpfe, über die man gerne mehr erfahren würde.

2 Schade nur, dass die »Unreal Engine 3« bei den beiden – und anderen menschlichen Figuren – an ihre Grenzen stößt. Im Vergleich zur herrlich detaillierten Umgebung wirken die Helden matschig, teigig und ihre Mimik marionettenartig. Gut, dass man sie lediglich in Zwischensequenzen von vorn zu Gesicht bekommt...

3 In »Hunted« steckt jede Menge Humor. Vor allem die sticheligen Kommentare von E'lara sind grandios. Leider verfügt das Spiel aktuell nur über eine englische Tonspur mit englischen Untertiteln. Das soll sich bis zur Veröffentlichung aber noch ändern. Dann hoffentlich mit ordentlich eingedeutschten Gags!

3



nischen Miteinander, durch das selbst knackige Bossgegner schnell weich werden. Trotz der starken Mehrspieler-Komponente kommt aber auch »Hunted« nicht ohne ein bisschen Story aus. Einen Oscar würde die jedoch nicht gewinnen: Der Krieger Caddoc wird von seltsamen Visionen geplagt. Eine unbekannte Frau, die sich als Seraphine ausgibt, bittet ihn, überall verteilte Todessteine zu sammeln und an sie zu übergeben. Die rotzfreche Bogenschützin E'lara dagegen kann ihre diebischen Finger einfach nicht von den funkelnden Steinchen lassen. Frauen eben, machen nur Ärger. Als die Elfe den Steinbrocken berührt, bricht um sie herum die Hölle los. Der Himmel verdunkelt sich, Blitze durchzucken den Horizont und überall erheben sich die Toten aus ihren Gräbern. Nun liegt es an Caddoc und E'lara, das selbst verursachte Unglück wieder rückgängig zu machen. Zum Glück scheint der Plot eine eher untergeordnete Rolle zu spielen. Im Vordergrund steht typisches Dungeon Crawling.

Hinter jeder Biegung und Kurve lauert eine Schar Untoter, die es gar nicht mehr abwarten kann, Pfeile und Stahl zu schmecken. Schön: Mit Caddoc und E'lara ist für jeden Kämpfertyp etwas

dabei. Caddoc, der Mann an der Front, schlägt mit Schwert und Axt gewaltige Schneisen in die Schergen der Finsternis und wehrt mit seinem Schild Angreifer ab. E'lara hält ihm währenddessen aus sicherer Distanz mit flinken Pfeilen den Rücken frei. Da die Kamera aber sehr nah an der Spielfigur klebt und besonders das Kampfgetümmel dadurch eher unübersichtlich bleibt, ist die Kommunikation zwischen den Spielpartnern Pflicht. »Achtung, da oben sitzt ein Typ an der Balliste!« oder »Hilf mir mal, da prügeln gerade drei Skelette auf mich ein!«. Hilfe ist essenziell. Denn geht ein Held zu Boden, bleibt lediglich ein knappes Zeitfenster, um ihn mit Heiltränken wieder auf die Beine zu holen. Das und die Möglichkeit, hinter Objekten Deckung zu suchen, verleiht den sonst recht eintönigen Schlachten eine gewisse Taktiknote – und ist ganz eindeutig von Epics indizierter Locust-Saga geklaut. Aber besser gut klauen als schlecht selber machen! Übrigens können auch beide Helden über die RB-Schultertaste Magie einsetzen. Da fliegen Feuerbälle gleißend durch die dunkle Nacht und Kältezauber verwandeln Widersacher in zerbrechliche Eisskulpturen, die

beim Zuschlagen in unzählige Kristalle zerfallen. »Hunted« strotzt geradezu vor Effektreichtum.

Unterm Strich gibt sich »Die Schmiede der Finsternis« in ihrem aktuellen Status noch eher durchwachsen. Ein tolles Koop-Spiel, bei Solo-Kempen will der Funke aber noch nicht überspringen. Vor allem, weil es doch die eigenen Dialoge sind, die dem Spiel die Prise Individualität verleihen, die ihm derzeit noch fehlt. Vielleicht überlegen sich die Entwickler bis Juni noch einen kleinen Twist, um auch Einzelrecken in die abenteuerreichen Dungeons von »Hunted« zu locken.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Ein bisschen die Figuren polieren und die Story spannend weiterstricken, dann steht ein packender HITPOTENZIAL Koop-Titel ins Haus.

8.0 von 10



Erhältlich | 24. Mai 2011

DIRT 3

Der Dreck spritzt, die Reifen qualmen und der Staub wirbelt wieder. Oder anders formuliert: Codemasters Rallye-Sensation »Dirt 3« nähert sich mit einem Affenzahn der Zielgeraden. Bereits Ende Mai ist es soweit. Ein Grund mehr, alle bekennenden Schmutzfinken-Fans auf den neuesten Stand zu bringen. Also hat sich 360 Live schon mal ins Cockpit geklemmt und die Motoren aufheulen lassen...

00:20



Bevor Community Manager Andy Gray die Entwickler-Konsole anwirft und der Höllenritt beginnt, fasst er wichtige Eckpunkte zusammen: »Die Auswertung von Nutzer-Feedback hat ergeben, dass in Dirt 2 vor allem die klassischen Punkt-zu-Punkt-Rallyes zu kurz kamen. Diesmal wird das nicht passieren: 60 Prozent der Karriere sind nun dieser Spielvariante zugeordnet.«

02:22



Wenig später fügt Andy euphorisch hinzu: »Dank Xbox-Live-Anbindung können wir bei Dirt 2 anonym unzählige Dinge auswerten. Ergebnis: Die Mehrzahl nutzt die am Heck klebende Verfolger-Ansicht, außerdem spielen 70 Prozent der Dirt-2-Käufer auf sehr leicht oder leicht. Die logische Konsequenz: Erstmals in einem Dirt-Spiel fügen wir optionale Fahrhilfen hinzu.«

06:16



Dann reicht Andy den Controller weiter. Erste Etappe der insgesamt 32 Etappen im Spiel: eine Schotterpiste in Kenia – an Bord eines hunderte PS starken Peugeots mit Großbritannien-Flagge. Schon ein erstes Durchdrücken der RT-Taste sorgt für Gänsehaut. Wahnsinn, dieser Motor-Sound! Dazu Controller-Vibrationen, als ob eine Herde Elefanten hinter dir her ist. Rallye-Feeling pur...

12:42



Na bitte! Dank gewohnt fantastischem Handling klappt's mit der Bestzeit schon beim zweiten Anlauf. Ein Triumph, den man in »Dirt 3« erstmals mit aller Welt feiern darf. Einfach während die Wiederholung abläuft die Y-Taste antippen, 30 gloriole Sekunden des letzten Rennens mittels Schieberegler auswählen und diese anschließend als Video-clip auf der Online-Video-Plattform Youtube hochladen.

17:37



Nächster Zwischenstopp ist eine Waldetappe in Finnland – neben Kenia, Norwegen und dem US-Bundesstaat Michigan das vierte neue Szenario in »Dirt 3«. Auf der Agenda steht ein garantiert Stress beziehungsweise Glückshormone freisetzender – je nach Fahrkönnen – Trailblazer-Event. Heißt: breite Straßen, unverschämte übermotorisierte Untersätze, jedoch kein Beifahrer. Volle Konzentration ist gefragt!

23:19



Übrigens: Schon mal nach Ken Block bei Youtube gesucht? Du wirst staunen, wie viele Millionen Menschen die Drift-Exzesse des US-Rallye-Stars bereits bewundert haben. In »Dirt 3« darf ihm nun jeder virtuell nacheifern, sprich ebenfalls an sogenannten »Gymkhana«-Geschicklichkeitstests teilnehmen und seinen Feuerofen um fiese Hindernisse zirkeln. Natürlich mit Youtube-Upload-Funktion für alle Herzklopfen-Momente!

30:03



Das gibt's doch nicht: Sieben Minuten den Mehrfach-Drift um herumstehende Metallfässer geübt und immer noch kein Erfolg – die Gymkhana-Events haben's wirklich in sich. Hat man den Dreh jedoch erst einmal raus, pumpt's dir literweise Adrenalin ins Blut. Witzig: Online dürfen sich bis zu acht Fahrer gleichzeitig in diesem Modus austoben – perfekt für Youtube-würdige Autokorso-Choreografien.

38:48



Zwar noch nicht Teil der Preview-Version, jedoch definitiv mit Hit-Potenzial: Codemasters Andy Grays Ausführungen zum general-überholten Mehrspieler-Erlebnis. Neben Splitscreen-Wettrennen für zwei und Online-Wettrennen für bis zu acht Spieler fügt Codemasters dem nämlich den brandneuen Partymodus hinzu. Der wiederum bietet kreative Spielvarianten, die sich jedoch primär an Funsport-Enthusiasten richten...

44:59



... zum Beispiel »Infection«: Einer mimt den Infizierten, muss nun seine sieben Mitspieler rammen und sie so ebenfalls infizieren – der letzte Nicht-Verschleiimte gewinnt. Oder »Invasion«: Überall in der Arena tauchen Pappaufsteller auf. Wer Robo-Aufsteller umnietet, kriegt Pluspunkte, wer Wolkenkratzer-Aufsteller niederwalzt, kassiert Minuspunkte. Unnötiger Ballast? Für Funsport-Fans bestimmt nicht!

✖ ZUSAMMENGEFASST

Wie sagte doch schon Rallye-Legende Walter Röhrl: »Die wirklich guten Fahrer haben die Fliegen auf den Seitenscheiben.« Dieses Motto gilt auch hier, denn »Dirt 3« überzeugt bereits in fast jeder Hinsicht: tolles Fahrzeug-Handling, schneidige Technik, gelungene Mehrspieler-Neuerungen, bombastische Online-Funktionen. Wenn jetzt noch Soundtrack, Menüführung, Umfang, Balance und Wettereffekte stimmen, rast das hier mit Vollgas dem Kauf Tipp entgegen.

Potenzial **8.5** von 10

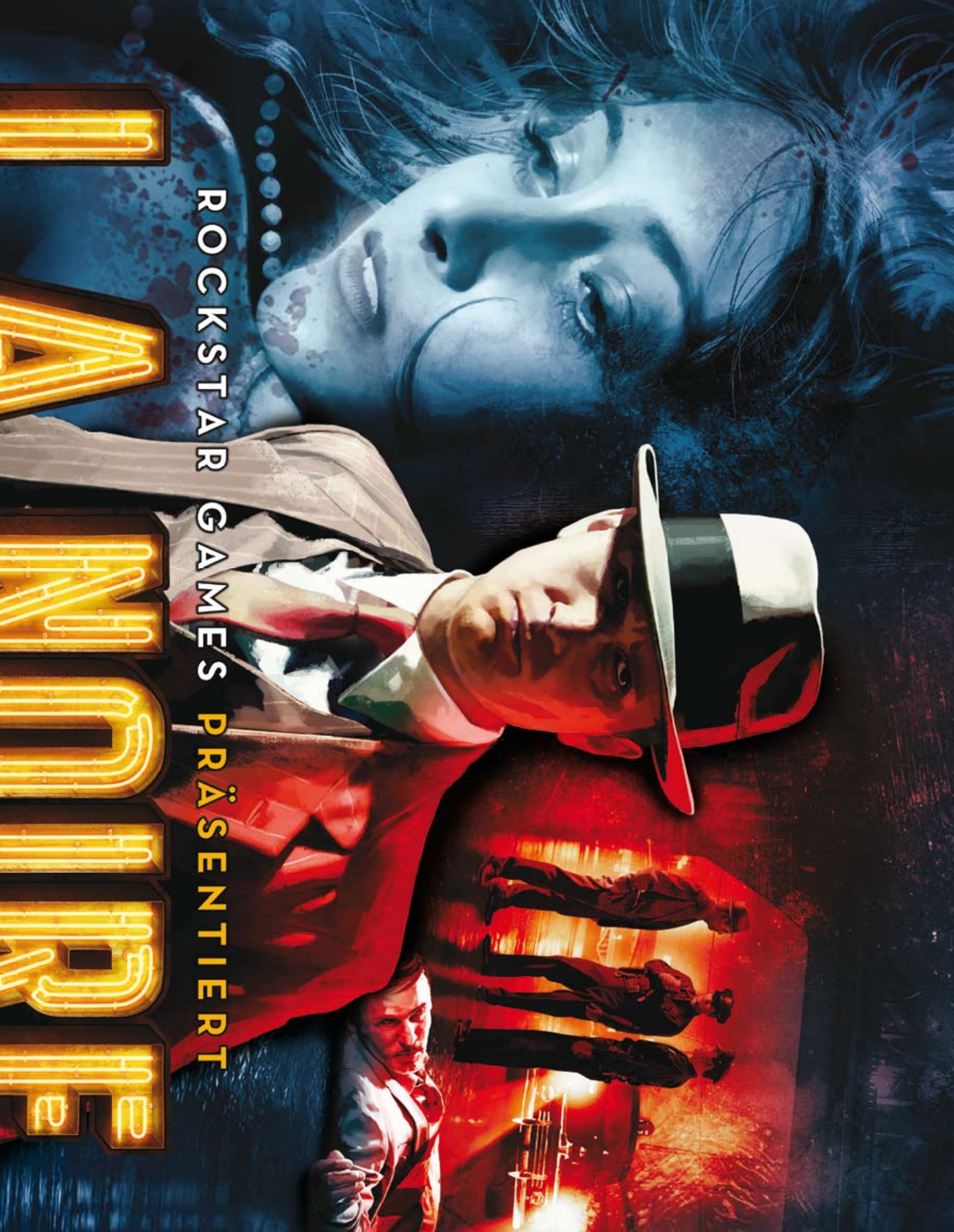
CALL OF DUTY The GARRIEL





TEAM BONDI
SYDNEY AUSTRALIA





MAD MAX: FURY ROAD

ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT



© 2011 Ubisoft Entertainment and Techland. All Rights Reserved. Call of Juarez is a trademark of Ubisoft Entertainment and Techland. Techland and the Techland logo are registered trademarks of TECHLAND. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



UBISOFT™

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)

Sönke Siemens

REDAKTION

Jan Heinrich, Michael Förtsch,
Moritz Wanke, Sabine Vogel, Stefan Mayr,
Michael Moser, Markus Würstle

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

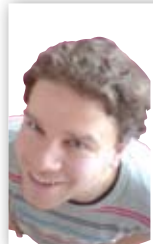
www.360-live.de

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

Covermotiv: L.A. Noire von Rockstar Games
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
Verbreitete Auflage (IVW Q3/2010): 17.824
Verkaufte Auflage (IVW Q3/2010): 17.484

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

360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Bulletstorm«,
»Lego Star Wars III: The Clone Wars«
FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham
City«, »L.A. Noire«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dead Space 2«,
»VVVVVV« (PC)
FREUT SICH AUF | »Rage«,
»Duke Nukem Forever«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »Crysis 2«,
»Killzone 3« (PS3)
FREUT SICH AUF | »Call of Juarez:
The Cartel«, »Brink«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dragon Age 2«,
»Lego Star Wars III: The Clone Wars«
FREUT SICH AUF | »Asura's Wrath«,
»Alice: Madness Returns«



MICHAEL MOSER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | GameMoe78
GENRES | Actionabenteuer, Ego-Shooter,
Sportspiele
SPIELT GERADE | »Dead Space 2«,
»Fight Night Champion«
FREUT SICH AUF | »Brink«, »Virtua Tennis 4«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Dragon Age 2«,
»Test Drive Unlimited 2«
FREUT SICH AUF | »Portal 2«,
»L.A. Noire«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Marvel vs. Capcom 3:
Fate of Two Worlds«, »WWE All Stars«
FREUT SICH AUF | »Gears of War 3«,
»Deus Ex: Human Revolution«



STEFAN MAYR WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Asscobra007
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dragon Age 2«,
»Crysis 2«
FREUT SICH AUF | »Silent Hill:
Downpour«, »Insane«

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.

CRYSIS 2

Die Welt geht wieder mal unter. Aliens bedrohen die menschliche Rasse. Perfekter Stoff für einen Kinofilm... oder für ein Videospiel, das einer sein könnte!

Die Metropole New York ist ein Katastrophengebiet. Die menschenleeren Straßenschluchten sind gesäumt von brennenden Autos, Bussen und Gebäudeteilen. Überall Rauch, Schutt und Chaos. Der Grund: Die Alienrasse Ceph ist über die Millionenstadt hergefallen. Mit einer Blitzinvasion haben die extraterrestrischen Eindringlinge die menschlichen Streitkräfte in die Knie gezwungen. Zu allem Übel verbreitet sich eine Seuche, die die Weltallviecher eingeschleppt haben. Was für eine abgedrehte Story: klischeehaft, einfallslos, total Mainstream. Könnte ein Streifen von Roland »Independence Day« Emmerich oder Michael »Transformers« Bay sein? Ja, stimmt. Trotzdem ist's passender Nährboden für den Ego-Shooter »Crysis 2«, dessen Vorgängertitel 2007 auf dem PC einschlug wie eine Bombe. Nicht aufgrund genialer Einfälle, toller neuer Spielideen oder einer fantastischen Geschichte, sondern eines avantgardistischen Technikgerüsts, das die filmreife Action in einer weitgehend offenen Inselwelt erst möglich machte. Mehr braucht's scheinbar nicht, um eingefleischte Shooter-Fans zu beglücken...

In »Crysis 2« ist es aber vorbei mit Insel-Feeling, Palmen und Sandstrand. Stattdessen muss nun das zu großen Teilen zerstörte New York City im Jahr 2023 als Kulisse herhalten. Mitten in diese unwirklich scheinende Szenerie wird der Spieler hineingeworfen. Das Alter-Ego: Alcatraz, seines Zeichens Elite-Soldat, Waffenspezialist und Einzelgänger.

Alles beginnt auf einem U-Boot zusammen mit anderen Typen seines Schlags, die ihn aus

der Welt der Träume reißen. Dann urplötzlich bricht die Hölle los: Es kracht und scheppert, die meterdicke Stahlwand des Bootes verbiegt sich, drückt nach innen. Das Licht geht aus, die rote Notbeleuchtung schaltet sich ein. Spätestens jetzt übermannt selbst die gestandenen Soldaten Panik. »Raus hier«, brüllt einer mit heiserer Stimme. Kurz darauf ist der Spieler am Drücker: Klassisch mit dem linken Stick wird Alcatraz aus Ego-Sicht durch die engen Schotten des Boots geführt. Überall ächzt Metall und Wasser faucht ohrenbetäubend, während es unaufhaltsam durch undichte Verschlüsse ins Innere rauscht.

»Wir werden angegriffen«, röhrt es von hinten. Vor dem Spieler drängen sich sechs weitere Soldaten durch die Enge. Noch einmal ducken, dann durch ein Schott. Wasser flutet die niedrigen Schächte; die Sicht verschwimmt, wird blau, dunkel, dann klarer. Man sieht, spürt förmlich das eiskalte Wasser. Bloß rauf an die Oberfläche! Oben angekommen jedoch das pure Grauen: Ein schlanker Raumgleiter der Außerirdischen nimmt mit hautverdampfenden Plasmasalven die wehrlosen, im Wasser schwimmenden Kollegen kaltblütig ins Visier. Ein Massaker, dem Alcatraz nur durch ein gewagtes Tauchmanöver entfliehen kann. Die Sicht verschwimmt wieder, ein dumpfes Rattern in den Ohren – und dann steht er vor dir: ein großer Kerl in einem hautengen Anzug, der vor brennender Kulisse mit einem grotesk großen Maschinengewehr auf den Gleiter ballert. »Wo ist die Unterstützung, das U-Boot? Scheiß Ceph ... Gould setzt auf uns«, sagt er zu Alcatraz. Danach wird der Bildschirm schwarz.

Erhältlich | 24. März 2011

kurz&knapp

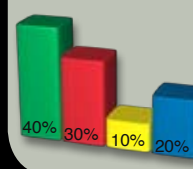
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Crytek
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Wahnsinnig gut aussehender Shooter mit Hang zur Cineastik.

das ist drin

- Aliens
- Freiheiten
- Superkräfte
- Waffen

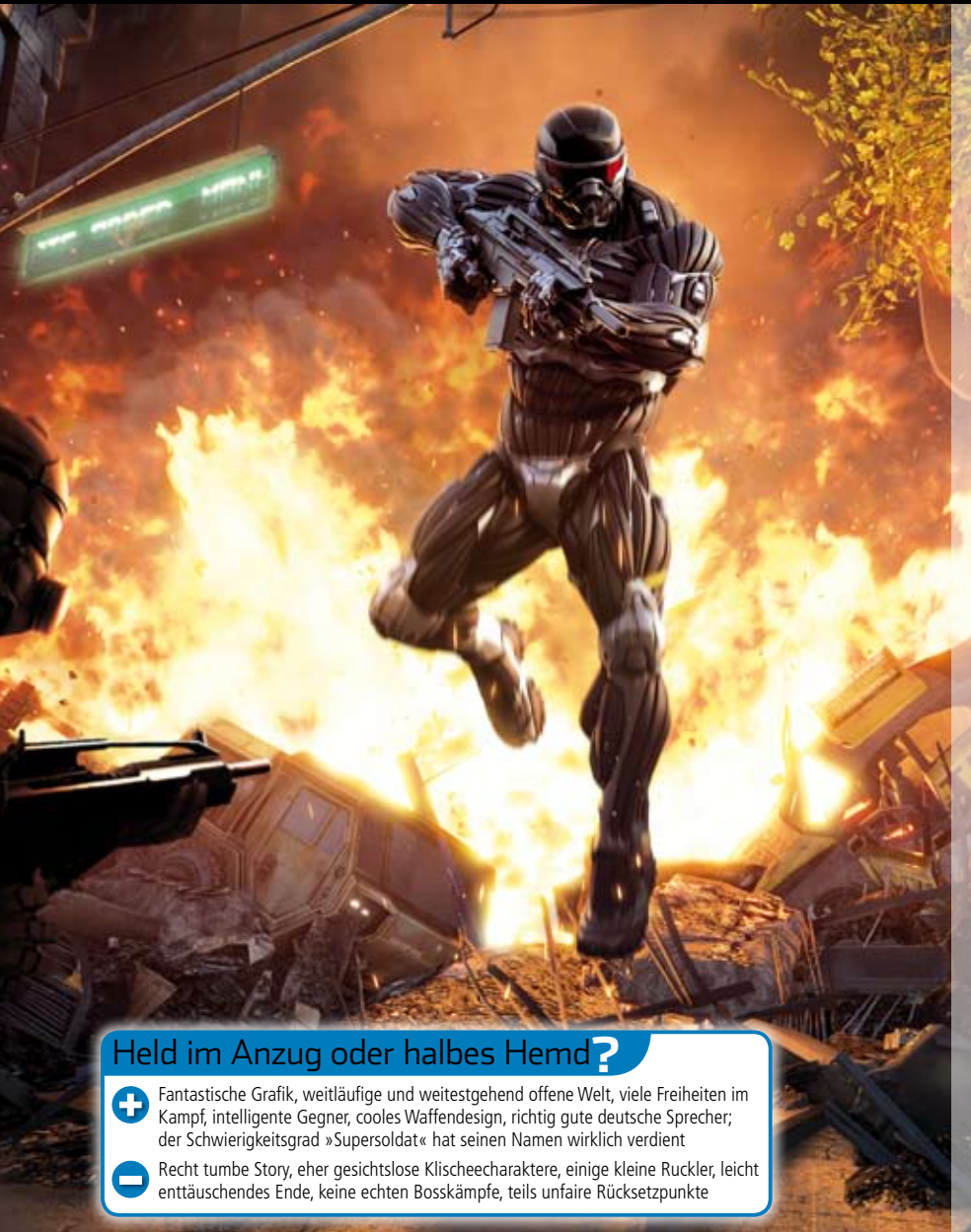


Das Spiel in Zahlen

War knapp 3 Jahre in Arbeit, nutzt Version 3 des Grafikmotors Cry Engine, bietet 19 Missionen im Einzelspieler-Modus mit zusammen etwa 10 Stunden Spielzeit, 4 Schwierigkeitsgrade: Rekrut, Soldat, Veteran, Supersoldat; 22 Waffen, 5 Nano-Anzugfähigkeiten: Panzerung, mehr Kraft, Taktik-Sicht, Nano-Sicht und Unsichtbarkeit; der Mehrspieler-Modus kommt mit 12 Karten und 6 Spielmodi für maximal 12 Spieler daher, Ansporn im Mehrspieler sind 50 erspielbare Ränge



Stereotype an die Front: Auch wenn die Charaktere in »Crysis 2« allesamt der Klischeekiste entspringen, sind sie immerhin hübsch anzusehen.



Held im Anzug oder halbes Hemd?

- + Fantastische Grafik, weitläufige und weitestgehend offene Welt, viele Freiheiten im Kampf, intelligente Gegner, cooles Waffendesign, richtig gute deutsche Sprecher; der Schwierigkeitsgrad »Supersoldat« hat seinen Namen wirklich verdient
- Recht tumbe Story, eher gesichtslose Klischeecharaktere, einige kleine Ruckler, leicht enttäuschendes Ende, keine echten Bosskämpfe, teils unfaire Rücksetzpunkte



Chaos und Unheil beherrschen die Straßen New Yorks. Rauchende Gebäuderuinen, zerstörte Fahrzeuge und gut gesicherte Militär-Checkpoints prägen das Bild. Dazwischen Kämpfe zwischen Army, der Privatarmee Cell und den Aliens.



Mach mir den Fischer: Im Unsichtbarkeits-Modus können in »Crysis 2« zahlreiche Gegner umgangen werden. Doch Vorsicht: Ist man zu nah, schöpfen sie Verdacht.



Ziemlich außerirdisch: Die Alienrasse Ceph will die Welt mit Virus-Sporen für ihre Zwecke umwandeln. Dafür montieren sie überall gigantische Türme, die zuweilen ganze Levelabschnitte bilden.

DRAMA-QUEEN

Soweit der theatralische Einstieg. Wenig später erwacht der Spieler in einer heruntergekommenen Lagerhalle nahe dem Battery Park, einer riesigen Grünfläche an der Südspitze Manhattans. Eine Computerstimme faselt etwas von Neuinitialisierung einer DNA-Struktur; Lebensleiste, Karte und weitere Anzeigen formen sich auf dem Schirm. Alcatraz trägt plötzlich den coolen Nano-Anzug des mysteriösen Fremden. Selbiger hingegen liegt unweit entfernt mausetot auf dem Boden. Daneben seine Pistole, die der Spieler natürlich sofort an sich nimmt. Sekunden später ein Erinnerungsfetzen in Videoform: Der gefallene Soldat hat Alcatraz seinen Anzug überlassen. Er selbst war quasi schon ein toter Mann – infiziert. Seine letzte Anweisung an Alcatraz: »Finde Nathan Gould!«

Wer Gould ist? Egal. Hauptsache endlich ein Auftrag! Ein folgenschwerer dazu, wird er doch den Rest des Spiels bestimmen... Ja, »Crysis 2« wirft den Spieler ziemlich abrupt ins kalte Wasser. Trotzdem fühlt sich das gut an – schließlich wird man sachte an die vielen Feinheiten heran-

geführt. Der intelligente Nano-Anzug nämlich erklärt alles Wissenswerte mit elektronischer Stimme in prima verständlichem Deutsch. Egal ob Steuerung, Hintergründe oder Story-relevantes – der Nano-Suit hält dich auf dem Laufenden. Gleichzeitig nutzen die Entwickler diese Sequenzen, um geschickt Ladezeiten zu überbrücken. Ein feines Stilmittel und ein wichtiges obendrein. Denn »Crysis 2« kommt ziemlich komplex daher...

Zunächst jedoch muss der Spieler erst einmal die wahnsinnige Grafik verdauen: kilometerweite Sicht bis hin zum Hafen; im Hintergrund geht die Sonne auf, tüncht die sichtbar lädierte Freiheitsstatue in einen gelben Schein, der seinerseits majestätische Schatten wirft. Bäume bewegen sich im Wind, Soldaten der Privatarmee Cell patrouillieren die Szenerie – alles ist lebendig, plastisch, greifbar. Fast schon so, als ob's Regisseur Michael Bay höchstpersönlich inszeniert hätte.

LAUFENDER GOTT?

Aber genug geschwärmt. Zeit, den Nano-Anzug mal genauer unter die Lupe zu nehmen –

✖ Der Mehrspieler-Modus

KRIEG, ABER TAKTISCH

Keine große Überraschung: Der Mehrspieler-Part zu »Crysis 2« ist durchaus gelungen und spaßig. In sechs Modi, darunter Deathmatch, Team-Deathmatch und Flaggenklau, geht's hart zur Sache. Dabei darf der Spieler auf vier vordefinierte Klassen zurückgreifen, die unterschiedliche Bewaffnung wie Sturmgewehre, Scharfschützenknarren oder M60-Maschinengewehre und anderes Großkalibriges ins Feld führen. Darüber hinaus dürfen fünf eigene Klassen definiert werden – sehr gut. Richtig interessant wird's aber vor allem dank Nano-Anzug: Denn der bringt Fähigkeiten wie etwa Unsichtbarkeit und Panzerung ins Spiel. Das hebt das Ganze wohlthuend von »Call of Duty« ab. Auch wenn's hier zusätzlich Perks gibt, die etwa getarnte Feinde teils sichtbar machen. Revolutionär? Nein, jedoch gut umgesetzt und motivierend. Dazu gibt's satte 12 Karten, die allein schon optisch ziemlich vom Hocker hauen – allerdings leider lediglich New York als Kulisse bieten. Ein paar Dschungel-Karten aus dem Vorgängerspiel wären sicherlich eine nette Dreingabe gewesen.



Keine Gnade: Viele Bereiche New York Citys sind fest in Händen der Aliens. Nur wer erbarmungslos angreift, hat eine Chance, die Gebiete wieder zurückzuerobern.

✕ Hübsch...

... ABER AUF PC NOCH HÜBSCHER

Ja, »Crysis 2« schaut einfach nur gut aus. Alleine der Anblick der kilometerlangen Häuserschluchten, durch die Rauch und Staubwolken wehen, in denen hässliche Alienwesen patrouillieren, deren Rüstungen eingestürzte Ruinen und Sonnenstrahlen reflektieren. Der pure Wahnsinn, was der Entwickler Crytek aus Frankfurt da aus der alten Xbox 360 noch herauskitzelt. Wer aber »Crysis 2« in seiner vollen, wirklich atemberaubenden Pracht erleben will, der kommt um den PC als Spielgerät nicht herum. Auf einem aktuellen Zocker-Rechner sieht der Ego-Shooter einfach noch besser aus: höher aufgelöste Texturen, glattere Kanten, noch knackigere Lichteffekte, mehr Weitblick und schärfere Schatten sind nur einige der Highlights. Die 360 kommt eben doch allmählich in die Jahre.

der selbstverständlich mehr kann, als nur labern und verdammt cool aussehen. Erst dank seiner Hilfe mutiert Alcatraz zum Superkrieger. Auf dem Steuerkreuz nach oben gedrückt, schon zeigt eine Taktik-Sicht das nächste Missionsziel sowie Waffen- und Munitionsdepots in Form kleiner Symbole. Steuerkreuz nach unten aktiviert dagegen eine vor allem in stockfinsternen Abschnitten lebensrettende Wärmebild-Ansicht. Doch damit nicht genug: Wer kurz die RB-Taste antippt, wird ratzfatz unsichtbar. LB wiederum garantiert kurzzeitige Unverwundbarkeit.

Was zunächst kompliziert klingt, geht schon nach kurzer Eingewöhnung in Fleisch und Blut über und macht »Crysis 2« so einzigartig. Die mysteriösen Truppen der Cell-Armee im Tarnmodus komplett umgehen? Oder erst anschleichen und dann per Nahkampfattacke die Kehle aufschlitzen? Beide Wege führen zum Ziel.

Ebenso ist's möglich, die Aliens – die übrigens ausschauen wie eine faszinierende Symbiose aus Roboter, Tintenfischarmen und Vogelbeinen – in Rambo-Manier über den Haufen zu ballern. Natürlich mit zugeschaltetem Panzerungsmodus für den gewissen Heimvorteil. Oder man wählt den ganz rabiaten Ansatz, packt den Gegner dank Superkraft am Hals, springt anschließend meterhoch in die Luft und dann mit einem Touch-down-Mannöver wieder gen Boden. Zwar verläuft bei »Crysis 2« alles sehr linear, dennoch ist es jedem stets selbst überlassen, wann er wie vorgeht. Sinnvoll unterstützt wird diese Freiheit durch gigantische, weitgehend offene Level, die sich nicht nur in die Breite, sondern auch in die Vertikale erstrecken. In einer Mission gilt's beispielsweise einen Virus-Sporenknoten lahmzulegen. Unglücklicherweise steht dieser mitten in einem von turmhohen Zäunen und schlecht



Gebrochene Rippen, innere Blutungen, Leber- und Herzschäden: Mehrmals blickt der Held dem Sensenmann ins Auge und wird eigentlich nur noch durch den Anzug zusammengehalten, der langsam mit seinem Körper verwächst.

» Wer Gould ist? Egal. Wir haben einen Auftrag! «



Waffen und Munition finden sich oft und überall. Denn glücklicherweise lassen sowohl Militärs als auch die Privatarmee Cell diese recht unbedacht liegen.



Hin und wieder muss der Spieler echt schwere Geschütze auffahren: den Jaw-Raketenwerfer, den Granatwerfer L-Tag oder die Mikrowellenkanone Mike, die Alienköpfe platzen lässt.

Und außerdem?

- 50 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerpoints. Diese gibt's hauptsächlich fürs Vorankommen in der Kampagne. Aber zum Beispiel auch fürs Ausschalten von zwei Gegnern mit einer Kugel oder fürs Ausknipsen eines Cell-Soldaten mit einem Riesendonut
- Download-Inhalte sind sicher, etwa drei neue Karten für den Mehrspieler-Part
- Viel Sammelkram der Konzeptzeichnungen, Musikstücke und so weiter freischaltet
- Unterstützt explizit stereoskopisches 3D, das sich – entsprechendes TV-Gerät vorausgesetzt – prima konfigurieren lässt und richtig gut aussieht

gelaunten Alien-Wachen umrandeten Fort. Der taktische Spieler macht sich natürlich sofort unsichtbar, umrundet die Anlage, lässt dabei ein, zwei E.T.s draufgehen. Dann entdeckt er zahlreiche Container. Draufgeklettert und schon hat man freies Sprungfeld in die Anlage. Jetzt noch über einige Dächer und dann – auf einem dreigeschossigen Haus stehend – werden die restlichen Aliens per Scharfschützengewehr in die ewigen Jagdgründe geschickt. Freilich, auch die Rambo-Taktik funktioniert: Das K-Volt Elektrogewehr im Anschlag werden die metallgepanzten Wachen gebrutzelt – herrlich, wie hier ein leichtes Knistern Rückmeldung über das Ableben der Dinger gibt. Zwischendurch mal die Panzerung aktivieren, um die Lebensenergie zu schonen und anschließend die verbleibenden Gegner mit der Jackal-Automatik-Schrotflinte abservieren. Dazu im Hintergrund detonierende Granaten und explodierende Ölfässer, die gemeinsam ein Feuerwerk aus Flammen und umherschwirrenden Funken zeichnen. Eingeh-

rahmt von der untergehenden Sonne bleibt ein Bild, das kein Genre-Liebhaber so schnell vergisst.

Doch es kommt noch besser, viel besser: etwa wenn durch eine Wand in der Central Station ein gigantischer Laufroboter prescht, der dann mit einem Mehrfach-Raketenwerfer niedergerungen wird, während alles um den Spieler in Flammen aufgeht. Wenn man mit einem Trupp Marines ein Alienschiff vom Himmel holt, das kurz darauf wie ein nicht zu bremsender Meteor ins nächstbeste Hochhaus donnert. Oder wenn der Times Square für eine Evakuierung vor anrückenden Aliens geschützt werden muss, urplötzlich ein heftiges Dröhnen ertönt und Sekunden später in ganz New York die Lichter ausgehen. Solche Leckmich-am-Arsch-Momente sind's, die dich aus dem Tunnelblick reißen; fragen lassen: Was zum Geier ist jetzt wieder Abgefahrenes passiert?

Kurz gesagt: Langweilig wird's hier garantiert nicht. Das gilt im Übrigen auch für die Szenerie. Und das, obwohl alleinig New York als Schauplatz herhält: die Wallstreet, U-Bahn-Schächte, Straßenkämpfe in Glaspalästen und ein in der Luft hängender Central Park – all das sind optische Leckerbissen, die der weitverbreiteten Grau-Braun-Vorliebe im Genre die kalte Schulter zeigen.

VIEL, WAS FIXT

Doch auch die kleinen Details begeistern. Beispielsweise, dass sich Waffen per Back-Taste modifizieren lassen: Visiere, Schalldämpfer und Granatwerfer anschrauben – alles kein Problem.

Zudem entwickelt sich der Anzug weiter – mit einem Gegner-Radar und schnellerer Energie-regeneration zum Beispiel. Und auch für Sammler ist »Crysis 2« ein Paradies: kleine Freiheitsstatuen, Schneekugeln, Flaggen und weitere New-York-Souvenirs gesellen sich zu einer Flut an E-Mails auf umherstehenden Computern. Wer all das findet, schaltet Konzeptzeichnungen, Zusatzinfos zur Story sowie frei anwählbare Musiktracks aus dem Spiel frei. Obendrauf gibt's diverse Fahrzeugsequenzen an Bord eines Jeeps oder Panzers. Alles Kleinigkeiten, die sich jedoch hervorragend einfügen. In der Summe also eine volle Breitseite bester Shooter-Action mit üppiger Laufzeit – knapp 9 bis 12 Stunden darf man je nach Vorgehensweise und Schwierigkeitsgrad rechnen. Oder anders ausgedrückt: »Crysis 2« ist das Äquivalent zum jährlichen Sommer-Blockbuster. Ein Film, den man gesehen haben sollte. Nicht, weil er absolut überragend ist, sondern einfach weil er hervorragend unterhält und man ihn sich immer wieder anschauen kann.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Sci-Fi-Action vor wuchtigen Kulissen mit solch genialem Equipment, wie dem Nano-Suit 2.0 oder dem Swarm-Raketenwerfer – da bin ich dabei! Auch wenn ich mich auf ein paar mehr Fahrzeug-Sequenzen gefreut habe. Ich gebe 8.8

Crysis 2

GRAFIK

Bunt, abwechslungsreich, einfach atemberaubend

9

SOUND

Knackig, brachial, kinogleich

8

STEUERUNG

Sehr umfangreiche Tastenbelegung, braucht etwas Eingewöhnung

8

Eine echte Bereicherung für den Konsolen-Markt: taktisch, raffiniert und verdammt hübsch anzusehen. Kaufen!

8.7 von 10



Erhältlich | 15. März 2011

Befreiungsschlag oder Genozid?

- ➕ Atemlose Erzählweise innerhalb der Kampagne, bombastische Inszenierung, coole Fahrzeugmissionen, kurze Ladezeiten, tolle deutsche Synchro, zeigt offen die Schattenseiten des Krieges
- ➖ Recht kurze Kampagne, keine Sekundärfeuer-Funktion in den Mehrspieler-Modi, ganz selten minimaler Zeilenversatz

Das Spiel in Zahlen

Innerhalb der Kampagne: 7 Kapitel, 78 Checkpoints, 4 Schwierigkeitsgrade, etwa 6 Stunden Spielzeit – je nach Können; Kontrolle über 1 Drohnen-Typ: den Goliath, 15 Schusswaffen-Typen, 61 Sammelobjekte; innerhalb der Mehrspieler-Modi: 6 Charakterklassen, 5 Fahrzeuge, 4 Drohnen-Typen, 3 Luftangriffs-Typen, 4 Ausrüstungsgegenstände, 4 Sprengstoffarten, 18 Infanteriefähigkeiten – sogenannte Perks, 10 Waffenaufsätze, 15 Waffentarnmuster.

Und außerdem?

- Erscheint hierzulande komplett ungeschnitten ■ Einzelspieler-Kampagne gepaart mit umfangreichem Mehrspieler-Komplex für 32 Spieler; kein Splitscreen, System-Link wird jedoch unterstützt ■ Nach einmaligem Durchspielen freie Kapitel- und Checkpoint-Wahl ■ 47 hart erkämpfte Erfolge, von denen viele ein mehrmaliges Durchspielen einzelner Kampagnen-Abschnitte erfordern
- Zeitexklusiv für Xbox 360: die Mehrspieler-Karte »Vorstadt«; auch kommende Download-Erweiterungen werden zuerst für die Microsoft-Konsole erscheinen

kurz&knapp

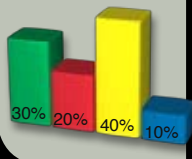
Hersteller | THQ
Entwickler | Kaos Studios
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 32
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Glaubhaft inszenierter Antikriegs-Shooter mit Fahrzeug- und Drohnen-basiertem Mehrspieler-Komplex.

das ist drin

- Amerikaner
- Asiaten
- Kriegsverbrechen
- Hightech-Equipment



HOMEFRONT

Im neuen Ego-Shooter von THQ geht eine Weltmacht vor die Hunde – und nur du kannst sie retten. Redakteur Jan Heinrich hat den Kampf gegen die koreanischen Besatzer bereits ausgefochten und berichtet von vorderster Front...

Einrichtungen auf offener Straße, hermetisch abgeriegelte Arbeitslager und stinkende Massengräber. Was die Koreanische Volksarmee, kurz KVA, an der Westküste der USA anrichtet, gleicht einem Völkermord. Wir schreiben das Jahr 2027: Kim Jong-un, der Sohn des dahingeschiedenen nordkoreanischen Diktators Kim Jong-il hat seinen alten Herren mittlerweile abgelöst und dutzende asiatische Staaten zu einer Großmacht vereinigt. Im Jahr 2025 untermauert er mit einem satellitengestützten EMP-Angriff auf die USA seinen Anspruch auf die Weltherrschaft. Der Impuls legt ganz Nordamerika lahm und lässt die Schaltkreise jedes noch so kleinen elektrischen Geräts durchschmoren. Das Ergebnis verpasst der angeschlagenen US-Wirtschaft den Todesstoß, Massenhysterie und Krawalle sind die unausweichliche Folge. Kurz darauf lässt Kim Jong-un seine Militärs auf die Amerikaner los, besetzt San Francisco, versiegelt es mit einem gewaltigen Schutzwall und nutzt die kalifornische Küstenstadt fortan als zentralen Knotenpunkt für die Zurschaustellung seiner Macht.

Innerhalb dieser düsteren Zukunftsvision übernimmst du die Rolle von Robert Jacobs, einem Kampfpiloten, der in der kleinen Vorstadt Montrose in Colorado untergetaucht ist und hofft, sich so vor den Besatzern zu verstecken. Aber dann kommt das Unausweichliche: Die KVA-Polizei stattet Jacobs verlauster Behausung einen Besuch ab, will ihn zwangsrekrutieren. Schon die Begrüßung zeigt, wo's langgeht: Jemand schmettert ihm einen Gewehrkolben direkt ins Gesicht, dann wird er unsanft die Treppe hinunterbefördert und landet schließlich angekettet in einem zweckentfremdeten Schulbus. Kaum ist der unterwegs, verdeutlicht ein Blick aus dem Fenster das grausame Ausmaß der koreanischen Invasion: Einwohner werden von den asiatischen Feldjägern behandelt wie Vieh; unvorstellbare Szenen spielen sich vor deinen Augen ab: Ein sich wehrender Zivilist zum Beispiel wird kurz darauf mit einer Tüte erstickt, auf Zeltlager eröffnen die Besatzer blindlings das Feuer, nur um wenig später die Leichen vor den Behausungen aufzustapeln. Auch die nächste Szene wirst du so schnell nicht vergessen: Bei



Wenn Protagonist Robert Jacobs geblendet wird, führt das zu sehr variantenreichen und sehenswerten Reflektionen – ein kleiner Lichtblick im sonst so düsteren Kriegsgeschehen.



* Schwere Geschütze

EIN KRACHER JAGT DEN NÄCHSTEN

1 Der Goliath-Radpanzer fungiert als Speerspitze des Widerstands, wenn es zum unbemannten Fahrzeugkampf kommt. Mit einem speziellen Visier gibt der Spieler dieser Drohne Ziele vor, die sie dann in Sekundenbruchteilen pulverisiert.

2 Über ein komplettes Kapitel hinweg darf man sich hinter den Steuerknüppel eines Späher-Helikopters klemmen. Die Flughöhe kann nach Belieben kontrolliert werden und das Bord-MG richtet zusammen mit den Raketenabschuss-Batterien katastrophale Verwüstung an.

3 Nur ein Mal innerhalb der Kampagne kommt der Granatwerfer-Aufsatz als Sekundärfeuer eines ACR-Gewehrs zum Einsatz. Schade eigentlich, das Ding hat nämlich ordentlich Bums.



einer standrechtlichen Erschießung spritzt das Blut bis aufs Fenster des Busses, während ein paar Meter weiter die Eltern vor den Augen des eigenen Kindes exekutiert werden – heftiger Stoff!

Dann plötzlich: Ein Sattelschlepper kracht mit hohem Tempo in die Seite der gelben Blechkiste, wirft sie aufs Dach. Rianna und Connor, zwei Freiheitskämpfer der Widerstandszelle Montrose, befreien Jacobs von seinen Fesseln, lotsen ihn in einen angrenzenden Schnellimbiss und drücken dem Neuling eine M9-Pistole in die Hand. Kurz darauf schlägt Connor Alarm: »Da kommen sie, schieß ihnen in den Kopf – Munition ist kostbar.« Gesagt, getan. Die anstürmenden KVA-Soldaten bekommen eine Ladung direkt zwischen die Augen. Connor kurz darauf: »Es gibt kein Zurück. Du hast jetzt koreanisches Blut an deinen Händen – du gehörst jetzt zum Widerstand.« Die Revolution beginnt...

NEUE FORMATION

Ab hier gibt's keine Verschnaufpausen. Die beiden KVA-Krieger hinterlassen ein T3AK-Sturm-gewehr und eine PWS-Blas-Maschinenpistole, mit denen Jacobs sofort beide Waffenslots bestückt. Durch den Hintereingang verschafft

sich das dreiköpfige Guerilla-Kommando Zutritt zu einem kleinen Reisebüro, in dem sich zwei weitere Gegner hinter Schreibtischen verschanzen, ein Dritter seilt sich durchs zerstörte Dach herab. Spätestens jetzt weißt du: »Homefront« bietet alles, was ein vernünftiger Shooter braucht. Der Sound der Waffen geht durch Mark und Bein, angebrachte Treffer führen zu glaubhaften Animationen und schmerzhaften Lauten der Besatzer. Auch die Zielaufschaltung erfüllt ihren Zweck und bewegt das Fadenkreuz beim Anvisieren eines Gegners direkt auf dessen Brust. Darüber hinaus wird jeder Treffer mit teils heftigen Blutspritzern quittiert. Durchschüsse etwa verteilen den Lebenssaft auf dahinterliegende Wände – übrigens auch in der deutschen, komplett ungeschnittenen Version.

Wenig später: Das halbe Dutzend Splittergranaten am Boden des Reisebüros schleudert Jacobs per RB-Taste im hohen Bogen in die benachbarte Tankstelle. Guter Schachzug, denn davor parken zwei voll beladene KVA-Truppen-transporter – den Rest erledigen die Flammen. Danach bahnen sich die Widerstandskämpfer ihren Weg durch das verwüstete Vorstadtgebiet, bis Connor schließlich weitere harsche Anwei-

sungen gibt: »Geh da rauf und gib uns Feuer-schutz!« Gemeint ist ein Baumhaus mit krake-ligen Buntstiftzeichnungen. Oben angekommen, erweist sich die Zielaufschaltung einmal mehr als große Hilfe. Denn aus dem Flugzeugwrack einer Boeing 747, die vermutlich durch den EMP-Angriff vom Himmel gefegt wurde, strömen dutzende KVAs und feuern aus allen Rohren. Doch auch aufs Kopf-Einziehen versteht sich die KI ziemlich gut. Wohl dem, der dank präziser Kollisionsabfrage gezielt Helme und andere, oft nur noch wenige Zentimeter aus Deckungen hervorlugende Körperteile anvisiert.

Der Ansturm endet schließlich erst, nachdem sich der Trupp seinen Weg durch den Flugzeug-



✕ Gefühlskino

EINE FRAGE DER MORAL?

Wie im Fließtext beschrieben, scheuen die Macher von »Homefront« keine Mittel, um den Kriegsverbrechen in ihrem fiktiven Szenario zur nötigen Glaubhaftigkeit zu verhelfen. Doch ist's überhaupt in Ordnung, wenn ein Videospiel so weit geht und den Untergang einer ganzen Nation wie den Teufel an die Wand malt? Darf ein Game die Realität so stark tangieren, ohne an Witz zu verlieren – macht's dann überhaupt noch Spaß? Eines wird vermutlich jeder belegen können, der die Kampagne bewältigt hat: Gute Laune verströmt »Homefront« ganz gewiss nicht. Dafür aber verbreitet es mit seiner intensiven Erzählweise und dem Funken Ungewissheit, ob diese Vorstellung nicht doch eines Tages traurige Wirklichkeit wird, eine ganz eigene Stimmung. Das Resultat ist ungemein fesselnd, geht unter die Haut und fühlt sich letztendlich wie ein guter Thriller auf globaler Ebene an – Hand in Hand mit einer gehörigen Breitseite Action. Zudem wird Gewalt an sich im Spiel alles andere als verherrlicht. Übrigens ebenso wenig wie die Koreaner als ultimatives Feindbild erhalten müssen. Auch einige der eigenen Landsleute stehen früher oder später auf der Abschussliste. Und die sind mindestens genauso menschenverachtend drauf wie die Besatzer selbst. Unterm Strich erfüllt das brenzlige Story-Gefüge also voll seinen Zweck und liefert nervenzerfetzende Spannung. Vielleicht sollte aber dennoch jemand aufpassen, dass Kim Jong-un das Spiel nie in die Finger bekommt...



schröckte gebahnt und einen schweren Panzer mit C4 in die Luft gejagt hat. Doch die Anwohner, die sie im Anschluss treffen, zeigen sich wenig begeistert: »Was wollt ihr hier? Hier leben Frauen und Kinder – lasst uns in Frieden.« Der Anführer des Widerstands, Boone Carlson, versucht, den Mob zu beschwichtigen. Zu spät, denn plötzlich rückt aus dem Nichts die KVA mit zwei schwer gepanzerten Humvees an und eröffnet das Feuer. Kreischendes Geschrei zerreit die friedliche Stille, die Einwohner flüchten scheinbar ziellos, wohin sie eben können, bevor sie der Kugelhagel zu Boden reißt. Es ist ein Blutbad. Wieder kochst du innerlich, willst plötzlich nur noch eines: Vergeltung!

MODERNE KRIEGSFÜHRUNG

In der Zwischenzeit verbarrikadieren sich die noch unversehrten Widerstandsanhänger bereits in einem der Wohnhäuser, verhelfen

Die sechsrädrige Bestie reagiert auf Befehle mit einer unfassbaren Geschwindigkeit und zerbröckelt ganze Feindverbände in nur wenigen Augenblicken. Selbst schwere Panzer und Kampfhubschrauber zerlegt das Ungetüm aus Panzerplatten und Vollgummi-Bereifung im Handumdrehen. Doch nicht nur hier ist Fahrzeug-Action angesagt. In zwei Abschnitten innerhalb der Kampagne klemmt sich Jacobs zum Beispiel in die Geschützturm-Kanzel eines Humvees. Später dann darf er ein ganzes Kapitel hindurch einen Aufklärungshubschrauber samt fauchendem Bord-MG und durchschlagendem Raketenwerfer steuern. Packende Sequenzen und prima steuerbar zugleich.

Mit jeder nun folgenden Mission kristallisiert sich das Primärziel der Widerständler heraus: die Festung des Feindes, San Francisco. Der Rebellenführer Boone weiß von US-Militärs, die im Untergrund einen Kontertschlag vorbereiten –

» Du hast jetzt koreanisches Blut an deinen Händen – du gehörst jetzt zum Widerstand. «

dabei noch einer Mutter mit Kind auf dem Arm zur Flucht und treffen schließlich auf Hopper. Der Fahrzeugtechniker-Teenager hat ein ganz besonderes Gefährt in seiner Garage: den Goliath. Der Radpanzer ist eine halbautomatische Kampfdrohne, deren Fahrtrichtung und MG-Turm von der ausgefuchsten KI koordiniert werden. Den Raketenwerfer darfst du jedoch manuell steuern. Der Goliath ist die mächtigste Drohne in »Homefront« und das nicht ohne Grund: Das Ding hat einen gewaltigen Vorderradantrieb, durchbricht auf seinem Weg zur nächsten Zielvorgabe ganze Hauswände und mht feindliche Infanterie nieder wie Gnseblmchen – beeindruckend!

Was folgt, ist einer der spektakulrsten Abschnitte im Spiel: Egal ob KVA-Truppentransporter oder Humvee-Gelndewagen, jeden ereilt das gleiche Schicksal. Per Steuerkreuz zckst du die spezielle Zielvorrichtung, visierst eines der Vehikel an und lsst Goliath den Rest erledigen.

allerdings fehlt ihnen der ntige Treibstoff dafr. Also muss sich die Widerstandszelle Montrose mit anderen Untergrundkmpfern verbnden, um das ntige Kerosin zu beschaffen. Fast das ganze Spiel ber wird Jacobs von Rianna, Connor und dem Goliath-Techniker Hopper begleitet, die sich mit ihren hervorragend eingedeutschten Kommentaren jeweils ganz anders zum Kriegswahnsinn uern. Connor beispielsweise will die Koreaner am liebsten allesamt brennen sehen. Eine Haltung, die von der pazifistisch orientierten Rianna bei jeder Gelegenheit scharf kritisiert wird. Hopper hingegen berichtet von grausamen Menschenjagden in seiner Heimatstadt – allerdings ausgebt von Einheimischen, die jeden zu Tode hetzen, der auch nur im Entferntesten an einen Asiaten erinnert.

Als Ganzes betrachtet haben die Entwickler einen erstklassigen Job geleistet, um jedem Element der nervenaufreibenden Story zur ntigen Glaubhaftigkeit zu verhelfen. In vielen

✖ Testproblematik

WENN DIE KONSOLE STREIKT

Der Test zu »Homefront« ging alles andere als leicht von der Hand. Denn Hersteller THQ hat uns zwar zeitnah vor Druckunterlagenschluss eine »fast« fertige Testversion zur Verfügung gestellt, nur dummerweise brachte dieser Code unser Testgerät etliche Male zum Absturz, wobei jedes Mal der Spielstand gelöscht wurde. Erst beim zweiten Anlauf im jeweiligen Spielabschnitt verlief der Durchmarsch zum nächsten Checkpoint problemlos. Die einzige Lösung: Nach jedem wichtigen Speicherpunkt eine Sicherungskopie der Spieldaten auf einer zweiten Speichereinheit anlegen und sich so – zusammen mit unzähligen Konsolen-Neustarts – langsam in der Kampagne vortasten. Was schlussendlich über 13 Stunden dauerte. Zwei Tage vor Redaktionsschluss schlug dann jedoch die Verkaufsversion auf, anhand derer wir uns von der einwandfreien Stabilität des fertigen Spiels überzeugen konnten. Ergebnis: Alles in Butter!



der linear angelegten Abschnitte etwa sind's alte, gleichzeitig als Sammelobjekte dienende Tageszeitungen, die mit einer unglaublichen Detailvielfalt den fiktiven Aufschwung Koreas genau dokumentieren. Sie berichten von einer ungeheuren Rohstoffkrise – ausgelöst durch den großen arabischen Krieg –, der Reformierung der amerikanischen Streitkräfte hin zur digitalen Armee sowie anderen, penibel ausgearbeiteten politischen Steilvorlagen für den Größenwahnsinn der Koreaner. Selbst Phasen, in denen das Spiel nachläßt, nutzen die Macher, um Atmosphäre zu transportieren: Sobald man ein Kapitel neu startet, wird die Ladezeit mit bewegten Bildern und »Der Stimme der Freiheit«, einer Radiosendung, die das Bestreben der Widerständler unterstützt, stimmungsvoll untermalt. Beim Heldentod hingegen schockieren grausame Bilder samt Textbeschreibungen jeweils nur für wenige Sekunden – dann geht's sofort weiter. Keine Frage, das Thema Krieg und die damit einhergehenden Verbrechen an der Zivilbevölkerung brennen sich dank der kein Blatt vor den Mund nehmenden Inszenierung sofort ins Hirn. Krasses Beispiel: In einem Abschnitt müssen Jacobs, Connor und Hopper durch ein Baseball-Stadion fliehen. Doch als sie von einer der Tribünen aus das Spielfeld erspähen, stockt ihnen der Atem. Mit Radladern füllen die Besatzer hier Massengräber. Ein Anblick, bei dem Connor sofort ausrastet und wutentbrannt zum Angriff bläst. Es folgt ein heftiges Feuergefecht – welches das Team auch gewinnt. Als jedoch klar wird, dass gleich Verstärkung aus der Luft anrückt, befiehlt Connor das einzig Sinnvolle: »Rein ins Massengrab, bedeckt euch mit den Leichen – sie dürfen keinen von uns finden!« Ob man das hier Antikriegs-



Shooter nennen kann? Nach Szenen wie diesen ganz bestimmt.

RAUM NACH OBEN

Das Technikgerüst auf Basis der »Unreal Engine 3« liefert im direkten Vergleich mit dem Genre-Platzhirsch »Black Ops« ebenfalls gnadenlose Action mit tollen Lichteffekten, gewaltigen Explosionen und riesigen Kulissen, darunter eine gigantische Mall und groß angelegte Wellblechstädte. Allerdings schwankt die Qualität der Texturen deutlich. Zwar kann ein Großteil der Umgebung mit fein gezeichneten Oberflächen samt Tiefenstruktur überzeugen, die hässlichen Bäume jedoch würden auf keiner digitalen Gartenshow was reißen. Zudem hinkt die Kantenglättung der Konsolen-Version der der PC-Fassung etwas hinterher. Entschädigt wird man dafür durch die gelungenen Animationen: Alle Figuren im Spiel agieren sehr natürlich, auch verrät die Mimik der Mitstreiter meist mehr als tausend Worte. Größter Kritikpunkt abseits kleiner technischer Schönheitsfehler bleibt gleichwohl die kurze Solo-Spielzeit von knapp sechs Stunden. Und auch wenn die Kampagne mit einem wirklich packenden Scharfschützenkapitel und rasanten Fahrzeugmissionen aufwartet, so fällt im Vergleich zu den Shootingstars des Genres vor allem eines auf: die vergleichsweise geringe Zahl an echten Höhepunkten.

Und der Mehrspieler-Modus, den die Entwickler im Jahr 2025, also zu Zeiten der Invasion, ansiedeln? Der fügt sich prima ins nicht überragende, aber doch absolut spielswerte Endergebnis ein. Auf großen Umgebungskarten ziehen hier bis zu 32 Spieler entweder auf Seiten der US-Streitkräfte oder der KVA zu Felde. Dank unterschiedlicher Luft- und Boden-Drohnen,

fünf schwerer Kriegsfahrzeuge, sechs Charakterklassen sowie eines umfangreichen Rangsystems zum Freischalten zusätzlicher Ausrüstung sollten auch Monate nach dem Start die Server noch gut gefüllt sein. Unterm Strich also ein starker, wenn auch nicht fehlerfreier Mix aus kurzer, aber heftiger Kampagne und einem komplexen, dafür auf lange Zeit motivierenden Mehrspieler-Part.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Von der Kampagne hab ich mir mehr erwartet. Dafür liefert der Mehrspieler-Komplex variationsreiche Bombast-Momente und taktisch fordernde Modi – perfekt also, um die Wartezeit auf »Battlefield 3« zu überbrücken. Ich gebe 8,2

Homefront

GRAFIK

Größtenteils fein texturiert, tolle Lichteffekte und Animationen

8

SOUND

Treibende Orchester-Klänge, erschütternde Effektkulisse, 1A-Synchro

9

STEUERUNG

Nicht ganz so vielseitig wie in den Genre-Größen, aber okay

7

Geht auf seine Weise unter die Haut wie kein anderer Shooter! Auch im Mehrspieler-Modus sehr ausprobierenswert.

8.4

von 10

Erhältlich | 10. März 2011

kurz & knapp

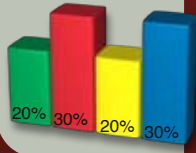
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Preis | ab 60 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Episches Rollenspiel mit entschlacktem Gameplay, aber Figuren, die sich ins Herz brennen wie feuriger Drachenatem.

das ist drin

- Blut
- Mitfiebern
- Entscheidungen bereuen
- Auf Teil Drei warten



Champion oder Kirchenmaus?

- +** Sehr menschliche und liebenswerte Figuren, lebendige Spielwelt, von Anfang bis Ende fesselnde Geschichte, Import der »Origins«-Spielstände möglich, tolle deutsche Synchronsprecher, abwechslungsreiche Nebenmissionen, verschiedene Enden und Spielverläufe, mitreißende Dialoge
- Im Vergleich zu »Origins« recht kurze Spieldauer, sehr lange Ladezeiten bei Gebietswechseln, deutlich kleinere Spielwelt mit schlauchigen Arealen, Gefährten können nicht mit Rüstungen bestückt werden, Ende sehr abrupt – Teil Drei scheint unausweichlich

DRAGON AGE 2



Seinem Namen alle Ehre machend, trifft man in »Dragon Age 2« natürlich auch auf Drachen. Hier zu sehen: ein Exemplar der besonders starken »Höheren Drachen«.

Erschüttert, hin und her gerissen, völlig fertig mit den Nerven: So geht's mir nach 30 Stunden Abenteuer in Kirkwall. Ist eine Heilung noch möglich?

Keine zwei Tage ist es her, dass ich »Dragon Age: Origins« endlich abgeschlossen habe, schon liegt die Testversion von »Dragon Age 2« auf meinem Schreibtisch. Da ich weiß, was mich erwartet, bin ich begierig, Teil Zwei der Fantasy-Saga auf einen schweren Prüfstand zu stellen. Kann »Dragon Age 2« mit dem meisterhaften »Origins« mithalten? Nur so viel vorweg: Die kommenden vier Tage, die ich mit dem Spiel verbracht habe, haben mir keine Antwort darauf gegeben. Denn ich hatte zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, einen Nachfolger vor mir zu haben, sondern ein eigenständiges Spiel. Ein Abenteuer, das sich so sehr von »Origins« unterscheidet, dass ein direkter Vergleich unangebracht wäre. Aber lies doch einfach selbst...

TAG EINS: VON ALTBESANNTEM UND ERFRISCHEND NEUEM

Die ersten fünf Stunden des Games kenne ich bereits aus der Preview-Version. Also bemühe ich mich, diesen Abschnitt möglichst schnell voranzutreiben: Zwerg Varric erzählt die Rahmenhandlung des Spiels, während ich selbst die Geschichte in der Geschichte spiele – nämlich den Aufstieg des Helden Hawke vom Flüchtling zum Champion von Kirkwall. Die Charaktererschaffung ist schnell getan, ich muss mich lediglich für eine von drei Klassen und mein Geschlecht entscheiden sowie mein Aussehen

anpassen. Kinderspiel. Ich wähle einen weiblichen Schurken mit schwarzem Haar und eisblauen Augen. Sieht cool aus! Endlich in Kirkwall angekommen, umfängt mich der ganz eigene Charme der Stadt in den Freien Marschen – fernab von Ferelden aus Teil Eins. Die Unterstadt ist schmutzig, und zwielichtige Händler schmuggeln Drogen, etwa das magische Lyrium. Die Oberstadt dagegen besticht mit ihren hohen Gebäuden aus feinem weißem Sandstein. In unmittelbarer Nähe zur alles überragenden Kirche des Erbauers liegt das Hafenviertel mit seinen Bars und Bordellen. Wer vor die Tore der Stadt tritt, den erwarten die Verwundete Küste, die Sunder-Hügel sowie etliche Höhlen und Minen. Auffällig: der sehr harte Kontrast von Hell und Dunkel, Bunt und Unbunt. Bioware scheint ein ganz eigenes Design für »Dragon Age 2« gefunden zu haben. Böse Zungen behaupten, das diene nur dazu, die angestaubte »Lycium«-Engine zu kaschieren. Fakt ist aber: Es sieht gut aus. Und das ist das Einzige, was zählt. Fürs Erste will ich mir ein paar Münzen besorgen – auf ganz ehrliche Art und Weise, mit dem Absolvieren von Aufträgen. Davon gibt es in Kirkwall genug. Hier ein verschwundener Sohn, dort eine Gruppe Wegelagerer, da ein mysteriöser Serienkiller. Alles fügt sich herrlich in den Verlauf der Geschichte ein und wird nie langweilig. Dafür sind die Quests zu durchdacht und motivieren dank ihrer erstklassigen Figuren und Dialoge.



Was mir aktuell am meisten Spaß bereitet, ist das Ausreizen meiner Antworten in den Gesprächen. Held Hawke, der nun mit einer eigenen, perfekt gewählten Stimme spricht, sammelt mit Sprüchen wie »Klasse, ein blutrünstiger, außer Kontrolle geratener Magier am Tag reicht wohl nicht?« und »Aber nein, ich mache mich nicht über euch lustig. Ich bin ein fröhlicher Mensch, ich lache ständig!« ordentlich Sympathiepunkte. Freilich sind auch ernste und aggressive Dialogantworten möglich – die interessieren mich als geborene Zynikerin aber wenig.

TAG ZWEI: WANN GEHT'S ENDLICH WEITER?

Selten habe ich ein Spiel gespielt, das mich morgens um sechs aus dem Bett holt und schon um sieben vor die Konsole bannt. »Dragon Age 2« schafft das. Ich kann es kaum erwarten, die Geschichte von Hawke weiter zu verfolgen. In meiner neuen Heldengruppe begleiten mich meine Schwester Bethany, Zwerg Varric, der mit seiner Armbrust namens Bianca ordentlich austeilt, und Kriegerin Aveline, die mit ihrem burschikosen Verhalten schon fast als Mann durchgeht. Eine bunt gemischte Truppe, die bisweilen auch gern aneinandergerät. Varric muss sich zum Beispiel flapsige Bemerkungen über die Zuneigung zu seiner Armbrust Bianca gefallen lassen. Doch die kontert er frech mit Sprüchen wie »Ihr denkt, dass ich mit meiner Armbrust rede, sei unnatürlich? Wenn ihr wüsstet, was ich noch alles mit ihr anstelle, wenn ich ungestört bin!« Keine fünf Minuten vergehen ohne ein Schmunzeln. Mittlerweile habe ich mir angewöhnt, für solche Gespräche kurz innezuhalten – unverzeihlich, wenn ich auch nur eines davon verpassen würde!

Meine nächste Mission führt mich in die

Sunder-Hügel, wo ich der Elfin Merrill bei einem Ritual helfe. Erstmals macht sich Ernüchterung breit: Die Karte am oberen rechten Bildrand zeigt kein weitläufiges Areal, sondern ein Schlauchsystem mit einigen wenigen Abzweigungen. Das stört mich als Fan von »Dragon Age: Origins«. Auch, dass sich die Kämpfe gegen die plötzlich auftauchenden Skelett-Bogenschützen, Leichname und Schatten so actionreich spielen wie in einem Third-Person-Schnetzler. Die Ähnlichkeiten zu »Mass Effect 2« sind frappierend. Nicht unbedingt ein schlechter Wandel, doch einer, der die Geschmäcker spaltet. Ich verdränge meinen Missmut mit einem Blick aufs Kampfgeschehen. Gerade lässt Bethany einen Flammenball los, der die Gegner gnadenlos in Brand steckt, während ich selbst mit einer Rauchbombe verschwinde, um dem verdutzten Gegner von hinten meine zwei Dolche in den Rücken zu rammen. Das sieht schon alles verdammt geschmeidig aus, trotzdem vermisse ich ein bisschen Taktik. Selbst größere Bossgegner wie Drachen und Dämonen lassen sich mit rhythmischem Hämmern auf die Angriffstaste und dem Einsatz der einen oder anderen Spezialfähigkeit leicht besiegen. Dass »Dragon Age 2« trotzdem noch als Rollenspiel durchgeht, wird nach dem Kampf klar: Stufenanstiege stehen bevor und verbessern Statuswerte sowie Klassentalente. Ich bin jetzt ein Schurke auf Stufe zehn – und freue mich auf Level 20, denn damit wartet ein neuer Erfolg!

TAG DREI: MEIN HERZ WIRD SCHWER...

Rund 20 Spielstunden sind vergangen und die Story neigt sich dem Ende entgegen. Aus der einst seichten Geschichte um Hawke ist ein düsterer Machtkampf entbrannt, der – ich ahne es bereits – nicht gut ausgehen kann. Mir schwant

Böses und ich denke immer häufiger darüber nach, ob meine bisher getroffenen Entscheidungen die richtigen waren. Meine Anzahl an Gefährten ist gewachsen: Piratenbraut Isabela hat sich auf der Suche nach einem Artefakt zu mir gesellt; ich habe den Elfen-Flüchtling Fenris bei mir aufgenommen; und den abtrünnigen Magier Anders, der dank Heilzauber-Begabung jede noch so tiefe Fleischwunde verarztet.

Ich bedauere es von Stunde zu Stunde mehr, dass die Anzahl der Gefährten, die aktiv mitreisen können, auf drei beschränkt ist. Am liebsten hätte ich sie alle immer um mich, um ihre Geschichten zu hören und meine Beziehung zu ihnen auszubauen. Ich lege alles daran, mich mit jedem gut zu stellen, will um des Erbauers

✱ Romantische Stunden

SCHÄFERSTÜNDCHEN UND IHRE WIRKUNGEN

Wer so viel Zeit in Gesprächen mit seinen Gefährten verbringt wie ich, wird irgendwann die nächste Stufe betreten wollen: eine handfeste Liebschaft. Ganz gleich ob Männlein oder Weiblein, wer sich mit seinen Gefährten gut stellt und hie und da ein bisschen flirrt, beginnt bald eine herzerweichende Romanze. Besonders klasse: Alle anderen Teammitglieder reagieren auf diese Veränderung, raten dir zum Beispiel von deiner Liaison ab oder beglückwünschen dich. Die kuriossten Unterhaltungen über dein Liebesleben ergeben sich übrigens dann, wenn du dir einen außergewöhnlichen Partner aussuchst. Zum Beispiel den manischen Elfen-Flüchtling Fenris, den abtrünnigen Magier und Grauen Wächter Anders oder die naive Elfen-Blutmagierin Merrill. Du bist eher auf das schnelle Vergnügen aus? Dann schnapp dir die wilde Piratin Isabela – die lässt sich garantiert nicht zwei Mal bitten und pfeift auf sanftmütige Vorspiele.



Und außerdem?

■ 50 Erfolge, davon fünf geheime, die mehrmaliges Durchspielen erfordern, zum Beispiel »Episch«: Spiele das Game mindestens zwei Mal durch – oder ein Mal mit importiertem »Origins«-Spielstand ■ Ein Download-Inhalt bereits erhältlich: »Der verbannte Prinz« erzählt die Geschichte des adligen Bogenschützen Sebastian Vael, der sich Hawke anschließt, um den Mord an seiner Familie zu rächen ■ Weitere Download-Inhalte sind sicher ■ Deutsche Version komplett ungeschnitten

Das Spiel in Zahlen

3 spielbare Charakterklassen: Krieger, Magier und Schurke; rund 30 Stunden Spielzeit; 2 verfeindete Parteien: Magier und Templer; Geschichte erstreckt sich über knapp 10 Jahre; maximal 3 Gefährten im Kampf; bis zu 6 Spezialfähigkeiten im Aktionsmenü; über 100 folgenschwere Entscheidungen; 1 Held, der in die Geschichte eingeht; 4 Schwierigkeitsgrade: Einfach, Normal, Schwierig, Albtraum.

Dragon Age: Origins vs. Dragon Age 2

GEGLÜCKTE DIÄT ODER ÜBERTRIEBENE ENTSCHLACKUNG?



0 Tolle und sehr detailverliebte Areale, aber leider hölzerne Figurenmimik und -animationen.

1 Die Weltkarte ist riesig und selbst zwischen den Arealen warten Überraschungsbegegnungen. So sieht Spielfreiheit aus.

2 Die Steuerung erfordert viel Einarbeitung. Dafür gibt's aber auch jede Menge Möglichkeiten, vor allem für Strategen.

2 Große Schlachten vermitteln ein Gefühl wie beim »Ringkrieg«. Einzelne Heldenfiguren bleiben eher blass, ihre Schicksale wollen nicht so richtig unter die Haut gehen.

Grafik und Design:
Wo gibt's mehr zu staunen?

Entdeckerdrang:
Wohin geh ich als Nächstes?

Steuerung und Gameplay:
Schläger oder Taktiker?

Story und Langzeitmotivation:
Helden gesucht?

Wirkt optisch wie ein Kunstwerk, mit harschen Hell-dunkel-Kontrasten und abstrakter Farbwahl. Bei den Figuren menschtelt es enorm.

Der Spielverlauf ist klar vorgegeben. Bis auf einige Abzweigungen und geheime Räume gibt's wenig zu entdecken.

Die Steuerung wurde entschlackt, beschränkt sich auf das Wesentliche und wirkt nicht überladen. Kontrollverluste gibt es nicht – viele Möglichkeiten zum strategischen Vorgehen aber auch nicht.

Selten konnte man bei jeder einzelnen Figur und ihrer Geschichte so mitfiebern. Dieses Spiel lässt einen leiden, lachen, die Zähne knirschen und sorgt am Ende garantiert für blutende Herzen.

Willen keinen einzigen Kameraden verlieren – und wenn es doch geschieht, lade ich den letzten Spielstand mindestens drei Mal neu, um das Schicksal doch noch abzuwenden. Wie schafft Bioware es nur, dass einem diese Polygone so nahe gehen? Die Antwort gebe ich mir selbst: Sie agieren so menschlich und glaubwürdig, so natürlich und anziehend, dass man sie einfach mögen muss. Wenn ich ihnen pampig antworte, bekomme ich ein schlechtes Gewissen. Wenn ich sie verletze, denke ich noch stundenlang darüber nach. Ich glaube, ich sollte mir eine Pause gönnen. Oder besser einen Arzt aufsuchen. Ich fürchte, ich bin infiziert...

TAG 4: EIN ENDE MIT SCHRECKEN?

Es ist vollbracht, das Abenteuer um Hawke und die Stadt Kirkwall beendet. Ohne zu viel zu verraten, muss ich doch eines loswerden: Ich bin enttäuscht! Wo »Origins« mit Furore sein befriedigendes Ende fand, wirkt es bei Teil Zwei so, als sei Bioware kurz vor knapp das Budget respektive die Motivation ausgegangen. Vielleicht liegt's auch daran, dass ich offene Enden hasse wie die Pest. Was ist das für eine miese Quälerei, den Spieler die ganze Geschichte über in seinen Bann zu ziehen und ihn am Ende so abzuwatschen? Das Ganze kann meiner Meinung nach nur auf eines hinauslaufen: »Dragon Age 3«. Nicht, dass ich mich nicht auf einen dritten Teil freuen würde. Wenn Bioware dann das Gleiche gelingt wie mit diesem Ableger, baue ich den Kanadiern höchstpersönlich ein Denkmal. Ich kann nur hoffen, dass die Jungs im Laufe der Wochen und Monate noch einen Download-Inhalt nachschieben, der mich ein bisschen über das offene Ende hinwegtröstet. Der mich zumindest irgendwie einen Abschluss finden lässt, ohne mich komplett aus dem Geschehen zu reißen und in Ungewissheit stehen zu lassen. Ich will verdammt noch mal wissen, was passiert! So. Und jetzt suche ich mir einen guten Psychiater, der mir hilft, diese Sucht wieder loszuwerden. Ist ja schlimmer als Lyrium...

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Der fade Beigeschmack einer überarbeiteten Neuauflage will nicht recht verpuffen. Wer »Origins« nicht kennt, sollte deshalb gleich mit Teil Zwei einsteigen. Ohne den Vergleichswert ist dieses Abenteuer aber fast perfekt. Ich gebe 9.0

Dragon Age 2

GRAFIK

Tolle Verbesserungen zu »Origins« – besonders bei den Figuren

8

SOUND

Ausgezeichnete deutsche Tonspur und orchestrale Klänge – top!

9

STEUERUNG

Gewaltig entschlackt und besser ans Pad angepasst, nur selten unpräzise

8

Vergiss den Märchenonkel von nebenan. Bioware kann das besser – und beweist es dir gerne!

8.9 von 10

KAUFEN ODER NICHT KAUFEN? DAS IST HIER DIE FRAGE...

Auch mit Teil Zwei legt Bioware den Spielern ein Abenteuer vor, das jeder gespielt haben sollte, der sich halbwegs mit dem Genre anfreunden kann. Aber im Vergleich zu »Origins« hat sich auch einiges getan, was Fans des ersten Teils sauer aufstoßen könnte. Wer ein komplexes Taktik-Rollenspiel mit Stufen- und Klassensystemen sucht, durch die man sich richtig durchbeißen muss, der wird mit »Dragon Age 2« nicht glücklich. Maximal zwei Minuten, länger braucht man für einen Stufenanstieg und die Verteilung von Fähigkeitspunkten nicht. Überhaupt erinnert alles an Biowares Schritt von »Mass Effect« zu »Mass Effect 2« – deutlich mehr Action, mehr Dramatik, mehr Einsteigerfreundlichkeit. Entweder man hasst es – oder man liebt es. Im Vergleich zu »Origins« liegen die Stärken von »Dragon Age 2« ganz klar in der Erzählstruktur und dem Aufbau von Spannung und Gefühl. Eine blutige Märchenstunde mit Charakteren so einprägsam, dass sie einem noch Tage nach Spielende nicht aus dem Kopf gehen wollen. Ich für meinen Teil bin infiziert von diesem Virus aus Fantasy und Heldensaga – und warte sehnsüchtig auf Teil Drei!

Erhältlich | 11. März 2011



Star oder Sternchen?

- +** Witziges und neuartiges Spielprinzip, 80 von Haus aus verfügbare Filmszenen, eigene Filme dürfen per Xbox Live online gestellt und die anderer Hobby-Schauspieler begutachtet werden
- Teils hakelige Kinect-Steuerung, oft erneutes Kalibrieren erforderlich, unvoreilhaftige Menüsteuerung, nicht alle Szenen zu zweit spielbar



YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

Auf nach Hollywood!

kurz&knapp

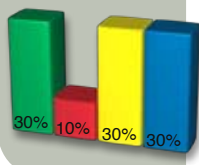
Hersteller | Namco Bandai
Entwickler | Blitz Games
Preis | ab 50 Euro
Genre | Partyspiel
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Innovatives Partyspiel, das nicht überfordert und doch begeistert.

das ist drin

- Schauspielern
- Kinect kalibrieren
- Lachen
- Improvisieren



Über den roten Teppich stolzieren, Autogramme geben und sich dabei wie einer der ganz großen Stars Hollywoods fühlen – dieser Traum vieler 13-jähriger »Bravo«-Leser/innen geht mit der Filmsimulation »Yoostar 2: In The Movies« nicht in Erfüllung. Stattdessen beschränkt sich dieses Partyspiel auf das möglichst exakte Nachspielen von bekannten Szenen aus allseits beliebten Hollywood-Blockbustern. Per Kinect wird der Spieler dabei direkt in die ausgewählte Filmszene projiziert. Dort nimmt er dann die Rolle von Mafiabossen, Actionhelden und anderen Idolen ein. Leider ist regelmäßiges Nachjustieren der Kinect-Kamera dabei Pflicht, variieren die einzunehmenden Posen von Szene zu Szene doch relativ stark. Zudem lässt einem die Spielererkennung kaum Zeit, die perfekte Haltung einzunehmen. Wackelige und ungenaue Bilder in der laufenden Filmszene sind die Folge. Schade.

SPASS TROTZ MACKEN

Trotzdem: Hast du dich erst mal an die teils umständliche Handhabung gewöhnt, avanciert »Yoostar 2« zum echten Partyknaller. Dabei bleibt es dem Spieler selbst überlassen, ob er ein schnelles Spiel beginnt, nach Lust und Laune seine Lieblingsfilme nachspielt oder direkt im Herausforderungs-Modus durchstartet. Hier bilden elf bekannte Hollywood-Lokalitäten, darunter der legendäre Sunset Boulevard, das Spielmenü. Nun noch

eine Herausforderung wählen und los geht's. Eine Aufgabe wäre zum Beispiel das möglichst akkurate Nachplappern des Satzes »Houston, wir haben ein Problem« aus dem Weltraum-Drama »Apollo 13«. Je nach Lippenynchronität, Betonung und Deutlichkeit der gesprochenen Worte gibt's dann Punkte aufs Konto, welche neue Herausforderungen und Erfolge freischalten. Die sind übrigens allesamt relativ leicht verdient und fordern kaum schauspielerische Glanzleistungen. Einsatz verpasst? Kein Problem, das Spiel gibt dir nach jeder abgeschlossenen Szene Ratschläge, wie du es beim nächsten Mal besser machen kannst. Wer hingegen besonders stolz auf eine bestimmte Szene ist, kann diese direkt per Xbox Live ins Yoostar-Online-Portal verfrachten und dank Twitter- und Facebook-Einbindung die ganze Welt auf sein kleines Meisterwerk aufmerksam machen. Wer's eher unkonventionell mag, besitzt ferner die Möglichkeit, seine Lieblingsfilme durch den Kakao zu ziehen. In James Camerons »Terminator« den sonst so knallharten Arnie zum totalen Weichei mutieren lassen, indem man ihm statt der klassischen Textzeile »Ich komme wieder« einfach ein »Ich hab' meinen Turnbeutel vergessen« in den Mund legt: ein Heidenspaß.

ZU ZWEIT AM SET

Sein wahres Potenzial entfaltet »Yoostar 2« vor allem dann, wenn ein zweiter Mochtegetern-Star mitspielt. Die An-

fangsszene von »Der Pate« zusammen mit dem besten Kumpel nachspielen: Das hat was und vermittelt einem das Gefühl, selbst so cool wie Marlon Brando zu sein – wenn auch nur für ein paar Sekunden. Blöd nur, dass sich nicht alle der 80 verfügbaren Szenen im Doppelpack spielen lassen. Punktabzug. Unterm Strich also eine ordentliche, wenn auch nicht ganz fehlerfreie Filmsimulation, die vor allem auf Partys das Eis bricht.

Stefan Mayr

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Das ist ein Partygame nach meinem Geschmack! Als Laienschauspieler Szenen aus meinen Lieblingsfilmen wie »Shaun of the Dead« und »Kick Ass« nachspielen: Das fetzt! Nur die Kinect-Umsetzung könnte besser funktionieren. Ich gebe 7,8

Yoostar 2: In The Movies

GRAFIK

Ab und an wackelige Bilder, ansonsten scharf wie in den Hollywood-Vorbildern

SOUND

Spannende Dialoge, die eigene Stimme wird gut ins Spiel übertragen

STEUERUNG

Teilweise recht hakelige Kinect-Steuerung, sonst okay

Partytugliche, schön präsentierte Filmsimulation, die jedoch an Steuerungsmängeln krankt.

7
8
6

7.0 von 10

SHIFT 2 UNLEASHED

Die neueste Auskopplung aus der »Need for Speed«-Reihe will neue Maßstäbe im Simulations-Wettbewerb setzen und zeigt der Konkurrenz mit frischen Ideen ganz frech den Stinkefinger.

kurz&knapp

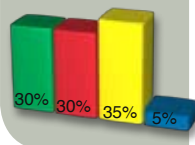
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Slightly Mad Studios
Preis | ab 60 Euro
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Racing-Sim mit riesigem Lizenzpaket und umfassenden Tuning-Möglichkeiten.

das ist drin

- Originale
- Nachtrecken
- Kollisionsschäden
- Nitro



Aus tiefstem Herzen Rennsport-Fan zu sein ist die eine Sache – selbst einen der Superboliden zu beherrschen eine ganz andere. Die neueste Rennsimulation aus dem Hause Slightly Mad Studios will nun mit viel Mut zur Innovation die virtuelle Rennfahrerfahrung intensivieren, den Kampf um die Pole noch spürbarer machen. Im Karriere-Modus, dem Dreh- und Angelpunkt von »Shift 2 Unleashed«, fängst du bei null an. Im einleitenden Realfilm-Introvideo stellt sich der Formula-D-Champion Vaughn Gittin Jr. als dein neuer Lehrmeister vor. Seinem Erfahrungsschatz entspringen allerhand nützliche Tipps zum Bestehen im Rennzirkus. Etwa, dass es mindestens so wichtig ist, dem Rivalen auf der Strecke mit Respekt zu begegnen, wie ihn im richtigen Moment zu attackieren.

Die ersten beiden Rennen dienen dann auch gleich zum Ausloten der eigenen Fahrkünste. In jeweils zwei Runden entscheidet sich, wie viele Fahrhilfen bei dem von dir vorgelegten Fahrstil aktiviert werden müssen und welcher der drei Schwierigkeitsgrade somit am besten zu dir passt. All das lässt sich freilich auch jederzeit in den Optionen nachträglich anpassen, dient hier aber primär dazu, den Anspruch der Kampagnen-Veranstaltungen an das Fahrkönnen des Spielers anzupassen.

Wie nicht anders von einer waschechten Simulation zu erwarten, geht's im direkten Anschluss innerhalb der Frischlingsklasse Modern D zunächst in relativ PS-schwachen Rennschüsseln an den Start: Ford Escort RS, VW Scirocco, Renault Sport Mégane – so was eben. Hat man der Konkurrenz in den Anfängerklassen jedoch erst mal den Auspuff gezeigt, steht der Wahl leistungsstarker Sportwagen nichts mehr im Weg. Über 140 lizenzierte Karossen aller namhaften Hersteller umfasst die Liste des virtuellen Autosalons, darunter auch zahlreiche Exoten und einige echte Klassiker.

SCHLUSS MIT PONYHOF

Um den einzelnen Rennen möglichst viel Nervenkitzel einzupumpfen, wartet »Shift 2 Unleashed« mit diversen Gameplay-Besonderheiten auf. Nachtfahrten zum Beispiel sind ein wesentlicher Aspekt des Spielgeschehens und machen rund 40 Prozent aller Rennveranstaltungen der Karriere aus. Und tatsächlich: Die extrem eingeschränkte Sicht, die oft völlige Dunkelheit abseits der Streckenbegrenzung sowie das gelungene und gleichsam gnadenlos herausfordernde Physikmodell verleihen diesen Wettkämpfen eine unvergleichliche Dramatik. Denn die Siegchancen können jederzeit kippen. Nur ein kleiner Patzer reicht aus, schon stellt sich dein Bolide quer und rasselt fauchend ins nächste Kiesbett. Oder eine Stoßstange verkeilt sich im Fahrzeug des Rivalen und beide hebeln sich nach einer nervenaufreibenden Pirouette von der Strecke. Das mag im ersten Moment wenig motivierend klingen, dank der zahlreichen, optional zuschaltbaren Fahrhilfen ist ein Platz auf dem Podium aber nie ein Ding der Unmöglichkeit. Besonders hilfreich: die Ideallinie. Sie verfärbt sich je nach Geschwindigkeit von Grün nach Rot und zeigt so genau an, wann das passende Tempo für die bevorstehende Spitzkehre, Haarnadelkurve und so weiter erreicht ist. Wer sich zudem an die Tipps hält, die Gittin Jr., Patrick Soderlund, Jamie Cambell-Walter und weitere Racing-Promis während der Rennen zum Streckenverlauf durchfunken, nimmt schon bald jede Kurve perfekt.

Ein weiteres Resultat des Bestrebens der Entwickler nach mehr Authentizität ist die Helmkamera. Diese zusätzliche Perspektive verpasst der Optik eine ganz neue Eigendynamik: Wenn beispielsweise in Kurven starke G-Kräfte auf den Piloten wirken, lehnt er sich nun mit seinem Kopf in die entgegengesetzte Richtung, um den Blick zum Scheitelpunkt der Kurve

Erhältlich | 31. März 2011



Das Spiel in Zahlen

Teil 13 der »Need for Speed«-Reihe, im Einzelspieler-Modus maximal 15 Gegner auf der Piste, 6 Veranstaltungstypen: normales Rennen, Zeitfahren, Drift, Fahrer-Duell, Runden-Eliminator, Zeit-Eliminator; 34 Veranstaltungsorte, über 70 Strecken, mehr als 140 Boliden, 9 Fahrerklassen, 3 Schwierigkeitsgrade, 5 Handling-Modi: Einsteiger, Normal, Erfahren, Pro, Elite; 9 Rennklassen; 3 Tageszeiten: Tag, Nacht, Abenddämmerung; 5 Ansichten: Außen, Stoßstange, Motorhaube, Cockpit, Helmkamera; Fahrzeug-upgrades in 10 Hauptkategorien: Motor, Antriebsstrang, Aufladung, Fahrwerk, Bremsen, Reifen, Karosserie, Nitro, Werksumbau, Drag.

Der McLaren F1 macht auch in »Shift 2 Unleashed« eine erstklassige Figur.



Die Nachtfahrten auf engen Strecken erfordern Nerven aus Stahl.



Rekordzeit oder Anfängerpanne?

- ➕ Umfangreiches Lizenzpaket, Schwierigkeitsgrad stellt sich nach mehreren Testfahrten auf das Können des Spielers ein, keine Ladezeiten bei Renn-Neustart
- ➖ Viele Ladezeiten zwischen 10 und 35 Sekunden – auch in den Menüs, Nutzer mit Online-Anbindung verdienen mehr Erfahrungspunkte als Offline-Piloten, kein Splitscreen-Modus



Und außerdem?

■ Online-Rennen für bis zu 12 Teilnehmer via Autolog-Server ■ Benötigt den EA-Online-Pass, um die Online-Funktionen freizuschalten; der liegt jedem Neukauf-Spiel bei ■ Erstaufgabe nur in der Limited Edition erhältlich; sie enthält neben dem EA-Online-Pass Zugang zu den drei Wagen Nissan Silvia spec.R Aero (S15), Alfa Romeo Giulietta QV und Lamborghini Murciélago LP640, hinzu kommen 40 zusätzliche Karriere-Veranstaltungen sowie die beiden neuen Rennklassen »Alt gegen Neu« und »Hersteller-Showdowns« ■ 40 teils sehr hart verdiente Erfolge, etwa fürs Gewinnen eines Online-Events ausschließlich aus Helmkamera-Ansicht ■ Download-Erweiterungen sind wahrscheinlich, aber noch nicht angekündigt



nicht zu verlieren. Kommt's zum Crash, wird man in dieser Ansicht heftigst durchgeschüttelt. Dem simulationsbedingten, recht schnellen Ausbrechen des Fahrzeugs schon bei kleinen Fahrfehlern ist es allerdings geschuldet, dass hauptsächlich eingefleischte Profis und Simulationsfans ihren Nutzen aus der Helmkamera ziehen werden. Denn sie sieht zwar schick aus, schränkt die Übersicht aber extrem ein, was neben zusätzlichen Adrenalinschüben leider auch dazu führt, dass man den eigenen Traktionsverlust meist gar nicht erst bemerkt – das gilt insbesondere beim Driften.

SEITWÄRTSSCHUB

Apropos Driften: Der Kunst, elegant um Kurven zu schlittern, kommt in der Karriere zwar nicht allzu große Bedeutung zu, schmackhaft gemacht wird sie einem aber dennoch. Gitten Jr. zum Beispiel freut sich wie ein Schulmädchen, wenn er dir beim Erreichen der Fahrerstufe Fünf seinen Nissan 240SX vermachte und dir direkt im Anschluss Lehrstunden in Sachen Seitwärtsfahren erteilen darf. Und die sind auch bitter nötig, denn die Driftsteuerung fällt extrem sensibel aus. Zwar spielen sich die Schlittermanöver nicht so übertrieben penibel wie in »Need for Speed: Pro Street«, aber dennoch derart Fingerspitzengefühl fordernd, dass dies auf Genreeinsteiger eine fast schon abschreckende Wirkung zeigen könnte. Umso fairer der Schachzug,

dass man die 24 Drift-Veranstaltungen im London Millenium Drift oder dem Miami Park Drift auf Wunsch einfach überspringen kann – ohne den Fortschritt im Karriere-Modus zu gefährden.

Generell sollte jedem, der sich »Shift 2 Unleashed« nach Hause holt, klar sein, dass es sich hier um eine knallharte Simulation handelt. Wie eingangs schon erwähnt, enden kleine Fahrfehler und Unfälle schnell in katastrophalen Rennergebnissen – wie im realen Rennzirkus eben auch. Oft sind es genau diese Momente, in denen du denkst, du schwebst über dem Asphalt – eine perfekte Runde nach der anderen. Und dann, in Runde fünf: Eine Kurve etwas zu schnell angefahren, einen Tick zu hart eingelenkt und schon fliegt deine Karosse mit einem kunstvollen Pirouettenflug gen Zuschauertribüne. Eine Rückspul-Funktion wie beispielsweise bei »Race Driver: Grid« oder »Dirt 2« ist nicht vorhanden. Das Fahrerfeld nach einem solchen Abflug noch aufzuholen – in der Regel ein mehr als steiniger Weg. Dem dadurch recht schnell aufkommenden Frustgefühl wirkt allerdings die Tatsache entgegen, dass bei einem Neustart des Rennens keine zusätzlichen Ladezeiten anfallen. Super, denn so hält das Spiel vor allem eines aufrecht: den ständigen Nervenkitzel. Die bittere Angst, doch wieder zu versagen und an genau der gleichen Stelle einen Fahrfehler zu begehen, mischt sich mit der Motivation, diesmal doch

✱ Autolog und Co.

ONLINE-BURNOUT

Wie schon in »Need for Speed Hot Pursuit« sind auch in »Shift 2 Unleashed« die Autolog-Server ein zentraler Bestandteil der Online-Erfahrung. Das Ganze funktioniert wie ein auf das Spiel begrenztes soziales Netzwerk innerhalb deiner Freundesliste. Autolog speichert neben den Statistiken alle neuen Bestzeiten und weitere Rekorde deiner Xbox-Live-Freunde. So lassen sich die Leistungen stetig vergleichen. Auch das Erstellen eigener Herausforderungen ist möglich. Einfach die neue Bestzeit freigeben, schon kontaktiert Autolog die zuvor gewählte Zielperson und fordert sie damit auf, den neuen Rekord zu brechen. Haben also genügend Freunde in deiner Liste das Spiel, kannst du dich schon mal auf einige harte Wettkämpfe einstellen. Aber diese Art der Herausforderung hat auch indirekten Nutzen. Etwa dann, wenn man innerhalb der Einzelspieler-Kampagne bei einem Event eine neue Bestzeit aufstellt und sie zugleich einen neuen Rekord in der gesamten Autolog-Bestenliste darstellt – dann nämlich gibt's einen ordentlichen Batzen zusätzlicher Erfahrungspunkte. Zudem ermöglichen die Autologserver auch das Veröffentlichen von Screenshots und 30-Sekunden-Videos. Insgesamt erfüllt diese Server-Architektur also durchaus ihren Zweck, auch wenn der ständige Datenabgleich zwischen Spiel und Server oft Wartesekunden mit sich bringt.



* Autoschau

VON ALT BIS NEU

Selbst wenn bei »Shift 2 Unleashed« nicht wie bei manch anderem Racing-Game über 1.000 Fahrzeuge in der Garage stehen, so ist dessen Fuhrpark doch sehr ansehnlich: Über 140 Boliden von 40 Herstellern werden innerhalb der Karriere nach und nach freigeschaltet. Darunter selbstredend alle namhaften Modelle der begehrten Marken Königsegg, McLaren und Lamborghini, aber auch echte Oldies wie der Caterham Superlight R500 oder der Dodge Challenger RT. Sie alle lassen sich zudem weitreichend tunen und optisch aufpimpen.



* Tipps und Tricks

PURER REALISMUS

1 Zur wichtigsten Fahrhilfe gehört die Ideallinie. Wer sie stets im Auge behält, der weiß anhand ihrer Farbe genau, welche Geschwindigkeit für welche Kurve am meisten Sinn macht. Des Weiteren ist sie eine große Hilfe, überhaupt ein Gespür für die extreme Leistungskraft der Sportwagen zu bekommen.

2 Auch wenn man in der Werkstatt Lachgas-einspritzung für jedes seiner Fahrzeuge nachrüsten darf, sollten die damit verbundenen Erwartungen nicht zu hoch ausfallen. Denn auf der Strecke ergibt das Zünden mittels B-Taste fast keinen Vorteil. In den umfangreichen Statistiken übrigens auch nicht – da fällt die durch Nitro-Einsatz gesteigerte Leistung ebenfalls nur gering aus.

3 Alle Strecken lassen sich zu den drei Tageszeiten Tag, Abenddämmerung und Nacht in Angriff nehmen, wobei ein langgezogener Drift Richtung Sonnenuntergang mit zum Spektakulärsten zählt, was »Shift 2« optisch zu bieten hat.

3 Oft sammelt sich über einen Renndurchgang hinweg – unzähligen Partikeleffekten sei Dank – allerhand Dreck auf Windschutzscheibe und Helmvisier. Realismus pur!



endlich alles richtig zu machen – Adrenalin pur!

Aber nicht nur der Realismus hält dich bei der Stange, auch die sehenswerte Grafik fesselt dich ans virtuelle Lenkrad. Alles innerhalb der Streckenbegrenzung wird gezeichnet vom harten Wettkampf des Teilnehmerfelds: Reifen hinterlassen ihre Signatur auf der Strecke sowie im grasigen Abseits, und auch das Schadensmodell der Boliden sieht täuschend echt aus – Karosserieteile zerkratzen, fliegen durch die Gegend, purzeln über die Fahrbahn und bleiben im schlimmsten Fall sogar auf dieser liegen. Das ist eindrucksvoll und verdammt gefährlich für denjenigen, der nicht rechtzeitig ausweicht. Beachtlich: An seine Grenzen stößt das Physikmodell erst, wenn's ein Fahrzeug mit voller Wucht und mehreren Drehungen zerlegt, was dann sehr ruckartige Bewegungsabläufe zur Folge hat.

KAMPF DER ELITE

Was »Shift 2 Unleashed« im Vergleich zu anderen Racing-Sims aber eindeutig fehlt, ist ein dynamisches Wettermodell. Zwar gibt's die unterschiedlichsten Wolkengebilde, die immer wieder für ganz individuelle und wundervolle Lichtverhältnisse sorgen, Regen oder andere Schlechtwetter-Arten bleiben allerdings aus. Das beschränkt das Rennerlebnis auf trockene Strecken. Schade drum, denn die geniale Physiks simulation vermengt mit plötzlich einsetzenden Wolken-

brüchen hätte zweifelsohne für eine weitere Steigerung des Wow-fühlt-sich-das-echt-an-Effekts gesorgt. Weiteres, jedoch nur kleines Manko: Das Umschalten zwischen den einzelnen Autos in den Menüs entpuppt sich als echter Zeitfresser und dauert in der Regel einige Sekunden. Bei Ungeduldigen eine echte Spaßbremse!

Und trotz dieser Kritikpunkte werden Rennsport-Fans ihre helle Freude mit »Shift 2 Unleashed« haben. Denn die Grafik liefert stets flüssige Bilder, die gesamte Präsentation wirkt hochkarätig und der Umfang überzeugt. Das Lizenzpaket lässt keine Wünsche offen, wie auch die gewaltige Anzahl detailgetreu nachgebildeter Originalstrecken – alleine vom Nürburgring finden sich sechs Streckenvarianten in der Sammlung. Treibende Beats aus etlichen Genres sorgen zudem für die passende Stimmung, und die extrem authentische Soundkulisse beamt dich zu jeder Zeit direkt ins Cockpit. Zusammen mit den gelungenen Online-Optionen und den tiefgreifenden Tuning-Möglichkeiten – die mit den passenden Upgrades auch zusätzliche Einstellungs-möglichkeiten der einzelnen Komponenten freischalten – bleibt in der Summe eine Simulation, die »Forza 3« zwar nicht in die Tasche steckt, aber doch so viel Biss und Innovation mitbringt, um in der Liga der Topspiele des Genres mitzumischen.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich muss gestehen, ich bin überrascht, wie sehr »Shift 2 Unleashed« einen kickt. Die Rennen sorgen für schwitzige Hände, pumpen einem Adrenalin ins Blut und treiben an. Aber vor allem die PS-starken Muscle Cars machen mich an. Ich gebe 8.3

Shift 2 Unleashed

GRAFIK

Erstklassige Fahrzeugmodelle, Lichteffekte und Streckendetails

8

SOUND

Treibende Beats und röhrende Fahrzeugsounds

8

STEUERUNG

Lässt sich hervorragend an den eigenen Fahrstil anpassen

9

Liefert tiefgreifende Rennsport-Eindrücke, lässt dabei sehr viele Freiheiten und überzeugt auch online. Pflichtfahrt für Simulationsliebhaber!

8.6 von 10

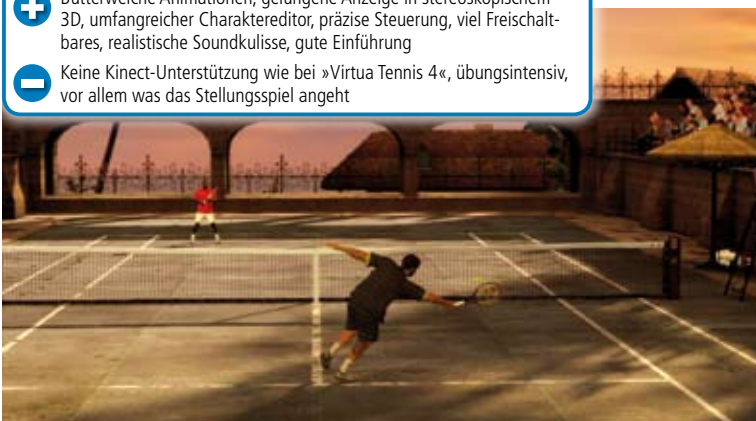


Erhältlich | 18. März 2011



Platzhirsch oder Balljunge?

- +** Butterweiche Animationen, gelungene Anzeige in stereoskopischem 3D, umfangreicher Charaktereditor, präzise Steuerung, viel Freischaltbares, realistische Soundkulisse, gute Einführung
- Keine Kinect-Unterstützung wie bei »Virtua Tennis 4«, übungsintensiv, vor allem was das Stellungsspiel angeht



kurz&knapp

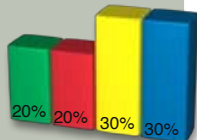
Hersteller |
2k Games
Entwickler |
2k Czech
Preis | ab 55 Euro
Genre | Tennis-
simulation
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Tennissimulation mit Rollenspiel-Anleihen und massig Langzeit-motivation.

das ist drin

- Returns
- Asse
- Volleys
- Zweikampf-Action



TOP SPIN 4 Werde zur Tennis-Legende!

Australian Open, Finale in Melbourne. Die Masse ist angespannt, hält bei jedem Ballwechsel den Atem an. Dann der Tie-Break. Du hast Aufschlag, holst aus und zimmerst das Ding genau auf die T-Linie. Rafael Nadal hechtet mit verzerrtem Gesicht hinterher, verfehlt die Filzkugel aber um Millimeter. Mit einem Mal entlädt sich die Anspannung wie ein Donnerschlag, die Zuschauer toben. Spiel, Satz und Sieg. Endlich, Rang eins der Weltrangliste!

Du ahnst es schon: Auch Teil Vier der beliebten Tennissimulation von 2K Sports spielt sich absolut mitreißend. Doch kann die bis dato als sehr komplex geltende Serie diesmal auch Grünschnäbel begeistern? Definitiv, denn die Macher haben den Fokus ganz klar auf Zugänglichkeit gelegt, ohne jedoch die Spieltiefe zu vernachlässigen.

JEDER HAT DAS ZEUG ZUM PROFI

Sichergestellt wird der geschmeidigere, wenngleich noch immer recht zeitaufwendige Einstieg durch die nun wesentlich ausführlichere »Top Spin«-Akademie. Hier lernt man neben den Grundmanövern auch das alles entscheidende Timing, außerdem den Unterschied zwischen normalen, platzierten und harten Schlägen. Auch hilfreich: Um die korrekte Positionierung des eigenen Spielers auf dem Court zu erleichtern, werden zudem bei jedem Schlag die investierte Kraft sowie erstmals auch der Zielort angezeigt, wo der Ball

auftreffen wird. Da der Schwierigkeitsgrad überdies in fünf Stufen – plus freischaltbarem Experten-Modus – angepasst werden darf, fühlen sich Einsteiger nicht über- und Profis nicht unterfordert. Gut so!

Insgesamt drei Spielmodi stehen zur Wahl: Schaukampf, Karriere und Tenniskönig – der Party-Modus für zwischendurch. Bei Schaukampf und Tenniskönig sowie in Online-Matches sind 25 Superstars spielbar, darunter Roger Federer, Serena Williams sowie allseits bekannte Tennislegenden wie Andre Agassi und Boris Becker. Das Arthur Ashe Stadion, Philippe Chatrier und andere weltbekannte Tennistempel bilden die prima modellierte Kulisse dafür.

DER WEG ZUM PLATZHIRSCH

Das Herzstück des Spiels ist jedoch der rundum erneuerte Karriere-Modus. Zunächst im entschlackten Charaktereditor Namen, Aussehen und Lizenz-Garderobe festlegen, dann geht's mit dem selbst erstellten Filzballkünstler auf in den Kampf um die Weltspitze. Ziel ist der Gewinn der vier großen Grand-Slam-Turniere und das Erreichen des Legenden-Status, was zusammen etwa zwölf Stunden dauert. Zur Legende wird man durchs Akkumulieren von Erfahrungspunkten, die nach jeder Partie, jedem Training und jedem Turniersieg, egal ob on- oder offline, vergeben werden. Ein echtes Motivations-Ass! Genau wie das damit einhergehende Freischalten neuer Sponsoren und Trainer.

Sie beeinflussen die Verfügbarkeit der knapp 40 Spieler-Fähigkeiten, darunter besonders effektive Volleys, Aufschläge und dergleichen. Toll auch, dass die Ranglisten im Online-Modus nach einer Woche wieder zurückgesetzt werden. So hat jeder die Chance, die Liga aufzumischen. Tennisbegeisterte, die eine gewisse Einarbeitungsphase nicht scheuen, werden hier garantiert glücklich.

Michael Moser

Zweite Meinung

Stefan Mayr: Die Grafik haut mich persönlich nicht gerade um, und der Schwierigkeitsgrad ist ein ziemliches Brett. Ist der Einstieg aber erst geschafft, entfaltet »Top Spin 4« sein wahres Potenzial. So macht auch mir Tennis Spaß! Ich gebe 8,2

Top Spin 4

GRAFIK
Schicke Spielermodelle, tolles Publikum, aber mit Raum für Verbesserungen

7

SOUND
Gute Effekte und Musik, Publikum-Geräusche top

8

STEUERUNG
Präzise, eingängig, aber nicht frei konfigurierbar

8

Viel zugänglicher als der dritte Teil; überzeugt offline wie online mit durchdachtem, ganzheitlichem Konzept.

8.5 von 10

Erhältlich | 18. März 2011



Überholmanöver oder Leitplanken-Crash?

- Volle MotoGP-Lizenz, mitreißendes Geschwindigkeitsgefühl, konstante 60 Bilder pro Sekunde, spaßiger Koop-Modus, stabiler Online-Modus für bis zu 20 Spieler, sehr direkte Steuerung, trotz kurzer Ladepausen keine Zwangsinstallation notwendig
- Matschige Fahrer-Textures, Kulissen etwas steril, KI-Gegner höherer Level fast schon zu aggressiv

Das Spiel in Zahlen

1 Jahr in Arbeit, 18 Strecken: Losail, Jerez, Motegi, Estoril, Le Mans, Catalunya, Silverstone, Assen, Mugello, Sachsenring, Laguna Seca, Brno, Indianapolis, Misano, Motorland, Philipp Island, Sepang, Valencia; drei Klassen: 125 Kubik, Moto2, MotoGP mit 800 Kubik; insgesamt 84 Fahrer der Saison 2010, 86 Fahrer in 2011, 5 Spielmodi, maximal 20 Spieler pro Online-Rennen, 2 Spieler im Koop-Modus.

kurz&knapp

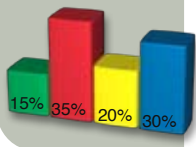
Hersteller | Capcom
Entwickler | Monumental Games
Preis | ab 50 Euro
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 20
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Geschwindigkeitskick mit voller MotoGP-Lizenz.

das ist drin

- Kickstart
- Kurvenlage
- Teambau
- Durchrasen



MOTOGP 10/11

Endlich, Forza hat einen zweirädrigen Bruder!

Mit über 250 Stundenkilometern zischst du an der Tribüne vorbei. Nur noch eine Kurve und du bist Weltmeister. Stoner, Lorenzo und die 14 anderen Profi-Fahrer der MotoGP-Königsklasse kleben wie Schmeißfliegen am Heck deines Bikes. Jetzt bloß nicht nervös werden. Tempo drosseln, Knie senken, Biegung fühlen – nur noch die letzten 500 Meter geradeaus ins Ziel. Doch dein Hinterrad nutzt deinen Windschatten aus, kitzelt zehn Sachen mehr aus seiner Maschine, zieht an dir vorbei. Wieder nur Zweiter. Verdammt!

Ja, beim MotoGP ist jede Runde Nervenkitzel pur. Entsprechend erfreulich, dass Hersteller Capcom auch pünktlich zum diesjährigen Saisonstart der Motorrad-Königsklasse seine virtuellen Sattelakrobaten an den Start rollt. Volle Lizenz von Veranstalter Dorna, umfangreiche Einzelspieler-Modi, das kennt man schon aus dem Vorgängerspiel. Überarbeitete Physik, lokaler Koop-Modus und allerhand neue Extras machen hieraus aber mehr als nur einen Zahlenwechsel im Titel. Das hier ist Pflichtprogramm für Zweirad-Fans und lohnenswertes Kontrastprogramm zu »Forza Motorsport 3« – wenn man auf Simulationen steht. Und auf Tempo...

Innerhalb von zwei Sekunden beschleunigst du deine Maschine mit der RT-Schultertaste auf über 100 Stundenkilometer. Drei Sekunden später auf mehr als 200. Mit der A-Taste schmiegt sich dein Fahrer an sein Motorrad. Der Luftwiderstand verrin-

gert sich, die Tachonadel springt noch ein Stück weiter – der Bildrand verschwimmt mit dir im Geschwindigkeitsrausch. Beeindruckend, wie Entwickler Monumental das Tempogefühl auf den Bildschirm bringt. Die konstanten 60 Bilder pro Sekunde leisten ihre Arbeit, lassen Motorräder und Kulissen herrlich flüssig über den Bildschirm rasen. Sofort spürt man die überholte Physik. Die Feuerstühle sind deutlich präziser in der Handhabung als noch im Vorjahr. Bis zu 27 Fahrer jagen im Einzelspieler-Modus gleichzeitig über die Piste vom Sachsenring, Ricardo Tormo und die anderen 16 über den ganzen Globus verteilten Strecken. Sowohl Biker und ihre Maschinen als auch Etappen sind bis ins kleinste Detail dem Original nachempfunden. Outfits, Logos, Tribünen – hier stimmt einfach alles. Jede Kurve sitzt an ihrem Platz, jede Streckenlänge entspricht ihrem Vorbild. Klasse!

Das alles ebnet den Weg für die fünf abwechslungsreichen Spielmodi. Angefangen beim klassischen Weltmeisterschafts-Modus: In die Haut von Lorenzo oder Rossi schlüpfen und auf der 800 Kubik starken Yamaha, Ducati oder einer anderen Prototyp-Maschine Pokale einfahren, das fetzt ab der ersten Sekunde. Bevor Nachwuchs-Piloten allerdings diese PS-Bestien beherrschen, braucht's viele Stunden Übung. Gerade Einsteiger werden daher die langsameren Klassen der 125 und 250 Kubik alias Moto2 mit offenen Armen empfangen. Ebenso hilfreich: die acht zuschaltbaren Fahrhilfen, angefangen bei



Eine der schwierigsten Spielvarianten: der Herausforderungs-Modus. Innerhalb eines knappen Zeitlimits gilt es, zu gewinnen. Windschattenfahren oder Ideallinie halten gibt Zeitboni.

Und außerdem?

■ 43 fordernde Erfolge für 1.000 Gamerpoints, darunter »Hardcore«: Beende den Herausforderungs-Modus ohne einen einzigen Continue zu verwenden; lediglich drei Erfolge sind im Online-Modus zu holen ■ Aktuelle 11er-Saison-Daten kostenlos als Patch bereits verfügbar ■ Kostenlose Demo auf Xbox Live



✖ MotoGP

WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

Die Formel 1 kennt jeder, die MotoGP dagegen fristet eher ein Nischendasein. Zu Unrecht! Denn genau genommen kann die Motorrad-Königsklasse praktisch als Pendant zum Vierrad-Event angesehen werden. Jedes Jahr rasen über 80 Fahrer in drei Klassen auf 18 global verteilten Strecken. Seit 20. März läuft bereits die diesjährige Saison. Höhepunkt ist das große Finale im spanischen Valencia auf der Rennstrecke von Ricardo Tormo. Bis vor Kurzem hat der Fernsehsender DSF die Rennen live übertragen, nun strahlt sie Sport1 in Deutschland aus. Wer den Sender nicht empfängt, kommt mit dem kostenlosen Livestream auf der Webseite von Sport1 in den Genuss.



✖ Werde Profi-Fahrer

MEIN TEAM, MEIN FAHRER, MEINE ERFOLGE

1 Herzstück von »MotoGP 10/11« ist, gleich dem Vorgängerspiel, der Karriere-Modus. Bevor du hier durchstartest, wollen allerdings zunächst Team-Name, Fahrernummer sowie das Design und die Farbe der Klamotten festgelegt werden. Nett: Wer noch einen Spielstand von »09/10« auf der Platte hat, bekommt sogar zwei exklusive Designs.

2 Was braucht ein erfolgreiches Team? Genau, Sponsoren natürlich. Damit die auch anbeißen, muss ein PR-Manager her, der potenzielle Geldgeber auf dich aufmerksam macht. Dann heißt das Motto: Je besser man fährt, desto höher steigt man im Rang auf – und kann somit bessere Angestellte einstellen. Selbstredend, dass dann auch die finanziellen Mittel besser aussehen.

3 Ebenfalls essenziell für den Erfolg: Ingenieure. Die forschen an Motor, Karosserie und Auspuff, um so die Leistung des Bikes zu erhöhen. Das erleichtert den Sieg ungemein.



der Bremssteuerung bis hin zur automatischen Gewichtsverlagerung, erleichtern den Erstkontakt erheblich. Auch die »Zweite Chance« getaufte Rückspul-Funktion – Genrefans kennen sie seit »Race Driver: Grid« – wirkt Frust entgegen.

Wer dagegen auf solche Fahrhilfen verzichtet, die höheren der vier Schwierigkeitsgrade auswählt und mehr Runden fährt, den belohnt vor allem der spaßige Bau-dir-dein-eigenes-Team-Karriere-Modus. Denn Ruf und Preisgeld hängen von genannten Faktoren ab. Welche Sponsoren dein Team finanzieren und welche Hersteller dir schnellere Bikes zur Verfügung stellen, sind ebenso relevante Variablen. Wähle ich lieber einen Sponsor, der mehr Geld für hohe Platzierungen springen lässt? Oder doch lieber einer, der sich mit einem Top-Ten-Platz zufriedengibt, dafür aber weniger zahlt? Aber auch die knackigen Herausforderungen innerhalb eines Rennens sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel: Zum Beispiel innerhalb eines Zeitlimits vier Kontrahenten überholen oder auf der Ideallinie bleiben – das treibt Schweiß in die Hände. Doch die Mühe lohnt sich: Wer Top-Ränge einfährt, kann auch bessere PR-Manager einstellen und somit zahlungskräftigere Sponsoren; außerdem begabtere Ingenieure. Letztere optimieren Leistung und Verhalten der Bikes spürbar und erleichtern so den Weg

aufs Siegertreppchen. Rennen gewinnen, Sponsoren anziehen und Preisgelder kassieren – das fesselt Wochen und Monate. Und wer doch mal Hilfe braucht, kann jederzeit einen Freund via Splitscreen-Modus zuschalten und im Team durchstarten.

Einmal an die Spitze gefahren, tauscht man seine Rennzeiten online aus, beendet Rennen unter Zeitdruck im Herausforderungs-Modus oder misst sich im Mehrspieler-Modus. Bis zu 20 Wohnzimmer-Raser rollen hier via Xbox Live an den Start. Dank solidem Netzwerk-Code klappt das Ganze WM-verdächtig gut. Schade nur, dass Online-Freunde im Karriere-Modus nicht mitrasen dürfen. Ferner enttäuscht manch matschige Textur auf Fahrern, die ein oder andere Kulisse wirkt am Streckenrand zu steril und detailarm. Auch rasen die KI-Kollegen auf den höheren Schwierigkeitsgraden deutlich zu aggressiv und starten unnatürliche Rammangriffe. Da ist noch deutlich Platz nach oben. Dennoch: Wer nur ansatzweise Interesse für Rennsimulationen zeigt oder sich für die MotoGP begeistern kann, sollte das hier ins Wohnzimmer holen. Denn selten hat sich ein Motorrad so echt und haben sich 200 Stundenkilometer so mitreißend angefühlt wie bei »MotoGP 10/11«. Applaus!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Moritz kürzlich: »Sönke, kleines Rennen vor der Mittagspause?« Was soll ich sagen: Daraus wurden Stunden! Wer sich reinarbeitet und die Matsch-Fahrer verzeiht, bleibt hieran kleben wie Insekten auf dem Helmvisier. Ich gebe 8.5

MotoGP 10/11

GRAFIK

Rasante 60 Bilder pro Sekunde, jedoch teils matschige Texturen

8

SOUND

Fetziger Elektro-Soundtrack, klasse Motoren-Sounds

9

STEUERUNG

Frei konfigurierbar, sehr präzise

9

Eine nahezu perfekte Simulation der MotoGP. Bravo! Optisch gibt's jedoch noch Raum für Verbesserungen.

8.7 von 10

Erhältlich | 24. März 2011

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Meister Yoda wäre stolz.

kurz&knapp

Hersteller | Lucasarts
Entwickler |

TT Games

Preis | ab 40 Euro

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | nein

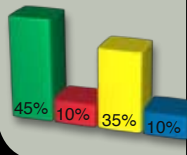
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Mit Macht, Charme und Lichtschwert – gelungenes neues »Lego Star Wars«-Game.

das ist drin

- Macht
- Weltraum-
schlachten
- Klonkrieger
- Kopfnüsse



Es war einmal vor langer Zeit in einer... Nein, das hatten wir schon mal. »Lego Star Wars III: The Clone Wars« beschäftigt sich nämlich nicht mit der klassischen »Star Wars«-Trilogie oder den drei neuen Episoden des Sternenkriegs. Diesmal werden die Klonkriege »verlegoisiert«.

Der zentrale Knotenpunkt für die Klotz-Helden ist nicht mehr »Chalmuns Cantina«, sondern die »Resolute« – ein von Anakin Skywalker befehligter Sternenerstörer. Dort tummeln sich vor allem die Figuren aus der »Clone Wars«-Fernsehserie, darunter zum Beispiel Obi-Wan Kenobi, Mace Windu und Padmé Amidala. Sobald auf der Kommando-Brücke eine Mission auf der virtuellen Galaxienkarte ausgewählt ist, geht es los. Meist in Zweier-Teams hüpf, schießt und rätselt sich der Jedi-Anwärter durch unterschiedlichste Innen- und Außenlevel. Auch auf Flugpassagen legen die Entwickler nun mehr Wert. Zu Recht: Die Einlagen bieten Abwechslung und spannende Feuergefechte. Unter anderem erlebt man die fulminante Weltraumschlacht um den schweren Kreuzer »Malevolence«. Der brandneue Arcade-Modus für zwei Macht-Begeisterte bietet als Kontrastprogramm jede Menge Echtzeitstrategie-Anleihen. Zwei Parteien bauen Kasernen und Verteidigungsanlagen und versuchen zeitgleich die Basis des jeweils anderen einzunehmen. Im Test gestaltet sich der Modus allerdings sehr unübersichtlich und chaotisch. Erst wer sich intensiv einarbeitet, hat hier Spaß. Oder um es mit Prinzessin Leias Worten zu sagen: »Da lasse ich mich lieber von einem Wookiee küssen.«

Ebenfalls neu: An einigen Stellen in der Kampagne laufen zwei Handlungsstränge parallel ab. Durch Gedrückthalten der Y-Taste kannst du nun festlegen, welchen davon du mit welcher Heldengruppe zuerst spielen möchtest. Nicht nur im Koop-Modus großartig! Apropos Koop: Wie schon im vorherigen Teil kann ein Freund jederzeit in das laufende Spiel einsteigen.

Bei besagten Passagen mit zwei Handlungssträngen schaltet das Spiel sogar automatisch in einen Modus mit geteiltem Bildschirm – praktisch, wenn jeder an unterschiedlichen Orten im Level etwas erledigen muss. Schön auch, dass die Schlachten ihren Namen diesmal wirklich verdienen. Nicht selten befinden sich hunderte Droiden, Soldaten und Jedi gleichzeitig auf dem Bildschirm. Die Macht der Xbox 360 geht dabei aber niemals in die Knie und das Spielgeschehen bleibt stets flüssig.

Rätsel waren schon immer Teil der Reihe und dürfen auch hier nicht fehlen. Dabei folgen die Kopfnüsse bereits bekannten Mustern. Hier ein Kabel mithilfe der Macht an die Elektronik anschließen, dort eine Luftschleuse mit dem Laserschwert aufschlitzen – alles bleibt stets fair und ist auch von jüngeren Spielern relativ fix lösbar. Das passt zum Grundprinzip des Spiels, welches absolut familienfreundlich daherkommt. Gerade jüngere Semester werden irrsinnig Spaß mit den liebevoll und witzig animierten Figuren haben – nicht nur in den meist urkomischen Zwischensequenzen.

Kurzum: Jeder, der Anakin, Yoda und Co. ins Herz geschlossen hat und Gefallen an Actiongames findet, sollte »Lego Star Wars III« eine Chance geben. Denn nicht nur die mindestens 20 Stunden Spielzeit und der sehr gelungene Koop-Modus sind ein Kaufargument. Gerade der typische Lego-Charme wird auch ältere Spieler trotz des kindlichen Äußeren nicht kaltlassen.

Markus Würstle



Großmeister Yoda darf auf keinen Fall fehlen. Das kleine grüne Energiebündel räumt mächtig auf.



Chewbacca oder Jar Jar Binks?



Viel Charme und Witz, präzise Steuerung, gelungener Soundtrack und tolle Soundeffekte, hoher Wiederspielwert und Langzeitmotivation, toller Koop-Modus



Für manche Spieler zu kindlich, teils chaotisches und unübersichtliches Spielgeschehen – besonders im Arcade-Modus



Duelle gegen riesige Bosse sind erneut Teil des Pakets und erinnern zuweilen an Begegnungen aus »Dante's Inferno«.



Wie R2D2 auf Drogen, nur noch spaßiger: Im Koop-Modus dreht das hier richtig auf.

Und außerdem?

■ Sammler müssen mit der Standardvariante des Spiels vorlieb nehmen, eine Special Edition wird nicht erscheinen ■ 48 Erfolge. Alle 1.000 Gamerpoints zu bekommen, ist jedoch ziemlich zeitaufwendig. Neben verschiedenen Sammelaufgaben muss dafür zum Beispiel auch jedes Level als »Wahrer Jedi« beendet werden



Zweite Meinung

Sabine Vogel: Mit der TV-Serie »Clone Wars« bin ich nie richtig warm geworden. Das Lego-Game hat's mir aber angetan. Lasersäbel-Rasseln jetzt mit aufgepepppter Grafik und Schlachten im XXL-Format: Toll! Nur stellenweise zu unübersichtlich. Ich gebe 8,5

Lego Star Wars III

GRAFIK

Hübsche Grafik mit vielen bunten Effekten und flüssigen Animationen

8

SOUND

Authentische Musik und Sounds aus dem »Krieg der Sterne«-Universum

8

STEUERUNG

Präzise, leichtgängige Steuerung ohne auffällige Schwächen

8

Nicht nur Yoda sagt: Dieses Spiel kaufen du sollst. Empfehlung für die ganze Familie!

8.3 von 10



Zwei Lichtschwerter gegen das Imperium. Diese Jedis sind nicht zu bremsen!



WARRIORS LEGENDS OF TROY

Legendär sieht anders aus.

kurz & knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Koei Kanada
Preis | ab 60 Euro **Genre** | Hack 'n' Slay
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 18 Jahren **Erhältlich** | 11. März 2011

Beim Zeus! Koei Kanada hat ein trojanisches Pferd programmiert! Von außen ein Actionspiel mit recht unverbrauchtem Setting, von innen ein weiterer Klon der »Dynasty Warriors«-Serie. Die Handlung von »Legends of Troy« ist an den trojanischen Krieg aus der griechischen Mythologie angelehnt. Der Spieler steuert abwechselnd die Helden der Griechen oder die Recken der verfeindeten Trojaner und tritt gegen Scharen von Gegnern an. Zwar ist das Spielprinzip schnell verinnerlicht – aber ständig auf sehr ähnliche, wenig intelligente Gegnerhorden einprägen? Auf Dauer kaum unterhaltend und eine echte Sisypusarbeit.

Immerhin: Die Figuren lassen sich leicht steuern. Jedoch fehlt es auch hier an Abwechslung, denn Angriffe und Kombos wiederholen sich zu oft. Die schale Grafik mit ihren oft verkorksten Animationen untermauert den durchwachsenen Eindruck zusätzlich. Auch suboptimal: Das Spiel enthält nur eine englische Tonspur mit deutschen Untertiteln, die allerdings recht gelungen ist. Vor dem Kauf unbedingt das Probespiel-Orakel befragen!

Markus Würstle



Wertung

Mittelmäßiges Hack 'n' Slay, das den Olymp der Spiele garantiert nicht erreichen wird.

5.1 von 10

RANGO

Da brat mir doch einer 'ne Echse...

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Behaviour Interactive **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 24. Februar 2011

Das kanonenschwingende Chamäleon Rango aus dem gleichnamigen Animationsfilm sorgt nun auch auf Konsole für Recht und Ordnung. Dabei macht die Sheriff-Echse gar keine schlechte Figur, denn die kanadischen Entwickler verleihen ihr ein breit gefächertes Aktionsspektrum für die Verbrechensbekämpfung aus Third-Person-Ansicht: In den Nischen der linear angelegten Areale Gesetzeshüter-Sterne sammeln, möglichst viele Kisten und Gegner zu Klump hauen, Schießübungen mit lenkbaren Projektilen, Balanceakte, Schienengleiten, das Reiten auf Rangos Rennkuckuck – Abwechslung ist Trumpf.

Auch beim Zerlegen der feindlichen Möchtegern-Pistoleros mithilfe von Rangos Maiskorn-Revolver kommt dank vernünftiger Steuerung und solidem Upgrade-System Shooter-Stimmung auf. Ebenfalls erfreulich: Die komplette Eindeutschung mit den Original-Synchronsprechern der Kinofassung ist mit auf der Disk – auch der englische O-Ton mit Johnny Depp als Hauptsprecher. Für die zuweilen karge Grafikgestaltung, die oft störrische Kamera sowie ein paar heftige Schnitzer im Leveldesign gibt's jedoch klaren Punktabzug.

Jan Heinrich



Wertung

Kurzweiliger Hüpfspaß mit schwankender Technik, aber netten Ideen. Für Amphibien-Fans!

6.8 von 10

STOKED BIG AIR EDITION

Schneeflockchen, Snowbördchen.

kurz & knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Bongfish **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 11. März 2011

Nix wie rein in Burton-Boots, Bonfire-Beanie und Billabong-Buxe, ab aufs Blue-Tomato-Board und mit einem Butt-Slide den Bunny Hill hinunter. Kein Wort verstanden? Macht nichts, nach einiger Zeit mit »Stoked: Big Air Edition« kommt der Boarder-Jargon ganz von alleine. Also ab aufs Brett und den Berg hinabgestürzt.

Das hier ist sozusagen eine überarbeitete Neuauflage der 2009 erschienenen Snowboard-Simulation »Stoked«, mit stark verbesserter Grafik, tollen Schnee-Effekten und schönem Licht-und-Schatten-Spiel. Die verbesserte, präzisere Steuerung der Schneebretter ist dabei anfangs zwar herausfordernd, aber bereits nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kann man wie Gigi Rief durch den Tiefschnee heizen. Auch dabei: mehr Hindernisse zum Tricksen, neue Events und zwei neue Berge. Diese können entweder offline gegen KI-gesteuerte Snowboarder oder online im Duell mit bis zu sieben menschlichen Freizeitboardern befahren werden. Alles mit selbst erstelltem und gestyltem Schneebrettfahrer versteht sich. Feines Spiel für alle, die gepflegt Powder shreden wollen.

Markus Würstle



Wertung

Stark verbessertes Schneebrettern, das Genrekönig Shaun White beinahe die Krone stiehlt.

8.0 von 10

TIGER WOODS PGA TOUR 12 THE MASTERS

Lass ihn raus, den Tiger!

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Tiburon **Preis** | ab 70 Euro **Genre** | Golf-simulation **Spieler** | 1 - 24 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 31. März 2011

Das jährliche EA-Golfspiel-Update setzt diesmal auf sanfte Evolution statt auf die längst fällige Revolution: Mit dem titelgebenden Heroen, einem von 21 weiteren Lizenz-Golfern oder dem selbst kreierten Sportler begibt man sich im stark überarbeiteten, nun »Road to the Masters« genannten Karriere-Modus auf den Weg zur Weltspitze und betritt dabei erstmals den heiligen Rasen des Augusta National – einer von sechs neuen Kursen. Grafisch sauber animiert, aber unauffällig. Da können die Soundeffekte und das Publikum schon eher überzeugen. Neu auch zwei weitere Modi. In »Tiger at the Masters« erlebst du die ersten vier Masters-Siege des Weltstars nach, »Masters Moments« dagegen lässt neun historische Masters-Momente Revue passieren. Nächste Reform: der optionale Caddie, der stets mit Rat und Tat zur Seite steht. Fazit: einsteigerfreundlich, hervorragende Online-Modi, großer Umfang, verbessertes Speichersystem – wer auf 360 schon länger nicht mehr eingelocht hat, darf zuschlagen. Alle anderen toben sich zunächst mit der Demoversion aus.

Michael Moser



Wertung

Neues Jahr, neues Tiger Woods. Nicht weniger, aber leider eben auch nicht viel mehr.

8.1 von 10



Das gespielte Wort

Die Göttliche Komödie, die Bibel und die Schriften der griechischen Mythologie sind kostbare Werke der Weltliteratur. Doch sie verbindet noch etwas: Alle wurden schon einmal als Grundlage für ein Videospiel herangezogen. Im Gegensatz zu Spielumsetzungen von Kinofilmen wie »Toy Story 3« oder »Rango« ist die Verspielung von Literatur eine gigantische Herausforderung. Romane, Gedichte und Mythen bieten ohne Zweifel ebenso viel Story und Möglichkeiten wie ein Drehbuch. Aber sie schaffen auch Freiräume für Kreativität und spielerischen Umgang mit der Vorlage. Kurzum: Hierfür müssen die Entwickler ihre eigene Fantasie bemühen. Buchstaben, Worte und Sätze zu Bildern formen und in eine spielbare Form gießen. Ein zu riskantes Unterfangen?

Hersteller Electronic Arts sorgte anno 2010 mit seinem Spiel zu Dante Alighieris Gedichtband »Die Göttliche Komödie« für Aufsehen. Aus der poetischen Geschichte über die neun Kreise der Hölle machte das Studio Visceral Games ein blutig-makaberes Hack 'n' Slay mit widerwärtigen Höllenwesen und jeder Menge nackter Haut: »Dante's Inferno«. Dabei hielten sich die Entwickler alles andere als strikt an die antike Vorlage, benutzten sie lediglich als Inspiration für ihre Version der Unterwelt. Die Spielerschaft hat's nicht gestört, kam unterm Strich doch ein solides Actiongame mit tollem Design dabei heraus. Die Leserschaft hingegen schon. Kritische Stimmen sprachen von Gotteslästerung, und sogar die Anschuldigung, Electronic Arts würde mit »Dante's Inferno« einen Schatz der Weltliteratur beschmutzen, wurde laut. Dabei vergisst man nur allzu gerne, dass sich auch Dante Alighieri selbst an verschiedenen Quellen bedient und sie für die »Göttliche Komödie« nach seinen Vorstellungen verändert hat. Allen voran die Bibel, klassische zeitgenössische Literatur sowie Episoden aus seinem eigenen Leben. Vom heutigen Stand der Dinge könnte man guten Gewissens behaupten, Dante habe seine

eigene Fan-Fiction verfasst, mit ihm selbst in der heldenhaften Hauptrolle. Dante lässt seine politischen Feinde die Qualen der Hölle durchleben, und am Ende tritt er dem göttlichen Schöpfer im Paradies selbst gegenüber. Was für eine Selbstverherrlichung!

Ein Buch mit sieben Siegeln

Nun ist Visceral mit »Dante's Inferno« freilich nicht der erste Entwickler, der sich für ein Videospiel an Klassikern der Weltliteratur bedient. Nahezu jedes Game, von »Castlevania« über »Final Fantasy«, adaptiert Ideen, Bilder und Klischees. Als das meistfrequentierte Ideen-Sammelsurium der Videospieldgeschichte gilt zweifellos das Buch der Bücher: die Bibel. Genau wie viele Autoren und Filmemacher in den vergangenen Jahrhunderten den Wert der christlichen

Mythologie entdeckten, bedienen sich auch viele Videospiel-Hersteller an der Bibel. Und man muss kein großer Kirchgänger sein, um die Geschichten von der großen Flut, Adam und Eva oder David gegen Goliath zu kennen. Doch ob man es glaubt oder nicht: Den größten Einfluss auf Videospiele hat tatsächlich die Geschichte des Gottessohnes Jesus. Die selbstlose,

» Wäre Shakespeare wohl ein guter Spielmacher geworden? «



Knights Contract

Faust auf Japanisch

Wenn Japaner sich an deutscher Literatur versuchen, kommt nicht selten etwas wie das Abenteuer-Hack-and-Slay »Knights Contract« heraus. Dieses verquere Teil ist so lose an Goethes »Faust« angelehnt, dass sich Kennern der Literaturtragödie reihenweise die Zehennägel aufrollen. Denn außer den geborgten Heldennamen Faust, Heinrich und Gretchen sowie den urdeutschen Handlungsorten erinnert nicht mehr viel an das Meisterwerk. Statt mit dem Teufel paktiert der junge Heinrich mit einer Hexe und statt sein eigenes Leben in den Griff zu kriegen, rettet er mal eben die Welt. Die umtriebigen Dämonen, die das Land bevölkern, gehören schon zum Standard-Repertoire.



Goethes »Faust« als Hack 'n' Slay: Zum Glück bedient sich »Knights Contract« nur lose an der bekannten Vorlage.



Metro 2033



Gut umgesetzt: Das Game zum Endzeit-Roman »Metro 2033« hält sich recht strikt an die Vorlage.

Geschichten aus der U-Bahn

In seiner Heimat Russland ist Dmitry Glukhovskys Roman »Metro 2033« eingeschlagen wie eine Atombombe. Dass die Geschichte um das radioaktiv verseuchte Mütterchen Russland und die in U-Bahn-Schächten hausenden Überlebenden auch für ein Videospiel taugt, beweist THQs gleichnamiger Ego-Shooter aus dem Jahr 2010. Warum hier funktioniert, was bei anderen Projekten scheitert? Das liegt nicht zuletzt an Glukhovskys bildhafter Schreibe, den zahlreichen Schockmomenten in seinem Roman und der toll inszenierten Action. Und die bannt eben nicht nur vors Buch, sondern auch vor den Bildschirm. Besonders stark: die düstere Atmosphäre, die das Buch schon hervorragend transportiert, das Spiel aber noch fesselnder umzusetzen weiß. Kein Wunder, dass auch der Nachfolgerroman »Metro 2034« bereits verspielt wird.



Das Buch Henoch aus »El Shaddai« ist selbst Christen eher unbekannt – und kann deshalb ziemlich frei interpretiert werden.



El Shaddai

Bibelstunde?

Ein einsamer Held, der Priester-Krieger Henoch, begibt sich auf die Jagd nach sieben gefallenen Engeln, die die Menschenwelt vernichten wollen. So die Story des bizarren Actionabenteuers »El Shaddai: Ascension of the Metatron«. Die Geschichte des Games basiert auf dem biblischen Buch Henoch: einer Sammlung apokrypher Schriften, die nicht in der Bibel nachzulesen sind. Die Texte wurden zusammen mit anderen religiösen Papyrusschriften Mitte des 20. Jahrhunderts in Qumran am Toten Meer in Tonkrügen entdeckt. Vollständig ist die Textsammlung nur im Äthiopischen erhalten; Übersetzungen ins Deutsche gibt es kaum. Dennoch sind in der Bibel, etwa im ersten Buch Mose und im zweiten Buch der Könige, Anspielungen auf Henoch zu finden, die ihn als heldenhafte spirituelle Figur ausweisen.

unschuldige Aufopferung des eigenen Seins für andere ist zwar nicht dem Christentum vorbehalten, dennoch nehmen Tod und Auferstehung für Christen einen besonders großen Stellenwert ein – so auch als Essenz für viele Entwicklerstudios. Und nicht selten wird das christliche Bild dazu genutzt, Emotionen zu transportieren – selbst wenn das nur unterbewusst passiert. Wie im Fall des Ur-Playstation-Rollenspiels »Final Fantasy VII«. Das spielt zwar nicht in einer christlichen Gesellschaft, dennoch wird die hübsche Blumenverkäuferin Aeris häufig als Sinnbild Christi angesehen. Auf den ersten Blick eine sehr gewagte Mutmaßung, auf den zweiten dann gar nicht mehr so abwegig: das junge, unschuldige Mädchen, das versucht, die Welt vor dem Untergang zu bewahren, und am Ende doch den Tod findet. Bedenkt man dann noch den Kult und die Bestürzung, die ihr Tod in der Spielergemeinschaft hervorgerufen hat, wird der Zusammenhang mit dem frühen Christentum sogar noch deutlicher. Gerade in Japan ist die Bibel aber exotisch genug, um auch andere Elemente daraus in Games zu adaptieren. Dabei vermischen sich die Details nicht selten mit völlig unchristlichen Ideen und teilweise auch anderen Mythologien. Eine Verfrem-

dung des Literatur-Originals, die auf Europäer eher lächerlich wirkt, einzig und allein, um dem Spiel einen gewissen Pfiff zu verleihen. Das treibt mitunter so skurrile Blüten wie das Famicom-Exklusiv-Game »Jesus: Dreadful Bio Monster«, das entgegen seines Titels überhaupt nichts mit Jesus Christus zu tun hat.

Beim Teutates!

Freilich ist die Bibel nicht das einzige literarische Werk, das Entwickler und Designer inspirierte und nach wie vor inspiriert. Ebenfalls gerne aufgegriffen werden Geschichten der römischen und griechischen Mythologie. Vor allem Autoren dieser Zeit, wie Homer, Ovid, Horaz und Vergil, sowie ihre Werke – »Odyssee«, »Die Fasten«, »Epoden« und »Aeneis« – dienen oft als Ideenquell. Letztgenannter Dichter spielte unter anderem auch in »Dante's Inferno« wieder eine große Rolle, wo er als geisterhafter Helfer und Reiseführer sogar einige Gastauftritte feierte. Den größten Einfluss übte die griechische Mythologie eindeutig auf das Playstation-exklusive »God of War« aus. Auch wenn Namen wie Ares, Athene und Zeus nicht unbedingt fester Bestandteil unserer Alltagssprache sind, so ist die westliche Kultur doch mit ihnen vertraut –

zum Beispiel durch Filme und den Schulunterricht. Und nicht zuletzt der einschneidende Erfolg der Action-Reihe beweist: Noch tausende von Jahren nach der Geburt dieser literarischen Werke sorgen sie noch immer für fesselnde Unterhaltung – auch wenn sie zu einem gewissen Grad an moderne Geschmäcker angepasst wurden. Die Entlehnung aus der Literatur muss aber nicht immer so direkt erkennbar sein wie in Sonys »God of War«. Wenn man mal darüber nachdenkt, so kuppert nahezu jede halbwegs epische Geschichte in irgendeiner Form von bekannter Weltliteratur ab. Am häufigsten – aber nicht ausschließlich – findet man dieses Phänomen bei Rollenspielen. Das Konzept eines einfachen Individuums, das von einer höheren Macht auserkoren wird, die Welt zu retten oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, ist fast so alt wie die Menschheit selbst. Und doch wird es immer wieder benutzt, in Games wie »Bioshock« und »The Elder Scrolls« genauso wie im Nintendo-Klassiker »The Legend of Zelda«. Und nein, es ist auch garantiert kein Zufall, dass die Abenteuer des Hyrulianers Link und die des Seefahrers Odysseus so einiges gemeinsam haben...

Für viele Entwickler, die sich besonders strikt an



Die Sagen der griechischen Mythologie sind schon nicht gerade zimperlich. Doch »God of War« setzt noch eins obendrauf.

Von Griechen und Spartanern

Beinahe jeder ist in irgendeiner Weise mit der griechischen Mythologie vertraut. Und sei es, dass man nur mit den Namen Zeus, Hera und Hermes – der Götterbote, nicht der Paketdienst – etwas anfangen kann. Seit dem ersten Teil der Actionreihe »God of War« auf der Playstation 2 ist nicht zuletzt bei der Spielergemeinde das Interesse an der griechischen Mythenwelt gewachsen. Dabei bedient sich »God of War« auch bestenfalls lose am antiken Vorbild. Beispielsweise wird Kriegsgott Ares in der griechischen Mythologie niemals getötet oder vom Thron gestoßen. Hydren verfügen in alten Sagen über neun Köpfe, in der Spielreihe besitzen sie lediglich drei. Und die drei Schicksalsschwestern Lachesis, Atropos und Klotho, eigentlich alte, weise Frauen, nehmen in »God of War« die Gestalt von fetten Warzenweibern und fliegenden Monstern an.



Picknick in Tschernobyl

Gewusst? Der PC-exklusive Ego-Shooter »Stalker« basiert ebenfalls auf einem Roman. Nämlich »Picknick am Wegesrand« von den Gebrüdern Strugatzki. Darin geht's um einen alkoholsüchtigen russischen Abenteurer, der eine Gruppe wagemutiger Schatzjäger in eine von Aliens verseuchte Zone führt. Dort wimmelt es nur so von tödlichen Anomalien, die Menschen beim Betreten in Sekunden zerstückeln, zerreißen und zerfetzen – aber auch von wertvollen Artefakten. Außerdem soll es irgendwo einen versteckten Raum geben, der Wünsche erfüllt. Wirklich verwertet wurde aus der Vorlage aber nur die Idee der Anomalien.



Die Anomalien aus dem Roman »Picknick am Wegesrand« haben es als nahezu einziges Detail in die Shooter-Reihe »Stalker« geschafft.



Das Buch zum Spiel: »Alan Wake« wurde erst im Nachhinein verschifft – und folgt damit dem Trend.

Der Roman im Spiel

Etwas um die Ecke gedacht haben die Entwickler von »Alan Wake«. Zwar orientiert sich das Studio Remedy zweifellos an Romanklassikern des Horror-Autors Stephen King. Doch das Spiel selbst basiert eigentlich auf einem Roman, der im Spiel selbst existiert. Überall sind in der Umgebung Manuskriptseiten des Buchs mit dem Titel »Departure« zu finden, die so zusammengesetzt werden. Die Idee zeigte sich so erfolgreich, dass nur wenige Monate später ein echter Roman gedruckt wurde: »Alan Wake« von Rick Burroughs erschien im August 2010 mit knapp 300 Seiten.

eine Literaturvorlage halten wollen, ist ein Spiel zum Buch jedoch nicht selten zum Scheitern verurteilt. Denn gerade der Spagat zwischen dem, was Spieler wollen, und dem, was Kenner der Vorlage im Hinterkopf haben, ist schwierig zu meistern. So liegt seit einiger Zeit das ambitionierte Game zum Shakespeare-Klassiker »Macbeth« auf Eis – das übrigens im gleichen Studio entsteht wie »Dante's Inferno«. Der Grund für den Stillstand ist laut Aussage des Entwicklers der gravierende Unterschied zwischen klassischer Literatur und Videospielen: Games sind nun mal interaktiv. Die Leute wollen Sachen töten, zerstören, sich in der Spielwelt austoben. Dagegen ist »Macbeth« eher eine beschauliche Tragödie – mit wenigen Figuren und vielen zeitlichen und örtlichen Sprüngen. Keine idealen Voraussetzungen für ein Videospiel.

In der Kürze liegt die Würze?

Erschwerend kommt hinzu, dass viele Literaturvorlagen vom verwertbaren Inhalt her viel zu kurz für ein Videospiel wären. Mit seitenweiser Beschreibung einer Landschaft kann ein Game zwar die Spielwelt ausschmücken, nicht jedoch die Story. Das gilt im Übrigen erneut für die »Göttliche Komödie«, deren

knapp 400 Seiten mindestens zur Hälfte aus abartigen Beschreibungen der Höllenkreise bestehen. Kein Wunder also, dass sich die Spielzeit von »Dante's Inferno« auf knapp sieben Stunden beschränkt – und das ist bereits die gestreckte Version.

Aber nun mal weg von den alten Wälzern und Schinken! Denn selbstredend spielt auch die moderne Literatur eine Rolle für so manchen Spielentwickler. Einige wenige wagen sich gleich an eine komplette Verspielung vorhandener Romanvorlagen. So zum Beispiel THQ mit seinem Überraschungs-Hit »Metro 2033«. Der russische Autor des gleichnamigen Buches, Dmitry Glukhovsky, schob nur kurze Zeit später den Nachfolger, »Metro 2034«, hinterher – und auch der wird von THQ umgesetzt. Nicht zu vergessen die zahlreichen Games zu J.R.R. Tolkiens »Der Herr der Ringe« – wobei sich darüber streiten ließe, ob tatsächlich die Bücher als Vorlage dienten oder doch eher die Filme. Immer öfter wird der Spieß aber auch umgedreht. Soll heißen: Statt ein Spiel aus einem Roman zu machen, erblicken immer mehr Romane zum Spiel das Licht der Welt. Besonders zu namhaften Games wie »Dragon Age«, »Halo« und »Warcraft« erfreuen sich die Romane größter Belieb-

heit. Und jetzt kommst du zu Wort! Welche Literaturvorlage würdest du gerne mal nachspielen? In welchen Büchern siehst du Potenzial und wovon sollten Entwickler lieber gleich die Finger lassen? Die Redaktion zermartert sich währenddessen das Gehirn über die Frage: Wäre Shakespeare wohl ein guter Spielmacher geworden? Vielleicht weißt du ja eine gute Antwort darauf. Wenn ja, dann schreib sie mir an sabine@360-live.de!

Sabine Vogel



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	Halo: Reach, Mass Effect 2, Assassin's Creed: Brotherhood	Torchlight, Days of Thunder Arcade, TNT Racers, Bejeweled Blitz Live	Aktion Lesertest: Dead Space 2	So punktet es sich richtig

X Redakteure gesucht!

CONSOLES.NET
BRAUCHT
VERSTÄRKUNG

Die Verantwortlichen der Consoles Sports League suchen begeisterte Redakteure für ihre Seite. Das Administratoren-Team sieht sich täglich mit unzähligen News-Themen konfrontiert. Um jede Meldung auch adäquat aufzubereiten, benötigt man aktuell ehrenamtliche Nachwuchs-Redakteure. Deren Hauptaufgabe besteht neben der engen Kommunikation mit dem Team im Erstellen von News und dem Redigieren fremder Texte. Ein gewisses Maß an Eigeninitiative bei der Recherche und Themenfindung wird in jedem Fall vorausgesetzt. Ebenso

» Die Aufgaben
sind in der Praxis
leicht erlernbar. «

hilfreich sind Liga-Erfahrung, Kenntnisse der dort gespielten Games und des dazugehörigen Regelwerks sowie – wichtig – Schreibfähigkeit. Als Entschädigung gibt's ein Premium-Upgrade für deinen Account. Neben der Tatsache, als Erster Zugriff auf News zu haben, gibt es auch Aufstiegs-möglichkeiten zum leitenden Redakteur oder sogar zum Administrator. Bist du also mindestens 16 Jahre alt und die deutsche Grammatik und Rechtschreibung sind keine Fremdwörter für dich, bewirb dich unter www.consoles.net.

Die Mecker-Ecke
STORY AM ABGRUND

Wenn sich der fiese Oberschurke zum Spielende ungeschoren aus dem Staub machen darf oder nach dem Abspann größere Fragezeichen im Hirn umhergeistern als zu Spielbeginn, kann das nur eines bedeuten: Ein offenes Ende – gerne auch Cliffhanger genannt – malträtiert mal wieder meinen Geduldsfaden. Hätte mich je einer der dafür verantwortlichen Kreativlinge nach meiner Meinung gefragt, hätte ich womöglich nur eines gesagt: Nein, danke!

Freilich, etliche Konzepte, wie beispielsweise TV-Serien, schöpfen einen Großteil ihres Spannungspotenzials aus eben diesen Cliffhangern. In Videospielen aber – so finde ich – hat diese Erzählform nur eine bedingte Daseinsberechtigung. Warum? Weil ich ein Heidengeld für ein Spiel hinblättere in dem Glauben, mir eine bombastische Story nach Hause zu holen. Und die hat dann bitte auch früher oder später auf den Punkt zu kommen.

UNVOLLSTÄNDIGES GLÜCK

Aber was bitte soll das, wenn ich das ganze Spiel über versuche, einem Typen Salz in die Suppe zu kippen, und er sie am Ende gar nicht auslöffeln muss? Oder wenn ich mich über Tage hinweg in den gigantischen Mikrokosmos eines Rollenspiels hineinsetze, dafür unzählige Details studiere, dann allerdings mit einem Ende entlohnt werde, das unschlüssig ist und letztlich nur einem Nachfolger den Weg bereiten soll? Ich werd's nie kapieren!

Vor allem aber stoßen mir offene Enden bitter auf, weil ich in 25 Jahren als begeisterter Zocker nur selten mit einem neuen Teil Antworten auf die Fragen bekommen habe, die das Vorgängerspiel aufgeworfen hat. Eigentlich will ich doch nichts weiter, als dass man mir mit dem, was ich da kaufe, eine packende Geschichte erzählt. Und die muss nicht jedes Mal wirken, als wäre sie nur Mittel zum Zweck. Besonders in Anbetracht der Tatsache, dass oft lange Zeit vor dem Abspann mit abrupten Szenenwechseln und dem plötzlichen Verschwinden signifikanter Charaktere geradezu um sich geworfen wird, treibt mich dann ein zusätzliches offenes Ende sprichwörtlich zur Weißglut.

Diese Kritik müssen sich durch die Bank sehr viele Games gefallen lassen. Nur wenige schaffen es, eine geschickt gestrickte Handlung auch tatsächlich zu komplettieren. In meinen Augen lässt ein offenes Ende das Machwerk der Entwickler aber niemals besser wirken. Schon gar nicht, wenn damit nur gezielt der Weg für weitere Verkäufe von Download-Inhalten oder anderen Spielerweiterungen geebnet werden soll.



BIO

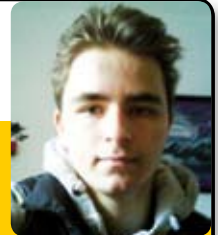
Name | Jan Heinrich
Schon gewusst?

Jan Heinrich schreibt seit 2007 für 360 Live und hasst unbefriedigende Spielenden.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
Overlord Nero

Name | David Wollny Alter: 20
Beruf: Schüler Wohnort: Ritterhude
Webseite:
<http://www.consoles.net/de/team/5028010/>



360 Live: Seit wann spielst du in Ligen und welche Spiele hast du dort schon gespielt?

David Wollny: Angefangen habe ich in der Consoles Sport League im März 2009. Mein erstes Game dort war »Naruto: The Broken Bond«. Ich bin auch in der European Xtreme Gamers Liga und anderen vertreten. Bis jetzt habe ich in diesen Ligen unter anderem »Halo 3«, »Call of Duty: Modern Warfare 2«, »UNO« und »Doritos Crash Course« geぞckt. Ich sehe mich aber noch am Anfang. Mein Ziel ist es, einer der besten Multi-Genre-Gamer zu werden.

360 Live: Du spielst in der CSL auch das kostenlose Xbox Live Arcade Game »Doritos Crash Course« – ein Jump 'n' Run, welches die Xbox-Avatare einbindet. Warum das und nicht »Call of Duty: Black Ops« und Co.?

DW: Zur Zeit bin ich auch noch in »Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2« und »Halo: Reach« aktiv. Auch wenn »Call of Duty« das beliebteste Game in der CSL ist, in anderen Games – zum Beispiel eben »Doritos Crash Course« – kann man seine Fähigkeiten mindestens genauso gut unter Beweis stellen. Versteht mich nicht falsch, »Call of Duty«-Gamer bringen ihre Leistung – davor hab ich auch Respekt –, aber in anderen Games haben Spieler auch Erfolg. Da kann man auch den gleichen Respekt erwarten, oder?

360 Live: Welche neuen Games hast du in Zukunft auf dem Mehrspieler-Plan? Und warum?

DW: Ganz klar »Battlefield 3«. Als absoluter Fan wird es mich wie die beiden »Bad Company«-Episoden sicherlich überzeugen. Ich kenne kein anderes Spiel, wo es so auf jeden Einzelnen ankommt. Außerdem werden durch die große Umgebung und die Vielzahl an Waffen und Fahrzeugen viele verschiedene Taktiken möglich.

360 Live: Wie sieht eine typische Trainingsrunde bei dir aus? Hast du Tipps, wie man es an die Spitze der Ranglisten schaffen kann?

DW: Ich empfehle, sich erst mal nur auf ein Game zu konzentrieren, immer wieder zu trainieren und sich in der Rangliste mit gleich guten Gegnern zu messen. Wenn man schließlich oben ist, hat man erst die Hälfte des Weges geschafft. Die Kunst besteht darin, sich da auch zu halten. Außerdem sollte Spaß an Spielen sowie Respekt vor anderen E-Sportlern vorhanden sein. Als »1on1«-Spieler trainiere ich meist in Nicht-Ranglisten-Matches. Hier lerne ich meine ganzen Strategien und Techniken. 20 bis 60 Minuten vor einem Match spiele ich mich dann noch mal warm.

360 Live: Bist du auch anderweitig in Ligen aktiv?

DW: Seit Oktober 2010 unterstütze ich die CSL als Administrator in den Bereichen »UNO«, »Doritos Crash Course« und »Naruto«. Unter anderem bearbeite ich Support-Anfragen und sogenannte Protest-Tickets, organisiere Cups und Events mit dem Team und schreibe News. Insgesamt finde ich die Arbeit mit meinen Kollegen wirklich cool, spaßig und interessant.



✖ Halo: Reach – Defiant Map Pack

ALLIANZ GEGEN MENSCHEN, DIE ZWEITE

Mitte März veröffentlichte Entwickler Bungie Studios nach dem »Noble«-Kartenpaket die zweite Download-Erweiterung für seinen Ego-Shooter-Hit »Halo: Reach«. Die hört auf den Namen »Defiant«-Kartenpaket und kann für 800 Microsoft-Punkte heruntergeladen werden. Das Paket umfasst zwei neue Karten für Mehrspieler-Partien sowie erstmals eine neue für die beliebten Feuergefechte.

»Verurteilt« führt die Spieler auf die Weltraumstation Gamma im Orbit über dem Planeten Reach. In der Prä-Covenant-Zeit war Gamma einst eine wichtige Verbindung für die UNSC-Truppenverbände zur Erde. Durch die Kämpfe gegen die Alienbrut ist die Station samt all ihren beengten Räumlichkeiten jedoch teils arg mitgenommen – was sie gleichzeitig zum perfekten Ort für spannende Matches mit sechs bis zwölf Spielern macht. Die Spielmodi Team Slayer, Team Objective oder Free for All stehen hier zur Wahl.

Zurück auf der Planetenoberfläche von Reach geht's für acht bis 16 Spieler auf »Hochland« zur Sache. Das ehemalige Trainingslager des United-Nations-Space-Command bildete schon weit vor dem Krieg gegen die Allianz Spartan-Soldaten aus. Auf der recht weitläufigen Karte können Spieler in den Modi »Big Team Battle«, »Team Slayer« und »Team Objective«

antreten. Überall herumstehende Fahrzeuge peppen die Action zusätzlich auf. »Ausgegraben« schickt »Halo«-Fans schließlich in den zivilisierten Reach-Sektor, genannt Viery, wo sie sich in einer Titanmine nebst Raffinerie und einem gigantischen Meteoritenkrater bis aufs Messer bekriegen. Wissenswert: Der Mine kommt eine tragende Rolle im Krieg zwischen Allianz und Menschen zu. Das hier abgebaute Titan ist Hauptbestandteil für Waffen, Ausrüstung und Fahrzeuge wie den Warthog der UNSC. Auch die Raumstationen und -schiffe werden mit dem Edelmetall gepanzert. »Ausgegraben« zu erkunden fasziniert aber nicht allein ob des Szenarios. Denn als einzige Karte ist sie auch kompatibel mit dem beliebten Koop-Modus »Feuergefecht«, in dem es gilt, sich zu viert gegen immer neue Feindwellen zu behaupten. Ein wahrlich nervenzerfetzendes Vergnügen, vor allem nach zwei Stunden Spielzeit!

Insgesamt wird einem also einiges geboten und die Mehrspieler-Möglichkeiten sinnvoll erweitert. Der Preis von umgerechnet 3,20 Euro pro neuer Karte hätte jedoch etwas günstiger ausfallen können. Kleine Statistik-Info am Rande: Bungie kann bereits auf mehr als 40 Millionen verkaufte Exemplare der »Halo«-Reihe und 3,3 Milliarden damit gespielte Online-Stunden stolz sein.

MASS EFFECT 2: AUSSEHEN-PACK 2

Preis | 160 Microsoft Points

Hersteller | Electronic Arts

Weil Mode auch im Krieg eine Rolle spielt: Das »Aussehen-Pack 2« für Biowares Monumental-Rollenspiel »Mass Effect 2« ist ein Kleider-Paket mit Alternativen für drei Verbündete von Commander Shepard. Grunt fühlt sich in seiner neuen, 100 Kilogramm schweren, kugelsicheren Panzerung krokanischer Machart wohl. Tali dagegen stülpt sich einen aktualisierten Schutzanzug über, der sie auch noch gut panzert. Dazu hat sie gleich einen Visor nebst eigener Anzeige; das Ganze schottet sie vor jeglichen Umwelteinflüssen zuverlässig ab. Die Letzte im Bunde, Miranda, bekommt statt ihres Catsuits eine schwarze Cerberus-Panzerung verpasst, die dem Begriff »böses Mädchen« eine ganz neue Bedeutung verleiht.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD – DA VINCI'S VERSCHWINDEN

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Ubisoft

Der Download-Zusatz »Da Vincis Verschwinden« bietet neue Mehrspieler-Karten, -Modi und -Charaktere plus eine Zusatzmission für die Einzelspieler-Kampagne. Hier muss Ezio den von den Hermetikern entführten Leonardo Da Vinci retten. Passend zu den neuen Mehrspieler-Modi »Meucheln« und »Eskorte« gibt's die Karte »Alhambra« in der spanischen Stadt Granada obendrauf. Dank zahlreicher Versteckmöglichkeiten ist sie perfekt geeignet für hinterhältige Eliminierungen, wie sie bei »Eskorte« im Vordergrund stehen: Jeweils vier Assassinen bilden ein Team, einer davon ist der VIP. Ziel ist es, ihn zu beschützen und den gegnerischen VIP auszuschalten. »Meucheln« dagegen ist eine klassische Deathmatch-Variante für bis zu acht Spieler. »Brotherhood«-Fans greifen zu!

✖ TURNIER-BERICHT

CALL OF DUTY: BLACK OPS – TOP 5 JANUAR

Der im Januar veranstaltete »Black Ops: Top 5 Contest« ist mittlerweile beendet. Zahlreiche maximal 29-sekündige, im sogenannten »Theater-Modus« des Spiels aufgezeichnete Clips wurden von Nutzern eingereicht. Nun steht der Gewinner fest: Der 23-jährige xHeLLDoG konnte die Jury mit seinem Vier-Kill-Video überzeugen. Er darf sich über ein einmonatiges CSL-Premium-Upgrade für seinen Account freuen. Der »Top 5 Contest« genannte Filme-Erstellen-Event läuft ab jetzt monatlich, Interessenten finden die Teilnahmebedingungen auf www.consoles.net.

DIE 100.000 WURDE GEKNACKT!

Die Liga hat Grund zu feiern: Über 100.000 Gamer bestreiten zahlreiche Wettbewerbe in der Consoles Sports League auf Xbox 360, PS3 und Wii. Seit 2006 wuchs die CSL zur größten europäischen Liga für Konsolenspieler heran, gegründet hat sie Turtle Entertainment. Mehr als 40 Mehrspieler-Titel werden ständig gezockt – und es kommen stets neue hinzu. Turniere finden in Deutschland, Frankreich, Italien, Polen, Rumänien und Spanien statt, bevorzugt in den Disziplinen »Call of Duty: Black Ops« und »FIFA11«.



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!

DAYS OF THUNDER ARCADE

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Piranha Games **Schwierigkeit** | Mittel

Du stehst auf ständiges Im-Kreis-Fahren, genauer gesagt auf die vor allem in den USA populären Stock-Car-Rennen? Bist womöglich sogar Fan des 1990 erschienen Blockbusters »Tage des Donners«? Dann könnte dir »Days of Thunder Arcade« gefallen. In den Modi »Schnelles Rennen«, »Karriere« und »Derby« geht's gegen bis zu 19 KI-Kontrahenten an den Start. Online treten bis zu zwölf PS-Wahnsinnige an. Wer mag, pimpt seine Karosse vorher noch mit einer Auswahl aus über 500 Logos, Ziffern und Vinyls. Dann heißt's Gasgeben auf verschiedenen Ovalen, aber auch einigen weniger gleichförmigen Kursen. Pumpst dank vier verschiedener Perspektiven, röhrendem Sound, rockiger Musiktracks, flüssigem Bildaufbau, drei unterschiedlicher Fahrzeugtypen und griffiger Steuerung ziemlich schnell Adrenalin ins Blut. Auch wird gedrängelt, geschubst und überholt, was die Rennsammelhergeben – wohl dem, der regelmäßig Boxenstopps einlegt. Fetzig: der Turboschub und das Zeitlupe-Manöver, welches Überholen und Ausweichen sichtbar erleichtert. Ersteren füllt man mit Windschattenfahren wieder auf, Letzteres durch Touchieren der Bande oder anderer Autos. Für zwischendurch spaßig, auf Dauer jedoch etwas eintönig.



TORCHLIGHT

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Runic / Microsoft Game Studios **Schwierigkeit** | mittel

Wie schon im Aktuell-Teil angerissen, stehen die Chancen gut, dass die legendäre Action-Rollenspiel-Serie »Diablo« auch auf Konsole erscheint – allerdings erst 2012. Wer schon jetzt diese Kreaturen in finsternen Kerkern erschlagen will, sollte zu »Torchlight« greifen. Dass das sowohl spielerisch als auch grafisch stark an die eingangs erwähnte PC-Legende erinnert, ist kein Zufall. Viele Entwickler verdienten früher bei Blizzard ihre Brötchen. Zur Story: Die Welt wird von einem unbekannten Bösen bedroht. Das versteckt sich in den meilenlangen Schächten, verborgen unter der Goldgräberstadt Torchlight. In der Rolle von einer der drei spielbaren Klassen, dem Zerstörer, dem Alchemisten oder der Attentäterin geht's hinab in die zufallsgenerierten Labyrinth der Unterwelt. Dort streckst du klapprige Skelette, aufgebrachte Boss-Ungetüme und Dutzende andere Monster mit Schwert, Magie oder Bogen – je nach Klasse – nieder. Lohn der Mühe sind bessere Ausrüstung, Gold und Stufenaufstiege. Witzig: Jede Figur führt mit Wolf, Luchs oder Drachen ein Haustier als Kämpfer und Packesel mit. Macht in der Summe stundenlangen Schnetzelspaß zum kleinen Preis – downloaden!



TEST

BEJEWELLED BLITZ LIVE

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

Das Spielprinzip der temporeichen Knobelaction »Bejeweled Blitz« ist so einfach wie genial: Auf dem rechteckigen Spielfeld tauscht man die Positionen zweier benachbarter Steine, um drei oder mehr Gleichfarbige aneinanderzureihen und auf diese Weise aufzulösen. Gelingt eine Vierer-Verbindung, erhält man einen Energiestein, der alle angrenzenden Nachbarsteine in die Luft sprengt. Glückt das Neutralisieren einer Fünfer-Verbindung, gib't's einen Superwürfel, der alle Steine einer Farbe wegbombt. Zwei Spielarten sind für zwei Spieler an einer Konsole oder bis zu 16 via Xbox Live wählbar: »Klassisch« und »Twist«, in dem keine einzelnen Steine, sondern ein Steinquadrat gedreht wird. Am meisten Spaß macht jedoch der 16-Spieler-Party-Modus. Hier muss jeder mit Superwürfeln, Flammen- und Blitzsteinen sogenannte Kaskaden und andere Multiplikatoren auflösen. Fair: Wer mal nicht weiterkommt, blendet auf Tastendruck kurze Tipps ein. Abgesehen von einer Textpassage wurde das komplette Spiel gut eingedeutscht. Auch die bunte Grafik gefällt. Vor allem für Mehrspieler-Fans eine Empfehlung!



TNT RACERS

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

In dieser abgedrehten Raserei Marke »Mario Kart« umrunden bis zu vier Spieler on- wie offline insgesamt 18 spaßige, jedoch simpel gestaltete Kurse, um den Gewinner unter sich auszumachen. Raketen, Riesenhammer, Gewichte mit Saugnäpfen und andere Extras finden sich überall verteilt auf den Pisten und verleihen diesem schmackhaften Zwischendurch-Happen die nötige Würze. Witzig: Zerlegt's jemanden endgültig, darf er als sogenannter Shadowracer trotzdem noch mitmischen und seine Kontrahenten behindern. Präzise driftet man also zu eingängiger Jazz-Mucke in der Vogelperspektive um die Kurven – gerade zu mehreren eine Mordsgaudi! Der Umfang? Vernünftig. Acht Flitzer und 45 Herausforderungen verteilt auf die Modi Standard-, Zeit- und Punkterennen stehen zur Wahl. Schade nur, dass die Gummiband-KI auch auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade kaum herausfordert und angehende Schumis nach vier Stunden bereits alles gesehen haben. Wer darüber hinwegsehen kann und auch nicht allzu viel Freischaltbares erwartet, der bekommt eine ganze Wagenladung Spaß.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

✗ Xbox nach Hause telefonieren?

BALD STÄNDIGER ONLINE-ZWANG FÜR SPIELE?

Raubkopien im Konsolensektor werden zusehends zum Problem. Viele Hersteller sind frustriert, verärgert und folglich auf der Suche nach einem Gegenmittel. Am wahrscheinlichsten ist wohl die Online-Fußfessel. Doch was, wenn es zum Standard wird, dass Spiele ständig online sein müssen, um überhaupt zu funktionieren? Was wäre die Konsequenz? Diese Frage stellten wir in unserem Forum auf www.360-live.de. Die Meinungen gingen hier klar auseinander. Rosebuddy stellte klar: »Ich hätte kein Problem damit, wenn dann wenigstens Vorteile entstehen würden, etwa dass die Spiele dann günstiger werden. Ich bin sowieso immer online und deshalb trifft mich das nicht.« Er führte weiter aus: »Aber es sollte auch ein Geben und ein Nehmen sein. Und die logische Konsequenz wäre, dass die Spiele eben preiswerter werden.« Der Aussage »Ich nehm's zähneknirschend hin – man will ja aktuelle Games zocken« schlossen sich 37 Prozent an. Einige von ihnen, etwa Dustindollin, zeigten ihre Bedenken jedoch in Kommentaren: »Seit ich umgezogen bin und Internet habe, könnte ich damit leben – solange keine Daten übermittelt werden.« Letztgenanntem Nebensatz schlossen sich 18 Prozent der Befragten an, indem sie für »Solange keine persönlichen Daten mitgesendet werden, ist's okay« stimmten. 29 Prozent der Befragten hatten dagegen ernste Bedenken und klickten entsprechend auf »Die spinnen wohl, dann spiel ich eben nur noch alte Titel«. Nur die verbleibenden 16 Prozent waren durchweg positiv eingestellt ob der Online-Fußfessel und verdammt mit »Find ich gut, so wird den dämlichen Raubkopierern das Handwerk gelegt!« die kriminellen Machenschaften. Und deine Überzeugung? Sag sie uns im Forum auf www.360-live.de.



BULLETSTORM

In der Kampagne mindestens 20 Flaschen Nom-Saft geschlürft – schon sind dir zehn Gamerpoints sicher. Und wer im Level »Stadttrand« alle Gegner umnietet, ohne die Tanzfläche zu verlassen, bekommt noch zehn dazu. Gelingt es im Park-Abschnitt, den Insassen des Helikopters zu eliminieren, wandern weitere 30 Gamerpoints aufs Konto. Auch der Erfolg »Witzlos« ist schnell geholt. Einfach vor dem Einsammeln der ersten Versorgungskapsel zehn Kopfschüsse verteilen, schon rattern ebenso viele Gamerpoints auf den Punktezeiger. Alle Newsbots in der Einzelspieler-Kampagne zerhackt? Gibt zwei Erfolge und 30 Gamerpoints. Ganze 14 Erfolge und saftige 300 Gamerpoints bringt zudem das Absolvieren der Kampagne auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad. Weitere 150 Punkte sowie fünf Erfolge erhalten all jene Präzisionsschützen, denen jeder Solospieler-Skillshot gelingt.

Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	5
Zeitfaktor	8 von 10
Schwierigkeit	8 von 10

Fazit: Auch wenn einiges schnell abgehakt ist, muss man hier Zeit einplanen. Stilvolles Schreddern will nämlich gelernt sein.

DE BLOB 2

Sich bei »De Blob 2« mit der Höchstwertung durch alle Levels zu klecksen belohnt das Spiel mit üppigen 100 Gamerpoints. Nicht zu vergessen die insgesamt 475 Punkte und 11 Erfolge, die schlichtweg dafür kredenzt werden, dass du dich zum Abspann vorarbeitest. Glückt das Durchspielen zudem auf dem Schwierigkeitsgrad »Normal«, rieseln weitere 50 Punkte in den Gamerscore-Topf. Schafft man die Kampagne ohne je ein Upgrade anzuflaschen, winkt der Erfolg »Bleib auf dem Teppich!« und weitere 25 Gamerpoints. Auch gut machbar: »Maximum-Blob« – einfach beide Spielfiguren komplett aufleveln, was dann mit 25 Gamerpoints entlohnt wird. Schwieriger wiederum das Aufstöbern aller Inspirationsymbole – dafür aber 75 Punkte wert.



Anzahl der Erfolge	25
Geheime Erfolge	13
Mehrspieler-Erfolge	1
Zeitfaktor	7 von 10
Schwierigkeit	6 von 10

Fazit: Einmal die Story durchspielen, schon sind dir fast 500 Punkte sicher. Nur bei den Sammelaufgaben ist Ausdauer gefragt.

FIGHT NIGHT CHAMPION

Hier geht's Schlag auf Schlag: Jeweils zehn Gamerpoints für das KO der verschiedenen Widersacher im Championship-Modus, fünf Punkte für das Hochladen einer Konfigurationsdatei auf EA Sports World sowie zehn Zähler für das Auftreiben eines Sponsors im Karriere-Modus. Der Rest fordert allerdings größtenteils seinen Tribut: Einen Entwickler in einem Online-Match schlagen, oder jemanden, dem das bereits gelungen ist? Machbar, aber erst mal finden! Auch schweißtreibend: »Ich mach hier bloß meinen Jab«. Erst wer 10.000 Jabs verteilt, kriegt hierfür magere 25 Punkte. Einfacher: An jedem Ort im Karriere-Modus trainieren, das Profi-Level erreichen oder einen Online-Gegner während einer Runde eines Ranglisten-Duells zweimal zu Boden zu schlagen.



Anzahl der Erfolge	44
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	19
Zeitfaktor	9 von 10
Schwierigkeit	8 von 10

Fazit: Der Champion-Shop-Modus ist relativ dankbar, der Rest ist nur für Kämpfer mit Durchhaltevermögen.

WERDE ZUM LESERTESTER

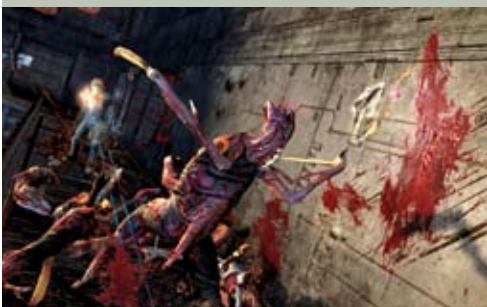
Gewohnt an dieser Stelle im Heft findest du den Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spieleredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst einen Test dazu. Darin schilderst du 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 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 schickst du dein fertiges Werk an redaktion@360-live.de!

UNSER LESERTESTER

Name | Torsten Robel **Alter** | 21 **Wohnort** | Leipzig

Name im Forum | WhiteZombie

Kurz-Bio | Torsten tauscht seine Kochmesser gegen Isaacs Plasmacutter und stürzt sich in die bedrückenden Tiefen des Weltalls. Ob ihm sein Wissen über Filetstücke wohl dabei geholfen hat, die Nekromorph fachgerecht zu zerlegen?



✕ Aktion Lesertest

DEAD SPACE 2

Im Weltall hört dich niemand schreien.

Vor drei Jahren hat Electronic Arts eines der angsteinflößendsten Horrorspiele seiner Zeit produziert: »Dead Space«. Jetzt erscheint die lang ersehnte Fortsetzung: »Dead Space 2«. Ob es Entwickler Visceral wohl wieder schafft, den Spieler das Fürchten zu lehren? Oder ist's diesmal ein Griff in die unendlichen Weiten des Weltalls? Das Spiel startet mit einer verwirrenden Szene: Isaac wird von Visionen seiner toten Freundin Nicole geplagt. Zu allem Überfluss steckt der Held in einer Zwangsjacke, während eine unbekannte Person versucht, ihn zu befreien. Noch bevor der Fremde irgendwelche Erklärungen abgeben kann, schießt ihn etwas von hinten auf. Kurze Zeit später verwandelt er sich vor Isaacs Augen in einen Nekromorph. Die Haut platzt vom Gesicht ab, scharfe Riesenklingen schälen sich aus seinen Händen. Krass, ganz schön blutig. Von jetzt an folgen die Szenen Schlag auf Schlag. Isaac wird von den Nekromorphs gejagt, die Flucht gestaltet sich dank Zwangsjacke ziemlich schwierig. »Dead Space 2« macht damit von vornherein klar: Das hier ist nicht leicht zu schaffen und Leute mit schwachen Nerven nehmen die Disk lieber wieder aus dem Laufwerk. Erst einige Minuten später erfährt man: Isaac befindet sich auf der Sprawl, einer riesigen Raumstation, die um den Saturn kreist und in der die Nekromorphs ausgebrochen sind. Auch diesmal ist einer der Kernpunkte des Spiels wieder die taktische Zerstückelung von Kisten und Gegnern mit dem Plasmacutter. Neu

ist dagegen die Möglichkeit, mit Kinase einen Gegner aufzuspießen. Das spart Munition und hilft vor allem bei mehreren Gegnern. Außerdem verfügt Isaac wieder über die Stasis-Fähigkeit, die Gegner und Objekte kurzzeitig verlangsamt. Nebenbei braucht man diese Fähigkeiten auch bei Rätseln und Minispielen, die aber leider viel zu selten die grauen Zellen beanspruchen. Eine der größten Neuerungen sind die Vakuumpassagen. Zum ersten Mal bewegt sich Isaac im schwerelosen Raum in alle Richtungen statt nur von Punkt A nach Punkt B zu gleiten.

Visceral Games hat es also erneut geschafft, sich ganz klar an die Spitze des Horrorgenres zu schießen. Düster, verstörend und untermauert von einem Sound, der es in sich hat – »Dead Space 2« sorgt dafür, dass du Stunden der Angst durchlebst. Zwar tendiert die Kampagne im letzten Drittel mehr zum Action- als zum Horrorspiel, doch sind es gerade die kleinen Dinge, die dem Spieler den Angstschweiß aus sämtlichen Poren treiben. Sei es nun die geniale Einspielung von Licht- und Schatteneffekten oder die von Geräuschen und Bewegungen im Hintergrund. Ein Wecker, der plötzlich losgeht, als man gerade ein Zimmer verlassen will – solche Momente gehen einfach ins Mark. In Sachen Grafik hat sich nicht viel getan und die Einführung des Mehrspieler-Modus ist zu hinterfragen. Trotzdem bleibt das Spiel perfekt, weiß seine Geschichte sehr gut zu erzählen und grenzt sich durch kleine Verbesserungen vom ersten Teil ab.

Torsten Robel /sv

Leserwertung

Ich für meinen Teil wurde sehr gut unterhalten und kann es jedem »Dead Space«-Fan nur weiterempfehlen.

9.4 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 02/2011: 9.2



✖ **Nachgefasst**

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Obwohl zum Start von technischen Problemen geplagt, überzeugt der zweite Teil des Offene-Welt-Rasers durch riesige Spielwelten und umfangreiche Mehrspieler-Möglichkeiten. 360 Live hat im letzten Heft die Note 8.2 vergeben. Aber was sagt die Community im Forum?

Die Welt ist dein Spielplatz. Wenn es ein Rennspiel gibt, auf das dieses Motto passt wie der Heckspoiler zum Porsche 911 Carrera, dann »Test Drive Unlimited 2«. Denn im Gegensatz zu vielen anderen Genrevvertretern trumpft das hier mit zwei gigantischen, frei befahrbaren Spielwelten auf: Ibiza und die hawaiianische Insel O'ahu. Dazu gibt's tolle Mehrspieler-Optionen, herausfordernde Erfolge und einen umfangreichen Fuhrpark. Doch kann der Nachfolger zur Rennspiel-Überraschung von 2007 den hohen Erwartungen entsprechen? Oder haben die massiven Startprobleme vielen die Kauflaune verdorben? Zur Erinnerung: Als das auf online getrimmte Spiel am 11. Februar 2011 aus der Garage rollte, brachen die Server zuweilen komplett zusammen. Schon am ersten Tag mussten die größten Programm-Schnitzer mittels Patch behoben werden. Totalschaden also? Oder doch die Schampusdusche? Hier die spannendsten Beiträge aus unserem Web-Forum...

Den Anfang macht der recht begeisterte Zamamee: »Ein klasse Open-World-Raser! Die ganze Kritik kann ich absolut nicht verstehen. Die Fahrphysik ist wirklich gut. Das Offroad-Fahren macht bisher am meisten Spaß. Dreck fliegt und haftet überall. Wer den ersten Teil mochte, wird den zweiten lieben!« Etwas später regt er euphorisch an: »Eine Frage an alle Besitzer: Wie sieht's aus, sollen wir einen 360-Live-Club aufmachen?!« Auch Da Florian klatscht verbalen Beifall: »Ich hab grade den Ibiza-Pokal gemacht, 139 km an einem Stück! Jetzt fahre ich Aston Martin: Ein bisschen zu viel am rechten Trigger gedrückt und das Ding bricht aus wie Sau, sogar mit allen Fahrhilfen. Aber dafür dieser göttliche Sound, er blubbert richtig – mein Lieblingsgeräusch!« Escon sieht das ähnlich: »Ich muss sagen, dass es mir bis jetzt sehr viel Spaß macht. Hätte ich vorher nicht gedacht, da ich nicht so ein Fan von Rennspielen bin.« Monstermandi65 pflichtet bei: »Das Gameplay gefällt mir sehr gut. Die Grafik hat zwar kein Need-for-Speed-Niveau, dafür gibt es viele Nebenmissionen. Hatte auch Startprobleme, aber so schnell werfe ich nicht das Handtuch. Bis auf ein paar Kinderkrankheiten, die aber mit dem ersten Patch behoben wurden, gefällt's mir sehr gut.«

Doch nicht jeder ist so positiv gestimmt. Forums-Nutzer Fin27 berichtet verbittert: »Ich bin einfach nur entsetzt, was die daraus

gemacht haben. Die Steuerung ist ein Witz. Man hat irgendwie nie das Gefühl, das Auto wirklich unter Kontrolle zu haben. Von der Story und den Animationen der Leute ganz zu schweigen – einfach nur schlecht. Die Insel wirkt, als ob eine Seuche ausgebrochen wäre. Die Straßen sind leblos, der Gegenverkehr wirkt wie der aus Sim City und die Autos sehen aus wie Würfel auf Rädern.« Auch nikk83 kritisiert heftig: »Ich hab mein Spiel wieder in den Laden zurückgebracht, so einen Rotz habe ich wirklich noch nie gesehen – und ich mochte den ersten Teil. So ein verbuggtes Spiel rauszubringen, ist eine Frechheit. Die Steuerung ist hakelig, das Fahrverhalten für'n Eimer: Auto bricht plötzlich aus, Driften ist unmöglich, weil unberechenbar. Ich bin ein nachsichtiger Mensch, aber so ein Schrott muss abgestraft werden.« Und Lo360oser merkt an: »Irgendwie ist es wirklich arm, dass auch noch Tag nach dem Release kein problemfreies Spielen möglich ist... Gerade bei einem Spiel wie diesem ist Serverstabilität absolut notwendig. Des Weiteren ist es wirklich schade, dass es immer noch Leute gibt, bei denen der Speicherstand flöten geht.« Green Phantom X wiederum betont ein ganz generelles Problem: »Früher haben wir Konsoleros den Tag gefürchtet, an dem Patches wie auf dem PC täglich kommen, nun leben wir bereits damit. Freue mich schon drauf, wenn Call of Duty und Co. Geld fürs Onlinespielen verlangen.« StevenB3012 wiederum ist hin und her gerissen: »Kollisionsverhalten und Handling sind wie in Teil Eins: Man kann die Lenkung ein bisschen einstellen, dann fährt es sich ganz gut. Die Events sind abwechslungsreich wie im ersten Teil, also auch da hat sich wenig getan. Bei den Animationen, der leblosen Umgebung und der beschauerten Story kann ich Fin27 jedoch nur beipflichten. Es macht mir aber trotzdem Spaß!«

Im Ganzen genommen fällt das Feedback also sehr unterschiedlich aus. Ob die Kritiker mit dem Erscheinen weiterer Patches doch noch überzeugt werden können? Das kannst du im mittlerweile über 13 Registerkarten starken Thread nachlesen – und dort natürlich aktiv mitdiskutieren. Du bist eher der E-Mail-Typ? Dann mail uns an redaktion@360-live.de.

Michael Moser

Ist's der erwartete Raser-Spaß? Oder doch nur eine festgefressene Spielspaß-Bremse? Hier die völlig subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Sönke
Server-Probleme hin oder her: Das Grundprinzip gefällt mir extrem gut. Weshalb ich Eden Games auch täglich vor dem Zähneputzen die Daumen drücke, dass sie sämtliche verbliebene Technikmacken so schnell wie möglich in den Griff bekommen und jeder Rennspiel-Fan da draußen hautnah miterleben kann, wie faszinierend es doch sein kann, einfach nur ziellos in der Gegend umherzucruisen.

Markus
Bisher habe ich das Inselparadies nur offline erkundet – und das wurde schnell langweilig. Bevor ich aber da loslege, wo es richtig abgeht – nämlich online –, warte ich noch, bis Eden Games die letzten störenden Bugs behoben hat.

Stefan
Zugegeben: Ich bin nicht gerade ein Rennspiel-Fan. Trotzdem gefällt mir die Idee, meine Freunde in Online-Wettrennen so richtig an die Wand zu fahren. Dass die Einzelspieler-Kampagne so lieblos daherkommt, stößt mir allerdings schon sauer auf.

Jan
Auto-Clubs gründen, zwischendurch zur Schönheits-OP und so richtig den Dicken markieren, das ist im realen Leben eigentlich nicht mein Ding. Hier bringt mich dieses Treibstoffgemisch aber tatsächlich auf Touren – die halbe Freundesliste inklusive.

Michael Moser
Die leere Welt und die hanebüchene Story innerhalb der Kampagne stören mich ziemlich. Die starken Community-Features gleichen vieles jedoch wieder aus. Auch dass man sich wichtige Orte aus der Spielwelt im Browser unter einer speziellen Google-Maps-URL einblenden lassen kann, zeugt von der hohen Online-Affinität des Games.



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

360_{LIVE}

LESERPOST



Neulich habe ich es mal wieder mit dem Streik der Lokführer hier in München zu tun gekriegt und für den Weg ins Büro eine Stunde statt 20 Minuten gebraucht. Okay, dachte ich mir: Wenn die streiken dürfen, darf ich das auch! Und, hatte ich Recht? Nein, natürlich nicht. Denn hier sind sie wieder, wie in jeder Ausgabe: die Leserbriefe!

NIX FÜR OFFLINE-RASER

Ich würde wirklich gerne wissen, was ihr da getestet habt. Das Spiel »Test Drive Unlimited 2« kann's jedenfalls nicht sein. Wo wird darauf hingewiesen, dass das Spiel ohne Internetverbindung niemals beendet werden kann? Oder wie will man sonst die Club-Herausforderungen schaffen? So etwas muss zukünftig in Tests erwähnt werden! Ich habe das Spiel blind gekauft und bin maßlos enttäuscht. Von den vielen kleinen Fehlern mal abgesehen, die jetzt so nach und nach repariert werden sollen. Hauptsache der Download-Inhalt steht schon zur Verfügung, das Spiel selbst ist aber noch vollkommen in der Betaphase. So etwas darf bei einem Test nicht passieren. Sorry, aber das zeugt nicht gerade von »Unabhängigkeit«, wie

es so schön auf der Titelseite prangert.

Xx Randall69 xx, aus dem Forum

Maxi: Also jetzt mal ohne Flachs: Du spielst ein Massive-Multiplayer-Online-Rennspiel wie »Test Drive Unlimited 2« ohne Internetverbindung? Wobei, du schreibst ja, du hättest es blind gekauft – glaub ich dir jetzt sogar. Aber wie auch immer: Für einen kommenden Test werden wir so etwas berücksichtigen. Zum Beispiel wenn »World of Warcraft« irgendwann für die Xbox umgesetzt wird...



FREVEL!

Zuerst möchte ich euch zur Auswahl der Coverstory gratulieren! Als »Mortal Kombat«-Fan der ersten Stunde muss ich euch dennoch auf die Finger hauen. Ihr habt meinen Lieblings-Kämpfer Ermac in eurem Artikel »Telekinese-Meister Ermax« genannt. Wie wollt ihr das jemals wiedergutmachen? Dass die Tasten X und C auf der Tastatur nebeneinanderliegen, zählt hier als Ausrede nicht!

Sascha Seipp, per Mail

Moritz: Doch, das zählt sehr wohl als Ausrede! Und zwar deswegen, weil ich im letzten Handgemenge mit Sonya Blade meinen linken Zeigefinger verloren habe. Und der ist unglücklicherweise für das Drücken der C-Taste auf der Tastatur zuständig... Nun musste

✕ ACHTUNG! ACHTUNG!
FANBOY DES MONATS

Man könnte es als Meilenstein bezeichnen: Endlich halte ich die erste 360 Live des Zeitungsdealers ganz bei mir in der Nähe in den Händen. Sonst musste ich immer kilometerweit fahren; jetzt ist es mir endlich möglich, eure Zeitschrift auch in Hausschuhen zu kaufen. Jedes Mal musste ich mich erst ins Auto setzen, um sie zu kaufen. Aber nachdem ich bei meinem Zeitungsdealer eure Zeitschrift bestellt hatte, halte ich sie nun nach zwei Monaten in meinen Händen. Zwei Monate deswegen, weil sie im ersten Monat gleich vergriffen war; es scheint noch mehr 360-Live-Fans in meiner Nähe zu geben... Dafür lag sie nun mehrmals aus und ich habe gleich zugegriffen. Mein Dealer hat mir auch für nächsten Monat versprochen, nicht umsonst in Morgenmantel und Hausschuhen bei ihm aufzutauchen. Wir werden sehen! Hat so viel Einsatz nicht vielleicht ein Spiel verdient? Zumindest findet das mein Dealer auch...
Matthias Barwicki, per Mail
Sönke: Wie heißt es so schön: Wo ein Wille ist, da ist auch die 360 Live! Und wenn der kühle Winter vorbei ist? Gehst du dann nur in Boxershorts zu deinem Dealer? Ein Beweisfoto davon wäre uns tatsächlich ein »Belohnungsspiel« wert... Aber bis dahin – und damit du dir keinen Schnupfen holst – empfehlen wir dir ein Abo. Da brauchst du dann nämlich überhaupt keinen Fuß mehr ins Geschäft zu setzen und kannst stattdessen gekleidet wie du möchtest zum Briefkasten tingeln. Und ein Spiel gibts als Prämie ja quasi obendrauf.

ich meinen linken Mittelfinger benutzen und der rutscht immer wie von Geisterhand auf das X. Memo an mich selbst: Die Finger von bewaffneten Frauen lassen – oder mit Verlusten rechnen... Kann ich dich vielleicht mit einem Versus-Match wieder gnädig stimmen?

✕ 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

✕ TOPTHEMA

FREMDGÄNGER

Ich muss euch eine wichtige Frage stellen: Testet ihr die Spiele manchmal auf der Playstation 3 und schreibt den Test dann in die 360 Live? Ihr seid ja die gleiche Redaktion... Wäre ja nicht schlimm, nur ihr könntet das bei den Artikeln irgendwo erwähnen. Und da wäre noch was: Ich fände es ganz toll, wenn ihr pro Test oder Preview mindestens einen Gameplay-Screenshot bringt. Sonst muss ich sagen, ihr macht eure Arbeit super.
Edwin Rosenberger, per Mail

Sönke: Da hast du Recht, die Redaktion von 360 Live und unserem Schwestermagazin PS3M besteht aus dem gleichen Team. Allerdings testen wir immer sowohl die Xbox-360-Version eines Games als auch die Playstation-3-Fassung. Nacheinander. Dabei sind die meisten Spiele aber so inhalts-gleich, dass der gleiche Text für den Test, beziehungsweise das Preview, in beiden Heften verwendet werden kann. Manchmal müssen dagegen Kleinigkeiten abgeändert werden, manchmal wird sogar ein Großteil des Textes ausgetauscht. Das hängt ganz vom Spiel ab. Was die

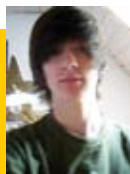
Screenshots angeht: Für Previews bekommen wir vom Hersteller leider oft vorgefertigte Bilder und dürfen keine eigenen verwenden. Daher müssen wir bei Previews auf das zurückgreifen, was wir haben. Es wäre zwar ungewöhnlich, wenn sich darunter kein einziger Gameplay-Screenshot befindet, ist aber auch schon vorgekommen. In Tests sind die Screenshots jedoch in aller Regel komplett selbst gemacht, mit einer zum Test freigegebenen Version des Spiels. Oder hast du ein konkretes Beispiel, wo das nicht der Fall war? Kann mich zumindest an keines erinnern...

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 | Tim Herweg **Wohnort** | Hückeswagen b. Köln **Name im Forum** | Timmiboy95

Kurz-Bio | Tim besucht zurzeit die zehnte Klasse einer Realschule und wird noch in diesem Jahr seinen Abschluss machen. Wenn er nicht gerade Tennis oder Fußball spielt, zieht's ihn zur nächsten Dönerbude. Die türkische Fleischspeise ist sein absolutes Lieblingsgericht. Tims aktuell größter Wunsch: Endlich den Razer-Onza-Controller in Händen halten, der seit Monaten nicht bestellbar ist...



360 Live: Nach deinem Abschluss willst du eine Ausbildung im kaufmännischen Bereich machen. Hast du schon konkrete Vorstellungen, welchen beruflichen Weg du einschlagen möchtest?

Tim: Zur Zeit bin ich mir noch nicht zu 100 Prozent sicher, was ich nach dem Fachabitur genau machen will. Es gibt die Optionen Ausbildung und Studium. Ich denke, dass ich in drei Jahren genug Erfahrung gesammelt habe, um mich dann für eines von beidem zu entscheiden.

360 Live: Mittlerweile wurden die Gerüchte um ein angebliches MMO im »Halo«-Universum ja dementiert. Aber was hättest du als eingefleischter »Halo«-Fan von dem Konzept gehalten?

Tim: Ich persönlich finde, dass an »Halo« zu viel herum-experimentiert wird. »Halo« sollte bei seinen Wurzeln bleiben. Es ist nicht umsonst einer der besten Shooter auf der Konsole. Ein MMO passt da einfach nicht in die Reihe.

360 Live: Einmal im Monat steht Games-Shopping mit deinen Kumpels an. Was wandert da in aller Regel in den Einkaufskorb?

Tim: Meistens finden sich Microsoft Points im Einkaufskorb wieder, die dann auch schnell in Spiel-Erweiterungen und Arcadegames investiert werden. Sonst kaufe ich im Laden fast nur Rollenspiele und Zubehör, der Rest wird über Amazon bestellt.

INDIE-ALARM!

Ihr habt in euren Heften ja auch Tests zu Xbox-Live-Arcade-Titeln. Doch wie sieht's aus mit ein paar Indie Games? Es soll ja ein »Minicraft«-Klon als Indie Game veröffentlicht werden, und überhaupt sind ab und zu ganz brauchbare Titel vertreten. Vielleicht könntet ihr ja alle zwei Hefte mal so ein Indie-Game-Spezial machen. Und noch etwas: Das Xbox-exklusive »Codename Kingdoms« soll ja 2011 erscheinen. Außer dem Trailer gab es bisher aber nichts zu sehen. Meint ihr, es kommt noch 2011? Und um welches Genre handelt es sich eigentlich? Christopher Klaus, per Mail

Jan: Keine schlechte Idee, das mit den Indie Games. Zumal dadurch auch echte Kleinode – programmiert und entwickelt von Spielern selbst – mal die Aufmerksamkeit kriegen würden, die manche verdienen. Ein paar Favoriten haben wir auch schon zusammengestellt: »I MAED A GAM3 W1TH ZOMB1ES!!!1«, »Techno Kitten Adventure« und »Bird Assassin«. Und jetzt zu »Codename Kingdoms«: Da das Studio Crytek bislang ja alle Hände voll zu tun hatte, »Crysis 2« fertigzustellen, wird es vermutlich schwierig, 2011 als Erscheinungsdatum noch einzuhalten. Zum Genre schweigt bislang sowohl Crytek als auch Hersteller Microsoft, der das Game exklusiv auf die Xbox 360 bringen will. Sicher ist nur, dass es kein Shooter wird.

* LASS ES RAUS!

ALLES NUR BETRUG?

Ich hätte noch etwas zur 5-Schnipsel-Aktion anzu merken. Beim ersten Schnipsel hieß es noch: »Glück ist nicht nötig, jeder, der alle fünf Schnipsel einschickt, bekommt garantiert ein Spiel.« Danach seid ihr immer weiter zurückgerudert. Wahrscheinlich als euch klar wurde, wie teuer euch das kommen könnte. Dann waren es noch 500 Games, die verlost wurden. Na gut, damit kann ich auch noch leben. Aber was muss ich dann in Ausgabe 01/2011 lesen? Da wurde doch tatsächlich jemand ein Spiel versprochen, der nicht einen einzigen Schnipsel eingesandt hatte! Jetzt frage ich mich, warum ich so dumm bin und eure Zeitschrift abonniert habe, warum ich fünf Monate Schnipsel sammle und euch schicke und wieso ich so blöd war und mich an eure Spielregeln gehalten habe. Möglich ist es doch, dass der Leser gar keiner war. Am Ende hat er vielleicht kein einziges Heft gekauft – und zum Dank dafür von euch ein Spiel bekommen. Genau dieses Spiel hätte meines sein können. Aber nein, ihr lasst euch auf so primitive Weise verarschen. Macht weiter so, beim nächsten Mal werde ich euch

dann vielleicht auch reinlegen. Eines jedoch habe ich gelernt: In Zukunft werde ich keine Gewinnspiele mehr mitmachen. Wenn die gewinnen, die gar nicht richtig mitmachen und betrügen, hat es doch überhaupt keinen Sinn...

Jens Rätzel, per Post

Sönke: Hoppla, nun aber mal halblang. Wie kommst du darauf, dass wir Spiele an Leute verteilen, die uns nie ihre Gewinnspiel-Schnipsel geschickt haben? Leider hast du den besagten Schreiber des Leserbriefs aus Ausgabe 01/2011 nicht namentlich genannt, ich vermute aber, dass du von Fabiola sprichst, die uns einen »Drohbrief« wegen der Entführung unserer Schnipsel geschickt hat. Dem Brief lagen aber selbstverständlich alle Schnipsel bei! Er hatte lediglich die Aufmachung eines Drohbriefes – sehr hübsch übrigens, mit aufgeklebten ausgeschnittenen Buchstaben aus Zeitungen und Zeitschriften. Halbwissen ist gefährlich – und Anschuldigungen, die auf Vermutungen basieren, sind überdies noch unfair. Im Übrigen stand von Beginn der Schnipsel-Aktion an immer dabei, dass wir anlässlich des fünften Geburtstages von 360 Live genau 500 Spiele verlosen. Zurückgerudert sind wir also ebenfalls nicht. Nichtsdestotrotz, als kleine Wiedergutmachung: Wir hätten noch ein »MotoGP 09/10« übrig. Wäre das was für dich?

* SCHNIPSEL

Ich hätte gern mal gewusst, ob ihr mir sagen könnt, wann das Spiel »Age of Pirates: Captain Blood« für die Xbox 360 erscheint? Laut Publisher 1C Games sollte das Spiel schon Ende 2010 erscheinen, was es bisher nicht tat! Michael Kämpf, per Mail

Hah, noch schlimmer: Ursprünglich sollte das Game schon 2006 für die Ur-Xbox erscheinen! Dann entschied sich der Entwickler aber doch für eine Umsetzung auf Xbox 360 und PC. Und seitdem ist's still um das Game. Aktuell steht ein Veröffentlichungstermin vom zweiten Quartal 2011 im Raum. Ob's denn stimmt, ist wieder eine ganz andere Geschichte...

So, ich bin wieder zu Hause und folgendes Spiel hat aus der Schnipsel-Aktion auf mich gewartet: »NBA Live 09«. Herzlichen Dank dafür! Und ganz besonderen Dank an die arme Sau, die 500 Briefumschläge scheinbar von Hand adressiert hat!

Andy the X, aus dem Forum

Sau ist schon mal gut getippt; zumindest war's kein Eber. Aber du hast Recht: Wozu hat man schließlich Praktikanten? Für die nächste Verlosung ordern wir dann 1.000 Spiele...

Habe heute »Sega Superstars Tennis« aus meinem Briefkasten gezogen. Vielen Dank, jetzt hab ich auch ein Party-Game für meine 360! Merci nochmals für die Schnipselaktion!

GloansBunny, aus dem Forum

Viel Spaß damit! Ich hoffe, wir sind zur nächsten Party eingeladen...

Habe gestern meine fünf Schnipsel wieder gefunden. Jetzt kann ich die mir ja an die Wand kleben. Ich Idiot!

Santy8san, aus dem Forum

Na ja, ist doch auch was. Aber nur fünf Schnipsel für eine Wand: Das sieht etwas verloren aus. Kopier die Dinger lieber ein paar tausend Mal und benutz sie als Tapete. Sieht bestimmt toll aus! Und im nächsten Monat in der 360 Live: das große Spezial zum Thema »Wie man übrig gebliebene Schnipsel sinnvoll weiterverwendet«!



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

* SPRUCH DES MONATS

» Pinguine sind Tiere, die nur fliegen, wenn man sie schmeißt! « Mattcher77

360_{LIVE}
APRIL 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPARTIPP

Beyond Good
& Evil HD

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Gewinnspiele

BEYOND GOOD & EVIL HD

Überarbeitete Neuauflagen von Spieleklassikern sind auf dem Xbox Live Marktplatz immer gern gesehen. »Beyond Good & Evil HD« ist so ein Fall. Das Download-Spiel macht alles richtig und ist ein rundum erneuertes Abenteuerjuwel, das in keiner Sammlung fehlen sollte.

DER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

Genre | Actionabenteuer Hersteller | Ubisoft USK | ab 12 Jahren
Xbox Live | ja Spieler | 1 Aktueller Preis | 800 Microsoft Points

Ein sprechendes Schwein und ein knackiges Mädel retten die Welt vor außerirdischen Monstern. Gibt es nicht? Gibt es wohl! Das dynamische Duo heißt Jade und Pey'j und zusammen sind sie die Hauptcharaktere des abgedrehten Actionabenteuers »Beyond Good & Evil HD«.

Eigentlich ist Hillys ein friedlicher Planet, doch die Idylle trägt. Schon seit Jahren befinden sich die Bewohner des Himmelskörpers im Krieg mit den außerirdischen Domz. Und wie es das Schicksal so will, gerät Fotojournalistin Jade gemeinsam mit Schweine-Kumpel Pey'j mitten hinein in diesen Konflikt. Noch während die Sonne am Horizont versinkt, fällt ein Sonderkommando der Domz auf Hillys ein – Jade ist gezwungen zu handeln. Mit akrobatischem Geschick zeigt die Hauptfigur den Bösewichten schnell, wer hier wirklich das Sagen hat. Der Kampf ist dank präziser Steuerung schnell gewonnen, zumal die Verfolgersicht das Geschehen stets übersichtlich darstellt.

Aber auch das im Anschluss Gebotene überzeugt. Durch ständig wechselnde Spielelemente ist dauer-

hafte Abwechslung garantiert: Mal löst Jade kleinere, jederzeit faire Logikrätsel, mal bestreitet sie schnelle Rennen in einem Luftkissenboot, mal schleicht sie im Stile eines Sam Fisher durch die Gegend und mal hüpfst sie in spaßigen Jump-and-Run-Sequenzen durch die kunterbunte Spielwelt. Alles funktioniert nach nur kurzer Eingewöhnung tadellos und wirkt zu keiner Zeit aufgesetzt. Das zentrale Gameplay-Element stellt allerdings das Fotografieren dar, bei dem Jade nicht nur allerlei Getier vor die Linse bekommt. Ihre geliebte Kamera ist Jades wichtigstes Werkzeug, um ein wahres Labyrinth aus Lügen und Täuschungen zu dokumentieren – und so das komplette Ausmaß der hier stattfindenden Verschwörung aufzudecken.

»Beyond Good & Evil HD« behält die Geschichte und das Spielgeschehen des Xbox-Originals aus dem Jahre 2004 bei. Ubisoft hat die Neuauflage des Spieleklassikers allerdings mit komplett überarbeiteten, hochauflösenden Texturen und neu abgemischtem Sound versehen, um das Game an die aktuelle Konsolengeneration anzupassen. Zwölf Erfolge im Wert von insgesamt 200 Gamerpoints sind ebenfalls



Teil des Pakets. Kurzum: Die liebevoll umgesetzte Mischung aus verschiedensten Spielelementen und der faire Preis von umgerechnet 9,60 Euro machen »Beyond Good & Evil HD« zu einem absoluten Pflicht-Download für alle Abenteuerfans.

Markus Würstle

Wertung 8.8



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

JUST CAUSE 2

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 29 Euro, www.spielegrotte.de

Unfassbare Weitsicht, eine mehrere hundert Quadratkilometer große Spielwelt, ein extrem vielseitig einsetzbarer Enterhaken, Partys auf Luftschiffen und kinoreife Action im Minutentakt – das sind nur einige der Vorzüge des Offene-Welt-Abenteuers »Just Cause 2«. Für nicht mal 30 Euro? Zuschlagen!

Wertung **8.7**

SABINE VOGEL

RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Rockstar Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 23 Euro, www.bol.de

Zombies? Zombies sind immer gut! Im Wilden Westen erst recht, denn da darf man sie vom Pferd aus mit der Winchester durchlöchern und mit dem Lasso jagen. Ein Heidenspaß, der sich trotz anfänglicher Zweifel wunderbar ins Hauptspiel einfügt. Auch im Mehrspieler-Modus. Nicht verpassen!

Wertung **9.2**

JAN HEINRICH

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Genre | Action **Hersteller** | Konami
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 35 Euro, www.amazon.de

Betörendes Leveldesign, imposante Grafik und knifflige Rätsel treffen auf opulente Akustik, knackige Gegner und ein komplexes, stets fantastisch spielbares Kampfsystem. Über 20 Stunden Spielzeit ohne einen einzigen Durchhänger – das begegnet einem nicht alle Tage. So hat moderne Fantasy-Kost auszusehen!

Wertung **8.8**

MICHAEL MOSER

MASS EFFECT

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 18 Euro, www.amazon.de

Shepards erstes Weltraum-Abenteuer ist immer noch eine Reise wert – und gerade für schmale 18 Euro als Classic-Edition zu haben. Das revolutionär inszenierte Sci-Fi-Rollenspiel fasziniert dank herausfordernder Kämpfe, ausdrucksstarker Charaktere und Herzklopfen verursachender Entscheidungssituationen. Galaktisch gut!

Wertung **8.9**

MORITZ WANKE

RESIDENT EVIL 5 & LOST PLANET 2 DOPPELPAK

Genre | Action **Hersteller** | Capcom
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 38 Euro, www.spielegrotte.de

Zwei Top-Spiele für zusammen gerade mal 40 Euro – das erwartet dich bei diesem Doppelpack aus der Zombiehitz »Resident Evil 5« und der XXL-Bestienjagd »Lost Planet 2«. Beide Titel bieten Bombast-Grafik, schweißtreibende Action satt und packende Versus- sowie Koop-Modi. Pflichtprogramm für Sparfüchse.

Wertung **9.0**

STEFAN MAYR

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | WB Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 20 Euro, www.amazon.de

Angst, Taktik und anspruchsvolle Feuergefechte gehen in »F.E.A.R. 2« Hand in Hand. Mit rund 16 Stunden Einzelspieler-Kampagne und einem Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler ist das hier eine der umfangreichsten Horror-Versuchungen. Schnell kaufen und durchspielen, bevor am 27. Mai der dritte Teil erscheint!

Wertung **8.5**

SPECIAL EDITION

DUKE NUKEM FOREVER BALLS OF STEEL EDITION

Die Rückkehr des Königs.

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2k Games
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 90 Euro
Erhältlich | 6. Mai 2011

Duke Nukem ist neben B.J. Blazkowicz und dem Protagonisten eines berühmten Id-Software-Games die Verkörperung des klassischen Ego-Shooter-Helden. Dass er dabei gleichzeitig den coolsten Protagonisten dieser Ära darstellt, versteht sich von selbst. Entsprechend wundert's kaum, dass auch die »Balls of Steel Edition« zu »Duke Nukem Forever« an Coolness kaum zu überbieten ist. Sind wir doch mal ehrlich: Alleine für den Titel »Balls of Steel Edition« lohnt es sich schon, dieses Teil zu kaufen. Aber das ist natürlich nicht alles, was dieses Schmuckstück zu bieten hat. Neben dem Spiel befinden sich eine Büste des Dukes mit der Aufschrift »Carpe Nukem«, ein 100 Seiten starkes »History, Legacy & Legend«-Artbook, ein »Duke Nukem Forever«-Comicheft und ein faltbarer Bastelbogen in der prall gefüllten Sammlerbox. Des Weiteren spendieren Entwickler Gearbox und Hersteller 2K Games zwei Würfel, zwei Pokerchips, ein Mini-Kartenspiel und einen Aufkleber, jeweils versehen mit dem bekannten Radioaktivitäts-Symbol. Um überprüfen zu können, ob die erworbene Special Edition auch keine billige Fehlerware ist, gibt's obendrauf noch ein nummeriertes Echtheitszertifikat. Mehrere Duke-Postkarten runden das extrem gelungene Paket ab. Zum vollen Duke-Glück hätte eigentlich nur noch eine Packung Kaugummi als Anspielung auf einen früheren Teil der Serie gefehlt – na mal schauen, vielleicht kommt der noch. Wobei, gibt es eigentlich Kaugummi mit Testosteron-Geschmack?

NUR FÜR VORBESTELLER

Einen Nachteil hat das Ganze dann aber doch: Die »Balls of Steel Edition« richtet sich aktuell ausschließlich an Gamestop-Vorbesteller. Wer also die finanziellen Mittel hat, sich eines dieser Schätzchen zu sichern, der sollte das schnelligst tun. Ganz nach dem Motto: »Hail to the King, Baby!«

Markus Würstle



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

BRINK VORBESTELLER-BONI

Was willst du heute anziehen?

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Bethesda
USK | ungeprüft **Preis** | ab 60 Euro
Erhältlich | 20. Mai 2011

Auf der Arche herrscht Bürgerkrieg zwischen dem »Widerstand« und der »Sicherheit«. Und du bist mittendrin! Schnellentschlossene und Zocker, die bereits jetzt planen, Bethedas vielversprechenden Ego-Shooter zu erwerben, können seit Kurzem zwischen drei verschiedenen Vorbesteller-Paketen wählen, die alle mit unterschiedlichen Inhalten aufwarten. Das »Psycho-Pack« ist exklusiv bei Amazon erhältlich, Gamestop hingegen verkauft die »Spec-Ops-Variante«. Das »Fallout-Pack« wird wiederum bei verschiedenen Fachhändlern angeboten. Der Inhalt jedes Pakets? Virtueller Krimskrams für den eigenen Spielercharakter.

So enthält das »Psycho-Pack« den exklusiven Caesar-Revolver, einen verbesserten Cola-Dosen-Schalldämpfer sowie den Ark-Taktik-Schalldämpfer. Hinzu kommen die Kampfmaske »Teufliches Grinsen« und das Körper-Tattoo »Gequälte Seele«. Das »Spec-Ops-Paket« wird die Hockler-Maschinenpistole als exklusive Waffe enthalten. Ergänzt wird das Paket mit der Kampfmaske »Sloani«, dem Greeneye-Zielfernrohr und einem Dogtag-Körper-Tattoo.

Bleibe noch das »Fallout-Pack«, was sich, wie zu erwarten, ganz klar an die Fans besagter Rollenspiel-Serie richtet. Neben einem universell wählbaren Vault-101-Körper-Tattoo sind drei exklusive Items für Krieger beider Konfliktparteien enthalten. Die Sicherheit wird ein Vault-101-T-Shirt, eine Vault-Tec-Beanie-Mütze und einen Carb-9-SMG-Waffenskin erhalten. Der Widerstand kann mit einem »New Vegas«-Vault-Boy-T-Shirt, einem »Fallout«-Kopftuch und einem »New Vegas«-Vault-Boy-Waffenskin kontern.

Welche Edition man als Vorbesteller nun bevorzugt, ist reine Geschmackssache. In jedem Fall aber cool: Ein Aufpreis wird für keine der Versionen fällig.

Markus Würstle



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

XBOX 360 WIRELESS CONTROLLER – SPECIAL EDITION

Hersteller | Microsoft **Typ** | Controller
Preis | ab 60 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Silber statt Weiß, monochrome statt bunte Aktionstasten und ein Steuerkreuz, das sich hinein- und herausdrehen lässt: So präsentiert sich der neue offizielle Xbox-360-Controller von Microsoft. Die Idee dahinter: Beat-'em-Up-Fans beschweren sich seit Jahren über das schwammige Digi-Kreuz, das präzise Attacken erschwert. Das neue soll nun alles besser machen. In der Ausgangsposition lässt es sich genauso bedienen wie das des Standard-Controllers: als Vier-Wege-Steuerung. Dreht man es aber einmal um 180 Grad, fährt das Steuerkreuz aus und bietet eine deutlich präzisere Acht-Wege-Steuerung. So zumindest die Theorie. Die Praxis sieht anders aus. Denn wo der normale Controller schwammig ist, ist der neue wackelig. Das Steuerkreuz rutscht in seiner Fassung hin und her und ist wegen seiner Hochglanz-Beschichtung alles andere als griffig.

FARBENBLIND?

Auch die Aktionstasten mussten Farbe lassen. Statt in den bekannten Rot-, Gelb-, Grün- und Blautönen geben sich die Knöpfe jetzt in verschiedenen Graustufen. Das mag zwar schick aussehen, der Nachteil liegt jedoch auf der Hand: Im Gegensatz zur Farbe sind die Buchstaben auf den Tasten deutlich schwerer erkennbar. Und auch die Zuordnung zu Tasten im Spiel – zum Beispiel bei Quick-time-Reaktionstests – gestaltet sich komplizierter. Geschmackssache ist dagegen die neue Gummi-Beschichtung der Analogsticks. Statt vier kleiner Anti-Rutsch-Punkte prangen nun kreisrunde Gummiringe auf den Sticks, die dem Daumen mehr Halt geben sollen. Das tun sie zwar, besonders in den ersten Stunden produzieren sie aber unschöne Druckflächen und fühlen sich unangenehm an. Sieht man vom wackeligen Steuerkreuz einmal ab, ist der neue Controller gewohnt hochwertig verarbeitet. Besonders die Weichgummi-Beschichtung gefällt, verhindert sie doch schwitzige Hände. Ebenfalls nett: Der Controller wird ausschließlich als »Play & Charge Kit« inklusive Ersatz-Akku verkauft. Für 60 Euro trotzdem eine nur bedingt lohnenswerte Investition.



Gute Idee, mäßige Ausführung. Eine richtige Alternative könnte da eher der Razer-Onza-Controller sein. Test in der nächsten Ausgabe!

6.5

DATEL SUPERSPORTS 3X LENKRAD

Hersteller | Datel **Typ** | Lenkrad
Preis | ab 60 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Mit 300 Sachen über die Nordschleife brettern, das ist wohl der Traum jedes Rennsport-Fans. Um ein originalgetreues Fahrgefühl auf der Konsole zu schaffen, schwören viele Spieler deshalb auf Nachbauten von Lenkrädern. Das »Supersports 3x« von Datel soll den Konkurrenzprodukten nun mit einem Kampfpfeil den Auspuff zeigen – und das dank Hybrid-Bauweise auf Playstation 3, Xbox 360 und PC gleichermaßen.

NICHT EINFACH LOSSTARTEN

Die Verarbeitung des Lenkrades ist gelungen, das Gerät liegt griffig in der Hand. Die billig wirkende Pedaleinheit lässt sich hingegen aufgrund der eng aneinanderliegenden Pedale auf Dauer nur unbequem bedienen – besonders von größeren Spielern. Dafür bietet das Verbindungskabel mit seinen vier Metern Länge mehr als genügend Freiraum. Im Gegensatz zu den stabilen Tischklemmen hochpreisiger Lenkräder müssen bei den Saugnäpfen des »Supersports 3x« jedoch klare Abstriche gemacht werden – sie lösen sich viel leichter vom Tisch als die erwähnten Klemmen. Auch die schwammigen Analogsticks und der schwer erreichbare Schaltknüppel sind nicht das Gelbe vom Ei. Abhilfe schaffen hier nur die gut funktionierenden Schaltwippen auf der Lenkrad-Rückseite. Zwar vermitteln das Vibrations-Feedback und die sich automatisch zentrierende Lenkung ein gutes Fahrgefühl, trotzdem ist das Gerät in seinem Auslieferungszustand unbrauchbar. Grund: Das Gaspedal reagiert kaum, und präzises Lenken ist ob der viel zu schwammigen Sensitivität kaum möglich. Erst wer mithilfe eines PCs und heruntergeladener Konfigurationssoftware die Toleranz von Lenkrad und Gaspedal sowie die Stärke der Vibrationsfunktion auf individuelle Vorlieben abstimmt, kommt gut zurecht. Und kann dann auch alle Tasten individuell belegen oder aus verschiedenen Voreinstellungen wählen. Du hast keinen PC samt Web-Zugang? Dann solltest du vom Kauf des »Supersports 3x« absehen. Alle anderen wagen zunächst eine Proberunde beim Händler und entscheiden dann.



Preisgünstige Alternative für rennsport-begeisterte Konsoleros mit kleinem Geldbeutel und internetfähigem PC.

7.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

DEAD ISLAND

Hersteller **Deep Silver** Genre **Action**



Wer jetzt denkt, den Titel zur kommenden Zombie-Schnitzerei aus dem Hause Deep Silver hätte er schon irgendwo gehört, behält Recht. Denn eigentlich wurde das Spiel bereits im Jahr 2007 angekündigt und verschwand dann – nach einem kurzen Ausflug durch die internationale Fachpresse – wieder von der Bildfläche. Nun lässt ein neuer Trailer mit Edelgrafik und Rückspul-Thematik doch auf ein Erscheinen in absehbarer Zeit hoffen. Wann's aber genau kommt, bleibt vorerst noch unklar.

ANARCHY REIGNS

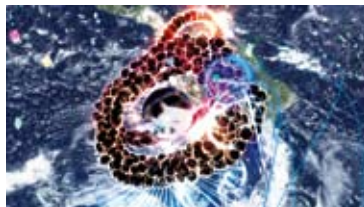
Hersteller **Sega** Genre **Action**



Nicht nur mit »Bayonetta« und »Vanquish« hat Entwickler Platinum Games den Fans sehr innovative wie opulente Action-Hits beschert. Mit »Anarchy Reigns« richtet sich die japanische Spieleschmiede nun mit krassen Charakterdesigns und bombastischen Spezialattacken an die Online-Gemeinde. Wie sich das Weltenggefüge um den Protagonisten Jack Cayman zusammensetzen wird, lässt sich derweil nur wenigen Fakten entnehmen: Mächtige Krieger und Amazonen mit kybernetischen Verstärkern hauen sich vor knallbunter Sci-Fi-Kulisse die Birne zu Brei. Vorschau im nächsten Heft!

CHILD OF EDEN

Hersteller **Ubisoft** Genre **Rail-Shooter**



Obwohl bisher primär in Videoform präsentiert, genießt dieser psychedelisch inszenierte, ganz ohne Controller spielbare Shooter im Stil von »Rez« schon jetzt bei vielen Kinect-Fans Kultstatus. Erscheinen sollte das Game ursprünglich Ende März. Wie es aussieht, fällt dieser Termin nun ins Wasser – der bildgewaltige Railshooter vom japanischen Entwickler Q Entertainment wurde um weitere zwei bis drei Monate nach hinten verschoben. Soll uns recht sein, solange das Endergebnis stimmt. Ausführliches Preview in Ausgabe 05/11.

TERMIN	TITEL
4. Mrz.	Fight Night Champion
4. Mrz.	Warriors: Legends of Troy
11. 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
1. Apr.	WWE All Stars
19. Apr.	Mortal Kombat
20. Apr.	Operation Flashpoint: Red River
21. Apr.	Portal 2
29. Apr.	Virtua Tennis 4
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	Child of Eden
Mai	MX vs. ATV Alive
Mai	SBK 11
1. Jun.	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
Juli	Transformers: Dark of the Moon
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Afterfall: Insanity
2011	Air Conflicts: Secret Wars
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	Bodycount
2011	Call of Juarez: The Cartel
2011	Cars 2: Das Videospiel
2011	Codename: Kingdoms
2011	Dark Souls
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Dead Island

TERMIN	TITEL
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 Defense Force: Insect Armageddon
2011	Earth No More
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron
2011	Final Fantasy XIII-2
2011	FIM Motocross World Championship
2011	Forza Motorsport 4
2011	Gears of War 3
2011	Ghost Recon: Future Soldier
2011	Green Lantern: Rise of the Manhunters
2011	Gun Loco
2011	Hitman 5
2011	I Am Alive
2011	Inversion
2011	Kingdoms of Amalur: Reckoning
2011	Lego Pirates of the Caribbean: Das Videospiel
2011	Mass Effect 3
2011	Max Payne 3
2011	Metal Gear Solid: Rising
2011	Neverdead
2011	Rage
2011	Ride to Hell
2011	Ridge Racer Unbounded
2011	Saints Row: The Third
2011	Shadows of the Damned
2011	Silent Hill: Downpour
2011	Spec Ops: The Line
2011	Supremacy MMA
2011	SSX: Deadly Descents
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	WRC - FIA World Rally Championship
2011	Wildlife: Forest Survival
2011	X-Men: Destiny
2011	Xcom

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



Extrablutig geht's im Hack 'n' Slay »The Cursed Crusade« von Atlas zur Sache. Erscheint noch diesen Sommer via Hersteller dtp Entertainment! Preview im nächsten Heft.

KINECT

TERMIN	TITEL
11. Mrz.	Yoostar 2: You're in the Movies
24. Mrz.	Brunswick Bowling
12. Apr.	Carnival in Aktion
12. Apr.	Michael Jackson: The Experience
Mai	Kung Fu Panda 2 Video Game
2011	Child of Eden
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	Sesame Street: Once Upon a Monster
2011	Steel Battalion Heavy Armor

360 LIVE NEU AB DEM 27. APRIL!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

BRINK

Ein Zeitsprung, 35 Jahre direkt in die Zukunft: Entwickler Splash Damage beamt dich mit seinem kommenden Mehrspieler-Shooter auf die Arche. Eine schwimmende Stadt, in der zwei bis an die Zähne bewaffnete Parteien erbittert um die Vorherrschaft und die Durchsetzung ihrer Ideale kämpfen. Die gesamte Spielmechanik basiert dabei auf einem ausgeklügelten Mehrspieler-Gefüge, in dem jeweils ein Team aus acht Spielern versucht, dem anderen strategische Positionen abzuluchsen. Nicht nur die Vorab-Anspiel-Sessions machen Lust auf mehr, auch der einzigartige Grafikstil schürt Vorfreude. Letztes umfassendes Preview vorm Test!



DER KÖNIG ALLER SHOOTER

Ein totgeglaubter Ego-Shooter-Veteran, der wie ein Phönix aus der Asche steigt? Dieses Schicksal durchleben nur ganz wenige Videospielfiguren. Wer jetzt seinen innersten Instinkten folgt und auf den Duke tippt, der liegt komplett richtig und darf sich schon mal Call-Girls und Koks nach Hause bestellen. Ja, nach 14 Jahren ist der wohlproportionierte, Zigarre qualmende Blondschof mit Bürstenschnitt und Bikini-Babes im Arm endlich aus dem vorzeitigen Ruhestand entlassen. Aber wie gut steht dem Duke die durch Entwickler Gearbox verabreichte Frischzellenkur wirklich? 360 Live wagt ein erstes abschließendes Urteil.

DUNGEON SIEGE III

Neue Rollenspiele braucht das Land! Und bitte, bitte auch mal eines mit der bewährten »Diablo«-Spielmechanik aus der Iso-Perspektive. Xbox-Live-Arcade hat 360-Jüngern bereits »Torchlight« beschert. Jetzt zieht Entwickler Obsidian Entertainment nach und karrt seinen neuen Fantasy-Schnetzler auf Basis der brandneuen »Onyx«-Engine in die Regale. Die sorgt vor allem in den vielen Kerkern des Königreichs Ehb für schillernde Lichteffekte, wenn die Recken ihre Klingen kreuzen und alles vernichtende Zauber wirken. Umfangreiche Vorschau des auf Koop getrimmten Abenteuers!

PLUS!

MORTAL KOMBAT

Gefühlte 20.000 ausgerupfte Wirbelsäulen, 12.500 mittig halbierte Leibe und 1.000.000 üble Verbrennungen nach dem Erscheinen des Originalspiels im Jahre 1992 erlebt die »Mortal Kombat«-Reihe dieses Frühjahr ihre Wiedergeburt. Und das in unfassbar detaillierter Grafik und mit gänzlich neuen Methoden, seinen Gegner zu Klump zu hauen. Doch was kann die fertige Version des neuen Machwerks von Serienvater Ed Boon tatsächlich? Hinterlassen auch Umfang und Online-Modi einen durchschlagenden Eindruck? Und wie fällt das endgültige USK-Urteil aus? Test-Showdown!

SHADOWS OF THE DAMNED

Unter der Schirmherrschaft von Electronic Arts reift in den renommierten japanischen Grasshopper Studios derzeit ein ganz besonderer Leckerbissen heran: Die beiden Entwickler-Koryphäen Suda 51 und Shinji Mikami, Letzterer vor allem bekannt durch die »Resident Evil«-Reihe und den Überraschungshit »Vanquish«, vereinen ihr Genie und flexen ein düster-vergorenes Actionbrett. Mit dabei: wahnwitzige Kanonen und Gegner, die direkt aus der Hölle kommen. Erster ausführlicher Spielbericht!

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 ... GEARS OF WAR 3, DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, RAGE, MASS EFFECT 3, CHILD OF EDEN, F.E.A.R. 3, PORTAL 2, NEUE KINECT-KRACHER, FORZA MOTORSPORT 4, GHOST RECON: FUTURE SOLDIER UND VIELE MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 27. APRIL 2011!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

MESSE DICH MIT DEN GRÖSSTEN



MARVEL
VS.
CAPCOM
Fate of Two Worlds



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

18.02.2011

CAPCOM

REVOLUTION BEGINS

20.05.2011



100%
UNCUT



BRINK

BRINKTHEGAME.COM



Brink™ © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. Windows, the Windows-Startfläche, KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. „-B-“, „PlayStation“, „PS3“, „PS3“ and „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.